

CALDAN

Présentation générale.....	2	Les groupes d'influence.....	14
Histoire	2	L'Empire.....	14
Politique.....	2	Les Douze Familles	14
Histoire récente.....	2	Le Conglomérat DARC	15
Le poids des Douze Familles.....	2	Les mouvements ouvriers et de résistance.....	16
Régime politique.....	3	Le gouvernement civil	17
Informations culturelles	3	Les Aliens	18
Jours de fête	4	La place des Aliens	18
Survol rapide.....	5	Besalisks	18
Planétologie	5	Chadra-Fans	18
Richesses et industrie.....	6	Grans.....	18
Les grandes régions	6	Trandoskans.....	18
La capitale : Centrale.....	8	Twi'leks	19
Les autres villes	12	Zabraks	19
Répartition de la population	13	Les autres	19

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Histoire

L'histoire de Caldan remonte à près de 3.500 ans, quand une charte de colonisation a été accordée pour cette planète perdue à un groupe de colons-explorateurs. L'expédition privée initiale a été menée par une quinzaine de familles, dont douze ont survécu à ce jour et contrôlent toujours la planète.

Trouvant une planète riche et viable, ces premiers colons travaillèrent avec assiduité pour se donner les moyens d'assurer une colonisation massive au bout de quelques décennies.

La première vague de migrants (originellement des esclaves) est arrivée en 98 AF (après la fondation) et a permis de fonder la première colonie importante (sur l'île Proche), aujourd'hui abandonnée, et d'exploiter les premières mines. Les vagues de colons se sont enchaînées et ont mené à la création d'une nouvelle capitale, Centrale, en 237 AF.

L'exploitation des ressources de la planète fut rapidement menée ainsi que la construction des premières infrastructures importantes (monorails et astroport).

Au cinquième siècle, la planète se transforma d'une simple colonie minière en une planète industrielle. C'est à la même époque que les lunes commencèrent à être exploitées.

Vers l'an 1.000, les premières vagues de colons aliens sont arrivées, Grans, Chadra-Fans. Les Besalisks ne sont arrivées que vers 2.400 AF.

Durant toute son histoire, Caldan a été la victime de grandes révoltes, d'abord des esclaves puis des travailleurs, demandant toujours plus de richesses et de justice sociale, au détriment des propriétaires légitimes de la planète, les héritiers des premiers colons.

Ces mouvements ont provoqué une série de transformations majeures dans l'organisation sociale de la planète :

- Abandon de l'esclavage en 1.135 AF ;
- Création de Mairie-Centrale, en tant qu'organe politique indépendant, en 1.786 AF ;
- Création du sénat planétaire en 2.114 AF ;
- Création de la Chambre du Peuple en 2.347 AF ;
- Ouverture à tous des Jardins en 2.455 AF ;
- Jour chômé hebdomadaire en 3.128 AF ;
- Entrée dans la République Galactique en 3.182 AF, alors que, depuis sa fondation, la planète se tenait éloignée des affaires galactiques.

La grande révolte de 2.980 a été résolue par l'emploi massif de mercenaires Trandoshans, dont une bonne

partie est restée sur la planète et en constitue les troupes d'élite.

Les tensions demeurent toutefois régulières et les grèves, les manifestations, les émeutes et les mouvements révolutionnaires constituent une nuisance récurrente.

Politique

Caldan ne s'est réellement jamais intéressée à la politique ou à ses voisins. Elle a une vision très pragmatique et commerciale de la politique : chacun est libre de faire comme il veut chez lui, du moment que cela ne nuit pas au commerce.

Elle est devenue l'un des principaux fournisseurs de produits manufacturés et de technologie du secteur, et est prête à vendre ses marchandises à quiconque a les moyens de se les offrir.

De son histoire, Caldan n'a participé qu'à un unique conflit planétaire avec l'un de ses voisins pratiquant une politique d'extorsion et de piraterie. C'est à cette occasion que la puissance militaire de la flotte caldanienne a été démontrée, cette dernière étant largement technologiquement supérieure à celle de son adversaire.

Histoire récente

Par crainte de voir le conflit s'étendre jusqu'à elle, Caldan a voté en faveur de la création de l'armée républicaine, puis en faveur de la création de l'Empire, surtout par détestation de l'ordre Jedi qu'elle considérait comme s'immisçant de manière trop inquisitrice dans ses affaires internes.

Isolée et reculée, elle se pensait trop éloignée pour intéresser l'Empire, ce qui a changé douze ans plus tard, quand une délégation, armée, impériale est venue rappeler Caldan à ses obligations de planète impériale.

C'était il y a deux ans. Un gouverneur militaire a été nommé par l'Empire pour assurer la coordination entre les autorités locales et l'Ordre Nouveau. La COMPNOR se développe de jour en jour et une faible présence militaire impériale est là pour assurer la sécurité de la planète.

Le poids des Douze Familles

Les descendants des premiers colons forment aujourd'hui les Douze Familles (connues simplement sous le nom de Familles). Elles possèdent l'essentiel de la planète, de ses ressources et de ses moyens de production. Longtemps habituées à diriger de manière absolue et sans partage, elles ont dû lâcher un peu de lest sous la pression et les révoltes régulières pour donner une apparence de partage du pouvoir.

Elles possèdent toujours la grande majorité des richesses de la planète et vivent dans un luxe décadent. Désormais, elle se mêlent peu des affaires courantes et se mélangent rarement au peuple, préférant garder une saine distance renforçant le mystère qui les entourent.

La majorité des quelques milliers de membres qui les composent vivent reclus sur leurs propriétés de l'Île des Fondateurs ou dans l'Enclave de Centrale quand ils s'intéressent aux affaires ou à la politique.

Les Familles ont transcendé le stade de simples humains et vivent plusieurs siècles : la doyenne des Familles frôle les 500 ans, mais n'en fait qu'une petite quarantaine. Une mystique de plus en plus importante les accompagne et certains les voient comme des dieux bienfaisants veillant sur leurs fidèles.

Régime politique

Caldan est considérée par les Familles comme leur propriété privée, ils n'y tolèrent les travailleurs que parce que ce sont eux qui assurent sa prospérité et leur richesse. La majorité de la planète est encore sous le contrôle direct des Familles, mais elles ont dû faire des concessions importantes.

Une vaste administration gère la planète. En fait, son influence se limite à Centrale et aux affaires nécessitant une coordination planétaire. Issue des premières autorités indépendantes de Centrale, elle se nomme Mairie-Centrale. Elle est, théoriquement, indépendante des Familles et travaillant pour le bien commun. Les autres services globaux (armée, flotte, police ...) lui sont rattachés.

Son action concrète ne concerne que Centrale, les autres terres sont directement dirigées par leurs propriétaires. Les autres villes importantes ont souvent des chartes de gestion, négociées, et sont sous le contrôle d'un gouverneur nommé, qui s'avère le plus souvent être un membre en disgrâce ou en formation des Familles.

Le Maire assisté de ses douze délégués forment le Conseil de Mairie-Centrale qui constitue l'organe exécutif officiel de la planète.

L'organisation politique de Caldán s'appuie sur le sénat planétaire. Ce dernier est composé de trois chambres :

- La chambre haute (nommée la chambre ancienne) rassemble les douze familles. Elle est composée de 44 membres, normalement trois de chaque Famille (un expérimenté et deux plus jeunes suivant un parcours interne de formation); les dernières places étant attribuées aux différentes familles selon des règles complexes et propres dépendant de liens matrimoniaux, des circonstances, des besoins et de dettes internes.

- La chambre médiane (nommée la chambre du service) rassemble les fonctionnaires, ceux qui travaillent pour Mairie-Centrale, les militaires et les riches propriétaires. Ses 99 membres forment le cœur du système et sont élus selon des règles complexes visant à diviser le corps électoral.
- La chambre basse (nommée la chambre du peuple) rassemble 121 membres élus par ceux qui peuvent s'acquitter des impôts.

Les décisions nécessitent l'accord de deux chambres sur les trois. Quelques sujets suivent des règles plus spécifiques :

- L'élection du sénateur procède d'un mode d'élection complexe qui fait qu'au final les familles décident. Le sénateur est normalement un membre reconnu des Familles, mais il est déjà arrivé que des fonctionnaires loyaux et efficaces occupent cette fonction.
- L'élection du Maire nécessite l'accord des trois chambres. Il s'agit donc le plus souvent d'un candidat de compromis à la personnalité molle.
- La validation des douze délégués du Maire se fait sur proposition de la chambre médiane. Elle fait l'objet d'un vote majoritaire pondéré de l'ensemble des chambres, qui surreprésente la chambre haute. Parmi ces douze délégués, 10 sont choisis parmi les membres de la Chambre médiane et 2 parmi les membres de la Chambre basse.
- En cas de conflit majeur, le sénat peut décréter l'état d'urgence, avec appointment d'un Dictateur qui centralise toutes les décisions. Il est proposé par la chambre médiane et doit recevoir l'accord de la chambre haute. Ses actions sont, à la fin de la crise, examinées par l'ensemble des chambres (en suivant la règle du vote majoritaire des chambres).

Informations culturelles

Le système accorde une assez grande liberté économique aux habitants de Caldán, mais les fonds et les principaux outils de production sont sous le contrôle direct des Familles.

Pareillement, les libertés individuelles sont assez grandes, mais elles ne profitent d'aucune garantie, ni d'aucune aide de l'Etat.

Une certaine liberté de parole est accordée, mais elle est limitée de fait par la propagande, la censure et la police politique.

L'esclavage n'existe plus, mais l'endettement ou le crime pousse souvent au travail forcé (généralement dans les mines ou les plantations).

Il existe tout un réseau d'écoles et d'universités, mais il est privé et payant. Les familles riches utilisent des précepteurs pour leurs enfants et les envoient dans de grandes universités souvent extraplanétaires. DARC

entretient des écoles professionnelles pour son propre personnel. L'armée et la flotte disposaient aussi de leurs centres d'entraînement.

L'Ordre Nouveau vient de fonder sa première école destinée à ses partisans et à la jeunesse loyale ; Son accès est, pour l'instant, limité aux membres de COMPNOR.

Jours de fête

Jour des fondateurs

La principale fête de Caldan célèbre l'arrivée des premiers colons. C'est tout une semaine de festivités qui s'enchaînent à la fin de l'hiver. Elle se conclue par le Jour des Fondateurs, proprement dit, et ses grandes parades.

Fête de Centrale

Cette fête n'est célébrée qu'à Centrale. Elle célèbre de manière calme et avec de grands discours la création de Mairie-Centrale. Elle est marquée par l'organisation de grands repas gratuits dans les rues de la ville.

Jour de la colonisation

Cette fête célèbre l'arrivée de la première vague de colons. C'est une journée joyeuse, populaire, où les gens se déguisent et boivent beaucoup trop.

Jour de l'Empire

Le jour de l'Empire est la fête officielle de l'Ordre Nouveau, célébrant l'anniversaire de la proclamation de l'Empire. Elle suit le calendrier de Coruscant et sa date n'est donc pas fixe. C'était une fête marginale, uniquement célébrée par les partisans forcenés de l'Empire. Elle est devenue un événement obligatoire et particulièrement surveillé. Ses longs discours moralisateurs et ses parades militaires n'en font pas la fête la plus appréciée des habitants.

Fêtes corporatistes et rurales

A côté de ces jours de fêtes officiels, les industries entretiennent toutes quelques jours de fêtes ainsi que les principales corporations professionnelles. Dans la plaine centrale et dans les villes de la Côte, de nombreuses fêtes rurales sont données sous prétexte des moissons, des semailles, des premières naissances, de la fin de l'hiver ...

Jour chômé

Suite à la grande grève de 3.128 AF, les travailleurs ont aussi obtenu le droit à un jour chômé par semaine. Il n'existe pas réellement de règle générale, ce jour dépend grandement de l'employeur. La majorité des industries pratiquent une rotation pour s'assurer d'un effectif constant. Cette pratique ne s'est pas étendue au-delà de Centrale, à l'exception des employés du Conglomérat DARC.

SURVOL RAPIDE

Planétologie

Localisation du système

Le système de Cald est un petit système isolé dans la bordure extérieure. Les systèmes habités les plus proches correspondent à de petites planètes ou lunes coloniales, d'exploitation, sous contrôle corporatiste. Le secteur présente peu de systèmes d'importance. Caldant entretient des relations commerciales amicales avec la plupart et ne s'est jamais mêlée des affaires politiques de la région.

Composition du système

Cald est une petite étoile unique jaune assez brillante. Son système est composé de quatre planètes.

Cald-1

Cald-1 est une petite planète trop proche du soleil pour supporter la vie. Elle est une boule de roche en fusion, agitée de courants importants. Les tempêtes de lave y sont impressionnantes vue d'orbite.

Cald-2 (Caldan)

Cald-2, nommée Caldant est une planète abritant une vie diversifiée, mais essentiellement importée. Les espèces endogènes sont rares, essentiellement végétales, mais quelques espèces animales dont certains prédateurs dangereux.

Aucune espèce intelligente indigène n'a été trouvée.

Champs d'astéroïdes

Deux clusters denses d'astéroïdes se trouvent aux points de Laplace L1 et L2. Bien que très dangereux et instables, les astéroïdes extérieurs sont exploités par des mineurs indépendants.

Cald-3

Cald-3 est une géante gazeuse. Sa belle couleur violette peut être vue à l'œil nu à partir de Caldant. Aucun de ses satellites n'est habitable.

Cald-4

Cald-4 est une petite planète de méthane glacée située à l'extrémité du système. Elle est régulièrement bombardée d'astéroïdes et de comètes extérieures, ce qui provoque d'impressionnantes catastrophes.

Planète

Informations techniques

Durée du jour : 25 heures standard

Durée de l'année : 401 jours

Température moyenne : variée selon la longitude et la position. En moyenne, 30° au niveau de l'équateur sur l'océan.

Climat : varié

Composition : les océans (eau) représentent environ 65% de la surface de la planète.

Atmosphère : respirable – azote, oxygène, hydrogène, dioxyde de carbone

Magnétisme : fort magnétisme de la planète sur un axe proche de son axe de rotation.

Continents : un unique continent massif compose la planète allant du pôle septentrional jusqu'au milieu de l'hémisphère austral. Il présente d'imposantes chaînes de montagnes tant sur sa partie Nord que Sud, formant une sorte de couloir dégagé sur sa partie centrale. Une chaîne secondaire du nord au sud sépare ce dernier vers le milieu du continent, marquant la séparation entre la plaine centrale et un vaste plateau aride.

Une vaste île au niveau des tropiques forme la seconde masse terrestre de la planète. Il s'agit de l'Île des Fondateurs.

Population : 87 millions d'habitants (88,4% d'humains, 3,3% Chadra-Fan, 2,4% Grans, 2,1% Twi'leks, 1,4% Trandoshans, 1,1% Besalisks, 0,7% Zabraks, 0,6% autres)

Particularités

La présence de deux lunes de taille importante provoque d'importantes marées sur la planète, selon un cycle complexe.

Les courants marins et aériens sont importants et guident les déplacements.

La couche atmosphérique est dense et souvent ennuagée au-dessus de l'océan et de la majorité du continent, rendant l'approche aérienne risquée sans balise.

L'activité sismique et volcanique est faible, sauf sur une bande de terres au cœur des montagnes du Sud. Là les volcans en activité sont nombreux et virulents. La région est appelée la Fournaise.

Le Continent présente une atmosphère humide et tempérée sur sa façade ouest. Les précipitations et les tempêtes sont nombreuses sur la façade océanique. La conformation des terres forme une sorte d'entonnoir dans lequel s'engouffrent les précipitations jusqu'au plateau centrale. La plaine centrale est donc particulièrement pluvieuse et humide, alors que le plateau central est sec et aride.

L'Île des Fondateurs présente un climat constant, chaud et assez humide. Les précipitations sont régulières mais modérées, essentiellement nocturnes. Cela en fait un lieu à la végétation luxuriante et aux journées ensoleillées.

Satellites

Deux satellites tournent autour de Caldant.

CALDAN

Aloph



La première Lune, Aloph est une sphère rocheuse d'un blanc laiteux, stérile et sans atmosphère. N'abritant aucune vie propre, elle est cependant exploitée pour ses ressources minérales. Elle est aussi devenue un vaste centre industriel et héberge la majorité des industries navales de Caldan.

Vernont



La seconde lune, Vernont, est l'opposée d'Aloph. Plus imposante que sa sœur, elle paraît avoir exactement la même taille vue de la surface de la planète, mais affiche un couleur d'un vert profond. C'est une lune qui abrite une vie luxuriante. Elle est recouverte d'imposantes forêts au arbres pouvant s'élever à plusieurs centaines de mètres, parcourues d'un important réseau de rivières et de lacs d'eau douce. Elle ne présente toutefois aucune vie animale avancée. La lune forestière est abondamment exploitée par la famille Eponil qui la considère un peu comme une propriété privée.

Richesses et industrie

Caldan est une planète riche, qui ne présente pas de danger particulier et qui offre un climat globalement tempéré. Il a donc été facile aux premiers colons de s'y implanter puis de développer de manière sereine et efficace l'économie de la planète.

Les ressources de la planète sont abondantes et variées, ce qui lui a permis de se développer à l'écart de contraintes externes en toute indépendance. Sa production de matière première excède ses besoins et elle a réussi à se doter d'infrastructures solides et d'une puissante industrie.

Les fermes de la côte et les grandes plantations de la plaine centrale fournissent une alimentation variée et

abondante. Malgré toutes les difficultés des classes inférieures, il est très rare qu'elles aient à souffrir de la faim. Un complément de produits exotiques importés diversifie l'alimentation des classes aisées. Caldan n'est cependant pas réputée pour sa gastronomie, seuls les très riches (essentiellement donc les Familles) profitent de repas élaborés.

Les mines fournissent un panel complet de métaux et de produits précieux en quantité largement excédentaire permettant d'alimenter l'industrie lourde de Caldan. Les mines du Grand Nord fournissent également du gaz et divers matériaux rares utiles à l'industrie.

Les constructions anciennes ou luxueuses utilisent de préférence la pierre, dont de nombreuses variétés aux couleurs très variées sont encore exploitées dans des carrières des Rocailles. Les constructions plus récentes utilisent les mêmes produits industriels que le reste de la galaxie.

Cette richesse a permis le développement d'une industrie locale puissante, qui s'est d'abord concentrée dans de grandes industries métallurgiques.

Caldan dispose aussi d'une industrie de point diversifiée et concurrentielle, essentiellement regroupée au sein du Conglomérat DARC.

Les Caldaniens ne se sont jamais toutefois réellement intéressés à l'exploitation de l'océan. La pêche est rare (et les espèces marines limitées) et surtout vue comme une diversification de l'alimentation. Quant aux ressources marines, il est certain qu'elles sont importantes, mais les ressources terrestres sont encore loin d'être toutes exploitées.

Malgré son importance, les richesses de la planète sont très mal réparties. Seules les 12 Familles en profitent réellement et ne cessent d'augmenter leur fortune déjà inépuisable. L'essentiel de la population vit dans une pauvreté entretenue et ne travaille que pour enrichir encore plus les descendants des Fondateurs.

Les grandes régions

La Côte

La Côte occidentale et centrale du continent est simplement appelée la Côte. C'est une région balayée par les tempêtes et souvent inondée. Un peu à l'intérieur des terres, se trouvent de nombreuses fermes. Sa principale caractéristique est d'héberger la capitale, Centrale.

CALDAN

L'Île Proche



L'Île Proche est l'une des rares îles importantes de la planète. C'est aussi la plus proche de la Côte, ce qui lui vaut son nom. C'est là que s'étaient initialement implantés les premiers colons.

Premier Fort : il s'agit des ruines de la première implantation sur la planète, là où se sont installés les Fondateurs à leur arrivée. Il ne reste que quelques ruines, essentiellement des premières fortifications, qui se sont révélées complètement inutiles.

La Plaine centrale



Derrière la Côte, le centre du continent se poursuit par une vaste plaine qui s'élève progressivement, jusqu'à atteindre une altitude moyenne de 600 mètres. Parcourue par un réseau dense de rivière, alimenté par les pluies fréquentes et abondantes, elle est le cœur nourricier de la planète. On y trouve de nombreuses plantations imposantes.

Forêt vitrifiée : cette ancienne forêt, l'une des rares du Continent, située au nord de la Plaine centrale, a été pétrifiée à une époque ancienne, selon un mécanisme géologique indéterminé. On y trouve en son cœur un ensemble important de bois, d'essence inconnue et disparue, complètement vitrifiés. Leur exploitation est l'une des rares marchandises réellement spécifique à Caldan.

La Rocaille (le plateau central)



Le grand plateau central du continent continue la plaine centrale après une courte chaîne montagneuse verticale. L'altitude s'élève brutalement à une moyenne de 2.000 mètres puis redescend progressivement jusqu'à la côte orientale. Il s'agit d'un désert rocailleux et fort aride où ne survivent que quelques formes de vie adaptées et souvent hostiles. On y trouve toutefois de nombreuses fermes hydroponiques éparpillées sur tout le territoire.

Les Flèches : cette étrange formation géologique couvre une vaste surface de flèches rocheuses pouvant attendre plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Elles marquent la séparation entre la Rocaille et la Réserve de Chasse.

Réserve de Chasse



La partie orientale du plateau central constitue la réserve de chasse personnelle des Familles. Aucune exploitation de la région n'a été entreprise et elle n'a pas été colonisée pour laisser la vie sauvage intacte. C'est là que l'on trouve les prédateurs les plus dangereux de Caldan. La côte échappe au climat aride pour adopter un climat typiquement continental, avec d'abondantes chutes de neige en hiver.

CALDAN

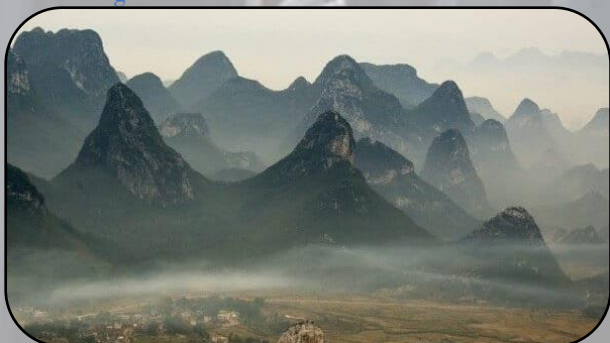
Le Grand Nord



Le Grand Nord désigne toute la région glacée se trouvant à l'extrémité nord du Continent. Isolée par une chaîne montagneuse secondaire, c'est une région qui est perpétuellement recouverte par la glace et envahi par la neige. De nombreuses mines, aussi bien dans les montagnes que dans la plaine boréale, fournissent aussi bien différents gaz que des métaux rares, ainsi que quelques pierres précieuses.

Mine Alpega : il s'agit de la plus importante mine du Grand Nord. Elle est particulièrement bien protégée et de nombreuses installations secondaires y sont adossées.

Les Montagnes



La vaste chaîne montagneuse formant une sorte de croissant au sud du Continent est simplement appelée les Montagnes. C'est là que se trouvent les principales mines de la planète. Seule la partie occidentale est intensément exploitée.

Base militaire : c'est aux pieds des Montagnes que l'Empire a décidé de construire sa nouvelle base militaire, destinée à accueillir le contingent chargé de défendre le secteur tout entier.

Mine de la Fournaise : il s'agit de la plus importante mine des Montagnes. Installée au cœur de la Fournaise, la seule région volcanique active de la planète, les conditions y sont terribles, aussi est-elle grandement automatisée et principalement exploitée par des droïdes.

La Bande Australe

La petite bande de terres coincée entre les Montagnes et l'océan austral est aride et peu peuplée. Très mal desservie, elle abrite toutefois quelques exploitations.

La seule richesse qui semble y être présente abondamment est un sable fin et assez pur qui sert de base à de nombreux matériaux.

L'Île des Fondateurs



Il s'agit en fait d'un archipel d'îles plus ou moins importantes constituant le second ensemble de terres émergées de la planète. L'Île des Fondateurs est devenu le territoire réservé des Familles, là où elles ont installé leurs domaines et où vivent la majorité de leurs membres accompagnées de nombreux serviteurs et droïdes. L'île est interdite à la population ordinaire et même les citoyens les plus éminents ne peuvent s'y rendre que sur invitation.

La capitale : Centrale

Centrale a été initialement fondée sur la Côte de chaque côté du principal fleuve, l'Alana. Au Nord, se sont installées les familles, alors qu'au Sud se construisait la ville coloniale. Cette dernière 'est progressivement étendue vers le Sud et vers l'Est, jusqu'au Vigo, un affluent de l'Alana. La ville s'est même étendue au-delà du Vigo, par des bidonvilles.

Le Vieux



Le Vieux est le quartier historique de Centrale. Situé sur les collines au Sud de l'Alana, c'est là que la ville a commencé. C'est un quartier régulièrement rénové, aux bâtiments relativement bas, ne dépassant pas quelques étages. Il offre une activité variée et des résidences confortables, bien qu'un peu anciennes. C'est le quartier qui a le plus de charmes.

L'Esplanade : la colline de l'esplanade s'achève par une vaste place autour de laquelle ont été construits les premiers bâtiments publics de la ville. On y trouve toujours les principaux bâtiments culturels de la ville :

CALDAN

le musée central caldanien, le grand opéra, le hall de la Gloire, ... L'esplanade et ses alentours sont devenus le quartier artistique de la ville. L'esplanade elle-même voit de nombreux artistes de rue et des spectacles en plein air, surtout les jours de fête.

Hall de la Gloire : il s'agit d'un croisement entre un musée de la colonisation initiale de la planète et une glorification des héros de Caldan. Un grand espace mémoriel contient leurs urnes funéraires et des fresques de leurs exploits. L'essentiel du bâtiment est toutefois consacré à célébrer la mémoire des premiers colons, et par extension des familles. Il est devenu le centre du culte des Fondateurs.

L'Enclave



L'enclave est le petit quartier situé au Nord de l'Alana où se sont installés les descendants des premiers colons. Les Familles y ont érigé de petits domaines étendus et verdoyants, avant de partir pour l'Île des Fondateurs. Ces résidences leur servent toujours de pied à terre pour leurs membres ayant à faire à Centrale. Le quartier est hautement sécurisé, il est le seul clos par une enceinte, et interdit d'accès aux personnes non-habilitées. A l'intérieur, chaque famille dispose de son propre domaine et elles entretiennent quelques installations communes.

Petit-Port : situé à la périphérie septentrionale de l'Enclave, le petit-port est l'astroport privé des Familles. La majorité des vaisseaux qui l'encombrent assurent simplement la correspondance avec l'Île des Fondateurs. Il lui arrive fréquemment d'être surchargé et de devoir gérer des demandes d'atterrissage toutes plus prioritaires que les autres ; ce qui explique la rotation rapide de ses responsables.

Les Jardins



A l'origine une annexe de l'Enclave, les Jardins sont un vaste parc aménagé. Il s'agit du principal (voire du seul, si vous faites fi des parterres de fleurs et des arbustes en pot) espace vert de Centrale. Le grand parc a été ouvert au public et est désormais en accès libre (à condition de pouvoir traverser l'Alana) à tous les habitants de Centrale, suite aux manifestations de 2.455 AF. Correctement entretenu, c'est le lieu préféré des habitants des Centrale pour y passer leurs journées de repos. Les chemins sont encombrés de vendeurs ambulants et d'artistes amateurs. On y trouve aussi nombre de mendiants, mais les patrouilleurs les pourchassent impitoyablement.

Ménagerie : Au nord des jardins, se trouve la ménagerie. Ce grand parc animalier rassemble des spécimens de la majorité des espèces de la planète, ainsi que de nombreuses espèces étrangères, souvent choisies pour leur apparence étrange ou effrayante.

Haute-Ville



Haute-Ville est le quartier le plus récent de Centrale. Construit sur la rive Nord de l'Alana, il entoure les Jardins. C'est un quartier luxueux, qui mélange les petits immeubles et les résidences spacieuses. Sans atteindre la démesure de l'Enclave, les habitations sont recherchées, bien équipées, agréables. Seuls les habitants les plus aisés de Centrale ont les moyens d'y habiter.

Bureau du Sénateur : pour montrer son indépendance, c'est ici que le Sénateur a installé ses bureaux et non dans le quartier administratif. Il démontre ainsi son autonomie par rapport à Mairie-Centrale. Il faut aussi dire que la majorité des sénateurs sont issus des Familles et tenaient à garder un cadre digne de leur origine.

Villa du gouverneur militaire : le gouverneur militaire a réquisitionné une luxueuse résidence où il s'est installé. Il est entouré d'un petit groupe de gardes du corps qui dénotent dans le quartier et de quelques assistants qui font à peine moins tâche.

Quartier administratif



Prolongeant le Vieux, le long de l'Alana, le quartier administratif est un quartier d'apparence moderne, composé de blocs imposants et de tours à l'architectures plus ou moins recherchée. On y trouve l'ensemble des administrations de la ville et de la planète. Quelques rares commerces généraux ouverts en permanence se mélangent à cet ensemble froid et impersonnel. Des blocs résidentiels sont éparpillés dans tout le quartier. Y logent principalement des fonctionnaires de Mairie-Centrale.

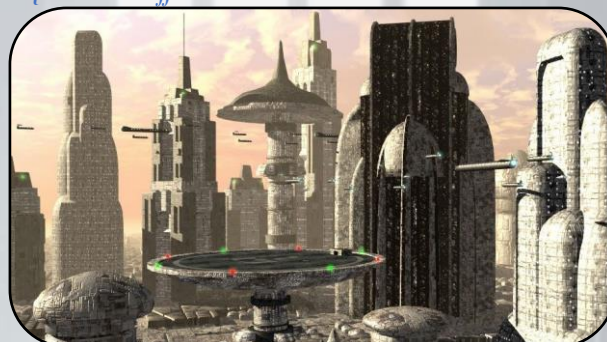
Tour de Mairie-Centrale : le cœur du quartier est cette grande tour, en forme de champignon, ainsi que ses deux tours annexes. Le vaste premier niveau est occupé par le sénat planétaire, ses trois chambres, le salon général, capable d'héberger l'ensemble des sénateurs, quelques salons particuliers et diverses salles de réunion. Les tours proprement dite hébergent les services de Mairie-Centrale, bien que certains services annexes ou spécialisés soient hébergés dans d'autres bâtiments du quartier.

Chambre du Conseil : tout en haut de la Tour de Mairie-Centrale se trouve la chambre du Conseil, où siège le Maire et ses délégués. Leurs bureaux et le cœur de l'administration de la planète sont répartis tout autour de la chambre du Conseil.

Université coloniale de Caldan : ce vénérable établissement est l'université la plus ancienne de Caldan. Elle dispense un enseignement diversifié, de qualité. Elle est cependant en retard en matière d'enseignement technologique et, de manière générale, scientifique. L'enseignement est payant, mais le conglomérat DARC accorde régulièrement des bourses à des étudiants prometteurs ou à certains de ses employés (essentiellement sur des cursus de marketing, de design ou de comptabilité).

Hospice central : il s'agit du grand hôpital de Centrale. Les soins prodigués dépendent de la richesse des patients. Les plus pauvres sont orientés vers des dispensaires ou des cliniques ouvrières. Les plus riches préfèrent de loin faire appel à des médecins privés ou à des cliniques spécialisées.

Quartier des Affaires



Etabli au sud du Vieux, le quartier des affaires présente une architecture proche du quartier administratif. Les tours y sont cependant plus hautes et plus lumineuses. Quartier le plus moderne de Centrale, il démontre la richesse et la puissance de la planète. Il est surtout occupé par des immeubles de bureau, quelques industries de haute-technologie, des commerces huppés donnant sur les rues et les passerelles entre les tours. Les résidences y sont relativement rares et occupent souvent le quart inférieur des immeubles.

Club des 5 pieuvres : perdu au milieu du quartier des affaires, ce club huppé est l'une des rares animations nocturnes du quartier. Sa clientèle triée sur le volet comprend des hommes d'affaires, des hauts fonctionnaires et des patrons du crime.

Place des Fondateurs : marquant la frontière entre le quartier des affaires et le quartier administratif, la vaste place des Fondateurs est le lieu où se déroulent toutes les cérémonies de Centrale, ainsi que la majorité des manifestations ou le point de convergence des émeutes.

Gare centrale : cette vaste gare accueille le trafic en provenance directe de l'astroport. Elle est le nœud central de connexion du réseau de tubes de transport en commun parcourant Centrale.

Le Coruscant : cet hôtel de luxe est le plus réputé de Centrale. C'est là que descendent, souvent pour de longues périodes, les représentants commerciaux des autres planètes de passage sur Caldan. Les employés des rares sociétés galactiques entretenant des comptoirs ou des installations sur la planète y réside en permanence.

Quartier Bas



CALDAN

Le Bas est un vaste quartier de résidence populaire. Ses tours disgracieuses se rejoignent régulièrement pour former des esplanades, sur lesquels s'installent de nombreux commerces. C'est un quartier pauvre, où les habitants s'entassent. On y trouve également de nombreux restaurants populaires, cantines d'ouvriers, des rues de plaisirs bon marché, des bars douteux, des boîtes surpeuplées et miteuses. Peu surveillé par les patrouilleurs, tous les trafics y prospèrent et ce sont surtout les groupes criminels qui y font respecter un semblant d'ordre. Situé au Sud du quartier des affaires, au pied des collines, le Bas est régulièrement inondé lors des très grandes marées.

La Bomba : cette boîte surpeuplée est la plus à la mode du Bas. Outre les nombreux trafics qui s'y déroulent, une programmation audacieuse maintient sa réputation. Le lieu est considéré comme un lieu de débauche privilégié par la jeunesse aisée désœuvrée.

La Cantina : cet endroit indéfinissable, mélange de bar, de cantine et de club est le lieu de rencontre de tout ce que le Bas compte de criminels. Sorte de zone neutre, les gangs, les chefs mafieux, les contrebandiers s'y rencontrent pour arranger leurs affaires.

Quartier industriel



Ce vaste quartier s'étend à l'Est de Centrale jusqu'au Vigo. Il est caractérisé par ses imposantes usines, entrepôts, hangars et autres structures industrielles. C'est un quartier bruyant, animé, en permanence baigné dans un épais brouillard de vapeurs industrielles. Les principaux blocs d'usines sont séparés par des rangées de petits immeubles d'habitat où s'entassent la majorité des ouvriers.

Astroport : le grand astroport de Centrale se trouve au Sud du quartier. Originellement construit à l'écart, il est maintenant entièrement d'usines et d'entrepôts. Son activité est intense et il commence à montrer ses limites en terme de capacité d'accueil.

Prison : perdu au milieu du quartier se trouve la grande prison de Centrale. Ce bâtiment sinistre sert aussi de siège à la majorité des compagnies de Patrouilleurs. Ce bâtiment sinistre n'est pas connu pour la qualité de ses installations ou le confort de ses cellules.

Gare Est : la principale gare de Centrale est le terminus des grandes lignes de monorails qui relient les centres de production, les plantations de la plaine centrale, les fermes de la côte, les mines du grand nord ou celles des montagnes, à la capitale. Les marchandises sont rapidement déchargées et convoyées jusqu'aux usines. Une ligne dédiée relie la gare à l'astroport, pour le transport rapide des produits exportés.

Centrale énergétique : tout au sud du quartier se trouve la centrale énergétique qui alimente tout Centrale. Régulièrement agrandie et perfectionnée, elle est l'un des fleurons de la technologie caldaniennne.

Hôtel Bellevue : offrant une vue imprenable sur l'astroport, l'hôtel Bellevue est le premier point de chute des voyageurs débarquant sur Caldan. Heureusement bien insonorisé, cet établissement essentiellement automatisé est habitué à recevoir de nombreux clients pour de courts séjours.

Au-delà



L'Au-delà désigne les ensembles de bidonvilles et d'habitat précaire et insalubre installés au-delà du Vigo. C'est le quartier le plus pauvre et le plus malfamé de Centrale, un endroit qui ne dépend pas réellement de l'autorité de Centrale et qui est laissé à l'abandon. En l'absence de pont, la traversée du Vigo se fait par des barges à répulsion, souvent bricolées à partir de pièces récupérées.

La Boucherie : il s'agit d'une gargote à junkies bien connue de l'au-delà. Si l'on n'est pas trop regardant sur les conditions d'hygiène ou sur la provenance de la viande, il est possible d'y manger rapidement à un tarif défiant toute concurrence. Ce n'est cependant pas la raison qui y attire la majorité de la clientèle.

La bordure (Nord)



CALDAN

Le nord de la ville, au-delà de l'Enclave et de la Haute-Ville, est prolongé par une bande de terres inhabitées d'une cinquantaine de kilomètres. Elle assure un minimum de tranquillité à ces quartiers huppés. On y trouve juste quelques installations cruciales.

Tour de communication : la grande tour de communication centralise toutes les communications de la planète (surtout celles y arrivant et en partant). Elle est aussi indispensable dans la diffusion des médias planétaires. Connectée à un petit de satellites, elle assure un lien permanent avec les deux lunes.

Astroport militaire : ce petit astroport est utilisé par les Forces de Sécurité pour leurs interventions planétaires. C'est aussi lui qui fait le lien militaire entre la flotte en orbite ou sur Aloph et la planète.

Les autres villes

7^{ème} ciel, la cité aérienne



7^{ème} Ciel est un ajout assez récent à Centrale. Construite il y a moins de 300 ans, pour fêter l'intégration dans la République, cette ville aérienne flotte en haute atmosphère au-dessus de la Capitale. Sa principale particularité est qu'elle n'est pas possédée par les Familles, mais par un consortium regroupant de nombreux investisseurs extérieurs à la planète. La ville, bondée, se définit comme un lieu de liberté et s'est spécialisée dans les industries du loisir. On y trouve principalement des casinos, des salles de spectacle et des établissements de plaisir. Elle est aussi devenu un centre important de production d'holovid, qui constitue la seule marchandise culturelle qu'exporte Caldan. Malgré sa réputation, la vie n'y est pas plus facile qu'à la surface.

« **Sous l'Ombre** » : « Vivre sous l'ombre » est une expression qui signifie vivre dans l'ombre de 7^{ème} Ciel. La cité aérienne projette en effet une ombre importante au sol. Elle se déplace régulièrement pour assurer de ne pas perturber les principaux quartiers de Centrale. En échange, son ombre recouvre les quartiers de l'Au-delà et du Bas et une partie du quartier industriel. Les loyers sont particulièrement faibles dans ces coins qui ne profitent quasiment jamais de la lumière du soleil.

Drano, le centre des plantations



Située au cœur de la Plaine Centrale, Drano est la seconde ville de la planète en hébergeant le centième de la population de Centrale. C'est une ville aérée, qui tient à garder son caractère rural et provincial. Elle s'est développé autour de quelques plantations comme le nœud central du système de collecte de la production agricole de la plaine. Elle est connue pour ses mœurs douteuses et comme un lieu de trafics, que l'on dit protégés par les plus hautes autorités locales. L'ensemble de la production de Hala, une plante locale servant de base à plusieurs drogues, semble concentrée à cet endroit.

Agrolo, une ville rurale



Agrolo est la troisième ville du Continent avec ses 400.000 habitants. Située sur la Côte, elle centralise la production agricole des fermes de la région avant de les envoyer à Centrale. C'est une ville calme, mais qui n'est pas à l'abri des conflits agitant la planète. La population a la réputation d'y être accueillante, mais fortement politisée.

Minerva, le principal port

Minerva est une petite ville située sur la Côte (vraiment sur la côte). Elle a la caractéristique d'être le principal port de la planète, on peut même dire d'être le seul port de la planète. Son apparence est assez déroutante pour les visiteurs, puisque tous les bâtiments, y compris les pontons d'amarrage, sont surélevés d'une quinzaine de mètres et reliés par des passerelles sommaires. Des escaliers étroits relient la ville au sol. Ils sont remplacés pour les habitations pauvres par de simples échelles de corde. Cette configuration s'explique par le phénomène des marées. La ville se retrouve ainsi au niveau de la mer les jours de très grande marée. La ville vit

principalement de la pêche. Ses navires parcourent tout le Grand Océan pour fournir les tables des plus riches citoyens de Centrale.

Répartition de la population

Aucun recensement strict n'étant organisé, les chiffres donnés ne sont que de simples estimations.

Région	Population
Côte	53 200 000
<i>Centrale</i>	45 500 000
<i>Agrolo</i>	400 000
<i>7ème Ciel</i>	300 000
<i>Minerva</i>	50.000
<i>Autres villes et fermes</i>	7 000 000
Plaine centrale	13 450 000
<i>Drano</i>	450 000
<i>Autres villes et plantations</i>	13 000 000
Plateau central	4 020 000
<i>La Rocaille</i>	4 000 000
<i>Réserve de chasse</i>	20 000
Grand Nord	2 200 000
Montagnes	9 000 000
Bande australe	2 100 000
Île des Fondateurs	30 000
Lunes	3 000 000
<i>Aloph</i>	1 800 000
<i>Vernont</i>	1 200 000
Total	87 000 000

LES GROUPES D'INFLUENCE

L'Empire



La présence de l'Empire est encore limitée. Elle n'est réellement ressentie qu'à Centrale.

Armée

L'armée est actuellement peu nombreuse. Elle a pour mission de surveiller et protéger les installations impériales et d'assister les forces locales au maintien de l'ordre. Ses forces se limitent à deux compagnies de stormtroopers, qui se contentent généralement de rester stationnées près de l'astroport militaire.

Flotte

Une seule frégate est présente en orbite et assure essentiellement un rôle de douane. Un escadron de chasseurs TIE est stationné sur la planète, en support des forces au sol.

BSI

Le Bureau de la Sécurité Intérieure a rapidement installé une antenne sur la planète ; il a pris possession des locaux et des archives de l'organe de police politique local. Il veille à la sécurité de l'Empire et lutte contre la sédition. Ses effectifs sont peu nombreux et ils se perdent dans les immenses locaux du Service Ancien.

Gouverneur militaire

La nomination d'un gouverneur militaire a été la première décision prise par l'Empire. Il a toute autorité sur les forces militaires impériales présentes sur la planète et a pour mission s'assurer sa sécurité. Pour l'instant, il occupe surtout un rôle secondaire de coordination des relations entre l'Empire et le gouvernement local.

Consortium impérial pour le développement de la bordure (CIBB)

Le CIBB est officiellement chargé d'assister les gouvernements locaux à développer leurs économies en respectant les priorités de l'Empire. Il vient d'ouvrir ses bureaux sur Caldan et ses intentions ne sont pas très claires.

Commission pour la Préservation de l'Ordre Nouveau (COMPNOR)

L'organisation de jeunesse est omniprésente dans le reste de l'Empire. Elle fut longtemps un groupe

marginal, plus une source d'amusement qu'autre chose, jusqu'à l'arrivée réelle de l'Empire. Depuis, la COMPNOR prend de plus en plus de poids et met peu à peu en place ses outils de propagande et d'encadrement du peuple. Ses partisans sont souvent au centre de conflits avec les mouvements ouvriers ou les adorateurs des Fondateurs.

Les Douze Familles



Les Familles sont les héritières des colons originels, signataires de la charte de colonisation historique. Leur poids social, politique et économique demeure prépondérant. Chacune s'est implantée dans un secteur économique spécifiques et en tire une grande partie de sa richesse. Elles ont ainsi créé un réseau d'interdépendances fortes qui les lie inéluctablement.

Amrate

La famille Amrate contrôle la majorité des mines exploitées dans les Montagnes. Elle contrôle notamment la mine de la Fournaise et les industries de raffinage du minerai. Elle dispose de son propre réseau de transport qui relie ses mines avant de connecter au monorail Sud de la famille Calleus.

Biloni

La famille Biloni est le plus grand propriétaire de Caldan. Elle possède, en fait, la majorité des villes et des structures. Elle est particulièrement implantée à Centrale où elle possède près de 90% des terrains et des bâtiments (hors l'Enclave et les infrastructures majeures possédées par les autres familles, comme l'astroport ou les réseaux de transport).

Calleus

La famille Calleus a lourdement investie dans les réseaux de réseaux de transport traversant la planète. Elle contrôle ainsi les principaux monorails qui relient Centrale aux centres de production, ainsi que l'astroport principal de la planète. Toutes les autres familles dépendent d'elles pour transporter leurs productions.

Dyvan

La famille Dyvan contrôle les mines des glaces, du Grand Nord. Elle est la main sur la production énergétique non seulement de la planète mais aussi de ses satellites.

CALDAN

Eponil

La famille Eponil a investi toutes ses ressources dans l'exploitation de la seconde lune. Ses larges exploitations forestières lui assurent un revenu conséquent qui dépend principalement de l'exportation de sa production. Elle dispose à cet effet d'une demi-douzaine de cargos, mais la majorité de ses biens utilisent encore les vaisseaux de la famille Iministar.

Falliboniet

La famille Falliboniet est spécialisée dans la production agricole. Elle contrôle surtout les grandes plantations de la plaine centrale, mais les fermes de la côte sont également sous son contrôle ainsi que la majorité des fermes hydroponiques perdues dans les Rocailles.

Gorjushi

La famille Gorjushi a un rôle un peu particulier. Elle se considère comme la protectrice des Arts et des artistes. Elle assure un important rôle de médiateur entre les familles. Elle détient toutefois d'importants intérêts dans les entreprises de construction et dans les vieilles carrières de la Rocaille.

Hellian

La famille Hellian s'est assurée une place de choix en prenant le contrôle de la sécurité, de l'armement et de la flotte. Ce n'est pas la famille la plus riche, mais elle complétait ses revenus par une « subvention » versée par les autres familles en échange de sa protection. Ses membres sont les seuls à encore fréquenter régulièrement la réserve de chasse. C'est la famille qui a déjà le plus perdu par la prise de contrôle progressif de l'Empire.

Iministar

La famille Iministar tire sa fortune du transport extraplanétaire. A l'origine pourvoyeur de colons, ses membres se sont progressivement tournés vers le commerce. Elle dispose d'une importante flotte commerciale qui assure la majorité du transport de marchandise de la planète.

Jobul

La famille Jobul est l'une des plus discrètes et des moins riches, mais son contrôle des moyens de communication et des médias, lui donne une grande influence dont elle n'utilise qu'avec parcimonie. Elle est la famille la plus implantée dans les services.

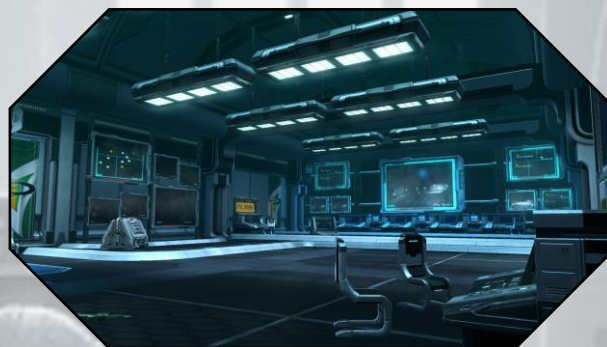
Krasnéïan

La famille Krasnéïan est la plus riche famille. Elle joue un rôle important de banquiers des Familles. L'unique banque de la planète (la banque centrale de Caldan) est sous son contrôle direct, ce qui lui permet de favoriser ou de limiter les initiatives privées. Toutefois, l'origine de sa richesse est source de rumeurs médisantes au sein même des Familles.

Lapalatine

La famille Lapalatine contrôle les grandes industries de transformation implantées à Centrale. Elle traite l'ensemble des produits bruts qui lui parviennent des mines des familles Amrate et Dyvan ou des plantations de la famille Falliboniet. Ses usines sont massives et tournent jour et nuit.

Le Conglomérat DARC



Le Conglomérat DARC est la grande entreprise de haute technologie possédée communément par les 12 familles, à parts égales (du moins à l'origine).

Son conseil d'administration comprend un siège pour chaque famille, mais les affaires courantes sont dirigées par un directoire de professionnels nommés et grassement rémunérés. Le poids de chaque famille a légèrement varié, mais chacune contrôle encore entre 6 et 15% du Conglomérat. Au final, le Conglomérat demeure au service des Familles.

Il démontre une technologie très avancée pour une planète très éloignée. Il est organisé en branches puis en sociétés et filiales, chacune largement indépendante des autres. La compétition entre ces branches n'est pas rare et se mesure quasiment exclusivement à partir de leurs résultats financiers et des bénéfices dégagés. Ses branches les plus connues (et importantes) sont les suivantes.

DARC-space

Il s'agit de la branche aérospatiale du conglomérat. Elle fabrique de nombreux vaisseaux spatiaux. Toute la flotte civile et militaire de la planète sort notamment de ses chantiers navals. Ces derniers sont importants et exclusivement implantés sur la première lune.

Elle propose à la vente de nombreux modèles de cargos et vaisseaux personnels. Son catalogue comprend aussi quelques modèles militaires, mais toujours en décalage d'une ou deux générations avec ceux utilisés par les Forces de Sécurité.

DARC-medical

La branche médicale du conglomérat se veut à la pointe de la médecine et de la recherche pharmaceutique. Ses laboratoires avancés et particulièrement bien protégés travaillent sur les sujets les plus complexes :

biotechnologies, cybernétique, génétique ... Son activité industrielle est centrée sur la production de médicaments de synthèse. Elle dispose aussi de plusieurs lignes de production dédiées aux drogues récréatives et aux drogues de combat.

DARC-military systems

Cette branche constitue l'industrie militaire de DARC. Elle est notamment connue pour fournir de nombreux produits (de seconde catégorie) à toutes les planètes batailleuses voisines. Elle se spécialise dans l'armement personnel, les protections individuelles, les défenses statiques et les véhicules à usage militaire. Outre une honorable gamme de blasters, elle a développé une série de fusil gauss de taille réduite. Ses principaux véhicules sont le redoutable blindé à répulsion Barracuda doté d'un puissant canon gauss à chargement rapide et le véhicule de transport de troupe blindé tout-terrain Bufflon, qui équipent les Forces de Sécurité.

DARC-industry

Il s'agit de la branche du conglomérat consacrée à l'industrie lourde. Elle fabrique principalement des machines-outils, des complexes industriels clés en main ou en kit à monter. Elle s'intéresse aussi aux travaux de BTP. Ses produits sont parmi ceux qui s'exportent le plus facilement.

DARC-electronics

La branche électronique de DARC s'intéresse au développement de composants électronique de pointe à destination des principales industries de haute-technologie : droïdes, détecteurs, informatique ... Elle s'occupe aussi de développer des systèmes informatiques, de stockage et de traitement des données ainsi que de nombreux systèmes de communication.

DARC-robotics

Cette filiale de DARC-electronics se spécialise dans la construction de droïdes. Ces derniers sont souvent perçus comme rudimentaires, peu avancés et, de manière générale, d'une conception datée. Le fait est que la société ne s'intéresse qu'au marché intérieur et se concentre sur les droïdes industriels principalement destinés aux mines et aux plantations. Ils sont robustes, fiables, d'une intelligence limitée à leurs tâches. Les coûts de construction sont faibles, et ceux de maintenance encore moins élevés. Caldan s'en remet à l'importation pour tous les modèles plus évolués.

DARC-logistics

Cette branche du conglomérat n'a pas une activité directement industrielle. Elle a la charge de la logistique de l'ensemble du conglomérat et offre diverses prestations de service dans ce secteur d'activité. Ses spécialités sont le transport spatial, la logistique, l'entreposage, les services de livraison ...

Les mouvements ouvriers et de résistance



Les mouvements de résistance sont complètement désorganisés. Toutefois, le concept même de résistance bénéficie d'une longue tradition de lutte contre le système et contre la domination des douze familles.

Mouvement des travailleurs

Le mouvement des travailleurs est un groupe ancien qui a choisi depuis près de deux siècles la non-violence et qui désormais privilégie l'action politique. Il défend un plus juste partage des ressources. Le plus souvent, il est tenu au calme par l'octroi de privilèges et de ressources à ses membres les plus importants.

Ligue des ouvriers et paysans

La ligue est une divergence radicale du mouvement des travailleurs qui défend par la force les droits des majorités opprimées et rêve de mettre à bas les Familles. C'est un mouvement souterrain, interdit et pourchassé, il bénéficie, toutefois, de nombreuses complaisances parmi les travailleurs défavorisés et les habitants de l'au-delà.

Phalanges Dan-Dan

Les phalanges Dan-Dans sont un groupe hyper-violent, considéré comme terroriste y compris par les autres groupes révolutionnaires. Il cible les personnalités importantes et cherche à les abattre, sans se soucier des pertes collatérales. C'est dans le chaos produit par l'explosion de l'ordre social qu'il prendra le pouvoir.

Bloc pour la Liberté

Le bloc pour la liberté est un mouvement tout neuf, rassemblant quelques idéalistes et non violents, hostiles à la présence impériale. Son objectif est de faire pression sur le gouvernement pour garder le maximum d'autonomie, voire pour négocier l'indépendance de l'Empire.

Mouvement Révolutionnaire Caldanie

Cette organisation est ancienne et a déjà provoqué au moins une demi-douzaines de révoltes de grande ampleur. Malgré sa destruction régulière, il finit toujours par renaître de ses cendres. Il semblerait que ce soit à nouveau le cas, cette fois sa cible prioritaire semble être l'Empire.

Syndicat des Travailleurs

Le syndicat est un mouvement légal et ayant pignon sur rue. Il représente le principal mouvement organisé de travailleurs de Centrale et leur façade politique. Il est le principal parti dominant la Chambre du Peuple, mais la compétition devient féroce avec le Mouvement des Travailleurs. Une demi-douzaine d'autres partis légaux l'empêche de détenir la majorité des sièges.

Le gouvernement civil



Le gouvernement de la planète est, officiellement, détaché des douze familles. Il gère toutes les affaires concernant la planète dans son ensemble et Centrale.

Mairie-Centrale

L'administration de Mairie-Centrale gère le quotidien de Centrale. Elle participe aussi à l'administration de la planète et son développement civil, par la centralisation de la collecte des impôts. Ses attributions sont plus étendues sur Centrale et elle y assure également certains services sociaux minimaux.

C'est l'organe central du gouvernement, les autres branches comme l'armée ou les patrouilleurs lui sont directement rattachées.

Forces de sécurité

Les Forces de Sécurité assuraient la sécurité de la planète et sa défense. Elle regroupait l'armée et la flotte, représentant respectivement 400.000 et 100.000 hommes.

Ces forces ont été largement démobilisées, voire passées entre les mains de l'Empire. Ce qu'il en reste est actuellement uniquement chargé du maintien de l'ordre.

Les patrouilleurs

Les patrouilleurs sont la vaste force de police qui s'occupe aussi bien de lutter contre le crime endémique de Centrale que de la sécurité des transports et de l'ordre dans les centres secondaires. Ses effectifs demeurent toutefois largement insuffisants pour remplir à bien sa mission.

Elle se contente principalement de maintenir le calme et d'assurer la sécurité des quartiers riches de la capitale. Sa seconde mission principale est de parcourir les grands axes de circulation afin de protéger les

importants convois de matières premières d'attaques de maraudeurs.

La sécurité des mines et des plantations est directement assumée par leurs propriétaires.

Le Service Ancien

Le Service Ancien est nom édulcoré du service ancestral de renseignement et de police politique de la planète. Il est traditionnellement dévoué au statu quo et aux douze familles.

Il a été officiellement fermé par l'Empire. Le BSI s'est installé dans ses anciens locaux (un peu vastes) et a hérité de ses archives millénaires.

Bureau du Sénateur

Le Bureau du Sénateur est complètement indépendant de Mairie-Centrale. Il est uniquement entre les mains du sénateur de la planète. Il a pour mission de l'assister à gérer toutes les affaires extérieures de la planète, ce qui consiste principalement à préparer ses déplacements à Coruscant et à négocier les principaux accords commerciaux entre Caldan et ses voisins.

LES ALIENS

La place des Aliens

Les Aliens sont souvent mal considérés, jugés comme profitant de la misère de la population ou aidant à son exploitation ou encore volant les rares emplois disponibles.

Cette confusion est entretenue par le pouvoir qui adopte une attitude très conciliante avec les principales communautés, mais qui se garde bien d'intervenir en cas d'émeute les ciblant.

Cette ambivalence renforce la position de fusible social de ces groupes d'aliens.



Besalisks

Les Besalisks étaient initialement embauchés comme travailleurs dans les mines. Leur efficacité a rapidement encouragé d'autres recrutements. Cependant, leur caractère indépendant et difficile s'est avéré un problème. Nombreux sont en effet les Besalisks à avoir abandonné leurs postes du

jour au lendemain pour se consacrer à une autre occupation.

Malgré les efforts déployés, il s'est avéré difficile, pour ne pas dire impossible, de leur faire entendre raison. Comme il s'agit d'une population certes bruyante et expressive, mais rarement revendicative ou violente, et que les compétences de ceux qui restaient s'avéraient précieuses, les Familles ont fini par s'y faire.

Depuis, ils ont largement débordé de leur place initiale et on les retrouve occupant des métiers très variés. Ils continuent d'être appréciés comme contremaîtres et techniciens dans les mines et plantations.



Chadra-Fans

Les Chadra-Fans sont arrivés assez tôt sur Caldan. Il s'agissait de lots d'esclaves destinés aux plantations. Ils forment une population globalement heureuse se contentant de peu et dotée d'un fort taux de natalité et de compétences variées. Avec la fin de l'esclavage, ils se sont répandus sur toute la

planète où ils forment des communautés dispersées.

De nos jours, ils sont généralement bien traités et sont recherchés comme travailleurs spécialisés. Les plus inventifs sont recrutés par le conglomérat DARC, avec une grande facilité.



Grans

L'implantation des Grans est ancienne. Ils sont venus d'eux-mêmes sur la planète faire un peu de commerce, puis s'y sont installés.

Ce sont principalement des commerçants, mais une bonne partie vit dans les communautés rurales de la plaine centrale et assistent à l'entretien et à l'administration des

plantations. Une minorité importante travaille pour le conglomérat DARC.

Leur abord agréable et leur facilité à s'insérer dans tout groupe social font d'eux la communauté d'aliens la moins détestée de la planète.



Trandoshans

L'implantation des Trandoshans sur Caldan date de la grande révolte de 2980, où une forte compagnie de mercenaires a été embauchée pour aider à maintenir l'ordre ; ordre qui fut maintenu dans le sang.

L'essentiel de ces mercenaires a ensuite été recruté de manière permanente par les autorités planétaires. Ils servent depuis de corps d'élite de protection et forment les principales unités d'assaut des

Forces de Sécurité.

Avec le temps, les Trandoshans ont trouvé d'autres occupations, mais elles demeurent le plus souvent en lien avec leurs origines martiales. Certains ont rejoint les patrouilleurs, d'autres sont devenus chasseurs de primes ou gardes du corps.

Les cinq régiments d'élite d'assaut des Forces de Sécurité sont toujours exclusivement composés de Trandoshans.

Leur fidélité au pouvoir et le traitement privilégié dont ils profitent les séparent du reste de la population qui les déteste ; ce qui au final ne fait que renforcer leur fidélité.

Twii'leks



Les Twii'leks forment une petite colonie, essentiellement implantée à Centrale. Ils sont généralement considérés comme des profiteurs et sont unanimement détestés, sauf quand on a besoin d'eux.

On les trouve souvent impliqués dans le commerce planétaire, le commerce de détail et le milieu du crime. Un grand nombre sert aussi dans l'administration et d'autres se consacrent aux arts. Ils forment même la majorité de la caste artistique de la planète.

Bien qu'ils ne soient souvent considérés que comme de simples trafiquants, leurs entreprises sont très majoritairement légales et ils montrent un talent certain pour s'implanter dans chaque niche délaissée par les Familles.

Ils sont notamment très présents sur 7^{ème} Ciel où ils contrôlent la majorité des commerces et de l'industrie du divertissement, y compris la principale société de production d'holovid, l'UCP.

Malgré les apparences, ils forment une communauté fortement soudée et répondant à des règles sociales raciales propres et strictes, gouvernée par leurs propres structures.

Zabraks



Caldan a aussi la particularité d'accueillir une forte communauté zabrake, essentiellement implantée à Centrale.

Les premiers arrivants ont été embauchés pour aider à maintenir l'ordre et comme auxiliaires de sécurité. Depuis, ils se sont implantés dans tous les secteurs et à des positions très diverses, cependant on les trouve, rarement, à de simples postes d'employés.

Leur culture martiale et leurs talents d'intimidation ainsi que leur apparence inquiétante font qu'ils sont nombreux à peupler le milieu du crime de la capitale.

Ils sont quotidiennement accusés de tous les maux, mais rarement en leur présence.

Les autres

Caldan constitue la plaque tournante du commerce et de l'industrie du secteur. Bien qu'éloignée des grandes routes commerciales, elle demeure un nœud d'échanges important et crucial pour de nombreuses planètes plus ou moins proches.

On trouve donc de nombreux aliens de passage ou formant des comptoirs commerciaux. Ils sortent cependant peu de Centrale. On les trouve principalement autour de l'astroport, dans le quartier des affaires ou sur 7^{ème} Ciel.

Certains ont eu moins de chance et ont atterri sur la planète sans guère d'espoir d'en sortir, à moins qu'ils ne soient venus s'y cacher. La plupart survivent dans le quartier bas ou dans l'au-delà.