

LE MONDE DE STAR WARS

Aperçu de l'univers	5
Chronologie de l'univers	6
Quelques événements majeurs	33
Fondements de la Grande Guerre des Sith	33
Histoire du Secteur Corporatif	35
Fondements de la Guerre des Clones	39
Quelques planètes connues	41
Alderaan	41
Bespin	42
Carida	43
Corellia	44
Coruscant	49
Dagobah	70
Dantooine	71
Endor	72
Géonosis	74
Hoth	75
Kamino	76
Kashyyyk	76
Kessel	77
Mon Calamari	78
Mustafar	79
Myrkr	81
Naboo	82
Nouvelle Alderaan	83
Ord Mantell	83
Tatooine	86
Yavin IV	87
Organisations notables	88
Alliance Galactique	88
Alliance Rebelle	93
Ancienne République	93
Empire Galactique	107
Nouvelle République	116
République ou Empire ?	133
Quelques notes pour conclure	133

Il va de soi que tenter de définir le monde de la Guerre des Etoiles, ne serait-ce que succinctement, ne serait-ce que par certains aspects, serait utopique. On devrait d'ailleurs parler DES mondes de Star Wars et non pas DU monde. Pourquoi ? Parce qu'il s'agit d'un monde infini et en perpétuelle évolution. Un monde qui a été accaparé par de nombreux auteurs qui, chacun, ont apporté leur pierre à l'édifice initial, créant ainsi une complexité presque digne du monde réel. Comment savoir ce qui est officiel et ce qui ne l'est pas ? Comment discerner l'essentiel de l'optionnel ? La bonne question semble en fait être : pourquoi s'en soucier ? Par le biais du jeu de rôle, l'accroissement des « auteurs » fut considérable. Lors d'une partie, si revenir sur des lieux connus de tous et rencontrer des personnages familiers donne à l'univers toute sa profondeur, rien n'empêche le Maître du Jeu de recourir à des créations personnelles. Nouvelles races, nouvelles associations, histoire revisitée... L'univers de Star Wars n'est pas un tableau peint et entreposé dans une galerie de musée. On peut le toucher. On peut le tordre. On peut repeindre sur la même toile jusqu'à ce que le résultat satisfasse. On vous y encourage même. Pourtant, il n'est pas inutile de rassembler les connaissances les plus répandues au sein d'une sorte d'encyclopédie qui – si elle ne sera pas exhaustive pour toutes les raisons que nous venons d'évoquer – sera à tout le moins un guide utile, une référence, un mémo. Ce chapitre vous permettra donc de vous familiariser avec l'univers de la Guerre des Etoiles. Revenez-y souvent afin d'y puiser l'inspiration nécessaire à vos futures parties. Avant toute chose, ce monde est le vôtre...

APERÇU DE L'UNIVERS

Dans les grandes lignes, l'univers de la Guerre des Etoiles est l'exemple même de ce que l'on appelle le « space opera » en anglais. Ce qu'il y a de bien avec l'infini, c'est qu'il est facile d'y caser à peu près tout et n'importe quoi. Après tout, il suffit de prétendre que quelque chose se déroule dans un coin de la galaxie, d'une très lointaine galaxie... Qui peut affirmer qu'il n'existe pas, quelque part, très loin, une planète des sables où se déroulent des courses de pods ? Qui peut prétendre que dans nul endroit de l'immensité étoilée, un empire puissant et malveillant n'étend par la peur sa domination sur les races intelligentes ou que

des chevaliers sans armure brandissent des sabres laser ?

Bien que tous ces éléments soient décrits en détail dans les pages qui vont suivre, il peut être utile de résumer quelque peu la trame générale de la Guerre des Etoiles. Vous comprendrez également que la période choisie pour développer vos propres parties se situe après la victoire de l'Alliance Rebelle, 28 ans après la bataille de Yavin IV. Pourquoi cette période et pas une autre ? Pourquoi ne pas jouer dans le laps de temps compris entre les productions cinématographiques ? Il y a une raison très simple à cela.



Les films évoquent certes une histoire riche et palpitante, mais elle est limitée dans le temps. Par contre, au terme de la victoire de l'Alliance sur les forces impériales, rien n'indique clairement une limite chronologique. Vous y serez donc plus libres. Mais est-ce encore aussi intéressant ? Assurément. Lisez d'ailleurs ce qui suit à ce propos.

« Il y a très longtemps, dans une lointaine galaxie... » Voici une introduction qui fait frémir nombre de fans à travers le monde. Dans ce jeu, rassurez-vous, on tentera de ne pas tout vous raconter au passé simple ou à l'imparfait. Au contraire, on usera et abusera du présent de l'indicatif.

Alors que les Personnages débutent leur vie aventureuse, l'Empire vient d'être défait par l'Alliance Rebelle au terme d'un conflit né de l'avènement de l'Ordre Nouveau, promu par l'ancien Chancelier de la République Palpatine de Naboo. Bien que puissant et presque omnipotent, cet Empire Galactique, de par son étendue et le peu de cohésion de ses troupes, liées par la seule crainte de la punition, était un

géant au pied d'argile. Un groupe d'opposants déterminés, fidèles aux valeurs de l'Ancienne République, organisés, mobiles et discrets, pouvait donc aiguillonner en permanence les talons de cette force brutale.

Après avoir détruit les armes de destruction massives de l'Empire et suite à la mort de l'Empereur Palpatine des mains de son propre disciple, Dark Vador, l'Alliance n'eut plus qu'à terminer son travail en pourchassant les vestiges d'une flotte imposante. Mais, privées de chefs, ces flottes devinrent souvent plus difficiles à localiser et à vaincre suite à l'émergence de nouveaux courants et au rassemblement de certains amiraux. Quelques leaders impériaux caressent même encore le rêve de reformer l'Empire. L'espace est sans limite et l'expansion impériale fut massive dès les premiers jours de l'Ordre Nouveau. Personne ne peut donc savoir quand les ennemis de la Nouvelle République, ordre fondé par l'Alliance Rebelle au terme du règne de la terreur impériale, seront tous anéantis.

Cette période reste donc captivante. Tracer les bases d'une nouvelle démocratie, démenteler les nombreuses colonies impériales, éviter les pièges tendus par de nouveaux séparatistes ou désamorcer ceux médités de longue date par le défunt Empereur Palpatine... Partir à la recherche de mondes nouveaux, explorer les voies de la Force... Voilà autant de défis qui devraient assurer de nombreuses heures de jeu. Voici en quelque sorte les clés du monde de la Guerre des Etoiles. Faites-en bon usage. Ce monde est à vous.

CHRONOLOGIE DE L'UNIVERS

Indigestes vous sembleront les pages qui vont suivre. Rassurez-vous, vous n'aurez bien évidemment pas à les étudier par cœur. Les dates de la chronologie sont là afin d'illustrer l'histoire de la Guerre des Etoiles. On pourrait bien entendu commencer encore plus tôt. Existe-t-il un lien entre, par exemple, notre civilisation terrienne et ces étranges aventures ? Probablement pas. A vrai dire, si l'on se fie aux introductions des films, ces histoires se déroulent il y a très longtemps et dans une lointaine galaxie, non ?

L'événement autour duquel sont comptées les dates est la bataille de Yavin, bien que la

« Resynchronisation » des dates ait été opérée par la République, plaçant cette bataille en l'an 35 de l'Ancienne République.

500 000 000 Avant Yavin IV

Formation du système de Yavin.

3 000 000 Avant Yavin IV

Un astéroïde percute la planète Vinsoth, détruisant la majorité des êtres vivants. Une espèce survivante évolue en ce qui est désormais connu comme les Chevin.

Le système Oséon est créé lorsqu'une étoile perturbe la formation des planètes, créant du même coup la ceinture d'astéroïdes d'Oséon.

2 000 000 Avant Yavin IV

Trois rivières de la planète Tatooine forment ce qui sera appelé le «Beggars Canyon» (Canyon du Mendiant).

999 975 Avant Yavin IV

Dobido devient la lune de la planète Sernpidal.

100 000 Avant Yavin IV

L'histoire répertoriée de la race des Sith débute (probablement sur Korriban). Les Sith seront dirigés par des Jedi Noir pendant les millénaires à venir.

34 000 Avant Yavin IV

La civilisation des Rakata cesse d'exister en tant que puissance galactique.

30 000 Avant Yavin IV

Un impact de météore sur la planète d'Alderaan fait disparaître la race des Killik. Des siècles plus tard, un lac se formera dans le cratère. La ville d'Aldera sera construite sur ce lac.

Ere Pré-Républicaine

Sur Coruscant, la race des Taung prend le contrôle de la planète par la force, déclenchant une guerre avec les Zhell. Les Taung seront plus tard appelés Dha Werda Verda ou «les Guerriers de l'Ombre».

Une race inconnue construit la Station Centerpoint. Un groupe de planètes est déplacé des régions inconnues par la station vers ce qui sera connu plus tard comme le système Corellien. Les planètes (Corellia, Selonion, Drall, Talus et Tralus) furent envoyées sur leur nouvelle orbite grâce à des répulseurs planétaires.

Le voyage hyperspatial en est à ses débuts.

27 500 Avant Yavin IV

Les premiers colons humains arrivent sur Alderaan.

26 000 Avant Yavin IV

Les anciens de la race des Nikto découvrent la Nova de M'dweshuu et forment le culte de M'dweshuu qui domine bientôt entièrement leur culture.

Le Traité de Vontor est signé, faisant des Klatooniens, des Vodran, et des Nikto les esclaves permanents des Hutts.

25 200 Avant Yavin IV

La planète Metellos est colonisée par un appareil venant probablement de Coruscant.

25 180 Avant Yavin IV

Les Verpines colonisent le champ d'astéroïdes du système de Roche.

25 130 Avant Yavin IV

Troisième bataille de Vontor. Le vainqueur de cette vaste région de l'espace : Xim le despote est renversé par un groupe mené par Kossak le Hutt.

Une race inconnue présente une forme très avancée de l'hyperdrive aux Corelliens qui en commercialiseront leur propre version.

25 000 Avant Yavin IV

L'Ancienne République voit le jour. C'est également l'éveil des Chevaliers Jedi.

Un Padawan étudiant la Force nommé Reda Jalooz vole une relique de la monarchie de

Kashi. Quelques mois plus tard, Jalooz découvre un sombre secret au sujet de la relique, il demande la clémence au conseil. Quelque temps plus tard, une supernova détruit le système de Kashi. La cause de cette supernova demeure encore à ce jour inconnue.

Le premier grand schisme entre les adeptes du côté obscur et du côté lumineux se produit. Après un siècle, les adeptes du côté obscur seront chassés dans les contrées sauvages de la Galaxie.

La planète Kuat est découverte et colonisée par les dix riches familles aristocrates humaines.

24 999 Avant Yavin IV

Jusqu'en - 20 000 : Plusieurs des premières compagnies de fabrication de vaisseaux de la Galaxie sont fondées, y compris la Corporation Technique Corellienne et la Rendilli Propulsion Stellaire.

20 000 Avant Yavin IV

Les Etti entrent en opposition avec les règles de la République. Ils créent une flotte et partent à la recherche d'un nouveau monde loin de la République.

17 000 Avant Yavin IV

Le premier des conflits d'Alsakan éclate.

Des scientifiques Arkanien emmènent un groupe de Xextos de la planète Troiken sur une planète nouvellement terraformée dans le secteur Quermian. Après des années de manipulations génétiques, les Xextos deviennent la race baptisée Quermian.

16 000 Avant Yavin IV

Le seigneur des Sith Adas conquiert sa planète natale.

15 100 Avant Yavin IV

La race des Anomidés développe la technologie hyperspatiale.

15 000 Avant Yavin IV

Les Aqualish (Aquara et Quala) s'entre-tuent lors d'une guerre civile. Quand un vaisseau

d'exploration se posa sur leur planète, les deux clans s'unirent pour éliminer ces visiteurs tout en gardant le vaisseau intact.

Les Hutt prennent possession de la planète Evocar. Ils déplacent les citoyens de la planète et la renomment Nal Hutta. Toute la civilisation Hutt abandonne sa planète d'origine Varl pour s'établir sur Nal Hutta.

La planète Dahrtag est colonisée par un ordre religieux ne pouvant plus supporter que la majorité des civilisations fusionnent entre elles. L'ordre encourage même les diverses cultures de la Galaxie à y enterrer leurs morts, et Dahrtag devient bientôt connue sous le nom de Necropolis, "ville des morts".

13 000 Avant Yavin IV

La garde d'élite de Nova Ailon est fondée.

12 500 Avant Yavin IV

L'esclavage devient une tradition de la société Twi'lek.

12 000 Avant Yavin IV

Ord Mantell est colonisé en tant qu'avant-poste militaire de la République.

10 000 Avant Yavin IV

Une guerre de clans éclate sur la planète Ammuud. Les sept clans de la planète Thokos qui ont colonisé Ammuud participent à cette guerre.

Une rébellion contre la République est stoppée, les rebelles sont exilés dans les régions inconnues où ils colonisent la planète Adumar.

Les Grans commencent à répertorier leur histoire.

Sur un ordre de la reine Rana, les scientifiques Duros développent le voyage interstellaire. Ils commencent à explorer la galaxie et à construire des cités spatiales. Un groupe de colons Duros arrive sur la planète Nemodia. Après des milliers d'années d'évolution, les Nemodiens seront considérés comme une race différente des Duros.

Un jeune combattant appelé Vall Kumauri

prend le contrôle de plusieurs douzaines d'étoiles dans les régions périphériques de la République. Son empire s'effondrera en quelques années.

Les Ropagu établissent la grande bibliothèque près de la ville d'Ebyl sur Ropagi II.

Des explorateurs républicains découvrent la planète Ryloth.

9 997 Avant Yavin IV

La forteresse Barlos est construite sur la planète Pachi.

9 000 Avant Yavin IV

Les Tunroth prennent contact avec les Duros. Ils sont bientôt acceptés au sein de la République.

8 000 Avant Yavin IV

La République établit un avant-poste sur le continent oriental de la planète Malastare dû au positionnement de la planète le long de la route commerciale Hydienne.

Elrood est colonisé par la République.

Des pirates Corelliens découvrent le système de Goroeth.

7 500 Avant Yavin IV

Goroeth rejoint la République galactique.

7 300 Avant Yavin IV

Un groupe d'explorateurs Corelliens colonise une planète du secteur Ishanna. Rabaan, le chef de l'expédition décide de donner son nom à la planète.

7 000 Avant Yavin IV

Les Chevaliers Jedi prennent la tête de la République lors des «Cent Ans d'Obscurité»

Une bibliothèque Sith : Veeshas Tuwan est construite sur Arkania.

Les Dévaroniens développent le voyage stellaire.

Les Quermians sont découverts par la République.

Le seigneur Sith Dathka Graush meurt et est enterré sur la planète Korriban. Il avait établi une dynastie ayant régné sur plus des deux-tiers de la planète.

6 300 Avant Yavin IV

Les S'krrr et les Rabaanites créent le «Combat» : une bataille à mort entre deux combattants, pour régler leurs disputes.

6 000 Avant Yavin IV

La République entre dans l'ère connue sous le nom d'ère de Manderon.

La reine des Offen est née.

Les éclaireurs Miralukan arrivent sur leur nouveau monde : Alpheridies.

Un guerrier Rodian fonde la compagnie de fabrication d'armes Rheshalva Interstellar Armaments.

5 500 Avant Yavin IV

Les marchands du secteur de Tapanni établissent la première portion de ce qui deviendra la voie marchande de Rimma.

5 100 Avant Yavin IV

Le Seigneur des Sith Simus est tué par le Sith Marka Ragnos lors d'un combat. Ragnos prend le pouvoir de l'Empire Sith. Simus a réussi à survivre secrètement à la mort grâce à ses pouvoirs mystiques Sith.

5 014 Avant Yavin IV

Ikree, fille du roi Prrit Qabaq part en exil sur sa propre décision sur la planète Nazzri.

5 007 Avant Yavin IV

Le symbole de la République est gravé à la surface de la lune de l'Académie militaire de Carida.

5 000 Avant Yavin IV

Les Guerres d'Unification : l'Impératrice Teta unifie les sept mondes du système de Koros.

Ood Bnar de la race des Neti est né selon toute probabilité sur la planète Myrkr.

Corellia Stardrive est fondé par un ancien directeur de la Corporation Technique Corellienne.

La bibliothèque Sith d'Arkania est détruite par plusieurs centaines de Maîtres Jedi.

Des explorateurs de l'Ancienne République découvrent le système d'Epidimi, abritant les deux planètes jumelles Disim et Iri.

4 700 Avant Yavin IV

Les Jedi découvrent un holocron Sith.

4 600 Avant Yavin IV

Odan-Urr préside désormais le conseil des Jedi.

4 597 Avant Yavin IV

Willm Lywin, un Duinuogwuin, est né.

4 400 Avant Yavin IV

Le Chevalier Jedi Freedon Nadd se rend sur Yavin IV pour enquêter sur des rumeurs concernant les Sith et le côté obscur. Après un bref combat contre des gardes Massassis, Nadd trouve le temple principal des Sith et réveille l'esprit de Naga Sadow. Il apprend à maîtriser le côté obscur et devient Seigneur Sith, il se rend sur Ondéron et prend le contrôle de la planète.

Chamma devient Chevalier Jedi. Après une première mission désastreuse, il s'exile pendant le siècle à venir.

4 398 Avant Yavin IV

Freedon Nadd meurt sur Ondéron.

4 350 Avant Yavin IV

La Guerre Des Bêtes débute sur Ondéron.

4 250 Avant Yavin IV

Le Cataclysme de Vulcar : L'ordre Jedi doit faire face à un nouveau schisme.

4 068 Avant Yavin IV

Naissance de la Reine Amanoa d'Ondéron.

4 050 Avant Yavin IV

Dans le secteur d'Hapès, les Chevaliers Jedi combattent les Raiders de Lorell. Suite à leur défaite, les femmes sont libérées de leur servitude envers Lorell et ses hommes et s'ensuit l'émergence d'une société de femmes dirigeantes.

4 048 Avant Yavin IV

Drokko Kira est banni d'Iziz.

4 021 Avant Yavin IV

Le Maître Jedi Mroon Jassa commence à former des Jedi dans le système de Truine.

4 018 Avant Yavin IV

Naissance d'Oron Kira sur Ondéron.

Naissance d'Ulic et Cay Qel-Droma sur Alderaan.

4 016 Avant Yavin IV

Naissance de la Princesse Galia sur Ondéron.

4 013 Avant Yavin IV

Naissance de Vici Ramunee sur Alderaan.

4 009 Avant Yavin IV

Mort du Chevalier Jedi Jev Sunrider, grand-père d'Andur Sunrider.

4 008 Avant Yavin IV

L'esprit de Jev Sunrider apparaît à son petit fils et lui demande de commencer sa formation de Jedi.

4 007 Avant Yavin IV

Naissance de Veni Ramunee sur Alderaan.

4 002 Avant Yavin IV

Des explorateurs républicains découvrent la planète d'Ondéron et prennent contact avec ses habitants.

Oss Wilum finit sa formation de Jedi sous la tutelle du Maître Jedi Arca.

4 001 Avant Yavin IV

Kith Kark cherchant à devenir un Jedi est rejeté par Mroon Jassa.

4 000 Avant Yavin IV

La planète Argazda se révolte contre l'Ancienne République. Le gouverneur provisoire Myrial commence à conquérir les planètes du secteur Kanz, incluant la planète Lorr.

Garos IV est colonisé par des humains.

Sur la planète Carthas, le Maître Jedi Mace Windu arrive du futur en utilisant l'Orbe de Passage. Il aide à combattre la « peste des bêtes » puis repart dans le futur. Les Carthasiens érigent un temple en l'honneur de Windu et l'appellent Tet-Ami, le Gardien du Temps.

Vici Ramunee commence sa formation de Jedi.

La planète Sungari du système Garos est colonisée par des humains en tant que colonie minière.

3 999 Avant Yavin IV

Le Maître Jedi Mroon Jassa accepte enfin de prendre comme apprenti Kith Kark.

3 996 Avant Yavin IV

Création du consortium d'Hapès. Le pouvoir est placé dans les mains d'une seule femme : La Reine Mère.

3 994 Avant Yavin IV

Naissance de Carth Onasi, futur militaire républicain.

3 976 Avant Yavin IV

Les Guerriers Mandaloriens commencent à conquérir des planètes à l'extérieur de l'espace républicain. Ni la République ni les Jedi n'interviennent.

3 963 Avant Yavin IV

Les Guerres Mandaloriennes commencent. Les Mandaloriens s'attaquent aux planètes du secteur républicain. Les Jedi décident de ne pas s'impliquer, laissant les militaires républicains combattre.

3 961 Avant Yavin IV

En désaccord avec la décision du Conseil Jedi, les Chevaliers Jedi Revan et Malak décident de rejoindre le front. Ils prennent le commandement d'une flotte républicaine contre les Mandaloriens. De nombreux Jedi les rejoignent.

3 960 Avant Yavin IV

Sous le commandement de Revan et Malak, la République gagne la guerre, les Mandaloriens se rendant sans condition. Revan et Malak aux commandes d'une flottille de vaisseaux partent selon leurs dires à la poursuite de Guerriers Mandaloriens survivants. Ils se rendent dans les Territoires Inconnus, disparaissant pendant des mois.

3 959 Avant Yavin IV

La flotte de Revan et Malak revient dans l'espace républicain, de nombreux vaisseaux de types inconnus les accompagnant. Revan s'autoproclame Seigneur des Sith et Malak devient son apprenti. Ils attaquent les planètes encore affaiblies par la précédente guerre débutant ainsi une nouvelle guerre des Sith. La majorité des officiers et militaires les accompagnant leur restent fidèles, parmi eux un héros de guerre : l'Amiral Saul Karath. Les Jedi rejoignent la République au combat.

3 957 Avant Yavin IV

Suite à un combat avec les forces Républicaines, Dark Revan est tué par un groupe de Jedi mené par la jeune Jedi Bastila. Bastila possède un pouvoir qui pourrait permettre à la République de gagner : l'art de la méditation guerrière. En réponse à la mort

de Revan, Malak se proclame nouveau Seigneur Sith et la guerre contre la République continue.

3 900 Avant Yavin IV

Naboo est colonisée par des habitants de la planète Grizmallt.

3 600 Avant Yavin IV

Les Chevaliers Jedi et la République mettent fin au désordre régnant dans le système Kanz à partir de la planète Argazda.

3 000 Avant Yavin IV

Freia Kallea trace une nouvelle voie hyperspatiale : la route hydrienne, permettant une colonisation plus vaste. Ceci la rendit célèbre et changea totalement la position de la civilisation galactique.

La voie commerciale du secteur Tapani est reliée avec la voie commerciale Bith plus connue sous le nom de Monedes'mai Hypercanal, formant ce qui sera désormais connu sous le nom de voie marchande de Rimma.

Corellia StarDrive est acheté par Corellian Engineering Corporation.

Guerre Alsakane.

2 996 Avant Yavin IV

Le Consortium Hapien ferme ses frontières, coupant tout contact avec l'extérieur.

2 992 Avant Yavin IV

L'empire Paecian commence à s'effondrer.

2 032 Avant Yavin IV

Un Jedi déchu fonde un nouveau culte Sith, prônant toujours l'utilisation du côté obscur.

2 000 Avant Yavin IV

Incom Industries, l'un des plus gros constructeurs de véhicules et vaisseaux est fondé sur la planète Frésia.

Première rencontre entre la République et la race des Cha'wen'he.

Des colons arrivent sur la planète Hargeeva dans le système Pelonat.

Une race humanoïde adopte la culture Bimm et est intégrée dans la société Bimm.

1 989 Avant Yavin IV

La construction de Foamwander City commence sur Mon Calamari.

1 300 Avant Yavin IV

Le conglomérat minier Gammie Group Inc prend le contrôle du système Lan afin d'exploiter ses planètes minières.

1 196 Avant Yavin IV

Durant la guerre civile sur Hathrox III, une arme bactériologique est utilisée, détruisant toute vie sur la planète.

1 010 Avant Yavin IV

Naissance de Dannik Jerriko.

1 000 Avant Yavin IV

La guerre éclate entre les Jedi et les Sith. Pendant cette guerre, la majorité des Sith s'entretuent pour obtenir le pouvoir. Les Sith sont presque tous détruits, parmi les survivants se trouve un seigneur Sith du nom de Kaan.

La Bataille de Ruusan : des milliers de Jedi meurent sur la planète Ruusan suite à une grande bataille entre l'armée des Jedi menée par le Maître Hoth et l'armée Sith menée par le Seigneur Kaan. Kaan refuse de se rendre et attaque les Jedi en utilisant une arme psychique créée par l'esprit des Sith. L'attaque tue les Jedi mais également les Sith et emprisonne leur esprit dans une caverne connue plus tard sous le nom de Vallée Des Jedi. Ils y resteront enfermés pendant des milliers d'années jusqu'à ce qu'ils soient libérés par Kyle Katarn.

La bataille signe la fin des nouvelles guerres des Sith.

Dark Bane, le seul Sith ayant survécu à la Bataille de Ruusan réinvente l'Ordre Sith. Il décide qu'il ne peut désormais n'y avoir que deux Sith en même temps : un Maître et son apprenti. Les Chevaliers Jedi pensent que les Sith ont été détruits mais ce nouvel ordre survivra secrètement pendant le prochain millénaire.

La tactique militaire connue sous le nom de « Manœuvre d'Erasmus » est utilisée pour la première fois.

990 Avant Yavin IV

Le clonage débute sur la planète Khomm.

920 Avant Yavin IV

Naissance d'Arak le Hutt.

900 Avant Yavin IV

Les Quintad, une Alliance de cinq familles puissantes, émigrent de Corulag vers Eriadu. Ils permirent à la planète de devenir l'une des principales puissances industrielles.

896 Avant Yavin IV

Naissance de Yoda, futur Maître Jedi.

800 Avant Yavin IV

La Corporation minière de Radell est créée sur Elrood.

796 Avant Yavin IV

On accorde à Yoda le titre de Maître Jedi.

750 Avant Yavin IV

Une espèce connue sous le nom de Griismath établit une colonie pénitentiaire sur la planète Nam Chorios.

722 Avant Yavin IV

Le plus grand accident industriel se produit sur Coruscant. Une explosion chimique laisse échapper des gaz mortels dans l'usine de Dacho, tuant 300.000 ouvriers restés emprisonnés. Les enregistrements de l'incident sont classés et scellés. Des rumeurs

persistantes continuent selon lesquelles l'usine transformait des travailleurs immigrés en aliments chimiques. Le secteur de l'usine restera une zone morte pendant des siècles jusqu'à ce que le Seigneur Sith Dark Sidious s'en serve comme point de rendez-vous secret.

700 Avant Yavin IV

Les différents ordres militaires de la Nation Iotran se rassemblent pour former la Force de Police Iotran.

687 Avant Yavin IV

La peste des « graines de la mort » cause la mort de millions de personnes.

610 Avant Yavin IV

Naissance de Dewlanna sur Kashyyyk.

605 Avant Yavin IV

Naissance de Murgoob, l'oracle Dulok sur la lune forestière d'Endor.

600 Avant Yavin IV

Une Jedi déchue nommée Allya est exilée sur Dathomir, un monde utilisé par la République comme colonie pénitentiaire. Allya se sert de la Force pour prendre le contrôle des prisonniers et dresser les rancors à l'état sauvage. Après avoir donné naissance à de nombreuses filles, Allya leur apprend à se servir de la Force, ce qui amène à l'émergence d'une société dominée par des femmes qui seront par la suite qualifiées de « sorcières ».

Naissance de Jabba le Hutt sur Nal Hutta.

Le secteur de Kathol est colonisé par l'Ancienne République.

509 Avant Yavin IV

Naissance de Yaddle, futur membre du Conseil Jedi.

500 Avant Yavin IV

Alderaan Royal Engineers, Core Galaxy Systems, Rendili Stardrive sont rachetés par Kuat Drive Yards.

Un vaisseau scientifique, le Prana Lexander disparaît avec son propriétaire, un célèbre philosophe.

La très ancienne tragédie Corellienne « Uhl Eharl Khoehng » considérée comme la plus célèbre de la Galaxie est écrite et jouée pour la première fois.

496 Avant Yavin IV

La cité de Sodonna sur la planète Teyr construit son propre spatioport.

495 Avant Yavin IV

Naissance d'Ikrit, futur Maître Jedi sur Kushiba.

490 Avant Yavin IV

Les Arkanians testent leur chirurgie du cerveau sur les Yaka, une espèce voisine relativement simple d'esprit. Les résultats sont une augmentation considérable de leur intelligence.

Le Secteur Corporatif est formé, une douzaine de mondes l'entourant étant encore inconnus.

482 Avant Yavin IV

Ikrit commence son entraînement de Jedi en tant qu'apprenti de Yoda.

481 Avant Yavin IV

Ikrit retourne voir les siens sur Kushiba. Il les sauve d'un Xinkra.

450 Avant Yavin IV

Ikrit tue presque un camarade lors d'un entraînement au sabre-laser. Se sentant coupable, il détruit son sabre et prend la résolution de ne plus jamais en utiliser un.

437 Avant Yavin IV

Une expérience génétique Ithorienne crée un monstre parasite connu sous le nom de « Spore ».

400 Avant Yavin IV

Le vaisseau Jedi Ch'Unthor s'écrase sur Dathomir. Yoda et plusieurs Jedi sont repoussés par les sorcières de Dathomir en essayant de récupérer le Ch'unthor.

Une colonie d'extraction est établie sur la planète Karra. Les fouilles se révélant finalement infructueuses, les colons abandonnent la planète.

Les Barabel commencent à garder une trace de leur histoire.

389 Avant Yavin IV

Le Jedi Corellien connu sous le nom de Keiran Halcyon stoppe la secte Selonienne connue sous le nom de Afarathu.

385 Avant Yavin IV

Le Maître Jedi Ikrit se rend sur Yavin IV pour trouver les Massassis et le Globe d'Or, dans lequel l'esprit des enfants Massassi a été enfermé il y a des millénaires par Exar Kun. Il réalise qu'il ne peut briser la malédiction et se met en transe Jedi pour attendre une personne qui pourra les libérer.

350 Avant Yavin IV

Création de la Fédération du Commerce.

300 Avant Yavin IV

Les Tofs se rendent sur la Nagi, la planète natale des Nagai. Les Tofs asservissent les Nagai, les forçant à s'enfuir et errer dans la galaxie. Ils passeront les trois siècles suivants à rechercher une nouvelle terre d'accueil.

Naissance de Karia Ver Seryan sur Kerlsil.

Des explorateurs Shistavaniens découvrent la planète Shaum Hii et la race connue sous le nom de Kian'thar.

Les Ho'din exploitent leur planète natale Moltok à des buts industriels et sont à deux doigts de s'auto anéantir.

Les Bith détruisent l'environnement de leur planète au cours d'une guerre civile. Ils décident de changer de culture et interdisent

donc les sentiments pour prévenir d'éventuelles guerres.

Construction du Lumrunner.

292 Avant Yavin IV

Naissance de mère Rell sur Dathomir.

Découverte de Myrkr par la République.

281 Avant Yavin IV

Construction de la Grande promenade de Rim sur la planète Cejansij.

280 Avant Yavin IV

Berethron e Solo introduit la démocratie dans l'Empire Corellien.

Les Ho'Din inventent une médecine organique leur permettant de détruire les organismes parasites décimant leur espèce.

250 Avant Yavin IV

Adarlon est la première planète à être colonisée dans la Nébuleuse de Minos.

241 Avant Yavin IV

Naissance de Ralrracheen, futur sénateur Républicain, sur Kashyyyk.

207 Avant Yavin IV

Naissance de Quagga le Wookiee.

206 Avant Yavin IV

Naissance du futur Maître Jedi Oppo Rancisis sur Thisspias.

201 Avant Yavin IV

Naissance de Salporin sur Kashyyyk.

200 Avant Yavin IV

Naissance de Chewbacca sur Kashyyyk.

La planète Glova est colonisée.

Les Mandaloriens exterminent la race des

Ithuliens.

Les humains de la planète Rydar II tentent d'exterminer la population Ranat vivant également sur cette planète. Seuls trois Ranats réussiront à en réchapper et se rendront sur la planète Aralia où ils restaureront leur espèce.

Les Bothans découvrent la race des Dreselliens mais les laissent évoluer par leurs propres moyens.

196 Avant Yavin IV

Susejo devient une autre victime du Sarlaac.

Les Hommes des Sables attaquent Fort Tusken sur Tatooine, récoltant ainsi le nom de « Pillards Tusken ».

192 Avant Yavin IV

Une peste décime les habitants de la planète Fere, connu pour sa relation avec la fabrication de vaisseaux.

L'esclavage est proscrit dans le Consortium d'Hapès.

190 Avant Yavin IV

Naissance de Vima-Da-Boda.

189 Avant Yavin IV

Chewbacca moissonne les plantes carnivores connues sous le nom de Syren, et ce en accord avec la tradition Wookiee.

188 Avant Yavin IV

Le traité de Vors est signé.

187 Avant Yavin IV

Durant le hrrtayk de Chewbacca, il construit sa première arbalète laser et tue son premier katarn dans le Puits des Morts.

180 Avant Yavin IV

La nouvelle station d'extraction orbitale de Tatooine, Tatoo III, est détruite en heurtant un transport. On découvre également que tout ce qui est créé en utilisant du minerai de la planète devient magnétique à cause des soleils

jumeaux. Le seul moyen de contrecarrer cet effet se révèle beaucoup trop cher et l'exploitation minière est donc abandonnée. Les colons décident pourtant de rester mais la prospérité minière de Tatooine touche à sa fin.

158 Avant Yavin IV

Naissance de Orn Belden sur Bakura.

153 Avant Yavin IV

Naissance de Chalmun, futur propriétaire de la Cantina de Mos Eisley sur Kashyyyk.

150 Avant Yavin IV

Chewbacca quitte Kashyyyk pour explorer la Galaxie.

Bakura est découverte et exploitée par la Bakur Corporation.

145 Avant Yavin IV

La Troisième mission d'exploration débute son voyage de reconnaissance.

140 Avant Yavin IV

Une pluie d'astéroïdes s'abat sur la planète natale des Qella, éliminant la race entière.

132 Avant Yavin IV

Des explorateurs républicains découvrent la planète Orax.

Le Maître Jedi Omo Bourmi permet la création du traité de Trammis.

130 Avant Yavin IV

Naissance de Jorus C'baoth sur Bortras dans le secteur de Reithcas.

Les puits d'ordures de Coruscant inspirent une personne à créer un nouveau type de sport mortel : la course du puit d'ordure. Le but de ce sport est de glisser en bas d'un puit d'ordure en slalomant et en évitant les empilages de boîtes métalliques et autres déchets expulsés dans l'espace.

129 Avant Yavin IV

Le petit et ancien monde de Langhesa est envahi par les Tsinimals. Les Langhesi qui refusent de devenir esclaves émigrent partout dans la galaxie, devenant artistes ou fermiers.

Plusieurs candidats Jedi rejetés décident de se réunir et essayent de former leur propre Académie Jedi : le Potentium. Les candidats sont la plupart du temps des enfants aristocrates d'Alderaan ou de Coruscant.

128 Avant Yavin IV

Naissance d'Eppie Antruse (Belden).

120 Avant Yavin IV

Naissance de l'Ugnaught nommé Ugloste sur Gentes. Il sera plus tard responsable de la chambre de congélation carbonique sur Bespin.

112 Avant Yavin IV

La majorité des composants et la structure de ce qui deviendra C-3PO est construit par Cybot Galactica.

110 Avant Yavin IV

Les Blood Carver de la planète Batorine se joignent à la République.

105 Avant Yavin IV

Naissance de Durga le Hutt.

104 Avant Yavin IV

Naissance de Xizor sur Falleen.

102 Avant Yavin IV

Activation du droïde BLX-5 'Bollux' par les chantiers navals de Fondor.

100 Avant Yavin IV

La création du code d'Ammuud finit par mettre fin à des siècles de guerre de clans sur la planète Ammuud.

Sienar Technologies prend possession de la planète de Lianna, dans l'hégémonie de Tion.

97 Avant Yavin IV

Le « Soulevement des Droïdes » sur Bakura.

Orn Belden et Eppie Andrus se marient sur Bakura.

96 Avant Yavin IV

La planète Danoor dans le système Nah'Malis est colonisée par des scientifiques.

92 Avant Yavin IV

Naissance de Qui Gon Jinn, futur Maître Jedi.

Naissance de Ki-Adi-Mundi, futur Maître Jedi sur Cerea.

89 Avant Yavin IV

Une colonie minière est établie sur Eol Sha.

Les Ferro établissent une colonie sur Zonama Sekot.

88 Avant Yavin IV

La mystérieuse Jedi connue sous le nom de Femme Sombre découvre un enfant très réceptif à la Force : Ki-Adi-Mundi. En dépit de son âge avancé, on lui permet de commencer sa formation au temple Jedi. Il sera formé par Yoda.

87 Avant Yavin IV

Une guerre totale éclate entre Sundari et Garos IV.

83 Avant Yavin IV

Naissance de Riga Lanchenoor.

82 Avant Yavin IV

Naissance de Palpatine sur Naboo.

Naissance de Doman Berus sur Illodia. Il deviendra plus tard un sénateur de la Nouvelle République.

80 Avant Yavin IV

Naissance du futur Seigneur du crime Lud Chud sur Rakaa IV.

79 Avant Yavin IV

Qui-Gon Jinn devient le Padawan du Maître Jedi Dooku.

72 Avant Yavin IV

Naissance de Schmi Skywalker, future mère d'Anakin.

Naissance de Mace Windu, futur membre du conseil Jedi.

70 Avant Yavin IV

Les suivants de la religion H'Kig s'établissent sur Rishi et découvrent l'espèce des Rishii.

La passe de Kira est découverte, permettant de lier le système de Lazerian à celui de Ropagi.

69 Avant Yavin IV

Naissance de Clat'Ha.

68 Avant Yavin IV

Naissance de Jango Fett sur Concord Dawn.

Naissance d'Andreas Pell.

Naissance d'Essara Till, future pilote de N-1 sur Naboo.

66 Avant Yavin IV

Naissance de Dorga, futur capitaine Impérial sur Coruscant.

Naissance de Dren Melne, futur pilote de N-1 dans un village montagnier sur Naboo.

Construction du croiseur diplomatique Républicain Radian VII par Corellian Engineering Corporation.

64 Avant Yavin IV

Naissance d'Otto, futur général Impérial sur Coruscant.

60 Avant Yavin IV

Naissance de Raith Sienar, futur ingénieur militaire.

57 Avant Yavin IV

Naissance d'Obi Wan Kenobi.

Naissance de Bruck Chun.

56 Avant Yavin IV

Naissance de l'infâme Dalla Solo, alias Dalla Suul, alias Dalla le Sombre sur Korol Solo.

A peine âgé d'un an, Obi Wan Kenobi commence sa formation Jedi sous la tutelle de Yoda sur Coruscant.

55 Avant Yavin IV

Naissance de Yeorg Captison sur Bakura.

Naissance de Rhys Dallows sur Naboo.

54 Avant Yavin IV

Naissance de Bossk à Craddosk sur Trandosha.

Naissance du futur Moff Impérial Par Lankin sur Desstious.

52 Avant Yavin IV

Naissance de Jar Jar Binks dans la cité d'Otoh Gunga sur Naboo.

Palpatine commence sa carrière en temps que sénateur républicain.

Naissance de Gaern Drommel, futur Amiral Impérial sur Oploviss.

Naissance de Arndall Lott, futur Général Impérial sur Kwenn.

50 Avant Yavin IV

La Révolution Arkanienne. Les renégats Arkanien tentent de renverser sans succès le Dominion Arkanien.

Mace Windu combat l'Arkanien Gorm le Destructeur.

Naissance d'Airen Cracken sur la planète Contruum.

Naissance d'Abav Ghart, un mâle Gotal, futur leader d'un groupe de pirates.

Le secteur de Moddell, berceau de la planète Endor, est intégré à la République.

49 Avant Yavin IV

Les Chevaliers Jedi Qui Gon Jinn et Tahl aident le peuple d'Absolon à choisir leur premier véritable chef.

Le baron du système de Vena meurt alors qu'il est sous la protection du Jedi Qui Gon Jinn. Une enquête montrera plus tard que le baron est mort d'une crise cardiaque. Cependant, l'épouse du baron, la baronne Omnino, accuse Qui-Gon.

Naissance de Pter Thanas.

Jemba le Hutt endommage le dôme d'extraction minière sur la planète Varristad, causant la mort de près d'un million de personnes. La culpabilité de Jemba n'est pas prouvée et il rachète à l'ancien propriétaire de la mine ses parts de marché, faisant ainsi fortune.

48 Avant Yavin IV

Naissance de Mon Mothma sur Chandrila.

Naissance d'Ohran Keldor, l'un des futurs ingénieurs de l'Etoile Noire.

Naissance de Sylvn, fille de Ki-Adi-Mundi sur Cerea.

47 Avant Yavin IV

Le Jedi Sharad Hett disparaît, et est présumé mort. 15 ans plus tard, Hett sera retrouvé vivant parmi les Hommes des Sables de Tatooine.

Naissance de Sena Leikvold Midanyl, future aide de Garm Bel Iblis sur Corellia.

46 Avant Yavin IV

Veruna est élu Roi de Naboo.

Naissance de Padme Naberrie Amidala, future Reine Amidala de Naboo et mère de Leia Organa Solo et Luke Skywalker.

Naissance de Blaine Harris, futur Ministre de la Défense sur Bakura.

45 Avant Yavin IV

Naissance de Brandei, futur Capitaine Impérial sur Mantooine.

44 Avant Yavin IV

La République bat le tyran du système de Kol Huro. Les sept mondes du système sont consacrés à la création de systèmes défensifs et la construction de vaisseaux pour leur souverain.

La flotte Katana disparaît lors d'un saut hyperspatial et restera introuvable pendant 50 ans.

Naissance d'Irenez, future aide de Garm Bel Iblis sur Corellia.

Naissance d'Afyon sur Alderaan.

Naissance de Seek. Il deviendra un ami du jeune Anakin Skywalker.

42 Avant Yavin IV

Le Maître Jedi Omo Bouri meurt. Son Padawan, Saesee Tinn se consacre à la limite du fanatisme à la maîtrise de la Force, espérant ainsi pouvoir un jour entrer en contact avec son Maître par l'intermédiaire de l'esprit.

La guerre des Quarrens oppose les Mon Calamari et les Quarrens.

41 Avant Yavin IV

Naissance d'Anakin Skywalker qui deviendra le seigneur Dark Vador.

Jorj Car'das commence sa carrière de contrebandier.

Naissance de Iolan Gendar, futur Capitaine Impérial sur Commenor.

Gilad Pellaeon rejoint les rangs de la Marine

Républicaine.

Naissance de Kitster. Il deviendra un ami du jeune Anakin Skywalker.

40 Avant Yavin IV

Le Sénateur Finis Valorum est élu Chancelier Suprême de la République.

Un commandant de vaisseau Squib nommé Ebareebaveebedee devient Roi des Squib.

Dans le secteur d'Elrood, la Corporation Minière de Radell arrête toutes ses opérations sur la planète Dega suite à un appauvrissement de la veine de minerais.

Naissance de Kabe, un Chadra-Fan.

39 Avant Yavin IV

Raith Sienar acquiert quatre droïdes de combat du système de Kol Huro et leur fait passer clandestinement les frontières Républicaines. Ces droïdes étaient à peine assez forts pour soulever leurs propres armes, Sienar les exposa donc dans son musée personnel. Musée censé rescencer toutes sortes de technologies ambitieuses mais mal conçues.

Naissance de Mako Spince, fils d'un sénateur Républicain.

Wilhuff Tarkin et Raith Sienar se rencontrent et deviennent amis.

38 Avant Yavin IV

Gardulla le Hutt perd ses deux esclaves Shmi et Anakin Skywalker lors d'un pari sur une course de pods. Ils deviennent la propriété de Watto, un brocanteur local.

La jeune Padme Naberrie Amidala commence son apprentissage de la Législature et de la politique à l'âge de 8 ans.

Les Xi Char de Chorros IV attaquent Raith Sienar et son père Narro lors d'une croisière à proximité de Dantooine. Narro est tué dans l'attaque. Raith s'en sort vivant et prend donc le contrôle de Sienar Technologie.

Chirpa devient le chef d'une tribu Ewok sur Endor.

Naissance de Wald et Amee, ils deviendront tous deux des amis du jeune Anakin Skywalker.

Tiion Solo se marie avec Randil Sal.

Construction d'un nouveau vaisseau Royal sur Naboo, une version spéciale du Nubian 327 Type-J.

37 Avant Yavin IV

Gillad Pellaeon sort diplômé de l'Académie Impériale. Lors de sa première mission, il sauvera un groupe de vaisseaux de transports d'un vaisseau pirate.

Le capitaine Nym, un Feeorin et son équipage de pirates volent un prototype de bombardier Scurrg H-6 sur Nubia. Ce vaisseau devient l'appareil personnel de Nym.

Naissance de Wan Sandage, futur pilote de Podracer sur Ord Radama.

Naissance de Hiram Drayson sur Chandrila.

36 Avant Yavin IV

Sur Tatooine, Anakin Skywalker, alors âgé de 5 ans chasse un troupeau de banthas pour les sauver de chasseurs à leur recherche.

35 Avant Yavin IV

Naissance de Thrackan Sal-Solo, fils de Tiion Solo, sur Corellia.

Padme Naberrie Amidala est élue Princesse de Theed.

Ebe Endocott finit premier du tournoi de courses de pods dans la catégorie semi pro sur Malastare.

Naissance d'une Duro nommée Cachi De Maal à bord de la cité Spatiale de Jivv dans le système de Duro. Elle et son mari Ohwun posséderont plus tard le hangar d'amarrage 94 de Mos Eisley.

La République met en place « la Grande Resynchronisation », commençant un nouveau système de dates qui place l'année suivante comme année "1".

34 Avant Yavin IV

Ebe Endocott finit premier du tournoi de courses de pods dans la catégorie semi pro sur Malastare pour la deuxième fois.

33 Avant Yavin IV

Décès de Winima, grand-mère d'Amidala, à Theed.

Ebe Endocott finit premier du tournoi de courses de pods dans la catégorie semi pro sur Malastare pour la troisième fois.

32 Avant Yavin IV

Padme Naberrie Amidala, Princesse de Theed est élue Reine de Naboo après l'abdication du Roi Veruna.

Le chef des Gungan, Boss Nass banit Jar Jar Binks de la cité sous-marine d'Otoh Gunga sur Naboo en raison de sa trop grande maladresse.

La bataille de Naboo.

Qui Gon Jinn est tué par Dark Maul.

Le Sénateur Palpatine est élu Chancelier Suprême de la République.

Le Maître Jedi Dooku quitte l'Ordre Jedi et disparaît pendant quelques années.

Naissance d'Akanah Pell parmi les Fallanassi.

Une race connue sous le simple nom "d'étrangers venus de loin" débarque sur la planète Zonama Sekot. Ses représentants tentent d'apprendre tout ce qui concerne la technologie "organique" se trouvant sur cette planète, celle-ci ressemblant à la leur.

Le conseil sullustéen modifie la constitution de la planète afin de donner aux actionnaires de la société SoroSuub le même droit de vote qu'aux habitants de Sullust.

31 Avant Yavin IV

Une mission d'exploration Jedi nommé Vol Vers l'Infini est lancée. Les Jedi prenant part à cette mission (incluant le Maître Jedi Jorus C'baoth) tentent de créer une brèche

hyperspatiale permettant de franchir les limites de la Galaxie. Secrètement, des agents du chancelier Palpatine détruisent le vaisseau d'exploration quelque part dans les régions inconnues. On trouvera plus tard des preuves mettant en cause et impliquant Thrawn dans l'incident. L'échec de cette mission découragea les autres tentatives d'exploration.

Avec l'abrogation des lois de taxation ayant amené à la bataille de Naboo et les problèmes qui s'ensuivirent, la République Galactique glisse progressivement dans une période de récession économique.

Le commandant Wilhuff Tarkin est engagé par une personne inconnue pour surveiller les Jedi sur Coruscant et décourager les nouveaux arrivants.

Le peuple de Zonama Sekot réalise que les "étrangers venus de loin" sont venus pour prendre le contrôle de leur planète. Ils commencent à construire leurs défenses. Ce refus de coopérer irrite fortement les nouveaux venus.

Naissance de Lando Calrissian.

30 Avant Yavin IV

Une mission d'exploration républicaine sur la planète Dagobah rompt le contact. Les enregistrements de l'expédition ne seront retrouvés qu'à la création de la Nouvelle République.

Mace Windu envoie la Chevalière Jedi Vergere en reconnaissance sur Zonama Sekot.

Après son arrivée sur la planète, Vergere essaye d'aider les Sekotans en négociant la paix avec les «étrangers venus de loin». Ceux-ci refusent, et dans la bataille qui s'ensuit, infligent d'énormes blessures à la planète. Les Sekotans réussissent pourtant à repousser les assaillants hors de la planète, Vergere part avec eux.

Naissance de Syal Antilles, fille de Jagged et Zena.

»La philosophie du Tyia », une autre manière d'appréhender la Force, est utilisée sur la planète Revyia.

29 Avant Yavin IV

Naissance d'Han Solo sur Corellia.

Le chancelier suprême Palpatine, après trois ans de débat au Sénat, force finalement la Fédération du Commerce à un désarmement total. Au cours des mois à venir, les armes de la Fédération, les chasseurs droïdes, et les vaisseaux de contrôle sont rendus aux forces de sécurité de République.

Naissance de Bria Tharen.

Naissance de Covell, futur Capitaine Impérial, sur Corulag.

Naissance de Par'tah, futur contrebandier sur Moltok.

Naissance de Putten Beatus. Elle deviendra plus tard Inspectrice des Douanes à Mos Eisley.

28 Avant Yavin IV

Naissance de Soontir Fell sur Corellia.

Naissance d'Halla Ettyk sur Alderaan. Elle deviendra plus tard un procureur renommé puis rejoindra l'Alliance Rebelle.

27 Avant Yavin IV

Han Solo, orphelin de 3 ans est sorti de la misère des rues de Corellia par un pirate nommé Garris Shrike.

Sur Tatooine, Watto vend Shmi Skywalker à un cultivateur de moisissures nommé Cliegg Lars. Ils tombèrent amoureux et après avoir été affranchie, Shmi se maria avec lui.

Naissance de Sarin Virgilio, futur capitaine républicain sur Masterra.

Le Chancelier Palpatine kidnappe Seti Ashgad, un rival politique et l'envoie sur le monde prison de Nam Chorios. Là, Ashgad renverse Beldorion le Hutt, leader de la planète maîtrisant partiellement la Force.

26 Avant Yavin IV

Un groupe de Jedi Noirs est impliqué dans un soulèvement dans le système de Bpfassh. La majorité sera stoppée sur la planète Dagobah par le Maître Jedi Yoda.

Le vaisseau personnel de Jorj Car'das est commandé par un de ces Jedi Noirs durant le soulèvement.

Naissance de Daala, futur Amiral Impérial.

Yeorg Captison devient Sénateur sur Bakura.

25 Avant Yavin IV

Des éclaireurs Yuuzhan Vong arrivent de l'extérieur de la galaxie afin d'espionner ses habitants. Tous sauf un, Mongei Shai, repartirent. Il resta en arrière sur la planète Bimmial afin d'envoyer de fréquents rapports à ses supérieurs. Cinquante ans plus tard, les Yuuzhan Vong commenceront à envahir la galaxie.

Naissance de Brack, futur contrebandier, sur Baros.

Naissance de Tav Breil'ya, futur aide de Borsk Fey'lya, sur Kothlis.

24 Avant Yavin IV

Padmé Amidala, après 8 ans de règne cède sa place à la Reine Jamilla. Sur sa requête, elle deviendra Sénatrice de Naboo.

Jar Jar Binks est élu à la Commission représentative galactique, travaillant au nom des Gungan.

L'ancien Jedi Comte Dooku, ayant disparu pendant plusieurs années, réapparaît et commence à dénigrer la République. Sa rhétorique permet la création d'un groupe qui entrera en sécession avec la République et connu sous le nom de Séparatistes.

Des membres du Sénat Républicain proposent pour la première fois la création d'une armée de la République.

Naissance de Lady Valarian, une Wyphid sur la planète Toola.

Géonosis devient membre de la Confédération des Systèmes Indépendants.

23 Avant Yavin IV

Les Séparatistes déclenchent ce qui sera connu comme la bataille d'Antar 4. Certaines personnes blâment le Comte Dooku pour cet incident, bien que les Jedi soient en total désaccord. L'opinion publique ne peut s'empêcher de critiquer le manque de réaction des Jedi pour empêcher ce drame.

Naissance de Page, futur Lieutenant commando pour la Nouvelle République sur Corulag.

La guerre Civile Virgilliane commence.

22 Avant Yavin IV

Industrial Automaton retire son unité R5 des ventes suite à un procès pour plagiat.

Les planètes Ando et Sy Myrth font officiellement sécession contre la République.

Des émeutes éclatent à Shoribus, la capitale de la planète Kabal, deux mois après l'arrêt des expéditions de nourriture suite à une taxation des routes commerciales.

Le vote concernant la création d'une armée de la République est prévu pour dans 2 mois, ce afin de permettre à la totalité des Sénateurs de se rendre sur Coruscant pour participer à ce vote capital.

Le Sénateur Garm Bel Iblis annonce que Corellia fermera ses frontières et ne participera pas au vote concernant la création d'une armée.

Zobra le Hutt est condamné à 45 ans de prison sur la planète Kip. Son fils, Jabba, lui succède et prend le contrôle de la majorité de ses affaires.

Un groupe de Jedi combat les pirates d'Iridium dans le secteur d'Atrivis. Le seul pirate à survivre à l'attaque, Raskar, s'écrase sur la planète Vuchelle, et est présumé mort.

Le secteur de Sluis fait sécession contre la République.

Le chancelier Palpatine forme un comité loyaliste de dix membres pour s'adresser au mouvement croissant des Séparatistes. Le groupe de dix sénateurs inclut Padmé Amidala et Bail Organa.

Les Séparatistes mettent fin à des semaines d'émeutes sur Kabal en fournissant nourritures et approvisionnements nécessaires. Quatre Jedi sont parmi les morts dus aux émeutes.

Le secteur d'Abrion, une des plus grosses régions productrices de nourriture de la République, fait sécession.

Yag'Dhul fait sécession contre la République, la privant de nombreuses ressources technologiques, scientifiques et minérales.

La bataille de Géonosis.

Anakin Skywalker et Padme Naberrie Amidala se marient secrètement.

Début de la guerre des Clones.

Naissance de Kyle Katarn sur Sulon, colonie Sullustéenne. Son père est Morgan Katarn.

21 Avant Yavin IV

La bataille de Bassadro débute. Le Général Jedi Empatojayos Brand combat les forces Séparatistes menés par le Major Domb Treeter.

Des vaisseaux séparatistes perturbent les réseaux de transmission dans le secteur de Taldot à l'aide d'un nouveau dispositif près de la planète Balamak.

La bataille de Bassadro se termine lorsque le Général Brand bat les Séparatistes. Le Major Treeter signe un traité rendant la planète à la République.

Un escadron de vaisseaux républicains menés par Obi Wan Kenobi et Nanda-Ree Jando engage le combat contre les vaisseaux Séparatistes de Balamak. Anakin Skywalker détruit le vaisseau qui perturbait les réseaux des transmissions du secteur pendant des jours.

Naissance de Tycho Celchu sur Alderaan.

Naissance du Prince d'Hapès Isolder.

Le Maître Jedi Mace Windu mène un groupe de soldats clones pour libérer l'astroport interplanétaire de la planète Skor II d'une armée de droïdes de combat des Séparatistes. Windu est considéré comme un héros par la populace locale qui lui érige une statue.

Des diplomates de la République sont tués dans le secteur de Sluis en rencontrant des envoyés de la Confédération des Systèmes Indépendants. La République blâme la Confédération, alors que celle-ci clame que les vaisseaux ont été détruits par un « tir allié ».

20 Avant Yavin IV

Naissance de Wedge Antilles sur Corellia.

Naissance de Mara Jade.

Des implants cybernétiques sont implantés dans le cerveau de Lyle Lippstroot.

Naissance de Creb, futur Lieutenant Impérial sur la planète Bettok. Il créera plus tard un Escadron de chasseurs TIE nommé «les ailes noires».

La guerre éclate entre les mondes voisins de Kuan et Bortal.

Naissance de Maarek Stele sur Kuan.

Naissance de Thurlow Harris. Il rejoindrait dans le futur l'Alliance Rebelle et participera à la bataille de Yavin.

Le gouvernement d'Alderaan enferme toutes les armes de la planète à bord d'un immense transport militaire nommé Another Chance, il est ensuite envoyé dans l'hyperespace pour ne jamais en sortir.

Outworlder City, une cité dôme de la planète Ergeshui, est construite pour accueillir les personnes venant visiter la planète.

19 Avant Yavin IV

Fin de la guerre des clones.

Naissance de Luke Skywalker.

Naissance de Leia Skywalker qui deviendra la princesse Leia Organa Solo.

Leia et son frère Luke, à peine nouveaux nés, sont séparés et cachés loin de Vador et de l'Empereur.

Anakin Skywalker devient le Sith connu sous le nom de Dark Vador.

Le chancelier Palpatine se déclare lui-même Empereur, instaurant l'Ordre Nouveau.

Les Chevaliers Jedi sont pourchassés et tués. Cette période s'appelle « la grande purge ».

Naissance de Greedo sur Rodia.

Naissance de Jovan Vharing.

Une société de charter impériale, Safaris Planétaires, découvre la planète Barab I.

L'Empire commence à asservir les Wookies et attaque leur planète natale Kashyyyk. Les Trandoshans pourchassent ceux qui parviennent à s'échapper.

Caamas, un monde pacifique et noble, apprécié dans toute la Galaxie, est totalement ravagé par un attaquant inconnu. Même les ennemis politiques de Caamas condamnent vivement cet acte atroce qui a exterminé la quasi-totalité de la race Caamasi. Ce qui reste inconnu du public est que les attaquants étaient des Impériaux sous les ordres de l'Empereur Palpatine. Les Bothans participèrent à ce génocide en sabotant le bouclier planétaire de Caamas, permettant aux bouchers d'attaquer la planète. Un fait que les Bothans s'efforceront de cacher durant les années à venir.

Le Commandant Jake Farrell, un pilote impérial qui servit sous l'Ancienne République, quitte le service actif de la Marine Impériale.

Naissance de Neena sur Alderaan.

Palpatine engage Bobrorygmus Gog et Mammon Hoole pour effectuer une expérience sur la nature de la vie. L'expérience tourne très mal, Hoole et Gog devant quitter précipitamment la planète tandis que leur

expérience tue tout le monde sur Kiva. Alors qu'Hoole était pris de remord, il apprit que Gog savait depuis le début ce que provoquerait leur expérience. Hoole préféra quitter sa planète natale de Sh'shuun et entra en exil.

18 Avant Yavin IV

Le Massacre de Ghorman. Au milieu d'une protestation contre les taxations impériales sur Ghorman, Wilhuff Tarkin fait atterrir son cargo sur la foule en colère, écrasant et tuant des centaines de manifestants.

Dark Vador détruit une colonie de Talasea pour avoir hébergé un Jedi fugitif.

Le Chevalier Jedi Taj Junak se rend aux forces Impériales alors qu'il se trouve dans l'Académie de la planète Mrlsst. Sa reddition impose que l'Académie soit laissée en paix. Il sera tué avant même d'avoir pu réagir.

Le Maître Jedi Plett transforme son château de Plawal sur la planète Belsavis en un sanctuaire accueillant les fugitifs voulant échapper aux purges de l'Empereur.

Le Sénateur Impérial Garm Bel Iblis visite une école sur Corellia. Il y rencontre un jeune garçon du nom de Han Solo qui lui posera des questions relativement dérangeantes. Impressionné par ce jeune garçon, Bel Iblis suivra avec attention la carrière de Solo.

Naissance de Biggs Darklighter sur Tatooine.

Naissance de Corran Horn sur Corellia.

Naissance de Mirax Terrik Horn sur Corellia.

Les Chevaliers Jedi Callista et Geith sont tués en tentant de désarmer la super arme nommée l'œil de Palpatine. Callista réussira tout de même à transférer son âme dans le système informatique de l'œil de Palpatine.

Un Ceran fou du nom de Del Korrot offre ses services à Palpatine, lui promettant de pourchasser et détruire les Chevaliers Jedi ayant survécu aux purges.

Le jeune Han Solo rencontre son cousin Thrackan Sal-Solo en cherchant des informations sur ses parents. Après l'avoir

maltraité pendant des semaines, Thrackan revend Han Solo au pirate Garris Shrike.

Naissance d'Iella Wessiri sur Corellia.

Naissance de Wade Vox, futur contrebandier, sur Alderaan.

17 Avant Yavin IV

Thrackan Sal-Solo débute son travail pour le gouvernement Impérial Corellien.

Après que les mises à mort du chasseur de Jedi Del Korrot soient devenues de plus en plus aléatoires et que quelques cibles ne soient même pas sensibles à la Force, le Cerean est tué par Dark Vador sur l'ordre de Palpatine.

La très jeune princesse Mora des M'Haeli est la seule survivante d'une attaque Impériale sur sa famille royale. L'enfant sera adopté par Ch'no des H'drachi.

Naissance de Cray Mingla.

Naissance de Tinian l'att.

16 Avant Yavin IV

Le père du Bothan Koth Melan est exécuté par l'Empire concernant des faits, non fondés, d'espionnage. Ceci poussera son fils à devenir espion pour le compte de l'Alliance Rebelle.

Naissance de Pqweeduk, frère de Greedo, sur Rodia.

Naissance de Allexia et Allandria Evlan. Ils deviendront plus tard des agents de l'Alliance.

15 Avant Yavin IV

Naissance de Qwi Xux sur Omwat.

Le Chevalier Jedi Aidan Bok est assassiné par Dark Vador sur la station spatiale de Nespis VIII.

Naissance des sœurs jumelles Tia et Ghia sur Bestine IV.

Un éclaireur de la société Rego Mineral découvre Altor 14.

Zorba le Hutt est arrêté et passe les 20

prochaines années sur la planète prison de Kip.

Après s'être imposé 4 ans d'exil, Mammon Hoole prend contact avec Jabba le Hutt et lui demande d'effacer tout ce qui concerne sa vie. Hoole peut donc commencer une nouvelle vie et il rejoint le centre de Recherche Galactique de Koann où il devient anthropologiste.

Lyle Lippstroot devient la comptable du Rodien Vop l'usurier, un requin de la finance.

L'empire ouvre une mine de varmigio sur Karra. Cette ouverture sera un échec. La mine est plus tard détruite par des essaims d'insectes, étant probablement sous le contrôle du Karrans.

Le système de Lan passe officiellement sous la protection de l'Empire. L'Empire ne faisant aucun contrôle dans ce système, il devient bientôt le refuge de nombreuses personnes ne souhaitant pas être retrouvées.

14 Avant Yavin IV

Naissance de Tendra Risant sur Sacorria.

Teroenza établit la première colonie de Ylesian, un camp de contrebandiers d'épice ayant l'apparence d'une colonie religieuse.

Orn Kalebb est engagé comme directeur de ligne d'assemblage sur Mechis III. Il restera à ce poste jusqu'à ce qu'il soit tué par IG-88 17 ans plus tard.

Naissance de Terkuss, futur impérial sur Plesstil.

Naissance de Duchess Mistal sur Dargul.

L'Empire prend le contrôle de la Ligue Dushkan dans la Nébuleuse de Koornacht.

13 Avant Yavin IV

Naissance de Zeth Durrion dans la colonie de Deyer dans le système d'Anoat.

Naissance de Jem Ysanna sur Ossus.

Naissance de Tash Arranda sur Alderaan.

12 Avant Yavin IV

Sur la planète Jubilar, Han Solo est arrêté pour avoir triché aux cartes. Il est condamné à combattre trois autres hommes dans une arène. Après le combat, Han Solo est la seule personne à être encore en vie.

Boba Fett tue Hallolar Voors sur la planète Jubilar. Il a été engagé par Jabba le Hutt.

Naissance de Zak Arranda sur Alderaan.

Naissance de Teneniel Djo sur Dathomir.

Bail Organa emmène la princesse Leia sur Ithor pour la période de réunification, des «vacances» où tous les Ithoriens se recueillent ensemble.

Luke Skywalker emploie inconsciemment la Force pour retrouver un outil que sa tante Beru a perdu. Il se rappela plus tard que son oncle Owen l'avait puni pour cet acte. Skywalker se le rappelle comme la première fois où il employa la Force.

Naissance de Terek Rogriss, fils de l'Amiral Impérial Teren Rogriss.

11 Avant Yavin IV

Han Solo et Dengar participent à une course illégale de swoop dans les marais d'Agrilat. Dengar est victime d'un accident et est sévèrement blessé lors de cette course à cause d'Han Solo. Il est soigné quelques temps plus tard par l'Empire qui le transforme en assassin. Il deviendra par la suite un chasseur de primes.

L'Empire découvre la planète Maridun et établit une base avancée sur celle-ci. L'empire réduira ensuite les Amanins en esclavage.

Naissance de Falynn Sandskimmer sur Tatooine.

Naissance de Dev Sibwarra sur Chandrila.

Bria Tharen arrive sur la colonie Ylesienne.

Naissance de Zakarisz Ghent sur Baroli.

Naissance d'Alex Winger, fils de Matt et Anii Turhaya.

10 Avant Yavin IV

Han Solo entre à l'Académie Impériale.

Sur Corellia, Soontir Fel se bat avec l'un des fils du directeur de la société où ses parents travaillent. Cette société force Fel à endosser toute la responsabilité, et lui ordonne d'entrer à l'Académie Impériale, sinon ses parents finiront ruinés.

Syal Antilles, en mauvais termes avec ses parents, quitte la maison familiale. Elle deviendra actrice sous le nom de Wynssa Starflare.

Le Moff Wilhuff Tarkin épouse une riche femme de la famille Motti sur Phelarion. Ce mariage se fait uniquement pour l'avancement politique de Tarkin.

Une flotte impériale réussit enfin à stopper les Lortan. Une race connue pour le meurtre de millions de personnes, une atrocité connue désormais sous le nom de purge de Reslian.

L'Empire découvre la planète Maridun, foyer des Amanin.

Naissance de Gavin Darklighter sur Tatooine.

L'Empire construit une arène pour les courses de swoop afin d'amuser la populace de Travnin. Les fonctionnaires corrompus emploient des matériaux récupérés au marché noir, faisant s'effondrer l'arène pendant la cérémonie d'ouverture.

Daala, une femme en colère contre le machisme évident de l'Empire, se crée une identité informatique, l'utilisant pour communiquer ses idées tactiques au sein de la flotte impériale. Elle attire l'attention du Moff Tarkin, qui décide de la prendre sous sa protection.

9 Avant Yavin IV

Dash Rendar entre à l'Académie Impériale.

Un énorme tremblement de terre détruit une grande partie de la civilisation des Chadra-Fan.

7 Avant Yavin IV

Naissance de Kyp Durrion dans les colonies de Deyer dans le système Anoat.

Wrenga Jixton (alias "Jix") est traduit en justice. Il est envoyé dans les mines de Kessel. Il s'échappera plus tard pour se rendre sur Aridus.

Naissance de Bendi Kalenda.

Le constructeur de vaisseaux Gallofree Yards Inc. fait banqueroute.

Une cité de la planète Falleen est totalement décimée par l'Empire après qu'une arme biologique ait échappé au contrôle d'un laboratoire établi par Dark Vador. Deux cents mille Falleen sont tués dans la « stérilisation », qui sauva le reste de la population de la planète.

6 Avant Yavin IV

Loka Hask est expulsé de l'Académie militaire Impériale de Carida. Il revient sur sa planète natale au moment de l'exécution publique de son père, un criminel réputé.

Han Solo sort diplômé de l'Académie Impériale de Carida.

Des contrebandiers, sous le commandement du Capitaine Hoffner, se retrouvent nez à nez avec la flotte Katana. Ils passent immédiatement en hyperspace, ayant prit les vaisseaux pour des destroyers impériaux. Talon Karrde fait partie de l'équipage.

Guri, un droïde à l'apparence humaine est construit par Simonelle the Ingoian.

5 Avant Yavin IV

L'officier impérial Han Solo sauve Chewbacca, un Wookiee esclave, des mains du commandant impérial Nyklas sur Coruscant. Suite à cet acte, il devra quitter la Marine Impériale.

Un esclave Mon Calamari nommé Ackbar devient l'aide du Grand Moff Tarkin.

Gideon Tarkin meurt lors de la révolte d'Erhynradd. Sa fille Rivoche est placée sous la tutelle du frère de Gideon : le Moff Wilhuff Tarkin.

Naissance de Rayf Isanna sur Ossus.

Stanton Rendar est tué lorsque son cargo s'écrase sur l'aile privée du musée de l'Empereur. Les possessions de sa famille sont prises par Palpatine et le frère de Stanton, Dash, est expulsé de l'Académie Impériale de Carida.

Une révolte dans le système Devaronien a pour conséquence un massacre total dans la ville sainte de Montellian Serat.

Le Prince Kalen, frère du prince Isolder de Hapès est tué par le pirate Harravan. Isolder part à la recherche du pirate.

Tinian l'att achète le Wookiee Wrrl, afin de lui permettre d'échapper à la mort que lui promettaient ses anciens maîtres.

4 Avant Yavin IV

Han Solo et Chewbacca libèrent des esclaves d'un vaisseau esclavagiste zygerrian près de Janodral Mizar. Solo offre le vaisseau et sa cargaison aux esclaves désormais libres.

Kyle Katarn entre à l'Académie Impériale de Carida.

Le Général Zakar devient responsable des opérations militaires impériales sur Garos IV.

La planète Mon Calamari est placée sous la loi martiale impériale, ses habitants sont enrôlés pour le travail forcé

3 Avant Yavin IV

La planète Narg dans le secteur de Rayter est découverte par l'Empire.

Le complexe de Maw est construit.

Le Prince Isolder trouve et attrape Harravan. Celui-ci sera assassiné dans sa cellule sur Hapès avant qu'il ne puisse donner le nom de son complice lors du meurtre du frère d'Isolder.

Dans le système de Gus Treta, appartenant au secteur de Corellien, Jagged et Zena Antilles sont tués dans leur station de carburant lorsque le capitaine Loka Hask, un pirate, met

le feu à une partie de la station spatiale afin d'essayer d'échapper aux forces de sécurité corelliennes. Seul leur fils Wedge Antilles et leur fille Zena survivent à l'accident. Wedge décide de trouver le vaisseau de Hask, le Buzzer, et le détruit. La capitaine Hask réussit à s'échapper.

Han Solo gagne le Faucon Millenium lors d'une partie de Sabacc contre Lando Calrissian.

Han Solo quitte l'espace impérial et rejoint le secteur corporatif.

Saelt-Marae rejoint l'entourage de Jabba le Hutt.

Shada D'ukal rejoint l'Ordre des Mystrils sur Emberlene.

Les Ssi-Ruuk rejoignent la frontière les séparant de l'espace connu.

2 Avant Yavin IV

Le traité Corellien est signé par des groupes de résistance provenant des planètes Corellia, Chandrila et Alderaan. Le traité permet la création officielle de la Résistance Rebelle et nomme Mon Mothma au poste de commandant stratégique.

Naissance de Lumpawarrump sur Kashyyyk. Il est le fils de Mallatobuck et Chewbacca.

Le contrebandier Corellien Booster Terrik est arrêté par Hal Horn, officier de la CorSec. Terrik est condamné à cinq années d'emprisonnement dans les mines de Kessel.

Naissance d'Anja Gallandro sur Anobis.

Naissance de Gabby, futur pilote républicain.

Corran Horn entre à l'Académie de la CorSec.

Luke Skywalker et Biggs Darklighter sont témoins de la mort d'un bantha qui a perdu son cavalier Tusken.

Biggs Darklighter entre à l'Académie.

1 Avant Yavin IV

Jorj Car'das disparaît sans laisser de traces, et

ne fait pas parler de lui pendant 20 ans. Le départ de Car'das laisse son organisation dans le chaos le plus complet. Ceci permet à Talon Karrde d'en prendre le contrôle.

Ackbar est sauvé de l'esclavage impérial par des agents rebelles.

Iella Wessiri rejoint la CorSec.

Gaeriel Captison est élu sénateur de Bakura.

Les envahisseurs Ssi-Ruuk attaquent G'rho. Ils kidnappent un jeune garçon du nom de Dev Sibwarra, qui subit un lavage de cerveau.

Lando Calrissian et Niles Ferrier sont impliqués dans une opération de contrebande sur la planète Phraetiss, opération qui tourne terriblement mal.

Mako Spince doit faire face à une confrontation avec des bandits NaQoit dans le système d'Ottega. Spince s'en sort estropié et retourne sur Nar Shaddaa pour récupérer.

An 0, Bataille de Yavin IV



L'Empire envoie des troupes sur Ralltiir afin de prendre le contrôle de la planète, réagissant aux rumeurs selon lesquelles des sympathisants rebelles feraient partie du Haut Conseil.

Feltpern Trevagg, un Gotal, croise Obi Wan Kenobi dans les rues de Mos Eisley et sent que celui-ci est sensible à la Force.

Alderaan est détruite par l'Etoile de la Mort.

Dark Vador tue Obi Wan Kenobi.

La Bataille de Yavin.

Une guerre civile éclate entre les fermiers et les mineurs d'Anobis, les fermiers voulant rejoindre la Rébellion, les mineurs craignant, eux, la perte du commerce avec l'Empire.

Deena Shan rejoint l'Alliance Rebelle.

Une flotte impériale annexe la planète Bakura par la force.

La base Rebelle de Yavin IV est évacuée.

Suite à la mort de l'Amiral Griff, le Capitaine Ozzel est promu au grade d'Amiral et placé aux commandes de la flotte de Dark Vador. Le Capitaine Piett prend quant à lui le commandement du Super Star Destroyer personnel de Vador : l'Executor.

L'ancien pilote Impérial Tycho Celchu rejoint l'Alliance Rebelle.



1 Après Yavin IV

La bataille de Taanab : Lando Calrissian stoppe l'avancée de pirates lors de leurs attaques sur Taanab.

Des Stormtroopers arrêtent la famille Durrion. Kyp Durrion et ses parents sont envoyés dans les mines d'épices de Kessel. Leur second fils, Zeth, est enrôlé de force dans l'Académie Impériale de Carida.

Une force impériale attaque et prend le contrôle de la planète Bakura.

Le Major Soontir Fel et l'actrice Wynssa Starflare (alias Syal Antilles) se marient sur Coruscant.

2 Après Yavin IV

Corran Horn sort diplômé de l'Académie des Forces de Sécurité Corelliennes.

3 Après Yavin IV

Kirtan Loor devient officier de liaison avec les Forces de Sécurité Corelliennes.

Naissance de Shinnan.

Un convoi de l'Alliance Rebelle en route vers Hoth est attaqué sur Derra IV par un escadron impérial, dont le célèbre 181e escadron de TIE. Tous les Rebelles sont tués, dont le commandant Narra, chef de l'Escadron Rouge.

Booster Terrik est libéré de la prison impériale de Kessel, après 5 ans d'emprisonnement pour contrebande.

La bataille de Hoth.

Luke Skywalker commence sa formation de Jedi sous la tutelle du Maître Jedi Yoda sur Dagobah.

Han Solo est congelé dans la carbonite.

Dark Vador commence à « réparer » le corps de Shira Brie avec des prothèses cybernétiques. Après sa « résurrection », Shira commence à suivre l'entraînement de Vador et prend le nom de Lumiya.

L'officier de la CorSec Hal Horn est assassiné par Bossk, un chasseur de primes Trandoshan. Les Forces de Sécurité Corelliennes l'arrêtent, puis le relâchent sur ordre de l'officier de liaison Kirtan Loor.

Dark Vador présente Lumiya à l'Empereur, lui offrant ses services en tant que « Main de l'Empereur ».

4 Après Yavin IV

La princesse Leia tue Jabba le Hutt.

Bataille d'Endor.

Dark Vador meurt après avoir tué l'Empereur Palpatine.

L'Alliance Rebelle devient l'Alliance des Planètes Libres, une organisation temporaire

en attendant qu'un gouvernement plus conventionnel soit créé.

Une flotte d'invasion rebelle voyage jusqu'en territoire Ssi-ruuvi peu après l'incident de Bakura. La flotte découvre que les Ssi-ruuk pansent leurs blessures après une terrible bataille contre une race inconnue, qui sera découverte quelques temps plus tard sous le nom de Chiss. Après une bataille aboutissant en impasse, Mon Mothma ordonna à la flotte de retourner en territoire républicain, satisfaite de savoir que les Ssi-ruuk n'étaient plus en mesure d'organiser une nouvelle invasion.

Suite à la mort de l'Empereur, Sate Pestage constitue un gouvernement provisoire sur Coruscant.

La Nouvelle République est formée.

Ysanne Isard trouve le récent centre de clonage de Palpatine, profondément enfoui sous le Palais Impérial de Coruscant. Elle crée secrètement son propre clone et le place en «attente». Elle détruit ensuite le centre de clonage.

Le centre de réparation Impérial Black 15 à proximité de N'zoth est attaqué par les Yevethan. Nil Spaar prend le contrôle de la «flotte noire» impériale sur les ordres du vice-roi du Protectorat Yevethan.

Naissance de Lowbacca sur Kashyyyk.

Naissance de Danni Quee, futur colon de Belkadan.

Moruth Doole prend possession des mines d'épices de Kessel.

5 Après Yavin IV

Lando Calrissian, avec l'aide du groupe nommé les «Commandos de Lando», fait fuir les troupes impériales de Bespin et de la Cité des Nuages.

Soontir Fel retrouve enfin sa femme Syal après des mois de recherches.

Tycho Celchu infiltre Coruscant aux commandes d'un TIE Fighter Impérial. Il sera emprisonné des mois durant, avant de pouvoir s'enfuir et rejoindre l'Escadron Rogue.

L'Escadron Rogue gagne une bataille décisive contre les Forces Impériales d'Ysanne Isard. Le baron Soontir Fel joue un rôle essentiel dans cette bataille.

Ysanne Isard capture le baron Fel et l'envoie à Nirauan où il rencontre le Grand Amiral Thrawn. Celui-ci arrive à convaincre Fel de le rejoindre dans sa lutte dans les Régions Inconnues. La femme de Fel le rejoindra plus tard. Fel disparaît de la circulation. On n'entendra plus parler de lui pendant des années.

Luke Skywalker est promu Général.

Corran Horn, Gil Bastra, Iella et Diric Wessiri cherchent à échapper à l'agent Impérial Kirtan Loor.

6 Après Yavin IV

Diric Wessiri est capturé par des agents impériaux. Il restera captif pendant un an avant d'être secouru par les troupes de la Nouvelle République.

7 Après Yavin IV

Coruscant devient la capitale de la Nouvelle République.

Naissance de Jagged Fel dans les régions inconnues, fils de Soontir Fel et Syal Antilles Fel.

Naissance de Zekk sur la planète Ennth.

Le Guardian, super star destroyer impérial sous le commandement du capitaine Drommel est gravement endommagé lors d'une bataille contre les forces républicaines.

8 Après Yavin IV

La Nouvelle République capture le Tyrant, super star destroyer impérial. Le vaisseau, est renommé Le Rêve Rebelle par la conseillère Leia Organa qui en fait son appareil personnel.

Découverte du vaisseau Jedi, le Ch'unthor.

Han Solo et Leia Organa Solo se marient sur Coruscant.

Une bataille pour prendre le contrôle des régions ayant appartenu à Zsinj. Elle oppose les forces de la Nouvelle République, menées par l'Amiral Ackbar, les forces impériales, menées par l'Amiral Rogriss et la flotte du Seigneur de la Guerre Teradoc.

La Nouvelle République prend le contrôle du système de Kuat.

Pash Cracken dirige les forces Républicaines lors d'une bataille les opposant aux Impériaux à Xyquine.

Après des mois de combat sans fin, la Nouvelle République sort victorieuse de la bataille l'opposant à Rogriss et Teradoc.

9 Après Yavin IV

Naissance de Jaina et Jacen Solo sur Coruscant.

FreiTek Inc commercialise le E-Wing.

10 Après Yavin IV

La flotte des Vestiges de l'Empire attaque Coruscant, forçant la Nouvelle République à quitter la planète.

La Nouvelle République établit une base secrète sur la cinquième lune de Da Soocha.

Une guerre civile éclate entre les derniers commandants Impériaux et les partisans de l'Empereur.

Luke Skywalker rencontre Kam Solusar, un Jedi Noir dans la cité de Nespis VIII et arrive à le faire quitter le côté obscur de la Force.

Les forces impériales capturent la planète Duros. Durant l'attaque, le vaisseau du capitaine Pelleaon, le Chimaera est abandonné après avoir subi de nombreux dégâts.

La cinquième lune de Da Soocha est détruite par les forces impériales.

Naissance d'Anakin Solo dans la cité de Nespis VIII.

Koyi Komad et Nrin Vakil se marient

11 Après Yavin IV

Mort des clones de l'Empereur Palpatine.

Le noyau de la planète impériale Byss est détruit.

L'Amiral Pellaeon rejoint le royaume du seigneur de la guerre Teradoc. Il est promu Vice Amiral et chargé du commandement d'une flotte de Star Destroyer.

Rétablissement de la Nouvelle République avec Mon Mothma à sa tête. Leia Organa Solo est nommé ministre.

Coruscant redevient la capitale de la Nouvelle République.

La Nouvelle République met en place un nouveau programme de développement de vaisseaux spatiaux. Huit nouvelles classes d'appareils seront créées, mais il faudra des années avant que la conception et la fabrication soient réellement terminées.

Création de l'Académie Jedi de Luke Skywalker sur Yavin IV.

Leia Organa Solo succède à Mon Mothma à la présidence de la Nouvelle République.

Sentant qu'il risque de sombrer du Côté Obscur, Kyle Katarn quitte l'Académie Jedi et abandonne les voies de la Force. Il redevient un mercenaire, travaillant à l'occasion pour la Nouvelle République.

La frégate Cœur Vaillant de la Nouvelle République rencontre le Vagabond Teljkon. Le Vagabond, un ancien appareil d'origine inconnue, met hors de combat la frégate.

Cion Marook devient sénateur pour la Nouvelle République.

12 Après Yavin IV

L'arme de destruction L'œil de Palpatine est détruite.

Callista transfère son esprit dans le corps de Cray Mingla.

Le Général Crix Madine est tué.

La sénatrice Gaerial Captison et l'officier impérial Pter Thanas se marient.

Une flotte envoyée par le Vice Amiral Pellaeon saisit un nombre conséquent de mondes centrés autour de la planète Orinda.

Naissance de Tahiri Veila.

13 Après Yavin IV

La bataille d'Orinda. La flotte de la Nouvelle République, menée par le Général Wedge Antilles commandant le Super Star Destroyer Lusankya est forcée de battre en retraite après de longs mois de siège visant à reprendre les mondes saisis par l'Amiral Pellaeon.

Wedge Antilles et Iella Wessiri se marient sur Coruscant.

Lando Calrissian et Mara Jade avortent une tentative d'assassinat sur le seigneur du crime Lord Bombassa sur Pembric 2. Calrissian et Jade étaient en mission pour Talon Karrde, tentant de trouver trace de Jorj Car'das, disparu quelques années plus tôt.

Naissance de Valin Horn, fils de Corran Horn et Mirax Terrik.

Naissance de Sannah, future étudiante de l'Académie Jedi.

14 Après Yavin IV

Naissance de Malinza, fille de Gaerial Captison et Pter Thanas sur la planète Bakura.

15 Après Yavin IV

Luke Skywalker apprend que Brakiss est un espion et tente de lui faire quitter le côté obscur de la Force. Il force Brakiss à regarder sa propre noirceur. Brakiss apeuré par ce qu'il entrevoit quitte précipitamment Yavin IV.

16 Après Yavin IV

Sur la planète Ennth, le village de New Hoptown est détruit par une éruption volcanique. Il y aura un seul survivant, Zekk, un petit garçon de 9 ans.

Zekk monte clandestinement à bord du Lightning Rod et voyage jusqu'à Coruscant, où

il va vivre avec Peckhum, le pilote de l'appareil.

17 Après Yavin IV

Le beau-frère de Gavin Darklighter est tué lors d'un combat contre les Yevetha. La sœur de Gavin et ses enfants viennent vivre avec lui sur Coruscant.

Tycho Celchu et Winter se marient.

19 Après Yavin IV

Les Chevalier Jedi Kam Solusar et Tionne se marient

Boba Fett affronte Han Solo sur Jubilar avec l'intention de le tuer. Les deux ennemis décideront au final de laisser l'autre en vie.

Wedge Antilles et Corran Horn se retirent du service militaire actif. Corran sera désormais un Chevalier Jedi à temps plein.

Viqi Shesh de Kuat est élue Sénatrice de la Nouvelle République.

20 Après Yavin IV

Luke Skywalker et Mara Jade se marient sur Coruscant.

Tycho Celchu, Wes Janson et Derek « Hobbie » Klivian démissionnent de l'Escadron Rogue.

Gavin Darklighter prend le commandement de l'Escadron Rogue.

21 Après Yavin IV

Leia Organa Solo est une nouvelle fois élue Chef d'Etat de la Nouvelle République.

22 Après Yavin IV

La société ExGal, société regroupant des scientifiques cherchant de la vie à l'extérieur des frontières connues de la galaxie, fonde l'avant poste ExGal-4 sur la planète Belkadan dans le secteur Dalonbian.

24 Après Yavin IV

Mara Jade Skywalker commence à souffrir d'un mal mystérieux.

Décès de Mon Mothma sur Chandrila.

Borsk Fey'lya est élu Chef d'Etat.

Déçu par l'élection de Fey'lya, l'Amiral Ackbar se retire du service militaire et retourne sur Mon Calamari.

25 Après Yavin IV

Chewbacca meurt en tentant de sauver les habitants de Sernpidal.

A bord d'une station spatiale orbitant autour d'Ord Mantell, Bossk provoque Han Solo en parlant de la mort de Chewbacca. La provocation a pour résultat un nez cassé et quelques dents en moins.

27 Après Yavin IV

Coruscant est conquise par les Yuuzhan Vong.

Décès de Borsk Fey'lya.

Anakin Solo est tué.

28 Après Yavin IV

A vous de jouer...

QUELQUES EVENEMENTS MAJEURS

Fondements de la Grande Guerre des Sith (4000 Avant Yavin IV)

La Grande Guerre des Sith se déroula quelque quatre mille années avant la bataille de Yavin, bien avant que la République n'ait lentement sombré dans la corruption, bien avant que la galaxie ne sombre dans la Guerre Civile Galactique qui opposera l'Empire à l'Alliance Rebelle.

La Grande Guerre des Sith a trois racines principales : la première est la conversion de Freedon Nadd au Côté Obscur de la Force, la deuxième est l'apparition d'Exar Kun et sa conversion au Côté Obscur, lui aussi. Enfin, la dernière racine est la conversion du Padawan Ulic Qel-Droma et son ralliement à Exar Kun.

La Grande Guerre des Sith fut un conflit qui faillit ébranler la galaxie et détruire des milliards d'êtres intelligents. La principale menace fut représentée par le jeune Exar Kun, un Padawan doté d'un potentiel exceptionnel, mais hélas caractérisé par une trop grande confiance en lui et un désir de régner sur la République...

La conversion de Freedon Nadd

Un millénaire après le règne de Naga Sadow, l'Empire Sith n'est plus que ruines. Les Massassis, peuple amené par celui-ci sur Yavin IV, commencent à régresser sur le plan physiologique et intellectuel, devenant encore plus primitifs qu'avant. Mais ils sont toujours loyaux à Naga et protègent son temple sur Yavin IV. C'est six cent ans après que Naga se soit posé sur Yavin qu'un nouveau Seigneur Sith émergea de l'obscurité, Freedon Nadd. Celui-ci ne voulut pas attendre d'être promu, ou plutôt de devenir le nouveau Seigneur Sombre des Sith. Il décida de fonder son propre Empire dont il serait le chef. Il trouva la planète idéale, Ondéron, apportant avec lui le sombre pouvoir des Sith. Il fonda son Empire à partir de ce point et répandit son pouvoir corrupteur sur toute la planète. C'est pour cela que les familles dirigeantes de la planète seront affectées et corrompues par son pouvoir.

Peu après sa mort, trois Jedi, dont le Chevalier Jedi Ulic Qel-Droma, atterriront sur la planète pour résoudre la guerre interne qui ravageait la planète et qui faisait rage depuis plus de cinquante années. Les trois Jedi arrivèrent à ramener la paix sur Onderon et firent cesser cette guerre mais s'aperçurent rapidement que la reine au pouvoir, Amanoa, avait été manipulée par le spectre de Nadd.

Toutefois, la paix n'était que frêle. Peu après la fin de la guerre, des fanatiques de Nadd menacèrent de reprendre la planète par la force au nom de leur maître. Mais les Jedi réussirent à étouffer cette révolte et la paix revint définitivement sur Ondéron. Le sarcophage de Nadd fut retiré d'Ondéron et placé sur Dxun, privant ainsi la planète de l'aura maléfique du Seigneur Noir. Mais Nadd n'avait pourtant pas fini de faire parler de lui...

La conversion d'Ulic Qel-Droma :

Ulic était un jeune chevalier Jedi, courageux

sans être fougueux. Il étudia la Force selon les préceptes Jedi et ne fut que peu souvent en contact avec le côté obscur sauf lors de la médiation sur Ondéron.

Mais alors que Ulic étudiait les artefacts Sith pour trouver une solution au conflit entre les Jedi et les Krath, une organisation secrète qui rassemblait des personnes qui étaient passées du Côté Obscur de la Force, le destin du jeune homme bascula.

L'organisation krath, créée par Setal et Aleema Keto, et dont les membres avaient pris le contrôle du Système Tetan, s'opposa alors à la République et aux Jedi. Durant la même période, Ulic reçut la visite du fantôme de Nadd qui lui dit que le destin des Sith était de régner à nouveau sur la Galaxie et que lui-même, deviendrait un Sith à son tour. Ce discours lui fit impression mais il n'en tint pas compte étant donné qu'une menace plus pressante se faisait sentir : les Jedi devaient en effet reprendre le Système Tetan de force.

Une flotte républicaine sortit de l'hyperespace dans ce système et tenta de reprendre la planète mais elle fut défaite par la flotte Tetan, aidée des pouvoirs obscurs d'Aleema. Un meeting fut alors organisé sur Deneba pour discuter de ce problème. Ulic conseilla d'infiltrer les rangs des Krath mais on ne voulut pas l'écouter. Une attaque perpétrée par les droïdes appartenant aux Krath décima les rangs Jedi et le propre maître d'Ulic, Arca Jeth, fut tué devant ses yeux. Dévoré par le fait qu'il se croyait responsable de cette mort, Ulic décida d'infiltrer, malgré les avertissements des maîtres Ood Bnar et Odan-Urr, la capitale du Système Tetan.

Hélas, Aleema et Setal l'attendaient. Satal l'empoisonna avec du poison Sith et les deux dirigeants krath le rallièrent à leur cause. Nomi Sunrider, l'amie d'Ulic, tenta de partir à son secours sur Cinnagar où il se trouvait actuellement mais ne parvint pas à le rejoindre. Pendant ce temps, Ulic tua Setal de sang froid en donnant libre cours à sa colère. Il venait de franchir la limite entre le Côté Obscur et le Côté Lumineux. Nomi et les deux Jedi venus avec lui sur Ondéron - dont son propre frère Cay - le laissèrent réaliser ce qu'il venait de faire. Ils décidèrent de revenir le chercher, mais leur Maître Jedi les prévint que si Ulic avait rallié le Côté Obscur, ils devraient le

laisser là où il était. Et ce fut le cas, quand Ulic les attaqua, ils durent s'enfuir et le laisser sur la planète : car Ulic devait venir de sa propre volonté, ou ne pas venir du tout. La force de sauvetage Jedi à peine partie, un autre personnage fit son entrée dans la chambre d'Aleema et Ulic : Exar Kun...

La conversion d'Exar Kun :

Exar Kun était un jeune Jedi arrogant et puissant dans la Force. Il était fasciné par tout ce qui touchait de près ou de loin au Côté Obscur de la Force. Toutefois, cette fascination le mit en difficulté, son mentor voyant d'un mauvais oeil cet intérêt plus qu'étrange. Ils se disputèrent et Exar quitta la planète où il était pour se rendre, après quelques recherches, sur Dxun, afin d'aller voir le tombeau de Freedon Nadd. L'esprit de Nadd entra en contact avec lui, vit les immenses pouvoirs qu'il possédait et sa soif d'en savoir plus sur les Sith. Il lui donna alors les coordonnées pour rejoindre le centre de l'ancien Empire Sith, Korriban.

Une fois la planète trouvée, il chercha le principal temple Sith et y entra dès qu'il le vit. L'esprit de Nadd lui apparut une fois de plus en lui promettant d'immenses pouvoirs s'il succombait au Côté Obscur. Bien qu'il voulait apprendre les techniques des Sith, sans succomber à leur pouvoir, Kun ne put résister longtemps aux épreuves que lui faisait subir Nadd, épreuves qui nécessitaient le recours au Côté Obscur pour en sortir indemne. Une fois contraint de se soumettre irrémédiablement au Côté Obscur, il se rendit sur Yavin IV pour y trouver le temple de Naga Sadow et y rencontra les créatures créées par le Sith. Il se rendit maître des Massassis primitifs et utilisa une amulette pour détruire l'esprit de Nadd ainsi que le monstre placé par Naga Sadow pour garder son temple.

Après avoir étudié les arts Sith encore et encore, il s'envola pour Cinnagar et y rencontra Ulic ainsi qu'Aleema alors que les deux étaient en train de se remettre d'un assaut Jedi. Grâce à ses nouveaux pouvoirs, Exar Kun mit Aleema hors d'état de nuire facilement, et attaqua Ulic. Ce duel fut interrompu par Marka Ragnos, dont l'esprit avait été réveillé par la présence des deux amulettes sith en possession d'Ulic et Exar Kun. Le spectre désigna Kun comme nouveau Seigneur des Sith et Ulic comme son apprenti.

Si l'un de ces trois événements ne s'était pas produit, la Grande Guerre des Sith n'aurait peut-être pas été si violente ou n'aurait peut-être jamais existé. Car les fondements de cette guerre reposaient sur ces trois personnages-clés, qui pouvaient infléchir le cours des événements et de cette guerre. Les principaux fondements de la guerre posés, l'Histoire se mit en marche, et la galaxie fut lancée dans un conflit d'une importance cruciale, dont l'enjeu n'était rien moins que la conquête sans partage de tous les mondes connus ...

Histoire du Secteur Corporatif

Au bout de la galaxie :

Plusieurs millénaires avant l'avènement de l'Empire, la République devait surmonter une crise majeure dans son développement. Les grandes corporations exploitaient à outrance les nombreux systèmes stellaires de la Région d'Expansion dont on avait mal estimé les réserves naturelles au regard de l'appétit féroce des trusts galactiques et des besoins croissants des systèmes rattachés à la République. Des systèmes entiers étaient pillés afin d'approvisionner les chantiers navals des grandes compagnies ainsi que les mondes industriels de la République gourmands en matières premières. Nombre de peuples indigènes avaient à se plaindre de la rapacité des corporations et l'on ne compte plus le nombre de conflits planétaires qui s'ensuivirent.

Finalement, une solution aussi inattendue que satisfaisante se profila : des éclaireurs de la République découvrirent les premières voies fiables de ce que l'on appellerait bientôt la Route Hydienne et ils purent ainsi se lancer vers des régions très éloignées du centre de la galaxie et de la République. Ces éclaireurs découvrirent un bras galactique isolé, le Bras de Tingel, peuplé de milliers d'étoiles autour desquelles tournaient d'innombrables planètes apparemment vierges de toute vie intelligente. Loin des centres importants de la galaxie et des conflits d'intérêts, cette région représentait un bon moyen de libérer la soupape de l'expansion corporatiste.

Le Sénat procéda alors simultanément à l'instauration de règles draconiennes dans la Région d'Expansion tout en proposant des

incitations financières considérables pour que les grandes compagnies investissent dans les nouveaux secteurs en friche du lointain bras galactique. A posteriori, les historiens admettent que ces décisions furent sans doute à la source des mouvements de population et des bouleversements économiques parmi les plus gigantesques de l'histoire galactique : des dizaines de millions d'employés des grandes compagnies installés dans la Région d'Expansion n'eurent d'autre choix que de se rendre au bout de nulle part s'ils ne voulaient pas se retrouver à la rue. En l'espace de quelques décennies, les grandes compagnies avaient réduit de près de 75% leurs investissements dans la Région d'Expansion et laissé derrière elles des secteurs entiers à l'abandon. Il fallut des siècles aux gouvernements locaux qui dépendaient autrefois des corporations pour redresser la barre, négocier le maintien d'une présence corporatiste mutuellement satisfaisante, préserver ce qui restait des écosphères et restaurer les mondes qui n'étaient pas totalement saccagés. A terme la Région d'Expansion finit par trouver un nouvel équilibre économique et démographique précaire grâce à sa position géographique entre les régions centrales et périphérique de la civilisation galactique dominante mais de nombreuses traces physiques et même sociales de cette période demeurent présentes.

Une croissance économique sans contrôle :

De leur côté, les grandes compagnies s'en donnaient à cœur joie dans la nouvelle zone qui leur avait été allouée. Les autorités républicaines avaient après tout clairement fait comprendre que ce qui se passait hors de leurs frontières les intéressait peu. Durant les millénaires qui suivirent, les corporations purent saccager tranquillement des milliers de systèmes stellaires et s'affronter parfois très violemment sans qu'on vienne s'intéresser à leurs petites affaires, du moment que les régions centrales recevaient en grandes quantités les produits et matières premières venant du Secteur Corporatif, peu importait aux autorités républicaines ce qui pouvait bien s'y passer. Il est plus que probable que le nouveau Secteur Corporatif ne se révéla pas aussi dépourvu de vie intelligente qu'on le pensait à l'origine mais si c'était bien le cas, les corporations n'ont laissé aucune preuve incriminante derrière elles...

Il y eut des époques de rapacité inouïe, des guerres commerciales qui dégénérèrent souvent en conflits armés, des phases d'opportunisme et d'exploitation à outrance ainsi qu'un grand nombre d'occasions qui permirent à divers financiers, pirates, contrebandiers et autres individus louches de s'acheter une conduite et terminer leur vie dans l'opulence. Il y eut encore plus de victimes et de gens ruinés mais on ne s'attarda jamais à les dénombrer comme de juste...

Les grandes compagnies du Secteur Corporatif jouaient sur les deux tableaux car elles continuaient à être fortement implantées dans l'espace républicain dont elles étaient pour la plupart originaires tout en réglant leurs petites affaires et gonflant leurs marges loin des commissions de contrôles sénatoriales. A certaines périodes de l'histoire du Secteur Corporatif, ce même Sénat tenta avec plus ou moins de bonheur d'exercer un semblant de tutelle sur cette région de la galaxie lorsque la situation dépassait la mesure mais on finissait toujours pour des raisons diverses par baisser les bras et les corporations reprenaient aussitôt leurs vieilles habitudes.

Cependant, cette frénésie finit par devenir moins sauvage et plus méthodique. Après plusieurs siècles d'euphorie et d'exploitation anarchique, les dirigeants des entreprises du Secteur Corporatif finirent par admettre en majorité que leur façon de procéder leur coûtait encore pas mal d'argent malgré les bénéfices gigantesques qu'ils pouvaient tirer de leur politique. 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 sacrosaintes 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.

L'agonie de la République et les Guerres Cloniques :

A ce moment de l'histoire, la République entamait les dernières décennies de son existence mais on l'ignorait encore. Les mégacorporations qui avaient investi pendant des dizaines de siècles dans « leur » Secteur Corporatif se heurtaient de plus en plus souvent à d'autres firmes puissantes qui avaient délaissé à tort cette opportunité ou s'étaient vues violemment repoussées par les propriétaires du Secteur Corporatif lorsqu'elles avaient tenté de s'y implanter. La République et les grandes compagnies créèrent l'Alliance des Corporations dans l'espoir d'apaiser les tensions et d'inciter les différentes factions à oeuvrer de manière plus concertée en ce qui concernait le Secteur Corporatif et même le reste de la galaxie.

Notamment, la Fédération du Commerce et le Clan Bancaire Galactique qui dominaient clairement les régions centrales de l'espace républicain rivalisaient de plus en plus avec des firmes comme Kuat, Sienar, Industrial Automaton, Cybot Galactica, BlasTech, etc. qui non seulement demeuraient très présentes dans le Noyau, les Colonies et la Région d'Expansion où elles étaient nées mais prétendaient également conserver pour elles seules la manne du Secteur Corporatif. La Bordure Extérieure devenait une source croissante de rivalité entre ces firmes et la fameuse taxation des routes commerciales proposée par le Sénat handicapait bien plus la Fédération du Commerce et ses alliés que leurs concurrents qui disposaient après tout de milliers de systèmes qui n'étaient pas sous la tutelle de la République.

En quelques siècles, L'Alliance des Corporations était dans l'intervalle devenue une puissance à part entière et dont les objectifs devenaient de plus en plus spécifiques et de moins en moins liés aux intérêts des magnats et des Sénateurs responsables de son existence. Elle s'opposait parfois violemment à ceux qu'elle était censée représenter ou jouait les uns contre les autres. Bien que son influence ait un temps aidé à stabiliser quelque peu la situation dans le Secteur Corporatif, elle oeuvrait de plus en plus dans la perspective d'étendre sa propre puissance jusque sur les marchés et territoires

normalement contrôlés par ceux qui comptaient sur elle.

La Fédération du Commerce s'opposait presque systématiquement à l'Alliance des Corporations qui lui causait bien plus de désagréments par sa politique d'expansion furtive qu'elle ne lui était utile pour s'étendre davantage vers la Bordure Extérieure ou le Secteur Corporatif.

Peu de temps avant la Bataille de Géonosis qui allait marquer le début de la Guerre des Clones, l'Alliance des Corporations se joignit à la Confédération des Systèmes Indépendants bien que plusieurs de ses ennemis traditionnels comme la Fédération du Commerce en fassent déjà partie. L'appétit des dirigeants de l'Alliance les incita à soutenir les séparatistes dans l'espoir que la victoire des confédérés renforcerait leur propre influence et surtout leur permettrait de limiter celle de leurs autres "alliés".

Mais tout le monde parmi les grandes corporations ne souhaitait pas agir de manière aussi radicale et de nombreuses firmes impliquées dans le Secteur Corporatif et dans l'Alliance des Corporations refusèrent de se joindre aux séparatistes ou préférèrent prudemment jouer sur les deux tableaux et soutenir les deux camps.

Certaines de ces firmes allèrent plus loin et quittèrent l'Alliance des Corporations peu après les premiers affrontements pour fonder leur propre union, la Ligue Corporatiste Pan Galactique. Il est très possible que la Ligue Pan Galactique ait été pour certains une étape dans le but de créer un mouvement autonomiste distinct de la Confédération des Systèmes Indépendants mais elle évolua vers tout autre chose dès qu'il apparut que Palpatine renforçait son pouvoir alors que la galaxie s'enfonçait dans la guerre.

La Maison Tagge et la naissance de l'Autorité du Secteur Corporatif :

La famille fondatrice de la grande Compagnie Tagge (TaggeCo) avait durant des siècles fait la preuve du génie de nombre de ses représentants. Cette obscure famille de noblesse mineure du Noyau avait su investir jusqu'à créer une des principales firmes de la galaxie et le dernier représentant de sa lignée

n'était pas le moins subtil. Suivant l'exemple de sa parente Sanya, le jeune Baron Orman Tagge déploya des efforts considérables pour préserver l'espace du Secteur Corporatif et pour faire apparaître son entreprise comme soucieuse d'oeuvrer à la stabilisation et à la reconstruction de la galaxie. Rapidement, la Ligue dans son ensemble adopta la même ligne de conduite et se rapprocha du Chancelier Suprême Palpatine tout en se gardant bien d'afficher ses intentions réelles : soutenir la République, éliminer une fois pour toutes les concurrents rassemblés sous la bannière indépendantiste et profiter du délabrement général de la galaxie pour arracher ensuite des concessions importantes au Chancelier et au Sénat. C'est à dire fondamentalement, oeuvrer de manière similaire à l'Alliance des Corporations mais pour le camp opposé.

Orman Tagge et ses amis ne furent pas du tout surpris lorsque Palpatine proclama la naissance de l'Empire. Ils décidèrent même de participer à cette naissance en pensant qu'elle leur donnerait encore plus d'ascendant et la Ligue Corporatiste Pan Galactique ne tarda pas à se présenter comme un fidèle soutien du nouveau régime tandis que l'Alliance des Corporations était entraînée dans la chute de la Confédération des Systèmes Indépendants.

Rapidement, Tagge comprit quant à lui que l'Empereur était un esprit bien plus subtil qu'il ne l'avait laissé voir lorsqu'il était encore Chancelier. Palpatine avait passé des années à préparer son coup et bien que la galaxie soit dans un état pitoyable, il avait beaucoup moins besoin des corporations dans l'immédiat que celles-ci ne le croyaient. Après tout, les populations étaient massivement rassurées par l'instauration d'un pouvoir central fort qui leur garantirait la sécurité, sécurité en échange de laquelle les masses oeuvreraient volontiers pour reconstruire leurs mondes et renforcer en même temps ce pouvoir central. Les conseillers de l'Empereur et sa cour étaient au fait de cette situation et il y eut plus d'un sourire lorsque Orman Tagge et ses alliés vinrent proposer la naissance d'une entité corporatiste indépendante. Les sourires cessèrent presque instantanément lorsque Palpatine donna son assentiment avec un nombre de conditions relativement restreintes.

Comme par le passé, Coruscant (le Centre Impérial) se mêlerait relativement peu des affaires internes au Secteur Corporatif et l'Empereur voulait bien que celui-ci devienne une véritable entité politique. Une entité avec sa propre monnaie, ses propres armées et ses propres lois. Mais cette entité devrait pour assurer son existence garantir trois choses à l'Empereur :

- qu'elle ferait régner l'ordre dans l'espace sous son contrôle sans le soutien de l'Empire.
- la présence d'un représentant de l'Empereur dans son instance de direction suprême.
- un traitement de faveur prononcé envers l'Empire qui serait à la fois l'allié et le protecteur de la nouvelle entité.

Les magnats corporatistes comprirent facilement les désirs de l'Empereur : celui-ci n'avait pas besoin d'eux dans l'immédiat et ils avaient en fait fort à faire à la fois pour récupérer les marchés autrefois contrôlés par leurs adversaires indépendantistes, créer leur nouveau gouvernement et participer à l'effort de reconstruction. Mais l'Empire s'annonçait déjà comme un régime militaire expansionniste qui souhaitait dans un premier temps reprendre en main l'ensemble de l'espace connu avant de se lancer vers de nouvelles conquêtes. Il faudrait des ressources financières, technologiques et humaines considérables pour alimenter cette formidable machine à conquérir même si elle pourrait en partie s'abreuver sur ses victoires. Et tôt ou tard, l'Empire finirait par s'intéresser aux fabuleuses ressources du Secteur Corporatif.

Il était donc plus que jamais nécessaire d'apparaître comme un allié du pouvoir central. La naissance de l'Autorité du Secteur Corporatif était un vieux rêve à concrétiser mais devenait aussi tout à coup une impérieuse nécessité : soit les corporations s'unissaient et apparaissaient comme un groupe de pression et un allié indispensable au nouvel ordre galactique, soit elles tombaient totalement sous sa coupe les unes après les autres...

Tous les alliés d'Orman Tagge ne partagèrent pas forcément cette analyse mais la majorité l'emporta et put établir la Charte du Secteur Corporatif avec la bénédiction de l'Empereur. La Ligue Corporatiste Pan Galactique put alors laisser la place à l'Autorité du Secteur

Corporatif. Par la suite, la violence des forces impériales et la propension du pouvoir central à nationaliser les corporations dès qu'elles étaient en position de faiblesse ne firent que conforter les tenants de cette décision.

La Guerre Civile et la Nouvelle République :

Durant toute la période où l'Empire dirigea la galaxie, le Secteur Corporatif attira un grand nombre de gens. Des campagnes de propagande minutieusement orchestrées présentèrent cette région de la galaxie comme le paradis de la libre entreprise ou tout un chacun pouvait réussir loin des yeux vigilants de l'Empire. La réalité était sensiblement différente car si l'Empire était bel et bien une dictature militaire, l'Autorité du Secteur Corporatif était de fait une dictature corporatiste vassale de son puissant voisin. Une part très conséquente de la production et des bénéfices du Secteur Corporatif alimentèrent la machine de guerre impériale et permirent la répression à une échelle jamais égalée à ce jour. L'Alliance Rebelle découvrit bien vite que la vie n'était guère plus agréable dans le Secteur Corporatif que dans l'espace impérial et la répression tout aussi féroce bien que motivée par une simple avidité économique dépourvue des fioritures du pouvoir militaire et de la propagande raciste de Palpatine.

Après la Bataille d'Endor, le Secteur Corporatif put enfin disposer d'une autonomie réelle et l'Autorité sut tirer parti du conflit avec les seigneurs impériaux comme bon nombre de corporations un peu partout dans la galaxie. Cependant, la Nouvelle République ne tarda pas à faire preuve d'une certaine vigilance et n'hésita pas à taxer lourdement certaines importations provenant du Secteur Corporatif ou à faire pression sur les corporations présentes dans son espace pour obtenir un assouplissement de la Charte, notamment en matière de droits de l'individu et de respect de l'environnement. Les résultats de ces pressions furent mitigés et rarement à la hauteur des attentes du Sénat de la Nouvelle République.

Le Secteur Corporatif fit son possible pour demeurer à l'écart des conflits durant les années qui suivirent tout en utilisant les besoins des belligérants pour s'enrichir. Bien que le Vecteur Prime de l'invasion Yuuzhan Vong ait en partie traversé son espace et que

plusieurs systèmes soient tombés aux mains des envahisseurs, les dirigeants du Secteur Corporatif parvinrent à conclure leurs propres accords avec les Vongs, obtenant une trêve temporaire. Pour ne pas être attaqués par les Yuuzhan Vongs, le Secteur Corporatif accepta de leur livrer les Jedi se trouvant à l'intérieur de ses frontières et après la défaite des envahisseurs, il est plus que probable qu'une telle décision ne soit pas oubliée par les vainqueurs...

Fondements de la Guerre des Clones



C'est après plus d'un millénaire de paix relative qu'éclata la Guerre des Clones, ce long et fastidieux conflit qui mettra en branle la galaxie toute entière, impliquera des millions d'être vivants et intelligents et verra naître une forme de combat encore jamais vue dans la galaxie. Cette guerre mettra fin à beaucoup de vies, complices ou innocentes de cet affrontement. Elle brisera dans l'oeuf beaucoup de rêves imaginés par des millions d'êtres.

Il y a d'innombrables causes qui amèneront peu à peu cette guerre à éclater enfin. L'une d'entre elles est latente, et est née bien longtemps avant que la première bataille de ce conflit éclate : c'est la corruption du Sénat. En effet, depuis déjà bien longtemps, le Sénat s'est vu corrompre par ses membres qui, ne portant plus aucune attention à l'intérêt collectif, se concentraient sur leur propre profit et leur ascension sociale dans ces hautes sphères du pouvoir. Cet état d'esprit est apparu avec les premiers Sénateurs des guildes marchandes et des grands conglomerats. En effet, ceux-ci n'avaient cure de la politique galactique. Ils désiraient seulement que les nouvelles lois proclamées soient bénéfiques pour leur guildes. Ils soudoyaient les membres du gouvernement pour faciliter tel ou tel vote.

Mais peu à peu, les autres membres du Sénat, attirés par l'appât du gain, commencèrent à pratiquer les mêmes procédés que les Sénateurs commerciaux. Ils furent d'abord soudoyés et achetés par eux, puis se mirent à leur compte. Ils voulaient du luxe et ne désiraient pas être un point au milieu de milliers d'autres. Ils s'associèrent alors entre eux selon leur idéologie et leurs visions du futur. Des clans commencèrent à se créer au sein même de cette honorable assemblée et l'individualisme gagna sur le désir d'aider et de servir les autres êtres. Peu de Sénateurs résistèrent à cet appel à l'enrichissement. Seuls quelques-uns, forts de leurs valeurs morales, ne succombèrent pas et exercèrent une vive résistance contre cette montée de la corruption. Dans les dernières heures du Sénat, seule une poignée de ces êtres de valeurs survivait encore, notamment le Sénateur Bail Organa et la Sénatrice Mon Mothma.

Toutefois, la Guerre des Clones n'aurait pas éclaté avec cette seule cause car il fallait un événement perturbateur pour briser à jamais la frêle cohésion du Sénat. Cet élément fut le Sénateur de Naboo : Palpatine. Celui-ci avait soif de pouvoir et voulait, au plus profond de lui-même, régner sur la République. Pour ce faire, il devait tout d'abord accéder à la plus haute dignité du gouvernement, le poste de Chancelier Suprême. Aidé par ses pouvoirs noirs de Sith, il manipula la Fédération du Commerce afin que celle-ci envahisse la paisible planète de Naboo, sa mère patrie. Il apparut aux dirigeants de cette organisation comme un puissant seigneur Sith et leur demanda de se joindre à lui pour régner. Avidé de pouvoir lui aussi, Nute Gunray, viceroy de la Fédération, accepta l'idée de placer une grande flotte autour de la planète afin de créer un blocus hermétique.

Afin de laisser le temps à ses nouveaux alliés d'agir, Palpatine enlisa le Sénat dans d'innombrables procédures administratives. Il se lia d'amitié avec le Chancelier en poste et lui conseilla de demander au Sénat de voter une loi sur la taxation des zones éloignées du centre de la galaxie. Toutefois, elle accrût encore la dissension au sein du Sénat, obligeant tous les membres à rester sur Coruscant et donnait une raison valable pour lancer le blocus organisé par les Neimoidiens. Le Sénat fut alors privé de tout pouvoir exécutif tellement les procédures

d'administration et de refus étaient fastidieuses. Palpatine était arrivé à ce qu'il voulait, encore plus de suspicion au sein du Sénat et une paralysie partielle de celui-ci. Grâce à l'aide de la reine de Naboo, un vote qui désignerait un nouveau Chancelier fut lancé, vote qui améliorerait sa position s'il était élu. Il se démena alors pour l'être et corromput encore d'avantage les membres afin d'accéder à ce poste qu'il convoitait.

Toutefois, son plan connut un échec lors de la libération de Naboo par les royalistes et l'armée Gungan. En effet, il n'avait pas eu le temps d'asseoir son nouveau pouvoir et de déchaîner les passions contre les Neimoidiens. Mais sa victoire était totale, il était devenu Chancelier Suprême, il avait de grands pouvoirs, il avait réussi à diviser le Sénat et était en mesure d'instaurer des lois qui le serviraient plus tard. Il s'intéressa alors au jeune Anakin Skywalker qui était en train de suivre sa formation Jedi et voulait, dans l'avenir, pouvoir compter sur lui en tant que pion au milieu de son gigantesque plan. Il forma le Comte Dooku au côté obscur et lui demanda de créer un mouvement contestataire opposé à la République. Il voulait par cette action, pouvoir s'octroyer les pleins pouvoirs afin de repousser ce mouvement dissident et à plus long terme, diriger en seul maître la galaxie.

Ce fut cet élément qui précipita la galaxie dans la guerre totale. Dooku se rapprocha de dirigeants puissants de la galaxie et leur fit voir les possibilités d'un soulèvement contre le gouvernement en place. Il eut tout de suite des échos dans les milieux commerciaux qui voulaient encore plus de richesses. Les dirigeants des méga conglomérats, des empires commerciaux se joignirent à lui et mirent à sa disposition leurs armées pour renverser le pouvoir. De multiples planètes rallièrent sa cause et précipitèrent la galaxie dans un déchirement sans conséquent. La République, pour répondre à cet affront, envoya ses membres les plus efficaces sur les planètes contestataires pour les ramener dans l'optique du gouvernement, les Jedi. Ceux-ci se dispersèrent dans toutes les zones chaudes pour résoudre les crises qui éclataient. Dooku intensifia encore d'avantage ses discours et incorpora à son mouvement encore plus de nations et d'individus. Le Sénat et l'Ordre Jedi étaient débordés et Palpatine ne fit rien pour

arranger les choses, il tenta de parlementer avec les Séparatistes mais ce n'était que pour conserver les apparences.

Un dernier événement chamboula davantage la frêle harmonie qui subsistait encore : la découverte de l'armée clone demandée pour la République par un Jedi du nom de Sifo Dyas. Ce fut grâce à Obi-wan Kenobi qui était parti sur Kamino pour retrouver la trace d'un assassin, que l'ordre Jedi prit connaissance de cette armée illégale selon les lois en vigueur. Cette nouvelle fit un grand séisme dans le paysage politique et dans les plus hautes instances de la République. Personne ne comprenait comment cette armée fut construite et pourquoi un Jedi aurait fait cela.



C'est à cette nouvelle que Palpatine commença à amener petit à petit la galaxie dans la guerre qu'il projetait. Il se servit de l'armée clone pour résoudre la crise séparatiste et mater enfin la tare que portait la galaxie depuis des années. Toutefois, il ne pouvait pas lancer une attaque contre les Séparatistes de son propre chef. Pour cela, il manipula encore une fois un être vivant naïf, le Délégué Planétaire rattaché au Sénat, Jar Jar Binks. Il déclama que la Sénatrice de Naboo aurait accepté de réagir et de se servir de cette armée pour résoudre le problème. De plus, il sous-entendit que le seul moyen de pouvoir réagir efficacement serait de donner les pleins pouvoirs au Chef d'Etat. C'est ce que fit Binks. Il lui donna les pleins pouvoirs. Le Chancelier Suprême décida alors de lancer une attaque décisive contre la fabrique de droïdes de Géonosis, avec le concours des Jedi. Cette bataille amènera la galaxie dans la Guerre des Clones qui opposera la République face aux Séparatistes.

C'est après un long cheminement, une longue période d'instabilité, que la Guerre des Clones éclata dans une galaxie tourmentée par la corruption et la méfiance. Celle-ci aura de lourdes conséquences qui mettront en branle tout un système politique, judiciaire et économique. Mais en réalité, ce conflit fut

permis par l'intervention d'une seule personne : Palpatine, alias Dark Sidious, Seigneur des Sith et ennemi juré de l'Ordre Jedi.



QUELQUES PLANETES CONNUES

Si la galaxie comprend des millions de planètes, toutes n'ont évidemment pas encore été explorées et celles qui l'ont été ne sont pas toutes habitables. Prenez pour exemple notre système solaire avec la seule planète Terre comme foyer de la vie. Bien sûr, les technologies accessibles aux habitants de la galaxie, dans l'univers de la Guerre des Etoiles, sont bien différentes de celles que nous, pauvres terriens, maîtrisons à l'heure actuelle. La « terraformation » des planètes est possible grâce à une énergie retirée de l'exploitation des astéroïdes, par exemple. Mais même si des milieux restent inhospitaliers, rien n'empêche techniquement l'établissement de bases hermétiques où les conditions de vie sont clémentes.

On pourrait recenser ici toutes les planètes évoquées dans la saga galactique, mais ce serait un travail fastidieux et de toutes façons pas très utile. Mieux vaut vous laisser l'occasion d'imaginer vos propres mondes afin de vous sentir chez vous dans la galaxie. Toutefois, certaines s'imposent d'elles-mêmes par le rôle qu'elles ont joué dans la narration de la Guerre des Etoiles. Ce sont ces planètes que vous allez retrouver ici, décrites sommairement mais de façon suffisante que pour y tenir, éventuellement, l'une ou l'autre séance de jeu. Tatooine et ses déserts, Coruscant et sa ville recouvrant toute sa surface, Dagobah et ses épaisses jungles marécageuses... Tous ces lieux vont vous être décrits ci-après.

Alderaan

Les paysages d'Alderaan, d'une beauté paisible, sont composés d'immenses plaines verdoyantes, de mers peu profondes et de

quelques chaînes de montagnes. Ses habitants, les humains, n'en sont pourtant pas originaires : arrivant sur la planète ils découvrirent les villes, vides, que les Killiks leur avaient laissées comme héritage. Il semble que les Killiks, une espèce insectoïde à en juger par les structures alvéolaires qu'ils construisaient, soient bien originaires d'Alderaan mais qu'ils aient disparus, sans que l'on sache pourquoi, bien des années avant l'arrivée des humains.



Les humains colonisèrent Alderaan quelques 27 millénaires avant la bataille de Yavin (on estime qu'Alderaan fut une des premières planètes qu'ils colonisèrent), à une époque donc où le voyage hyperspatial n'existait pas encore. Venant de Coruscant, le voyage des colons dura probablement de longues années.

Frappés par la beauté de ce monde, les colons décidèrent de construire des villes en harmonie avec les paysages de la planète. C'est ainsi que l'on vit apparaître les merveilles architecturales de Crevasse City, logée dans les parois d'un canyon et donc invisible vu du ciel, ou encore de Terrarium City, que le peuple d'Alderaan couvrit de vitres de transparacier transpercées par des tours d'observation élevées et pointues. D'autres grandes villes se logèrent dans les crevasses des calottes polaires ou furent bâties au-dessus des mers de la planète, s'appuyant sur d'énormes pilotis.

Outre l'architecture, les Alderaanais se passionnèrent également pour l'écosystème de leur monde d'adoption : ils y recensèrent 8.000 espèces d'herbes, des troupeaux de bêtes à six pattes qu'ils appelèrent des "brouteurs", ou encore d'immenses créatures ailées, nommées "traverses". Ils dressèrent également des kites et des thrantas, autres créatures volantes, dans le but de les utiliser comme moyen de transport économique et non polluant.

Les Alderaaniens étaient réputés pour leurs traditions philosophiques et artistiques, ainsi que pour leur droiture morale et leur intérêt pour l'éducation : l'Université d'Aldera, capitale de la planète, était renommée dans toute la galaxie ! Parmi les domaines artistiques où les Alderaaniens excellaient on trouve le tissage d'herbes, particularité alderaanienne. Le principe de cette forme d'art est de coudre des herbes de différentes nuances et textures afin de former d'immenses toiles, observables uniquement du ciel.



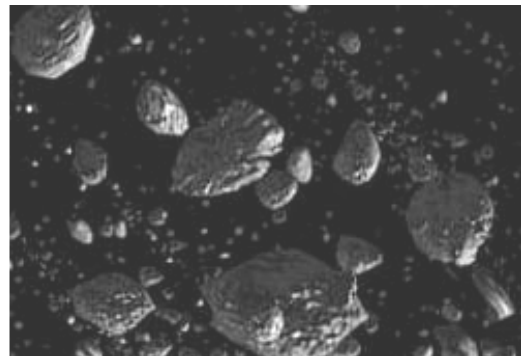
Dans le système politique alderaanien, le Haut Conseil d'Alderaan était chargé de choisir dans l'une des familles royales de la planète un vice-roi, qui dirigerait la planète. Ce système politique ancien, mais couronné de succès, permit à Alderaan, un des quatre mondes fondateurs de l'Ancienne République (avec Coruscant, Chandrila et Corellia), d'avoir une voix puissante au Sénat.

L'organisation politique d'Alderaan ne posa jamais problème, le Haut Conseil réussissant toujours à s'entendre sur son choix d'un Vice-Roi. Mais, en -70, exceptionnellement le Haut Conseil ne réussit pas à s'entendre. Il fit donc appel à la République, laquelle envoya un groupe de Jedi, dont un certain Jorus C'baoth, pour trancher le dilemme. Le titre revint finalement à Bail Organa. Cette unique "crise" dans l'histoire de la politique alderaanienne fut appelée par la suite le "Conflit de Pouvoir".

Attachés à la République, les Alderaaniens, lors du Conflit Séparatiste, apportèrent leur soutien aux forces républicaines en leur fournissant de grandes quantités d'armes diverses. Mais réalisant plus tard quels dégâts la Guerre des Clones avait provoqué, le vice-roi de l'époque, Bail Organa, décida de pacifier

la planète : toute arme serait désormais proscrite sur Alderaan. Toutes les armes de la planète furent stockées dans un vaisseau automatisé, qui fut envoyé à des coordonnées connues du Vice-Roi et de ses proches conseillers militaires uniquement.

Conservant la même ligne pacifiste, Bail Organa ainsi que sa fille Leia, s'opposèrent logiquement à la tyrannie grandissante de Palpatine, autoproclamé Empereur. Ne pouvant laisser passer une telle opposition ouverte ce dernier, une fois la construction de l'Etoile de la Mort terminée, autorisa le Grand Moff Tarkin à tester son jouet sur Alderaan. Il en résulta l'explosion de la planète, la mort de tous ses habitants, la destruction d'une grande partie de ses œuvres d'art ainsi que de son écosystème.



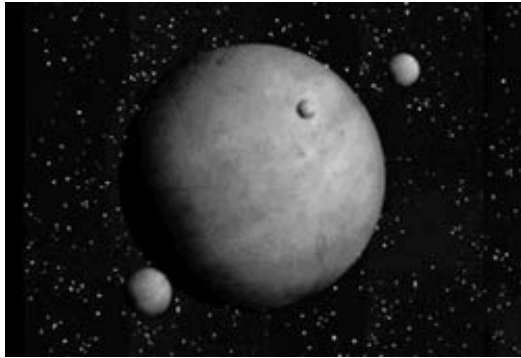
Le champ d'astéroïdes résultant de la destruction de la planète est devenu un lieu de pèlerinage pour les rescapés qui le nommèrent "le Cimetière". L'Alliance rebelle localisa par la suite une planète habitable pour servir de foyer aux alderaaniens survivants, et qui fut nommée Nouvelle Alderaan.

Bespin

Bespin est un monde gazeux entouré de nuages et de vapeurs offrant aux voyageurs de passage des reflets kaléidoscopiques d'un monde céleste aux allures paradisiaques. Même si la planète n'est pas tellurique, la vie est apparue et s'est développée dans le ciel, les premiers colons bâtissant des cités flottantes pour pouvoir s'y installer.

Les planètes géantes gazeuses sont fréquentes dans l'espace, mais il est peu habituel d'en croiser une qui est habitée. Comme la plupart des autres géantes gazeuses, Bespin est entourée d'une couche atmosphérique de

plusieurs centaines de kilomètres abritant profondément en son sein un noyau liquide à haute pression, la planète faisant elle-même 118.000 kilomètres de diamètre. Mais si Bepin possède une atmosphère très large, seule une étroite bande tempérée et respirable, dans les strates supérieures, permet l'apparition de la vie et la colonisation des pionniers.



La faune et la flore qui vit dans cette « zone de vie » est composée d'algues phosphorescentes et d'énormes méduses appelées beldons. La plupart des animaux vivent sur d'énormes léviathans, mais des meutes de velkers peuvent attraper un animal distrait et le dépecer en quelques minutes, engloutissant des gros morceaux de chair avant que la carcasse de la bête ne plonge dans les profondeurs mystérieuses de la planète.

Les cités flottantes sont accueillantes mais la vie est chère et difficile. Personne n'aurait pris la peine de s'installer sur Bepin si la planète n'était pas une source principale de gaz tibanna pour toute la galaxie. Bien que ceci soit assez méconnu, Le gaz tibanna, s'il est naturellement scellé et compressé, permet l'augmentation de la puissance de feu d'une arme, ce qui vaut une fortune sur le marché noir. La première station construite dans l'atmosphère de Bepin fut Tibannopolis, mais d'autres suivirent rapidement.

La Cité des Nuages est devenue une des plus grandes raffineries aéroportées de tibanna. Elle est également unique, car en plus de la production de gaz, la Cité mise également sur le tourisme, doublant ainsi ses revenus. Dans les entrailles de la station, le tibanna est gelé dans des blocs de carbonite pour le transport ; dans les tours les plus élevées de la ville, les touristes gagnent et perdent des fortunes dans

les endroits de luxe, comme le Trest, le Royal et la paire de Casinos O'Dice.

Il y a quelques années, la Cité fut acquise par le joueur de sabacc Lando Calrissian. Lando prouva alors à tous qu'il était capable de tenir un rôle comme Baron Administrateur, motivant les usines pour qu'elles augmentent leurs productions montrant ainsi son côté homme d'affaires respectable. Lando, par le passé, avait aidé Lobot en arrêtant le droïde psychotique EV-9D9 après qu'il eut démembré un quart de la population des droïdes de la Cité.

Malheureusement pour Calrissian, l'Empire s'intéressa de près à la Cité. Dark Vador y installa un piège destiné au jeune Luke Skywalker, son ami Han Solo étant l'appât. Lando au début feint d'être du côté des impériaux, après tout il avait une ville à gérer et à protéger, mais voyant que Han, son vieil ami, se faisait malmener, il déclencha une procédure d'urgence, qui libéra tout le monde, sauf Han, déjà prisonnier de Boba Fett.

La Cité des Nuages changea de gouverneur de nombreuses fois, mais malgré ces passations de pouvoir, Lobot veilla toujours sur la cité, étant resté là comme relais informatique. Sept ans après la Bataille d'Endor, Luke Skywalker revint sur Bepin pour recruter un prospecteur de gaz appelé Streen dans sa nouvelle Académie Jedi.

Carida



Carida était située dans le Noyau, au centre de la galaxie. Son système comporte cinq planètes dont Arbra. Pendant longtemps, la planète ne participa que très peu aux événements intergalactiques; elle était membre de l'Ancienne République et sa seule préoccupation était de prospérer

économiquement grâce au commerce. Deux cents ans avant la Bataille de Yavin, les Caridans acceptèrent l'installation d'un camp militaire sur leur monde, espérant que des sociétés et des commerces suivraient le pas.

Les Caridans ont évolué sur un monde à forte gravité : près de deux fois la gravité standard sur les planètes peuplées par les Humains. En raison de cette particularité naturelle de leur planète les habitants de Carida sont dotés d'une importante musculature et d'os très résistants. Leur nature mercantile s'est très bien adaptée au commerce avec ce qui devint leur principal partenaire économique, à savoir le régime impérial, notamment au travers de la célèbre Académie Militaire de Carida, qui fut encore agrandie et modernisée pour accueillir la fine fleur des officiers et soldats de l'Empire.

Lorsque Palpatine fut tué par son ancien disciple Dark Vador et son fils Luke Skywalker, Carida choisit de poursuivre sa coopération avec l'Ordre Nouveau et de combattre la Nouvelle République.

L'Académie Impériale avait encore une très forte influence sur la population. En l'An 11, l'ambassadeur Furgan, représentant de Carida, empoisonna Mon Mothma et envoya ses croiseurs traquer les enfants de Leia Organa Solo. Carida aurait pu maintenir la Nouvelle République à distance pendant longtemps si un jeune Padawan, Kyp Durrion, n'avait pas décidé de se venger de l'Empire en détruisant la planète toute entière. Possédé par l'esprit d'Exar Kun, Kyp Durrion vola le Broyeur de Soleil et pulvérisa la planète, et par la même occasion son frère qui était encore en vie, le seul de sa famille.

La vérité sur cette tragédie fut longtemps masquée par la Nouvelle République pour éviter de jeter le blâme sur la communauté Jedi, mais la Moff Léonia Tavira révéla l'affaire à l'ensemble de la galaxie, ce qui n'arrangea pas les affaires de Kyp Durrion, rentré depuis lors dans le chemin de la Lumière.

Carida n'a jamais été réputée pour la beauté de ses paysages ou pour ses monuments. Le seul point fort de la planète résidait en son Académie, d'abord Républicaine puis Impériale. Elle était un fort générateur de troupes, crachant des milliers de soldats fraîchement conditionnés pour l'Empire.

L'Académie formait également des officiers et des pilotes, notamment des pilotes de chasseurs TIE.

De nombreuses figures emblématiques sont liées à Carida, puisqu'elles furent formées à l'Académie Impériale. Citons par exemple le Moff Jerjerrod et l'Amiral Firmus Piett du côté impérial, mais également le Baron Soontir Fel. Du côté républicain, nous retrouvons Biggs Darklighter, Derek "Hobbie" Klivian ainsi que Wes Janson.

A l'heure actuelle, Carida n'existe donc plus, et tout comme la défunte Alderaan il ne subsiste d'elle qu'un vaste champs d'astéroïdes ...

Corellia



Figurant parmi les mondes les plus connus de toute la galaxie, Corellia est pour beaucoup synonyme de technologie et de voyage spatial. Pour d'autres cette planète est le symbole des fauteurs de trouble et de tout ce que l'univers compte de hors-la-loi. Une chose est certaine : Corellia a depuis des millénaires produit quelques-unes des personnalités les plus marquantes de l'Histoire : contrandiers, pilotes de renom, et même chevaliers Jedi, pour ne citer qu'eux...

Rien dans l'apparence de la planète ne pourrait cependant laisser à penser que Corellia est un monde majeur à tous points de vue : vue de l'espace, c'est une planète tranquille, recouverte de collines, de forêts immenses, de plaines verdoyantes et de vastes océans. Rien à voir avec la plupart des planètes industrialisées de la galaxie. Et pourtant, Corellia n'a rien à envier à tous ces mondes défigurés et pollués par des millénaires d'exploitation intensive. Tous les chantiers navals se trouvent en effet en orbite de la planète, permettant ainsi à Corellia de rester

agréable à vivre tout en ayant une capacité de production parmi les plus importantes des mondes civilisés. La majorité de la population vit dans des fermes ou dans de petites villes, éparpillées sur les trois continents de Corellia.

La préservation de l'environnement a également favorisé la prolifération des espèces animales et végétales, faisant de l'écosystème de Corellia l'un des plus équilibrés et des plus riches des Mondes du Noyau. Le serpent des plaines et la fameuse panthère des sables ne sont que les exemples les plus célèbres de cette faune.

L'une des autres particularités de Corellia est son emplacement : le système Corellia ne comporte en effet pas une planète habitable, ni même deux - ce qui serait déjà une belle performance par rapport au reste de la galaxie - mais cinq mondes capables d'abriter la vie !

La plupart du temps, les colons désirant créer une nouvelle communauté doivent procéder à de coûteux, longs et pénibles travaux de terraformation, le nombre de planètes habitables et vierges de toute civilisation étant de plus en plus rares. Sur Corellia, aucun travail ne fut nécessaire, et les colons purent donc investir temps et argent dans leur propre développement, économique et scientifique. Les Corelliens parvinrent ainsi à développer une technologie de vol spatial réputée dans tout l'univers. Et la présence de quatre autres planètes habitables dans le même système fut également un avantage non négligeable pour le développement de Corellia.

La police à l'intérieur du système corellien est assurée par la Force de Défense Corellienne (FDC) et la Force de Sécurité Corellienne (FSC), plus communément appelée CorSec. La FDC est une force militaire chargée de surveiller les frontières du secteur et d'en protéger les habitants, tandis que la CorSec est plutôt un service de police et de renseignement chargée des affaires civiles.

Aussi loin que remonte l'histoire de Corellia, son peuple a toujours été mixte, composé d'Humains, de Dralls et de Séloniens. Certaines légendes affirment que ce sont les Corelliens qui inventèrent l'hyperpropulsion, d'autres que cette technologie leur fut transmise par une civilisation avancée, aujourd'hui disparue. Aucune de ces assertions

n'ayant pu être confirmée ou infirmée, une chose reste sûre : la civilisation corellienne était si avancée en son temps qu'elle figure parmi les fondatrices historiques de la République Galactique.

Certains pensent même que l'espèce qui aurait donné le secret de l'hyperpropulsion aux Corelliens serait celle-là même qui aurait déplacé les cinq planètes du système dans l'hyperespace en utilisant de gigantesques répulseurs planétaires, contrôlés par la station Centerpoint. En l'état actuel des connaissances, il semble bien que la vérité ne sera jamais connue...

Une fois la technologie de l'hyperpropulsion découverte (par quelque moyen que ce soit), les Corelliens construisirent un grand nombre de vaisseaux interstellaires et partirent explorer les étoiles. Les explorateurs corelliens utilisèrent à l'époque deux routes hyperspatiales désormais célèbres : la Route Commerciale Perlemienne et la Voie Corellienne. Ces deux routes allaient du Noyau, où se trouve Corellia, jusqu'à la Bordure Extérieure.



Plus tard, le célèbre Traité Corellien fut mis en place pour délimiter précisément les zones d'exploration et de colonisation. La plupart des premières vagues d'exploration menées par la République s'opérèrent à l'intérieur de cette vaste zone, les deux routes hyperspatiales en figurant les frontières. Bien qu'il y eut quelques exceptions en des cas assez rares, ce secteur fut le seul à être colonisé à grande échelle jusqu'à une période récente, environ 3.000 ans avant la chute de la République et la création de l'Empire Galactique.

L'expansion de Corellia suivit celle de la République. En tant que membre fondateur, la planète fut toujours aux premières loges et

bénéficia d'énormes retombées économiques, scientifiques et politiques. Les explorateurs corelliens découvrirent et colonisèrent plusieurs douzaines de systèmes stellaires au profit de leur monde natal, créant ainsi le Secteur Corellien.

Corellia continua de prospérer au cours des millénaires qui suivirent, acquérant une solide réputation dans la construction navale. Les Corelliens devinrent eux aussi célèbres pour leurs exploits : on y retrouvait en effet les meilleurs pilotes de chasse mais aussi les contrebandiers les plus intrépides.

Durant les dernières années de la République, le Secteur Corellien était dirigé par le Moff Fliry Vorru, un homme corrompu qui laissa se développer encore plus la contrebande - en y trouvant bien sûr son compte.

Les choses changèrent lorsque l'Empereur Palpatine prit le pouvoir, et Vorru fut démis de ses fonctions et envoyé dans les mines d'épice de Kessel, à l'instigation d'un des serviteurs de Palpatine, le Prince Xizor.

C'est à cette époque que fut signé le Second Traité Corellien, moins de deux années avant la célèbre bataille de Yavin. Mais alors que le premier Traité établissait les limites géographiques de l'expansion sous l'Ancienne République, le nouveau Traité Corellien avait un but bien différent : il unifiait en effet les trois principales factions opposées à l'Empire ! Le nouveau groupe ainsi formé prit le nom d'Alliance pour la Restauration de la République, mais fut plus tard connu sous le nom d'Alliance Rebelle. Parmi les initiateurs de ce traité figuraient notamment Bail Organa d'Alderaan, Mon Mothma de Chandrila, et le sénateur Garm Bel Iblis de Corellia.

Ce nouveau Traité ne fut pas au goût de Palpatine, et l'Empire garda dès lors un œil sur le Secteur Corellien, durant toute la durée de la Guerre Civile Galactique. L'Empereur plaça à la tête du Secteur Corellien un "Diktat", titre donné au chef suprême du Secteur, et le principal constructeur de vaisseaux corelliens, la Corporation Technique Corellienne fut mise sous étroite surveillance pour éviter que l'Alliance ne mette la main sur ces vaisseaux puissants et rapides, réputés dans tout l'univers.

Après la bataille d'Endor, l'Empire se replia sans cesse vers le Noyau, et renforça considérablement les défenses du Secteur Corellien pour éviter qu'il ne tombe entre les mains des Rebelles - tant par une attaque extérieure qu'à l'initiative d'une révolution intérieure. Au fur et à mesure que le conflit entre l'Empire et l'Alliance prenait des proportions plus importantes, le Secteur Corellien devint de plus en plus isolé. Le commerce s'effondra, les principales corporations préférant s'implanter sur des marchés moins tumultueux et plus lucratifs.

Le Diktat, qui n'était en fait guère plus qu'un rejeton de l'Empire, perdit son pouvoir peu à peu, au profit de la Triade Sacorienne.

A l'époque où l'Empire s'effondra sur lui-même et où la Nouvelle République sortit vainqueur du conflit, le Diktat Corellien choisit de dissoudre la CorSec et de créer une nouvelle police, moins indépendante et placée sous son contrôle direct : le Service de Sécurité Public.

Finalement, le Diktat ne put survivre très longtemps à la chute de l'Empire, et finit par être remplacé par un gouverneur-général de la Nouvelle République. L'économie de Corellia retrouva dès lors un peu de vigueur mais ne retrouva jamais son niveau d'antan.

Quatorze années après la bataille d'Endor, Thrackan Sal-Solo, le cousin du fameux Han Solo, tenta un coup d'état et s'auto-proclama nouveau Diktat. Son objectif de créer un Secteur Corellien totalement indépendant faillit bien réussir mais la famille Solo parvint à déjouer ses plans. La Crise Corellienne prit fin avec l'arrestation de Sal-Solo et des conjurés.

Le Secteur Corellien fut relativement épargné durant l'invasion des Yuuzhan Vong. La station Centerpoint fut temporairement réactivée pour détruire une flotte ennemie en approche de Fondor, mais l'attaque anéantit du même coup une partie de la flotte hapienne venue en renfort. Corellia fut l'une des planètes majeures à ne pas subir d'attaque et à sortir relativement indemne du conflit. Les chantiers navals produisirent un grand nombre de vaisseaux pour combattre les Yuuzhan Vong, mais aussi plus tard pour reconstruire une galaxie en ruine. Les malheurs des uns faisant souvent le bonheur

des autres, la guerre contre les envahisseurs extragalactiques permit à Corellia de retrouver un peu de sa prospérité d'antan.

Bien que Corellia compte trois espèces majeures sur son sol, le terme de "Corellien" concerne uniquement les Humains - bien que ces derniers considèrent les Dralls et les Séloniens comme des natifs de Corellia à part entière. Au cours leur longue histoire commune, les trois espèces dominantes connurent des hauts et des bas. Parfois rivaux, les Humains, les Dralls et les Séloniens durent mettre leurs différends de côté quand l'Empire vint frapper à leur porte. Face à une machine politique et militaire qui ne tolérait aucune incartade, les trois peuples corelliens durent travailler en étroite collaboration pour affronter ces années sombres.

De même qu'elles travaillent et vivent ensemble, les trois espèces parlent la même langue : le basic. Les contrebandiers et les pirates aiment encore discuter en Vieux Corellien mais ce dialecte n'est plus tellement utilisé par la population "classique".

Les Corelliens accordent une grande place à la loyauté familiale. Les traditions sont encore vivaces sur Corellia, et chaque événement au sein d'une famille est fêté en grandes pompes, que ce soit un anniversaire ou bien même l'ascension d'un membre de la famille au rang de Maître Jedi - dont Corellia fournit au cours des millénaires un fort et célèbre contingent à l'Ordre.

Les Corelliens, où qu'ils aillent, sont toujours précédés par leur réputation : casses-cou, aventuriers, courageux (certains diraient suicidaires), incapables de tenir en place, parfois même dangereux. Tels sont les qualificatifs que les peuples de la galaxie ont en tête quand un Corellien se trouve en face d'eux.

De fait, les Corelliens ont toujours fait preuve d'excellents réflexes et d'un courage sans faille. Ce n'est pas pour rien que Corellia fournit l'essentiel des explorateurs et des pilotes sous l'Ancienne République, et que la plupart des mondes découverts durant les premiers siècles d'exploration le furent par des vaisseaux venant de Corellia.

Aujourd'hui, même si l'exploration stellaire

n'offre plus autant d'opportunités, les Corelliens restent les meilleurs pilotes de la galaxie : dans un cockpit, leur sens de l'initiative, leur ingéniosité et leurs réflexes en font des adversaires redoutables quand on a le malheur de les combattre.

Sur Corellia, les militaires ayant accompli un acte courageux reçoivent une distinction spéciale : le droit de porter sur leurs vêtements une bande de couleur rouge. Ce "trait de sang" comme on l'appelle parfois, permet de reconnaître les personnes ayant fait preuve d'un grand courage et d'une grande compétence... Certains personnages célèbres comme Han Solo ou encore le Baron Soontir Fel, bien que ne faisant pas partie des forces militaires corelliennes, sont fières d'arborer cette marque de distinction sur leurs vêtements ou même, dans le cas du Baron Fel, sur leur vaisseau. Cela démontre que, quel que soit l'endroit où ils se trouvent et quelles que soient leurs motivations, ces gens gardent en mémoire qu'ils restent et resteront toujours des Corelliens avant tout...

Les Corelliens sont également réputés pour être des amateurs de bonne chère et d'alcool. Corellia exporte de nombreuses variétés de liqueurs et autres alcools, et les Corelliens sont ainsi ravis de pouvoir se rafraîchir avec un bon verre de whisky ou de rhum corellien, et ce où qu'ils se trouvent dans l'univers, car même le bistrot le plus délabré, sur la planète la plus isolée de la galaxie, possède au moins une bouteille d'alcool en provenance de Corellia...

Située sur les côtes du continent sud, Coronet est la capitale de Corellia. Sa population est constituée, comme le reste de la planète, d'Humains mais aussi de Dralls et de Séloniens. On y croise également à peu près toutes les espèces de la galaxie, car les voyageurs, les touristes et les marchands sont toujours assez nombreux à se rendre sur Corellia, et même pendant les heures les plus sombres du Secteur Corellien ce trafic n'a jamais vraiment cessé.

Les Séloniens, qui vivent sous terre, ont creusé sous Coronet un dédale de tunnels et de niches dans lequel vit la majeure partie de la population de cette espèce. Bien peu vivent à l'extérieur, dans des maisons ou des immeubles, mis à part ceux qui, de part des fonctions politiques notamment, sont en

contact permanent avec les autres peuples de Coronet.

Coronet possède toutes les infrastructures que le voyageur est en droit d'attendre d'une cité moderne : métro sur répulseurs, monorails, grands boulevards, rues commerçantes, complexes d'holo-cinéma, etc. Les autorités ont toujours veillé à conserver ces infrastructures même quand Corellia fut un peu désertée à la fin de l'Empire, espérant un retour des jours meilleurs. Etant donné que l'immense majorité des voyageurs désirant venir sur Corellia transite par la capitale, il est vital d'y apporter une attention particulière.

Coronet est également le siège du Diktat, du quartier général de la CorSec, et du siège social de la CTC. Inutile de dire que les forces de sécurité sont omniprésentes dans la cité, et tout particulièrement dans les points sensibles. La présence d'une force de police nombreuse n'empêche pas cependant que certains quartiers périphériques soient très mal fréquentés et les autorités déconseillent même officiellement aux voyageurs de s'y rendre sans une bonne escorte. Le plus important quartier de Coronet dans lequel se concentrent les criminels de tous bords est le Secteur Bleu, plus communément appelé Secteur Sauvage.

Le Secteur Bleu tire son nom du Boulevard du Ciel Bleu, sa principale voie d'accès lorsqu'on vient du centre ville. Cette zone est incontestablement LE quartier chaud de la ville, lieu de tous les trafics et de toutes les débauches. La zone est parsemée de bars tous plus louches les uns que les autres, d'hôtels miteux, de magasins proposant des marchandises obtenues plus ou moins légalement (plutôt moins que plus, en général...), de casinos, et autres salons de tatouage...

Malgré la présence de la CorSec sur les lieux, le Secteur Bleu regroupe toutes sortes de criminels. Bien qu'en apparence le quartier semble relativement semblable à n'importe quel autre de Coronet, il suffit d'y regarder à deux fois pour s'apercevoir que rien n'est comme ailleurs, et que chaque coin de rue peut révéler une surprise parfois désagréable. Les criminels et autres revendeurs de drogue connaissent la zone comme leur poche et peuvent littéralement "disparaître" au nez et à la barbe des autorités.

C'est également le cas pour tous les "gêneurs" et autres "fauteurs de trouble", dont on ne retrouve jamais la trace dès lors qu'ils ont eut le malheur d'être au mauvais endroit au mauvais moment, où s'ils sont sur la route d'un seigneur du crime local... Ceci est particulièrement vrai dans la Fosse, en fait un gigantesque dépotoir situé aux limites du Secteur Bleu, où selon la rumeur il y aurait plus de cadavres enterrés que de détritits...

Le principal "magasin" du Secteur Bleu, situé non loin de l'entrée de la zone, est le "Treasure Ship Row", un immense bazar à ciel ouvert très fréquenté où chacun peut y trouver l'objet de ses désirs. Même les désirs les plus bizarres peuvent y être satisfaits, et il est rare qu'on n'y trouve pas ce que l'on cherche. Fort heureusement, le bazar se trouve à l'entrée sur Secteur Bleu et il n'est pas nécessaire de trop s'y enfoncer pour pouvoir faire ses emplettes. C'est aussi une des raisons qui font son succès : lorsqu'on s'y rend, on est à peu près sûr de pouvoir rentrer vivant chez soi !

Le Treasure Ship Row est également un lieu intéressant pour rencontrer certaines personnes agissant en marge de la loi, comme par exemple des contrebandiers, ou encore pour y revendre des marchandises volées sans qu'on vous pose trop de questions sur leur provenance.

Le reste de la ville est heureusement plus fréquentable. Le centre ville regroupe la plupart des grands commerces et des institutions de la ville. On y retrouve également, histoire spatiale oblige, un grand nombre de musées mettant en valeur cet héritage. Le Musée de l'Espace Corellien est le plus connu d'entre eux, et les touristes viennent de loin pour se plonger dans l'histoire spatiale corellienne, observer certains artefacts remontant au tout début de l'ère spatiale, mais aussi et surtout pour voir une copie du premier Traité Corellien, vieille de plusieurs millénaires. Cette relique attire à elle seule plusieurs millions de visiteurs par an et constitue un apport de crédits non négligeable...

Le Grand Marché Corellien est également un lieu intéressant à visiter, pour y observer les discussions parfois animées et se donner le vertige en regardant les sommes en jeu. La

plupart des guildes commerciales de la galaxie ont plusieurs représentants dans Coronet et brassent des milliards de crédits. Si la plupart des discussions se font sur la place publique, les pourparlers plus délicats - c'est-à-dire impliquant de très grosses sommes - se déroulent dans de petits salons privés interdits aux non-participants. La police corellienne patrouille fréquemment dans ce lieu pour éviter que des négociations ne dégénèrent quand les participants perdent un peu de leur sang-froid.

Ainsi nommées en raison de la couleur de leur sable, les Plages d'Or constituent l'attraction touristique la plus importante de Corellia. Situées entre les villes de Coronet et Tyrena, les plages d'or s'étendent sur plus de 80 kilomètres et sont le lieu idéal pour se relaxer et pour se baigner.

Tout au long de ces 80 kilomètres, les plages sont parsemées d'hôtels de luxe, de casinos, de restaurants chics, et même de quelques parcs d'attraction. Comme on pourrait s'en douter, ce poumon économique est farouchement gardé par une horde de policiers en uniforme et en civil, et les criminels préfèrent ne pas s'y aventurer. Ceux qui se font prendre par la police passent en effet un sale quart d'heure et réfléchissent à deux fois avant même de se promener dans le secteur, tant les forces de sécurité ont des consignes strictes. De fait, la zone des Plages d'Or est très tranquille et sûre. Ici, les rares criminels portent des costumes chics et sont des tricheurs professionnels écumant les casinos ou des pickpockets de luxe qui fréquentent les grands hôtels.

Si les Plages d'Or ont autant de succès, c'est avant tout grâce aux courants favorables de l'océan et au climat qui permettent à l'eau de rester en permanence à 21°, et une mer en général très calme. Les quelques endroits où l'on trouve des grandes vagues font le plaisir des surfers tout en offrant de vastes étendues de mer calme où les parents peuvent laisser leurs enfants jouer sans se faire de souci...

Ville la plus proche des Plages d'Or, Tyrena n'est en fait qu'une station balnéaire fréquentée essentiellement par les touristes. Plusieurs rames de grav-train relient les bungalows et les hôtels aux Plages, et un spatioport permet même d'y atterrir directement si l'on souhaite

profiter du bon temps le plus rapidement possible sans passer par Coronet.

La Corporation Techniques Corellienne est l'un des plus grands armateurs de vaisseaux spatiaux de la galaxie. La compagnie produit des appareils solides, très rapides, souvent bien armés, et surtout facilement modifiables par leur propriétaire.

Cette société est surtout connue pour ses cargos légers civils, comme le célèbre YT-1300 ou le YT-2400, mais a rencontré également un grand succès avec des appareils de taille plus importante comme la Corvette CR-90, dont les diplomates et les flottes militaires raffolent, ou encore la puissante canonnière corellienne, dont le nombre de batteries offensives la classe plutôt dans les vaisseaux strictement réservés aux flottes de combat.

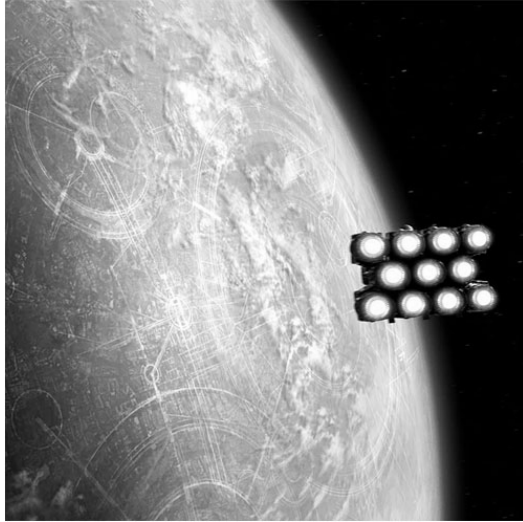
Les chantiers navals de la CTC sont situés en orbite de Corellia. Bien que plus modestes que les immenses chantiers navals de la compagnie Kuat, qui entourent littéralement leur planète, les chantiers corelliens restent quand même très impressionnants à voir. Leur capacité de production n'a jamais été mise à l'épreuve pour la construction de très grands bâtiments de combat comme ceux de Kuat, car ils sont plutôt tournés vers la conception de vaisseaux de faible ou moyen tonnage. Cette spécialisation, si elle a peut-être fermé des marchés à la CTC, lui a en revanche donné une solide réputation auprès des pilotes et des acheteurs, permettant à la compagnie de prospérer depuis sa création.

En raison de leur importance stratégique, les chantiers navals corelliens sont constamment surveillés par les forces de sécurité, qui patrouillent jour et nuit à la recherche d'éventuels saboteurs et espions. Et il n'est pas rare que la CorSec mette la main sur des taupes envoyées par d'autres compagnies pour rapporter quelques secrets de conception issus des centres scientifiques de la CTC...

Coruscant

Coruscant est une planète incontournable que la quasi-totalité des mondes connus de la galaxie connaissent, même de nom. Le légendaire Chancelier Suprême Signet Mezzileen, qui régna sur Coruscant pendant 70 ans, décrivit un jour cette planète comme "un

organisme vivant incandescent, vibrant au rythme de milliards de vies". Un autre illustre personnage décrit Coruscant en une phrase, il s'agissait du poète Adder Ain-la qui écrivit un jour : "telle une carapace de métal morte, Coruscant est irrémédiablement sans âme, si froide et si vide que sa carcasse gelée doit être réchauffée avec des miroirs solaires". Ces deux citations très contrastées illustrent bien l'effet que cette planète a sur les gens : que ce soit en bien ou en mal, elle ne laisse pas indifférent.



Coruscant est un monde qui semble aussi bien merveilleux que terrifiant. Les restaurants de luxe à 10 000 crédits l'assiette côtoient les hôtels de luxe, tandis que dans leur ombre vivent les pauvres et les indigents se réfugiant la nuit dans leurs bouges. Quoi qu'il en soit, Coruscant réserve un bon nombre de surprises, faisant d'elle une planète imprévisible, loin d'être ennuyeuse.

Vue depuis l'espace, celle que l'on nomme le Joyau des Mondes du Noyau peut sembler artificielle. En effet, sa surface est entièrement couverte de constructions urbaines brillantes de mille feux, ce qui donne à ce monde une apparence unique dans tout l'univers. Chaque pouce de Coruscant est densément urbanisé, et il n'y a ni forêt, ni prairies, ni océans, juste deux calottes glaciaires à chaque pôle et des réservoirs artificiels géant (le tout occupant tout de même 29% de la surface de la planète). La glace des pôles constitue la seule réserve d'eau potable de la planète. Elle est aspirée par d'immenses pipelines et stockée dans des réservoirs tout aussi impressionnants. Ces

réservoirs sont d'ailleurs parfois une attraction locale, telle la Western Sea.

Les bâtiments s'organisent en gigantesques niveaux souvent entrecoupés de profonds canyons de plusieurs kilomètres de profondeur. Seuls les monts Manarai ont échappé à l'urbanisation, mais ils devinrent en contrepartie une attraction touristique majeure. Le trafic orbital entoure la planète telle une nuée d'électrons autour de leur atome. Les milliers de vaisseaux livrent de la nourriture et du ravitaillement en tout genre, et déposent des diplomates, des ambassadeurs et des touristes. Le trafic atmosphérique, guidé par des grilles magnétiques bien définies, ne cesse jamais. Plusieurs plate-formes d'atterrissage flottantes permettent aux vaisseaux privés ayant reçu l'autorisation d'entrer dans l'atmosphère de se poser à l'abri des embouteillages au niveau des spatioports. Un immense réseau de taxi et de bus dessert l'ensemble de la planète tandis que les cargos de frêt utilisent des tunnels "souterrains".

Coruscant étant distante de son étoile d'environ 200 millions de kilomètres (et du Noyau de 10 000 années-lumière), elle n'est naturellement pas propice aux humains. Ceux-ci ont réglé le problème en mettant en orbite de gigantesques miroirs solaires réfléchissant la lumière et la chaleur de Coruscant Prime sur la planète. C'est à ces miroirs que le poète Adder Ain-la faisait référence. Afin de faire face à l'intense pollution générée par le nombre incroyable d'habitants, des mesures strictes ont été prises. Ainsi, tout ce qui est produit par Coruscant est entièrement recyclable. Même le dioxyde de carbone produit est récupéré par des humidificateurs orbitaux placés en orbite basse.

De nombreuses étendues de Coruscant, en particulier celles situées dans l'hémisphère ouest, sont peu peuplées mais produisent constamment en très grandes quantités de l'énergie et des biens. Ce fut le cas du quartier nommé The Works qui produisit pendant des siècles toutes sortes de choses, comme des droïdes, des pièces de vaisseaux ou des matériaux de construction, avant d'être abandonné et livré à la pègre. La plus grande partie de la population de Coruscant est concentrée au niveau de l'équateur et dans Galactic City. Cette métropole de la taille d'un continent se démarquait des urbanisations

voisines par ses hauteurs vertigineuses. Elle fut aussi appelée Republic City, puis Imperial City durant le règne de l'Empire Galactique et enfin New Republic City lors de l'instauration de la Nouvelle République.

Les plus bas niveaux de Republic City n'ont pas vu la lumière du jour depuis des milliers d'années. Plus on descend dans la ville, plus on a l'impression de s'enfoncer dans des cavernes lugubres telles celles d'Af'El, et le danger est sensiblement le même. Droïdes détraqués, champignons carnivores et mutants troglodytes constituent la masse rampante et grouillante des niveaux les plus bas de la planète, donnant ainsi naissance à un monde sombre et terrifiant que tout le monde évite comme la peste. Malgré ce qui vit sous leurs pieds, les Coruscantis vivent paisiblement et insouciamment dans les kilomètres de structures recouvrant leur monde, ayant toujours à portée de main tout ce qui leur est nécessaire. Les riches politiciens se sont toujours arrangés pour que Coruscant ne manque jamais de rien et vive dans le luxe.

Histoire

Aussi loin que remonte l'histoire connue de la galaxie, Coruscant en a toujours été le cœur. Il a été maintes fois supposé que les humains étaient originaires de Coruscant, mais aucune preuve n'est parvenue à étayer cette hypothèse. En tout cas, beaucoup d'humains y croient, mais c'est essentiellement par fierté et pour soutenir leur politique humanocentrique. L'une des plus vieilles histoires connues de Coruscant est un chant lyrique épique du nom de Dha Werda Verda qui signifie Les Guerriers de l'Ombre en Mando'a. Ce chant Taung datant de 200 000 ans avant la première Bataille de Yavin raconte une grande bataille entre les Taungs et les Bataillons Zhells, une union de 13 nations humaines. Taungs et Zhells s'étaient fait la guerre pendant des siècles pour le contrôle de Coruscant, dont ils étaient très certainement tous deux des espèces natives. La bataille dont parle le poème fut décisive car une éruption volcanique engloutit la capitale des Zhells dans les flammes et les cendres, manquant d'exterminer ces derniers. Les Taungs eurent alors le dessus sur leurs ennemis. La planète fut recouverte d'un nuage de cendres pendant deux ans, c'est de là que les Taungs prirent le nom de Guerriers de l'Ombre.

Il semblerait que finalement les Zhells parvinrent à se reconstituer et à chasser les Taungs hors de Coruscant. Les Taungs s'installèrent sur Roon et quelques millénaires plus tard ils devinrent les premiers Mandaloriens. Les Zhells quant à eux mirent en place la première civilisation de Coruscant. Comme Coruscant est parfois considérée comme la planète natale des humains, il a été supposé que les Zhells étaient les ancêtres des humains. Mais les archéologues n'ont pas encore pu confirmer cette hypothèse. Les paléontologues pensent que la plus grande partie de Coruscant était déjà urbanisée lorsque le vol interstellaire devint monnaie courante. Une telle surpopulation galopante força très vite les habitants à développer les premières fermes hydroponiques et usines de recyclage, ainsi que les premiers nettoyeurs atmosphériques et pipelines de desservement. Plutôt que d'enterrer les déchets non-recyclables, les Coruscantis inventèrent des canons capables de les envoyer en orbite dans des containers où des chalands les récupéraient et les emmenaient au-delà du système. Vers -100 000, les Columi visitèrent Coruscant mais ne furent pas intéressés, la jugeant trop primitive.



Aux alentours de l'an -30 000, les Rakata ne furent pas aussi regardants et ajoutèrent Coruscant et ses habitants à son Empire Infini. De nombreux humains de Coruscant furent par la suite déportés sur d'autres planètes comme Alderaan, Kuat, Anaxes, Metellos, Corulag et un très grand nombre d'autres planètes. Certains supposent que les proches humains descendent tous d'humains initialement déportés par les Rakata. Après l'effondrement de l'Empire Infini, Coruscant reprit son train de vie et s'ouvrit aux planètes

proches, notamment grâce à la technologie héritée des Rakata.

La dissémination fulgurante de la technologie de l'hyperpropulsion vers -25 000 accéléra l'ultradéveloppement de Coruscant. La planète se retrouva au fil des millénaires au centre d'un grand nombre de routes hyperspatiales, dont celles qui furent appelées plus tard la Croix Martiale, l'Aiguillon Shawken, la Ligne de Koros, la Route Commerciale de Metellos, la Route Commerciale Perlemienne (qui ouvrit la porte d'Ossus et fit venir les Jedi sur Coruscant) et la Passe Corellienne. C'est durant cette période que Coruscant intégra le proche Empire Azur d'Axus, ce qui fut les prémices de ce qui devint plus tard l'Ancienne République. Malgré sa proximité avec l'impraticable Noyau Profond, Coruscant devint un noeud majeur d'échange, de commerce et d'exploration. Les autres Mondes du Noyau, comme Corellia et Duro, devinrent des éléments clés dans le bourgeonnement de la naissante République, mais peu d'entre eux contestèrent le fait que Coruscant méritait son statut honorable de siège du gouvernement galactique. C'est à ce moment que les standards galactiques comme le Vieux Standard Galactique (l'ancêtre du Basic) émergèrent et commencèrent à s'imposer. Coruscant adopta les coordonnées 0-0-0 et on basa le Temps Standard Galactique sur le jour et l'année de Coruscant, soit 24 heures et 368 jours. Coruscant s'était déjà taillée une place majeure dans l'univers connu.

Les millénaires passèrent et la République grandissait, mais Coruscant restait la même, devenant juste de plus en plus dense au niveau urbain. Les technologies architecturales avancées permirent la construction de nouveaux buildings par-dessus les anciens sans risque d'effondrement des structures. Plus les structures montaient en hauteur, plus les niveaux inférieurs étaient livrés au délabrement et récupérés par les travailleurs pauvres et les squatters. Les nouvelles constructions les plus spectaculaires étaient concentrées dans l'hémisphère est, au nord de Manarai, dans un quartier qui devint plus tard Republic City. Tandis que Republic City s'étendait horizontalement et verticalement, des structures remarquables, telles des icônes, jaillirent pour refléter la gloire de cette civilisation d'envergure interstellaire. Le Palais Présidentiel était une résidence monumentale

pour le Chancelier Suprême, tandis que le Hall Senatorial était une arène politique fermée avec des bancs en pierre polie. Le Musée Galactique, un très grand édifice rassemblant des objets et des artefacts de quasiment toutes les planètes connues, fut construit en -12 000. Les différents Chanceliers de la République étaient pour le moins inégaux. Il y eut des Chanceliers très compétents, d'autres catastrophiques, certains corrompus, d'autres très inspirés. Il y eut des crises internes (révolutions, scandales, coups d'état), mais la République tint toujours bon et traversa les siècles sans jamais couler.

Il y eut également des menaces extérieures. La découverte de nouvelles cultures aliens menait parfois à des conflits dans lesquels Coruscant devint elle-même un champ de bataille, comme ce fut le cas lors du premier contact avec les Duinuogwuin en -15 500. Le conflit put finalement être résolu par des moyens pacifiques grâce au Chancelier Suprême Fillolean et au philosophe Borz'Mat'oh. La première bataille connue de Coruscant en tant que capitale de la République fut durant la Guerre Tionèse, qui l'opposa à l'Honorable Union de Desevro et Tion en - 24 000. Coruscant fut bombardée mais parvint à remporter la guerre en montant les Hutts contre l'Union. Les mondes de l'Union rallièrent la République un siècle plus tard, avec Tion comme capitale sectorielle. Il y eut ensuite les Conflits Alsakiens, qui débutèrent en -17 000 et s'achevèrent en - 3000, avec pour enjeu le rôle de capitale galactique. Coruscant gagna tous les conflits.

D'autres conflits germèrent pendant ce temps. Durant la Grande Guerre de l'Hyperespace en - 5000, Coruscant faillit être capturée par les Sith de Naga Sadow. Elle tint également bon lors de la Grande Révolution des Droïdes en - 4015. Puis elle échappa à la destruction en - 4000 lors de l'attaque d'Ulic Qel-Droma et de ses guerriers mandaloriens durant la Grande Guerre des Sith. En - 3996, lorsqu'Ossus fut détruite par Exar Kun, les Jedi qui avaient pu s'enfuir s'installèrent sur Coruscant. Le Conseil Jedi fit construire un Temple Jedi et rebâtit l'Ordre grâce à des artefacts qui avaient été sauvés de la destruction. Au fil des siècles, le Temple s'agrandit, suivant certaines phases : - 3519, - 2519 (création des Archives Jedi), - 2019 et - 1000 (date à laquelle les tours furent érigées).

En - 2973, la Rotonde Sénatoriale vint remplacer le Hall du Sénat. Des plate-formes flottantes accueillant chacune un délégué sénatorial remplacèrent les bancs en pierre polie. Le Sénat gagna ainsi en capacité, en confort et en fonctionnalité. Le nouveau bâtiment exécutif de la République géra alors l'afflux généré par le Palais Présidentiel. Après cela, Coruscant connut une paix relative pendant plus de 2500 ans. En - 31, elle échappa à une catastrophe sans précédent : Ashaar Khorda (le chef d'une rébellion visant à détruire la République) utilisa une machine nommée l'Enfant de Shaa, plus connue sous le nom de Destructeur de Monde, pour tenter de détruire Coruscant. Son plan échoua grâce à l'intervention de Jango Fett, Zam Wesell et du Maître Jedi Yarael Poof, qui se sacrifia en détruisant la machine, sauvant ainsi la planète entière, ses mille milliards d'habitants, la République et l'Ordre Jedi.



C'est à cette période que la République commença à faiblir. Lors du règne du Chancelier Suprême Finis Valorum, cette faiblesse se confirma lorsque la République ne put rien faire pour empêcher la Fédération du Commerce d'envahir la petite planète paisible de Naboo en -32. Cette crise, organisée dans l'ombre par le Sith Dark Sidious, ébranla les fondements de la République. Sidious, caché sous l'identité du sénateur Palpatine, un gentil politicien dévoué à sa planète natale Naboo, parvint à se faire élire Chancelier Suprême. Par la suite, avec la montée en puissance d'une force séparatiste et la création de la Confédération des Systèmes Indépendants (une alliance de planètes et de corporations désireuses de se séparer de la République) en -22, la guerre semblait inévitable. La République utilisa alors son arme secrète, une armée de clones, pour affronter les droïdes

séparatistes dirigés par le Comte Dooku (alias Dark Tyrannus, l'apprenti de Dark Sidious).

Durant ce conflit connu sous le nom de Guerre des Clones, Coruscant fut le théâtre de nombreux attentats terroristes et assassinats planifiés par la CSI. Ainsi, le sénateur Mon Calamari Meena Tills fut pris en otage par des terroristes Korunnai en -22 et libéré grâce à l'intervention de l'Escouade Omega, un groupe de commandos clones de la République. En -21 eut lieu l'Insurrection de Coruscant, également connue sous le nom d'Invasion de Coruscant. Le Comte Dooku et son acolyte Trenox parvinrent à s'infiltrer sur Coruscant afin de détruire les Archives Jedi localisées dans le Temple Jedi. Trenox fut défait par Anakin Skywalker, mais le Comte Dooku parvint à blesser Obi-Wan Kenobi et à dérober un holocron avant de s'enfuir. Ce grave incident fit comprendre aux Coruscantis que bien qu'ils habitaient la planète la plus peuplée et la mieux protégée de la galaxie, ils n'étaient pas à l'abri de la guerre pour autant.

A cela, il faut ajouter l'assassinat de l'ancien Chancelier Suprême Valorum en -21. Officiellement, il fut tué par un attentat des Séparatistes, mais en réalité c'est un assassin anzati du nom de Salje Tasha à la solde de Dark Sidious qui élimina Valorum en faisant sauter le vaisseau-cargo dans lequel il se trouvait. Valorum tentait en effet de mettre sur pied un mouvement de rébellion contre le Sith. Ce mouvement fut ensuite repris plus tard par Bail Organa (qui était proche de Valorum avant sa mort) afin de fonder l'Alliance Rebelle. Et enfin, il faut noter l'assassinat du sénateur Viento (secrètement allié aux Séparatistes) en -20 par le Jedi Quinlan Vos, qui l'avait pris pour le Seigneur Noir des Sith à cause d'une fourberie du Comte Dooku, qui souhaitait se débarrasser de cet espion devenant trop entreprenant. A l'apogée de la Guerre des Clones, le moral des Coruscantis était au plus bas.

Coruscant devint finalement un vrai champ de bataille en -19, lorsque les armées séparatistes envahirent les cieux de Coruscant et Republic City. La Confédération avait réussi à atteindre Coruscant grâce au Général Grievous, qui avait obtenu les coordonnées d'une route hyperspatiale secrète passant par le Noyau Profond et débouchant directement sur Coruscant. Grievous déploya des armées de

droïdes dans Republic City afin de maintenir les Jedi occupés tandis qu'il enlevait le Chancelier Palpatine. Au terme d'une course poursuite dans Republic City qui coûta la vie à de valeureux Jedi, Grievous emmena Palpatine dans son vaisseau personnel, la *Main Invisible*. Anakin Skywalker et Obi-Wan Kenobi s'infiltrèrent dans le vaisseau et parvinrent à libérer Palpatine. Le Comte Dooku fut tué par Anakin et Grievous parvint à prendre la fuite. Tandis que les Jedi se posaient en catastrophe sur Coruscant, les forces de la République mettaient en déroute le reste des troupes et vaisseaux de la Confédération. La septième Bataille de Coruscant fut une victoire pour la République, mais elle lui avait coûté cher.

Par la suite, Palpatine exécuta l'Ordre 66 qui élimina la quasi-totalité des Jedi en retournant contre eux leurs propres troupes clones. Il instaura alors un Ordre Nouveau, celui du premier Empire Galactique et Coruscant prit le nom de Centre Impérial, bien que les citoyens de l'Empire continuèrent de l'appeler par son nom d'origine. Palpatine ne se limita pas à renommer Coruscant, il instaura également le concept humanocentrique de Haute Culture Humaine, qui s'étendit aux autres mondes du Noyau, mais fut le plus actif sur Coruscant. Les non-humains étaient désormais considérés comme des inférieurs et étaient ségrégués dans des zones cloîtrées officiellement nommées Zones de Protection Alien. Les conditions de vies dans ces secteurs étaient inhumaines. Durant son règne, Palpatine fit de Coruscant la seule planète de toute la galaxie où il était possible d'obtenir un diplôme en sciences politiques. La raison était double : tout d'abord, il y avait plus de chances pour que les politiciens formés soient sensibles aux valeurs de l'Ordre Nouveau et ensuite il était toujours possible de récupérer les meilleurs d'entre eux afin qu'ils participent au maintien de l'Empire (de gré ou de force).

Palpatine remodela également le visage de Coruscant afin qu'il soit conforme à ses goûts. Il fit installer des milliers de systèmes de surveillance à travers la planète. Des générateurs de boucliers planétaires colossaux furent installés sur toute la surface. Lorsqu'ils étaient allumés, de puissantes tempêtes se déchaînaient, donnant à la planète un look gothique reflétant bien le désespoir des nombreux habitants souffrant de la politique de fer de Palpatine. L'Empereur fit

reconstruire le Palais de la République et le renomma Palais Impérial. Ce bâtiment pyramidal fut de loin la plus grosse construction de Coruscant. Les autres anciens bâtiments de la République furent soit détruits, soit réaménagés, soit noyés sous les nouvelles constructions. Palpatine resta fidèle à la tradition en assurant aux Coruscantis (humains bien entendu) un confort de vie très élevé. A tel point que la plupart des gens acceptaient de faire une croix sur leur liberté personnelle au profit de ce confort. Ce train de vie élevé perdura encore quelques années après la mort de l'Empereur.



L'Empereur fut tué à bord de la seconde Etoile de la Mort en orbite d'Endor en l'an 4 durant la Bataille d'Endor. La nouvelle de la mort de l'Empereur fit grand bruit sur Coruscant, des émeutes éclatèrent dans les ghettos aliens et des milliards de citoyens non-humains se rebellèrent contre les forces impériales en faction. Les statues de Palpatine et tout élément rappelant son règne fut mis à bas. Les autorités impériales tentèrent de résister aux révoltes des Coruscantis nouvellement libres et employèrent les grands moyens. Elles utilisèrent toutes leurs forces pour mater les dissidents et rétablir l'ordre. C'est au prix d'un très grand nombre de vies que l'Empire décapité parvint à reprendre le contrôle de la situation.

Cependant, la place libérée par Palpatine suscita un grand nombre de convoitises parmi les officiers de l'Empire. Le Grand Vizir Sate Pestage prit d'office le contrôle de Coruscant, comme son rang le lui permettait, et devint de facto Empereur intérimaire ainsi que chef du Conseil Décisionnel. Mais il se retrouva confronté aux autres membres du Conseil dans ce qui fut la fragmentation de l'Empire. L'opposition entre le Vizir et la Cabale (tel que fut nommé le reste du Conseil) était également contrôlée dans l'ombre par la Directrice des

Renseignements Impériaux, Ysanne Isard. Cette dernière considérait les deux factions comme des incapables dont il fallait se débarrasser pour le bien de l'Empire. Afin de parvenir à cette fin, elle passa des alliances secrètes avec les deux factions et les manipula sans qu'elles s'en rendent compte. Finalement, Isard parvint à faire destituer Pestage et assassiner les membres du Conseil. C'est alors qu'elle se proclama elle-même Impératrice en l'an 5 et dirigea Coruscant.



Cependant, son règne fut mouvementé. Elle devait faire face aux seigneurs de guerre (des généraux de l'Empire ayant fait secession et s'étant proclamés chefs du secteur qu'ils contrôlaient lors de la mort de l'Empereur) et à la Nouvelle République naissante. Trois ans après la Bataille d'Endor, elle fit fabriquer par son scientifique Evir Derricote le virus Krytos. Ce virus était mortel pour toutes les espèces non-humaines. Sentant la fin de son règne approcher alors que la flotte de la Nouvelle République se rapprochait de Coruscant, Isard fit répandre le virus Krytos dans les réserves d'eau potable de Coruscant. Puis elle s'enfuit de la planète à bord de son super destroyer stellaire, le *Lusankya*, en faisant en sorte que le vaisseau arrache une très grande partie du paysage urbain, tuant des milliards de personnes.

La Nouvelle République captura la planète parvint à éradiquer le virus. Coruscant retrouva son nom (qui avait été Centre Impérial pendant près de 25 ans). Les pertes et les destructions avaient été monumentales, et la Nouvelle République dut utiliser de grands moyens pour reconstruire Coruscant. En l'an 9, Coruscant fut attaquée par le Grand Amiral Thrawn, alors à la tête d'une bonne partie des forces de ce qui restait de l'Empire. Le Chiss utilisa 22 astéroïdes camouflés pour créer un blocus autour de la planète, empêchant la

Nouvelle République de lever son bouclier planétaire (de crainte qu'un astéroïde s'écrase sur la ville) ou d'utiliser des vaisseaux spatiaux pour entrer et sortir de la planète. Lorsque Thrawn fut vaincu, le blocus fut débarrassé et Coruscant fut à nouveau libre.

Cependant, l'exemple de Thrawn inspira les autres seigneurs de guerre qui s'organisèrent à nouveau sous l'autorité d'un Conseil en l'an 10. Ils attaquèrent la Nouvelle République et enchainèrent les victoires. Le conflit finit par arriver sur Coruscant : ce fut la dixième Bataille de Coruscant qui se solda par la victoire de l'Empire et le rétablissement de Coruscant en tant que Centre Impérial. Une fois cela fait, le Conseil décida d'élire un nouvel Empereur Galactique, ce que les différents amiraux, généraux et Moff's prirent très mal. Les luttes entre factions se multiplièrent. La Guerre Civile Impériale ravagea tout Coruscant, le Palais Impérial fut à moitié détruit, des carcasses de vaisseaux s'accumulèrent en orbite et les morts se comptèrent une fois de plus en milliards. La Nouvelle République, après d'autres affrontements l'opposant à l'Empereur ressuscité, profita de ce chaos pour reprendre les secteurs contrôlés par les factions de l'Empire et finit par récupérer Coruscant dans un état déplorable en l'an 11. La Nouvelle République dépensa des milliards de crédits afin de redonner à Coruscant sa splendeur et sa gloire de naguère. La reconstruction de Coruscant devint sa priorité numéro un, au détriment de la reconstruction d'autres mondes comme Metellos par exemple.

En moins d'un siècle Coruscant avait traversé de nombreuses heures sombres durant lesquelles elle avait beaucoup souffert. Mais tout cela n'était absolument rien en comparaison de ce qui se produisit une décennie plus tard lors de l'invasion des Yuuzhan Vong. Les extragalactiques se propagèrent à grande vitesse à travers les Mondes du Noyau et parvinrent en deux ans jusqu'à Coruscant, en l'an 27. Utilisant une force navale de très grande envergure, ils anéantirent les défenses de la planète constituées alors de 4 lignes de défenses, plus la moitié de la flotte de la Nouvelle République.

La première ligne était constituée de mines navales contrôlées par Lando Calrissian qui

firent exploser un grand nombre de vaisseaux Yuuzhan Vong. La seconde ligne était constituée de plate-formes de défense de type Golan II, avec la plate-forme de commande *Orbital Defense One* à leur tête. Les stations furent toutes anéanties et certaines s'écrasèrent sur la planète. Le ciel de Coruscant fut rempli de pluies de vaisseaux en flammes et de jets de plasma. La troisième ligne de défense était un gigantesque bouclier planétaire, généré par une série de relais dispersés sur toute la surface de Coruscant. Les Vong en vinrent à bout en propulsant des vaisseaux de réfugiés dessus, finissant par saturer le champ énergétique ce qui entraîna la destruction des générateurs et des relais terrestres et donc la chute du bouclier. La quatrième et dernière ligne de défense était constituée d'un très grand nombre de tourelles de turbolasers situées sur les toits des bâtiments. Ces tourelles étaient soit automatiques soit contrôlées par des droïdes ou des canonnières. Cette dernière ligne ne fut cependant pas suffisante pour protéger Coruscant.

De nombreuses troupes furent larguées à la surface de la planète. Les forces ennemies parvinrent jusqu'au Palais Impérial et Borsk Fey'lya, alors Chef d'Etat de la Nouvelle République, fut tué par les Yuuzhan Vong. Mais Borsk avait auparavant planté une bombe dans le Palais, prévue pour exploser lorsque son cœur s'arrêterait. Lorsqu'elle explosa, la bombe détruisit la moitié du Palais, les tours de données, 25 000 guerriers Yuuzhan Vong et plusieurs de leurs vaisseaux. Les combats durèrent plusieurs jours, entraînant de lourdes pertes dans les deux camps. Ceux qui ne parvinrent pas à s'enfuir de la planète se terrèrent dans les niveaux inférieurs. Des politiciens peu courageux prirent la fuite en emmenant avec eux leur flotte, ce qui diminua les forces navales de la Nouvelle République.

Les Yuuzhan Vong utilisèrent une biotoxine de la forme d'une petite algue verte qui dévorait les bâtiments et les cadavres, laissant derrière elle des espaces vides. Des bombardements intensifs vinrent à bout des dernières défenses de la Nouvelle République. C'est finalement au prix de la perte d'un tiers de leur armée que les Yuuzhan Vong parvinrent enfin à contrôler tout Coruscant. Ils lui donnèrent le nom de Yuuzhan'tar, en référence à leur monde natal, et entreprirent de la terraformer afin qu'elle soit habitable pour eux. Cet événement

tragique fut nommé la Chute de Coruscant et sonna le glas de la Nouvelle République. Les forces survivantes furent unifiées sous le nom de Fédération Galactique des Alliances Libres par le Président Cal Omas, élu par la suite. On employa plus communément le nom d'Alliance Galactique pour ce nouveau gouvernement.



Le paysage de Coruscant changea complètement. Les Montagnes Manarai laissèrent la place à des cratères, la Western Sea devint un Bassin de Succession pour les Damuteks Yuuzhan Vong, le bâtiment du Sénat accueillit le cerveau-monde chargé de la terraformation de la planète et l'orbite de Coruscant fut modifiée par d'immenses Basals Dovin qui rapprochèrent la planète de son étoile, augmentant sa température et changeant son climat en climat tropical. Ce qui résulta en la pousse d'une épaisse jungle de plusieurs mètres qui recouvrit intégralement de très grandes portions de la surface du monde. Hesperidium, l'une des quatre lunes de Coruscant, s'effondra, formant un gigantesque anneau d'astéroïdes en forme d'arc que les survivants nommèrent l'Arc-en-Ciel. Les survivants fuirent à bord de gigantesques vaisseaux de réfugiés tandis que certains choisirent de rester dans les ruines des fondations de l'ancienne Coruscant, qu'ils appelèrent Nécropolis.

Lorsqu'en l'an 30 la planète vivante Zonama Sekot alliée aux Jedi arriva dans le système, elle entra en collision avec l'Arc, propulsant les trois dernières lunes de Coruscant (Centax-1, Centax-2 et Centax-3) hors de leur orbite, repositionnant la planète sur son orbite originelle et déclenchant des tremblements de terres pour la première fois en 2000 ans. L'arrivée de la planète sema la panique parmi les Yuuzhan Vong qui rappelèrent toutes leurs forces pour l'affronter. La lutte entre les Yuuzhan Vong et Zonama Sekot, aidée de l'Alliance Galactique, fut massive et féroce. Mais la planète vivante et les Jedi gagnaient du terrain. Sentant le vent tourner, le Seigneur Suprême des Vong, Shimrra Jamaane, ordonna

au cerveau-monde de déclencher une série de catastrophes naturelles sur Coruscant afin de rendre cette dernière inhabitable. Les forces de l'Alliance Galactique ouvrirent le feu sur les Basals Dovin tandis qu'une équipe de Jedi se rendait sur la surface de la planète. Han Solo, Leia Organa Solo, C-3PO et R2-D2 parvinrent à empêcher le cerveau-monde de détruire Coruscant. Jacen Solo usa de la persuasion par la Force pour retourner le cerveau-monde contre ses maîtres. Luke Skywalker et Jacen Solo parvinrent par la suite à triompher de Shimrra et d'Onimi son familier (qui s'avéra être en fait le vrai Seigneur Suprême).

Les Yuuzhan Vong se rendirent et la Libération de Coruscant fut un succès. Malheureusement, Coruscant avait été si profondément terraformée qu'elle était devenue totalement méconnaissable. L'Alliance Galactique signa un traité de paix avec les Yuuzhan Vong qui mit un terme définitif à la guerre. Il fut décidé que Coruscant serait reconstruite et deviendrait la capitale de l'Alliance Galactique. La ville-planète serait reconstruite le plus possible tandis que les endroits trop vongformés pour être reconstruits seraient laissés tels quels. Le cerveau-monde resta dans le bâtiment du Sénat, car il était impossible de l'en extirper sans causer des dommages supplémentaires à la planète. Afin de sceller la paix entre les Vong et la galaxie, un grand parc du nom d'Unity Green fut construit. Le gouvernement de l'Alliance Galactique déménagea de Denon jusqu'à de nouveaux bâtiments, tel le nouveau bâtiment du Sénat, le nouveau Bâtiment Exécutif et le quartier-général de la Force de Défense. Un nouveau Temple Jedi fut également construit. Quant aux Yuuzhan Vong, ils acceptèrent l'offre de Zonama Sekot de s'y établirent, puis la planète sauta en hyperspace et on ne revit plus ni l'un ni l'autre.

Habitants

Les Coruscantis font partie des personnes les plus instruites de la galaxie. Certaines personnes respectent, voire admirent, leur sophistication, tandis que d'autres voient les Coruscantis comme des personnes arrogantes et hautaines. Les Coruscantis agissent souvent comme s'ils étaient blasés lorsqu'ils visitent d'autres mondes, et ils traitent les visiteurs qui viennent sur leur planète ("touristes" comme

ils les appellent, qu'ils le soient réellement ou non) avec insolence. Les Coruscantis sont généralement peu réceptifs aux critiques, qu'ils assimilent à de la jalousie, car ils savent que leur monde est le centre de la galaxie. Tout cela n'empêche cependant pas des millions de touristes de venir continuellement sur Coruscant.

Les humains composent l'espèce la plus représentée sur Coruscant, du moins avant l'invasion des Yuuzhan Vong. Mais des espèces non-humaines de chaque coin de la Bordure Extérieure et du Noyau ont également élu domicile sur la ville-planète. En terme de nombre d'espèces, Coruscant a la plus grande diversité de toute la galaxie, bien que peu de personnes aient pu le soupçonner durant le règne de l'Empire. La plupart des Coruscantis non-humains ont cependant d'amers souvenirs de leur vie dans les niveaux inférieurs oubliés de la ville ou à l'intérieur des murs des Zones de Protection Alien à l'époque du règne de Palpatine. A son apogée, Coruscant comptait 1 000 000 000 000 d'habitants, ce qui se traduit en lettres par mille milliards d'habitants (soit un trillion en anglais).

Lieux

Coruscant est assurément la planète de la galaxie la plus riche en lieux. Ce qui est tout à fait normal pour une ville-planète abritant des milliards d'individus. Cependant, la quasi-totalité d'entre eux ont disparu lorsque les Yuuzhan Vong ont modifié la planète pour qu'elle convienne à leurs besoins. Ce qui suit est une liste de certains lieux parmi les plus notables de Coruscant (faire une liste complète prendrait une vie entière). Il ne faut pas oublier que les lieux qui suivent ont tous souffert à différents degrés de la vongformation de Coruscant par les Vong.

Les Skyhooks : durant les années précédant l'Invasion Yuuzhan Vong, Coruscant avait plus d'attractions touristiques que la plupart des systèmes solaires n'avaient dans la totalité de leurs bordures. Les Skyhooks orbitaux faisaient partie de ces éléments touristiques qui impressionnaient les visiteurs venant de mondes de la Bordure plus calmes. Les Skyhooks sont des satellites positionnés sur des orbites basses géosynchrones. A l'intérieur

on peut trouver des chutes d'eau et des jardins entretenus à la main, le tout enfermé dans des dômes en transparacier. Les visiteurs atteignent un Skyhook en empruntant une navette circulant à l'intérieur de la cage d'un turbo-ascenseur depuis la surface de Coruscant.

Certains Skyhooks mesurent plus d'un kilomètre de diamètre et servent de terrain de jeu pour les riches. L'Empereur Palpatine et le Prince Xizor, leader du Soleil Noir, possédaient leur propre Skyhook de luxe. Le Skyhook de Xizor, le Poing de Falleen, fut détruit par Dark Vador qui le bombarda depuis son super destroyer stellaire *Executor*, tuant ainsi Xizor. Celui de Palpatine était un vrai paradis botanique. Il possédait le meilleur jardinier de la galaxie (qui mourut "accidentellement" lorsque Xizor le convainquit d'entrer plutôt à son service). Après que la Nouvelle République ait reconquis Coruscant trois ans après la Bataille d'Endor, le gouvernement fit atterrir définitivement tous les Skyhooks pour des raisons de sécurité, comme c'était déjà le cas durant l'Ancienne République.

Le Palais Impérial : la colossale pyramide du Palais Impérial (qui résulta d'un important agrandissement du Palais Sénatorial ayant servi durant l'Ancienne République) dominait la ligne de ciel d'Imperial City, recouvrant les structures plus petites d'une ombre arrogante d'indifférence. Des cristaux de transparacier éblouissants scintillaient au milieu d'un nombre incalculable de tonnes de pierres grises et vertes composant l'extérieur du Palais. Les cours intérieures étaient des chefs d'œuvre mettant en scène des jardins suspendus, des pyramides de marbre et des fontaines en gravité zéro. Le Palais contenait plus de 20 000 chambres et plus de 50 structures connectées. Les rumeurs faisaient état d'une cachette de trésors construite par le légendaire "général pirate" Toleph-Sor. D'autres légendes circulaient autour de ce bâtiment, comme la disparition d'ouvriers, la présence de chambres sans portes, de sections de plusieurs centaines de pièces jamais occupées...

Le Grand Corridor servait de couloir principal pour le palais, connectant la chambre du Conseil avec l'auditorium de l'assemblée. On dit que le Grand Corridor était si grand qu'il

pouvait abriter un destroyer stellaire tout entier sous son plafond voûté. Deux rangées d'arbres ch'ala violet gris s'alignaient le long de l'allée principale jusqu'à ce que la Nouvelle République découvre que leur sensibilité aux vibrations était en réalité due au fait que ces arbres faisaient partie d'un système d'écoute impérial. Les zones résidentielles du Palais, ainsi que l'étage des invités présidentiels lambrissé de bois, pouvaient être atteints depuis le Grand Corridor, bien que les quartiers privés du chef d'état se situait profondément dans le cœur du palais avec des "fenêtres" affichant des hologrammes en temps réel des vues extérieures.

La salle du trône de l'Empereur Palpatine se situait près du plafond du Palais, de sorte que les lumières prismatiques du jour puissent illuminer le piédestal élevé où il était assis. Les zones sous-jacentes du Palais incluaient une aile médicale entière et l'Inglenook Mon Calamari, une annexe humide conçue pour ressembler à un récif de corail avec un bassin clos entourant les salles à murs transparents. De nombreuses autres pièces du Palais reflétaient les différentes cultures composant l'Ancienne République. L'étage le plus bas accueillait la salle de guerre, le Bureau de l'Amiral et la Crypte, un centre de crackage et de décodage électronique. Sous le niveau militaire, creusé dans la roche de Coruscant, se trouvait le Centre d'Information Impérial, qui contenait absolument tout des anciennes cartes hyperspatiales jusqu'aux plans de la première Etoile de la Mort. Mais désormais tout cela est perdu : lorsque les Yuuzhan Vong envahirent Coruscant, Borsk Fey'lya fit sauter une bombe qui entraîna avec lui 25 000 guerriers ennemis dans la mort, ainsi qu'un très gros morceau du Palais.

L'Esplanade de Glitannai : l'Esplanade était une avenue d'Imperial City composée d'un très grand nombre de niveaux, courant le long des immeubles à large toit du Plaza Judiciaire. Les magasins les plus luxueux et les restaurants les plus raffinés s'y trouvaient, étalant leurs marchandises aux touristes dès le lever du jour dans l'ombre matinale du Palais Impérial. La Foire Impériale (appelée Foire Galactique en-dehors du règne de l'Empire) était une fête traditionnelle de Coruscant se déroulant sur l'Esplanade et mettant en scène des danseurs, des acrobates, des marchés, des expositions technologiques, des pavillons

gastronomiques et une imposante parade militaire. Depuis les élévations voisines, des milliers de personnes admiraient la parade qui se finissait sur le Pliada di am Imperium. C'est alors que, au pied du Palais Impérial, les dignitaires accordaient leur bénédiction à la foule depuis des balcons ouverts.

La chambre du Sénat Galactique : encore un bâtiment surprenant de Coruscant, devant lequel s'alignent des statues impressionnistes. La chambre fut construite de nombreux niveaux au-dessus du site du Sénat originel où le Sith Exar Kun et le Jedi Vodo-Siosk Baas s'affrontèrent jusqu'à la mort. La Rotonde Sénatoriale étaient composée de 1024 plateformes flottantes, chacune appartenant à un sénateur sectoriel, formant un microcosme de la galaxie civilisée. Directement derrière chaque plate-forme sénatoriale se trouve un complexe de bureaux dans lequel le sénateur peut se retirer. Ces suites étaient conçues pour satisfaire les besoins environnementaux et culturels de chaque espèce. L'Empereur Palpatine ferma le Hall du Sénat Galactique lorsqu'il dissolva le Sénat Impérial.

La Nouvelle République fit construire un nouveau bâtiment et y proclama sa nouvelle législature. Cependant, le bâtiment fut détruit 13 ans après la Bataille d'Endor par des bombardements. La Nouvelle République dut alors commander un nouveau bâtiment qui prit le nom de Grande Chambre de Convocation. La Chambre du Sénat revint sur le devant de la scène lorsque les Yuuzhan Vong l'utilisèrent pour accueillir le cerveau-monde. Ce dernier ne le quitta pas, même après que les Vong aient quitté Coruscant. Peu de temps après l'installation du cerveau-Monde, l'Atrium du Sénat (qui servait de Hall d'entrée principal) fut en partie détruit lors de la formidable bataille épique que livra Ganner Rhysode contre une armée entière de Yuuzhan Vong. Le Hall était néanmoins toujours debout lorsque Coruscant fut libérée un an plus tard.

Le Temple Jedi : les fondations du Temple Jedi font partie des plus vieilles sur Coruscant. Les Chevaliers Jedi ont toujours maintenu une présence continue sur la planète depuis bien avant la naissance de la République. Auparavant, leur base se situait sur Ossus. Lorsque la planète Ossus fut détruite durant la Guerre des Sith, le Sénat accepta de débloquer des crédits pour agrandir considérablement le

Temple Jedi. Les ingénieurs étendirent les fondations existantes pour créer un édifice massif qui pouvait abriter des dizaines de milliers d'individus. Au-dessus du bloc dortoir, cinq flèches – une au centre et une à chaque coin – s'élevaient vers la voûte céleste encombrée de Coruscant. La flèche centrale gardait les holocrons Jedi les plus sacrés. Trois des autres flèches abritaient le Conseil de Première Connaissance (pour les apprentis Jedi), le Conseil de la Réconciliation (pour les diplomates Jedi) et le Conseil de Réassignement (pour les Jedi n'ayant pas été acceptés comme Padawan). La dernière tour abritait la fameuse Chambre du Conseil Jedi, où les 12 membres exécutifs du Conseil Jedi se rassemblaient.

De l'extérieur, le Temple Jedi accusait parfois son âge, en arborant des peintures écaillées et des fissures dans le ferrobéton, mais de l'intérieur, l'Ordre Jedi bénéficiait des équipements holographiques et de l'équipement militaire dernier cri. Les archivistes Jedi se vantaient d'avoir les Archives les plus complètes de la galaxie et que si quelque chose n'y était pas présent c'est qu'il n'existait pas. Après l'Ordre 66 et l'ascension de Palpatine au trône d'Empereur Galactique, le Temple fut fermé. Mais le Temple était toujours présent lorsque les Rebelles remportèrent la victoire contre l'Empire à Endor.

La Western Sea : les habitants de Coruscant qui fréquentaient la Western Sea (Mer de l'Ouest) pouvaient presque s'imaginer avoir voyagé jusqu'à une station côtière d'un monde tropical, bien que la mer était simplement artificielle. Durant l'apogée de la République, la Western Sea hébergeait des compagnies de location de bateaux, des clubs de divertissement et des "îles" (en réalité des bancs de sable placés sur des radeaux faits de bidons en plastacier) flottaient paresseusement à travers la surface en servant à manger aux vrais riches. Des Shrikes marins à grandes ailes, importés d'une autre planète, faisaient leurs nids dans les tours surplombant le réservoir et se nourrissaient des bancs de minuscules poissons phosphorescents. Durant l'invasion des Yuuzhan Vong, la Western Sea fut polluée par des carcasses de vaisseaux chutant de l'orbite où se déroulaient les combats. Des trous dans le réservoir permirent à l'eau de s'échapper dans les niveaux

inférieurs et de noyer des milliers de personnes. L'espace occupé par la Western Sea devint ensuite un Bassin de Succession accueillant les Damuteks Yuuzhan Vong.

L'Opéra des Galaxies: l'Opéra était l'un des endroits d'Imperial City les mieux décorés, arborant des touches du design élaboré de l'architecture pré-républicaine. De l'Ancienne à la Nouvelle République, les séances n'ont jamais cessé. L'Empereur Palpatine assista souvent à des premières du haut du balcon précédemment utilisé par la famille Valorum pendant cinq siècles. L'Opéra des Galaxies pouvait accueillir 2000 personnes dans la fosse à orchestre, le parterre de sièges et les balcons privés. En plus de cela, des galeries se situaient juste sous le sol, où ceux n'étant pas assez riches pour s'acheter un billet pour l'amphithéâtre principal pouvaient regarder le spectacle en holograme en direct.

Les Jardins Botaniques du Skydome : les Jardins attiraient deux types de visiteurs : les botanistes chevronnés et les amoureux des belles choses. Le Skydome possédait quelques-unes des plus rares espèces de plantes de la galaxie. Les visites guidées publiques se réservaient plusieurs mois à l'avance. Bien entendu, toutes les collections du Skydome n'étaient pas ouvertes au public. Deux tonnes et demi de viande étaient nécessitées chaque mois pour rassasier les plantes voraces de l'exposition des plantes carnivores. L'exposition de la flore poisonneuse ne pouvait se faire qu'en portant une tenue de protection biologique.

Westport : Westport était le spatioport généralement associé à Galactic City. Bien que la ville ait d'autres spatioports (Eastport, Newport et le champ d'atterrissage de Championne pour ne citer qu'eux) l'aérodrome bruyant de Westport bénéficiait d'un positionnement avantageux près du Palais Impérial et de l'Arrondissement Législatif. Bien que les plates-formes d'atterrissage qui parsèment Impérial City peuvent sembler attirantes pour un novice à la recherche d'une place de parking, elles sont généralement réservées aux Jedi ou aux importants officiels du gouvernement. Lorsqu'Ando fit sécession avec la République, Westport connut une affluence massive d'Aqualish rentrant chez eux, augmentant de 6000 % son trafic habituel.

District Financier : le District Financier abritait de nombreux organismes riches ainsi que les personnes y travaillant. Il bordait le District Sénatorial et comprenait une zone de 30 km². Parmi les riches organismes présents on pouvait noter la Banque d'Aargau, la Banque du Noyau, les bureaux du Ministère d'Ingress (chargé de contrôler les flux d'immigrants et d'émigrants), les bureaux de la branche microélectronique de Farbreini, les locaux de la Fondation Huosnoughw, les bureaux centraux de l'organisation stratégique de TaggeCo et probablement l'Arcologie du Clan Bancaire Intergalactique (contenant le network central du Clan Bancaire avant la Guerre des Clones). Peu de temps avant la Guerre des Clones, ce quartier fut le théâtre d'une spectaculaire poursuite en speeder entre la chasseuse de primes Zam Wesell et les Jedi Anakin Skywalker et Obi-Wan Kenobi.

Les Hauteurs de Calocour : les Hauteurs de Calocour étaient un quartier marketing situé au sud du District Sénatorial de Galactic City. Il ressemblait à un Secteur Corporatif miniature, avec des opérateurs de sondage, des échantillons gratuits flottant dans des chariots montés sur répulseurs et des panneaux d'affichage musicaux flashy. Les Hauteurs abritaient également les agences les plus agressives de la galaxie, telles SchaumAssoc et NullComm. Bien qu'il était aisé de trouver toute sorte de gadgets technologiques, les acheteurs avaient plutôt intérêt à se méfier des prix gonflés. Lorsque Coruscant tomba entre les mains des Yuuzhan Vong, les Hauteurs de Calocour furent détruites durant la bataille. La vongformation fit ensuite totalement disparaître les ruines. Les Hauteurs furent remplacées par le Square de la Hiérarchie.

Les Communs de la Colonne : le district d'édition appelé les Communs de la Colonne se trouvait entre le Palais Impérial et les Hauteurs de Calocour. Ce district situé à mi-niveau possédait de grandes zones ouvertes parsemées de grosses colonnes supportant le "plafond" composé des niveaux supérieurs de la ville juste au-dessus. Des centaines d'éditeurs d'holodrames et de journaux du net y avaient leurs bureaux, ainsi que les éditeurs de journaux d'actualité majeurs, dont TriNebulon et Nova Network. Les hommes d'affaire des Communs se targuaient que rien n'échappait à leur attention, et ils se faisaient un devoir de relater tous les faits au public via

des datatextes en édition limitée et des articles payants sur le net. Durant l'ère de la Rébellion, les Communs des Colonnes devaient agir sous la surveillance des "officiers de confiance" du COMPORN, qui s'assuraient que tout ce qui était publié était en accord avec les principes de l'Ordre Nouveau.

Les Souterrains du Sud : plus on s'éloignait de Galactic City, plus le paysage devenait clairsemé. Cependant il n'y avait aucun danger tant qu'on allait pas trop bas. Profondément enfouis dans les niveaux sombres où le soleil ne filtrait jamais, les destitués et les désespérés s'accrochaient à une vie misérable. Le district contenait un centre commercial hémisphérique rempli de boutiques pauvres et d'étals de troc improvisés. Le Joyau Cristallin était probablement la cantina la plus infâme du district. Son slogan reflétait bien son ambiance : "Si les clients ne vous tuent pas, alors les boissons s'en chargeront". Toutes les personnes ayant eu à se déplacer dans les Souterrains ont vite appris à garder une main sur leur portefeuille et l'autre sur leur blaster.

Le Secteur Invisible : bien plus dangereux que le monde souterrain, pour autant que cela puisse être possible, le Secteur Invisible (Invisec) était le nom officieux de la Zone de Protection Alien mise en place par l'Empire. Durant les années de son règne, Palpatine a relocalisé toutes les espèces les moins humaines dans l'Invisec, clôturant ce ghetto avec d'épais murs en ferrobéton. Des patrouilles de stormtroopers maniaques de la gâchette parcouraient les limites du secteur afin de contrôler entre autre les entrées et sorties. Il va sans dire que les aliens haïssaient Invisec. Les conditions de vie étaient déplorables, voire inhumaines. Les descentes de stormtroopers n'arrangeaient en rien les choses.

Tout visiteur humain s'attirait très vite l'hostilité des gens dans le meilleur des cas, ou était égorgé dans le pire des cas. Le district était un bouillon de culture pour toutes les activités illégales possibles, de la contrefaçon au marché noir, en passant par les combats de rue à poings armés. Comme les officiers impériaux s'aventuraient rarement dans les murs du ghetto afin de contrôler ce que les aliens faisaient, ces derniers s'organisaient en résistance anti-impériale de type guérilla. Le Cartel Alien était l'un des nombreux groupes

anti-humains et anti-impériaux qui naissaient dans Invisec, bien que l'un de ses membres, un pilote bothan du nom d'Asyr Sei'lar, aida l'Escadron Rogue à faire tomber Ysanne Isard trois ans après la Bataille d'Endor. Lorsque la Nouvelle République libéra Coruscant, Invisec fut ouvert. Mais la haine anti-humains ne se calma pas pour autant.

Les puits d'ordures : 5000 puits d'ordures composaient les intestins de la ville, visibles depuis les plus hauts niveaux parce qu'il y avait besoin d'une ligne de tir dégagée pour envoyer les déchets en orbite. Ces horreurs nécessaires pour le bien de la planète faisaient deux kilomètres de largeur et trois kilomètres de profondeur. Ces puits étaient recouverts de quatre boucliers convexes accélérateurs empilés verticalement. Des centaines de trous de 10 mètres de diamètre perforaient chaque bouclier. Toutes les 5 secondes, le canon automatique reposant dans les égouts à la base du puits tirait une salve de cylindres d'ordures à travers les trous des boucliers accélérateurs, où des champs tracteurs amplifiaient la vitesse des cylindres qui atteignaient ainsi une orbite haute sûre de Coruscant. Une fois en orbite, les cylindres d'ordures étaient acheminés dans l'espace profond par des vaisseaux-poubelles.

Les substances qui pouvaient être recyclées (n'ayant donc pas été comprimées dans des cylindres) étaient souvent jetées dans les puits afin d'être digérées par la foule grouillante de vers à ordures humides mesurant plusieurs centaines de mètres de long. Les puits servaient de terrain de jeux pour les gangs qui s'amusaient à organiser des courses dans lesquelles il fallait capturer une écaille de ver sans se faire dévorer et en évitant les obstacles représentés par les cylindres d'ordure et les canons. Il arriva une fois qu'un lancement orbital échoua. En -22, tout le quartier Desrini dut être évacué car un lancement raté avait répandu des déchets toxiques sur la zone.

Les miroirs orbitaux : loin au-dessus de la surface de Coruscant, des centaines de Satellites Orbitaux de Transfert d'Energie Solaire (SOTES) agissaient comme des soleils miniatures. Se déplaçant en synchronisation avec la rotation de la planète, ils déployaient leurs larges miroirs pour capturer la lumière du soleil et la réfléchir sous les latitudes nord et sud. Sans les SOTES pour réchauffer les courants aériens de Coruscant, WeatherNet

serait incapable de contrôler les saisons et ceux vivant près des zones polaires devraient payer le double pour chauffer leurs bâtiments. Chaque miroir d'un SOTES consiste en un petit module d'équipage et de deux panneaux réflecteurs en argent de plusieurs centaines de mètre d'envergure et épais de quelques millimètres. Le module d'équipage peut accueillir jusqu'à six techniciens devant faire chambre commune.

Durant le règne de l'Empire, les quartiers d'équipage étroits et mortellement ennuyeux des SOTES inspirèrent la Marine Impériale qui y assigna en punition les officiers incompetents pour "commander" le satellite ("chevaucher le miroir" comme on disait dans le métier). Mais comme les satellites étaient en fait contrôlés au sol depuis des stations de WeatherNet, ces officiers n'étaient pas dans la capacité de se diriger dignement dans l'espace. Si les SOTES sont positionnés en une configuration concave serrée, la lumière du jour diffusée peut devenir un rayon de superchaleur concentré. En deux occasions, la Nouvelle République utilisa les SOTES comme une arme : une fois pour détruire une plateforme Golan III durant son invasion de Coruscant et une autre fois pour surcharger le bouclier d'invisibilité de la station spatiale Académie des Ombres. Lors de l'invasion des Yuuzhan Vong, la quasi-totalité des SOTES furent projetés vers la planète et s'y écrasèrent en causant d'importants dommages.

WeatherNet : le Réseau de Contrôle du Temps (WeatherNet) modulait les saisons sur Coruscant. Il y a très longtemps, l'urbanisation rampante de la planète devait faire face aux ravages dus aux nombreux changements de climats saisonniers. Au début, WeatherNet fut conçue pour contrôler ces tempêtes destructrices qui créaient des orages dans les canyons de la ville et des tornades au-dessus des usines thermiques. Un exemple du programme ambitieux de WeatherNet : "la pluie ne tombera pas avant le coucher du soleil et à partir de 8 heures du matin la brume disparaîtra". Bien qu'officiellement c'est ainsi que cela devait se passer, les habitants savaient que WeatherNet était incapable de gérer toutes les anomalies climatiques. En plus des précipitations régulées, WeatherNet organisait le changement des saisons de Coruscant en faisant circuler des courants aériens et en réduisant les concentrations atmosphériques en nitrogène, oxygène et dioxyde de carbone

grâce à des sous-stations du Projet de Complexe de Récupération Atmosphérique (PCRA).

Toute modification des prévisions météo régulées était annoncée au public par l'HoloNet. Le bâtiment de contrôle de WeatherNet, couronné d'une panoplie de girouettes et de ballons sondes, était situé dans la Préfecture de Boribos au nord d'Imperial City. Etant donné que les équipements de WeatherNet devaient être continuellement actifs, il était impossible de les arrêter. Ironiquement, WeatherNet s'échinait à faire la pluie et le beau temps sur Coruscant alors que la grande majorité de ses habitants restait enfermée dans la ville. Après que les Yuuzhan Vong aient pris Coruscant, la plus grande partie des équipements de WeatherNet furent détruits et rendus inutilisables. Toutefois, l'abondante végétation due à la vongformation de la planète remplaça efficacement WeatherNet en utilisant des systèmes biologiques pour rafraîchir l'atmosphère et maintenir une température tropicale constante.

Les calottes polaires : lorsque les importations et le recyclage ne parvinrent plus à contenter à eux-seuls la soif des habitants de Coruscant, le gouvernement décida d'ouvrir les calottes glaciaires à l'exploitation. Les pôles nord et sud sont bordés de pipelines à grande capacité qui se dirigent vers l'équateur de la planète comme les rayons d'une roue. Les Coruscantis désireux d'escalader des glaciers, de faire du turbo-ski ou de profiter tout simplement de la neige peuvent réserver leur séjour dans ces compagnies telles que le Pavillon Moonlight Crystal et l'Auberge Iceflake. Mais chaque année, les réserves de glace se réduisaient, un fait qui inquiéta longtemps les opérateurs des différentes compagnies touristiques polaires.

Les pôles n'ont aucun aménagement destiné aux vaisseaux et les senseurs de couloirs aériens sont quasi inexistantes. Les vaisseaux désireux de s'infiltrer dans Imperial City avaient plus de chance d'y parvenir en passant par les pôles. C'est ce qui se produisit lorsque la Nouvelle République reprit Coruscant : une petite équipe sécurisa d'abord le pôle nord puis les transporteurs de troupes larguèrent les troupes principales. Après que les Yuuzhan Vong aient capturé Coruscant, ils déplacèrent la planète plus près de son soleil. Les calottes glaciaires fondirent complètement et permirent

à la végétation de prendre efficacement racine sur le sol ingrat de Coruscant.

Le château de Xizor : les citoyens de Coruscant posaient leur regard sur le château du prince Xizor avec un mélange d'envie et de crainte. En tout cas, ils étaient surpris de voir quel type de maison un multimilliardaire était capable d'avoir. Xizor, un Falleen de sang royal, fit débiter la construction de son château dans les dernières décennies de l'Ancienne République, utilisant une partie de sa fortune gagnée grâce à Xizor Transport Systems pour raser le gratte-ciel historique de Farfalla à l'est du Palais Présidentiel et construire par-dessus une nouvelle tour. Après la Guerre des Clones, Xizor entretint une amitié proche avec l'Empereur Palpatine et son château gagna en magnificence. Il resta l'une des splendeurs de Coruscant jusqu'à sa destruction peu de temps avant la Bataille d'Endor.

Ce que le public n'a jamais su, c'était que Xizor dirigeait également le syndicat du crime nommé le Soleil Noir. Les opérations illégales du prince Xizor nécessitaient des systèmes de sécurité à la pointe de la technologie. Des holocaméras et des gardes armés surveillaient les salles de bal, les chambres de combat, les jardins de méditation, les plates-formes d'atterrissage, les suites d'invités, et les chambres aux trésors. Les coffres de Xizor gardaient des merveilles réelles comme intangibles, telle la seule copie connue de la Charte Perlémienne ou des données compromettantes sur l'élite politique de Coruscant.

Malgré les millions dépensés en sécurité, le château de Xizor s'avéra de façon surprenante vulnérable aux sabotages. Après avoir infiltré la structure, Lando Calrissian la fit exploser en jetant un détonateur thermique dans une évacuation d'ordures. Le gouvernement impérial déclara que le désastre avait été planifié depuis longtemps dans le cadre d'un projet de construction, puis construisit le nouveau bâtiment des Opérations de Sécurité Impériale. Durant le règne de la Nouvelle République, la tour servit de quartier général pour le Réseau d'Espionnage Bothan. Les rumeurs racontaient que les Bothans étaient parvenus à restaurer la bibliothèque complète de fichiers compromettants de Xizor.

Le Quartier Historique de Petrax : l'une des zones inhabitées les plus vieilles de Coruscant était le Quartier Petrax, un groupe de gratte-ciel insignifiants situés un peu au nord d'Imperial City. Les archéologues pensaient que l'architecture verticale de Coruscant débuta ici puis s'étendit sur le reste de la planète. Bien qu'aucune des structures originelles n'existent plus (les tours modernes s'élèvent à plusieurs centaines de mètres au-dessus de tas de gravats), les archéologues urbains ont foré très profondément dans le sol pour trouver des artefacts. Ils trouvèrent des coupes, des têtes de lecture, des fragments de verre incrustés, et des poignées de sabres laser. Les habitants modernes du Quartier Petrax sont des humains aux revenus moyens travaillant dans les manufactures et les services. Le district fait peu de choses pour promouvoir son statut historique, bien que des chasseurs de trésor peuvent parfois trouver d'anciennes reliques éparpillées dans les sous-niveaux. Après l'arrivée des Yuuzhan Vong sur Coruscant, les niveaux inférieurs du Quartier Petrax devinrent les quartiers généraux d'un mouvement de résistance de commerçants devenus guerilleros.

Le Musée Galactique : le Musée Galactique siège au cœur d'Imperial City, juste un kilomètre au sud du Palais Impérial. Pendant plus de 12 000 ans, il fut le premier dépôt de préservation d'artefacts de la galaxie. Les ailes d'exposition du musée pouvaient mettre chacune plusieurs jours à être visitées. Quelques ailes notables : Annales de la République, Histoire de l'Hyperdrive, Faune et Flore, Cultures Planétaires, Chef d'œuvres d'Expression et Ordre Jedi. Les artefacts détenus par le Musée Galactique se comptaient en milliards. Moins d'1% d'entre eux étaient exposés, des millions d'autres étaient stockés dans un bâtiment d'archives situé dans le district CoCo. Le plus gros des possessions du musée (les archives et les objets peu intéressants pour les touristes) étaient contenu dans de massifs coffres souterrains situés sur la lune gelée orbitant autour d'Improcco.

Comme les trois sites étaient des cibles tentantes pour les voleurs, la sécurité du musée était au top du top. Quiconque visitant le Musée Galactique avait son image capturée par les caméras de sécurité, agissant ainsi comme une barrière pour les gens ayant des problèmes avec les autorités. Durant le règne

de l'Empire, l'Empereur Palpatine scella l'aile Jedi et l'aile des Annales de la République fut renommée "L'Ordre Nouveau : la Gloire des Milles Prochaines Générations". Une aile dédiée aux Sith fut également ouverte. Peu d'artefacts furent détruits lorsque Coruscant fut libérée et la Nouvelle République restaura rapidement le Musée dans son état original. On ignore combien d'artefacts survécurent à la destruction du musée par les Yuuzhan Vong.

Musée de la Guerre de l'Alliance : ce Musée de la Guerre était une institution construite par la Nouvelle République, dédiée à l'exposition au public et à la préservation d'objets et d'informations liés aux efforts militaires de l'Alliance Rebelle durant la Guerre Civile Galactique. La majorité des objets étaient soit donné par des membres de l'Alliance soit récupéré par l'Acte de Préservation des Sites de Batailles Historiques (un amendement de la Nouvelle République destiné à protéger les artefacts des champs de bataille de la Guerre Civile et ayant fondé le musée) via l'Opération Flotsam. Les curateurs étaient des collectionneurs agressifs. Ils n'ont pas hésité à harasser Han Solo (en vain) pendant des années afin qu'il cède le *Faucon Millenium* au musée.

Monument Plaza : pendant d'innombrables générations, Monument Plaza a encerclé le sommet d'Umate, l'un des plus hauts pics de la chaîne montagneuse Manarai. Chaque jour, des milliers de visiteurs curieux se tenaient dans l'ombre de la bosse en granite proéminente. Les touristes venaient s'agglutiner à Monument Plaza l'esprit rempli d'une curiosité troublée, ayant du mal à croire que la roche qu'ils touchaient était la seule vraie pierre sur la planète. Les visites étaient gratuites et pouvaient être effectuées à toute heure. Le centre commercial environnant était plus intéressant que le pic lui-même. Conçu dans le style architectural épique de la période hasennienne, il ressemblait à une arène sportive avec le sommet d'Umate situé au centre du terrain de jeu.

Des statues de héros et des bannières colorées décoraient les parterres, tandis que des restaurants et des magasins de souvenirs étaient construits dans les murs de la plaza. Arracher des fragments de roche du pic était, bien entendu, interdit et un tel vandalisme était empêché par les membres locaux d'une

secte religieuse. S'appellant eux-mêmes les Flammes d'Umate, les disciples en robes méditaient en touchant la pierre, dans un effort de communion avec l'esprit-monde enfoui dans le cœur en fusion de Coruscant. Durant la Guerre des Clones, Monument Plaza fut temporairement fermée au public par son directeur, Shelbin Dang, tandis que des forces armées la surveillaient et que les Flammes étaient évacués contre leur gré. Un renseignement anonyme avait en effet informé les autorités d'une attaque terroriste des Séparatistes à la plaza via un droïde-bombe. Il n'en fut rien et la plaza fut réouverte au bout d'une semaine.

Le Grand Hall de Réception : situé près du district historique Petrax, le Grand Hall de Réception est le bâtiment en activité le plus vieux de Coruscant. Construit durant les premiers temps de l'Ancienne République, le bâtiment se situe relativement près de la surface de la planète. Les gratte-ciel modernes s'étirent horizontalement sur des kilomètres de chaque côté. Seule une petite portion de ciel peut être vue depuis le plafond à ciel ouvert du Grand Hall, et les ombres sont si profondes que les voitures aériennes descendant dans le puits doivent allumer leurs feux de croisement. Le Grand Hall de Réception est une structure rectangulaire en pierre mesurant plus d'un kilomètre de longueur. L'étage principal possédait une plate-forme d'atterrissage pour les navettes et les speeders qui plongeait directement à travers le plafond ouvert. Des milliers de balcons en verre surplombaient l'étage principal, chacun étant décoré avec la bannière d'un monde ou d'un secteur de la République. Les 14 rangées de sièges pouvaient accueillir plus de 500 000 personnes.

A travers les siècles de l'Ancienne République, le Chancelier Suprême accueillait les dignitaires étrangers dans le Grand Hall de Réception et les invitait à des fêtes et des spectacles. Les administrations qui vinrent plus tard accordèrent plus d'importance à conserver le Grand Hall plutôt qu'à l'utiliser, mais la Nouvelle République inversa cette tendance dans le but stratégique de revaloriser son glorieux passé. Quatre ans après la Bataille d'Endor, la princesse Leia Organa accueillit le prince Isolder d'Hapès durant une cérémonie spéciale tenue dans le Grand Hall de Réception. Durant l'occupation Yuuzhan Vong, le Grand Hall faisait peur à voir. Les

envahisseurs aliens jetaient les prisonniers vivants et les abominations robotiques dans le puits où ils tombaient en hurlant. Le Grand Hall est désormais enterré sous une masse de cadavres et de carcasses de droïdes.

L'Amphithéâtre Kallarak : le légendaire Amphithéâtre Kallarak a attiré les plus grands talents de la galaxie, de l'holo-actrice Neile Janna au chanteur cabotin Boles Roor. Il possédait assez de sièges pour 1 million de spectateurs et certaines nuits il n'y avait plus aucune place disponible. L'acoustique du Kallarak n'était pas particulièrement bonne, et l'arène prospérait grâce à la double force de sa réputation et de son importante capacité. La scène centrale était entourée de toutes parts par des anneaux concentriques de bancs en marbre Sittana, chacun plus haut que le précédent afin d'avoir un champ de vision ininterrompu depuis chaque siège. Cependant, le spectateur possédant le billet numéro 999 999 ne voyait pas grand chose d'autre que des petits points mobiles et il lui était conseillé d'acheter un écran-holo jetable pour avoir des gros plans sur la scène.

Un billet pour un spectacle du Kallarak pouvait coûter plus de 1500 crédits, mais des petits malins échappaient parfois aux droïdes de contrôle en se cachant dans la foule se massant dans l'amphithéâtre. Les murs extérieurs du Kallarak contenaient 24 lasers à faible capacité dirigés vers le ciel qui tiraient droit devant eux perçant ainsi l'exosphère, une manière dramatique de faire de la publicité pour le concert du soir qui eut néanmoins le mérite d'attirer des générations de pilotes. Après la capture de Coruscant par les Yuuzhan Vong, un tir d'arme non-identifié annihila l'Amphithéâtre Kallarak, laissant à la place un cratère d'un kilomètre de diamètre. Ce trou béant fut planté de mousses et de vignes Yuuzhan Vong et devint un dépôt de biomachines donnant naissance à des milliers d'Umrachs assoiffés de sang.

L'Université de Coruscant : la plus vieille institution enseignante de Coruscant fut fondée par le Chancelier Fillorean et Borz'Mat'oh des Dragons Célestes en accord avec la résolution pacifique de l'Accord Duinuogwuin en -15 500. Bien qu'elle ne soit pas l'université la plus prestigieuse de la galaxie, elle attirait certains esprits brillants qui rêvaient d'étudier et d'enseigner sur

Coruscant. L'université est en réalité une collection de campus éparpillés à travers le district Fobosi, comme l'Ecole Coruscanti de Musique ou le Campus du Sud. Les étudiants devaient prendre des taxis aériens pour arriver à l'heure en cours. Toutefois, le campus principal était dans une tour entière contenant les logements étudiants, les bureaux administratifs, quelques-uns des halls de lecture originaux et des statues chalcédoines de Fillorean et Borz'Mat'oh. Le doyen de l'université portait le titre traditionnel de Cadaeda.

Sous l'Ordre Nouveau, l'Empire passa une loi interdisant les non-humains de postuler à l'université et expulsant ceux qui y étudiaient déjà. De jeunes humains occupèrent les places vacantes, la plupart d'entre eux étant membres des brigades de jeunes adultes de la COMPORN (La Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau). Ces idéologues brutaux, dont la plupart avaient échoué aux académies militaires de l'Empire, poursuivaient leur carrière dans le gouvernement impérial avec un zèle naïf. Pendant près de deux décennies, la réputation de l'Université de Coruscant souffra à cause des autres écoles qui la tournaient en dérision en l'appelant usine à bureaucrates. Après la libération de Coruscant par la Nouvelle République, l'Université de Coruscant accueillit à nouveau des étudiants de toutes les espèces. Toutefois, l'université ne se démarqua pas pour autant de son image impériale et les espèces non-humaines éprouvaient toujours du ressentiment.

Foire au Bétail de Coruscant : chaque année durant le règne de l'Empire, le Grand Symposium d'Imperial City accueillait la Foire au Bétail de Coruscant. Ce marché et foire aux animaux de quatre semaines était un endroit où les gens pouvaient acheter presque toutes les espèces d'animaux familiers, d'animaux de labeur et d'animaux de garde. L'espace caverneux du hall principal du Symposium devenait un damier anarchique d'étais, de parcs à bétail, de cages et de cuves. Converser était presque impossible à cause des rugissements des bêtes enfermées et des cris des commissaires-priseurs. Tout le long des murs du hall principal se trouvaient des portes blindées menant à des chambres privées où des animaux très sensibles ou des "acquisitions spéciales" (des créatures importées

illégalement depuis leur monde natal) étaient exposés pour les clients qui présentaient les bonnes références.

Les marchands travaillant pour la Foire au Bétail allaient du grand commerçant au petit criminel. Les pires d'entre eux tentaient par exemple de faire passer des Eopies pour des Cerfs Grizmallt en leur collant des fausses cornes d'antilope. Les néophytes sont encouragés à commercer avec les marchands anx et amaréens. Les Anx à tête fine offraient une sélection limitée de produits mais étaient scrupuleusement honnêtes. Les Amaréens étaient des marchands notoires, mais on pouvait leur faire confiance en ce qui concernait les animaux rares que personne d'autre ne pouvait trouver.

Le gouvernement de Coruscant a toujours lutté avec la Foire au Bétail. Il estimait le montant d'argent qu'elle apportait à l'économie locale, mais détestait le risque que des animaux s'échappent et peuplent les niveaux inférieurs en s'y reproduisant. Après le matraquage à mort d'un homme d'affaire des Hauteurs de Calocour qui pistait un Veermok qui s'était échappé de la Foire, les organisateurs de l'événement ont commencé à engager des équipes d'aventuriers à chaque fois qu'un animal était porté disparu. Lorsque c'étaient des créatures très grosses et redoutables qui disparaissaient, il arrivait souvent que les équipes d'aventuriers disparaissent à leur tour.

Aquariums Royaux d'Icqui : les aquariums publics pouvaient être trouvés un peu partout sur Coruscant (dans les régions les plus pauvres ils faisaient également office de garde-manger) mais les Aquariums Royaux d'Icqui étaient les plus renommés. Ils occupaient plusieurs kilomètres carrés au sommet d'un mégabloc dans la Préfecture d'Hirkenglade et tiraient leur eau directement du pipeline polaire Deodum. Des millions de créatures aquatiques vivaient dans les Aquariums Royaux, des minuscules organismes planctoniques de Baraboo aux requins marins en forme de ruban de Riome. Les eaux bouillonnantes de l'exposition Orbite Intérieure contenaient des créatures qui ont évolué dans les mers en fusions et les cheminées volcaniques de douzaines de mondes infernaux. Les cuves gelées de l'aile polaire abritaient à la fois des agiles têtes-de-

feu rhinnaliennes et des chauves-souris des glaces lurriennes amorphes.

Le plus grand animal vivant hébergé par les Aquariums Royaux était un Tueur des mers Opee de Naboo mesurant 20 mètres de long. L'aile d'apprentissage interactif possédait un Whaladon Mon Calamari complet naturalisé, le squelette d'une hydre géonosienne et une dent gigantesque ayant appartenu à un aqua-monstre Sando de Naboo. L'entrée était de 10 crédits par personne. Pas mal de personne se moquant de la vie marine se servait néanmoins des aquariums comme terrain de rencontre neutre. Les Aquariums avaient plusieurs passages détournés pour les conversations au calme et le nombre de touristes rendait difficile toute tentative d'embuscade. Après l'invasion de la planète par les Yuuzhan Vong, des survivants affamés de Coruscant pénétrèrent dans les Aquariums et se servirent parmi la faune marine pour garnir leur table.

Le Zoo Holographique des Animaux Disparus : de nombreuses planètes avaient des ménageries, mais le Zoo Holographique des Animaux Disparus était peut-être la seule institution dans la galaxie dédiée à la conservation de formes de vies disparues depuis longtemps. Plutôt que de présenter des carcasses naturalisées dans des positions gelées, le zoo employait des projections holographiques pour présenter les créatures éteintes chassant, se nourrissant et se battant dans leurs environnements naturels. Les holodioramas les plus populaires étaient le mammoth Krabex de Mon Calamari, les faucons des neiges de Rhinnal et la Mantabog de Malastare (une raie aérienne très plate).

Durant les dernières années de l'Ancienne République, le Zoo Holographique était considéré comme une destination chic mais voyante parmi l'élite de Coruscant. Un changement de propriétaire eut lieu après la Guerre des Clones. Il en résulta une politique démesurée, basée sur le sensationnel afin de faire venir plus de monde. Les modifications apportées étaient criardes et idiotes, incluant des sets d'étoiles clignotantes dans le plafond et un narrateur invisible qui criait : « Vous vivrez des merveilles d'il y a très longtemps et très, très lointaines ! ». La stratégie ne marcha pas et les visiteurs du Zoo Holographique durant la Nouvelle République

trouvaient une installation à moitié vide recouverte de papiers gras.

District Commerce Collectif : également connu sous les noms de District CoCo et CoCo Ville. Comme son nom l'indique, il s'agissait d'un quartier commerçant, qui était situé dans les plus hauts niveaux de Coruscant. Les lieux les plus notables de ce quartier étaient *Chez Dexter*, le Pénitencier de CoCo, Pom Plaza, Pets'"N" Pieces et un bâtiment d'archives du Musée Galactique. Mis à part cela, ce quartier était rempli de magasins exclusifs, de restaurants et de cafétérias old-style. Un bon nombre de ces établissements s'occupait des équipes de maintenance travaillant dans les niveaux supérieurs, tandis que des établissements plus raffinés servaient les personnes les plus riches de Galactic City. Cafétérias et cantines, comme celle possédée par Dexter Jettster, étaient fréquentées par des habitants de l'espace, des pilotes de fret et un large panel d'espèces différentes.

Beaucoup de cantines volantes opéraient la nuit sans licence commerciale officielle. Elles étaient montées sur répulseurs afin de pouvoir s'enfuir rapidement en cas de descente de police. Avant la Guerre des Clones, CoCo Ville souffrait d'une crise d'évacuation des déchets qui résultait en la formation d'immenses tas d'ordures dans les rues et à l'extérieur des bâtiments majeurs. Cela força la Skyroute D25D (connectant CoCo Town aux Préfectures de Boribos et d'Hirkenglade) d'être déroutée entre l'Entrée de Kansen et la Sortie de Trotus. Une nouvelle station de propulsion de déchets dans l'espace fut construite afin de combattre l'accumulation des ordures. CoCo Town possédait sa propre édition de l'HoloNet News, la première source d'information de la République.

Chez Dexter : comme le dit une fois l'habitué Slyther Bushforb : "si vous voulez des conversations juteuses et une tasse chaude d'ardees, venez chez Dexter. Si vous voulez une bonne tasse d'ardees, essayez le Baron du Biscuit". *Chez Dexter* était l'un des nombreux établissements communs aux quartiers pauvres de Coruscant, appréciés par les locaux mais ignorés par les autres. Situé dans CoCo Ville, à proximité du District Sénatorial, le restaurant recouvert de tâches de gras attirait une clientèle constante de pilotes de fret itinérants et de dockers, ainsi qu'un

assortiment hétéroclite d'habitues. La nourriture est huileuse et pas équilibrée, mais également pas chère et bourrative. La publicité disait à tort : "la meilleure nourriture dans les rues de CoCo Ville". Quelques spécialités de la maison étaient le steak de nerf grillé, les œufs de Gartro marinés et une viande mystérieuse appelée slider. L'établissement était décoré dans les débuts du style Med'soto, avec des lumières brillantes, du chrome et des sols carrelés. Le restaurant ne fermait jamais et faisait de bonnes affaires au milieu de la nuit quand les fêtards revenaient des quartiers de divertissement.

Des décennies avant la Bataille de Naboo, la cafétéria portait le nom de *Café de Didi* d'après celui de son propriétaire Didi Oddo, un humain de petite stature qui comptait Qui-Gon Jinn parmi ses amis. Oddo faisait office d'informateur, fournissant des informations sur les activités criminelles locales à l'Ordre Jedi. Après l'élection de Palpatine au rang de Chancelier Suprême, Didi intégra sa fille Astri dans le commerce et renomma le restaurant *Café de Didi et Astri*. Quelques années plus tard, ils durent vendre leur investissement à un entrepreneur besalisk du nom de Dexter Jettster. Dexter reprit avec brio l'affaire et la cafétéria continua à être un lieu de renseignement privilégié pour les Jedi, notamment car Dexter était ami avec Obi-Wan Kenobi, le Padawan de Qui-Gon. Les visiteurs de la cafétéria pouvaient être servis par la serveuse en chef Hermione Bagwa ou WA-7, une antique droïde serveuse. Durant toute l'ère de l'Empire, Hermione Bagwa posséda la cafétéria et la dirigea suite à la retraite supposée de Dexter.



Chez Zlato : restaurant tranquille situé au milieu d'un mégabloc résidentiel, *Chez Zlato* était équipé exclusivement pour les

Toydariens. Il se spécialisait dans la cuisine toydarienne telle le plat traditionnel terratta, des bandes de peau de Terk assaisonnées et adoucies avec de l'huile et du lait de Groat. Les murs étaient décorés avec des bannières de la confédération toydarienne et des peintures des Lichens Calcifiés. Malgré son nom, son décor et sa cuisine, *Chez Zlato* n'était pas du tout dirigé par un Toydarien. Le restaurant était la propriété de Jeseej, un Sljee à nombreux tentacules. Bien que son restaurant était toujours à moitié vide, Jeseej l'utilisait comme couverture pour ses activités de contrefaçon. Comme tous les Sljee, Jeseej était aveugle. Il pouvait cependant utiliser deux minuscules tentacules presque invisibles pour dupliquer une ID coruscanti en moins d'une heure. Jeseej dirigeait parallèlement une activité de diseur de bonne aventure, sa sensibilité à la Force faisant de lui un devin compétent. Bien qu'il n'assurait aucune garantie quant à la précision de ses prédictions, les clients peu recommandables de Jeseej montaient toujours des plans en suivant ses prémonitions. Quiconque désirant tirer parti des services de Jeseej devait présenter un mot de passe correct au maître d'hôte puis sélectionner l'option correcte (déterminée par un deuxième mot de passe numérique) dans un menu spécial donné par le serveur. A la fin du repas, le maître d'hôte accompagnait le client à travers les cuisines jusqu'à la petite salle de réception de Jeseej.

Le Barbare : *Le Barbare* est caractéristique des clubs de nuit que l'on peut trouver dans les plus bas niveaux des districts de divertissement de Coruscant. Faisant peu de cas de son image, le club acceptait tous les crédits et tolérait bon nombre d'activités peu scrupuleuses. De jeunes amateurs de sensations fortes et des nobles pauvres remplissaient son tapis de danse tous les soirs, se délectant d'alcools, de bâtons de la mort et d'épices. Des écrans vidéos intégrés aux murs diffusaient tous les événements sportifs, du nuna-ball aux courses illégales de podracers, encourageant les paris grâce à des droïdes preneurs de paris. Les propriétaires du *Barbare* étaient un petit groupe de Columi, mais le vrai propriétaire était un caïd du crime local nommé Volven Roxe. Ce seigneur de l'épice shistavanéen possédait plusieurs clubs de nuits proches, compétitant pour le contrôle du district avec les propriétaires de clubs rivaux

Quetemoor, Beuga Odell et les chefs hutte de la pègre de Coruscant.

Comme les autres, Volven Roxe engrangeait la plupart de ses profits non pas du club lui-même, mais des ventes illégales de stimulants. De charmantes fêtardes (secrètement à la solde de Volven), circulaient à travers la foule, offrant des épices et des plaisirs de la chair. Si elles apercevaient un dealer extérieur tentant de faire commerce dans le club, elles lui envoyaient les videurs. Les videurs du *Barbare* étaient des brutes silencieuses qui balançaient les indésirables dans l'allée couverte d'ordures à l'arrière du club, généralement après avoir brisé un os ou deux. Les armes étaient autorisées à l'intérieur du *Barbare* et la violence était chose commune. Les rumeurs faisaient état d'une Anzati vampire fréquentant le club. Elle surveillait ses victimes plusieurs nuits d'affilée puis les attaquait quand elle avait dressé son plan. De nombreux corps dont on avait ôté le cerveau des crânes avaient été découverts dans les couloirs sombres du quartier de divertissement, mais personne n'était parvenu à valider la rumeur avec des preuves concrètes.

Le Perchoir des Gartros : le bâtiment connu sous le nom de Perchoir des Gartros était un entrepôt abandonné de Nebula Consommables dans un district astroportuaire de Coruscant. Lorsque Nebula abandonna les locaux, elle laissa derrière elle des milliers de tonnes de noix de dent périmées, ce qui attira des tas de Gartros, une sorte d'oiseau à peau verte. A l'intérieur de l'entrepôt, un nombre incalculable de Gartros se perchaient sur les poutres du plafond et sur les containers, tandis que les airs étaient emplis de Gartros hurlant volant en cercle. Le sol de l'entrepôt était jonché d'une couche de guano épaisse de plusieurs centimètres. Le gang des Perdus utilisait le Perchoir comme un lieu d'initiation pour les nouveaux membres. L'un des Perdus jetait une cellule énergétique au centre de la pièce puis ordonnait à la recrue d'aller la rapporter. Une fois que le nouveau avait récupéré la cellule, les membres du gang bouclaient la porte et le laissaient enfermé toute la nuit. Si l'initié était toujours vivant le lendemain matin (et s'il avait toujours la cellule d'énergie), alors il était considéré comme membre à part entière du gang.

Les Cryptes de Glace : l'ancienne légende coruscanti racontée dans le chant Dha Werda Verda fait état d'une ancienne bataille ayant opposé les Taungs aux Bataillons Zhells et qui finit lorsqu'une éruption volcanique engloutit l'armée zhell. Peu d'artefacts de cette période antérieure à la République ont traversé les 35 000 ans d'histoire de la planète. Parmi ceux-ci, il y avait les Cryptes de Glace. Situées en dessous du district d'entrepôt Hasamadhi près du pôle sud, les Cryptes de Glace sont un réseau de cavernes gelées creusées dans une couche glaciaire plusieurs centaines de mètres sous terre. De longs passages sinueux mènent à treize chambres, chacune contenant ce qui est supposé être la momie d'un chef de guerre zhell. Les archéologues ont émis l'hypothèse que ces tombes contenaient les dirigeants des treize nations zhell qui s'étaient retirés dans les Cryptes de Glace après la défaite contre les Taungs, puis s'étaient enterrés vivants. Enterrés avec leurs armes, armures et trophées de bataille, les corps des seigneurs zhells sont restés cachés pendant des millénaires.

Les températures étaient toujours maintenues en dessous de 0° C afin d'éviter que les plafonds s'écroulent et des barrières répulsives empêchaient les touristes de contaminer l'environnement. Les curateurs qui empruntaient les tunnels vides la nuit juraient qu'ils pouvaient entendre les échos des morts, chuchotant les mots mystérieux "korah mahtah"... Les Cryptes de Glace étaient entretenues par le gouvernement de Coruscant et furent ouvertes au public durant le règne de l'Empire. Durant l'ère de gloire de la Rébellion, l'Empire limita l'accès aux Cryptes afin de supprimer toute connaissance des gloires pré-Empire. On ignore si les Cryptes survécurent à l'Invasion Yuuzhan Vong.

Est Mineur et les Jardins de Trophill : Est Mineur était un quartier résidentiel et culturel distingué situé dans l'hémisphère sud, à des milliers de kilomètres de Galactic City. C'était un lieu de rassemblement de poètes, de musiciens, d'artistes, la plupart d'entre eux vivant grâce à de riches bienfaiteurs désireux de les attirer dans les quartiers de leur suite. Les clubs et les cafés d'Est Mineur étaient considérés comme des scènes de performances artistiques improvisées, tenues souvent par des cabotins prétentieux et peu critiques envers le status quo. Durant la période de la

Rébellion, Est Mineur était l'endroit idéal pour trouver des sympathisants à sa cause.

Les Jardins de Trophill, l'attraction touristique la plus populaire d'Est Mineur, attirait des visiteurs de tout Coruscant. Contenus dans une plaza circulaire aux hauts murs, les Jardins s'étendaient sur une surface digne d'une petite ville. Bien qu'ils n'étaient pas aussi exotiques que les Jardins Botaniques Impériaux du Skydome, les Jardins de Trophill arrivaient à faire croire à ceux s'y promenant qu'ils arpentaient une planète pastorale du moment qu'ils ne levaient pas trop la tête vers les lignes ininterrompues de speeders. Les sites les plus populaires dans les Jardins étaient les Labyrinthes Verts, des labyrinthes artificiels de haies et de ronces. Les Labyrinthes Verts étaient si difficiles à en sortir qu'on donnait aux visiteurs des comlinks spéciaux à leur entrée. Au final, c'est plus de la moitié des visiteurs qui devaient avoir recours aux gérants des labyrinthes afin qu'ils viennent les chercher en speeders.

Le District des Usines : tous les mégablocs de Coruscant n'étaient pas remplis de gens. Il existait de nombreuses régions situées dans les hémisphères opposés à Galactic City qui n'étaient contrôlées que par des droïdes et une poignée d'êtres organiques. C'était le District des Usines où les biens étaient produits pour l'exportation ou l'usage local. En dépit de l'importante production annuelle du quartier des usines, Coruscant était loin d'être autosuffisante. Le bloc Grungeon comprenait vingt kilomètres carré et était l'une des nombreuses zones dans le quartier des usines qui avait fini par devenir complètement inactives. A l'origine, il s'agissait d'un centre de production pour Serv-O-Droid, Huvieko et les Manufactures de Nebula. Puis, le bloc connut des moments difficiles quand ses trois clients mirent la clé sous la porte suite à une récession économique. Le propriétaire du bloc Grungeon, n'arrivant pas à attirer de nouveaux exploitants, laissa les Stratts et les autres vermines envahir les usines qui vrombissaient autrefois.

Certaines des usines de Grungeon redevinrent plus tard actives. Il n'est pas très clair si cette réactivation était due à des actes de vandalisme ou à des courts-circuits; en tout cas, ces usines étaient remplies de machines mal fonctionnantes, pas entretenues et très

dangereuses. Quiconque y entrait risquait d'y laisser une main... ou la tête. Durant la montée de l'Empire, le Seigneur Noir des Sith Dark Sidious possédait un hangar secret dans le quartier des usines destiné à son usage personnel, ainsi qu'à celui de son apprenti, Dark Tyrannus. Durant l'ère de la Rébellion, des agents de l'Alliance utilisèrent le profil bas du quartier dans le même but : cacher l'existence de cellules de rébellion sur Coruscant. Après la terraformation de la planète par les Yuuzhan Vong, le quartier des usines devint un très grand désert végétal rarement visité par les Vong et grouillant de prédateurs.

The Works : The Works était une grande zone industrielle très proche du District Sénatorial qui faisait office à l'origine de centre manufacturier pour de nombreuses compagnies, qui quittèrent plus tard la planète pour implanter des usines sur d'autres mondes et embaucher de la main-d'oeuvre à faible coût. The Works était un quartier généralement évité par la population à cause des mauvaises rencontres qu'on pouvait y faire : contrebandiers, squatters, drogués au bâton de la mort, droïdes souffrant de malfonctionnements, gangsters, sans papiers et Cthons, une sorte de zombie. Sans parler des Sith comme Dooku ou Dark Maul qui s'y entraînaient en secret.

Lorsque la Guerre des Clones éclata, la majorité des structures de The Works était abandonnée depuis des siècles et dans un état de délabrement très avancé. Malgré cela, de nombreuses infrastructures autonomes continuaient de tourner toutes seules, émettant des fumées et des déchets toxiques ainsi qu'un vacarme mécanique bien après que les propriétaires aient mis la clé sous la porte. Durant le règne de l'Empire, ce district servit de centre de production de chasseurs TIE pour Sienar Fleet Systems, sortant des centaines de ces vaisseaux par jour. Afin de nettoyer la zone en vue de la récupérer et de la reconstruire, les urbanistes prospecteurs relâchèrent des mites à pierre, des Slugs à duracrête et des vers de conduits dans The Works.

Ultimo Vista : parmi les curiosités de Coruscant, le vaisseau nommé *Ultimo Vista* n'était pas l'une des moindres. Ce gigantesque vaisseau noir ovoïde émettant des lumières bleues était à l'origine un vaisseau de croisière

interstellaire capable de transporter des milliers de passagers. Pour une raison inconnue, ce vaisseau finit par devenir un monde à part entière, presque autosuffisant, dont les habitants ne sortaient jamais. Il possédait des milliers d'appartements, des entrepôts, des terrains de sport, des zones naturelles artificiellement recrées et contrôlées comme des mers, des forêts et des rivières, ainsi que des micro-usines produisant presque tout ce dont la population avait besoin. Ce vaisseau voyageait lentement dans les cieux de Coruscant, faisant indéfiniment le tour de la planète sans jamais se poser ni s'arrêter. *L'Ultimo Vista* faillit cependant connaître un destin tragique en -22 lorsqu'Anakin Skywalker et Obi-Wan Kenobi, alors à la poursuite de la chasseuse de primes Zam Wesell, manquèrent de s'écraser dessus lors d'un piqué de 2670 mètres entre les bâtiments.

Dagobah



Dagobah est une planète oubliée au milieu du Système Sluis, dans la Bordure Extérieure. Bien que proche de mondes comme Xagobah ou Sluis Van, la planète fut oubliée de tous. Aucune carte stellaire ne relate son existence, même celle d'Obra-Skaï ou de Bastion. Mais, malgré cet oubli, la planète n'est pas désertique pour autant. Elle recèle un nombre incalculable d'espèces vivantes, qu'elles soient animales ou végétales. En effet, le climat très humide et l'apparition de marais à sa surface expliquent grandement un développement d'une telle intensité.

La planète peut être apparentée à un marais ambulant, parsemée de quelques zones non submergées, à peine assez grandes pour permettre à un chasseur de type X-Wing de se poser. Parmi toutes ces vies végétales, on retrouve l'arbre Gnarl, issu de la

métamorphose d'une araignée en arbre. Mais aussi l'arbre Galla, la racine de Mélacolie dont on se sert afin de créer de la peinture naturelle. Mais encore plus important, la faune est merveilleuse et dangereuse à la fois. On y retrouve nombres de chauves-souris, d'araignées venimeuses ou qui fabriquent des pièges pour le moins mortel. Dans la catégorie des grands prédateurs, le terrible serpent-dragon, qui hante les marais à la recherche de ses proies, n'est surpassé que par la gigantesque limace des marais, qui se régale parfois d'un serpent-dragon quand elle ne trouve pas de proie moins coriace...

Toutefois, cette faune n'a pas empêché les missions de reconnaissance ou d'exploration à terre même si la planète fut oubliée. En effet, sous l'Ancienne République, une mission commandée par Halka Four-Den fut envoyée afin de cartographier et d'explorer le Secteur Sluis. C'est cette mission qui découvrit la première la planète. Toutefois, après une exploration rendue difficile par la flore et la faune et après treize semaines de survie sur la planète, on considéra la mission comme un échec. Four-Den lança un signal de détresse, mais les secours arrivèrent trop tard et ne retrouvèrent nulle trace de l'expédition.

Plusieurs années plus tard, après l'insurrection des Jedi noirs Bphasshis, qui fut matée par l'intervention de grands Maîtres Jedi de l'Ordre, un des leaders de cette rébellion trouva refuge sur la planète après avoir emmené avec lui un contrebandier du nom de Car'Das, à la tête de la future organisation de renseignements de Karrde. Yoda suivit sa trace pour enfin arriver sur Dagobah. Ici, un combat sans merci confronta les deux Jedi. Mais Yoda fut le vainqueur et mis fin à la vie du Jedi Noir. Mais ce que Yoda n'avait pas prévu, c'est que la puissance maléfique du Jedi allait être aspirée par la flore et se reprendre autour du lieu du duel. Alors, toute une partie de la planète allait être régie par le côté obscur, notamment une caverne où viendrait s'exercer un jeune Jedi des années plus tard...

On n'entendit plus parler de Dagobah jusqu'à ce que l'Empire lance une mission de reconnaissance pour savoir si ce monde était viable. Le rapport de l'explorateur était clair : cette planète est hantée. Ceci décida l'Empereur à ne pas coloniser la planète et ainsi, offrir un exil sûr pour Yoda. Celui-ci,

craignant les Purges menées par Vador sur les ordres de son maître, se réfugia sur la planète et établit sa nouvelle demeure près de la zone obscure de la planète qui occultait l'aura de Bien qui entourait Yoda. Ainsi, Dark Vador ne le trouva jamais car il n'y détecta pas de traces de Jedi, juste une zone sombre.



C'est ici que Yoda attendit l'élève le plus prometteur qu'il lui ait été permis d'éduquer, Luke Skywalker. Envoyé sur Dagobah par Obi-Wan Kenobi, Luke ne savait pas où se diriger car les coordonnées de la planète lui étaient inconnues. Il se laissa alors guider par la Force et celle-ci le conduisit sur la planète. Une fois arrivé, il y rencontra Yoda qui l'attendait. Celui-ci lui inculqua les bases de la maîtrise de la Force mais il n'eut pas le temps de parachever sa formation car Luke s'envolait déjà pour Bespin afin d'y sauver ses amis, Han Solo et Leia Organa.

Ce n'est que des mois plus tard qu'il revint sur la planète pour terminer sa formation, mais aussi pour assister, impuissant, à la mort de Yoda et apprendre que Leia était sa sœur. C'est aussi ici que Luke parla avec Obi-wan sur le fait que Vador était son père.

Dagobah n'eut plus d'autres visiteurs par la suite, à l'exception de Luke et de sa fiancée Callista, revenus pour retrouver les pouvoirs Jedi de la jeune femme. Ainsi se tournait une page de l'histoire de la planète. La faune et la flore purent retrouver leur calme et ne furent plus dérangées par une forme vivante extérieure à la planète.

Dantooine

Située dans le système de Dantooine, Dantooine est une petite planète éloignée des

couloirs spatiaux fréquentés, dotée de deux lunes. La planète, de couleur bleu et olive, est ainsi restée relativement sauvage, alors que d'autres mondes entamaient leur industrialisation.

La surface de la planète renferme plusieurs océans, dont les côtes sont fréquentées par la seule espèce intelligente de Dantooine, bien que primitive, les Dantaris. Les Dantaris sont un peuple de nomade, dont la population est faible et très dispersée à la surface. Si dispersée que des cartographes ont pu classifier, dans le passé, Dantooine comme purement et simplement inhabitée.



La faune et la flore sont très riches sur la planète, et contiennent plusieurs milliers d'espèces animales et végétales, dont certaines sont intimement liées. Il en va ainsi par exemple des fabools, petits animaux en forme de ballon, qui sont toujours perchés dans les arbres Blba, dont les épines sont si pointues et acérées que parfois les placides fabools s'empalent dessus quand ils ne font pas attention. Cela peut arriver également quand ils sont affolés par un prédateur menaçant. Certains se sont même fait une spécialité de "capturer" les fabools embrochés sur un arbre Blba.

Si Dantooine est restée éloignée de la modernité, son histoire n'en est pas moins riche d'événements, pour la plupart sanglants.

4000 ans avant la guerre civile galactique qui frappa la plus grande partie de l'univers, le Maître Jedi Vodo-Siosk Baas établit sur Dantooine un centre d'entraînement Jedi, dans les anciennes ruines de la planète. C'est dans cette académie qu'il entraîna Exar Kun, ainsi que les guerriers cathars Crado et Sylvar. Exar Kun devait par la suite devenir célèbre dans toute la galaxie en tant que Seigneur de Sith.

Pendant la Guerre Civile Galactique, Dantooine fut utilisée par l'Alliance rebelle, qui y établit sa base principale. Mais lorsqu'un émetteur impérial fut découvert dans un vaisseau de transport, la base fut totalement évacuée en une seule journée. Lors de sa capture par le Grand Moff Tarkin et Dark Vador, la Princesse Leia révéla que la base rebelle se trouvait sur Dantooine, sachant parfaitement qu'elle venait d'être évacuée, afin de mener les troupes impériales sur une fausse piste.

Plusieurs années après la fin de l'Empire, Dantooine servit de nouvelle colonie aux habitants d'Eol Sha, un monde volcanique particulièrement inhospitalier. La cinquantaine de colons fut accompagnée par plusieurs techniciens de la Nouvelle République pour construire une nouvelle colonie plus accueillante. Hélas pour eux, Dantooine fut prise pour cible par l'Amirale Daala, qui détruisit complètement la colonie lors de sa première campagne contre la Nouvelle République. Les colons et les ingénieurs furent massacrés, et Dantooine retomba pour un temps dans l'oubli.

Dantooine fut également le théâtre d'une bataille sanglante entre les forces de la Nouvelle République et les armées Yuuzhan Vongs, qui attaquèrent la planète mais subirent de lourdes pertes.

Endor



Endor est l'une des neuf lunes orbitant autour de la géante gazeuse connue sous le même nom, dans le secteur Modell, loin dans les Territoires de la Bordure Extérieure. L'énorme attraction gravifique de la géante Endor, ainsi que la complexité des routes hyperspatiales dans le secteur, rendent la navigation dans le

secteur difficile, et ont contribué à l'isolement d'Endor. Au fil du temps, de nombreux voyageurs spatiaux se sont écrasés sur Endor à cause des troubles de navigation. Cette situation sera mise à profit durant les dernières années de l'Empire, qui choisira ce lieu pour construire sa Seconde Etoile de la Mort.

La lune d'Endor est un monde tempéré couvert de forêts, de savanes et de montagnes, et doté d'une gravité relativement légère. Son climat convient aux nombreux organismes qui en sont originaires, allant du docile poney endorien au féroce loup-sanglier. L'espèce intelligente la plus répandue sur Endor est celle des primitifs Ewoks, couverts de fourrure. On peut les trouver dans des résidences communautaires construites dans les arbres, dans des villages sur pilotis installés sur des lacs, et il existe au moins un village à flanc de falaise.



Mais on rencontre également des créatures beaucoup plus effrayantes comme les Gorax, des humanoïdes de plus de trente mètres de haut qui fouillent les arbres à la recherche des maisons des Ewoks. Les Gorax vivent dans les landes rocailleuses du Désert de Salma, qui se trouve au-delà des Falaises de Yawari, au nord des forêts denses. Ce désert est jalonné de piscines d'acide et de lacs asséchés. D'énormes araignées ont élu domicile dans les profondeurs des cavernes des Gorax.

Dissimulé dans les denses forêts d'Endor se trouve le Labyrinthe d'Arbo, une région où poussent de nombreux arbres à la frondaison si dense et si complexe que quiconque y pénètre n'a aucun espoir d'en ressortir.

À l'ouest des forêts se trouvent de vastes prairies connues sous le nom de Peau du Dragon. Le terrain y est parsemé de roches volcaniques. Une chaîne de montagnes couvertes de neige et appelée le Dos du Dragon est située à l'extrémité de la Peau de Dragon.

Les Yuzzums, des créatures dotées de longues jambes et de corps poilus, vivent dans la savane, où ils chassent de petits rongeurs appelés des ruggers. Une colonie de maraudeurs extraterrestres s'est également installée dans un château de pierre construit sur la Peau de Dragon.

Parmi les nombreuses formes de vie d'Endor, on peut citer les Blopers, qui ressemblent à des hippopotames, et les Bordoks, de grandes créatures à quatre pattes dont les Ewoks se servent comme bêtes de somme. Les Gorax utilisent souvent de féroces BOrras. Les Ewoks entrent parfois en conflit avec leurs lointains cousins, les Duloks. Les Gupins sont de petits êtres ressemblant à des elfes qui vivent dans une structure volcanique de la lune forestière. Les régions les plus boisées de la lune d'Endor abritent également les immenses Hanadaks, tandis que les pépillants hypnotiques se cachent dans les marais, près des villages des Duloks.

L'oiseau-lanterne est une grande créature volante dont les plumes de la queue sont incandescentes, et qui construit son nid au sommet des plus hauts arbres. Les plumes de la queue des oiseaux-lanternes sont utilisées par les Ewoks pour confectionner des potions médicinales. Enfin, il existe également une autre espèce intelligente que l'on nomme les Teeks.

Si la forêt est relativement sûre de jour, la nuit est le moment où tous les prédateurs chassent : loups-sangliers, hanadaks et preducors constituent des menaces mortelles pour toute créature se trouvant à la surface du sol après le coucher du soleil. C'est pourquoi les espèces intelligentes, Ewoks en tête, ont depuis toujours bâti leurs villages dans les grands arbres qui peuplent les lieux.

La géante gazeuse, de couleur argentée, est occasionnellement éclipsée par une silhouette ailée de mantigruie, une créature fantastique symbolisant l'Esprit de la Nuit dans les

légendes ewoks. C'est une créature très crainte, qui représente ni plus ni moins que l'incarnation du Mal aux yeux des petits mammifères.

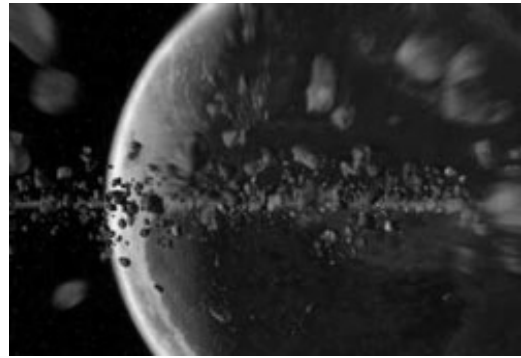
Endor est célèbre pour avoir été le théâtre de la bataille d'Endor, qui vit la fin de l'Empereur Palpatine et la déroute de la flotte impériale face à l'Alliance rebelle. L'Empire, qui avait construit un générateur de bouclier dans une des clairières de la planète, fut attaqué par un commando rebelle, qui détruisit le générateur, grâce à l'aide des petits Ewoks. L'Etoile de la Mort fut elle attaquée par la flotte de l'Alliance. Malgré le piège orchestré par l'Empereur pour détruire la Rébellion, ce fut celle-ci qui remporta la bataille.



Sans le savoir, l'Empire avait donné à Endor un nom de code prémonitoire : la « lune sanctuaire ». Prémonitoire car c'est sur Endor que se trouve la tombe de l'un des plus grands Chevalier Jedi de son époque, Anakin Skywalker, plus connu dans la galaxie sous le nom de Dark Vador. En orbite de la lune, là où fut détruite la station spatiale impériale, l'âme noire de l'Empereur resta imprégnée pendant plusieurs années avant de rejoindre sa base secrète de Byss, où Palpatine parvint à se réincarner dans le corps d'un clone et à reprendre le combat contre la République.

Après cette bataille historique, les forces de l'Alliance établirent pendant un certain temps une base sur Endor, de laquelle ils lancèrent de multiples raids contre les forces impériales et les seigneurs de la guerre. Lorsque la planète ne présentait plus d'avantage stratégique, la base fut abandonnée, et Endor retrouva son calme. Un petit comptoir commercial fut construit par un dénommé Salfur, mais c'est là le seul lien que garda la lune forestière avec le reste de la Galaxie.

Géonosis



Située à moins d'un parsec de Tatooine, Géonosis est un monde rocailleux entouré d'un anneau de météorites. Sa surface, peu accueillante, est composée de canyons, de crevasses et de montagnes. La terre comme le ciel sont fortement teintés de couleur rouge, ce qui donne un aspect encore moins engageant à Géonosis.

Les conditions de vie sur la planète rocailleuse sont extrêmes : sa surface est parfois le théâtre de violentes tempêtes de radiations, et des brouillards très denses à haute altitude cachent parfois entièrement le soleil pendant plusieurs jours, créant une nuit artificielle inquiétante. La vie a donc dû s'adapter à ces conditions particulières : pour survivre aux tempêtes, nombre de créatures vivent sous terre; certaines espèces sont même capables dotées d'une vision adaptée à l'obscurité.

Au premier coup d'oeil, Géonosis semble inhabitée. C'est tout le contraire. Les Géonosiens, qui peuplent la planète sont une espèce évoluée, de forme insectoïde, dotée d'une paire d'ailes qui leur permet de se mouvoir avec aisance dans leurs immenses colonies souterraines. Leur architecture, parfaitement adaptée, se confond avec l'environnement : les montagnes sont truffées de galeries, et derrière chaque cratère apparemment naturel peuvent se cacher des conduits d'aération.

Les Géonosiens élèvent une créature parasite appelée phidna, qui excrète la matière première que les artisans mélangent ensuite à du sable pour former une sorte de "pâte rocailleuse", qui est la base de leurs constructions.

C'est à l'intérieur de celles-ci que les

Géonosiens ont construit une grande quantité d'usines de droïdes et d'armes, qu'ils vendent au plus offrant.



Les anneaux qui entourent la planète sont également une source importante de matières premières utilisées par les géonosiens pour construire leurs usines et leur matériel. Mais cette situation apparemment favorable est à double tranchant, car la ceinture d'astéroïdes constitue une faille dans les systèmes de sécurité de la planète : il est en effet très facile pour des espions de se cacher au milieu des milliards d'astéroïdes, et de se poser sur la planète à la faveur d'une pluie de météorites, événement si commun sur Géonosis que les opérateurs-radar n'y font même plus attention.

Géonosis est restée célèbre dans les livres d'histoire pour avoir fourni armes et matériel aux Séparatistes du temps de l'Ancienne République.

A cette époque, l'archiduc de Géonosis, Poggle le Bref, reçut sur sa planète une importante délégation des dirigeants de la Confédération des Systèmes Indépendants. Là, les différents acteurs de la conspiration décidèrent de mettre leurs forces sous les ordres du Comte Dooku, le leader des Séparatistes. Mais leur réunion fut interrompue par un Chevalier Jedi du nom d'Obi-Wan Kenobi.

Après une confrontation avec les droïdes de guerre de la Fédération du Commerce, le Chevalier fut capturé, mais il parvint néanmoins à transmettre in extremis un message à ses maîtres, sur Coruscant. En réaction à cette révolte, les Jedi envoyèrent 200 des leurs pour contrer la menace et libérer Kenobi.

Entretemps, sur Géonosis, le Chevalier Jedi avait été condamné à mort et conduit dans la Grande Arène de Géonosis. Il y fut rejoint par son élève, Anakin Skywalker, et par sa protégée, Padmé Amidala. Ils furent jetés en pâture aux plus terribles créatures à la disposition de Poggle le Bref, mais furent sauvés par l'intervention des Jedi.

Alors que les guerriers géonosiens semblaient dépassés par la puissance des Chevaliers Jedi, la Fédération du Commerce envoya ses droïdes de bataille, qui massacrèrent de nombreux Jedi. Ceux-ci furent finalement réduits à un petit nombre, et ne durent leur survie qu'au sauvetage organisé par le Maître Yoda, placé à la tête de l'Armée de clones de la République. L'engagement prit une autre échelle : ce fut la célèbre bataille de Géonosis, qui marqua le début de la Guerre des Clones.

A l'issue de la bataille, les armées séparatistes furent provisoirement vaincues. Les Géonosiens, battus, se réfugièrent en masse dans leurs colonies souterraines. Poggle le Bref livra au Comte Dooku les plans d'une nouvelle arme secrète, qui ne refit surface que plusieurs décennies plus tard : l'Etoile de la Mort.

Hoth

Entourée d'une vaste ceinture d'astéroïdes, Hoth est une planète gelée en permanence, sans forme de vie intelligente, et très écartée des routes fréquentées. Quand Luke Skywalker découvre la planète, il est immédiatement convaincu que c'est l'endroit rêvé pour établir la nouvelle base de l'Alliance, qui a dû évacuer quelques temps plus tôt sa précédente installation sur Yavin 4. Sa proposition est acceptée, et les ingénieurs de l'Alliance ont tôt fait de creuser une impressionnante installation dans une montagne de glace, qui devient la Base Echo.

Aucune espèce intelligente n'est répertoriée sur la planète. Seules quelques créatures réussissent à survivre dans cet environnement très hostile : les pacifiques Tauntauns, qui sont apprivoisés par les soldats de l'Alliance et qui servent de montures pour les éclaireurs, mais aussi les féroces Wampas, créatures carnivores très agressives. Luke Skywalker fera d'ailleurs les frais d'une attaque de Wampa, et ne réussira à s'en sortir qu'in extremis. Hélas pour la Rébellion, un droïde sonde Vipère lancé depuis un destroyer stellaire impérial atterrit sur Hoth et communiqua l'emplacement de la

Base Echo à la Flotte. Attaqué par Han Solo et Chewbacca, le droïde espion s'autodétruit. Le Général Carlist Rieekan, commandant de la Base Echo, ordonne alors l'évacuation.



Alors que les préparatifs commencent à peine, la flotte impériale entre dans le système et lance une invasion terrestre, dirigée par le Général Maximilian Veers. Malgré une résistance acharnée, les Rebelles ne peuvent que se replier devant l'avancée des transports blindés tous-terrains impériaux. La bataille de Hoth reste dans les mémoires comme la plus cinglante défaite de l'Alliance de toute la guerre.

Kamino

Effacée des Archives Jedi, Kamino demeure inconnue pour la plupart de la galaxie. Sa position exacte n'est pas connue, bien que l'on sache qu'elle se trouve au-delà de la Bordure Extérieure, au sud du Labyrinthe de Rishi. Seul un petit groupe de personnes surent que Kamino joua un rôle prépondérant dans le déclin de la puissance politique de l'Ancienne République.

Kamino est une planète océanique balayée par des orages violents. Seules quelques cités, abritant les nombreux Kaminoans, contrastent avec l'aspect hostile de la planète. C'est depuis Tipoca, la capitale de Kamino, que le Premier ministre Kaminoan Lama Su gouverne son peuple. Le Premier ministre surveillait étroitement les activités qui avaient fait la richesse de la planète, le clonage. Bien que peu connus, les Kaminoans sont les meilleurs de la galaxie dans ce domaine. Leur plus grosse commande, une armée pour l'Ancienne République utilisée pendant la Guerre des Clones, a été conçue et formée par les équipements des Kaminoans. Pour pouvoir équiper ces soldats-clones en armures et

transports, Kamino s'est associé avec l'entreprise Rothana, pour développer ces équipements ainsi que les véhicules de combats.



Kamino n'a jamais réussi à surmonter l'épreuve qu'infligea la fonte des glaces intérieures. Ses océans ont rapidement augmenté, recouvrant les continents, forçant les Kaminoans à s'adapter. Les ingénieurs et techniciens construisirent alors des cités montées sur pilotis, dans le même style que leurs anciennes colonies terrestres, pour pouvoir résister aux orages incessants et aux tempêtes destructrices.

Malgré le fait que les Kaminoans ont une vocation envers la génétique pour contrecarrer les difficultés du chaos environnemental de la planète, ce n'est pas suffisant pour pouvoir permettre à Kamino d'être autodidacte ; c'est pourquoi la planète négocie ses avancées scientifiques contre des matières premières.

Kashyyyk

Monde couvert de forêts et de jungles, Kashyyyk est le monde natal des Wookies. Entourées de trois lunes argentées, la planète possède quatre continents entourés d'eau. Ce monde encore sauvage se situe dans la Bordure Médiane et est la planète principale du système de Kashyyyk. Ce système abrite non seulement les Wookies, mais également une race reptilienne, les Trandoshéens, de Trandosha. La grande proximité entre ces deux espèces a amplifié les animosités s'enracinant dans leurs cultures respectives. De nombreuses altercations eurent lieu au cours de l'Histoire.

Kashyyyk est pourvue d'un écosystème unique à travers la Galaxie. La planète est recouverte d'une forêt quasi infinie, stratifiée de plusieurs « étages » où vivent différents types d'êtres vivants. Chaque étage accueille

un type de faune et de flore bien particulier, sachant que plus l'on descend dans les niveaux inférieurs, plus la faune et la flore deviennent hostiles. Les Wookies occupent le plus haut niveau de la forêt à savoir le septième, réputé à travers la galaxie comme étant déjà menaçant. Les Wookies les plus forts et les plus courageux descendent quelquefois dans les niveaux inférieurs pour des raisons purement compréhensibles par les Wookies. Chewbacca, l'un des Wookies les plus célèbres de la galaxie, s'est approché très près du niveau cinq. La forêt est gigantesque, de ce fait la lumière du jour n'a jamais pu pénétrer les niveaux les plus profonds de la planète. Le sol abrite donc des formes de vies primitives mais extrêmement dangereuses.



Les énormes arbres appelés Wroshyr sont la forme de vie la plus commune sur Kashyyyk. Recouvrant des kilomètres carrés de surface, ces arbres ont la capacité de fusionner entre eux si leur croissance les fait se croiser. La fusion donnera alors un arbre encore plus grand et plus fort. Les branches des Wroshyr forment quelquefois des berceaux naturels propices à l'architecture Wookie. Des cités énormes sont perchées sur les branches de ces arbres millénaires, logeant des dizaines de millions de Wookies.

Bien que les Wookiees soient la forme de vie dominante de la planète, ils partagent la planète avec d'innombrables spécimens plus ou moins sauvages. Les cieux brumeux de Kashyyyk sont striés de cris provenant des kroyies aviens. Rôdant entre les troncs de la forêt, de nombreux prédateurs vivent dans les niveaux supérieurs, comme le katarn à cornes, le kkekkrro aux cinq membres.

Lorsque l'Ancienne République était encore debout, les Wookies furent toujours bien accueillis par la communauté galactique, entretenant même d'excellents rapports commerciaux avec les gouvernements. Peu après Kashyyyk finit par avoir un représentant au Sénat Galactique. Le sénateur Yarua fut le dernier ambassadeur Wookie avant l'avènement de l'Empire.

L'avènement de l'Empire fut un désastre sans précédent pour les Wookies. L'Empire laissa la planète Kashyyyk aux mains des Trandoshéens sans aucun scrupule, asservissant cette puissante race. Néanmoins les Wookies tinrent bon face à leurs oppresseurs, pensant à leur planète natale pour se motiver et garder un sens à leur vie d'esclave.

Grâce à l'euphorie générale suite à la Bataille d'Endor, les Wookies trouvèrent eux-mêmes le chemin de la liberté. Bien que les Trandoshéens et les impériaux furent repoussés de la planète, un autre danger temporaire survint : les Nagai, qui eux aussi tentèrent de faire de Kashyyyk un nid à esclaves. Finalement en vain, car ils furent repoussés par les Wookies.

Sous les conseils de Kerrithrarr, un fonctionnaire Wookiee, Kashyyyk entra dans la Nouvelle République, devenant un monde principal de l'organisation et membre du Conseil Intérieur de la République. Grâce à son entrée dans l'organisation, la planète développa son commerce et la ville de Thikkiiana est devenue un exportateur principal d'informatique.

Kessel

Kessel : une planète où il ne fait pas bon vivre. Kessel est située dans le système éponyme – près d'Honoghr - dans la Bordure Extérieure, les navigateurs n'aiment pas trop passer dans cette région spatiale. Eloignée des trajets commerciaux habituels ainsi que de nombreux mondes civilisés, Kessel n'a vraiment aucun atout. Pour couronner le tout, un étrange amas de trous noirs vient aggraver la situation dans ce qu'on surnomme la Mâchoire. Peu de pilotes tentent l'aventure... et très peu la réussissent.

Kessel est une planète aride, l'air y est irrespirable. Mais les colons qui s'y sont établis réussirent à la rendre supportable avec des masques en bâtissant d'immenses usines automatiques, projetant d'immenses volumes d'oxygène.

Les premiers colons finirent par découvrir une richesse dans le sol de Kessel, le Glitterstim. Cette drogue très puissante avait beaucoup de succès, que ce soit avec les hôpitaux comme calmants ou pour le business du marché noir.



Kessel aurait pu être une planète sans grand intérêt si l'Empire n'avait pas décidé d'en faire un pénitencier pour tous les ennemis de la dictature. Les dirigeants pénitenciers occupaient leurs détenus en leur faisant extraire le glitterstim; ils étaient apparemment toujours "volontaires"...

Oubliée pendant quelques temps, la planète revint sur le devant de la scène juste après les événements d'Endor lorsqu'un Rybet – une sorte de batracien – du nom de Moruth Doole devint directeur des installations et accéda à la production.

Son trafic dura un temps jusqu'à ce que l'Escadron Rogue vienne "chercher" quelques prisonniers afin de les lâcher dans la Cité Impériale de Coruscant. L'opération fut un succès pour les Rogues mais Doole perdit de nombreuses installations.

Espérant qu'un tel scénario ne se répète pas, Moruth Doole se dota de défenses spatiales légères et d'une petite flotte de combat.

Lorsque le général Solo fut envoyé comme ambassadeur de la Nouvelle République pour négocier une adhésion de Kessel dans le nouvel ordre, Solo fut capturé par un Doole

totallement dépassé par les événements. Heureusement pour le Corellien, Chewbacca et un jeune bagnard, Kyp Durrón, le sauvèrent des griffes du batracien.

Après ces quelques événements fâcheux, Lando Calrissian remplaça Doole comme gouverneur ; Calrissian automatisa les mines et redonna une image plus respectable à cette ancienne planète de bagnards.

Peu de formes de vie survivent sur cette planète. À part les Humains, la surface n'est qu'un désert. Pourtant lorsque l'on pénètre dans les entrailles de la planète, on peut tomber sur des araignées énergétiques, celles-ci dévorant les fluides vitaux des êtres vivants, ou sur des créatures encore plus étranges comme les Bogeys.

Quelques célébrités sont issues de Kessel comme les soeurs Forge (Lujayne et Inyri). Kyp Durrón n'est pas de Kessel mais passa une bonne partie de sa vie sur cette planète en tant que prisonnier.

Mon Calamari

Mon Calamari est une planète située dans la Bordure Extérieure, loin des routes hyperspatiales. C'est un monde couvert d'immenses océans ponctués par de petites îles. Depuis l'espace, la planète ressemble à un gigantesque océan.

Deux espèces intelligentes habitent sur cette planète: les Mon Calamari et les Quarrens. Ces deux espèces, après une cohabitation difficile, décidèrent d'associer leurs connaissances afin que leur planète commune se développe. C'est grâce à cette collaboration que les immenses cités flottantes, qui font la réputation de Mon Calamari, furent édifiées. Leur architecture était l'oeuvre des Mon Calamari, alors que les matériaux provenaient des mines qu'exploitaient les Quarrens dans les profondeurs des océans. Les Quarrens décidèrent d'occuper le bas des cités flottantes car ils avaient un lien très prononcé avec la mer, alors que les Mon Calamari optèrent pour le haut des cités.

C'est dans ces immenses océans qu'habite un grand prédateur de la planète, le Krakan. Avec ses multiples tentacules il emprisonne ces

proie puis les dévore. C'est l'un des plus féroces animaux aquatiques de la galaxie.



Cette planète ne fut réellement découverte que tard après l'avènement de l'Empire. Celui-ci décida de réduire en esclavage les habitants qui y résidaient mais ceux-ci résistèrent du mieux qu'ils purent. Pour montrer sa puissance, l'Empire décida de bombarder la planète. Trois cités flottantes furent coulées au cours de l'offensive. On dit que c'est un Quarren du nom de Seggor Tels qui désarma les défenses de Mon Calamari pour permettre à l'Empire d'attaquer la planète. C'est à ce moment là que les Mon Calamari décidèrent de transformer leurs vaisseaux de plaisance en redoutables vaisseaux de guerre, venant s'ajouter à la flotte de l'Alliance Rebelle. Beaucoup de Mon Calamari devinrent esclaves et l'un d'eux, Ackbar, se retrouva au service du Grand Moff Tarkin.

La planète retrouva un semblant de liberté lorsqu'elle fut libérée par les Rebelles. La vie se réorganisa tandis que les chantiers navals de la planète continuaient toujours à produire des croiseurs de combat. Hélas, six ans après la bataille d'Endor, le clone de Palpatine lança ses Dévastateurs de Mondes sur la planète. Ils attaquèrent le sud de la planète, dévastant d'autres cités flottantes, telles que Kee-Piru, Heurkea et endommagèrent la cité de Hikahi. C'est grâce à l'intervention de la Nouvelle République que la planète fut sauvée. Les Dévastateurs de Monde furent détruits mais les dégâts étaient énormes. Encore une fois, l'association entre les Mon Calamari et les Quarrens fut bénéfique. Ils reconstruisirent les cités perdues lors de l'attaque mais aussi celles détruites par l'Empire bien avant.

Au-delà de cette attaque contre une planète, c'est tout un secteur de construction de

croiseurs de combat qui fut touché. Les chantiers navals de Mon Calamari étaient vitaux pour la Nouvelle République, c'est là qu'était construite la majeure partie des vaisseaux les plus puissants de la flotte. La Nouvelle République se trouva privée de la majeure partie de son arsenal et se retrouva dans une position de faiblesse. Cependant peu à peu la production reprit son cours.

Encore une fois la planète fut la cible de l'Empire. L'Amirale Daala attaqua la planète avec ses trois Destroyers Stellaires. Ce raid fut stoppé du fait de l'explosion d'un croiseur Calamari en cours d'assemblage, le *Startide*, près d'un destroyer impérial, le *Manticore*. La destruction de ce dernier mit en déroute la flotte impériale.

Après cela, Mon Calamari ne fut plus menacé par l'Empire du fait de la paix signée entre la Nouvelle République et les Vestiges de l'Empire. La construction des vaisseaux put reprendre tout comme la reconstruction des cités flottantes. Mon Calamari redevint une planète paisible qui attire des habitants de toute la galaxie. La population s'élève à vingt sept millions d'habitants, sans compter les touristes.

D'illustres combattants de la Nouvelle République sont des natifs de la planète, comme l'Amiral Ackbar ou bien sa nièce Jesmin, une pilote d'aile-X qui fit même partie de l'illustre escadron Rogue.

Mustafar

Perdue au fin fond de la Bordure Extérieure, la planète Mustafar est la plus petite des deux mondes jumeaux tournant autour du soleil d'un système inexorablement arriéré. Cette sphère tellurique est une véritable désolation cauchemardesque, c'est tout juste, lorsqu'on la voit, si l'on se demande si elle n'a pas été ravagée lors d'un bombardement planétaire à grande échelle. Ses innombrables volcans crachent de manière incessante du magma en fusion provenant de ses entrailles, et déversent dans l'atmosphère des fumées et des cendres noires, tandis que les différentes failles tectoniques vomissent des vapeurs sulfuriques et autres agents hautement toxiques. Le paysage désertique est donc partagé entre les étendues de lave recouvrant la majorité des terres, les profonds canyons bouillonnants, et

les imposants massifs volcaniques d'obsidienne.

Le ciel, quand à lui, est obscurci continuellement par les fumées des volcans, qui ne laissent filtrer aucune lumière, plongeant ainsi ce monde ardent dans une obscurité presque complète. Inutile d'ajouter que la chaleur étouffante qui y sévit est pratiquement insupportable, sauf peut être pour les natifs de la planète. En réalité, à l'époque de la Guerre des Clones, ce monde était encore jeune et était toujours en cours de formation, d'où une situation géologique quasi instable et un paysage continuellement redessiné. Même si cela peut paraître très étonnant, une espèce pensante a réussi à voir le jour sur ce monde de cauchemar : les Mustafariens, qui se divisent en deux sous-espèces distinctes. Tirant l'énergie et les minéraux qui leur sont nécessaires des fleuves de lave, ils ont réussi à établir sur ce monde volcanique une civilisation, bien que très probablement stagnante dans un premier temps vu l'hostilité et l'état de leur lieu d'habitation, ce qui reste tout de même un fait incroyable. Censés résister un minimum aux conditions climatiques chaotiques, ces êtres ont tout de même dû se constituer des combinaisons isolantes, munies d'un système de refroidissement, pour survivre aux températures brûlantes journalières.

Les Mustafariens utilisent d'ailleurs pour leurs déplacements des puces de lave, créatures également originaires de ce monde, et capables de faire des sauts avoisinant les 30 mètres pour traverser les fleuves de magma. On ne sait malheureusement pas quel degré exact d'avancement technologique les Mustafariens avaient atteint avant que la planète ne soit découverte et spoliée par le Techno-Syndicat, ni si ce cartel commercial l'a fait par la diplomatie ou par la force, même s'il semble qu'il y eut un accord. Et pour cause, l'activité géologique intense créé des interférences naturelles qui agissent comme des brouilleurs de scanners et de détecteurs, ce qui permet de cacher de nombreux "secrets" aux yeux d'éventuels explorateurs.

La trajectoire orbitale de planète est littéralement tirée dans des directions différentes, en raison des changements gravifiques qui s'opèrent avec deux corps stellaires voisins, dont la géante gazeuse

jumelle où Mustafar fait office de lune. Mais malgré sa proximité avec la massive Jestefad, l'orbite de Mustafar reste irrégulière, car happée par l'impressionnante attraction d'un autre géant lointain : Lefrani. Ces aléas, qui provoquent une déstabilisation du noyau de Mustafar, sont en grande partie responsables de l'étrange activité géologique sévissant sur toute la surface de la planète.

En vérité, Mustafar a appartenu un certain temps au Techno-Syndicat, ce dernier ayant revendiqué la planète comme étant sa possession depuis 300 ans avant le début de la Guerre des clones, après avoir signé un accord avec les Mustafariens. En échange de matériel basique et d'une technologie avancée, ce cartel commercial bénéficiait d'une liberté absolue pour ses constructions et de guides indigènes pour leur révéler les lieux les plus profitables. La formation continue de roches et de métaux précieux incita vivement le Techno-Syndicat à exploiter le plus rapidement possible ces richesses renouvelables et, par conséquent, l'organisation installa de vastes complexes d'extraction minière près des champs de lave, où les natifs servirent de main d'œuvre bon marché. L'armure à l'épreuve de la lave coûtant plus chère que les boucliers déflecteurs, les nombreuses mines furent chacune équipée d'un générateur de champs énergétique, pour une protection adéquate et rentable sur le plan financier.

Bien que le magma de la planète atteigne une chaleur moyenne de 800 degrés, il reste assez frais pour être "moissonné" avec des équipements spéciaux. Les mineurs emploient des projecteurs de rayons tracteurs et des appareils électromagnétiques pour remuer les minerais intéressants dans les flots de lave et les faire remonter à la surface. Après la mise en œuvre de cette technique, des droïdes ouvriers ou des Mustafariens se chargent de récupérer les dépôts à l'aide de gros chaudrons. Les stocks sont ensuite envoyés aux usines où ils sont traités, puis raffinés pour la distribution, alimentant les fonderies de droïdes et les chantiers navals de la Confédération des Systèmes Indépendants lors du conflit galactique.

Plus tard, l'isolement de Mustafar intéressa le mouvement séparatiste d'un point de vue purement stratégique, en particulier le Général Grievous, qui la fortifia sensiblement, la

transformant ainsi en un véritable bastion plus ou moins secret. Dans les derniers jours de la Guerre des Clones, le Conseil de la Confédération se retrancha dans les bunkers aux murs épais de Mustafar sur ordre de Grievous, pensant y être en parfaite sécurité contrairement à Utapau. Une énorme falaise qui servait de complexe minier a donc été réaménagée pour servir de place forte aux barons du commerce, la sécurité étant assurée par des droïdes de combat et des gardes neimoidiens, tandis qu'un bouclier déflecteur protégeait la structure des émanations volatiles et des giclées de lave.

Cependant, ce bunker n'accueillit pas les leaders séparatistes très longtemps, car ils furent, peu de temps après, tous liquidés par Anakin Skywalker, devenu Dark Vador. Suite à ce massacre, Mustafar devint le théâtre d'un duel entre Skywalker et son ancien Maître Jedi, Obi-Wan Kenobi. Durant cette altercation, le bouclier énergétique qui protégeait le bunker se retrouva désactivé, le laissant en proie aux éruptions volcaniques. Après que Kenobi ait finalement vaincu son ancien apprenti et l'ait laissé pour mort, Palpatine, ayant senti un danger, vint récupérer en hâte, avec une compagnie de soldats de choc, le corps brûlé de son jeune élève pour le ramener et le soigner sur Coruscant. Bien que déjà oubliée suite à cette série d'événements, Mustafar fit pourtant encore parler d'elle : en effet, un loyaliste de la Confédération, le fugitif géonosien Gizon Dellso, se réfugia sur ce monde volcanique pendant les premiers jours de l'Empire Galactique. Cependant, il attira l'attention sur lui, et la légendaire 501^{ème} Légion fut envoyée assaillir ce monde infernal pour la reprendre aux mains des derniers Séparatistes. Après cet événement tout à fait inattendu, la planète retomba définitivement dans l'oubli, proche de l'inexistence.

Myrkr

Bien que située largement à l'intérieur du territoire de l'Ancienne République, et figurant sur les registres officiels depuis plus de 300 ans, Myrkr fut toujours évitée par les Jedi, pour une raison bien particulière. Myrkr possède une végétation riche en métal, ce qui n'est pas sans intérêt si l'on désire se cacher des détecteurs. Les arbres de la planète fournissent en effet un brouillage naturel aux ondes de la plupart des systèmes électroniques, et

empêchent toute détection longue-portée. A bien des égards, Myrkr est une planète ayant une forte relation avec la Force. C'est en effet l'un des seuls endroits de la galaxie où l'on peut trouver des formes de vie animales sensibles à la Force.

Les Vornskrs, les prédateurs les plus redoutables de la planète, sont des créatures quadrupèdes agiles et féroces. Ils ont la particularité d'être attirés par les formes de vie réceptives à la Force, et les attaquer. Mais la raison pour laquelle Myrkr fut si longtemps évitée par les Jedi est la présence de petits mammifères totalement inoffensifs, d'une taille maximale de 50 centimètres, vivant dans les arbres : les Ysalamiris. Bien que pacifiques, ces petites créatures ont la particularité de repousser la Force, et de créer des zones d'où la Force est totalement absente. Un Jedi se trouvant dans une de ces bulles de "non-Force" serait complètement démuni, et ne pourrait avoir recours aux techniques dont il a l'habitude.

Durant la Guerre Civile Galactique, Myrkr fut choisie comme lieu de la base secrète de Talon Karrde, l'un des contrebandiers les plus rusés du moment. Cinq années après la Bataille d'Endor, Myrkr fut visitée par le Grand Amiral Thrawn, qui captura un grand nombre d'Ysalamiris pour se prémunir du Jedi fou Joruu C'Baoth et pour accélérer la croissance de son armée de clones. Karrde collabora, un peu contraint, avec le Grand Amiral, mais finit par choisir son camp : en aidant la Nouvelle République, il se fit un ennemi puissant et dut quitter Myrkr.

Après les événements tumultueux qui entourèrent la campagne militaire de Thrawn, Myrkr retomba doucement dans l'oubli. Sa principale ville, Hyllyard City, est redevenue, après l'occupation impériale, un paradis pour les contrebandiers et les hors-la-loi, jusqu'à l'arrivée des Yuuzhan Vongs. Comme de nombreuses autres planètes, Myrkr fut envahie et colonisée par les extragalactiques. Diverses expériences furent menées par les laborantins yuuzhan vongs sur les espèces végétales et animales de la planète. Ces expériences aboutirent à la création de l'espèce des Voxyns, version évoluée et mortelle des Vornskrs. Les Voxyns furent utilisés pour traquer les membres du Nouvel Ordre Jedi, dont plusieurs représentants furent tués.

Lorsque les Jedis découvrirent que les Voxyns étaient des clones, ils supposèrent qu'il devait exister, quelque part sur Myrkr, une reine, un animal-souche, dont la destruction sonnerait le glas de l'espèce. Une expédition fut alors menée par plusieurs jeunes Jedi, dont les enfants Solo, pour détruire cette reine. La mission fut un succès, bien que les pertes dans les rangs Jedi furent nombreuses, incluant notamment le cadet de la famille Solo, Anakin.

Naboo

Située non loin des territoires de la Bordure Extérieure, Naboo est une planète à l'aspect idyllique, peuplée sommairement par deux espèces intelligentes et pacifiques : les Naboo, composés d'Humains, et les Gungans, une espèce amphibienne.



La surface de la planète Naboo se compose principalement de lacs marécageux, de plaines et de collines couvertes d'herbe et de forêts basses. Les villes humaines, construites sur les abords des rivières, sont des joyaux d'architecture, et se fondent littéralement dans la nature, tout à l'opposé des gigantesques bâtiments de Coruscant. Les habitations des Gungans sont, elles, situées au fond des lacs, grâce à l'usage de bulles hydrostatiques qui composent un champ de force empêchant l'eau de s'engouffrer. Elles représentent à leur façon des merveilles d'architecture gungan.

D'un point de vue strictement géologique, Naboo est un phénomène unique dans toute la Galaxie, et sa structure reste un mystère aux yeux des planétologues qui l'ont étudiée. Alors que la plupart des planètes possèdent un noyau de magma et une croûte de roche, Naboo semble être davantage un monde ancien ne possédant pas de noyau en fusion.

De gigantesques plaques de roches, de plusieurs milliers de kilomètres de diamètre, sont entourées par une immense structure en alvéoles, composée de tunnels sans fin. Cette formation caverneuse compose l'essentiel de la structure interne de la planète, et s'étend jusqu'à la surface, où elle crée quantité de lacs marécageux entre les continents et les mers. Ces marais, soigneusement évités par les Naboo, sont le lieu de résidence de créatures fort étranges.

Les Gungans ont développé une technologie adaptée au voyage dans les réseaux de cavernes et de tunnels, mais même les explorateurs les plus courageux ne sont pas allés dans les profondes entrailles de la planète, infestées de monstres marins tous plus dangereux les uns que les autres.

Naboo est gouvernée par un souverain élu par le peuple, un gouverneur, et un comité de conseil, tous résidant dans le Palais Royal de la capitale, Theed. La cité elle-même est construite à l'image des autres villes naboo, dans un souci permanent de calme et d'harmonie avec la nature.

Militairement parlant, la planète est défendue de manière symbolique par une poignée de chasseurs stellaires N-1 légers, illustrant parfaitement les vues pacifistes du gouvernement de Naboo. Attitude qui faillit causer sa perte trois décennies avant la bataille de Yavin, lorsque la planète fut envahie par la Fédération du Commerce.

Quand le Sénat Galactique vota une mesure pour augmenter les taxations des routes commerciales, la mégacorporation commerciale entama le blocus de la pacifique Naboo, qui défendait les positions du Sénat en faveur de la taxation. Plusieurs dizaines de Croiseurs de combat de la Fédération se mirent en orbite de la planète, empêchant toute navigation spatiale. Manipulés par le Maître Sith Dark Sidious, les Neimodiens de la Fédération envahirent Naboo avec leurs armées de droïdes-soldats, capturant ses dirigeants, la reine Amidala et son gouverneur, Sio Bibble.

Deux Chevaliers Jedi furent envoyés par le Chancelier Suprême Finis Valorum pour sauver la Reine Amidala. Ensemble, le petit

groupe se rendit ensuite sur Coruscant, où la Reine demanda l'aide du Sénat. Malheureusement, les lenteurs bureaucratiques empêchèrent toute action rapide, et la Reine Amidala, furieuse, décida de retourner sur sa planète pour organiser une résistance armée. Ensemble, et avec l'aide providentielle du jeune Anakin Skywalker, les Naboo et les Gungans parvinrent à battre les forces de la Fédération du Commerce lors de la bataille de Naboo.



Lentement, Naboo retomba dans le calme dont elle avait l'habitude.

La bataille de Naboo eut le mérite de rapprocher considérablement les deux peuples, qui jadis s'étaient battus l'un contre l'autre lors de leur première rencontre. Les siècles de rancœurs et de mépris s'évanouirent pour laisser place à une entente vitale pour la survie des Gungans et des Naboo face à la Fédération du Commerce.

Une nouvelle ère de paix et de coopération s'ouvrit alors entre les deux races, et la prospérité fut plus que jamais présente sur la petite planète. Afin de préserver la stabilité écologique de leur planète, menacée selon eux par la croissance de population à Otoh Gunga, les deux peuples lancèrent une mission de coopération sans précédent pour coloniser Ohma-D'un, l'une des trois lunes de Naboo.

Nouvelle Alderaan

Un des mondes-repaires les plus secrets de l'Alliance, Nouvelle Alderaan accueillit les survivants Alderaanais proches de l'Alliance après la destruction de leur monde natal par l'Empire. Les paysages de Nouvelle Alderaan sont composés pour l'essentiel de très hautes montagnes et de forêts riches en essences végétales et nombreuses espèces animales. Le ciel de la planète est d'un magnifique bleu foncé même au milieu de la journée et tire souvent vers le pourpre.

Deux ans après Endor, le Seigneur de la Guerre Zsinj découvrit les coordonnées de Nouvelle Alderaan qui dut être évacuée en catastrophe mais fut repeuplée après sa défaite. Durant leurs premières années, Jacen et Jaina Solo séjournèrent un temps sur cette planète et c'est également sur Nouvelle Alderaan que Leia séjourna durant une partie de sa grossesse alors qu'elle attendait Anakin.

Nouvelle Alderaan est très différente du monde d'origine de sa population mais elle lui ressemblait cependant assez pour que cela joue dans les critères de l'Alliance lorsqu'elle dût déterminer où elle installerait les réfugiés alderaanais. Si bon nombre d'entre eux ont fini avec le temps par s'y installer afin d'y vivre une vie paisible, ils sont également nombreux à avoir définitivement tourné le dos à tout ce qui pourrait leur rappeler leur planète perdue.

Ainsi, la population de Nouvelle Alderaan demeure peu nombreuse et dépend encore des importations fournies par la Nouvelle République qui souhaitait aider les derniers alderaanais à s'y installer le mieux possible. Ceux-ci ont fait le choix de demeurer à l'écart de la communauté galactique et en dehors de quelques navires de ravitaillement ou appartenant à des parents et amis des habitants, peu de gens se rendent sur Nouvelle Alderaan dont les coordonnées n'apparaissent que sur quelques cartes difficiles à trouver bien que le secret absolu ne soit plus de mise.

Ord Mantell

Située dans l'Amas du Brillant Joyau, dans la Bordure Médiane, la planète Ord Mantell est le monde d'origine d'une espèce, considérée à tort comme incapable de la moindre intelligence : les Savrips Mantelliens. Prenant place au cœur du Système du Brillant Joyau, lui-même situé non loin de la planète Anobis, le monde d'Ord Mantell fut découvert environ 12 000 ans avant la première Bataille de Yavin par des colons corelliens pour servir d'avant-poste militaire à la République Galactique.

Comme son nom l'indique d'ailleurs, cette planète fut un des nombreux Ordnance Regional Depots - d'où l'abréviation ORD qui finit par devenir le nom propre Ord - ou Dépôts Régionaux Militaires, disséminés dans la galaxie pour servir à l'armée de la

République, à l'instar d'autres mondes portant également la dénomination Ord en première place de leur nom. Possédant quinze lunes, et malgré la présence des militaires, la population civile n'afflua pas en masses sur Ord Mantell. Certes, les vagues de colons initiales s'établirent sur ce monde apparemment inhabité en tant que fermiers, mais le manque d'intérêt d'Ord Mantell du point de vue des civils fit que cette planète devint assez tôt un repaire pour gangsters et hors-la-loi de tout genre.

Au fil des millénaires, cette dégradation progressive des couches sociales locales vers le milieu criminel ne fit que s'accroître, notamment à cause d'autres planètes, plus riches et mieux situées le long des routes de navigation hyperspatiales. Néanmoins, en raison du fait qu'elle se trouvait littéralement au milieu de nulle part, mais que des routes hyperspatiales se trouvaient proches d'elle à quelques systèmes de là, Ord Mantell devint un port franc, indépendant, de la Bordure Médiane. Suite au transit sur cette planète de nombreux cargos et autres transporteurs de marchandises, notamment ceux des contrebandiers, qui préféraient de loin les endroits calmes pour leurs activités, Ord Mantell ne fut pas délaissée et put bénéficier d'une relativement bonne économie de marché. Les principales rentes des contrebandiers, et a fortiori d'Ord Mantell, étaient issues du trafic d'armes, livrées à la planète Anobis, proche et en proie à la guerre.

En ce qui concerne le paysage, Ord Mantell est surtout un monde poussiéreux, des buttes de roches et des mesas s'élevant ça et là au-dessus des plaines continentales. Ceci explique peut-être pourquoi tant de hors-la-loi ont trouvé refuge sur ce monde, ce cadre monotone étant parfait pour servir de cachette. À condition bien sûr de se méfier de la faune locale, et de la seule espèce intelligente native de ce monde qu'est le Savrip Mantellien; c'est ainsi que plus d'un bandit a échappé à la loi pour finalement servir de repas à un Savrip. Outre la présence de quelques grands lacs salés, la surface d'Ord Mantell se compose de vastes étendues d'eau, calmes et sombres à la fois, dans lesquelles se reflètent les éclats lunaires des deux plus gros satellites et des treize autres plus petits. Par ailleurs, des cités ont néanmoins vu le jour sur Ord Mantell. Ainsi, le continent de Worlport comprend un panel de cités disséminées tout

le long de sa côte sud. Ces zones urbaines consistent en installations industrielles entourées d'habitations délabrées, ce même schéma urbain se retrouvant un peu partout sur la planète. Des schémas types quadrillés sont chose rare, voire inexistante, dans le domaine de la répartition des sols et l'aménagement des rues des villes d'Ord Mantell, les artères d'une agglomération étant surtout tortueuses au milieu de constructions denses.

Les villes d'Ord Mantell restent toutefois des lieux dangereux, le jeu étant l'une des principales ressources en matière de crédits, ce qui fait que de nombreux amateurs de la galaxie, ces derniers allant du simple touriste au bandit de grand chemin, viennent tenter leur chance sur ce monde. Dans le domaine des divertissements et des jeux d'argent, les villes de Worlport proposent toute une série d'établissements de jeu renommés, parmi lesquels on compte le Casino de Dame Fortune, l'Hôtel Casino du Palais Impérial, le Casino des Quinze Lunes, celui du Ciel Rose et enfin les Salles du Destin Naweeniennes. Bien évidemment, ces endroits n'admettent aucunement la présence d'armes dans leurs enceintes, malgré le pourcentage conséquent d'individus pas très nets dans les rangs de leurs clients. À vrai dire le taux de parieurs sur Ord Mantell devint si important que l'on construisit même une station en orbite, la Roue du Jubilé, pour accueillir cet afflux croissant de joueurs. Cette station, qui doit son nom à un jeu de hasard, est un bâtiment spatial constitué à vrai dire de matériaux bon marché, la structure en roue avec ses rayons lui conférant néanmoins un semblant d'intégrité. Zone franche également, la station est encore plus mal fréquentée qu'Ord Mantell.

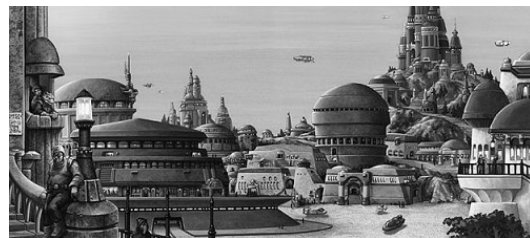
En outre, Ord Mantell reste célèbre pour son nuage rose orbitant de façon extrêmement proche d'Ord Mantell, qui recouvre pas moins de 70% de la planète et qui est le lieu de ce que l'on appelle le Derby des Forceurs de Blocus, un événement qui se déroulait depuis environ cent ans à l'époque de la Nouvelle République. Cette course annuelle oppose différents concurrents dans une course de vitesse dans ce nuage de poussière de comètes dense, des holocaméras stratégiquement placées sur le parcours fournissant des images spectaculaires aux fans des coureurs sur Ord Mantell. Han Solo, général à la retraite et diplomate de la

Nouvelle République, trois fois vainqueur de cette fameuse course, fut déclaré Grand Marshal lors du 93ème Derby des Forceurs de Blocus. Ces merveilles naturelles ont fait de ce monde une attraction touristique de renom, et ce malgré la mauvaise réputation de certains de ses habitants, et avec de tels lieux de divertissements, il n'est pas étonnant que le tourisme soit une des autres sources de revenus de la planète, le nombre de visiteurs annuels atteignant le milliard. À l'époque de la Guerre Civile Galactique, Ord Mantell comptait non seulement comme espèces intelligentes les Savrips natifs de la planète, mais aussi un fort pourcentage d'humains, ainsi que des Trandoshéens. Mais malgré une population avoisinant les quatre milliards d'habitants, la majorité des cités se concentrent dans la zone équatoriale d'Ord Mantell, dans la zone méridionale de Worlport, le reste de la planète étant d'un niveau rural et peu développé sur le plan technologique. En général, ces parties de la planète sont déconseillées aux touristes.

Malgré les tentatives d'Ord Mantell pour arriver au niveau des mondes riches du Noyau, le fait qu'elle utilise principalement du carburant fossile ne fait que contribuer à renforcer le taux de pollution local qui, si l'on peut dire, empêche un développement florissant de son écosystème. C'est d'ailleurs un immense site de charbon à extraction robotisée qui fournit l'énergie fossile aux cités de la planète. Ainsi, d'immenses dépotoirs de ferrailles se retrouvent ça et là aux abords des villes d'Ord Mantell. En ce qui concerne les lois bancaires, celles d'Ord Mantell sont les plus indulgentes : pratiquement n'importe qui, qu'il soit impliqué dans des affaires légales ou non, peut ouvrir un compte dans une des banques de la planète sans que les banquiers lui posent la moindre question. En fait, tant que les clients paient les honoraires des banquiers et les taxes, les autorités bancaires d'Ord Mantell se montrent plutôt accommodantes. Peu de temps avant l'éclatement de la Guerre des Clones, le Chevalier Jedi Pablo-Jill apporta la paix à ce monde alors sans foi ni loi. Sous la domination de l'Empire, Ord Mantell se targuait d'être libre vis-à-vis de la politique dictatoriale de l'Empereur, mais Han Solo, lors d'une escale sur ce monde, y découvrit néanmoins une flotte impériale en pleine manœuvre. En fait, ce ne fut que durant les dernières années de la Guerre Civile

Galactique que l'Empire utilisa l'espace proche d'Ord Mantell pour terrain de manœuvres navales, et les spatioports accueillirent souvent des soldats impériaux dans leurs rues, même si ces derniers préféraient éviter les troubles créés par la vermine locale.

C'est à cette occasion que Solo, peu de temps avant la Bataille de Hoth, apprit par un vieil ami contrebandier, Drub McKumb, l'importance de la prime mise sur sa tête par Jabba, ainsi que le fait que des chasseurs de primes le traquaient déjà sur Ord Mantell. L'un d'eux, Skorr, fut le plus assidu à traquer Solo, et tenta de l'attirer dans une station d'énergie stellaire abandonnée sur le Plateau des Dix Miles en utilisant Luke Skywalker et Leia Organa comme appâts. Heureusement, Solo et Chewbacca réussirent à délivrer leurs amis. Toujours sur Ord Mantell, un autre chasseur du nom d'Alfreda Goot réussit à kidnapper Leia pour forcer Han à participer à une course qui prouverait qu'elle était la coureuse la plus rapide de la galaxie; et en une autre occasion, Solo eut une sérieuse prise de bec avec le trafiquant et chasseur Czethros et son comparse, le Rybet Briff. Ces deux associés du Soleil Noir ayant enlevé Chewbacca, ce dernier fut libéré par Solo, qui traduisit également les deux malfrats devant les forces impériales.



Si en fait Han Solo et ses compagnons rebelles s'étaient rendus sur Ord Mantell peu de temps avant la Bataille de Hoth, c'était pour trouver des fonds afin d'aider à l'implantation de la Base Écho sur Hoth. Avant le début de la Guerre Civile Galactique, la famille Organa possédait une compagnie de vaisseaux interstellaires qui fut saisie par l'Empire. Peu de temps avant la débâcle rebelle de Hoth, cette compagnie devait payer un large tribut, en liquidités, au gouvernement impérial en le faisant transporter par vaisseaux. Cette cargaison fut justement interceptée par l'Alliance sur Ord Mantell : Leia, qui avait encore accès au code maître de l'ordinateur du vaisseau transportant l'argent, changea ses

instructions pour que les Rebelles puissent le récupérer, mais le plan faillit presque échouer lorsque le chasseur de primes Cypher Bos se pointa pour capturer Solo. Un peu plus tard, Han, Luke et Chewbacca furent capturés par plusieurs chasseurs de primes : Skorr, Dengar et Bossk, qui travaillaient pour Boba Fett, qui retint les trois compagnons dans une usine de moisissure abandonnée dans l'arrière-pays d'Ord Mantell. Mais encore une fois, les héros de l'Alliance parvinrent à en réchapper.

Ainsi, même si elle semblait quelque peu éloignée des routes hyperspatiales privilégiées, Ord Mantell s'est vue être le théâtre d'évènements directement reliés à l'histoire de la galaxie. C'est encore sur Ord Mantell que Dash Rendar, alors à la recherche d'informations quant à la localisation précise de Han Solo, capturé par Boba Fett et plongé dans de la carbonite, pour le compte de Lando Calrissian, rencontra IG-88 et d'autres chasseurs de primes qui tentaient alors de reprendre Solo à Fett pour toucher la récompense. À cette occasion, Rendar réussit à battre IG-88 en l'affrontant dans une des nombreuses décharges d'Ord Mantell. Quatre ans après la Bataille d'Endor, Ord Mantell fut admise au sein de la Nouvelle République, qui y déploya une aile de X-wings. En l'an 9, Ord Mantell fut l'objet d'une attaque par le Grand Amiral Thrawn, la bataille qui s'ensuivit servant surtout à distraire les forces de la Nouvelle République pendant que le Chiss lançait sa véritable offensive. Dans une mesure un peu moindre, à l'époque de la lutte contre les Disciples de Ragnos, des informations concernant la présence de caches d'armes dans les étendues désertiques d'Ord Mantell filtrèrent, ce qui attira l'attention du Jedi Jaden Korr, qui se rendit sur la planète afin de détruire ces armes cachées avant qu'elles ne tombent entre de mauvaises mains. Après avoir affronté Boba Fett, Jaden réussit sa mission avec brio.

À l'époque de l'Invasion Yuuzhan Vong, Ord Mantell prit une valeur toute particulière pour la Nouvelle République dans la mesure où ce monde se trouvait immanquablement sur le vecteur d'invasion des Yuuzhan Vong, mais aussi parce qu'Ord Mantell accueillit en masse des réfugiés de guerre en cette époque de troubles. Assez tôt dans la guerre, les forces de la Nouvelle République, se basant sur des renseignements livrés par l'apparente

transfuge Vong Elan, y prirent position et y livrèrent une terrible bataille contre les extragalactiques. Au cours de cet affrontement, une créature gigantesque fut déployée par les Yuuzhan Vong et s'agrippa à la Roue du Jubilé et aspira une partie des personnes se trouvant à l'intérieur. Si Han Solo, alors à bord de la Roue, put en réchapper, c'est à cette occasion qu'il fit la connaissance de Droma le Ryn. Si au final la Nouvelle République remporta une maigre victoire lors de cette bataille, il s'avéra par la suite que ces informations divulguées par la prêtresse Elan visaient à lui faire gagner la confiance des Jedi, qu'elle voulait rencontrer pour mieux les éliminer. C'est pourquoi, par la suite, Ord Mantell fut bel et bien occupée par les Yuuzhan Vong. Mais vers la fin de la guerre, il semblerait que la planète, à l'instar d'autres, ait été libérée par des guerriers mandaloriens, dont leur leader n'était autre que Boba Fett en personne.

Tatooine



Bien qu'assez excentrée dans la Galaxie, Tatooine occupe une position stratégique au croisement de plusieurs routes hyperspatiales. De ce fait, Tatooine s'est trouvée au centre de nombreuses batailles entre des brigands et des contrebandiers, et sa surface est jonchée d'épaves d'anciens vaisseaux, la plupart ayant depuis été pillées par les Jawas ou enterrées par les tempêtes de sable qui sévissent sur la planète.

Les espèces originaires de Tatooine comprennent les féroces Hommes des Sables, surnommés Pilleurs Tusken, et les Jawas. La vie animale y est assez diversifiée malgré les rudes conditions climatiques, et comprennent entre autres les Banthas, les Dewbacks, les Rats Womp, ainsi que le légendaire Sarlacc. Tatooine abrite également les terribles Dragons Krayt, qui sont certainement les animaux les plus redoutés de ce secteur de la Galaxie.

Tatooine est particulièrement inhospitalière. Cependant, une concentration inhabituelle de minerais magnétiques dans le manteau de la planète interagit avec l'intense champ magnétique planétaire de Tatooine, et modifie les courants atmosphériques, ce qui contribue à créer une zone relativement fraîche dans une petite région de la planète. Cette zone tempérée a été colonisée en priorité par les Humains. Au début de la colonisation, les colons espéraient établir des installations minières profitables. Lorsque cela s'avéra impossible, de nombreux colons construisirent des fermes hydroponiques. On peut également croiser des prospecteurs d'eau dans le désert, à la recherche de sources d'humidité souterraines inexploitées. Les Jawas, les Hommes des Sables, ainsi que quelques autres formes de vie, peuvent se nourrir des fruits du Pika et du Deb-deb, qui poussent dans les rares oasis. La gourde Hubba est également un élément primordial du régime alimentaire des Hommes des Sables et des Jawas. Quelques plantes parviennent à survivre dans le désert, comme la mousse rasoir ou les fleurs tuyaux. Tatooine est jonchée de grandes mesas, de profonds canyons, et d'immenses mers désertiques. D'étranges brumes se forment parfois à la jonction des dunes et des falaises rocheuses.

Tatooine est notamment connue pour avoir donné naissance à quelques-uns des plus fameux personnages de ces dernières décennies.

Le seigneur de Sith Dark Vador, anciennement connu sous le nom d'Anakin Skywalker, est né sur cette planète et y a passé dix ans.

Le fils d'Anakin, Luke Skywalker, passa les 18 premières années de sa vie sur Tatooine, dans la ferme hydroponique de son oncle Owen Lars. Luke devint par la suite le plus fameux Chevalier Jedi de la Galaxie.

La famille Darklighter est également célèbre sur Tatooine : deux de ses représentants s'illustrèrent brillamment en tant que pilotes de chasseur stellaire : Biggs tout d'abord, qui fut le compagnon de Luke Skywalker et un excellent pilote au service de l'Alliance Rebelle. Puis Gavin, qui servit dans les rangs de la Nouvelle République.

Durant les derniers temps de l'Ancienne

République, et même les premières années de l'Empire Galactique, Tatooine est sous la coupe du clan de Jabba le Hutt, qui dirige un vaste empire criminel. Le Palais de Jabba, véritable forteresse au milieu du désert, est l'endroit le plus mal famé de la planète. Quand Jabba lance un contrat sur la tête d'un ami de Luke Skywalker, un contrebandier du nom de Han Solo, le jeune Jedi lance une expédition avec ses amis Leia Organa, Lando Calrissian et Chewbacca. Lors de la terrible bataille de Carkoon, la princesse alderaanienne élimine Jabba, et son organisation est décimée par le groupe de Rebelles.

Yavin IV

Quatrième planète du système de Yavin orbitant autour de la Géante Gazeuse Yavin, Yavin 4 est une planète recouverte d'une épaisse jungle, et dotée d'une histoire troublée.

Il y a de cela 5000 ans, le Seigneur Naga Sadow, fuyant l'écroulement de l'Empire Sith, atteint Yavin 4 et en fait sa nouvelle demeure. Ses gardes du corps, les Massassis, resteront les gardiens de la tombe du Seigneur Sombre après sa mort. Au fil des siècles, les Massassis deviennent un peuple violent et primitif.

1000 ans plus tard, un nouveau Seigneur de Sith, Exar Kun, fait de Yavin 4 sa base durant la Grande Guerre des Sith. Il prend le contrôle des Massassis et leur fait construire de nouveaux temples dédiés au Côté Obscur. Le règne d'Exar Kun prend fin quand une impressionnante armada dirigée par un groupe de Jedi attaque et détruit sa base, tuant tous les Massassis. L'esprit d'Exar Kun survit néanmoins à cette bataille.

Pendant 4000 ans Yavin 4 retrouve la paix, et la jungle reprend ses droits. Au début de la Guerre Civile Galactique, l'Alliance Rebelle fait de la planète sa base d'opérations, et modifie les temples Massassis pour en faire des hangars à chasseurs. Lors de la bataille de Yavin, le jeune Luke Skywalker détruit l'Etoile de la Mort. Face à la contre-attaque impériale, les Rebelles évacuent ensuite Yavin 4 pour aller s'établir sur la lointaine Hoth.

Après la bataille d'Endor et la fin de la Guerre, Luke Skywalker, devenu un Maître Jedi, retourne sur Yavin 4, où il fait construire une Académie Jedi, signe du retour de l'Ordre. Des

étudiants viennent de toute la Galaxie pour suivre l'enseignement de Skywalker. C'est ce moment que choisit Exar Kun pour réapparaître. Sous une forme spectrale, il attaque le Maître Jedi et parvient presque à le tuer. Mais l'intervention des élèves de l'Académie sauve Skywalker et détruit l'esprit d'Exar Kun.

Quelques années plus tard, l'Amirale Daala attaque l'Académie, mais les élèves, unissant leurs pouvoirs, repoussent l'attaque menée par le Super Destroyer Stellaire *Marteau du Chevalier*.

Finalement, face à la menace des Yuuzhan Vong, Luke Skywalker décide de faire évacuer totalement l'Académie Jedi, peu avant que la planète ne soit envahie par les extragalactiques.

ORGANISATIONS NOTABLES

Qu'est-ce qu'un monde sans ses habitants ? Une grosse coquille vide. Les races intelligentes qui vivent à travers la galaxie vous seront présentées au chapitre concernant la création des Personnages. Mais nous allons plutôt nous intéresser ici aux organisations notables qui réunissent ces gens à travers l'univers. Il ne sera bien sûr pas question de la moindre association commerciale, mais bien des grandes structures telles que l'Empire ou l'Ancienne République. Vous y trouverez une foule de détails qui vous permettront de faire vivre ces institutions ou de faire vivre vos Personnages à travers elles.

Alliance Galactique



Suite à la Chute de Coruscant face aux redoutables envahisseurs extragalactiques qu'étaient les Yuuzhan Vong, il apparut clair

aux yeux de tous que le gouvernement de la Nouvelle République avait été incapable de contrer une telle menace avec efficacité. Cela s'explique surtout en raison du nombre d'organisations gouvernementales qui entravaient la bonne marche des décisions, ces dernières devant être rapidement prises dans le cas d'une guerre à l'échelle galactique. De ce constat, peu de temps après la Bataille d'Ebaq IX, naquit officiellement, même si les bases avaient été posées quelques temps avant, la Fédération Galactique des Alliances Libres, mieux connue sous le nom d'Alliance Galactique, gouvernement qui succéda à la Nouvelle République dans le but de la remplacer définitivement.

Histoire

Suite à la victoire décisive remportée à Ebaq IX, où les restes de la flotte de la Nouvelle République éradiquèrent cinq flottes de combat Yuuzhan Vong, le chef de l'État nouvellement élu Cal Omas réalisa la nécessité de former un nouveau type de gouvernement, non pas seulement pour assurer la survie de ce qui restait de la Nouvelle République, mais celle de tous les habitants de la galaxie. Au cours de l'Invasion Yuuzhan Vong, il apparut évident pour beaucoup de gens que ce qui a entraîné tant de défaites pour atteindre son apogée avec la chute de la capitale furent deux facteurs intimement imbriqués : les luttes politiques internes quant à la bonne marche à suivre, ainsi que le manque d'une instance de commandement bien démarquée pour prendre les décisions inhérentes à une pareille crise. Omas comprit également que l'échec de la politique militaire de la Nouvelle République était dû à un trop grand nombre d'organisations bureaucratiques qui freinaient l'effort de guerre; cela n'a rien d'étonnant dans la mesure où cette importance exacerbée de comités a entraîné la corruption de la sphère politique, qui conduisit inévitablement à l'effritement puis à la chute de l'Ancienne République.

Ainsi, Cal Omas ordonna une réorganisation massive de la structure gouvernementale, réforme qui aboutit à la création d'un état fédéral, et non plus confédéral comme le fut la Nouvelle République. Le système fédéral s'avère beaucoup plus efficace dans la gestion de toutes les affaires possibles, notamment militaires, car les différentes zones le

composant pouvant agir et se gouverner dans une relative autonomie, notamment au niveau des manœuvres des flottes et armées sous contrôle direct de ces zones, tout en relevant d'une autorité supérieure. A contrario, un état confédéral ne permet pas une telle flexibilité au niveau des mouvements de l'armée. Ainsi, si le système fut réformé, c'était avant tout pour contrer et éliminer plus efficacement la menace Yuuzhan Vong. Par ailleurs, ce gouvernement nouvellement institué se devait, toujours dans l'optique de former un état fédéral, d'unir les différentes factions de l'espace connu de la galaxie sous une même bannière, sans pour autant leur retirer leur souveraineté sur leurs territoires. C'est ainsi que la jeune Alliance Galactique se composa non seulement des vestiges de la Nouvelle République, mais accueillit aussi dans ses rangs les Vestiges de l'Empire et le Consortium de Hapès. C'est ainsi que l'Alliance Galactique réalisa ce que l'on aurait considéré jusqu'ici comme relevant de l'impensable : unifier la galaxie en une seule entité. Et cette unification alla encore plus loin lorsque les Chiss, peuple isolationniste des Régions Inconnues, décidèrent de coopérer avec l'Alliance.

La première capitale de l'Alliance Galactique fut la planète Mon Calamari, où le gouvernement en exil de la Nouvelle République se réfugia après la Chute de Coruscant. Cette situation fut également symbolique dans la mesure où la planète océane fut un important bastion pour l'Alliance Rebelle et pour la Nouvelle République. Avec sa position éloignée du centre de la galaxie dans la Bordure Extérieure, et le fait que toutes les unités survivantes de la flotte néo-républicaine se soient regroupées en orbite de ce monde, Mon Calamari bénéficiait dès le départ d'une sécurité pratiquement inviolable contre les extragalactiques. Une fois le gouvernement formé et officialisé par écrit, la tâche première de l'Alliance fut de trouver une fin à cette guerre interminable. Grâce aux membres du Nouvel Ordre Jedi, et plus particulièrement Luke Skywalker et ses proches, la Force de Défense de l'Alliance Galactique commença à remporter les victoires qui lui fit tant défaut au début du conflit, et avec l'aide de la planète Zonama Sekot, les Yuuzhan Vong furent finalement vaincus et le Seigneur Suprême Shimrra tué. Une fois la menace Vong éliminée, une tâche plus ardue attendait l'Alliance : celle de la reconstruction

de la galaxie et du maintien de la paix dans ses différents quadrants.

Suite à la défaite des envahisseurs extragalactiques, le besoin d'établir une capitale pour le nouveau gouvernement, plus proche du centre de la galaxie, se fit sentir. Avec Coruscant dévastée et terraformée au-delà du possible, il fut décidé par le gouvernement de l'Alliance Galactique que la nouvelle capitale se situerait sur Denon, un monde du Noyau qui avait heureusement échappé aux bombardements et à l'occupation Yuuzhan Vong. L'Alliance commença dès lors, avec la création d'un comité appelé l'Autorité de Reconstruction, à reconstruire Coruscant pour qu'elle serve à nouveau de capitale, ainsi qu'à trouver des mondes d'accueils pour les peuples, comme les Ithoriens, qui se sont vus privés de planète à cause de la guerre. Ce n'est que cinq ans après la fin du conflit, en l'an 35, que le gouvernement réinvestit Coruscant, même si ce déménagement relevait surtout du domaine des affaires publiques et du symbole, beaucoup de travail restant encore à faire sur Coruscant. Lors de la reconstruction de la capitale, des projets de construction majeurs vinrent témoigner de cette volonté de redonner à Coruscant son rôle d'importance, ces projets aboutissant à la construction d'un nouveau Temple Jedi, d'un nouveau Sénat et d'un nouveau Bâtiment Exécutif. Par ailleurs, un centre de commande fut bâti pour coordonner les actions de la Force de Défense à travers la galaxie.

À ses débuts, l'Alliance Galactique était dirigée par le chef de l'État Cal Omas et par son Haut Conseil, constitué de six représentants du Nouvel Ordre Jedi et de six leaders, qu'ils soient politiques ou militaires, du gouvernement de l'Alliance Galactique. Mais cette situation changea lorsque Luke Skywalker, après les événements de la Guerre des Essaims, décida de ne plus impliquer les Jedi dans ce cercle politique, sentant que les gens croiraient que les Jedi s'impliqueraient trop dans la politique afin de gouverner la galaxie. Cette crise, qui eut lieu en 35 et qui fut la première qui suivit la Guerre des Yuuzhan Vong, impliqua la race des Killiks, que tout le monde croyait éteinte. Suite à la découverte du Nid Sombre dirigé par la Jedi Noire Lomi Plo, une guerre ouverte éclata entre les ruches killiks et les Chiss. Par la suite, les relations entre les Killiks et l'Alliance Galactique se sont

sévèrement dégradées, notamment à cause de la membrosia noire, boisson provoquant une dépendance telle une drogue, qui a commencé à ruiner les vies de nombreux membres insectoïdes du gouvernement galactique. Les effets de cette membrosia furent pointés du doigt lorsque le Commandeur Suprême Sien Sovv fut tué par un pilote ivre qui avait abusé de cette boisson. La Guerre des Essaims éclata réellement lorsque les ruches du Nid Sombre portèrent un coup au monde de Thyferra et tentèrent une attaque similaire contre les Verpines. Par chance, les efforts du Nouvel Ordre Jedi et de l'Alliance Galactique ont permis d'éviter que ce conflit localisé ne s'étende à toute la galaxie.

Suite à cette crise, il semblait pour certains que la paix était acquise. Cependant, dans les années qui suivirent la fin de la crise des Killiks, qui auraient théoriquement dû être suivie d'une période de paix stable, la situation se compliqua : en effet, l'Alliance Galactique commençait de plus en plus à contrôler des gouvernements planétaires locaux et relativement autonomes, et de plus en plus de mondes indépendants commençaient à voir le gouvernement galactique comme un futur et nouvel Empire Galactique. En l'an 40, cette situation entre gouvernements locaux et celui de l'Alliance Galactique s'était détériorée à tel point que cette dernière décida de faire montre, en une démonstration purement préventive et dissuasive, sans pour autant utiliser la force, de sa puissance militaire près du monde de Corellia, pour forcer la planète à se conformer aux injonctions du gouvernement. Cependant, lors de cette crise qui fut appelée la Seconde Insurrection Corellienne, les Corelliens lancèrent une contre-attaque contre cette force de dissuasion de l'Alliance, ce qui menaça à nouveau la galaxie de sombrer dans une nouvelle crise galactique. Alors que les deux partis en présence tentèrent de trouver une solution pacifique à cette crise, des tentatives de sabotage et de trahison faillirent bien miner les efforts des deux gouvernements pour arriver à un accord de paix et éviter une nouvelle guerre totale.

Gouvernement et politique

Le passage de la Nouvelle République à l'Alliance Galactique fut l'occasion de plusieurs changements dans le mode de gouvernement :

la constitution fut remodelée, la branche judiciaire fut renforcée, et un meilleur système de contrôles et de balances permettant de maîtriser le pouvoir qui avait été jusque-là et en majorité entre les mains du Sénat fut mis en place. Ce nouveau mode de gouvernement fédéraliste, par sa nouvelle constitution, définissait également son rôle vis-à-vis des gouvernements locaux, un peu plus autonomes mais pas indépendants vis-à-vis de l'instance gouvernementale. L'instauration de ce système fédéral fut d'ailleurs le changement le plus significatif de la transition de la Nouvelle République à l'Alliance Galactique. Dans sa direction, le gouvernement de l'Alliance Galactique est mené par un chef de l'État et un Haut Conseil composé, à l'origine, d'une part égale de Jedi et de différents représentants du gouvernement, qu'ils soient sénateurs, militaires et hommes politiques importants.

Branche exécutive

À l'instar de la Nouvelle République avant elle, l'Alliance Galactique a pour sa direction un chef de l'État, élu après avoir reçu la majorité des votes des membres du Sénat de l'Alliance Galactique. Et toujours comme sous la Nouvelle République, le chef de l'État est également le Président du Sénat. Cependant, il existe une différence majeure entre les deux systèmes de gouvernement : lors de la réforme constitutionnelle, le chef de l'État s'est vu accorder plus de pouvoirs exécutifs, et ce afin de réagir plus efficacement et de mettre un terme aux empêtements bureaucratiques qui avaient tant miné l'effort de guerre durant l'Invasion Yuuzhan Vong. Bien évidemment, et même si ses pouvoirs lui permettent une plus grande marge de manœuvre, le chef de l'État n'est pas tout puissant, et est secondé par des membres du gouvernement répartis en deux petites assemblées : le Haut Conseil et le Conseil Consultatif de l'Alliance Galactique, comprenant des politiques, des militaires, et des membres des services secrets et des renseignements.

Branche législative

Le chef de l'État représentant la majorité des pouvoirs exécutifs, le pouvoir législatif du gouvernement revient entre les mains du corps du Sénat. Ce Sénat de l'Alliance Galactique comprenait non seulement les représentants

des mondes de la Nouvelle République, mais aussi des membres des états qui avaient décidé de rallier ce nouveau gouvernement, comme les Vestiges de l'Empire. Avec l'adoption de la nouvelle constitution, le Sénat du nouveau gouvernement fédéral s'est vu imposer des freins à son pouvoir, les branches exécutive et judiciaire étant les plus influentes. Néanmoins, ce Sénat a conservé un pouvoir important au sein du gouvernement de l'Alliance Galactique. Évidemment, au sein d'un corps bureaucratique tel que le Sénat de l'Alliance Galactique, la corruption a commencé à refaire son apparition dès la fin de la guerre contre les Yuuzhan Vong, mais la majorité des sénateurs de cette époque resta cependant engagée et fidèle aux principes qui avaient fondé le gouvernement fédéral.

Branche judiciaire

Avec la restructuration du gouvernement et le remodelage de la constitution galactique, la branche judiciaire fut sans doute la seule des trois branches du pouvoir à s'être vue octroyée un accroissement d'influence très important. En fait, les membres du nouveau gouvernement galactique avaient compris que la corruption et les abus de pouvoir, qui étaient à l'origine des ébranlements institutionnels qui avaient mené à la fin de l'Ancienne République et de la Nouvelle République, devaient être combattu, si ce n'est étouffés dans l'œuf, pour garantir un fonctionnement optimal et intègre des différents corps du gouvernement. Pour remédier à cette situation, la branche judiciaire, jusque-là négligée, s'est vu remettre beaucoup plus de pouvoir pour que les cours de justice puissent agir sans être entravée par le poids de la bureaucratie ou les abus législatifs, ces derniers se caractérisant surtout par la création d'innombrables comités et sous-comités qui étaient autant de freins à une démocratie.

Relations avec le Nouvel Ordre Jedi

Le premier acte de Luke Skywalker au vu de la naissance de l'Alliance Galactique fut de créer un nouveau Conseil Jedi, pour suppléer le gouvernement galactique et coordonner ses efforts avec celui-ci, comme l'avait fait le Conseil Jedi au temps de l'Ancienne République. Au début de l'Alliance Galactique, les Jedi faisaient partie du Haut Conseil, et il

fut même demandé par le chef d'État Cal Omas que les Maîtres Jedi intègrent le Conseil Consultatif de l'Alliance. Mais en fin de compte, Luke Skywalker décida de dégager l'Ordre de ses implications politiques, affirmant que les Jedi devaient avoir une vision juste de l'univers en le servant, et non en le gouvernant, sous peine de voir s'instaurer une théocratie. Si par la suite le Nouvel Ordre Jedi laissa le soin à l'Alliance Galactique de diriger la galaxie, son implication au cours de l'Invasion Yuuzhan Vong et dans les quelques années qui suivirent dans les affaires de l'état furent monnaie courante.

Ainsi, lors de la création du Haut Conseil suite à l'élection de Cal Omas, six membres du Nouvel Ordre Jedi travaillèrent main dans la main avec six autres représentants du gouvernement pour mettre un terme à la guerre contre les extragalactiques. Ils y arrivèrent, même si l'on a pu ressentir une certaine tension entre les membres du Haut Conseil à propos du projet Alpha Rouge. Au cours des années qui séparèrent la Guerre des Yuuzhan Vong de la crise des Killiks, les Jedi se sont vus faire construire un nouveau Temple Jedi financé par le gouvernement de l'Alliance, et les gardiens de la paix et de la justice continuèrent à jouer leur rôle en luttant contre les pirates, en servant de médiateurs lors de litiges et en relocalisant des peuples dont le monde avait été détruit par les Vong. Cependant, durant la période de la crise des Killiks, certains Jedi avaient l'intime conviction qu'ils n'étaient plus qu'un outil au service du gouvernement, perdant de ce fait leur identité, ce qui ne les empêcha pas d'aider l'Alliance Galactique lors de la Guerre des Essaims. Ceci est peut-être l'une des raisons qui vient expliquer pourquoi Skywalker a décidé de ne plus impliquer les Jedi dans la politique interne du gouvernement, même si les deux organisations continuèrent à travailler ensemble afin d'œuvrer pour la paix dans la galaxie.

Sphère d'influence

Comme dit précédemment, l'Alliance Galactique a réussi ce qui relevait jusque-là de l'impensable : unifier la majorité de l'espace connu de la galaxie sous une seule bannière. D'un point de vue astrographique, la sphère d'influence de l'Alliance Galactique s'étend des Mondes du Noyau à l'Espace Sauvage, ce qui

la rend bien plus puissante politiquement parlant que la Nouvelle République, notamment en raison du fait qu'elle englobe les Vestiges Impériaux et le Consortium Hapien. Bien que les Chiss continuent de collaborer à ce jour avec le gouvernement de l'Alliance, ce peuple des Régions Inconnues est resté néanmoins indépendant. Par ailleurs, on ne connaît pas toujours la position de certaines entités politiques, à savoir l'Espace Hutt, le Secteur Corporatif, l'Amas de Cron, les Secteurs de Senex et Juvex, la Centralité et bien d'autres encore, vis-à-vis du gouvernement de l'Alliance Galactique.

Forces militaires



Force de Défense de l'Alliance Galactique

La Force de Défense de l'Alliance Galactique constitue le bras armé du gouvernement fédéral, composé à la fois de la Marine et de l'Armée, ces forces militaires étant placées sous l'autorité du Commandeur Suprême. Ces forces fédérales sont dédiées à des rôles très variés, s'occupant de garantir la sécurité le long des routes hyperspatiales, de protéger les mondes clés de la galaxie et, bien sûr, de faire face à tout éventuel agresseur susceptible de menacer l'intégrité de l'Alliance Galactique. Dans sa structure, la Force de Défense de l'Alliance Galactique reste similaire à son homologue néo-républicaine, à ceci près que ses effectifs en vaisseaux de guerre sont plus importants, et ce pour deux raisons : d'une part, la production de bâtiment de guerre fut dopée en raison de la menace Yuuzhan Vong durant la guerre, et d'autre part parce que les états membres qu'étaient les Vestiges et le Consortium Hapien vinrent y ajouter leurs propres forces.

Durant les derniers engagements de la Guerre

des Yuuzhan Vong, le jeune gouvernement de l'Alliance Galactique parvint à maintenir quatre flottes de combat stratégiques. Les tactiques utilisées par ces dernières pour contrecarrer les plans des extragalactiques, et pour aussi conférer une expérience de combat à de jeunes recrues en vue de la Bataille d'Ebaq IX, consistaient en des attaques éclairs, tactiques popularisées par l'Alliance Rebelle, attaques dues en grande partie à l'amiral à la retraite Ackbar, qui contribua à réorganiser la Force de Défense dans les mois qui précédèrent la victoire à Ebaq IX. Cinq ans après la fin de ce conflit majeur, la Flotte de Défense comprenait désormais cinq flottes stratégiques placées sous le commandement du gouvernement, de nouveaux vaisseaux de guerre ayant été construits dans l'intervalle pour constituer une force préventive en cas de conflit. À cette époque, la Cinquième Flotte de l'Alliance Galactique était placée sous le commandement de l'amiral bothan Nek Bwua'tu, et était assignée à la surveillance de la Voie Hydienne, bien qu'elle dut être redéployée lors de la crise des Killiks.

Marines impériale, hapienne et locale

Lorsque les Vestiges de l'Empire et le Consortium de Hapès décidèrent de rallier l'Alliance Galactique, une partie de leurs forces de défense furent certes placées sous le contrôle direct des instances dirigeantes du gouvernement fédéral. Mais on sait qu'au moins un des états membres, le Consortium Hapien, put néanmoins maintenir sa marine personnelle pour garantir la défense de ses propres territoires. Et même au sein de la Force de Défense de l'Alliance Galactique, cette entité militaire semblait même disposer d'une autonomie de manœuvre partielle. Cette mobilité était essentielle pour le nouveau gouvernement, qui ne voulait pas se voir reproduire le même genre de problèmes survenus avec un gouvernement centralisé lors de la Guerre des Yuuzhan Vong. Cependant, cette souplesse pouvait s'avérer à double tranchant, et au moins en un exemple, le proverbe affirmant que la main droite ignore ce que fait parfois la gauche a pris tout son sens. En effet, un an avant la crise qui impliqua les Killiks en l'an 35, la Marine Hapienne décida de façon unilatérale de protéger le peuple insectoïde de leurs adversaires, les Chiss, ce qui faillit bien conduire la galaxie dans une guerre entre les Chiss et l'Alliance

Galactique.

En ce qui concerne la Marine Impériale des Vestiges, la situation n'est pas aussi clairement définie : en effet, on ne sait toujours pas si les forces des Vestiges bénéficiaient également de cette même autonomie que celles du Consortium ou si elles ont été absorbées par la Force de Défense de l'Alliance Galactique. Durant la Libération de Coruscant, la Quatrième Flotte de l'Alliance Galactique était composé de vaisseaux de guerre appartenant au gouvernement galactique et de destroyers stellaires placés sous le commandement du Grand Amiral Gilad Pellaeon. En tous cas, il est certain que des mondes membres de l'Alliance Galactique, tels que Corellia et Yag'Dhul, ont mis en place et entretenu des marines et des forces militaires privées pour leur propre défense. Ces forces étaient placés sous le contrôle direct des mondes membres du gouvernement et semblaient partiellement autonomes vis-à-vis de la Force de Défense principale.

Alliance Rebelle



En réaction à la montée en puissance croissante du Chancelier Palpatine, puis à la création par ce dernier de l'Empire, des mouvements plus ou moins coordonnés se sont formés. Bien que la plupart des groupes de résistance aient été totalement annihilés par la puissante flotte impériale, un seul a réussi à survivre : l'Alliance Rebelle.

Créée par les sénateurs Mon Mothma, de Chandrila, et Bail Organa, d'Alderaan, l'Alliance était au départ un assemblage hétéroclite de toutes les espèces qui subissaient le joug de l'Empire. Parmi les membres les plus illustres de la Rébellion on compte notamment le Jedi Luke Skywalker, le contrebandier Han Solo, ou encore la Princesse Leia Organa.

Peu à peu, en menant des attaques surprises ici et là, l'Alliance parvient à s'attirer la sympathie de nombreux peuples, et à recruter de nombreuses créatures de tous horizons. La destruction de la planète Alderaan, par l'Etoile de la Mort, la superstation spatiale de l'Empire, ne fait qu'accélérer un peu plus le mouvement.

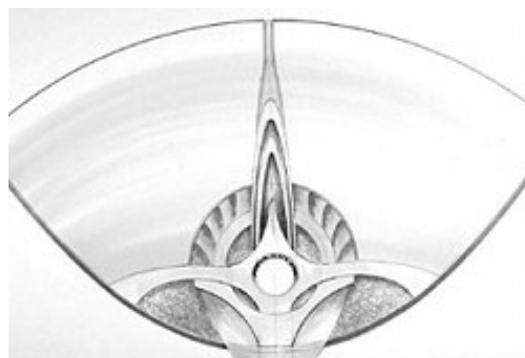
L'Alliance remporte, contre toute attente et avec une poignée de chasseurs, la première bataille importante de la Guerre Civile Galactique, la bataille de Yavin, où elle parvient à détruire l'Etoile de la Mort.

L'Empire, bien décidé à réagir, met dès lors tout en oeuvre pour trouver la base des Rebelles et la détruire. C'est chose faite trois années plus tard, quand l'Alliance, attaquée sur Hoth est mise en déroute lors de la célèbre bataille de Hoth.

Peu après, avec l'entrée dans l'Alliance de la planète Mon Calamari, la flotte rebelle se dote de puissants croiseurs stellaires aptes à rivaliser avec la flotte impériale. Le mouvement sort alors de l'ombre dans laquelle il se réfugiait, et affronte l'Empire face à face. Ayant appris la construction d'une Seconde Etoile de la Mort en orbite d'Endor, la flotte de l'Alliance fait mouvement en masse et attaque la station, où l'attend un fort contingent de Destroyers Stellaires Impériaux. Lors de la bataille d'Endor, les Rebelles sortent à nouveau vainqueurs. Palpatine est tué, et l'Empire vaincu.

Peu de temps après cette éclatante victoire, célébrée dans toute la Galaxie, la Rébellion prend fin et Mon Mothma proclame la création de la Nouvelle République.

Ancienne République



L'Ancienne République est une des puissances les plus imposantes et une des plus étendues qui ait jamais existé, et qui aura à jamais marqué les esprits ainsi que le visage de la galaxie. Son ère d'existence et de développement s'étend sur de près de 25 000 ans d'histoire, une période extrêmement longue partagée entre temps de paix, de conflits territoriaux, et de guerres politiques internes. Pourtant, au terme de ces millénaires, cette grande démocratie laissa la place à l'Empire Galactique, un régime totalitaire basé sur une grande armée et l'utilisation de la terreur, à l'idéologie axée sur la supériorité de la race humaine, le tout dirigé par une seule personne détenant l'ensemble des pouvoirs, l'Empereur Palpatine.

Histoire de l'Ancienne République

Près de 130 années après la troisième Bataille de Vontor, où Xim le Despote et ses légions de robots de guerre furent honteusement balayés par Kossak le Hutt, une poignée de mondes du centre de la galaxie ratifièrent la Constitution Galactique, donnant naissance à une petite et fragile coalition : La République Galactique. En effet, la fondation de l'Ancienne République, nom qui lui fut attribué lors de l'avènement de la Nouvelle République, eut lieu vers l'an - 25 000, et les circonstances de cet événement restent encore bien troubles de nos jours. Les informations relatant cette période historique sont très peu nombreuses, probablement perdues dans les méandres du temps ou bien n'ont jamais existé. Il semble que les principaux Mondes du Noyau se soient rassemblés en une coalition pour former la République, et qu'un gouvernement démocratique, dont les principales valeurs étaient basées sur la liberté, la paix et la justice, ait été mis en place pour gérer l'espace territorial, avec à sa tête le premier Chancelier Suprême, un dénommé Merk Quanto.

Ce changement géopolitique fut rendu possible à cette époque par le développement des tout premiers hyperdrives, qui permirent par la suite aux territoires républicains de s'étendre, raccourcissant la durée des voyages spatiaux de façon astronomique et favorisant les échanges commerciaux et les flux de population. C'est également à cette même époque qu'apparut l'Ordre des remarquables Chevaliers Jedi, protecteurs de la République

et adeptes de ce qu'ils appelaient la Force. Coruscant, déjà à cette époque reculée, fut choisie comme capitale de la coalition en raison de sa position géographique d'une part, mais aussi parce que sa langue, qui donna plus tard naissance au Basic, était assez répandue dans les Mondes du Noyau. Ainsi, elle disposait déjà d'un rôle de grande envergure et accueillit en son sein le Sénat Galactique ainsi que le Temple Jedi.

Mais dès sa création, la République entra dans de petits conflits, parmi lesquels se trouve la guerre brutale contre le peuple aqualish, originaire de la planète Ando. Ces derniers, au caractère xénophobe modéré, avaient effectivement ouvert les hostilités en s'attaquant à un vaisseau républicain, sans aucune sommation. Appelée à la rescousse par les voisins des Aqualish qui désiraient obtenir la protection de la République pour échapper à l'hégémonisme de leurs tortionnaires, celle-ci n'eut d'autre choix que d'intervenir. Même si les Aqualish bénéficiaient d'un effet de surprise, leur niveau technologique était si faible en comparaison de l'arsenal républicain que la guerre, bien qu'extrêmement brutale, ne fut pas longue, et les Aqualish eux-même demandèrent grâce et se rendirent. La République accepta en imposant ses conditions, notamment l'interdiction pour les natifs d'Ando de redevenir une puissance militaire et que la planète soit gardée quelques années sous sa tutelle avant qu'elle ne puisse redevenir autonome.

Du côté de l'Ordre Jedi, des troubles ne se firent pas attendre non plus. Un jeune Padawan, Reda Jalooz, vola une relique appartenant à la monarchie de Kashi. Quelques mois plus tard, Jalooz découvrit que la relique renfermait un secret aussi sombre qu'horrifiant, et demanda la clémence au Conseil Jedi. Peu de temps après, une supernova détruisit entièrement le système de Kashi. La cause du déclenchement de cette supernova demeure encore à ce jour inconnue. Une partie de l'opinion publique l'attribua à un désastre naturel, bien que cela soit peut-être lié à la Force. Un autre événement qui secoua l'Ordre jusqu'à dans ces fondements fut la défection du Jedi Xendor, en l'an - 24 500, qui provoqua une guerre connue sous le nom du Grand Schisme, durant laquelle de nombreux Jedi et renégats obscurs s'affrontèrent au cours de batailles sanglantes pendant près d'un

siècle, au grand dam de la République. Finalement, les Jedi Noirs furent vaincus.

Durant les 20 000 années qui suivirent ce Grand Schisme, qui fut une très longue période de paix relative et de prospérité, cette République s'étendit jusqu'aux confins de la galaxie, rassemblant toujours plus de peuples, de cultures et de planètes différentes en son sein, telles que Caamas ou Carida, ses territoires grossissant à vue d'œil sur les cartes galactiques. Cette expansion, également prospère pour le développement du commerce et de l'industrie, vit fleurir aux quatre coins de la galaxie, et en quelques siècles seulement, une multitude de grandes compagnies industrielles telles que la Corporation Technique Corellienne ou la Rendili Propulsion Stellaire et bien d'autres encore, tandis que de grandes routes commerciales furent tracées pour constituer un réseau dense et de plus en plus sûr pour les transactions commerciales. Cependant, malgré cette période de prospérité, les tensions internes de la jeune démocratie ne disparurent pas pour autant : en - 20 000, les Etti refusèrent d'obéir à certaines règles et lois, s'opposant ainsi à la République. Ils se constituèrent une flotte spatiale et partirent à la recherche d'un monde nouveau, loin du giron de la République. Autre exemple, celui d'une rébellion, fomentée à l'encontre du gouvernement de la République, qui fut contrecarrée de justesse en - 10 000, et les réfractaires furent immédiatement exilés dans l'Espace Sauvage où, chanceux, ils colonisèrent la planète Adumar. À cette même époque, un combattant du nom de Vall Kumauri prit, d'une manière fulgurante, le contrôle de plusieurs douzaines de systèmes dans les régions périphériques de la République sans que cela puisse inquiéter la démocratie outre mesure. L'empire de Vall s'effondra d'ailleurs aussi rapidement qu'il était apparu.

Cependant, la République connut aussi des réjouissances : des civilisations comme les Tunroth ou les Gortoh rejoignirent la République, respectivement en -9000 et -7500, après avoir été découverts par des missions d'explorations. Des régions entières, comme par exemple le Secteur d'Elrood en -9000, sont colonisées par la République, et des planètes comme Ord Mantell et Malastare, en -12 000 et -8000, deviennent des avant-postes militaires importants. En -7000, l'Ordre Jedi, prenant très

à cœur sa tâche de protéger coûte que coûte la démocratie galactique, se vit dans la malheureuse obligation de prendre les rênes de la République pour son bien et sa sauvegarde lors des Cent Ans d'Obscurité, connu aussi sous le nom de Second Grand Schisme. En -6900, au terme de cent ans de guerre, les adeptes du Côté Obscur furent bannis de l'Ordre et de l'espace républicain. Après avoir erré sans relâche, ces Chevaliers déchus se réfugièrent sur une planète lointaine, Korriban, occupée par la race humanoïde des Sith, réduisant ces derniers en esclavage et créant ainsi le redoutable Empire Sith, avec la planète Korriban pour nécropole. C'est à partir de ce moment-là que ces Jedi déchus furent appelés des Seigneurs Sith.

Mille ans plus tard, la République déclarait la célèbre ère de Manderon débutée. En -5007, l'insigne républicain est gravé sur la lune de Carida, une des premières planètes à s'être ralliée à la République, et qui abrita plus tard la plus grande académie militaire de renom de la République. De ces 20 siècles d'expansion et de prospérité incessantes, une période extrêmement longue et quelque peu mouvementée par certains événements ponctuels, il ne se passa rien de vraiment extraordinaire.

Vers la fin de la plus importante apogée de la République, c'est-à-dire vers l'an -5000, de grands troubles commencèrent à se faire ressentir. Le Système Koros, comprenant sept mondes habités, fut unifié par l'Impératrice Téta avec l'aide d'une poignée de Jedi, devenant ainsi un pôle républicain important du fait de ses ressources économiques et militaires. Pendant ce temps, deux explorateurs de l'hyperespace, Gav et Jori Daragon, échouèrent par hasard au beau milieu de l'Empire Sith. Les frontières des deux plus grandes puissances de la galaxie étaient alors sensiblement proches. Naga Sadow, redoutable Seigneur Sith, cherchant à étendre sa mainmise, vit alors en ces deux explorateurs une opportunité pour redorer l'Empire Sith sur le déclin, et attaqua la République de plein fouet en déclenchant la Grande Guerre de l'Hyperespace. Ravageant de nombreuses planètes, les Sith attaquèrent Coruscant, la planète capitale de la République, qui fut le théâtre d'une très grande bataille, sanglante et douloureuse. Mais la stratégie des Sith fut mise à jour grâce à Gav Daragon, et les

Républicains, aidés des Jedi, triomphèrent et détruisirent une bonne partie de l'armée adverse.

Les forces conjuguées des Jedi et de l'Impératrice Téta s'enfoncèrent ensuite en territoire ennemi, alors que les flottes Sith étaient occupées sur divers fronts, en vue de traquer le Seigneur Noir en fuite. Celui-ci tenta bel et bien de détruire ses poursuivants par l'explosion d'une étoile, mais échoua dans sa tentative et profita de la confusion pour s'enfuir une fois de plus. Néanmoins, Naga Sadow fut pisté, puis surpris par la flotte de l'Impératrice Téta en plein combat avec son rival, Ludo Kressh, et décida encore de fuir en ordonnant à ses forces restantes de couvrir sa retraite vers Yavin IV lors d'une ultime bataille. L'Empire Sith, quant à lui, fut réduit à néant de façon méthodique par les puissances victorieuses, laissant entrevoir une nouvelle période pour la République, riche en découvertes et en innovations. Cette Grande Guerre de l'Hyperespace fut la première qui opposa la République et les Jedi aux guerriers Sith, et ce ne fut pas la dernière.

En - 4250, le cataclysme de Vultar dispersa une nouvelle fois les Jedi, qui firent face à un second schisme, moins important que le premier, mais qui mérita tout de même une considération de la part du Conseil Jedi et du Sénat. En - 4015, la Grande Révolution Droïde secoua Coruscant pendant quelques temps, mais le problème fut résolu grâce aux Jedi, et ce soulèvement incita par la suite les entreprises d'armes à développer une meilleure technologie à ion. Plus tard, en - 4002, des explorateurs républicains découvrirent Ondéron et entrèrent en contact avec ses habitants. En raison de la Guerre des Bêtes, débutée bien après la mort du Sith et dictateur Freedon Nadd, la planète restait littéralement plongée dans le chaos absolu. Deux années après sa découverte, le Chevaliers Jedi Ulic Qel-Droma et un groupe de Jedi fut envoyé par la République pour mettre un terme aux combats sévissant sur Ondéron. La reine Amanoa, descendante et héritière de Freedon Nadd, s'opposa à tout processus de paix et ne voulut pas entrer en réconciliation avec les bestiaires; elle souhaitait simplement s'en débarrasser. Bien que le Maître Jedi Arca Jeth soit intervenu pour apaiser la situation, la reine mourut prématurément. Sa fille, Galia, lui succéda et épousa Oron Kira, le chef des

Chevaucheurs de Bêtes, ce qui mit fin à la guerre, et Ondéron entra enfin dans le giron de la République. Malgré cela, des disciples de Freedon Nadd semèrent le trouble dans la capitale, Iziz. Ces fanatiques subtilisèrent le cadavre de leur maître, investirent de force la cité fortifiée et prirent en otage le Maître Jedi Arca. Une guerre civile éclata alors, obligeant une nouvelle fois la République à intervenir et, après avoir découvert que le roi Ommen dirigeait en secret les rebelles, mandata Ulic Qel-Droma et ses hommes pour repousser les Naddistes déchaînés. Les corps de la reine Amanoa, de Freedon Nadd et du roi Ommen furent arrachés aux mains des fanatiques après de rudes combats et transportés sur l'hostile lune de Dxun, pour que tous les relents de Force obscure soient définitivement écartés d'Ondéron.

Vers l'an - 4000, la planète Argazda fit sécession, prit les armes et se révolta contre la République. Le gouverneur provisoire, Myrial, profita de la situation et commença à conquérir petit à petit le Secteur Kanz, incluant notamment la planète Lorrd. Le conflit de Kanz était un événement trop insignifiant en vérité pour que la République ait pu s'en soucier immédiatement. En - 3996, la menace Sith refit surface avec la venue du Seigneur Noir des Sith Exar Kun et de son jeune apprenti Ulic Qel-Droma, qui avaient en tête de reconstruire l'Empire Sith. Le pouvoir de Kun, attisé par un holocron Sith, était tel qu'il fit basculer certains Jedi sous sa bannière. Avec ses guerriers massassi, ses Jedi Noirs, les Mandaloriens et les Krath, il lança une offensive meurtrière sur l'ensemble du territoire républicain. Les Krath, eux, furent refoulés dès les premières heures du conflit par les forces combinées des Jedi et de la République lors de la Bataille de Koros Major, après avoir tenté de prendre totalement le contrôle du Système de l'Impératrice Téta. L'apprenti d'Exar Kun, quant à lui, fut capturé lorsqu'il tenta une attaque totalement inconsidérée contre Coruscant pour s'emparer du pouvoir, échouant dans sa vaine tentative en raison d'une trahison à son encontre de la part d'Aleema Keto. Après avoir sorti son apprenti des geôles républicaines, Kun décida de montrer sa pleine puissance aux yeux de la République et, avec d'anciens artefacts Sith, pulvérisa une bonne partie de l'Amas de Cron et tua des millions d'êtres vivants. L'onde de choc avait comme simple but d'atteindre la

Bibliothèque d'Ossus, pour obliger les Jedi à évacuer, en vue de récupérer des artefacts précieux de grande valeur.

La République, bien que terrorisée par un tel élan de puissance destructrice, ne recula pas, et décida de continuer la lutte. Un événement inattendu contra cependant les plans d'Exar Kun : la perte de l'usage de la Force chez son apprenti Ulic Qel-Droma, qui, lui montrant les horreurs qu'il a commises, révéla l'emplacement de la base de son maître aux Jedi en vue d'une rédemption. Face à la puissance du Côté Obscur, la République laissa carte blanche aux Jedi plutôt que de risquer ses propres troupes dans un combat qui la dépassait de loin. Les Jedi rassemblèrent au plus vite des milliers des leurs pour unir leurs forces et réduire à néant Exar Kun, en plus de ses derniers Massassi. Les Mandaloriens et leur chef Mandalore, privés des Seigneurs Sith, furent mis en déroute par l'armée républicaine sur Ondéron et décidèrent d'un repli stratégique en direction de Dxun, tandis que les Krath sombrèrent dans la ruine, suite à la perte de leur dernier leader, Aleema Keto. Débarrassée de toutes ces menaces, la République espéra retrouver un temps de tranquillité si elle voulait panser ses blessures.

Mais à peine la République était-elle sortie d'une guerre que déjà une autre se profila à l'horizon, marquant la fin d'une ère de paix, bien trop brève. C'est effectivement en - 3976 que les guerriers mandaloriens débutèrent leurs conquêtes dans la Bordure Extérieure, en choisissant méthodiquement leurs cibles de sorte que l'espace républicain soit épargné, et donc de telle sorte que le gouvernement galactique ne puisse se mêler de leurs affaires. Ni la République, ni les Jedi, n'intervinrent face aux massacres continus perpétrés par les Mandaloriens. Mais les Guerres Mandaloriennes ne débutèrent réellement qu'en - 3963, lorsque ceux-ci décidèrent de s'attaquer à des planètes placées sous juridiction républicaine. Les Jedi, quant à eux, ou du moins les instances dirigeantes de l'Ordre, rechignaient toujours à s'en mêler et laissèrent les militaires poursuivre seuls le combat. Cependant, deux années plus tard, en désaccord avec la décision du Conseil Jedi, les Chevaliers Jedi Revan et Malak décidèrent de leur propre chef de rejoindre le front, entraînant plusieurs groupes d'adeptes de la Force dans leur croisade.

Une fois sur place, ils prirent le commandement d'une flotte républicaine pour combattre les conquérants mandaloriens. Sous leurs ordres, la République remporta victoires sur victoires en moins d'une année, et les Mandaloriens se rendirent apparemment sans condition suite à l'ultime Bataille de Malachor V. Les deux Jedi, aux commandes d'une petite armada de vaisseaux, partirent, selon leurs dires, à la poursuite des dernières poches de résistance mandaloriennes. Ils se rendirent dans les Régions Inconnues et disparurent ainsi pendant près d'un an. Vers - 3959, la flotte de Revan et Malak réapparut au sein de l'espace républicain, accompagnée de nombreux navires d'un type inconnu. Revan, à l'horreur générale, s'était autoproclamé Seigneur Noir des Sith et Malak était devenu son apprenti. Ils prirent d'assaut les mondes encore affaiblis par le précédent conflit, engendrant ainsi une nouvelle guerre Sith.

La majorité des officiers, des soldats et des Jedi qui les avaient accompagnés leurs restèrent fidèles, même en tant que Sith, et parmi eux se trouvaient d'anciens héros des Guerres Mandaloriennes : l'amiral Saul Karath et les généraux Mon Halan et Derred. La République, quelque peu désorientée face à cette situation, dut donc faire face à cette nouvelle menace des plus terrifiantes, cette fois-ci avec l'aide des Jedi. Mais quelque chose clochait dès le début de ce conflit, car les forces Sith semblaient disposer d'une source illimitée d'armes et de vaisseaux de guerre par rapport à l'armée républicaine. Les deux camps cherchèrent cependant à recruter le plus de troupes possibles, et les dissensions chez les Jedi furent plus fortes que jamais, car Revan réussit à en attirer toujours plus de son côté, si bien qu'on appela cette guerre la Guerre Civile des Jedi.

Deux ans après le début de ce conflit majeur, suite à une escarmouche avec les forces républicaines, Dark Revan, gravement blessé, fut capturé par un groupe de Jedi mené par la jeune Bastila Shan. Durant ce combat, Dark Malak, souhaitant prendre la place de son Maître, avait ouvert le feu sur le vaisseau amiral de celui-ci et le détruisit. Croyant s'être débarrassé de son ancien ami, il prit légitimement la place du Seigneur Noir des Sith et poursuivit la guerre contre la République d'une façon encore plus violente.

Ironiquement, la seule chance pour la République de gagner cette guerre résidait en Revan, qui connaissait le secret de la source de puissance des Sith. L'esprit de celui-ci restait, après sa capture, trop embrumé, et suite à ses blessures, il avait perdu une grande partie de ses souvenirs. Une seconde chance fut donnée à Revan, ainsi qu'une nouvelle identité implantée dans sa tête par le Conseil Jedi.

Dès lors, le nouveau Revan suivit un réapprentissage des voies de la Force, et il s'ensuivit une épopée qui le conduisit, lui et son groupe, à travers toute la galaxie, jusqu'à ce qu'ils découvrent l'emplacement de la Forge Stellaire, un artefact rakata permettant aux Sith de disposer de matériel militaire de façon continue. Le Seigneur Malak avait réussi au cours du voyage de Revan à capturer Bastila, qui disposait du don de méditation de combat, et la tortura jusqu'à ce qu'elle succombe au Côté Obscur de la Force afin de l'utiliser à ses propres fins. Lorsqu'une flotte de la République s'en prit à la Forge Stellaire, Revan avait refusé de suivre Bastila vers le Côté Obscur lorsqu'elle lui proposa de devenir son apprentie, et Revan et les compagnons de l'*Ebon Hawk* gagnèrent la Forge Stellaire alors que la bataille faisait rage aux environs de la station. Depuis l'un des ponts de la station rakata qu'elle avait regagnée, Bastila utilisa sa méditation pour faire pencher la balance en faveur de l'armada Sith, mais elle rencontra à nouveau Revan qui la fit retourner vers le Côté Lumineux. Dès lors, Bastila retourna sa méditation en faveur de la République, qui effectua une percée jusqu'à la Forge, Revan affrontant et tuant Malak, mettant ainsi fin à la guerre.

Une fois échappés de la station, Revan et son groupe assistèrent à la destruction de la Forge par la flotte républicaine, et les célébrations de la fin du conflit se déroulèrent sur le monde des Rakata. Ainsi, la République sortit victorieuse de cette guerre, mais cette victoire avait un goût des plus amers : ses armées étaient décimées, trop peu de vaisseaux et de troupes étaient disponibles pour surveiller son territoire, ses caisses de finance étaient vides, et plusieurs mondes comme Taris, Télôs et bien d'autres, qui avaient subi des bombardements intensifs de la part des Sith, étaient devenus des astres encore fumants. La République mit en œuvre des projets de restauration, dont le projet Reconstruction de

Télôs qui faillit être stoppé, pour vérifier si de tels efforts déployés par ses soins pouvaient apporter leurs fruits et permettre à la République de se redresser. Son bilan économique resta cependant déplorable, et les projets de restructurations furent vivement critiqués dans un premier temps.

Les Jedi avaient encore plus payé que la République dans cette guerre, perdant l'Académie de Dantooine, rasée par Malak, ainsi que de nombreux Maîtres Jedi, Chevaliers et Padawans. Ils n'étaient plus désormais qu'une centaine pour toute une galaxie, mais continuèrent néanmoins à pourchasser les adeptes survivants de la Force Obscure. Mais lors d'un rassemblement sur Katarr, les Jedi, ainsi que les autochtones, furent tous annihilés mystérieusement par un Seigneur Sith. Proche d'un véritable déclin Jedi, les derniers Maîtres du Conseil décidèrent de se cacher pour éviter leurs indiscernables ennemis, laissant la République sans véritable aide pendant un moment.

Pour couronner le tout, des émeutes éclatèrent sur Ondéron, alliée de la République, disposant alors d'une force militaire importante. Le général Vaklu et son fidèle second le colonel Tobin désiraient s'emparer du trône et imposer à Ondéron une position isolationniste avec l'aide de Dark Nihilus, qui lui était bien plus intéressé par les trésors que renfermait la lune Dxun. Mais les loyalistes à la reine Talia repoussèrent les forces armées du général et étouffèrent rapidement son mouvement d'insurrection. La capitale et seule ville habitée d'Ondéron, Iziz, fut rudement éprouvée par cette guerre interne, et sa population durement touchée. Finalement les derniers des Sith furent éliminés en - 3951, lorsque Dark Nihilus fut vaincu à bord de son navire durant la Bataille de Télôs par un groupe de Jedi et de Mandaloriens commandés par l'Exilé, et lorsque Malachor V, abritant l'Académie de Trayus où se trouvaient Dark Sion et Dark Traya, fut réduite à l'état de poussière sidérale.

La République put enfin retrouver dès lors une ère d'expansion et de prospérité, sans revenir toutefois à un âge d'or qu'un grand nombre de citoyens de la République espéraient pourtant retrouver. En outre, des routes commerciales importantes, telles que la Route Hydienne et la Voie marchande de Rimma, furent délimitées,

alors que les derniers problèmes conflictuels furent lentement résolus. En - 3600, la République décida de régler une bonne fois pour toute la question du désordre régnant dans le Secteur Kanz à partir de la planète Argazda, où elle fut secondée dans cette tâche par les Jedi. Puis, en - 2000, eut lieu la toute première rencontre entre la République et l'étrange race des Cha'wen'he, événement des plus gratifiants pour la démocratie. En - 1000 éclatèrent les Nouvelles Guerres Sith, bien moins brutales que les précédentes, et qui se conclurent très vite par la Bataille de Ruusan, où le Seigneur Noir Kaan fut terrassé, ainsi que ses armées. Cette bataille marque la soi-disante "fin" des Sith, qui entrèrent avec Dark Bane, seul Sith survivant, dans la clandestinité. Les Jedi allaient payer le prix fort, un millénaire plus tard, pour ne pas avoir pris soin d'éradiquer le dernier des Seigneurs Sith. Quelques siècles plus tard, en - 600, la République colonisa le Secteur de Kathol, très proche de celui d'Elrood, puis des explorateurs découvrirent la planète Orax en - 132, et en - 110, l'espèce des Blood Carver, originaires de la planète Batorine, se joignit à la République.

Près d'un demi-siècle plus tard, la République connut ses derniers jours sous des auspices plutôt incertaines, voire totalement sombres. On parlait déjà à cette époque de lente décadence de la République Galactique, dont le système et le gouvernement présentaient plusieurs failles non négligeables. De grandes corporations marchandes s'étaient constituées de véritables petits royaumes, s'arrogeant les zones de libre-échange et exerçant un hégémonisme, au plus grand mécontentement des habitants des systèmes distants. Ces cartels commerciaux, qui s'entraidaient quand leurs intérêts convergeaient, disposaient d'ailleurs de nombreux alliés et d'une grande influence au Sénat, ce qui leur accordait une belle marge de manœuvre pour leurs affaires. Dès lors, il ne faut pas s'étonner qu'en - 50, une sorte de révolution arkanienne éclata : les révoltés tentèrent, sans succès, de renverser le Dominion Arkanien par la force des armes.

C'est alors que le Maître Jedi Mace Windu entra en scène et combattit l'Arkanien du nom de Gorm le Destructeur, mettant ainsi fin aux affrontements. En l'an - 44, la République réussit à défaire le tyran du système de Kol Huro. Les sept mondes de la région étaient désormais consacrés à la création de systèmes

défensifs et à la construction de vaisseaux pour leur nouveau souverain, mais ils gardèrent tout de même une relation avec le gouvernement républicain. Dans la même année, la Flotte Katana, composée de 200 cuirassés lourds automatisés, disparut lors d'un saut hyperspatial dû à une épidémie faisant rage au sein des équipages se trouvant à bord des cuirassés. Les sénateurs, largement déçus au vu des énormes frais encaissés, refusèrent dorénavant de créer d'aussi grandes flottes, qui plus est munis de circuits d'asservissement à un seul navire. Cependant, ils furent obligés de réviser leur position quelques deux décennies plus tard.

Sans compter que Guerre Hyperspatiale de Stark, très brève mais sanglante, secoua quelque peu la galaxie à cette époque. Déclenchée par le Collectif Commercial de Stark dans des mondes reculés en raison d'une crise de bacta, trop cher et très rare dans ces secteurs, le conflit se déroula surtout autour de la planète Troïken et de la planète Qotile, où les Jedi et les défenseurs républicains tinrent bon jusqu'à ce que les criminels soient mis en déroute et traduits en justice. En l'an - 35, la République décida de mettre en place ce qui fut appelé la Grande Resynchronisation, commençant ainsi un tout nouveau système de datation galactique qui établissait l'année suivante comme étant l'an 1, chose qui fut supprimée peu de temps après avec la chute de la République et l'avènement de L'Empire Galactique. Trois années plus tard, après le massacre du Sommet d'Eriadu, la taxation des routes commerciales, proposée au départ par le Chancelier Valorum, fut enfin votée, ce qui déplut énormément aux grandes corporations marchandes, notamment à la Fédération du Commerce.

Mais l'accord stipulait également pour celle-ci une permission d'augmenter ses contingents droïdes pour une protection adéquate face aux pirates et autres groupements criminels. Cependant, les Neimoidiens ne virent pas l'arrivée de cette mesure d'un très bon œil, et prirent quelque peu peur de voir baisser leurs marges de profits. Utilisant à bon compte sa nouvelle armée droïde, le vice-roi Nute Gunray prit des décisions radicales pour montrer son opposition aux taxes. Ainsi, conseillé par le mystérieux Dark Sidious, Gunray entama le blocus de la planète Naboo, pour la soumettre à ses exigences, et très vite le

peuple de Naboo passa sous sa domination. Cette crise fut réglée par la reine Amidala et ses compagnons lors de la Bataille de Naboo, mais le mal avait déjà été fait : cette exemple flagrant démontra une nouvelle fois l'inefficacité du Sénat, et Valorum, embourbé depuis longtemps dans des affaires de corruption, fut remplacé par son vieil ami Palpatine à la chancellerie.

En - 29, une nouvelle vague de corruption et d'injustice, plus importante que jamais, frappa le régime en plein cœur. La République chancelait de plus en plus sur ses bases, la décadence se faisait sentir, et les citoyens commençaient à vivre dans la peur et la méfiance. Ce qui avait fait la grandeur de la République s'effritait jour après jour, d'une façon qui apparut comme irrémédiable. Après cela, vers - 27, certains politiciens adversaires de Palpatine, tels que Seti Agash, premier d'une longue série qui compris également Finis Valorum, disparurent mystérieusement ou tragiquement de la vie publique. En - 24, l'idéologie du Comte Dooku, ancien Maître Jedi tombé sous la coupe des Sith, commença à fragiliser la République, déjà affaiblie par des années de corruption. Les premiers systèmes stellaires commencèrent à quitter le giron républicain, alors que de plus en plus de mondes s'intéressaient aux réels bénéfices d'une scission.

Durant les deux années qui suivirent, la République se porta de plus en plus mal. La Fédération du Commerce, malgré la juridiction républicaine, n'a pas du tout été affectée par sa récente perfidie, et de plus, un vent de mauvais augure soufflait sur la démocratie galactique. Le mouvement séparatiste instigué par Dooku s'amplifiait, de plus en plus de planètes se séparaient de la République, et les vaines tentatives diplomatiques du Chancelier Palpatine pour contrer la situation n'aboutirent à rien. Pire que tout, le Jedi Obi-Wan Kenobi, alors en mission sur Géonosis, assista à la naissance de la Confédération des Systèmes Indépendants, alliance de ligues marchandes commandée par le Comte Dooku, qui visait à s'imposer en tant que force majeure dans la galaxie.

La République, ou plutôt le Chancelier Palpatine qui détenait désormais les pleins pouvoirs, dépêcha rapidement l'Armée Clone, fraîchement attribuée grâce au Kaminoans, sur

Géonosis pour venir en aide aux Jedi piégés. Ainsi débuta la légendaire Guerre des Clones, fruit de nombreuses manipulations obscures, par la brutale Bataille de Géonosis. En trois années seulement, le conflit s'étendit à la presque totalité de la galaxie, du Noyau jusque dans ses coins les plus reculés. La Confédération, tout comme la République, revoyait constamment ses effectifs, leurs usines tournant à plein régime en vue de produire vaisseaux, armes, véhicules et soldats, chacun essayant de surpasser l'autre par le nombre et la puissance. Leurs armées s'affrontèrent sur un grand nombre de planètes, parfois dans d'atroces carnages tels que la Bataille de Jabiim, la Bataille de Hypori ou encore la Bataille de Kashyyyk.

De puissants personnages se révélèrent dans les deux camps au cours de ce conflit, tels que le mercenaire Durge, le Général Grievous, et le Chevalier Jedi Anakin Skywalker. Mais la République réussit peu à peu à prendre l'avantage, repoussant les armées droïdes toujours plus loin dans leurs retranchements, jusqu'à ce que la Confédération décide de tenter le tout pour le tout et s'attaque à Coruscant, la capitale galactique. Durant cet assaut symbolique, qui était en réalité une immense diversion, le Général Grievous captura Palpatine, qui s'échappa de justesse à ses ravisseurs grâce au courage des Jedi Obi-Wan Kenobi et du jeune Skywalker venus à son secours. Le vaisseau amiral du général séparatiste, la *Main Invisible*, s'étant écrasé sur Coruscant suite à cette bataille, Grievous ordonna la retraite en direction d'Utapau, évitant ainsi une véritable débâcle.

Après cette passe décisive, les pouvoirs du Chancelier se renforcèrent encore, et l'Ordre Jedi devint de plus en plus méfiant à son encontre. D'autant plus qu'il avait sous son aile Anakin Skywalker, considéré comme l'Élu, d'après une ancienne prophétie Jedi. Mais Palpatine fut démasqué après la Bataille d'Utapau, lorsque le Général Grievous, dernier commandant séparatiste en raison de la mort de Dooku, fut tué en duel par Obi-Wan. Le Maître Jedi Mace Windu, qui avait prévu d'arrêter le Chancelier Suprême s'il ne rendait pas ses pouvoirs, dut en réalité faire face au Seigneur Noir des Sith. Bien que l'ayant défait au sabre laser, et ce malgré la mort de trois compagnons, il n'avait malheureusement pas

compté sur la trahison du jeune Skywalker, ce qui lui coûta la vie.

Palpatine, sain et sauf, fit jurer hâtivement allégeance à son nouvel apprenti, Dark Vador, avant de l'envoyer au Temple Jedi, en compagnie de la 501ème Légion. En effet, il lui fallait agir en vitesse s'il voulait se maintenir au pouvoir, et pendant que les adeptes de la Force cloîtrés sur Coruscant étaient exterminés, il lança l'Ordre 66 pour se débarrasser des Jedi disséminés dans le reste de la galaxie. Il confia ensuite une mission capitale à son élève sur la planète Mustafar : assassiner les membres du Conseil Séparatiste et envoyer un message ordonnant la reddition des Séparatistes, ce qui mit fin de façon immédiate au conflit galactique. En cette année -19, après avoir réuni le Sénat pour une session spéciale, Palpatine déclara les Jedi ennemis du gouvernement, puis annonça la fondation d'un Ordre Nouveau basé sur l'ordre et la justice : le premier Empire Galactique, ce qui fut en apparence largement approuvé. Ni la Commission de la Préservation de la République, ni la Délégation des 2000 ne put empêcher Palpatine d'arriver à ses fins : la République et l'Ordre Jedi n'existaient plus désormais. On retiendra au final les paroles de la sénatrice Amidala, qui prennent tout leur sens quand on sait qu'une majorité de sénateurs se trouvait sous la coupe de Palpatine à ce moment : " C'est donc ainsi que la liberté s'éteint, sous une foule d'acclamation..."

Alors que la Grande Purge des Jedi fut déclarée en même temps que la création de l'Empire, bien qu'une bonne partie des adeptes de la Force ait déjà été liquidée, une réunion secrète se tint sur Coruscant. Trois sénateurs, horrifiés par les ravages et les actes du tout jeune Empire Galactique, pensaient qu'il est temps de prendre une décision avant qu'il ne soit trop tard : Mon Mothma et Garm Bel Iblis avouèrent qu'une rébellion serait la seule issue possible, mais le pacifiste Bail Organa hésita à s'engager dans cette voie. Finalement, suite au massacre de Ghorman orchestré par le futur Grand Moff Tarkin, ce dernier réagit. Démasqués par la suite, certains durent agir dans la clandestinité, mais les conséquences à moyen terme de cette idée de rébellion aboutirent à la création de véritables réseaux, ainsi qu'au déclenchement de la Guerre Civile Galactique.

Structures de l'Ancienne République

La création de l'Ancienne République ne s'est pas faite en un jour comme l'explique l'adage, et bien que dans un premier temps les organismes nécessaires se soient mis en place, d'autres s'ajoutèrent au fil du temps, tandis que d'autres disparurent, alors que d'autres se modifièrent suivant l'expansion et l'évolution de ce gouvernement galactique. Constituée d'une multitude d'organismes, surtout à partir du moment où la machine administrative s'est alourdie, il n'en reste pas moins quelques-uns d'essentiels, qui sont autant de symboles que de piliers pour la République. Des années après la Bataille de Yavin, la Nouvelle République se basa également sur ce modèle structurel, mais évita de le reproduire à l'identique pour ne pas répéter les mêmes erreurs qui ont conduit à la chute de son prédécesseur démocratique.

Le Sénat

Les fondateurs de la République Galactique eurent la bonne idée de créer presque immédiatement le Sénat, symbole d'un gouvernement démocratique d'une part, mais surtout symbole d'un gouvernement uni et fort de l'autre. Le bâtiment en lui-même est assez simple et se veut justement d'une architecture simpliste, se démarquant d'une façon nette des immeubles et de la conurbation assombrissante de Coruscant. Ce symbole profita d'une aura d'importance extraordinaire, bien que son image se soit ternie au fil des millénaires. Lieu incontournable de la politique du régime, le Sénat est indispensable à la démocratie, puisque c'est ici que sont prises toutes les décisions concernant la politique à appliquer, qu'elle soit d'ordre économique, sociale ou militaire. C'est en effet dans ce bâtiment que les sénateurs se réunissent pour régler les différents litiges, pour entendre les problèmes journaliers sévissant dans la galaxie ou encore pour discuter des mesures à prendre à propos de tel ou tel sujet. En fait, chaque planète, ou le plus souvent chaque groupement de planètes, ayant adhéré à la République, dispose d'un représentant au Sénat pour y avoir sa propre voix et se faire entendre comme système autonome. Ainsi, chacun des représentants dispose d'une capsule sénatoriale et peut

exposer son avis, son projet ou son idée, pour peu qu'il soit écouté par ses pairs.

Mais au fil du temps, cette apparente égalité finit par se dégrader et, dans les dernières décennies de l'Ancienne République, ce furent uniquement les sénateurs les plus puissants qui tinrent les rênes de la République, ne permettant pas ou très peu aux autres sénateurs de s'exprimer, et n'agissant jamais en faveur des systèmes stellaires les plus démunis. Le Sénat devint ainsi un lieu où des alliances politiques et commerciales des plus louches se créèrent et se défirent de façon incessante, tandis que la machine administrative devint de plus en plus lourde pour finir par entraver le rôle premier de l'assemblée galactique. Une corruption et un laisser-aller rongea dès lors lentement, mais sûrement, la République, et ce malgré le dévouement de certains comme Finis Valorum, Bail Antilles, Mon Mothma et quelques autres, jusqu'à ce que le Sénat soit jugé par l'opinion publique, et même par les politiciens, comme étant tout à fait inefficace et inapte devant certaines situations.

Les sénateurs

Dès la création de la République Galactique, la gestion des mondes fut attribuée aux sénateurs, élus par leurs systèmes d'origine pour siéger au Sénat à l'image d'une démocratie représentative. Disposant ainsi de la capacité de créer les lois, ces représentants doivent instaurer les règles qui régissent le régime républicain, et doivent agir conjointement et du mieux possible pour maintenir la République sur pied. Chaque sénateur est assisté par des secrétaires et des aides de camp dans certaines tâches, dont un proche est désigné pour être son suppléant en cas d'absence ou pour quelques autres raisons. De plus, les sénateurs ont le devoir de tenir compte de la volonté de ceux qui les ont élus, quel que soit le projet ou l'idée qui leur sont demandés d'apporter devant le Sénat. Un sénateur représente rarement sa seule planète, mais plus généralement un secteur entier de la République. En somme, un sénateur parle aussi au nom des systèmes voisins de sa planète d'origine, dont le nombre peut varier selon l'importance du quadrant stellaire représenté. Mais progressivement, le pouvoir des sénateurs s'est affaibli, à l'instar de celui des comités, et certains humains virent

l'importance grandissante des zones sous domination non-humaine d'un très mauvais œil, ce qui facilita sans doute l'avènement de l'Ordre Nouveau instauré par Palpatine.

De plus, de grandes corporations marchandes, telles que la Fédération du Commerce ou le Techno-Syndicat, disposaient même de leurs propres sièges au Sénat, pouvant ainsi tirer un grand bénéfice d'une telle position au sein du gouvernement galactique. L'idéologie républicaine fit donc place, au fil des millénaires, à l'idée du chacun pour soi, c'est-à-dire que les sénateurs commencèrent à agir de plus en plus pour leurs profits ou ceux de leurs alliés avant de penser à la République, laissant la corruption gagner du terrain en acceptant divers marchés pour prendre parti ou se taire. Vers la fin de la République, ce furent les sénateurs les plus influents, les plus riches et les plus charismatiques qui dominaient les résolutions adoptées par le Sénat. Ainsi, en dehors des Mondes du Noyau, des Colonies et de la Bordure Intérieure, on ne s'intéressa plus, ou alors très peu, à ce qui se passait aux franges de la galaxie. Les sénateurs se réunissent en quelques occasions dans un bâtiment annexe appelé Bâtiment Exécutif pour faire appliquer les amendements votés au Sénat, bien que ce rôle ne leur incombe pas normalement. Créé au départ pour contrôler les pouvoirs du Chancelier, ce lieu, tout aussi symbolique que le Sénat, devint le siège des différents et nombreux comités composant la bureaucratie républicaine.

Le Chancelier Suprême

Le Chancelier Suprême est littéralement la sommité de la République. Élu par le Sénat pour un mandat de quatre ans, le Chancelier est le président de cette assemblée galactique et le dirigeant de la République, ce pourquoi il peut user du pouvoir exécutif pour faire appliquer les lois. Malgré tout, le Chancelier Suprême ne regroupe pas tous les pouvoirs et doit les partager avec le Sénat. Ses autres rôles consistent à présider l'assemblée sénatoriale, accorder la parole aux sénateurs la demandant lors d'une séance, donner son avis, mais aussi à proposer des projets ou des solutions aux problèmes de la République, et de commander les armées de la République en cas de conflit, bien qu'à ce sujet le Sénat ait aussi son mot à dire. En dehors de cela, le dirigeant de la République se charge d'accueillir diverses

délégations marchandes et gouvernementales, ainsi que différents sénateurs ayant une requête particulière ou non à formuler, et ce pour entamer des négociations ou encore pour répondre à leurs attentes. Autrement, le Chancelier peut très bien se voir conférer les pleins pouvoirs en cas de crise majeure, comme il peut être démuné de ses fonctions suite à une motion de censure votée à son encontre; dans ce dernier cas, il est généralement remplacé peu de temps après. Néanmoins, si cela s'avère strictement impératif, un vice-chancelier - ayant le rôle d'orateur sénatorial - peut être nommé et élu par le Sénat.

La garde sénatoriale

C'est un corps militaire composé de soldats d'élite durement entraînés, affecté à la protection du Chancelier Suprême, de la chambre du Sénat et de certaines personnes importantes appartenant à l'administration républicaine. Très bien armés et protégés par une armure, ils n'hésitent pas à mettre en danger leurs vies pour ceux dont ils ont la charge, quel que soit le risque qu'ils encourent, et accompagnent partout leurs protégés quand la situation l'exige. Leur nombre n'a jamais été très impressionnant, mais il faut dire que leur mission ne consiste pas à patrouiller dans tout Coruscant. Aussi surnommée la Garde Bleue, en raison des tuniques bleutées que les soldats portent, elle fut remplacée par la Garde Rouge, unité créée par le Chancelier Palpatine, qui comprenait de nombreux anciens gardes sénatoriaux.

L'Ordre Jedi

Les Jedi ont joué un rôle plus que primordial depuis la création de la République, participant à de nombreux conflits et aidant la République dans de nombreux domaines. Ils ont d'ailleurs reçu le titre honorifique de gardiens de la paix et de la justice, et se virent attribuer la sécurité des populations civiles de la République. Bien que n'étant pas au-dessus des lois républicaines, un Jedi dispose d'une autorité supérieure face aux forces de sécurité locales d'une planète, ainsi que face aux Judiciaires et officiers de l'armée, ce qui lui permet de donner des ordres à certaines conditions, de mener ses propres enquêtes et ainsi de disposer d'une grande liberté de mouvement. Pendant très longtemps, le

jugement d'un Jedi, particulièrement dans les régions reculées, valait plus que celui de la justice ou de la décision d'un bureaucrate. Mais les actions des adeptes de la Force devaient être en accord avec le Sénat, et cela fut de plus en plus nécessaire au fil des millénaires, d'une part pour que les Jedi n'apparaissent jamais comme une force armée, et pour éviter des scandales d'autre part.

Ainsi, les Jedi ne pouvaient pas s'insinuer dans certaines affaires de la République, tout comme le gouvernement républicain ne pouvait les obliger à intervenir n'importe où selon sa volonté. Mais le plus souvent, ces deux organismes tentèrent de s'entendre au mieux et de ne pas faire cavalier seul, notamment pour éviter des conséquences politiques désagréables. C'est pourquoi les membres du Conseil Jedi étaient souvent proches du Chancelier pour entretenir de bonnes relations avec le chef du régime d'une part, mais aussi pour coordonner leurs efforts, ce qui s'avère plus que nécessaire en cas de conflit armé. Cependant, un Jedi qui a commis des crimes ne doit être jugé que par le Conseil, et non pas par un tribunal de la République. Bien que cet Ordre ait également prôné la paix et la non agression durant toute son existence, cela n'empêcha pas ses membres de prendre une part active dans les conflits qui ont ponctué l'histoire de la République. Cet Ordre s'effondra en même temps que la République, à la fin de la Guerre des Clones.

Le Département Judiciaire

Pour résumer, le Département Judiciaire se charge de tout ce qui concerne le domaine de la justice, d'où sa dénomination. Ses tribunaux s'occupent donc de juger des affaires allant du simple délit de trafic d'épices aux arnaques de sociétés marchandes, et même des accusations retenues contre des membres du gouvernement républicain, qui ne sont pas intouchables pour peu qu'il y ait assez de preuves à leur encontre. Cette section fournit également des aides et des conseils juridiques au Chancelier ou aux sénateurs, et surveille le territoire de la République des activités illicites et des réseaux mafieux. Malheureusement, cette branche de l'administration fut aussi rongée par la corruption, certes moins que le Sénat, mais cela participa à augmenter la lourdeur de la machine bureaucratique républicaine, puisque la justice, si elle était

rendue, devint inefficace, inégalitaire, et non impartiale dans les derniers temps du gouvernement républicain.

Les Judiciaires

Cette branche juridique n'a pas toujours existé dans l'histoire de la République, car elle n'est apparue qu'après les Nouvelles Guerres Sith, soit 1000 ans avant la Bataille de Yavin, alors que l'armée était démantelée. Les Judiciaires sont des représentants de la République faiblement armés, une sorte de police républicaine en quelque sorte, chargés d'enquêter et de maintenir l'ordre si la situation l'exige. Ils ne remplacent pas les forces de sécurité locales, et sont plutôt vus comme une force d'interposition, de médiation et quelque fois d'intervention, leur rôle n'étant pas réellement de jouer la milice ou de remplacer les militaires. Déployés par le Département Judiciaire, que ce soit au sol ou dans l'espace, ils obéissent au Sénat et au Chancelier Suprême, travaillant de paire avec les Jedi et avec les diplomates républicains.

L'Armée de la République

La République n'a pas toujours possédé une armée, qui plus est une armée de métier, bien que dès son fondation, elle disposait déjà d'une puissante organisation militaire. Le Sénat allouait souvent des fonds nécessaires pour équiper ses soldats et ses flottes de combat des dernières technologies, passant commande à des compagnies telles que Kuat, Rendili, Sienar, dans l'idée qu'en cas de conflit, les armes et les équipements ne soit pas obsolètes par rapport à ceux d'un ennemi potentiel. Les troupes sont généralement formées dans des académies militaires, installées un peu partout au même titre que les bureaux de recrutement, comme celles de Carida ou de Raithal par exemple. Disséminés dans toute la galaxie, les régiments sont ensuite positionnés sur des planètes bastions et des avant-postes militaires, pour desservir toutes les régions sous l'autorité du gouvernement républicain et pouvoir intervenir dans un laps de temps très court sur une vaste zone. L'armée républicaine comprend aussi un service de renseignements, de médecine, de logistique/ravitaillement, de contre-espionnage, ainsi qu'un Haut Commandement où les Maîtres Jedi endossent le rôle de généraux.

Il faut cependant nuancer cette dernière caractéristique, car l'Ordre Jedi n'est pas expressément obligé d'intervenir en cas de guerre. Il peut se contenter d'être neutre, ce qu'il fit d'ailleurs à quelques reprises. Ainsi, l'armée républicaine dut intervenir à de multiples reprises, lors de la Grande Guerre de l'Hyperespace, lors des Guerres Mandaloriennes et jusqu'aux Nouvelle Guerres Sith où le Sénat, après ce dernier conflit, refusa de reconstituer une armée de la République. Cela devait permettre, selon une certaine philosophie, de garantir la paix dans la galaxie. Néanmoins, on se demande si la corruption et la réticence à épuiser des crédits dans des programmes militaires ne furent pas les deux facteurs les plus probables du démantèlement des restes de l'armée, ce qui obligea par la suite la République à s'appuyer de plus en plus sur les Jedi et les Judiciaires pour maintenir l'ordre et régler divers conflits, qui s'apparentaient le plus souvent à de simples litiges. Nul doute que ce manque profita à certains sénateurs et à certaines mégacorporations, qui purent agir plus tranquillement à leur guise. Bien que pendant de nombreuses années la République se vanta de travailler en faveur de la paix sans user de la violence, elle disposait quand même d'une minuscule armée, totalement inoffensive et seulement utile pour les cérémonies. La Flotte Katana, quant à elle, resta à jamais l'échec cuisant d'une malheureuse tentative de réinstaurer une flotte de guerre républicaine.

Mais, avec la menace séparatiste grandissante orchestrée par le Comte Dooku, la République revint sur sa décision et déploya une armée de clones constituée par les généticiens de Kamino, qui fut connue sous le nom de Grande Armée de la République. Ceci expliquant pourquoi le conflit galactique qui suivit la crise séparatiste s'appela la Guerre des Clones, cette guerre vit s'affronter le gouvernement galactique et les Séparatistes sur de nombreux théâtres d'opérations pour finalement se solder par la victoire de la République sur la Confédération des Systèmes Indépendants. Bien qu'après cette période d'affrontements de trois ans, les clones furent remplacés par des humains normaux, c'est sur la base de cette Grande Armée de la République que se constitua l'Armée Impériale, et que l'Empereur Palpatine put régner d'une main de fer sur son nouvel

Empire.

Les Comités

À l'image d'une bureaucratie parfaite, l'administration républicaine souffrit de ses propres rouages, particulièrement dans le dernier siècle de son existence. En effet, chacun des membres de l'administration tentait d'accroître son pouvoir en limitant celui des autres, voire même de se l'arroger. Pour cela, ils instaurèrent des règles et des procédures qui finirent par ankyloser sensiblement le système, et donc à alourdir toute l'organisation et les procédés administratifs. De là, comme chacun des membres des comités agissait pour son propre compte, et qu'à cause de cette lourdeur administrative il était difficile d'opérer une refonte du système, la corruption gagna du terrain, puisqu'elle et les pots-de-vin qui en découlaient permettaient généralement de contourner toute cette organisation pompeuse.

Par conséquent, le Sénat se divisa en une multitude de comités plus ou moins importants, constitués de sénateurs, de bureaucrates, et parfois même de Jedi. Vers la fin de la République, ces comités se sont multipliés tels un virus : pour exemple, on dénombra pas moins de 20 comités rien que pour décider de la décoration du bâtiment du Sénat. Bien que les idées et propositions de lois étaient d'abord et toujours exposées au Sénat, elles dépendirent bientôt des comités, qui décidaient si leur contenu devait être modifié et voir tout simplement si ces lois étaient dignes d'être adoptées. Dans les dernières décennies de la République, les affaires et les activités du gouvernement furent de plus en plus déléguées et gérées par ces comités.

Coruscant

La planète capitale fut dès le départ un élément essentiel et irremplaçable de l'Ancienne République, parce qu'elle fut non seulement choisie pour accueillir le Sénat et le Temple Jedi, mais aussi parce que son dialecte fut utilisé pour le commerce et les négociations, puis universalisé en donnant naissance au Basic, la langue la plus parlée dans toute la galaxie. C'est la République Galactique qui, en choisissant Coruscant comme lieu de centralisation de son gouvernement et de ses pouvoirs, établit son

importance, qui ne cessa de croître au fil des 25 000 ans que dura le gouvernement démocratique, et ainsi attira de plus en plus d'immigrants de toutes espèces. Ceci explique pourquoi Coruscant devint une planète mégapole grisonnante, recouverte presque entièrement de gratte-ciel aux proportions phénoménales, à tel point que la seule partie encore visible de la surface originelle de cette planète était le Mont Sinai.

Idéologie de l'Ancienne République

La République fut bâtie sur ses propres idéaux démocratiques, tranchant nettement avec ceux d'un régime dictatorial tel qu'on pouvait en rencontrer à l'époque de sa fondation. Certains de ses principes furent si bien pensés qu'ils furent repris des années plus tard pour le compte de la Nouvelle République. Mais au fil des millénaires, ces préceptes qui avaient fait la grandeur de la République Galactique ne représentèrent bientôt plus que des coquilles vides. Bien que l'on se souvienne de ces idéaux, le but qu'ils devaient inspirer s'est perdu dans les méandres du temps, oublié parfois sciemment par les politiques, parfois plus intéressés par leur propre profit.

La voix de la démocratie

La République Galactique se voulait avant tout un régime libre de démocratie représentative. Les différents et nombreux peuples qui la composaient choisissaient librement leurs représentants, les sénateurs, pour siéger au Sénat Galactique. Les décisions prises concernant la politique à suivre n'étaient donc pas dictées par une seule personne ou par un petit groupement d'individus de type oligarchie, mais par l'assemblée sénatoriale et ce au nom des peuples libres qui composaient le gouvernement républicain. Ainsi, cette assemblée avait été créée pour prendre le temps d'écouter les orateurs souhaitant se faire entendre et pour débattre plus ou moins longuement des sujets concernés, dans l'optique que les résolutions adoptées au terme des sessions conviennent, non pas à tous, cela serait utopique de le croire, mais à la majorité des citoyens.

L'alliance de la diversité

Pour la République, la cohésion entre les différentes espèces la composant était

indispensable, parce qu'elle montrait justement la force de son régime démocratique, aussi bien au Sénat et dans l'administration qu'au niveau planétaire avec la coexistence d'ethnies issues de tous les horizons. Chaque espèce trouvait sa place au sein de ce régime, parce que chacune disposait de qualités qui lui étaient propres et qui participaient d'une complémentarité avec les autres espèces, ce qui contribua largement à renforcer les liens inter-peuples et, a fortiori, à renforcer la République toute entière. En outre, chaque espèce participait à l'édification de la République puisque chacune apportait sa pierre à l'édifice en exposant sa propre vision et sa conception des choses, que ça soit dans l'architecture, dans l'établissement des lois, etc. Les décisions prises par le Sénat n'étaient donc pas limitées aux standards, aux normes et aux valeurs d'une seule race, mais par une coopération étroite et une entente réciproque entre la pléthore d'espèces qui constituait cette assemblée. De plus, aucune culture n'étant supérieure à une autre, les différents peuples furent encouragés à faire découvrir et à répandre leurs cultures, sans que l'une en profite pour supplanter une autre toutefois, car le génocide culturel était considéré comme un crime de guerre aux yeux de la République.

Séparation des trois pouvoirs

Bien que cela ne soit pas une idéologie à proprement parler, la première République Galactique, pour se représenter comme étant un régime politique libre et démocratique, se devait de montrer clairement la séparation de l'ensemble de ses pouvoirs et non la concentration en une seule et unique personne, ce qui dans ce cas constituerait une monarchie ou une tyrannie. Le pouvoir législatif était donc accordé aux sénateurs, le pouvoir exécutif au Chancelier Suprême et le pouvoir judiciaire à la Cour de Justice. Les Jedi disposaient quant à eux d'une sorte de mélange de deux de ces pouvoirs, variant entre une once de pouvoir exécutif et entre une de pouvoir judiciaire. Au fil de l'histoire de la République, cette marque de pouvoir des Jedi, leur permettant de garantir le respect des lois au sein de l'espace républicain, s'effaça petit à petit.

La paix

L'un des rôles primordiaux de la République

était d'assurer la paix dans la galaxie, non seulement à l'intérieur de son territoire, mais également hors de ses frontières. Elle n'acceptait aucune dictature ou autre gouvernement autoritaire en son sein, et les régimes s'en rapprochant et souhaitant intégrer le Sénat devaient obligatoirement changer leurs manières. La République avait la possibilité d'intervenir hors de son espace territorial uniquement si la sécurité de l'un ou de plusieurs de ses mondes était menacée, voire si un organisme extérieur faisait une demande d'aide. Cependant, cette paix devait être absolument maintenue par des moyens pacifiques dans un premier temps et dans le cadre du possible, d'où l'importance du Sénat, qui pouvait employer des ambassadeurs, des dignitaires, des officiers et parfois même des Jedi pour les envoyer en délégations. Le Sénat faisait donc, en accord avec les principes de la République, usage de la médiation, des négociations, de l'arbitrage, et dans certains cas pouvait imposer des sanctions telles que l'embargo ou le boycott, mais devait à n'importe quel prix préserver la République loin de conflits ravageurs. Cette théorie fut plus facile à dire qu'à mettre en pratique, puisque l'armée et les flottes républicaines durent intervenir à de trop nombreuses reprises au cours de l'histoire du gouvernement, comme par exemple lors des Guerres Mandaloriennes.

L'équilibre

La République, étant égalitaire, ne devait pas favoriser ou défavoriser l'un des partis concernés par les résolutions qu'elle adoptait à propos de tel ou tel sujet. Le sénat se devait de calculer méticuleusement les inconvénients et les avantages pour trouver à chaque fois un semblant de juste de milieu, une sorte d'entente entre les différents partis. Et ce pour éviter la naissance d'inégalités et d'injustices criantes, qui pourraient engendrer de graves rivalités, voire des mini-conflits, qui risqueraient à leur tour d'entraîner de véritables escalades vers la violence, voire un conflit majeur.

La justice

Fortement liée à la démocratie, la justice de la République se voulait un modèle d'exemplarité, efficace et égalitaire. Ainsi, les accusés, quels que soient leur espèce et leur

statut social, se retrouvaient tous égaux devant les lois républicaines et les tribunaux se devaient de donner des verdicts impartiaux et justes. De la même manière, tout le monde avait techniquement le droit d'intenter un procès pour réparer une action qui semblait injuste à son encontre, et personne en théorie n'était intouchable, pas même au sein de l'administration de la République. Autre détail important, la peine de mort était exclue du système judiciaire républicain, car considérée comme une sanction totalement barbare et bien trop caractéristique des régimes autoritaires, la République s'efforçant de s'éloigner de ce type de modèle.

La liberté

Valeur d'une importance sans égale, la liberté fut une base sur laquelle la République fonda entièrement la structure de ses principes moraux. Toutes les espèces, tous les peuples, possédaient le droit premier d'exister, et la discrimination, quel que soit son domaine, était lourdement sanctionnée par la loi. Cette liberté se retrouvait également au niveau social, avec une censure inexistante et le droit d'expression par exemple, mais aussi au niveau de la sphère politique et dans l'économie. Sans compter que le Droit des Êtres Pensants, qui s'appliquait sur l'ensemble du territoire républicain, abolissait théoriquement l'esclavage, qui était perçu comme une plaie par les mondes libres.

Ainsi les individus, ou plutôt les citoyens de la République, disposaient de droits et de devoirs, c'est-à-dire qu'ils jouissaient d'une grande liberté tant qu'ils respectaient les lois et autrui; mais ces droits et lois n'empêchaient nullement le racisme ni les propos nationalistes. Les Jedi, qui combattaient au nom de la République, étaient les garants de la paix et de la liberté des peuples. Mais avec le temps, il semble que la République ait accordé trop de libertés, comme en témoigne le despotisme perpétré par les grands cartels commerciaux, qui purent agir à leur guise sur des systèmes entiers sans que la République n'ait réagi. Cet état de fait fut un des facteurs à l'origine de la Guerre des Clones.

Empire Galactique

Fondé par le Chancelier Palpatine, l'Empire est un régime qui se veut, à l'origine, la solution à

l'injustice et la corruption régnantes. Mais l'impérialisation ne s'avère être qu'un masque dissimulant une véritable politique de conquête basée sur la brutalité et la terreur inspirée par l'armée impériale.

Durant plusieurs années de règne, Palpatine fera planer sur la Galaxie une ombre de terreur inégalée dans l'histoire. Au total, ce sont plusieurs milliards d'êtres intelligents qui périront sous le joug impérial, entraînant dans leur sillage une révolte sans cesse grandissante, et causant une Guerre Civile Galactique sans précédent.



L'idéologie impériale

En la résumant à l'extrême et en la débarrassant de toutes les fioritures des propagandistes, l'idéologie de l'Ordre Nouveau peut être énoncée de la manière suivante :

- la galaxie doit être administrée par une autorité forte et dépourvue de la corruption de la "vieille" République.
- seul l'Empereur Palpatine a su éviter le pire et restaurer la grandeur de la civilisation galactique
- l'Ordre Nouveau doit s'étendre et son influence finira par embrasser tous les mondes de la galaxie
- lutter contre L'Ordre Nouveau est synonyme de lutter contre la volonté de l'Empereur sans lequel la civilisation galactique aurait disparue.
- Lutter contre la volonté de l'Empereur est puni par la mort.
- les instances de la République (y compris l'Ordre Jedi désormais éradiqué) sont des survivances héréditaires qui ont permis à des générations de gens médiocres de s'accrocher au pouvoir et de tromper

les peuples. Ces survivances archaïques doivent cesser.

- enfin, toutes les espèces intelligentes peuvent rejoindre l'Empire et s'y intégrer mais en raison de leur nombre et des sacrifices qu'ils ont consenti pour permettre son existence, les Humains se doivent d'être les tenants de l'Ordre Nouveau et ses principaux piliers. En effet, contrairement aux autres espèces, les humains ont des origines diverses (Coruscant, Corellia, Chandrila, etc.) et sont actuellement la race la plus impliquée à tous niveaux, dans la politique et l'économie galactique. Ils sont historiquement destinés à perpétuer la grandeur de la civilisation galactique.

Sur un plan pratique, cette idéologie fasciste s'exprime de plusieurs manières :

Endoctrinement : par le biais des médias bien sur, mais aussi des organisations de jeunesse, des chantiers collectifs "d'intérêt public", des rallyes politiques constants, etc. Plus un monde embrasse l'idéologie impériale et plus ses structures politiques sont apparemment laissées intactes tout en étant remaniées en profondeur et en douceur. Ainsi, il existe une multitude de régimes "démocratiques" dans la galaxie qui sont en fait de simples paravents à l'autorité impériale et dont le quotidien n'a plus de "démocratique" que le nom. Lorsque l'Empire opère à visage découvert, les choses sont souvent encore plus tranchées. Bien évidemment, tous ceux qui contestent ne serait-ce que verbalement l'Ordre Nouveau sont des terroristes en puissance, surtout s'ils sont non-humains. Dans le meilleur des cas, ils sont dépeints comme des pions manipulés par les poseurs de bombes et qui doivent être "rééduqués" par le travail.

Nivellement culturel : à moyen terme (quelques dizaines d'années tout au plus), l'Empire entend bien faire progressivement disparaître la plupart des croyances et philosophies incompatibles avec sa façon de voir les choses. A l'heure actuelle, bien que toutes les races soumises à Palpatine soient ciblées, les Humains sont plus particulièrement concernés. Outil privilégié de l'Empereur, l'espèce humaine sous toutes ses variantes doit devenir un instrument homogène, stérile, désincarné et prêt à le servir

partout et à tout moment. Quelques souverains fantoches et des festivals ou monuments pas trop gênants seront conservés sous prétexte de "préserver le capital culturel humain" mais dans le fond, un modèle unique sera lentement mais sûrement mis en place et il servira de justification à la croissance de la fameuse "Haute Culture Humaine" qui soudera l'humanité sous une bannière unique en lui faisant "prendre conscience de sa destinée historique".



Ségrégation : l'idéologie de Palpatine tire partie de tous les vieux démons qui sommeillent dans chaque être intelligent. En mettant en avant la puissance d'une humanité "supérieure", il incite ainsi les autres races à s'y soumettre tout en laissant à leurs représentants les plus opportunistes la possibilité de devenir de fidèles seconds. Ainsi, les uniformes des différentes branches de l'Ordre Nouveau sont arborés uniquement par les humains mais de nombreux "auxiliaires précieux" de toutes les races les secondent et espèrent bien se tailler leur part du gâteau impérial. Ce phénomène permet à ces opportunistes d'acquiescer un statut un peu privilégié tout en garantissant au moyen d'un cercle particulièrement vicieux leur fidélité : leur statut n'étant que le résultat de leur dévouement et leur origine non-humaine étant susceptible de les faire "redescendre en bas" à tout moment, seuls un plus grand dévouement et une obéissance accrue peuvent leur permettre de demeurer dans cette situation confortable. Comme toutes les idéologies totalitaires, l'Ordre Nouveau se nourrit des ambitions des faibles et les broie dans ses rouages en les incitant à donner toujours plus pour conserver des "privilèges" payés en fidélité, en argent et souvent en sang...

Certaines races qui sont restées passives face à

l'expansion impériale ou qui ont su se rendre utiles bénéficient de tels aménagements de manière collective. Par exemple, la corporation sullustaine SoroSuub est un des principaux fournisseurs de l'Empire et par voie de conséquence, le peuple sullustain est rarement l'objet de mesures discriminatoires officielles en dehors des "mesures de base". A l'opposé, les Mon Calamari qui ont pris les armes sont presque systématiquement emprisonnés ou abattus à vue dès qu'ils s'aventurent dans l'espace impérial.

Il est également significatif que parmi les nombreuses femmes humaines qui portent l'uniforme et agissent avec dévouement pour l'Empire, très peu parviennent à se hisser à des postes d'importance significative dans l'Armée ou la Marine. Les choses sont un peu moins tranchées dans le COMPORN, les Renseignements ou la plupart des administrations mais l'Empire demeure fondamentalement un régime machiste qui met en parallèle pouvoir, puissance militaire et virilité. Dépourvu des paravents de la propagande et des incohérences inhérentes à tout système politique, l'Empire apparaît tel qu'il est en réalité : une machine de guerre et de conquêtes.



Féodalisme : l'Ordre Nouveau distingue toujours les Forts et les Faibles. Les premiers sont censés "protéger" les seconds qui en échange leur "donnent" le droit de régenter leur vie. Palpatine sait qu'il peut compter sur beaucoup de monde en dehors même de la hiérarchie impériale pour appliquer cette idée. En tête de la liste, on trouve les familles nobles et les grandes corporations (et assez souvent les familles nobles qui possèdent les corporations). Celles qui font la preuve de leur dévouement se voient autorisées à régenter

comme elles le veulent leur petit coin d'espace ou leur entreprise... formant une multitude de vassalités au sein desquelles n'importe quel petit tyran héréditaire ou n'importe quel industriel mégalomane peut exercer son pouvoir à sa guise tant qu'il obéit (au moins sur le papier) aux lois impériales. Comme tout système féodal, l'Empire repose sur le principe d'une autorité supérieure qui fixe des règles générales et peut intervenir à tout moment pour faire rentrer les vassaux dans le rang et, contrairement à de nombreux régimes féodaux, l'Empire a effectivement les moyens d'agir de la sorte. Tous ces petits nobliaux et magnats ne sont donc en fait que des extensions du pouvoir central, quoi qu'ils puissent en penser. En cas de divergences ou d'un manque prononcé de zèle, il est toujours aisé de nationaliser un conglomérat ou de faire exécuter un noble afin de laisser la place à un héritier plus obéissant ou une autre famille plus ambitieuse. Ainsi, Palpatine sait que les complots et la concurrence commerciale suffisent presque toujours à assurer ses arrières au niveau de ses "fidèles alliés". Même la gigantesque puissance financière du Secteur Corporatif paye sa dîme à l'Empereur et ne perd jamais de vue qu'un grand nombre de compagnies qui ne sont pas dans ses rangs donneraient beaucoup pour s'emparer des marchés qu'elle détient...

Répression : l'Empire repose sur un principe simple au niveau de la liberté et de l'ordre : l'Empereur à toujours raison. Ceux qui prétendent le contraire doivent être "persuadés", "rééduqués" ou "neutralisés". Tous les représentants du pouvoir impérial sont censés parler pour l'Empereur et ils sont donc aussi infaillibles que lui, tout au moins aux yeux des masses. Etant donné qu'il existe des groupes dissidents terroristes, certains s'en prenant même à des cibles civiles, il est aisé d'assimiler tous les contestataires et les rebelles (y compris ceux de l'Alliance) à ces "traîtres". L'Empire peut briser une personne, un peuple, un monde, et à peu de chose près une galaxie entière... même sur les mondes les plus fidèles, en dehors des fanatiques et des naïfs la plupart des gens agissent en fonction d'un axiome très simple : j'obéis aux ordres parce que je n'ai pas envie de savoir ce qu'il advient à ceux qui ne le font pas... bien qu'ils ne soient pas l'instrument le plus utilisé par le pouvoir impérial, les Soldats de Choc à l'armure blanche sont un des plus efficaces sur le plan de l'intimidation :

anonymes, apparemment dépourvus d'émotions, totalement dévoués, impitoyables et mortels, ces soldats sont l'incarnation vivante de la mort en marche et beaucoup de gens qui n'ont rien à se reprocher se sentent coupables rien qu'en les croisant dans la rue...

Esclavage : l'esclavage à toujours existé, même durant les périodes les plus glorieuses de l'Ancienne République. Désormais, il est officiellement cautionné dans certaines limites. En effet, tout gouvernement dont la philosophie est basée sur la conquête et la puissance armée à besoin d'une main d'oeuvre bon marché et abondante qui est à la fois un moyen de production et aussi un moyen de dissuasion (même un ouvrier sous-payé et exploité sur Coruscant sait ainsi de manière vague qu'il y a pire que son sort...). Pour obtenir cette main d'oeuvre, l'Empire dispose de deux sources essentielles : la justice impériale et les conquêtes.

La loi impériale encourage donc l'usage de l'indenture : le coupable doit purger une peine de travaux forcés jusqu'à ce qu'il ait remboursé sa dette à la société. La fermeté et la partialité des tribunaux impériaux garantissent un ample choix de "coupables" qui devront travailler jusqu'à leur dernier jour pour "purger leur peine". Même dans le cas de peines de courte durée, il n'est pas rare que le condamné meure à force de surmenage ou à cause des normes de sécurité quasi-inexistantes sur la plupart des chantiers pénitentiaires. A cet égard, les mines d'épice de Kessel sont tristement réputées même s'il existe de nombreux autres chantiers pénitentiaires impériaux.

Dans le cas de nombreuses races non-humaines, la justice impériale est encore plus sévère et certaines (comme les Wookies par exemple), se sont vu coller l'étiquette "espèce vassale". Cela signifie que de par leur naissance, tous les représentants d'une telle race doivent obéissance à leurs maîtres humains. Alors que des peuples comme les Sullustains ou les Duros sont laissés relativement tranquilles et ne sont pas l'objet d'une discrimination publique, les Wookies et bien d'autres ont été massivement déportés hors de leur planète natale pour servir dans les chantiers impériaux ou être vendus à des corporations peu scrupuleuses qui payent bien évidemment des taxes impériales sur leurs

"acquisitions" ainsi que sur les bénéfices que leurs travailleurs forcés leur permettent d'obtenir. Ainsi, tout le monde (en dehors de l'esclave) y trouve son compte financièrement et idéologiquement. Certaines espèces récemment découvertes ont même été déclarées "non-sapientes" et aucune loi n'empêche un humain (ou qui que ce soit d'autre d'ailleurs) d'exploiter, de maltraiter ou de tuer un "animal"...

Structure de l'Empire



La création de Palpatine n'est pas le premier gouvernement totalitaire dans l'histoire de nombreux peuples de la galaxie mais aucune des dictatures qui l'ont précédé n'a pu étendre sa tyrannie à une telle échelle et son influence s'accroît chaque jour bien au-delà des frontières de l'Ancienne République. Des milliards d'êtres intelligents participent volontairement à cette expansion continue, par intérêt, par naïveté ou par conviction mais le nombre des victimes de l'Empire Galactique est encore bien plus grand. Les populations de dizaines de planètes ont été décimées et déportées, des races non-humaines réduites à l'esclavage ou vouées à l'extermination, des centaines de mondes bombardés, des milliers de cités rasées en quelques décennies.

La machine de guerre impériale est l'outil de son créateur et n'a que deux raisons d'être : conquérir et soumettre. Pour y parvenir, Palpatine a su jouer avec les pouvoirs en place lors de son ascension tout en créant les instruments qui lui manquaient pour y parvenir. Depuis son palais impérial de Coruscant si grand qu'il pourrait être une cité à part entière, le pouvoir de Palpatine s'étend partout par le biais des légions d'individus ambitieux, fanatiques ou tout simplement

terrorisés qui le servent. Ce pouvoir s'appuie sur plusieurs fondations :

Les Conseillers Impériaux : il s'agit des membres du gouvernement impérial, des super-ministres qui doivent leur réussite politique à l'Empereur. La plupart d'entre eux vivent dans le luxe et l'affichent d'une manière si flagrante que les sénateurs corrompus de la République auraient l'air presque modestes en comparaison. Tout leur pouvoir dépend de la bonne volonté de Palpatine qui a rapidement montré qu'il aimait diviser pour mieux régner. Ils sont donc à la fois fonctionnaires, courtisans et comploteurs, oeuvrant sans cesse pour se rendre indispensables tout en surveillant leurs collègues. Certains d'entre eux comme le grand vizir Sate Pestage ou Crueya Vandron ont un pouvoir colossal alors que d'autres ne sont rien d'autre que des intrigants qui considèrent que le simple fait d'être près de l'Empereur est la récompense ultime même si leurs pouvoirs effectifs sont ridicules. Le plus redouté en dehors de Pestage est le Seigneur Dark Vador, l'homme à tout faire de l'Empereur.

Le Sénat Impérial : le Sénat Impérial est tout ce qui reste de l'ancien Sénat de la République mais ses pouvoirs déjà restreints lors du couronnement de Palpatine se voient diminués un peu plus chaque jour. Actuellement, il n'est en pratique qu'une chambre de représentation des mondes de l'Empire, chaque sénateur représentant une planète ou un système habité mais la plupart des décisions étant prises sans que cette instance soit consultée. La plupart des sénateurs sont soit des rescapés de l'ancien Sénat, soit des ambitieux, soit des hommes de paille mais c'est encore le seul endroit de la galaxie où l'on peut s'opposer publiquement à la volonté de l'Empereur sans se retrouver systématiquement devant un peloton d'exécution, à condition de savoir choisir ses mots. Parmi les sénateurs les plus virulents à l'encontre de l'Empire, on trouve Bail Organa d'Alderaan (et depuis peu sa fille Leia qui siège à sa place). Auparavant, la digne Mon Mothma de Chandrila était considérée comme la voix des peuples mais accusée de haute trahison, elle a dû prendre la fuite. Elle fut remplacée par sa jeune collègue Canna Omonda, qui a tenté de reprendre le flambeau mais qui fut rapidement arrêtée et exécutée alors que des Destroyers Stellaires Impériaux établissaient un blocus autour de Chandrila.

Certains pensent que le Sénat ne tardera pas à être dissout ou à faire l'objet d'une vaste purge.

Les Moffs : les Moff's sont les fonctionnaires territoriaux de l'Empire. Chacun d'eux à la charge d'un Secteur parmi la multitude qui forme l'Empire. Alors que l'ancienne république donnait une certaine marge de contrôle aux gouvernements locaux, les Moff's sont virtuellement à la tête de l'administration civile et militaire dans le Secteur dont ils ont la charge. Ils n'ont de comptes à rendre qu'à l'Empereur et à ses Conseillers. Des rangs du corps des Moff's ont été tirés une poignée de Grands Moff's chargés en plus de leurs tâches sectorielles de superviser certains problèmes à une échelle plus vaste. Les Grands Moff's sont en fait un peu les "administrateurs spéciaux" que l'Empereur délègue pour faire face à certains problèmes. L'un des plus célèbres est Wilhuff Tarkin qui dirige le secteur d'Eriadu mais qui a aussi en charge de coordonner la lutte contre les groupes rebelles sur l'ensemble des Territoires de la Bordure Extérieure.

Les Gouverneurs : subordonnés aux Moff's, les Gouverneurs ont en charge l'administration d'un monde, voire d'un système. Les mondes les plus loyaux à l'Empire ont pu conserver leur gouvernement d'origine et le Gouverneur Impérial est bien souvent là pour collecter les impôts et veiller à ce que les autorités locales suivent la voie tracée par l'Empereur. A l'opposé, les mondes les plus hostiles qui ont dû être soumis par la force ou la menace ont vu leur gouvernement démantelé, leurs dirigeants emprisonnés ou exécutés et le Gouverneur Impérial est devenu la seule autorité légale à laquelle ils puissent s'adresser mais surtout à laquelle ils doivent obéissance.

Le COMPORN (COMité pour la Préservation de l'Ordre Nouveau) : le COMPORN est la machine politique de l'Empire, l'instrument qui doit permettre à l'Empereur de faire régner son idéologie sur la galaxie. Afin de répandre cette idéologie, le COMPORN possède plusieurs branches répandues dans tout l'espace impérial parmi lesquelles certaines sont devenues célèbres :

Le GroupSA (Groupe des Sub-Adultes) : la machine d'endoctrinement destinée à permettre l'éducation des enfants puis des adolescents dans le respect des préceptes de l'Ordre Nouveau. Plus tard, ces jeunes

patriotes dévoués deviennent des citoyens modèles et un nombre non négligeable entre au service direct de l'Empire, voire du COMPORN lui-même. Le GroupSA organise des séminaires, des campagnes humanitaires, des manifestations politiques, des camps de jeunesse et toute autre forme d'activité pouvant valoriser l'idéologie de l'Ordre Nouveau et aider à l'implanter au sein de la jeune génération.

La *Coalition pour le Progrès* est un vaste organisme bureaucratique qui a pour tâche de surveiller divers domaines d'activité et de s'assurer de leur conformité avec l'idéologie impériale par le biais de ses départements Art, Education, Justice, Commerce et Sciences. Elle fournit des rapports à l'Empereur, aux Mofffs, aux Gouverneurs et aux Conseillers ainsi qu'à divers autres départements du COMPORN.

La *Coalition pour l'Amélioration* est le pendant de la précédente. Lorsqu'un système stellaire s'écarte sensiblement des critères établis, ses experts analysent la situation et mettent en oeuvre les mesures administratives, économiques et politiques nécessaires. Si la situation dépasse certains seuils d'alerte, l'affaire est traitée en tandem avec l'Armée ou la Marine Impériale...

Le BSI (*Bureau de la Sécurité Impériale*) : la police politique de l'Empire, chargée de repérer les "déviationnistes" et les "traîtres" afin de procéder à leur incarcération, rééducation ou élimination. Les agents du BSI sont craints et haïs partout dans l'Empire, y compris au sein des gens qui portent l'uniforme impérial. Leur mission les amène à surveiller, interroger et parfois "rééduquer" ou éliminer les citoyens de l'Empire soupçonnés de déviationnisme, y compris les gradés ou les fonctionnaires importants.

La *CompForce* : l'organe paramilitaire chargé de défendre les installations du COMPORN et ses responsables. Les soldats de la CompForce sont souvent comparés à des robots sans humanité et leur entraînement est si sévère que pratiquement 80 % des candidats échouent (dont 22 % de manière fatale). Lorsque le COMPORN décide de prendre en main l'ensemble d'une opération de "prévention" ou de "rééducation" à grande échelle sans passer par les militaires, la CompForce et les agents de terrain du BSI en sont souvent les

exécutants.

Les Renseignements Impériaux : les divers services de renseignements de la République ont été refondus en une organisation unique qui étend ses tentacules et envoie ses agents partout dans la galaxie. Il est de notoriété publique que les Renseignements et le BSI n'ont pas de bons rapports. Les agents de terrain des Renseignements ont fait la preuve de leur terrifiante efficacité que ce soit au niveau du contre-espionnage, de la déstabilisation politique ou de missions nettement plus sinistres. Ysanne Isard, surnommée "Coeur de Glace", est la femme la plus puissante de l'Empire en tant que Directeur des Renseignements, poste dont elle a "hérité" en se débarrassant de son propre père qui en était le précédent titulaire et qui s'apprêtait à trahir l'Empereur.

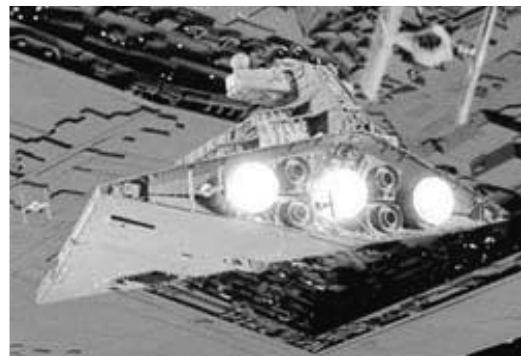
On divise le SIR en quatre bureaux :

Le Bureau d'Analyses, qui classe, déchiffre et archive les données interceptées par les autres services.

Le Bureau des Opérations, spécialisé dans l'espionnage, les missions d'infiltration, d'assassinat et de sécurité militaire.

Le Bureau de l'Organisation Interne, véritable police des polices, qui opère en secret pour vérifier la loyauté des agents impériaux.

Le Bureau des Renseignements, composé d'experts, qui tente de prévoir les actions rebelles à partir des rapports fournis par le Bureau d'Analyses, et qui fixe les priorités militaires.



La Marine Impériale : d'après la rumeur, durant les six premiers mois de son règne, Palpatine a plus dépensé sur le plan militaire que la République durant toute son histoire et le résultat est particulièrement visible lorsque l'on regarde la Marine Impériale, un corps

d'élite empreint de nombreuses traditions pluri-millénaires. Si la plupart des citoyens de l'Empire qui voyagent dans l'espace ont le plus souvent affaire aux navires des Douanes Impériales, il n'est pas rare de rencontrer les corvettes, croiseurs et cuirassés lourds de la Marine et ses célèbres destroyers stellaires. La Marine possède des pilotes de chasse qui comptent parmi les meilleurs de la galaxie et qui sont aux commandes des redoutables chasseurs TIE, les engins les plus maniables construits à ce jour. Ses artilleurs, ses techniciens, ses soldats embarqués et ses officiers de pont sont également conscients de l'honneur qu'ils ont à servir dans la Marine qui permet à l'Empereur de tendre la main partout dans les vastes domaines de son empire.

L'Armée Impériale : par tradition les troupes terrestres n'ont jamais été vraiment considérées durant la République. Mais l'Empire a vu un véritable renouveau des unités d'infanterie, d'artillerie et de blindés. De nombreux mondes ont du être soumis par la force et dans beaucoup de cas les bombardements orbitaux de la Marine auraient été trop destructeurs malgré leur précision. Les fantassins, les artilleurs, les tankistes et les pilotes de quadripodes savent que sans leurs efforts l'Empire serait bien moins grand qu'il ne l'est aujourd'hui. Certaines unités de l'armée placées sous l'autorité directe des Gouverneurs forment les forces de police de nombreux mondes.

Les Soldats de Choc (Stormtroopers) : à l'opposé des Destroyers stellaires, l'Empire possède aussi un autre visage bien connu (et craint) des masses populaires, celui des troupes de choc en armure blanche. On trouve ces hommes partout : dans la garde des Gouverneurs et des Moff's, aux côtés des simples fantassins de l'Armée ou en tant que troupes d'abordage de la Marine. Personne ne sait exactement comment sont sélectionnés et entraînés ces hommes qui ne quittent pratiquement jamais leur armure et qui s'adressent les uns aux autres par leur matricule. Certains vont même jusqu'à dire qu'il s'agit de clones. Quoi qu'il en soit, leur dévotion rivalise avec celle de la CompForce à laquelle il faut ajouter un entraînement tactique et militaire très poussé qui a fait d'eux les soldats les plus redoutés de l'Empire. En leur sein, on trouve des unités spécialisées

pour les opérations aquatiques, dans l'espace ou dans divers milieux hostiles. Lorsque les troupes embarquées de la Marine ne suffisent pas, lorsque les sections d'opérations spéciales de l'Armée ne font pas l'affaire, les généraux et les amiraux de l'Empire savent qu'ils peuvent encore compter sur les Soldats de Choc pour faire ce qu'il faut.



L'HoloNet Impérial : du temps de la République, l'HoloNet couvrait tous les mondes et permettait une communication instantanée d'un bout à l'autre de l'espace connu. Il suffisait d'habiter à proximité d'une des stations émettrices et surtout d'avoir assez d'argent pour payer les frais énormes engendrés par le fonctionnement et l'entretien du Réseau pour parler en direct à quelqu'un à l'autre bout de la galaxie. Peu de citoyens pouvaient se permettre ce genre de fantaisie mais les diplomates, les savants, les industriels et les militaires pouvaient ainsi échanger des informations sans délai.

Palpatine fit démanteler la majeure partie du plus vaste réseau de communication jamais conçu et les sommes d'argent ainsi dégagées servirent à financer sa machine de guerre. Ce qui reste de l'HoloNet est désormais sous le contrôle de l'Empereur, des Moff's et de la Marine bien que les puissantes familles nobles et les grandes corporations puissent occasionnellement y avoir accès. Ainsi, les armées impériales peuvent coordonner leur action et savoir instantanément ce qui se passe partout dans l'Empire tandis que les citoyens doivent se contenter d'attendre les nouvelles apportées par la radio subspatiale dont les ondes mettent beaucoup de temps à traverser l'espace en comparaison des faisceaux instantanés de l'HoloNet. L'avantage de l'HoloRéseau Impérial est ainsi double : permettre à l'Empire de conserver l'avantage des communications instantanées tout en

facilitant la censure des informations. Les grandes corporations et certains gouvernements fidèles à Palpatine ont réussi à établir des versions plus réduites de réseaux de communications instantanées mais aucun d'eux ne dépasse les frontières d'un Secteur et la plupart sont d'accès aussi restreint que l'HoloNet Impérial. Par contre, s'il est pratiquement impossible pour un simple citoyen d'entrer en liaison avec le reste de la galaxie, il est quotidiennement bombardé par la propagande via l'HoloVision Impériale et autres médias galactiques dont la fidélité est acquise et qui fournissent aux médias locaux la quasi-totalité des informations galactiques connues du public.

Le Corps Impérial d'Exploration : bien qu'il soit des plus réduits par rapport à l'ancien Corps des Eclaireurs de la République, le CIE dispose de nombreux vaisseaux et droïdes-sondes. Ses équipes opèrent principalement dans l'Espace Sauvage et les Régions Inconnues mais sont aussi actives dans les coins les plus reculés de secteurs déjà colonisés mais mal cartographiés. Le Corps Impérial d'Exploration découvre un nouveau système stellaire toutes les 207 minutes. Malgré les monstrueuses ressources naturelles que cela peut représenter, la plupart de ces systèmes ne sont pas jugés intéressants à court terme. En effet, l'Empereur considère qu'étendre sans cesse son influence par le biais de la colonisation ne fera que renforcer les difficultés que ses agents connaissent déjà avec la Bordure Extérieure et les autres régions périphériques. L'espace que contrôle l'Empire regorge encore de ressources telles qu'il faudrait des millénaires pour les épuiser. En dehors de quelques minéraux et gas inconnus aux propriétés inédites, les rapports sur les vastes régions explorées par les agents de l'empire et les éclaireurs indépendants sont archivés et destinés à servir plus tard, dans quelques générations ou à être vendus à des corporations fiables qui ne rechigneront jamais à payer les taxes et à soutenir l'effort militaire impérial.

Les navires et sondes du Corps d'Exploration ont en fait pour rôle essentiel de recenser les civilisations technologiquement développées en dehors de l'espace impérial. Lorsqu'une telle civilisation est découverte, l'Empire négocie (ou obtient par la force) le droit d'utiliser la main d'oeuvre locale et ses

connaissances technologiques. Les habitants de Mon Calamari sont un exemple célèbre de civilisation non-humaine possédant le vol spatial découverte par l'Empire et soumise par ses armées. Nombreux sont les Calamari qui ont été réduits à l'esclavage dans les chantiers navals de l'empire. Même les civilisations plus primitives ne sont pas à l'abri des exactions impériales car leurs représentants sont souvent déportés vers les grands marchés d'esclaves.

Les Inquisiteurs : qu'il s'agisse d'avoir affaire aux spécialistes du BSI ou à ceux des Renseignements, subir un interrogatoire impérial est une expérience que personne ne souhaite faire. Lorsque les talents des agents impériaux et de leurs droïdes spécialisés ne suffisent pas, ces spécialistes peuvent demander l'aide de véritables artistes dans le domaine de la torture : les Inquisiteurs. Les Inquisiteurs Impériaux ne sont pas rattachés à une branche de l'administration impériale mais sont un peu des agents spéciaux chargés de collecter des informations qui intéresseraient l'Empereur, ses Conseillers ou les Grands Moffes. Certains d'entre eux opèrent de manière analogue à celle des Moffes et exercent leurs "talents" à l'échelle d'un système ou d'un secteur bien défini alors que d'autres se déplacent en permanence et se rendent partout où l'Empereur estime que leur présence est nécessaire. Ainsi, même si un Moff ou un Gouverneur peut solliciter les services d'un Inquisiteur pour briser un prisonnier particulièrement résistant ou bien entraîné, il peut aussi s'attendre à voir débarquer sans préavis un tel personnage chargé d'une mission précise ou tout simplement d'une "inspection de routine". Au début du règne de Palpatine, les Inquisiteurs se sont montrés extrêmement zélés dans le programme de recherche et d'élimination des Chevaliers Jedi et il leur arrive encore à l'occasion de découvrir un chevalier en fuite qui était parvenu à échapper à la vigilance des Gouverneurs et des Moffes. Le Haut Inquisiteur Tremayne est sans doute le plus influent des Inquisiteurs et certainement le plus redouté. Il parcourt l'ensemble de l'espace impérial, en particulier la Bordure Extérieure et l'Espace Sauvage.

La loi et l'ordre

Plusieurs organisations sont chargées de faire appliquer la loi impériale ou locale dans la galaxie. Certaines ont des missions assez floues

et comme dans tous les systèmes depuis l'aube des temps, les problèmes de juridiction et la compétition entre agences demeurent à l'ordre du jour.

D'une manière générale, une organisation policière ou paramilitaire qui n'est pas une émanation du pouvoir impérial ne peut exister que si l'Empire y trouve un intérêt. Par exemple, dans le cas de systèmes dont la fidélité à l'Ordre Nouveau n'est plus à prouver ou au contraire dans des régions périphériques où les forces impériales sont déjà surchargées par leurs activités anti-insurrectionnelles. Des agents de liaison du COMPORN (plus particulièrement le BSI et le BICE) font le lien entre les dirigeants impériaux locaux (gouverneurs, moffs...) et les forces de l'ordre "indépendantes". Un certain nombre d'agents infiltrés du BSI ou des Renseignements Impériaux complètent le dispositif.

Forces Locales : certains systèmes particulièrement fidèles se sont vus autorisés à disposer de services de polices et/ou de navires spatiaux armés afin d'assurer le maintien de l'ordre et leur propre défense afin de permettre à l'Empire de déployer ses effectifs ailleurs. Généralement, les effectifs, l'armement, le nombre de navires capables d'hypersaut et leur tonnage sont limités par l'Empire. Les deux exemples les plus célèbres dans ce domaine sont la Sécurité Corellienne (CorSec) et surtout l'ESPO du Secteur Corporatif qui dispose également d'unités paramilitaires et même d'une flotte conséquente bien qu'un peu vieillote comptant plusieurs cuirassés et destroyers de classe Victoire. Plusieurs grandes familles nobles possèdent également des forces armées significatives bien que négligeables à l'échelle de l'Empire, comme les dynasties unifiées de la planète Kuat, les Anciennes Familles du Secteur Senex ou les Sept Maisons du Secteur Tapani par exemple.

Le Bureau des Investigations Criminelles de l'Empire (BICE) : cet organisme n'est pas exactement une agence de police mais un sous-département de la Coalition pour le Progrès du COMPORN.

Le BICE est chargé de valider les mises à prix des criminels et de coordonner l'activité de services de police locaux lorsque les personnes poursuivies changent de juridiction ou opèrent

sur plusieurs juridictions simultanées. Les criminels politiques (les Rebelles...) sont généralement traités directement par le BSI et les Renseignements mais le BICE peut également intervenir si leur tête est mise à prix par les précédentes organisations ou pour des crimes de droit commun. Le BICE gère les gigantesques bases de données policières de l'Empire, tout au moins la partie qui concerne les crimes et délits de droit commun... il est également chargé de superviser directement l'activité des Rangers Sectoriels.

Les Rangers Sectoriels : ils sont de fait la force de police la plus répandue dans l'Empire tout comme ils l'étaient sous l'Ancienne République.

Leur mission inclut toutes les facettes policières classiques ainsi que la lutte contre la piraterie, l'assistance aux naufragés et ainsi de suite. Les Rangers opéraient autrefois sous l'autorité du Ministère de la Justice en partenariat étroit avec les Chevaliers Jedi mais ils sont désormais sous le contrôle du BICE. Ils ont supériorité juridictionnelle et droit de réquisition sur les autorités locales dès que l'on touche à des crimes validés par leur organisme de tutelle. Néanmoins, les effectifs des Rangers ont sensiblement diminué (surtout dans les secteurs les plus fidèles à l'Empire où les agences locales ont une grande marge d'autorité) et ils n'ont pas de navires capables de faire face à des vaisseaux militaires de grande taille. Les Rangers sont surtout présents dans les régions centrales et la Bordure Intérieure. Les mondes des régions plus périphériques ont tendance à utiliser davantage les agences locales, à se voir imposer l'autorité de l'armée impériale, voire à dépendre exclusivement de quelques volontaires ou à être "policés" par des organisations criminelles.

Le Bureau de la Sécurité Impériale (BSI) : la police politique de l'Empire est une organisation redoutée parce que ses agents peuvent à tout moment passer par dessus l'autorité d'une autre agence civile ou militaire et utiliser ses ressources en ayant rarement des comptes à rendre (et jamais aux intéressés...). Le BSI est obsédé par les "traîtres" et il n'est jamais bon d'attirer son attention. Il possède tout l'arsenal technologique, logistique et juridique nécessaire pour accomplir sa mission.

Les Renseignements Impériaux : contrairement au BSI et aux autres organisations de police, les Renseignements sont bien évidemment dangereux par le fait que l'on ne sait pas où leur influence exacte s'arrête puisque leurs agents opèrent rarement à visage découvert et qu'ils n'ont officiellement aucun pouvoir de police. Ils sont cependant susceptibles de recourir aux autres agences et organisations par réquisition bien que leurs pouvoirs soient en ce domaine moins étendus que ceux du BSI (une cause de rivalité supplémentaire) ou du BICE. De fait, ils préfèrent agir le plus souvent de manière indirecte.

Les Douanes Impériales : elles sont chargées bien évidemment de contrôler les cargaisons mais également de collecter les taxes auprès des transporteurs et de prêter assistance aux navires menacés par des pirates. Dans les secteurs les plus sûrs, la présence de la Marine Impériale est minimale et ce sont les Douanes qui remplissent une partie de ses missions. De même, dans certains systèmes de la Bordure Extérieure situés sur les quelques grands axes commerciaux, les Douanes sont en fait pratiquement les seules forces spatiales impériales présentes à l'exception de quelques navires de la Marine surtout chargés de défendre les bases avancées de l'Empire ou ses leaders locaux. Les Douanes Impériales sont placées sous le contrôle de la Coalition pour le Progrès tout comme le BICE.

La Marine Impériale : en plus de son activité militaire essentielle, la Marine est également autorisée à aborder tout navire qu'elle juge suspect et à poursuivre et éliminer les pirates de tous types. Dans les secteurs les plus anciens, la Marine du gouvernement central est encore auréolée d'une certaine aura de prestige pour ses traditions de lutte contre la piraterie, traditions encore vivaces à l'heure actuelle. D'un autre côté, les habitants de la Bordure Extérieure, de l'Espace Sauvage et de plusieurs mondes aux velléités d'indépendance ont une toute autre expérience des forces navales de l'Empire.

L'Armée Impériale : un Gouverneur ou un Moff peut accorder à l'armée impériale des pouvoirs de police spéciaux dans sa juridiction s'il ne dispose pas de forces locales ou s'il préfère les contrôler par une organisation parallèle. Il peut ainsi passer outre les forces de

l'ordre locales et même les Rangers mais bien évidemment, pas le BSI... certains moffs et gouverneurs ont ainsi constitué de véritables dictatures militaires bien plus rigides que les régimes les plus réactionnaires du Noyau.

Les Stormtroopers : généralement, leur activité est purement militaire mais dans les mondes stratégiques de l'Empire ou les secteurs les plus turbulents de la Bordure Extérieure, on leur affecte également souvent des missions de police en parallèle ou à la place des forces de l'ordre locales (sur certains mondes, ils sont les seuls représentants de l'autorité impériale). La logique d'une telle décision est généralement limpide : faire régner l'ordre en faisant régner la terreur. Les Stormtroopers et l'Armée opèrent souvent en tandem dans ce genre de mission, d'autant plus facilement qu'ils doivent assez souvent procéder à une occupation militaire conjointe à la suite d'un débarquement en règle sur un monde peu enclin à adhérer de lui-même à l'Empire.

Presque toujours, lors d'un conflit de juridiction entre plusieurs organisations, l'Empire donne raison à celles qu'il a contribué à créer plutôt qu'à celles d'origine extérieure. Cette situation est renforcée par le fait que la plupart des organisations locales recrutent au sein de leur population ce qui implique un certain nombre de non-humains dans leurs services et des risques de sympathie avec les citoyens qui iraient à l'encontre des intérêts de l'Empire. Dans le doute, certains gouverneurs et moffs aiment à s'assurer la présence visible de l'Armée et si possible des Troupes de Choc...

Nouvelle République



L'histoire de la Nouvelle République

Après des dizaines d'années durant lesquelles la galaxie a été plongée dans la terreur, l'obéissance forcée et la servitude sous le règne de l'Empereur Palpatine qui instaura le tristement célèbre Empire Galactique, cette dernière put à nouveau espérer toucher à la liberté. Après que le mouvement rebelle ait pris de l'ampleur et ait triomphé, quoique sporadiquement lors de petites confrontations, vint l'heure de la bataille finale autour de la lune sanctuaire d'Endor.

L'Empereur, trop confiant, avait en effet laissé les Rebelles accéder aux plans et à la localisation de la station spatiale de combat seulement pour qu'ils tombent dans un piège et qu'il puisse en finir, une fois pour toutes, avec ce petit mouvement de rébellion indigne de l'Empire. Hélas, les Rebelles remportèrent la victoire en détruisant l'Etoile de la Mort avec l'Empereur à l'intérieur. Enfin, la galaxie put se dire que l'Empire serait balayé à jamais et que la paix et la prospérité triompheraient. Le leader et une des trois fondatrices du mouvement rebelle, Mon Mothma, décida qu'il était temps de placer un nouveau gouvernement foncièrement opposé aux idéaux de l'Empire et capable, comme l'avait fait la République des années auparavant, de régir la galaxie afin que la paix puisse perdurer.

Après la victoire de la rébellion à Endor, celle-ci prit le titre officiel d'Alliance des Planètes Libres en tant que gouvernement provisoire jusqu'à ce que les derniers détails de l'organisation du futur gouvernement soient affinés et clairement édictés. Cette proclamation survint en même temps que la crise sur Bakura et, après la victoire sur le peuple Ssi-ruuk, le prestige de l'Alliance en fut considérablement renforcé. Mais ce titre d'Alliance fut vite remplacé par le nom de Nouvelle République après que Mon Mothma ait publié et ratifié la déclaration officielle de création de ce gouvernement. Mais cette déclaration n'aurait pu être comptée comme valide si Mon Mothma l'avait signée seule. Elle demanda à Leia Organa, Borsk Fey'lya et l'Amiral Ackbar, ainsi qu'à d'autres représentants officiels des planètes telles Kashyyyk, Corellia, Sullust et Elom de ratifier la déclaration fondatrice de la Nouvelle République. Ainsi, la déclaration put prendre toute sa valeur officielle et les huit personnes l'ayant ratifiées devinrent les membres du

Conseil Provisoire de la Nouvelle République dont Mon Mothma fut élue la Présidente.

Toutefois, la Nouvelle République était encore trop faible pour se permettre des incursions poussées sur le territoire de l'Empire et, de fait, Mon Mothma, ainsi que les autres dirigeants décidèrent de ne pas poursuivre les attaques, préférant consolider leur assise pour ne pas que tout s'écroule ultérieurement. Mais ce n'est pas pour autant que la Nouvelle République ne se développa pas, au contraire. L'annonce de la mort de l'Empereur entraîna un courant de sympathie très fort pour le nouveau gouvernement et des dizaines de planètes se rangèrent sous l'étendard républicain.

Ce mouvement de trahison mit l'Empire, déjà tremblant, encore plus à mal. Des dizaines d'officiers supérieurs décidèrent de créer leur propre empire avec les restes de l'Empire Galactique. Ce fut le cas de l'Amiral Harrsk, de l'amiral Gaen Drommel, du Grand Moff Arduus Kaine, et de l'amiral Zsinj. Ils ne voulurent pas se rallier à Pellaeon qui ordonnait la retraite.

Mais la Nouvelle République ne se doutait pas que, comme Obi-Wan Kenobi, l'esprit de l'Empereur put se rematérialiser et entreprendre un long voyage vers le Noyau Profond, sur la planète Byss plus exactement, où l'attendait un corps cloné de lui-même. Mais plus dangereux que l'Empereur à ce moment était l'organisation criminelle qui succéda au Soleil Noir, La Nébuleuse Noire. Sous la direction de Dequc, un ancien officier du Soleil Noir, la Nébuleuse Noire prit de plus en plus d'importance, créant des liens entre les anciens membres du Soleil Noir afin que l'organisation criminelle survive, même après la mort de son premier dirigeant. Malheureusement pour Dequc, il fut tué par Mara Jade, la Main de l'Empereur, après une première tentative de meurtre de sa part. Privée de son chef, la Nébuleuse Noire se disloqua aussi vite que l'avait fait le Soleil Noir lors de la mort de Xizor.

Mais l'organisation criminelle n'était pas morte pour autant. La nièce de Xizor, Savan, tenta d'assembler les morceaux constituant le Soleil Noir mais pour cela, elle dut se lancer à la recherche du plus efficace agent de son oncle, Guri, un droïde réplique humaine. Elle retrouva sa trace sur la lune de Hurd, là où Guri reformatait sa mémoire afin d'oublier

tous les affreux meurtres qu'elle avait commis. Toutefois, la Conseillère Organa, les Généraux Solo et Calrissian étaient eux aussi sur la lune afin d'empêcher l'émergence d'un nouvel empire criminel. Toutefois les représentants de la Nouvelle République n'eurent pas à intervenir pour éliminer Savan car Guri, qui venait de se faire attaquer par cette dernière, la tua, détruisant ainsi le dernier maillon qui pouvait relier entre eux les vestiges du Soleil Noir, préservant ainsi la galaxie et la Nouvelle République d'une trop grande menace durant cette période trouble de l'histoire galactique.

Après la défection des derniers vestiges du Soleil Noir, une nouvelle menace se profila pour le fragile gouvernement qui venait d'être créé, Ysanne Isard. Cette menace fut découverte lors de l'attaque de la part de la Nouvelle République sur la planète Brentaal, non loin de la planète natale de Mon Mothma, Chandrila. L'amiral impérial Isoto, un officier incompetent de la marine impériale, avait été placé en garnison autour de Brentaal et avait reçu l'ordre de Sate Pestage, le Grand Vizir de Palpatine, de tenir la planète coûte que coûte. Hélas, il en perdit le contrôle après l'attaque d'un détachement de la flotte républicaine, et ce malgré la résistance du Baron Fel et de son célèbre Escadron Sabre.

Sachant parfaitement qu'il était responsable de la perte de la planète par sa décision de nommer Isoto défenseur de Brentaal, Pestage tenta de sauver sa vie. Il rencontra la Conseillère Leia Organa sur Axxila et lui demanda de lui permettre de fuir Coruscant, sans se faire détruire par les vaisseaux républicains et en échange, la Nouvelle République acquerrait 25 nouvelles planètes, qui étaient directement sous les ordres de Pestage. Leia accepta, mais l'entretien avait été découvert et Isard en fut informée. Elle en informa le Conseil de l'Empire et celui-ci ordonna l'arrestation de Pestage. Ce dernier s'enfuit pour Ciutric mais fut tout de même arrêté par le gouverneur en titre de cette partie de la galaxie.

C'est alors que la Nouvelle République prit une grave décision : libérer Pestage afin de montrer au reste des officiers supérieurs que la fuite était un moyen aussi bon qu'un autre pour sauver sa vie mais aussi pour montrer que la Nouvelle République n'était pas intransigente au point de laisser des hommes

se faire tuer, mêmes s'ils étaient impériaux. L'Escadron Rogue fut envoyé sur place pour sauver Pestage mais la mission fut un échec car Pestage périt de la main de l'Amiral Krennel.

Heureuse de l'échec de la mission de la Nouvelle République, Isard en profita pour assassiner tous les membres du Conseil Impérial et asseoir d'avantage son autorité sur les territoires, encore vastes, que possédait l'Empire. Conscient de la puissance d'Isard, le Conseil ordonna la mise en place d'une campagne militaire très agressive afin de préparer le terrain à la conquête de Coruscant et d'affaiblir les positions d'Isard. Isard réagit très vite et ordonna à la majorité des flottes dispersées à travers la galaxie de revenir en orbite de Coruscant afin de défendre la planète. Les capitaines de vaisseaux répondirent favorablement et arrivèrent en orbite de Coruscant.

Comme la Nouvelle République avait besoin de renseignements sur la capitale impériale, qui symbolisait la prépondérance de la terreur sur la paix dans la galaxie, et que la conquête de cette dernière montrerait la puissance du nouveau gouvernement, l'Etat Major de la flotte républicaine décida de l'envoi sur Coruscant d'espions. Tycho Celchu en fit partie, et vola à bord d'un chasseur TIE vers Coruscant afin d'en apprendre plus sur les infrastructures en place. Hélas pour la Nouvelle République, il fut démasqué et emprisonné à bord du *Lusankya*, un superdestructor stellaire caché sous la surface de la planète-cité. Toutefois, il put finalement s'évader, mais l'accueil qui lui fut réservé fut très austère car beaucoup pensaient qu'Isard avait facilité son évasion, et qu'en fait Tycho travaillait pour elle en tant qu'espion dans les rangs des officiers de la Nouvelle République.

Mais la fin de la bataille contre l'Empire n'était pas encore possible à discerner, et ces rumeurs perdirent vite en consistance, du moins temporairement, devant l'urgence de la situation. Une grande partie de la galaxie restait sous la juridiction de l'Empire, ou tout du moins, de Seigneurs de Guerre ayant appartenus à l'Empire. L'Etat Major de la Nouvelle République décida de poursuivre les opérations en cours aussi longtemps que l'Empire semblerait assez faible pour ne pas y opposer une trop grande résistance. La cible fut la planète Milagro qui se situait à la jonction de plusieurs routes hyperspatiales, et

qui était d'une importance vitale pour couper la route à la flotte impériale mais aussi pour permettre à la Flotte de disposer d'un avant-poste sûr et qui pouvait servir de tremplin à une expansion plus poussée.

Cependant l'Etat Major n'avait pas prévu que la bataille s'éterniserait car le Commandement Impérial se doutait que la cible de la flotte républicaine serait cette planète et en conséquence, il avait décidé d'y amasser de puissantes troupes pour contrer une attaque. Ce ne fut qu'après trois mois d'intenses combats entre les chasseurs républicains et leurs homologues impériaux, ainsi que les soldats de la Nouvelle République face aux TB-TT impériaux, que la Nouvelle République réussit à repousser la flotte impériale et à prendre le contrôle du système.

Ce n'est qu'un peu plus tard qu'un destroyer stellaire impérial sortit de l'hyperespace dans le système Milagro pour y effectuer des réparations. Surpris de voir une flotte rebelle à cette endroit, le capitaine du destroyer reprit vite l'initiative et déclencha les hostilités avec le croiseur Dreadnaught *Nouvel Espoir* amené en orbite de Milagro pour servir de base avancée. Le général Han Solo lança ses chasseurs contre le croiseur pendant que Mon Mothma, sur le pont du *Nouvel Espoir*, tentait de coordonner la bataille. Mais ce ne fut que grâce à l'intervention de Luke Skywalker que la balance pencha en faveur de la Nouvelle République et que le destroyer put être arraisonné. Ce dernier fut rebaptisé *Crynyd* en souvenir du pilote de A-wing qui s'était sacrifié et avait percuté l'*Exécuteur* durant la Bataille d'Endor, permettant ainsi de mettre hors course le plus puissant destroyer présent lors de cette bataille.

Beaucoup d'officiers républicains se demandèrent pourquoi l'avancé vers les territoires du Noyau avait été si facile, pourquoi la réaction impériale avait été si molle. De même, l'Etat Major s'était lui aussi demandé pourquoi, aucun des Grands Amiraux au service de l'Empire n'avait réagi. Les services de renseignements trouvèrent rapidement l'explication. Beaucoup de Grands Amiraux avaient trouvé la mort lors de la destruction de l'Etoile de la Mort car Palpatine avait décidé de les garder à bord pour leur montrer comment il pouvait mater si facilement un groupe de rebelles. Ce fut une

très grande erreur car la flotte se vit priver de ses meilleurs officiers.

Mais d'autres Grands Amiraux se levèrent tout de même contre l'avancée de la Nouvelle République telle le Grand Amiral Peccati Syn qui fut défait lors de la libération de Kashyyyk par l'Amiral Ackbar lorsque son vaisseau s'embrasa au-dessus de la planète verte. Les Grands Amiraux Grunger et Pitta, devenus Seigneurs de Guerre se détruisirent l'un l'autre. Le Grand Amiral Il-Raz se suicida en plongeant son vaisseau au cœur de l'étoile Denarii. Le Grand Amiral Grant fut lui aussi défait par la Nouvelle République mais cependant, il s'assura auprès des autorités de la Nouvelle République de ne pas être poursuivi pour crime de guerre et obtint l'immunité. Toute la Nouvelle République pensa à ce moment, que la menace des Grands Amiraux était anéantie et que la flotte n'aurait plus à se battre contre ses officiers supérieurs, rois des tactiques militaires. Personne ne se doutait qu'au fond des Régions Inconnues, le Grand Amiral Thrawn entamait son retour et qu'il serait l'adversaire le plus tenace auquel la Nouvelle République aurait à faire face.

Fatigués de voir que la guerre ne se finissait pas, les officiers supérieurs du Commandement républicain décidèrent de porter un grand coup à l'Empire en capturant le symbole de son pouvoir, Coruscant. Commença alors une vaste campagne de capture de planètes proches de la planète-cité. Pour supporter cet effort de guerre, Wedge Antilles fut rappelé et reprit de l'actif. Il reforma l'Escadron Rogue et se lança, aux côtés de la Flotte, à l'attaque de Borleias, planète de la région des Colonies. Ce ne fut qu'après deux attaques que la planète tomba, donnant ainsi à la Nouvelle République une base stratégique pour préparer l'assaut contre Coruscant.

Toutefois, l'Amiral Ackbar, dépêché sur place, savait que tant que les boucliers planétaires de Coruscant ne seraient pas coupés, aucune attaque ne pourrait être lancée. C'est pour cela qu'il envoya sur la planète Wedge Antilles et son escadron afin qu'ils détruisent les générateurs de boucliers. Pour couvrir ce petit groupe d'intervention, et malgré de vives protestations au sein du Conseil de la Nouvelle République, 16 prisonniers provenant des mines de Kessel furent lâchés sur la planète afin d'y semer le chaos, et ainsi, faire en sorte

que les autorités impériales aient plus à faire en tentant de capturer ces criminels plutôt que de rechercher un groupe de saboteurs républicains. Très vite, il apparut aux membres du commando de sabotage que si un gigantesque orage était créé au-dessus de la capitale, les décharges électriques dues aux éclairs feraient surcharger les générateurs et ainsi, les rendraient inopérants.

Pour ce faire, l'équipe reprogramma un droïde de construction qui se lança à l'assaut d'un bâtiment, qu'il rasa par ailleurs, qui commandait les panneaux solaires en orbite de la planète. Sa mission fut un succès et l'escadron prit le contrôle d'un miroir solaire et le pointa vers les réservoirs en eau potable de la Cité Impériale. Très vite, les nuages remplirent le ciel et un orage se déclencha, entraînant la coupure des générateurs de boucliers. Dès que les boucliers tombèrent, Ackbar lança la flotte sur la planète. Une bataille intense fit rage au-dessus de la capitale, mais la flotte républicaine parvint à détruire les défenses impériales et put prendre le contrôle de la planète. Toutefois, la bataille ne fut pas un triomphe total car Isard parvint à s'enfuir grâce à son superdestrôyer le *Lusankya*, récupérant par la même occasion, Erisi Dlarit, l'espionne infiltrée par ses soins dans l'armée républicaine.

De plus, cette victoire n'était que temporaire car très vite, les autorités découvrirent que les réserves d'eau de la planète avaient été empoisonnées par un nouveau virus, mis au point par les scientifiques d'Isard, ce virus ayant pour nom de code Krytos. Ce virus était encore plus sournois que celle à qui il devait son existence. En effet, il ne se contractait que chez les espèces non-humaines et bientôt, des millions d'habitants sur la planète furent atteints par ce mal. Les dissensions commencèrent à apparaître entre les humains et les non-humains car ces derniers étaient atteints alors que les humains ne souffraient d'aucun trouble. Ce problème assombrissait considérablement la victoire de la Nouvelle République qui croyait avoir asséné un coup très violent à l'Empire, alors que dans les faits, c'était l'inverse. Cette contamination obligea Mon Mothma à dépenser des millions de crédits pour acheter du bacta et entamer une cure sur tous les êtres infectés.

Un autre événement fit trembler la Nouvelle République, le procès de Tycho Celchu. Ce dernier se vit accuser de haute trahison et du meurtre de son ami Corran Horn. On prétendait qu'il était un agent double à la solde d'Isard. Mais très vite, la vérité éclata : on apprit d'abord que Celchu n'était pas coupable de haute trahison mais encore plus, que Corran Horn était vivant. En effet, il avait été capturé par Isard, incarcéré dans le *Lusankya*, et forcé à subir de constantes tortures. Mais il avait résisté à son endoctrinement grâce à ses multiples conversations avec d'autres prisonniers dont faisait partie Jan Dodonna, capturé lors de l'évacuation de Yavin IV après la destruction de la première Etoile de la Mort. Horn parvint à s'enfuir des griffes d'Isard et à rejoindre les forces de la Nouvelle République.

Après que Celchu fut relaxé de ses motifs d'accusation, les scientifiques de la Nouvelle République réussirent à développer un traitement contre le virus Krytos, permettant ainsi à la Nouvelle République de se consolider en exhibant fièrement son triomphe sur l'Empire par la prise de Coruscant mais aussi sur Isard, dont les machinations pour affaiblir la Nouvelle République avaient été déjouées.

Mais pour que la victoire sur Isard soit totale, il aurait fallu que cette dernière soit morte. Hélas, elle se fit élire en tant que gouverneur de Thyferra, la planète productrice de bacta, et la Nouvelle République ne put agir directement car ce n'était pas dans ses principes de limoger un représentant planétaire. Déçus de l'attitude de la Nouvelle République, Wedge Antilles et son escadron démissionnèrent de l'armée et se lancèrent dans une vaste opération de harcèlement contre les forces d'Isard et ses convois. Wedge et ses hommes firent un excellent travail car il détruisirent la moitié des forces de défense de la planète, et forcèrent Isard à envoyer le capitaine Varrscha pour attaquer la station de Yag'Dhul, privant ainsi Thyferra de ses défenses. Le groupe d'insurgés se lança à l'attaque de la planète alors que pendant ce temps, Varrscha se voyait contraint de battre en retraite devant la puissance de feu de la station, laissant derrière elle les derniers défenseurs de la planète. Une fois sortie de l'hyperespace, Varrscha se lança dans la bataille pour la défense de Thyferra mais son vaisseau fut trop gravement endommagé et il

tomba entre les mains de la Nouvelle République. Quant à Isard, restée sur Thyferra, elle parvint à s'enfuir en faisant croire à sa mort lors de l'explosion de sa navette. Les combattants de Thyferra furent accueillis en héros de retour à Coruscant.

Comme l'avait prédit le Commandement républicain, la prise de Coruscant entama la dislocation des restes de l'Empire car les officiers supérieurs impériaux voulurent tirer leur épingle du jeu et ne firent que de se combattre les uns les autres pour des possessions, évitant à la Nouvelle République de se battre contre eux et de les détruire puisqu'ils le faisaient d'eux même. Mais une nouvelle menace survint et affaiblit la Nouvelle République : le Seigneur de Guerre Zsinj, qui possédait à lui seul un super destroyer, le *Poing d'Acier*, capable d'engager et de vaincre une flotte sans autre secours. Cette menace devint la priorité de l'Etat Major et une force de combat, dirigé par Han Solo fut dépêchée pour endiguer la progression de Zsinj.

Antilles, ne voulant pas se battre directement contre Zsinj, créa l'Escadron Spectre, composé pour la plupart de tireurs d'élites, d'espions, de soldats appartenant aux commandos. Avec ce groupe, il infiltra la flotte du Seigneur de Guerre et échauffa une embuscade au-dessus de la planète Ession. Cette bataille, même si Zsinj n'y participa pas, fut une grande victoire pour la Nouvelle République car elle priva Zsinj d'un de ses destroyers, l'*Implacable*, commandé par l'Amiral Trigit qui fut tué au cours de cette bataille, mais aussi détruisit une place industrielle vitale pour lui.

Pour se venger, les scientifiques de Zsinj développèrent une méthode pour corrompre les esprits des non-humains et les faire accomplir d'horribles meurtres, qu'eux mêmes n'auraient jamais imaginé; ainsi, le garde du corps Gotal de Mon Mothma tenta de la tuer mais fut éliminé juste avant qu'il ne parvienne à blesser gravement la Chef d'Etat. De même, un Twi'lek tenta de tuer Ackbar mais fut lui aussi tué auparavant; enfin, un pilote de A-wing détruisit un pont entier du *Mon Remonda*, le vaisseau miral de la force d'intervention contre Zsinj, manquant de peu de tuer Solo à cause de la décompression subite de la passerelle.

Zsinj savait que s'il arrivait à faire croire à la Nouvelle République que son superdestroyer avait été détruit, cette dernière penserait qu'il avait péri avec. Ainsi il tenta de voler le *Fil du Rasoir*, en construction dans les chantiers navals de Kuat, mais la Nouvelle République tenta de l'en empêcher en endommageant gravement ce dernier. Toutefois, cela ne le dérangeait pas et il s'enfuit avec le superdestroyer endommagé dont il se servit lors de la Bataille de Selaggis pour faire croire à Han Solo, que son propre vaisseau venait d'être détruit par la flotte de la Nouvelle République. Le général décida de revenir à Coruscant pour fêter la mort de Zsinj.

Mais son triomphe fut de courte durée car on découvrit bientôt Zsinj en orbite autour de Dathomir. C'est alors que le Prince Isolder décida de joindre à la flotte de la Nouvelle République sa propre flotte afin de détruire Zsinj et son Manteau de la Nuit Orbital. Durant la bataille, Han Solo, grâce à ses talents de pilote, parvient à s'approcher assez de la passerelle de commandement du *Poing d'Acier* pour y expédier deux missiles qui ravagèrent la passerelle, tuant par la même occasion le Seigneur de Guerre. Enfin, la Nouvelle République put dire que la menace Zsinj était anéantie pour de bon.

Tout en combattant les Seigneurs de Guerre, la Nouvelle République eut par la même occasion la possibilité d'affaiblir l'Empire déjà moribond depuis quelques années. La situation dans l'Empire restant était catastrophique : les Moffs devaient combattre contre la flotte de la Nouvelle République et en même temps, maintenir un semblant d'autorité et de cohésion au sein de leur propre territoire car de plus en plus d'officiers impériaux voyaient plus leur avantage en proclamant un territoire leur, que de suivre des directives d'un Commandement qui n'avait plus la puissance pour combattre efficacement l'ennemi républicain. Des experts républicains en matière de géopolitique avancèrent même l'idée que l'Empire courait à sa fin et que bientôt, la galaxie n'entendrait plus parler du Nouvel Ordre et de toutes les horreurs qui en découlaient.

Mais ces experts se trompaient car ils ne savaient pas, ni les Impériaux d'ailleurs, qu'un homme pouvait encore sauver la situation et mettre en péril la Nouvelle République. Cet

homme fut Thrawn, le dernier des Grands Amiraux de la flotte impériale, revenu des profondeurs des Régions Inconnues après y avoir été "exilé".

Durant les six premiers mois de son retour, Thrawn réorganisa l'ensemble de la flotte Impériale à bord de son destroyer personnel, le *Chimaera*. Il nomma Pellaeon, alors capitaine, comme second à bord du *Chimaera* et entama un nombre restreints de raids contre les places républicaines le long de la "frontière" entre Empire et Nouvelle République. Il savait que ces raids n'étaient pas suffisants pour inquiéter la Nouvelle République mais il savait que l'Empire avait besoin d'un nouveau souffle d'espoir, et ce souffle, il ne pouvait le trouver que dans une campagne, même minime, réussit contre la Nouvelle République. Et ce fut l'effet produit. Les Moffs, les gouverneurs et les gradés de la flotte furent impressionnés, et peu à peu, Thrawn prit les commandes de l'Empire.

Après un raid sur la bibliothèque d'Obroa-Skai, Thrawn se rendit sur Wayland pour prendre possession d'un entrepôt de l'Empereur. Sur la planète, il découvrit trois artefacts qui lui serviraient durant sa bataille contre la Nouvelle République. Le premier fut une technologie, appelée manteau-bouclier, capable de rendre un vaisseau invisible. Le second fut une concentration de cylindres de clonage Spaarti ayant appartenus à l'Empereur. Le troisième fut le Jedi fou Joruu C'baoth, clone du vrai Jedi Joruu C'baoth. Thrawn passa un accord avec Joruu en lui promettant Luke Skywalker en échange de son aide pour coordonner sa flotte. Ce dernier accepta.

Thrawn tenta de voler des vaisseaux à la Nouvelle République car la flotte impériale était encore trop peu nombreuse et pour ce faire, il vola douze taupes minières, appartenant à Calrissian, sur la planète Nklon et les lança contre les chantiers navals de Sluis Van. L'objectif était de perforer la coque des vaisseaux et d'en prendre le contrôle; hélas, Calrissian était sur le complexe lors de l'attaque et reprogramma durant la bataille ses taupes pour qu'elles se détruisent mutuellement. Il y arriva et Thrawn dut s'enfuir sans avoir pu prendre le contrôle d'un quelconque vaisseau d'importance. Toutefois, les dégâts étaient sérieux pour la Nouvelle

République car nombres de ses vaisseaux avaient été gravement endommagés par les taupes et beaucoup durent quitter le service actif pour se faire réparer.



Mais la Nouvelle République ne devait pas seulement se méfier de l'Empire, mais aussi des Noghris, qui tentèrent par trois fois d'enlever la Haute Conseillère Leia Organa Solo. Ils n'y parvinrent pas et ce fut plutôt Leia qui tira parti d'un des Noghris ayant appartenu au commando. En effet, elle savait que ce Noghri pouvait servir d'ambassadeur sur Honoghr et que le contact avec les autochtones pouvait en être facilité. Leia décida donc de se rendre sur Honoghr et vit avec stupeur que la planète avait été contaminée par un vaisseau s'étant écrasé des années auparavant et que les Noghris, asservis par l'Empire en échange de nourriture, luttèrent pour survivre. Une enquête minutieuse mit à jour que l'Empire, contrairement à sa promesse, ne restaurait pas l'écosystème d'Honoghr mais continuait à la polluer. Apprenant cela, mais aussi parce que Leia était la fille de Dark Vador, leur libérateur, les Noghris se mirent au service de la Conseillère et toutes les actions à l'encontre de la Nouvelle République furent stoppées. Grâce à Leia, la Nouvelle République venait de s'allier avec un peuple puissant qui la servirait bien.

Jusqu'alors, la Nouvelle République ne s'était méfiée que dans une certaine mesure de la montée au pouvoir de Thrawn car ce dernier ne possédait qu'une flotte réduite. Mais lorsque que le Haut Conseil apprit que la Flotte Katana, une flotte perdue depuis la Guerre des Clones, avait été retrouvée, et que peut-être l'Empire avait déjà mis la main sur ses coordonnées, un mouvement de panique s'amplifia au sein des hautes instances de la Nouvelle République. Le détenteur de l'information, Talon Karrde, fut libéré par Solo et Skywalker des prisons de l'Empire mais il

leur expliqua que Thrawn savait déjà où était la flotte. Alors, s'engagea une course vers le point où avaient été repérés les cuirassés. Solo et Skywalker arrivèrent les premiers avec une force d'intervention et embarquèrent à bord d'un des cuirassés. Mais les Impériaux ne furent pas long à réagir, peu de temps après l'arrivée de la Flotte, les forces de Thrawn sortirent de l'hyperespace et engagèrent le combat. Malgré l'aide inopinée de Garm Bel Iblis et des contrebandiers de Karrde, la Nouvelle République n'arriva pas à prendre l'avantage jusqu'au moment où un des cuirassés, commandé à distance par Han Solo, heurta le destroyer stellaire *Peremptory*, retournant l'avantage en faveur de la Nouvelle République. Mais sa victoire fut courte car on apprit que beaucoup de cuirassés avaient déjà été enlevés par l'Empire, mais aussi que l'Empire disposait de clones car les corps des stormtroopers retrouvés sur le champs de bataille étaient les mêmes.

La localisation de l'entrepôt de l'Empereur par la Nouvelle République ne fut pas longue grâce à la contrebandière, et ancienne Main de l'Empereur, Mara Jade. Celle-ci fournit à la Nouvelle République les coordonnées de l'entrepôt et une équipe composée de Chewbacca, Lando, Han et Luke, ainsi que de C3PO et R2-D2, fut envoyée sur place. Ils trouvèrent le bâtiment et, après que Luke et Mara aient tué Joruss et le clone de Luke, Chewbacca et Lando sabotèrent les circuits d'énergie, faisant exploser le site sur lequel se trouvait l'entrepôt. Ainsi, beaucoup de souvenirs de l'Empereur disparurent avec l'entrepôt mais la mission avait été remplie : Thrawn n'aurait plus accès à ce lieu et ne pourrait plus s'en servir pour faire du mal à la Nouvelle République.

Mais Thrawn avait plus d'un tour dans son sac. Il équipa une douzaine d'astéroïdes de ce fameux manteau-bouclier et les lança en orbite autour de Coruscant, obligeant ainsi les défenses de la capitale à rester perpétuellement en alerte et à conserver les boucliers planétaires levés pour éviter qu'un des astéroïdes ne tombe sur la planète. Ainsi, la capitale fut privée de toute aide extérieure et peu à peu, la situation devint de plus en plus grave car les ressources en eau potable et en nourriture s'amenuisèrent. Toutefois, grâce aux informations délivrées par Talon Karrde, le Commandement Républicain sut combien

d'astéroïdes avaient été lancés et put les détruire les uns après les autres, au hasard d'un tir fortuit. Le siège de Coruscant était terminé et la Flotte put se lancer une attaque contre Thrawn.

Cette bataille se déroula en orbite de Bilbringi. La flotte républicaine encercla les Impériaux et tous les vaisseaux républicains ouvrirent le feu sur les chantiers navals de la planète, qui étaient la cible prioritaire de la Flotte. Hélas, la bataille ne se déroula pas comme l'avait prévu Ackbar : les Impériaux firent irruption à l'arrière de la flotte républicaine, la forçant ainsi à se battre sur deux fronts. Le moral des troupes devint de pire en pire car chacun savait ce dont Thrawn était capable en matière de tactique et une telle embuscade ne pouvait être que son œuvre. Toutefois, la Nouvelle République remporta la victoire grâce à l'intervention du Noghri Rukh qui avait appris que l'Empire continuait à polluer sa planète et qui avait décidé de mettre un terme à la vie du Grand Amiral. Il se jeta sur lui, armé de deux lames, et lui transperça le torse. Bien qu'il fut tué par la suite, sa mission fut accomplie : Thrawn mourut devant les yeux de Pellaeon. Ce dernier, se voyant propulser au titre d'Amiral par voie de fait, décida de battre en retraite alors que la situation pouvait encore être renversée.

La Nouvelle République put reprendre le contrôle de ses planètes, les unes après les autres et récupérer le territoire conquis par Thrawn. Pendant que la Nouvelle République se remettait de la campagne menée par le Grand Amiral Chiss, l'Empire devint encore de plus en plus faible, scindé par les derniers Moffes et officiers loyaux qui, une fois Thrawn mort, pensaient que la situation était une fois pour toute perdue : l'Empire se mourait.

Alors que la Nouvelle République fêtait encore sa victoire sur Thrawn, le spectre de Palpatine refit surface sur le monde Byss, dans le Noyau Profond. En effet, l'esprit de l'Empereur avait voyagé depuis Endor jusqu'à Byss et avait pris possession d'un clone de lui-même, arrivé à maturité. Depuis son nouveau quartier général, il prit contact avec le Commandant de l'Empire et notamment avec Isard.

L'Empereur lui demanda d'aller voler le *Lusankya*, volé des années auparavant lors de la Bataille de Thyferra par la Nouvelle

République. Pour ce faire, elle rencontra l'Escadron Rogue et conclut un accord avec lui : elle offrait son aide à la Nouvelle République afin que cette dernière puisse récupérer les prisonniers du *Lusankya*, qui maintenant étaient sous la coupe de Krennel, le Seigneur de Guerre régnant sur l'Hégémonie de Ciutric. Le commandement accepta et une flotte d'intervention partie pour l'Hégémonie afin de vaincre Krennel. L'attaque fut un succès : Krennel fut tué et les prisonniers sauvés. Hélas, Isard s'était jouée de la Nouvelle République et, alors que la flotte se battait loin des chantiers navals de Bilbringi, Isard s'y rendit et tenta de voler le *Lusankya*, en cours de réparation. Heureusement, les services d'intelligence se doutaient d'un piège et c'est Iella Wessiri qui découvrit la trahison d'Isard. Iella se confronta à elle et la tua, reprennent les commandes du *Lusankya* avant que celui-ci ne rejoigne l'Empire.

Mais l'Empereur avait d'autres plans, Isard n'étant qu'un pion entre ses mains. Il lança toute sa flotte contre les Mondes du Noyau et remporta victoires sur victoires, plongeant la Nouvelle République dans un chaos total. Coruscant tomba, et Mon Mothma dut s'enfuir de la planète, de Chandrila et de bien d'autres encore. La Nouvelle République dut se réfugier sur la lune de Da Soocha. Toutefois, une confusion apparut dans les rangs impériaux et la Nouvelle République en profita pour tenter des attaques contre la flotte de l'Empereur; c'est comme cela que Luke Skywalker, après s'être écrasé à bord d'un destroyer stellaire sur Coruscant, fut emprisonné par l'Empereur qui tenta de le rallier à sa cause. Luke savait que le seul moyen de vaincre l'Empereur était de retourner son pouvoir contre lui, et il fit semblant de se rallier du Côté Obscur en rejoignant les rangs de Palpatine.

Ce dernier continua à étendre son pouvoir sur le Noyau et lança les Dévastateurs de Mondes sur Mon Calamari pour priver la Nouvelle République de son principal chantier naval. Néanmoins, grâce à Luke, les Dévastateurs purent être anéantis, mais pas à temps pour éviter à la planète aquatique des dégâts importants. Mais la duplicité de Luke n'échappa pas à l'Empereur qui en informa Leia, venue au secours de son frère. Il lui confia qu'il serait vainqueur sur Luke et que rien ne pourrait l'arrêter. Mais il voulait aussi

tirer profit de la sœur de Luke. En effet, il tenta d'immiscer son esprit à l'intérieur de l'enfant que Leia portait afin de s'assurer force et vitalité car lui-même, ou plutôt ses corps, tombaient en lambeaux à cause de l'intensité du Côté Obscur de la Force qui résidait en lui.

Leia parvint à s'extirper de l'emprise néfaste de Palpatine, alors que Luke détruisait les chambres de stockage des clones de Palpatine. Hélas, ce dernier réussit à transférer son essence à l'intérieur du dernier des clones. Sorti de sa torpeur, il affronta et réussit à vaincre Skywalker, sans pour autant le tuer. L'Empereur prit alors les commandes de son super destroyer Eclipse et se rendit à Da Soocha, posant un ultimatum à la Nouvelle République. Soit elle lui livrait Leia, soit il détruirait la lune. Leia accepta et se rendit à bord. Mais alors que l'Empereur l'exhortait à se battre contre son frère, elle se mit d'accord avec ce dernier pour attaquer Palpatine. A eux deux, ils le défirent et durant la bataille, ils créèrent un énorme tourbillon de Force qui pulvérisa le vaisseau juste après que les deux jumeaux aient volé un vaisseau impérial et fui loin du super destroyer en perdition.

Mais Palpatine était toujours un ennemi de la Nouvelle République car il avait caché, sur Byss, un clone de lui-même, à l'abri de toute attaque et il incorpora son essence à l'intérieur de ce corps. Après avoir repris des forces, il demanda à ses ingénieurs de construire un canon capable de tirer sur n'importe quelle cible dans la galaxie à partir de Byss. Umak Leth et ses ingénieurs réussirent à construire ce canon galactique sur les bases de celui ayant équipé l'Etoile de la Mort. Ainsi, l'Empereur put faire souffler un vent de terreur sur la galaxie en détruisant des planètes et des vaisseaux sans préavis ni bataille. Sa première cible fut la base secrète rebelle où étaient réunis les dirigeants du gouvernement provisoire de la Nouvelle République. Il fit feu et la planète explosa. Heureusement, les leaders du gouvernement avaient eu le temps de fuir : tout n'était pas encore perdu pour la Nouvelle République.

Le temps joua contre Palpatine car son corps se dégenérait à vue d'œil, et après le sabotage du complexe de clonage par Carnor Jax, il n'avait plus de clone sous la main. Ainsi, il voyagea jusqu'à Korriban pour y trouver de l'aide de la part des esprits des anciens Seigneurs Sith, qui

lui dirent de prendre possession du corps d'un jeune Jedi. N'ayant pas le choix, il tenta encore une fois de voler le bébé de Leia, le jeune Anakin Solo, caché sur Onderon. Il vint avec son nouveau vaisseau de combat, un super destroyer de classe Eclipse II et une violente bataille spatiale s'ensuivit. Le bâtiment, bien qu'imposant, ne fut pas une menace pour longtemps car R2-D2 prit le contrôle de celui-ci et lui donna l'instruction de sauter dans l'hyperspace. Le destroyer passa en vitesse hyperspatiale pour en ressortir en face du canon galactique sur lequel il s'écrasa. Les deux vaisseaux explosèrent, mais le canon galactique eut tout de même le temps de lancer un missile contre la planète Byss qui explosa à son tour, privant l'Empereur de base de refuge.

Mais Byss ne lui servait à rien tant qu'il n'avait pas récupéré Anakin Solo, l'enfant de Leia. Après plusieurs tentatives infructueuses pour l'obtenir, il dut faire face à un groupe de Jedi, commandé par Luke qui voulait le capturer. Mais l'Empereur n'était pas si facilement capturable, même dans l'état où il était. Il combattit avec force et tua deux Jedi avant d'être lui-même blessé mortellement d'une décharge laser tirée par Han Solo. Son essence tenta de s'échapper de la planète mais un des Jedi mort l'en empêcha, détruisant son esprit en même temps que le sien. L'Empereur était enfin vaincu, et la Nouvelle République put reprendre, peu à peu, les planètes sous contrôle impérial.

Durant une année, rien ne se passa, la Nouvelle République ne se montra pas agressive contre l'Empire et ne tenta aucun coup de force pour en finir avec lui. Elle s'organisa plus qu'elle ne combattit. Avec à sa tête Leia Organa, elle entra dans une ère de changement. En effet, Leia avait décidé, dans un programme de décentralisation, de donner plus de pouvoir aux systèmes, afin de ne pas retrouver un Sénat corrompu qui dicte des règles aberrantes à toute une galaxie. Mais une crise chamboula tout l'équilibre qui semblait régner. La découverte du Documents sur la destruction de Camaas. Celui-ci disaient qu'un groupe de Bothans y avait participé en sabotant les infrastructures de la planète, laissant le champ libre à un bombardement orbital de la part de Palpatine. Cette nouvelle créa deux camps belligérants : celui des défenseurs de la paix, qui clamaient que le passé était le passé et qu'il valait mieux se

concentrer sur autre chose que ces vieilles rancœurs et l'autre, dont les partisans étaient assoiffés de vengeance et qui voulaient que les Bothans soient punis. A cela s'ajouta la réapparition de Thrawn, qui n'était en fait qu'un acteur recevant ses ordres de deux autres représentants impériaux, le Moff Disra et le major Grodin Tierce. Cette apparition effraya davantage la galaxie et beaucoup de planètes se livrèrent à l'Empire sans combattre, de peur d'affronter Thrawn.

Alors que le conflit s'intensifia, l'Empire avait décidé de faciliter la destruction de Bothawui en sabotant les boucliers planétaires de la planète. Le but final était, qu'après la bataille entre les forces pacifistes et celles réclamant des sanctions autour de Bothawui, devenue la planète charnière du conflit, trois destroyers stellaires impériaux, cachés derrière un écran d'invisibilité, détruiraient les survivants de la bataille et raseraient l'intégralité de la planète, amenant un vent de panique sur la Nouvelle République déjà affaiblie par la multitude des petits conflits qui éclataient déjà. Hélas, cet objectif ne put être atteint car, grâce à Han Solo, les trois destroyers furent repérés et les forces en orbite autour de Bothawui, après avoir commencé à se battre, joignirent leurs efforts et mirent en déroute la flotte impériale. Parallèlement, Luke et Mara Jade revinrent de Nirauan avec en main le véritable Document de Camaas, récupéré dans les banques de données de la Main de Thrawn. La vérité éclata au grand jour, les coupables arrêtés et punis. Pendant ce temps, le faux Thrawn fut démasqué par Pelleaon et le Moff Disra, l'instigateur de cette attaque et de cette mascarade, fut écroué. Dans cette paix retrouvée, la Nouvelle République et les Vestiges de l'Empire purent conclure un traité de paix afin d'en finir avec cette guerre. Ce fut un grand jour pour la galaxie car la guerre civile était définitivement arrêtée, même si quelques officiers républicains n'étaient pas d'accord et même si des officiers impériaux trouvaient que les termes du traité étaient déshonorants pour l'Empire.

Mais alors qu'une menace disparaissait, une autre se profilait à l'horizon pour la Nouvelle République. En effet, quelques années après la signature du traité de paix, des extragalactiques, connus sous le nom de Yuuzhan Vong, pénétrèrent dans la galaxie et attaquèrent la Nouvelle République. Sous la

conduite du nouveau Chef d'Etat Borsk Fey'lya, la Nouvelle République ne réagit pas tout de suite, laissant le temps aux Yuuzhan Vong de s'emparer d'Helska IV et de Belkadan; par ailleurs, Sernpidal fut détruite après que sa lune, attirée par un Basal Dovin, se soit écrasée à sa surface. Prônant la négociation, la Nouvelle République perdit un de ses membres les plus importants, Elegos A'Kla, qui s'était rendu auprès du commandant yuuzhan vong Shedao Shai pour engager des pourparlers : il fut assassiné et rendu à la Nouvelle République alors que son seul but était de mieux comprendre la culture des envahisseurs. Prenant cette action pour barbare, le gouvernement républicain informa les Vestiges de l'Empire de la menace. Ces derniers en réaction leur promirent de l'aide face aux Yuuzhan Vong. Ceci fut mis en œuvre, mais les forces conjuguées de la Nouvelle République et des Vestiges ne vinrent pas à bout des Yuuzhan Vong lors de la Bataille d'Ithor, qui vit la planète verte complètement dévastée par un organisme bactériologique. De plus en plus de planètes tombèrent sous le joug des Yuuzhan Vong : Dantooine, Agamar, Ord Mantell, Wayland, sans que la Nouvelle République ne puisse intervenir de façon décisive. Ce n'est que lors de la Bataille de Fondor, durant laquelle la majeure partie de la flotte hapienne, venue en renfort, et la moitié des forces Yuuzhan Vong furent détruites, ce qui donna sa première victoire à la Nouvelle République. Mais ceci n'empêcha pas l'ennemi de continuer son invasion.

L'Académie de Yavin IV devint la cible des Yuuzhan Vong, après que le gouvernement républicain ait tenté de dialoguer avec ces derniers. Heureusement, tous les élèves de l'Académie s'en sortirent, exceptée Tahiri Veila, qui fut par la suite secourue par Anakin Solo. Les jeunes apprentis furent placés sur l'*Aventurier Errant* et fuyèrent Yavin. Mais la Nouvelle République ne resta pas statique encore longtemps, et elle attaqua un vaisseau monde en cours de construction autour de Sernpidal. Hélas, l'ennemi extragalactique était toujours indomptable : il pris rapidement les planètes de Reecee et de Borleias, s'approchant dangereusement de Coruscant. Alors que les Jedi envoyèrent un groupe des leurs sur un vaisseau monde en orbite de Myrkr pour détruire le complexe de production de Voxyns, des monstres traqueurs de Jedi, la Nouvelle

République dut affronter les Yuuzhan Vong autour de Coruscant qui, après un virulent combat, tomba, forçant le gouvernement républicain à s'enfuir et à se disperser. Mais cette bataille vit la mort de Borsk Fey'lya qui se sacrifia après avoir compris que sa politique anti-Jedi et pour une coopération avec les Yuuzhan Vong, n'avait abouti qu'à la défaite.

Après une tentative de coups d'état instiguée, et ratée, par Pwoe, un des conseillers de Fey'lya, le gouvernement se localisa sur Mon Calamari et Cal Omas fut élu Chef d'Etat. S'ensuivit alors un renversement de situation : les attaques menées de front par l'Amiral Kre'fey et l'Amiral Sovv, basées sur les plans d'Ackbar, furent de réels succès et les Vong commencèrent à reculer. De plus, le jeune Jacen Solo, capturé lors de la mission sur Myrkr, revint de sa détention, ce qui améliora le moral de l'armée car tous savaient qu'il était désormais un Jedi très puissant. Voyant que seule une union entre les plus puissantes factions de la galaxie pouvait renverser définitivement le cours de la guerre, Cal Omas proposa une alliance entre les Vestiges et la Nouvelle République : ainsi se créa l'Alliance Galactique. Grâce à cette alliance, les Yuuzhan Vong furent repoussés de plus en plus loin, et la découverte de Zonama Sekot, planète mythique, permit l'écrasement des armées yuuzhan vong. Coruscant fut reprise, et peu à peu, les Yuuzhan Vong furent délogés de leurs positions. Après trois ans de guerre contre les extragalactiques, celle-ci fut enfin terminée, et la paix put revenir sur la galaxie. La Nouvelle République put se reconstituer et reconstruire toutes ses institutions. Après plus de vingt ans de guerre, elle put enfin goûter à la paix. Mais peut être pas pour longtemps...

Idéologie néo-républicaine

Tout comme son prédécesseur, la Nouvelle République repose sur des idéaux propres, qui en font un gouvernement qui tranche avec l'Empire, car son idéologie est presque radicalement opposée avec celle de ce dernier.

La Liberté : C'est un de ses plus importants idéaux, la liberté, surtout après la période qu'il traversa la galaxie sous la dictature de l'Empereur. La Nouvelle République se base presque entièrement sur le principe de liberté. Pour elle, la galaxie est libre et ne doit pas appartenir à qui que se soit de façon

dictatoriale. Toutes les espèces sont libres d'exister, de se déplacer, de travailler dans tous les domaines où elles veulent postuler sans aucune discrimination ou ségrégation. Les peuples peuvent se gouverner eux-mêmes sans qu'aucun autre gouvernement ne s'y oppose ou soumette sa volonté. C'est un grand changement par rapport à l'ère impériale durant laquelle la galaxie était prisonnière de l'Empereur et de son Empire. Mais cette liberté s'exprime aussi par la liberté d'expression, trop souvent oubliée durant les ères sombres. Chaque citoyen de la galaxie a le droit de dire ce qu'il veut, à condition que ce qu'il dit n'entre pas en contradiction avec les lois édictées là où il vit. Cette liberté peut être aussi bien un outil formidable pour la démocratie qu'un outil de tyrannie car toutes les idées peuvent être dites, donc il n'y a plus de frontière aux propos nationalistes, ou encore favorables à tels ou tels mouvements.

De même cette liberté s'applique sur le plan politique et économique. Les gouvernements sont responsables et n'ont de compte à régler à personne sur la manière dont ils gèrent leur économie ou leur système politique, si, bien entendu, cela ne transgresse pas les lois basiques galactiques, à savoir le crime, la violence, l'injustice etc.... De même sur le plan politique, les gouvernements peuvent décider ou non de rejoindre la Nouvelle République. La décision leur appartient entièrement et personne d'extérieur à eux-mêmes ne peut les forcer à se mettre sous protectorat républicain.

La Paix : La Nouvelle République, contrairement à l'Empire est un gouvernement motivé par un but pacifiste dans toute la galaxie. Ses dirigeants souhaitent que les conflits cessent et que la démocratie triomphe. Toutefois, pour la Nouvelle République, la paix n'est acquise que si aucun gouvernement dictatorial ou tyrannique n'a la mainmise sur une planète ou plusieurs planètes car, la tyrannie est une tare pour la galaxie, comme l'a montré l'Empire. Ainsi, pour arriver à la paix, la Nouvelle République doit parlementer avec les gouvernements concernés soit pour les forcer à changer de système politique, soit pour apporter des amendements à ce système, et ainsi qu'il soit, au fur et à mesure, de plus en plus démocratique.

Mais encore plus, la guerre est une alternative tout à fait justifiée pour la Nouvelle

République afin d'étendre la démocratie sur des planètes asservies à un régime dictatorial. Mais la guerre ne peut être déclenchée que si la planète refuse obstinément d'adopter un nouveau système politique ou des réformes. De fait, la Nouvelle République suis l'adage: "Qui veut la paix, prépare la guerre". Cette mentalité provient du fait que, pendant trop d'années, la galaxie a été sous le joug de l'Empire et qu'après toutes ces années de souffrance, il a fallu mettre un terme à cette folie et en finir une fois pour toutes avec les réminiscences du système impérial.

Il ne faut pas croire que la Nouvelle République est constamment en guerre contre les états parias. En effet, son profond désir de paix se manifeste aussi par la résolution des conflits sur des planètes, appartenant ou pas à son territoire. Pour résoudre ces conflits, son meilleur mode d'action est la médiation. Partout où des conflits éclatent, à l'instar de la République, elle y envoie des officiers, des ambassadeurs, des médiateurs pour arranger la situation et c'est souvent un moyen qui fonctionne.

La Justice : La justice est une autre des préoccupations de la Nouvelle République. Encore une fois, ce désir provient du dégoût de l'Empire et de son système judiciaire plus que répressif. L'Empire imposait ses lois et tous les contrevenants étaient soit déportés, soit exécutés. De fait, la Nouvelle République voulut remédier à ce problème. Elle créa un système judiciaire stable, efficace sur la majeure partie des planètes qu'elle occupait car la justice fait partie de la démocratie. Quelles que soient leurs espèces, leur situation sociale, tous les citoyens de la Nouvelle République peuvent intenter un procès contre telle ou telle personne pour réparer une injustice qui lui a été faite. Les tribunaux se doivent de donner un avis impartial et juste afin de défendre au mieux l'opprimé et de punir le coupable.

Cette idéologie se traduit sur le plan pratique de la sorte:

Recrutement : la Nouvelle République n'était pas très puissante à ses débuts, et pour imposer son idéal au reste de la galaxie, elle dut faire appel à des hommes et des femmes, de toutes espèces, de tout niveau social et culturel afin de l'aider dans sa tâche. Ainsi, des centaines d'êtres intelligents ont rejoint ses

rangs car ils adhéraient à cette vision de la galaxie. Ces différentes personnalités se sont réparties dans une multitude de branches selon les besoins de la Nouvelle République en personnel. Beaucoup incorporèrent les escadrons de combat et partait au combat, affrontant les redoutables chasseurs et destroyers de l'Empire. D'autres, préférant servir la Nouvelle République d'une façon plus pacifique, rejoignirent l'ingénierie, le personnel de réparation, le personnel naviguant, les communications ainsi que le Haut Commandement.

Puis au fur et à mesure de son expansion, l'appel aux bonnes volontés se fit de moins en moins pressant car les gens rejoignaient d'eux même la Nouvelle République, voyant son avancée sur l'Empire et peu à peu, elle devint une institution au même titre que l'Empire avec son lot de fonctionnaires, de militaires, d'avocats, de conseillers, de politiciens etc....

La multitude des cultures : La Nouvelle République tenait à cœur de mettre en avant toutes les cultures de la galaxie, sachant pertinemment que c'est la diversité qui fait la force d'une nation démocratique. Ainsi, les peuples de la galaxie se virent encourager à répandre leur culture à travers diverses formes : expositions, congrès, concerts et conférences. Les races dont la culture avait été supplantée par l'Ordre Nouveau purent enfin s'exprimer comme sous l'Ancienne République, apportant une nouvelle vision à la Nouvelle République qui y trouvait maintes sources d'inspiration pour édifier de nouveaux bâtiments détruits par la guerre, ou encore décorer ses places de villégiatures et ses palais gouvernementaux. Elle montrait bien par ce florilège de culture que toutes les espèces étaient conviées à rejoindre la Nouvelle République et qu'aucun n'aurait à souffrir de discrimination ou de ségrégation.

Le Rassemblement des Espèces : A l'opposé de l'Empereur, les dirigeants de la Nouvelle République voulaient que toutes les espèces puissent participer à la construction de la Nouvelle République, sans distinction race mais plutôt par les capacités propres à chacun de faire un travail ou un autre. Les humains n'étaient plus les seuls à être capables de diriger la galaxie, toutes les autres espèces également car chacun avait un avantage que l'autre ne possédait pas. C'est ainsi que les

Mon Calamaris furent connus pour leur arsenal et leurs chantiers navals qui produisaient la majorité des croiseurs de la Nouvelle République. Mais plus que de les glorifier, cela incita les autres espèces à se spécialiser dans un domaine pour aider la Nouvelle République. Les Elomins furent remerciés pour leur sens de la tactique très poussé. Les Sullustains furent mis au devant de l'affiche pour leurs créations et leurs services rendus à la Nouvelle République via leur société SoroSuub, même si cette dernière était plutôt pro-impériale qu'autre chose. Mais il y a aussi les Bothans pour leur service d'infiltration et d'espionnage, les Wookies pour leur talent au combat.

Cette multitude permettait un meilleur dialogue, car si une seule espèce venait à diriger, elle deviendrait vite haïe par les autres en raison de son statut privilégié. Et cela va même plus loin : si une seule espèce dirigeait, les décisions prises par cette dernière ne seraient plus motivées que par les standards auxquels elle a été habituée. Ils n'œuvreraient que dans leur sens, sans se préoccuper des autres espèces et courraient droit à la catastrophe car les mouvements de révolte se multiplieraient. Ainsi, c'est par la conjonction de l'idéal démocratique et par une plus-value accordée aux espèces que ces dernières peuvent œuvrer pour la victoire de la Nouvelle République.

L'Elitisme refusé : Contrairement à Palpatine, la Nouvelle République ne pense pas que seuls les forts ont le devoir de secourir les faibles, mais plutôt que chacun peut aider son prochain. C'est une idéologie pro-communautaire, car quelle que soit l'espèce, l'être vivant y appartenant peut venir en aide à une autre espèce sans clivage car sa "valeur" en tant qu'espèce n'est pas aussi noble et haute que celle d'une autre espèce. Chacun peut, et chacun doit, venir en aide à celui qui est dans une situation difficile ou de faiblesse. De plus, ce ne sont pas les plus forts qui doivent gouverner les autres espèces, mais ce sont ceux qui sont les plus aptes à gouverner, non pas par la force, mais par leur intellect, ou leur qualité morale, ainsi que leur facilité à comprendre et accéder aux requêtes de ses citoyens.

En outre, ce n'est pas parce que la famille d'un homme possède un grand prestige politique

par ses actes passés que cet homme doit accéder au pouvoir de façon automatique. Ce n'est pas non plus la richesse qui prévaut sous la Nouvelle République car l'argent n'a pas forcément été gagné par soucis envers les autres, mais peut-être par égoïsme, par cupidité ou encore par cruauté. Ce n'est donc pas ce type d'homme politique que la Nouvelle République veut donner pour modèle. Toutefois, si un homme juste, possédant des richesses, se présente au poste de gouverneur ou chef d'Etat, c'est sa droiture plus que ses richesses qui sera louée et son statut privilégié ne sera qu'une arme de plus pour la Nouvelle République comme la Princesse Leia Organa qui, par ses facilités et son statut de sénateur au sénat impérial, a pu aider la Rébellion à acquérir des documents secrets et ainsi triompher de l'Empire.

Structure de la Nouvelle République

La création de la Nouvelle République n'a pas été sans problème car les dirigeants ont dû partir du néant. Il n'y avait aucun organisme officiel de la Nouvelle République, aucune base solide sur laquelle se reposer, aucune planète prédéfinie pour y placer la capitale. Ce ne fut donc qu'au fil des années que la Nouvelle République se dota de toutes les institutions démocratiques dont un état puissant est normalement composé. Encore plus, Mon Mothma et les autres redoutaient qu'un système du type de celui de l'Ancienne République n'aboutisse à la même fin : décadence, corruption et disparition pure et simple de ce glorieux gouvernement. Il y eut plusieurs stades de développement car la situation ne laissait pas à Mon Mothma le soin d'organiser et créer toutes les organisations dont la Nouvelle République avait besoin sur le moment.

Le Conseil Provisoire

Ce fut l'un des premiers organismes à voir le jour. Il regroupait les huit signataires de la Déclaration de la Nouvelle République. Ses fonctions pouvaient s'apparenter à un Haut Conseil de la Nouvelle République car c'est lors de ses séances qu'étaient votées les lois, les actions à mettre en place, les planètes à rallier à la cause républicaines, mais aussi toutes les affaires économiques auxquelles elle participe. En effet, même si la Nouvelle République ne venait à peine que d'apparaître, elle avait sous

son égide plusieurs planètes dont l'économie était agonisante du fait de la scission d'avec l'Empire. C'est pourquoi, des décisions économiques furent plus que vitales, car un gouvernement ruiné n'a aucun avenir.

De plus, les membres de ce Conseil avaient un fort pouvoir sur les forces armées républicaines, ils pouvaient démobiliser telles ou telles unités sans donner plus d'explications et les soldats devaient obéir. Bien que cela puisse ressembler à un conseil tyrannique, ce n'était pas vraiment le cas : seule la situation exigeait que les Conseillers puissent jouir de ces pouvoirs afin de réagir vite face à une attaque impériale ou autre, sans devoir passer trop de temps à réfléchir ou à se concerter puis à voter l'adoption ou non de ces démobilisations.

Le Sénat

Sachant que la Nouvelle République ne pouvait vivre longtemps avec un Conseil Provisoire constitué de si peu de membres, et que, bientôt, les planètes ralliées à la cause républicaine demanderaient à faire partie du système politique, Mon Mothma décida de réinstaurer le Sénat, comme sous l'Ancienne République.

Le Sénat est la plaque tournante de la politique de la Nouvelle République car c'est dans son enceinte que toutes les décisions, qu'elles soient politiques, économiques, sociales ou militaires sont prises, et aucune loi ou amendement ne peut être apporté tant que ce projet n'a pas été voté et ratifié par le Sénat. Pour assurer une clairvoyance d'esprit, le Sénat est constitué de Sénateurs représentant une ou plusieurs planètes. En effet, cette affiliation dépend grandement de l'importance politique de la planète, comme Kuat par exemple, ou de l'importance militaire, nous pouvons citer Mon Calamari, ou encore économique. Il n'est donc pas rare de voir un représentant d'une planète comme Kashyyyk ou Kuat, au milieu de représentants de dizaines de planètes comme le Sénateur de l'Espace Bothan.

Toutefois, le Sénat est plus une place de débat que de décision du fait du nombre de Sénateur y faisant partie, et du nombre d'opinions divergentes. Ce n'est pas souvent lui qui décide de créer une loi ou un amendement mais seulement de poser sa signature en bas

du traité. Ce sont d'autres chambres, liées au Sénat, qui sont chargées d'élaborer les lois car elles possèdent une meilleure spécialisation que le Sénat en lui-même. Mais il ne faut pas croire que le Sénat n'est qu'un organisme qui se contente de ratifier un traité. C'est lors de ces séances que sont débattus les grands problèmes de la Nouvelle République et la conduite à adopter face à une situation, comme par exemple comment faire pour empêcher la guerre civile lors de la crise du Document de Caamas, ou encore, débattre de la création d'un Nouvel Ordre Jedi demandé par Luke Skywalker. De fait, bien qu'ils n'élaborent pas les lois, les Sénateurs les inspirent fortement et sont les piliers de la démocratie.

Le Sénat est plus un organe d'action au sein de la Nouvelle République qu'une organisation étatique, qui ne fait que voter sans considération. Il peut déclarer la guerre (avec le concours du Haut Conseil de la Nouvelle République) à une planète, il peut décréter l'état d'urgence et réquisitionner toutes les ressources possibles pour venir à bout d'un problème.

Les Sénateurs

Chaque sénateur est élu sur la ou les planètes qu'il va représenter au Sénat indépendamment de la volonté du chef d'Etat ou d'autres membres influents de la Nouvelle République. La seule majorité absolue est requise au premier tour des élections et la majorité relative au deuxième tour. Chaque Sénateur a le droit de vote ou de veto sur un projet de loi et il peut l'utiliser autant de fois qu'il lui semble nécessaire. En outre, chaque sénateur a le droit de posséder un assistant qui, s'il doit retourner sur les planètes qui l'ont élu, prendra sa place et votera à sa place.

Toutefois, le sénateur n'a pas que des droits, il doit aussi remplir des devoirs tels s'informer exactement de ce que les planètes qui l'ont élu désirent sur tel ou tel projet de loi, cesser de faire ce qu'il a en cours pour venir sur une de ses planètes qui est sur le point de tomber dans l'anarchie. Mais encore plus, il a le devoir d'être à l'écoute de toute requête apportée par un citoyen de la Nouvelle République et ne pas prendre à la légère cette demande. S'il trouve cette proposition intéressante et que deux autres sénateurs ont été convaincus par cette requête eux aussi, il a le devoir d'en informer

le Sénat et de faire passer cette requête auprès du Haut Conseil de la Nouvelle République.

Le Haut Conseil de la Nouvelle République

Il réunit six membres qui ont le titre de Hauts Conseillers, mais qui, chacun, ont prouvé leur valeur par leurs actes ou leurs idéaux. Il est présidé par le Chef d'Etat et n'a pour fonction que de débattre des graves troubles qui agitent la Nouvelle République ou des idées qui posent le plus problème au regard de l'éthique déjà inscrite de la Nouvelle République. Une attaque contre une planète sans défense ou un complexe de construction sans défense requiert l'aval du Haut Conseil car la Nouvelle République se pose contre une attaque à grande échelle de cible pacifique, même si c'est pour endiguer une menace. C'est d'ailleurs souvent parce que le Sénat est trop divisé sur ce point que le Haut Conseil est requis pour trancher une fois pour toutes sur le sujet. Il fut créé deux ans après la Bataille d'Endor mais fut dissous après la prise de contrôle de Coruscant par les Yuuzhan Vong.

Le Chef d'Etat

Le Chef d'Etat est le personnage le plus important dans la hiérarchie de la Nouvelle République. Il est élu au trois cinquième de la majorité des votes exprimés au Sénat et tire tout son pouvoir du fait qu'il a été élu par les représentants eux même du peuple. Mais plus qu'un chef politique, il est également le Commandant en chef de la Flotte et a tout pouvoir sur les soldats. C'est lui qui préside le Haut Conseil de la Nouvelle République mais il peut également présider les séances au Sénat s'il décide que cela est judicieux. C'est ce que fera Borsk Fey'lya tout le long de l'invasion Yuuzhan Vong. Il peut néanmoins demander à n'importe quel sénateur de devenir le Maître de Conférence lors d'une séance au sénat.

Toutefois, lorsqu'un Président est élu, il peut être déchu de ses fonctions par un vote majoritaire contre lui par les membres du Sénat qui, avant de voter, ont fait signer au trois cinquième des autres Sénateurs, une pétition non confidentielle dont les signataires expriment leur désir de changer de présidence. En cas de décès du Président, les membres du Haut Conseil prennent le pouvoir jusqu'à ce qu'un nouveau Président soit élu par le Sénat.

Les gouverneurs planétaires

Les gouverneurs planétaires sont des fonctionnaires subordonnés au Sénat qui ont charge de faire respecter l'ordre et la loi républicaine sur les planètes qu'ils régissent. Contrairement à leur nom, ils peuvent aussi bien gouverner une planète qu'un groupe de planètes comme il fut le cas pour le système Corellien qui, après une tentative d'indépendance, fut placé sous la juridiction d'une Drall, Marcha, qui avait aidée la Nouvelle République dans sa lutte contre le conflit interne.

Le centre de contrôle de l'exploitation de planètes

Cette subdivision de la machine politique de la Nouvelle République est chargée de s'assurer que toutes les planètes ou les ressources découvertes par les explorateurs sont correctement référencées et qu'aucune fraude sur l'appartenance de ces planètes n'est faite. Par exemple, pour éviter qu'un explorateur ne s'approprie délibérément une planète récemment découverte et qu'il en retire d'énormes profits. Cet organisme s'assure également que les taxes d'exploitation de ces planètes sont correctement versées et dans de bonne proportion à la Nouvelle République.

Les renseignements néo-républicains

Aucune institution ne pourrait se passer des informations sur l'espace qu'elle gère, et cela avait été bien compris par Palpatine. Ce corps du gouvernement républicain est à la fois bien connu et en même temps mystérieux car beaucoup d'organisations sous-jacentes ne sont pas révélées dans un souci de protection des informations. Il est notamment utilisé pour répertorier toutes les activités illicites sur le territoire de la Nouvelle République mais aussi pour garder un œil sur les Vestiges de l'Empire. C'est cette branche du gouvernement qui s'occupe de placer des espions à des points stratégiques ou d'en démasquer d'autres.

Les organisations qui en font partie sont:

Les Services Secrets de la Nouvelle République (SSNR).

Le centre d'étude des astres qui, malgré un nom énigmatique, est chargé de fournir des

informations sur une planète ou un secteur de la galaxie.

Le service de référentiation qui est chargé de s'informer sur les habitudes des espèces peuplant la galaxie.

Les Observateurs

Cette institution est née peu après que Ponc Gavisom soit élu Président, et avait la fonction d'observer comment se comporte les habitants de telles ou telles planètes et de déceler si des risques de révoltes ou d'insurrections étaient à prévoir. Toutefois, leur liberté et leur assignation leur permettent d'agir plus facilement que des espions car cela fait depuis longue date qu'ils sont intégrés au milieu qu'ils observent et peuvent mieux comprendre ce qui se passe sur la planète. Tous leurs rapports vont directement devant les membres du Haut Conseil et s'il y a risque, les Hauts Conseillers décident des mesures à prendre.

Dans un souci d'impartialité, les Observateurs sont mobilisés loin de leur planète natale car il est ainsi plus facile pour eux de se forger une idée sur le peuple et de pouvoir remplir encore mieux leurs devoirs en ignorant tout de la culture locale, et n'ont donc ainsi aucun préjugé.

Les organisations de maintien de l'ordre

La loi est un des principes fondamentaux de la Nouvelle République au même titre que l'équité. Il lui faut donc avoir recours à divers organismes judiciaires pour faire appliquer ses principes, phares de la démocratie. Mais certains de ses organismes ont pour fonction non pas de réguler la démocratie, mais plutôt d'éviter la multiplication des tyrannies à travers toute la galaxie tel le Conseil de supervision militaire galactique.

Dans le cas où les lois ne sont pas appliquées ou alors qu'il y a une menace sur l'intégrité de la démocratie dans la galaxie, la Nouvelle République peut faire appel à sa flotte et à son armée pour ramener la sécurité. C'est aussi une facette de la justice dans la galaxie.

La Cour de Justice

Fière de ses principes, la Cour de Justice est un

organisme faisant partie intégrante de la Nouvelle République. Basée sur Coruscant comme nombre d'autres organismes politiques, elle réunit des membres sélectionnés par le Sénat selon une liste qui a été présentée aux différents sénateurs. Le président de cette Cour de Justice est nommé par un vote de tous les autres membres, à la majorité absolue au premier tour, puis relative au deuxième. Hélas, son pouvoir est très limité du point de vue politique car comme nombre de hauts placés sont protégés par l'immunité politique, il ne peut en fait qu'agir une fois que le mandat de l'inculpé est terminé et dans la mesure où il n'y a pas prescription.

Mais cette Cour de Justice n'a pas pour fonction de débattre des crimes ou des problèmes mineurs survenus sur telle ou telle planète. Son vrai rôle est de punir les crimes d'Etat, les crimes contre la galaxie, de traduire en justice et de condamner les espions, comme pour le cas de Tycho Celchu. Elle se doit aussi de faire la lumière sur des fraudes survenues dans les sphères politiques ou des détournements d'argent.

Le Conseil de supervision militaire

Avec les services de renseignements, c'est l'un des services les plus efficaces et redoutables de la galaxie. Alors que les renseignements fouinent pour trouver des irrégularités ou des espions, le Conseil de supervision militaire s'occupe, quant à lui, de rendre légale une action militaire sur une cible donnée. Sans son approbation, aucune action ne peut être attentée. Tous les gouvernements sous juridiction de la Nouvelle République ne peuvent pas non plus se passer de son accord pour déclarer une guerre ou mener une action répressive contre un belligérant.

De fait, cet organisme assure une paix fragile car personne ne peut attaquer une cible sans en avoir informé les Conseillers qui, à leur tour, examinent les motifs de l'attaque et donne leur feu vert ou pas. Hélas, dans la pratique, ce n'est souvent pas le cas, et le Conseil de supervision doit, une fois l'action intentée, vérifier si les causes et les motifs étaient légitimes; le cas échéant, des poursuites peuvent être attentées contre l'agresseur.

Le service de police républicain

Il est difficile de caractériser les services de police de la Nouvelle République car ils dépendent entièrement de chaque planète. Dans la pratique, la police de chaque planète affiliée à la Nouvelle République est reconnue en tant que telle et il est donc ardu d'en donner les composantes, contrairement à l'Empire où il n'y avait qu'une seule police. En effet, chacun est différent selon la situation, le contexte planétaire. Mais nous pouvons au moins dire que le centre des polices est localisé sur Coruscant et que sa juridiction prime sur toutes les autres. Ses membres, qui constituent le plus haut barreau de l'échelle de la police, ont pour mission de prêter main forte à un service de police planétaire quand celui n'a pas les moyens nécessaires ou que l'affaire relie plusieurs planètes et que, de fait, la police locale n'a pas les prérogatives pour enquêter dans d'autres secteurs que le sien. Ils s'occupent aussi de la piraterie et de la contrebande qui touche toute la galaxie et requièrent des moyens colossaux pour localiser les pirates.

De fait, il n'est pas rare de voir des officiers de police travailler avec des militaires, car pour une situation donnée, ils ont besoin d'un croiseur assez puissant pour se lancer à l'assaut d'une base ou pour intercepter un groupe entier de pirates sur le point d'attaquer un convoi ou une planète.

La Force de défense de la Nouvelle République

Ce corps militaire est le principal tenant de la hiérarchie militaire républicaine. Il a été créé pour protéger la Nouvelle République d'une menace quelconque dans le but de réagir très rapidement afin de rendre cette menace inoffensive dans les plus brefs délais. Pour ce faire, il a à sa disposition l'intégralité de la Flotte de la Nouvelle République, mais aussi l'armée terrestre. De plus, il est en charge des systèmes de défense des planètes de la Nouvelle République.

Il est composé du Ministère de la Défense mais aussi de l'Etat major, des services de renseignements et du commandement militaire. L'Amiral en chef est généralement le responsable de la force de défense de la Nouvelle République et il doit rapporter ses actes au Chef d'Etat, mais en aucun cas, il ne doit en prendre ses ordres; c'est un officiel

détaché du pouvoir politique qui ne tient ses ordres que de l'Etat major et du Ministère de la Défense. Bien que plus faible que la flotte de l'Empire, celle de la Nouvelle République peut tout de même se targuer de disposer d'un arsenal impressionnant de vaisseaux, de transports, de chasseurs, etc.

La force de défense et l'Amiral en chef, ou autrement nommé Commandeur en chef des forces de défenses, furent rudement mis à mal lors de l'invasion des Yuuzhan Vong. En effet, ils n'ont pas été assez prompts à réagir, et surtout, le Commandeur a enchaîné défaite sur défaite contre un ennemi supérieur en nombre et en organisation. Après la victoire des Yuuzhan Vong à Coruscant, la vindicte populaire contre la Force de défense et ses membres était ardente et toujours vive dans le cœur de nombre de citoyens qui avaient vu toute une vie partir en fumée. Ce ne fut qu'après la reprise de Coruscant et la création de l'Alliance Galactique que la population retrouva confiance en elle et apporta son soutien à la Flotte et à son commandant, Sien Sovv.

REPUBLIQUE OU EMPIRE ?

Certains d'entre vous aimeraient sans doute avoir le choix de leur camp. Les Personnages incarneront-ils des représentants de la Nouvelle République ou des sbires de l'ancien Empire Galactique ? La question, en fait, ne se pose pas réellement. Tous les Personnages de ce jeu seront des habitants d'un monde en changement et tout dépendra bien entendu du ton donné à la campagne par le Maître du Jeu. Il peut être tout aussi intéressant de jouer des Impériaux ou des anciens Rebelles, mais on peut même aller plus loin et imaginer que vos Personnages ne soient pas impliqués du tout dans le conflit, cherchant seulement à tirer profit d'une situation ou à faire fortune. Ils peuvent être des libres penseurs détachés de toute philosophie ou de toute allégeance.

Selon le scénario que rédigera le Maître du Jeu, les Personnages pourront être d'un camp ou de l'autre, ou d'aucun.

QUELQUES NOTES POUR CONCLURE

Voilà qui termine ce chapitre volumineux qui aurait pu l'être encore plus. Tout d'abord, il nous faut remercier grandement le site Internet Star Wars Holonet qui a fourni la quasi-totalité des textes présentés ici. Ce travail a sans doute été fastidieux et puisque nous en bénéficions tous, il est bien normal de témoigner d'une pensée émue.

Vous trouverez encore bien d'autres renseignements sur le monde de la Guerre des Etoiles dans les chapitres suivants, qu'il s'agisse des espèces intelligentes que pourront incarner les Joueurs, des créatures sauvages qui peuplent la galaxie ou encore des droïdes, vaisseaux et véhicules, armes et technologies qui vous seront présentés...

