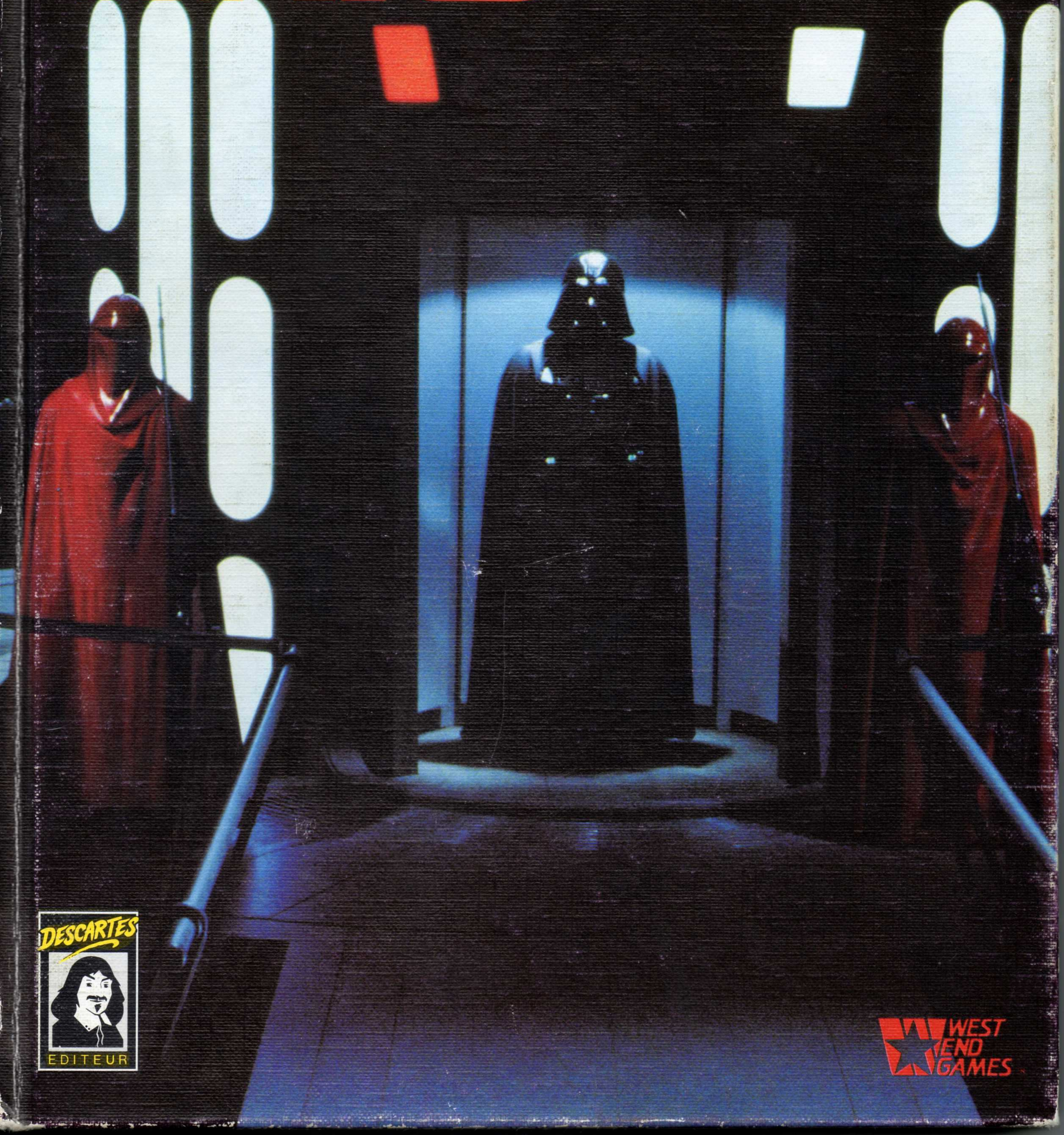
# STAR WARS®

## Le guide de l'Empire



DESCARTES EDITEUR

WEST END GAMES

Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine, très lointaine...



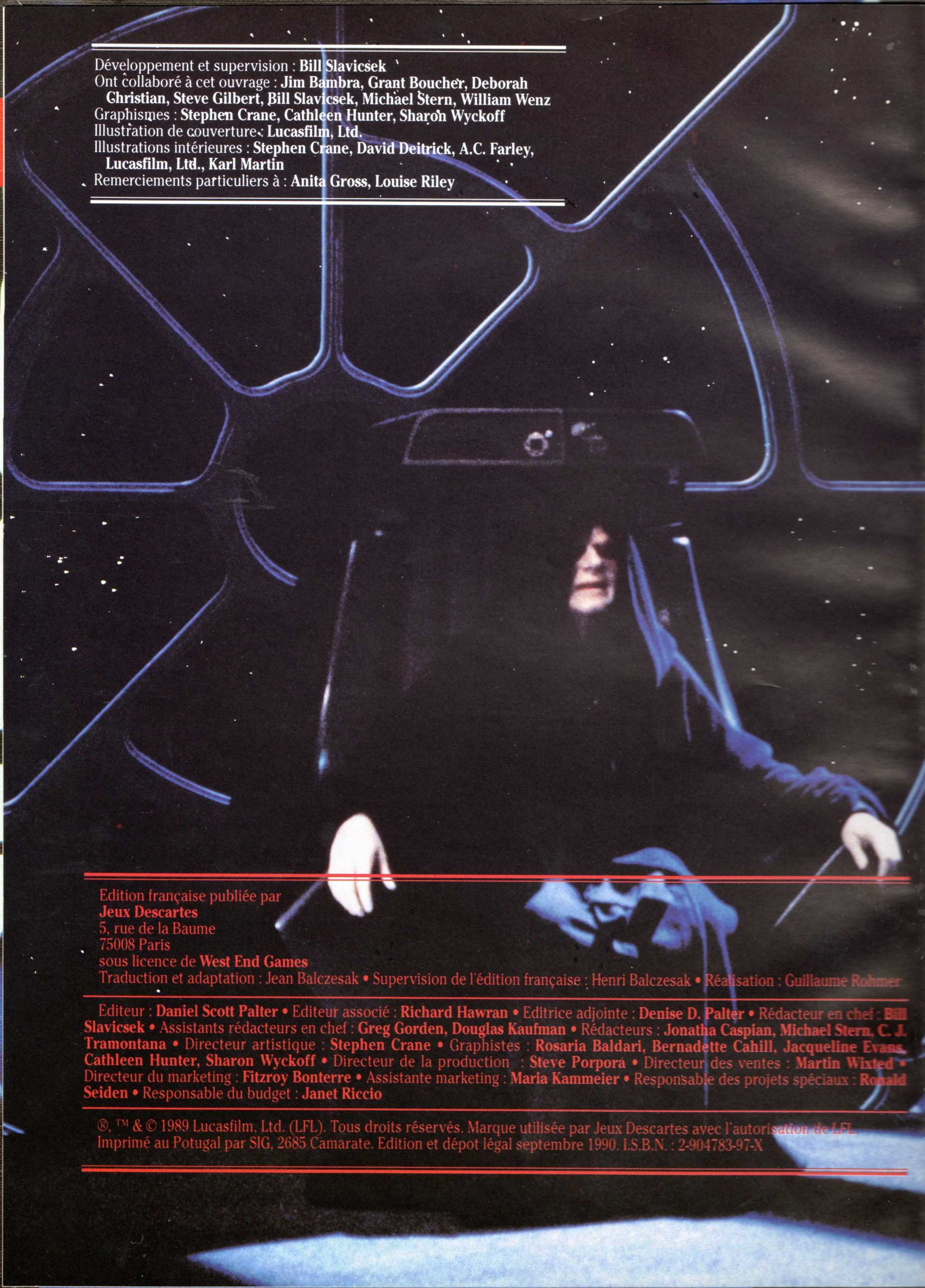
Les temps sont difficiles pour la Rébellion. Bien que l'Etoile de la Mort ait été détruite, les forces impériales font régner la terreur sur les mondes éreintés qui composent l'Empire Galactique.

Pour combattre les Rebelles et leurs alliés, l'Empire n'hésite pas à employer toutes les ressources de son arsenal : tyrannie, oppression, vastes flottes spatiales, puissantes armées et peur. Car c'est la peur qui maintient les systèmes stellaires dans le rang. C'est elle qui, ayant remplacé le Sénat Impérial et l'Etoile de la Mort, est désormais devenue la première arme de l'Ordre Nouveau.

La jeune Alliance Rebelle a osé remporter une victoire importante sur l'Empire à Yavin, mais la guerre ne fait que commencer. Bien qu'inférieure en nombre et en armement, la Rébellion embrase un milliard de planètes pour lesquelles elle représente un espoir de renouveau. Mais l'Empereur a ordonné que ce brasier soit étouffé. Il vient de mettre en branle la machine de guerre qu'il a conçue à cet effet...

Telle est la galaxie de...

Développement et supervision : **Bill Slavicsek**
Ont collaboré à cet ouvrage : **Jim Bambra, Grant Boucher, Deborah Christian, Steve Gilbert, Bill Slavicsek, Michael Stern, William Wenz**
Graphismes : **Stephen Crane, Cathleen Hunter, Sharon Wyckoff**
Illustration de couverture : **Lucasfilm, Ltd.**
Illustrations intérieures : **Stephen Crane, David Deitrick, A.C. Farley, Lucasfilm, Ltd., Karl Martin**
Remerciements particuliers à : **Anita Gross, Louise Riley**



Edition française publiée par
**Jeux Descartes**
5, rue de la Baume
75008 Paris
sous licence de **West End Games**
Traduction et adaptation : Jean Balczesak • Supervision de l'édition française : Henri Balczesak • Réalisation : Guillaume Rohmer

Editeur : **Daniel Scott Palter** • Editeur associé : **Richard Hawran** • Editrice adjointe : **Denise D. Palter** • Rédacteur en chef : **Bill Slavicsek** • Assistants rédacteurs en chef : **Greg Gorden, Douglas Kaufman** • Rédacteurs : **Jonatha Caspian, Michael Stern, C. J. Tramontana** • Directeur artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Rosaria Baldari, Bernadette Cahill, Jacqueline Evans, Cathleen Hunter, Sharon Wyckoff** • Directeur de la production : **Steve Porpora** • Directeur des ventes : **Martin Wixted** • Directeur du marketing : **Fitzroy Bonterre** • Assistante marketing : **Maria Kammeier** • Responsable des projets spéciaux : **Ronald Seiden** • Responsable du budget : **Janet Riccio**

®, ™ & © 1989 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.
Imprimé au Potugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépot légal septembre 1990. I.S.B.N. : 2-904783-97-X

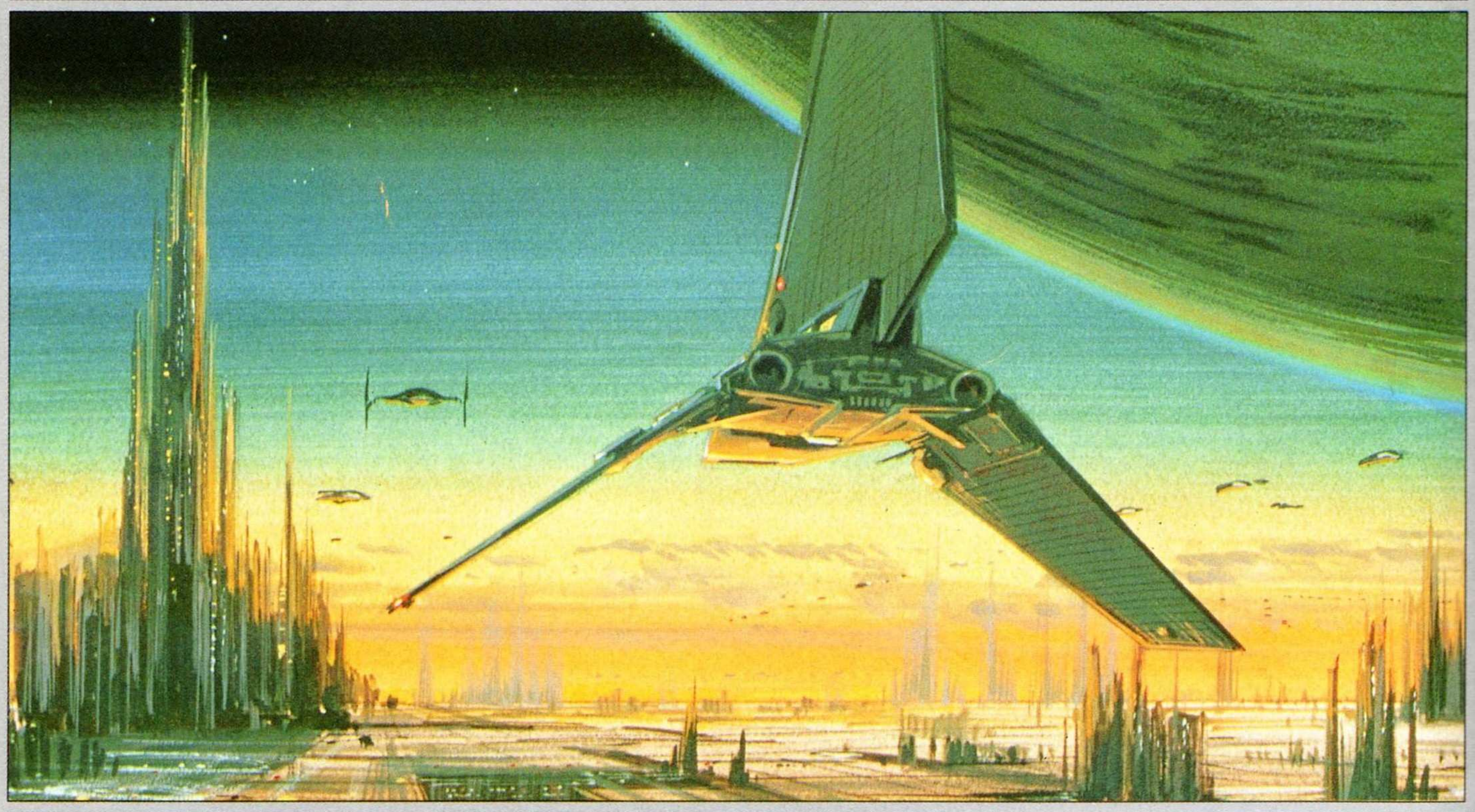
# STAR WARS®

## Le guide de l'Empire

par Greg Gorden

# TABLE DES MATIERES


Introduction .....5
Prologue .....6
Chapitre un : Présentation succincte de la puissance de l'Empire .....7
Chapitre deux : Le Comporn .....16
Chapitre trois : Les Renseignements Impériaux .....24
Chapitre quatre : Les militaires .....41
Chapitre cinq : Vaisseaux de guerre .....50
Chapitre six : Armement expérimental .....66
Chapitre sept : Véhicules terrestres .....69
Chapitre huit : Organisation d'un Groupe Sectoriel .....81
Chapitre neuf : Artillerie de campagne .....112
Chapitre dix : Armes de soutien de l'infanterie .....119
Chapitre onze : Forces militaires spéciales .....129
Chapitre douze : Recrutement, entraînement et endoctrinement .....139

# Introduction

## L'Empire

L'Empire Galactique est constitué d'un milliard de mondes soumis à la poigne d'acier d'une tyrannie inique. Grâce à ses colossales armées et à ses gigantesques flottes spatiales, l'Empire fait régner la terreur sur des planètes éreintées et réduites en esclavage. Aucun monde, aucun système stellaire, aucune race ne peut échapper aux terribles machinations ourdies par l'Ordre Nouveau. La galaxie n'a pourtant pas toujours été aussi sombre et désespérée. Dans les temps anciens, elle a connu un régime bon et juste — la "Vieille République" — défendu par les valeureux Chevaliers Jedi. C'est pourtant en cette époque d'utopie qu'apparurent des individus sans scrupules, avides de richesse, de puissance et de domination. Insidieusement, ils employèrent mille ruses pour détruire la République de l'intérieur et donner naissance à un empire maléfique et corrompu.

L'un des principaux instigateurs de l'Ordre Nouveau — un sénateur ambitieux nommé Palpatine — s'attribua même le titre d'Empereur. Il consolida ensuite son pouvoir en anéantissant les Chevaliers Jedi et en prononçant la dissolution du Sénat Impérial. Certaines planètes n'acceptèrent pas cet état de fait. Au départ, leur mouvement de révolte était désorganisé et mal équipé. Toutefois, au fur et à mesure que de nouveaux mondes décidaient de s'unir pour combattre la tyrannie, la jeune Alliance devint progressivement une force avec laquelle il fallait compter. L'Empereur répliqua en mettant sur pied une organisation militaire d'une ampleur sans précédent dans l'histoire de la galaxie. Il ordonna la fabrication d'une arme terrifiante, une station spatiale d'une telle puissance qu'elle pouvait détruire des planètes entières : l'Etoile de la Mort. Elle devint la pierre angulaire de la doctrine politique de l'Ordre Nouveau. Après avoir dissout le Sénat, l'Empereur donna carte blanche à ses gouverneurs régionaux pour tout ce qui concernait l'administration des territoires placés sous leur autorité. Dès cet instant, l'Empire régna par la terreur. Une terreur capable de garantir la soumission des gouvernements locaux. Une terreur prodiguée par la Marine Impériale... et l'effroyable Etoile de la Mort.

L'Alliance Rebelle a récemment remporté un éclatant succès en détruisant l'Etoile de la Mort à Yavin. Rendu fou de rage par cette défaite, l'Empereur a donné l'ordre que toute la puissance de l'Empire soit employée à l'anéantissement de l'Alliance exécrée et de ses projets de Nouvelle République. Maintenant la guerre a véritablement commencé...

## Le guide de l'Empire

La galaxie de *La Guerre des Etoiles* ne serait certainement pas ce qu'elle est si le maléfique Empire Galactique n'existait pas. Dirigé par le mystérieux empereur Palpatine et édifié sur les ruines de la légendaire Vieille République, l'Empire incarne l'ennemi ultime, un adversaire à abattre à tout prix. Même quand l'Alliance n'affronte pas directement la puissance impériale, Dark Vador et les troupes de choc hantent toujours les esprits.

*Star Wars : Le Jeu de Rôle* a pour cadre l'époque troublée qui débute avec la destruction de l'Etoile de la Mort et qui se termine au moment de l'édification de la base rebelle de la planète Hoth ; une période qui se situe donc entre la fin du film *La Guerre des Etoiles* et le début de *L'Empire Contre-Attaque*. Après avoir remporté une surprenante victoire au cours de la bataille de Yavin, l'Alliance s'est sentie portée par un nouvel espoir. L'Empire doit absolument mettre fin à ces espérances s'il ne veut pas que sonne la dernière heure de son Ordre Nouveau.

Quels sont les changements que provoqua l'explosion de l'Etoile de la Mort dans le mode de pensée impérial ? Quelles doctrines et quelles tactiques ont été radicalement remises en cause afin de combler le vide laissé par la disparition de la station spatiale ? *Le guide de l'Empire* examine en détail la puissance impériale telle qu'elle se présente à la fin du premier film de la saga de La Guerre des Etoiles. Cet ouvrage révèle des aspects inédits du conflit qui agite la galaxie. Il comblera aussi bien les joueurs de *Star Wars* que les fans de la fresque cinématographique.

Alors n'hésitez pas à vous plonger en notre compagnie dans les sombres abysses de la bureaucratie impériale. Accompagnez-nous dans l'enquête que nous avons menée sur les rumeurs concernant les fondements de la puissance de l'Empire. Venez explorer les méandres internes du COMPORN et des services de renseignement impériaux. Préparez-vous à examiner tous les aspects de la machine de guerre de l'Empire, des gigantesques flottes spatiales jusqu'aux ordres de bataille des secteurs occupés.

*Le guide de l'Empire* regorge de descriptions, d'explications, d'anecdotes, de photographies, d'illustrations et de schémas. Il propose une étude approfondie des divers éléments qui contribuent à l'inébranlable suprématie de l'Empire galactique, la plus puissante des organisations militaires jamais décrite dans une œuvre de fiction.

Décidément, les choses s'annoncent vraiment mal pour l'Alliance Rebelle.

# Prologue
# La Puissance de l'Empire

**Destinataires :** Mon Mothma, Commandant Suprême de l'Alliance, ainsi que les autres officiers de l'Alliance.

**Expéditeur :** Major Arhul Hextrophon, Secrétaire Exécutif et Maître Historien, Haut Commandement de l'Alliance.

**Sujet :** informations concernant l'Empire.

Les recherches que vous nous avez demandé — à mon équipe et à moi-même — de mener sur les événements qui ont entouré la Bataille de Yavin, nous ont permis de mettre à jour d'étonnantes révélations. J'ai compilé dans le présent rapport tous les éléments que nous avons pu nous procurer : communications impériales, fiches techniques, holofilms et bases de données.

Entre autres sources d'information, nous sommes notamment parvenus à intercepter des communications de haut niveau, des rapports établis par diverses administrations impériales, des dossiers individuels, des résultats de tests expérimentaux et divers autres documents du même ordre.

Bien que tous ces renseignements soient particulièrement révélateurs en ce qui concerne les tactiques et l'organisation interne de l'ennemi, ils doivent être considérés avec une certaine réserve. En effet, aucune des informations présentées ici n'a pu être confirmée. En outre, il n'a pas été possible d'établir des recoupements avec d'autres documents que ceux versés au présent dossier.

Aussi improbable que cela puisse paraître, tous ces éléments peuvent donc très bien relever d'un plan machiavélique destiné à communiquer des données erronées à l'Alliance.

Je vous invite donc, ainsi que les autres membres du Haut Commandement de l'Alliance, à aborder ce rapport avec la prudence qui s'impose. Jusqu'à plus ample informé son contenu doit être considéré — au mieux — comme un recueil de rumeurs. Au pire — bien que je ne pense pas que cela soit le cas ici — il peut très bien s'agir d'un ramassis de mensonges et de demi-vérités conçu afin de nous induire en erreur pour quelque raison inconnue.

Peu importe après tout puisque les mensonges ont souvent un fond de vérité. Quand vous compulserez ce rapport, même si vous vous contentez de le lire entre les lignes, j'ai la conviction que vous apprendrez beaucoup de choses sur la véritable nature de l'Empire et les méthodes qu'il utilise.

Je vous signale par ailleurs que le présent rapport sera versé en annexe au *Volume Un* de l'*Histoire Officielle de la Rébellion*, l'ouvrage auquel nous nous consacrons actuellement. Nous avons jusqu'à présent réalisé des quantités d'interviews. Nous nous sommes aussi amplement renseignés sur les héros de la Bataille de Yavin et — notamment — sur le Commandant Luke Skywalker et sur la Princesse Leia Organa.

Il est bien évident que ce livre sera mieux documenté que le dossier qui nous intéresse aujourd'hui ; l'Empire répugne toujours à révéler certaines informations. Quoi qu'il en soit, vous trouverez ci-joint l'intégralité des données que nous avons pu réunir. Cette exhaustivité se justifie par notre désir de vous présenter des renseignements complets qui pourront ultérieurement faire l'objet d'études plus approfondies.

En lisant les informations présentées dans les pages suivantes, vous pourrez apprécier l'Empire dans toute sa gloire, avec ses grandes réussites et ses petits échecs. Vous pourrez vous faire une bonne idée de sa véritable puissance et de la façon dont il exerce son pouvoir. Vous pourrez voir comment son aura obscure et maléfique se propage rapidement dans toute la Galaxie.

C'est pour toutes ces raisons que je vous transmets ce rapport. Car si les chiffres et les détails relatifs à l'organisation des unités combattantes sont faux, la philosophie martiale qui s'en dégage a, elle, des accents de vérité.

Ce rapport met en évidence le Mal qui s'est développé sur la dépouille de la Vieille République. Or, comme nous avons maintes fois pu le constater, il est impossible d'être taxé d'exagération dans ce domaine.

Je reste votre humble serviteur.

Major Arhul Hextrophon

# Chapitre Un Présentation Succincte de l'Empire

Une ombre sinistre plane sur la galaxie : l'ombre de l'Empire Galactique...

Là où la paix unissait jadis d'innombrables mondes, la peur et la terreur prédominent désormais. Alors qu'elles étaient prêtes à faire face à tous les dangers extérieurs, les planètes de la Vieille République n'étaient guère préparées à affronter des menaces intérieures. C'est ainsi qu'une galaxie se retrouva un jour réduite en esclavage.

Bien avant que Palpatine n'accède au trône et n'instaure son Ordre Nouveau, le concept d'empire était déjà populaire dans tout l'univers connu. Des centaines de milliers de mondes avaient connu dans leur passé un empire ou un régime dirigé par une autorité centrale unique.

Prenez par exemple le système Atrisi. Sa planète principale honore encore aujourd'hui la Dynastie Kitel Phard. Ces souverains parvinrent en effet à unifier leur monde en éliminant impitoyablement leurs adversaires et leur règne fut un véritable âge d'or.

Cette légende est typique des contes et des récits parlant d'empires que l'on peut entendre dans toute la galaxie. Ces histoires comportent toutes des éléments communs qui relèvent de l'inconscient collectif galactique. Rares sont ceux qui se souviennent des aspects négatifs des empires mythiques. Le commun des mortels préfère généralement se rappeler de la puissance et de la gloire qui lui semblent inhérentes à un système juridique autoritaire et à la pratique d'une langue unique.

Aucun de ces empires historiques n'existe encore de nos jours. Leur souvenir a cependant survécu. Il s'est perpétué dans l'inconscient de milliards d'êtres qui aspirent à une galaxie plus simple, qui veulent des certitudes et de l'ordre, qui désirent ardemment appartenir au plus puissant de tous les empires. Ces germes n'attendaient qu'un chef ambitieux et des temps plus propices pour resurgir...

## Le déclin de la Vieille République

La galaxie était jadis gouvernée par une grande République interstellaire. Des milliards de mondes étaient alors dirigés avec équité et efficacité par un Sénat élu démocratiquement. Les célèbres Chevaliers Jedi étaient chargés de les protéger et de veiller sur eux. Comme c'était prévisible, l'augmentation du nombre de planètes finit par aboutir au développement d'une colossale bureaucratie. A force de grandir inconsidérément, la République devint trop vieille et la corruption apparut en son sein.

Quelques sénateurs avides et peu scrupuleux déclenchèrent alors une réaction en chaîne aux effets pervers. Certains problèmes persistants leur étaient apparus comme autant de failles dans le système dont ils pourraient tirer profit. Leurs collègues étaient bien trop accaparés par la gestion quotidienne de la République pour prendre garde aux agissements de ces individus.

Au début, la corruption était trop marginale pour attirer l'attention. Mais avec le temps les sénateurs furent de plus en plus nombreux à succomber aux tentations de la richesse et du pouvoir illégitime. Ces hommes politiques se firent des alliés privilégiés au sein de monstrueuses sociétés commerciales qui recherchaient sans cesse de nouveaux moyens pour réaliser facilement des profits. Quelques bureaucrates arrogants et égoïstes se laissèrent également tenter et l'univers se retrouva bientôt en proie à un mal terrible.

La moindre instabilité, la moindre incertitude dans l'action gouvernementale, la moindre défaillance de la politique sénatoriale devinrent autant d'opportunités qui pouvaient être exploitées par les ennemis du système. Les sénateurs se montèrent les uns contre les autres, les grandes valeurs périclitèrent, des traités furent rompus et, bientôt, la terreur s'empara de la République. On avait cru que le régime durerait éternellement, et maintenant l'heure de sa fin approchait. La Vieille République tremblait.

Terreur et corruption se propagèrent comme des virus mutants et atteignirent rapidement des proportions épidémiques sans aucune raison apparente. Les troubles qui secouaient la Vieille République se multiplièrent et personne ne savait ce qui se passait... ni pourquoi.

Finalement, le Sénat cessa de se voiler la face et put constater que la Vieille République était rongée de l'intérieur par ceux-là mêmes qui avaient pour mission de veiller sur elle. Les affaires habituelles de

la République furent de plus en plus négligées. Les petits problèmes routiniers prirent alors l'apparence de difficultés insurmontables. Les autorités gouvernementales devinrent progressivement lointaines et insondables, jusqu'à ne plus représenter qu'une charge inutile pour des dizaines de milliers de races administrées. La République se désintégrait et il semblait bien que personne ne pourrait désormais enrayer ce processus.

## L'ascension *du Sénateur Palpatine*

C'est au cours de cette période d'injustice et de corruption rampante que Palpatine, un modeste sénateur, s'engagea sur la route du pouvoir. D'un naturel effacé, il se révéla — et ce malgré un dossier prometteur — d'une relative inefficacité au sein du Sénat. Ses méthodes rigoureuses et minutieuses semblaient en complète contradiction avec la fluidité des mandats et des ordres du jour qui caractérisait le Sénat au temps de son déclin.

Palpatine laissa passer plusieurs chances d'obtenir un poste important dans un conseil ou une puissante commission. Bien qu'il fit preuve d'un sens aigu de l'observation, il se montra toujours réticent à présenter ses conclusions, à moins que ses collègues ne l'y enjoignent expressément. Le fait qu'il n'ait eu — étonnamment — aucun ennemi attitré, constitua sans doute son succès le plus remarquable. Cela, il le dut autant à sa faiblesse apparente, qu'à son attitude effacée.

Mais tout n'était que ruse. Palpatine était plus que ce qu'il paraissait être. Bien plus.

La désagrégation du Sénat se poursuivit et laissa la République pantelante. Ses planètes étaient en proie au désordre et le crime prospérait. Certains mondes menaçaient de faire sécession. D'autres proclamaient leur loyauté sur les hypermédias et agissaient en fait à leur guise. Les sénateurs honnêtes prirent alors conscience du danger qui menaçait la République et des conséquences qu'il pouvait entraîner. Les sénateurs corrompus, eux aussi, savaient qu'un minimum de stabilité était nécessaire, ne serait-ce que pour faciliter la poursuite du pillage systématique de la Vieille République. Il y avait un vide, il devait être comblé.

Le Sénateur Palpatine sut alors tirer profit de la situation. Par la ruse, la démagogie et d'habiles manœuvres politiciennes, il parvint à se faire élire à la tête du Conseil Sénatorial et devint Président de la République.

Les loyalistes furent rassérénés de constater que Palpatine n'avait pas succombé à la corruption au cours de son mandat. Les sénateurs pervertis se laissèrent également berner par l'apparente docilité de leur collègue. Chaque camp était persuadé que Palpatine servirait ses intérêts. Ce fut une grave erreur.

## L'Ordre Nouveau

Le nouveau Président surpassa toutes les attentes. En plein chaos, ce sénateur — jusqu'alors sous-estimé — parvint à relancer la mécanique gouvernementale qui avait fini par se gripper. Il se révéla être un dirigeant compétent et reprit en main de nombreux domaines qui avaient été négligés pendant les années du déclin. Son pouvoir dépassa bientôt celui du Sénat... dans certains domaines, tout du moins. Pendant que les sénateurs donnaient libre cours à leurs querelles intestines, Palpatine se vit confier de plus en plus de responsabilités gouvernementales.

Des sénateurs de tous bords furent bientôt ses débiteurs sur le plan politique. Palpatine semblait en effet être le seul homme de toute la République à savoir encore mener quelque chose à bien. Son pouvoir ne cessa pas de s'accroître. Les mondes furent de plus en plus nombreux à reconnaître dans le Président le seul porte-parole valable de la République.

Palpatine sut tirer parti de ce climat de confiance pour instaurer son Ordre Nouveau et se proclamer Empereur. Il prit le pouvoir suprême sans rencontrer de véritable opposition, car il évoqua habilement la grandeur des empires du passé, tout en promettant de donner à la République une splendeur sans précédent dans l'histoire galactique. Lorsque les sénateurs réalisèrent ce qui était en train de se passer, ils étaient déjà trop affaiblis par leurs conflits internes pour pouvoir opposer la moindre résistance. Ceux qui s'exprimèrent d'une voix trop forte furent réduits au silence. Ceux qui étaient considérés comme dangereux furent neutralisés par tous les moyens qui parurent appropriés. L'obscurité de la tyrannie se répandit inexorablement sur des mondes de plus en plus nombreux sans que personne n'ait conscience du danger.

L'Empire était né.

Palpatine promit d'éradiquer la corruption et l'injustice sociale du gouvernement galactique. En contrepartie, il imposa au peuple un programme dont l'objectif principal était de soumettre le plus grand nombre possible de planètes pour la plus grande gloire de l'Empereur. En fait, il ne respecta aucune de ses promesses et fit régner la terreur en instituant un gouvernement bâti sur l'injustice sociale.

La Vieille République avait vécu. L'Ordre Nouveau s'éleva sur ses ruines corrompues.

## La structure interne de l'Empire

L'Empire est toujours en pleine croissance. La politique expansionniste entreprise par la Vieille République n'a pas été remise en question et les explorations — ainsi que les conquêtes — continuent. Le Corps Impérial d'Exploration, composé de savants et d'éclaireurs chargés d'explorer la galaxie, a cependant vu son budget se réduire comme une peau de chagrin au cours des dernières années. Quoi qu'il en soit, malgré le manque de personnel, le C.I.E. répertorie pour le compte de l'Empire un nouveau système stellaire toutes les 207 minutes.

La plupart des mondes découverts dernièrement n'ont pas encore été exploités. L'Empire ne s'intéresse guère à ce type d'expansion territoriale. Les colonies frontalières permettent aux citoyens impériaux de bénéficier d'une plus grande liberté et étirent démesurément le dispositif militaire de l'Empire.

## D'un simple effort de volonté

Regardez les étoiles. Elles sont là depuis toujours, suspendues comme des diamants au velours obscur de la voûte céleste.

Les étoiles existaient déjà à l'époque de la grandeur de la Vieille République. Leur éclat a pâli lorsque cette dernière s'effondra sur elle-même, écrasée par le poids d'une ambition démesurée. Mais elles resplendirent à nouveau quand le Sénat supplia littéralement Palpatine de prendre la tête du Conseil. Ces mêmes étoiles ont ensuite observé admirativement le Président quand il employa subterfuges, corruption et intimidation afin de se faire nommer Empereur.

Moi aussi, j'ai assisté à tout cela.

Mon nom est sans importance, je ne suis rien comparé à l'aveuglante clarté que dispense l'Empereur. J'ai toujours été à ses côtés, tel un serviteur ou un esclave satisfait de son sort. Je me contente de rester près de lui afin de sentir sa puissance m'irradier.

C'est tout ce que je demande. C'est tout ce qui m'est dévolu.

Les étoiles. Il me suffit de regarder par un hublot pour contempler leur splendeur. Elles *lui* appartiennent. Leur gloire s'est encore accrue le jour où il se les est appropriées d'un simple effort de volonté.

L'Empereur.

Quel titre majestueux et évocateur... Empereur ! La fragile République s'est écroulée, mais l'Empire brûle désormais d'un feu qui ne s'éteindra jamais. Rien ne peut anéantir la gloire de l'Empereur ni celle de son règne.

Il m'a d'ailleurs enseigné une chose que les autres refusent de croire : ce sont les puissances obscures qui sont les plus fortes. Il l'a toujours su, même au temps où il n'était qu'un sénateur sans importance, et il a accepté de partager ce savoir avec moi.

N'avez-vous jamais vu des officiers ambitieux trahir leurs supérieurs afin de bénéficier de quelques menues faveurs ? N'avez-vous jamais entendu des fonctionnaires peu scrupuleux révéler les secrets de gouvernements locaux en précisant comment il était possible de contourner leurs systèmes de défense ? N'avez-vous jamais connu des gangsters sadiques, des politiciens verreux ou des propriétaires cupides ? Alors vous connaissez, vous aussi, la vérité... l'obscurité exerce une influence sur tout le monde.

L'Empereur n'a eu qu'à prendre conscience de cet état de fait. Il a ensuite pu en tirer profit afin de s'élever. Il est le centre obscur de l'Empire.

Il *est* l'Empereur. Il *est* la galaxie.

Et moi, comme tant d'autres, je suis heureux de servir à l'ombre de son noir rayonnement.

Elles ne servent donc guère les intérêts de l'Empereur. Quoi qu'il en soit, les équipes du CIE découvrent parfois de nouveaux mondes habités au cours de leurs expéditions de recensement. Pour l'Empire, les planètes de ce genre ne manquent pas d'intérêt car elles réprésentent toujours de nouvelles sources de revenus fiscaux et de matières premières. Il leur est aussitôt offert d'intégrer l'Ordre Nouveau, sous réserve qu'elles acceptent de se soumettre à la volonté de l'Empereur. Si les autorités locales refusent ou si elles bafouent leur serment d'allégeance, l'Empire n'hésite alors jamais à mettre en œuvre un processus de conquête militaire.

Habituellement, la simple menace de la machine de guerre impériale suffit à imposer une soumission inconditionnelle aux mondes les plus indépendants.

### Citoyenneté et législation

Tous les habitants doués d'intelligence de l'Empire — à l'exception des Droïds — sont considérés comme des citoyens à part entière. La loi impériale accorde certains droits aux citoyens... notamment celui d'obéir aveuglément et sans poser de questions aux préceptes édictés par l'Ordre Nouveau. Les libertés individuelles ne peuvent en effet jamais entrer en conflit avec les doctrines et les objectifs de l'Empire.

Le nombre d'interdits et de restrictions qui régissent la vie quotidienne de chacun dépend de l'endroit où il réside. Les régions les moins répressives se trouvent généralement dans le Noyau Galactique ou dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Les autres régions sont soumises à une surveillance plus intensive et ressentent donc plus fortement l'autorité impériale.

Tous les citoyens doivent observer les lois de l'Empire et payer, d'une façon ou d'une autre, un tribut à l'Ordre Nouveau. Les lois varient selon les systèmes, mais ces variations sont moins sensibles dans le domaine des impôts. Ainsi, il incombe toujours au citoyen de prouver qu'il s'est acquitté de toutes ses obligations fiscales envers l'Empire. S'il ne parvient pas à produire une preuve recevable, il est alors automatiquement présumé coupable. Dans ce cas, il est passible de peines pouvant aller de la confiscation de certains biens à l'internement dans un camp de travail (une sentence que les tribunaux prononcent de plus en plus fréquemment).

## Les gouvernements planétaires

L'Empire n'a pas pu modifier complètement les autorités gouvernementales de milliards de mondes. Il aurait été impossible de mener à bien une tâche d'une telle ampleur. L'Empereur s'est donc contenté de laisser ses conseillers réformer partiellement certains gouvernements, tant au niveau des procédures employées qu'à celui de la composition des corps dirigeants. En fait, moins d'un monde sur 80 a fait

l'objet de modifications de cet ordre. La solution privilégiée dans ce domaine consiste à laisser une planète gérer elle-même ses affaires comme par le passé tout en maintenant une présence militaire visible, de telle sorte que les dirigeants sachent toujours à qui ils doivent obéir. L'Empire encourage également les planètes qui lui sont soumises à réformer d'elles-mêmes leur système de gouvernement afin de le mettre au diapason des méthodes impériales. C'est ainsi que les mondes abrogent spontanément lois et privilèges pour les remplacer par des dogmes et des statuts plus conformes à la doctrine impériale.

### Les gouverneurs

A l'échelon planétaire, le pouvoir impérial est représenté par un gouverneur. En fait les pouvoirs de ce dernier s'étendent souvent à tout un système. Ils lui permettent donc d'exercer sa juridiction sur toutes les planètes satellites d'une étoile. Le gouverneur commande notamment les troupes impériales placées en garnison sur les planètes soumises à son autorité.

En principe, ce commandement s'étend également aux services de renseignements et aux branches politiques de l'armée qui agissent toujours comme si les ordres du gouverneur n'étaient en fait que des conseils bien intentionnés. Ainsi, quand la Marine Impériale manoeuvre ou engage des hostilités dans un système donné, elle est censée consulter son gouverneur et tenir compte de son avis. Dans la réalité, la Marine néglige souvent toute forme de protocole quand elle traite avec des gouverneurs planétaires, à moins que ceux-ci ne soient soutenus par un Moff. Elle considère en effet que les gouverneurs sont trop intéressés par le bien-être de leur planète pour être d'une quelconque utilité en cas de crise.

Les gouverneurs sont nommés par les conseillers de l'Empereur qui se contentent parfois de ratifier un choix effectué par le souverain en personne. Ils sont rarement originaires de la planète ou du système qu'ils sont chargés de diriger. La désignation d'un responsable indigène sans tenir compte de l'opinion de la population locale pourrait faire naître un climat de défiance. On nomme donc des étrangers sans jamais demander leur avis aux administrés.

Les gouverneurs ont pour mission de laisser les autorités planétaires s'occuper de leurs affaires tant que leurs décisions n'entrent pas en contradiction avec les objectifs impériaux. Le cas échéant, ils ont toute autorité pour s'ingérer dans la politique locale afin de la remettre dans la bonne voie.

A l'échelon des gouverneurs, la politique impériale se manifeste sous deux formes : les objectifs de politique générale édictés par le Service Diplomatique et les ordres donnés directement par les Moffs. En cas de conflit, ce sont ces derniers qui ont toujours la priorité, car un Moff est censé avoir une connaissance parfaite des contingences de la politique poursuivie par l'Empire dans le secteur qu'il dirige.

## Les secteurs

Un secteur est une division économico-politique dont les origines remontent aux premiers jours de la Vieille République. Au départ il s'agissait d'un groupement de systèmes stellaires comprenant environ 50 planètes habitées. Aujourd'hui, cette définition n'est plus aussi restrictive que par le passé car la plupart des secteurs se sont considérablement développés dans les derniers temps de la République. Il en existe ainsi d'une taille inimaginable, qui regroupent un nombre incalculable de mondes habités sans tenir compte d'aucun facteur limitatif.

La croissance et l'expansion de l'Empire Galactique se poursuivent sous la férule de l'Ordre Nouveau qui crée sans cesse de nouveaux secteurs.

### Les Moffs

Un Moff est un agent impérial qui est chargé de diriger un secteur entier. Les gouverneurs planétaires sont soumis à leur Moff qui doit régulièrement présenter des rapports à un conseiller, des duplicatas desdits rapports étant directement communiqués à l'Empereur. Les forces du Groupe Sectoriel sont placées sous les ordres du Moff qui est responsable de la sécurité de son secteur.

Comme ils ont la charge de milliers de systèmes stellaires, les Moffs ne peuvent s'occuper personnellement que d'une poignée de mondes parmi tous ceux sur lesquels s'exerce leur juridiction. Pour diriger les autres, ils s'en remettent aux communications transmises par leurs gouverneurs ainsi qu'au rapports établis par les services de renseignements de leur Groupe Sectoriel.

Il n'est pas rare pour un Moff d'exercer également la fonction de gouverneur planétaire d'un monde privilégié appartenant à son secteur.

### Les Grands Moffs

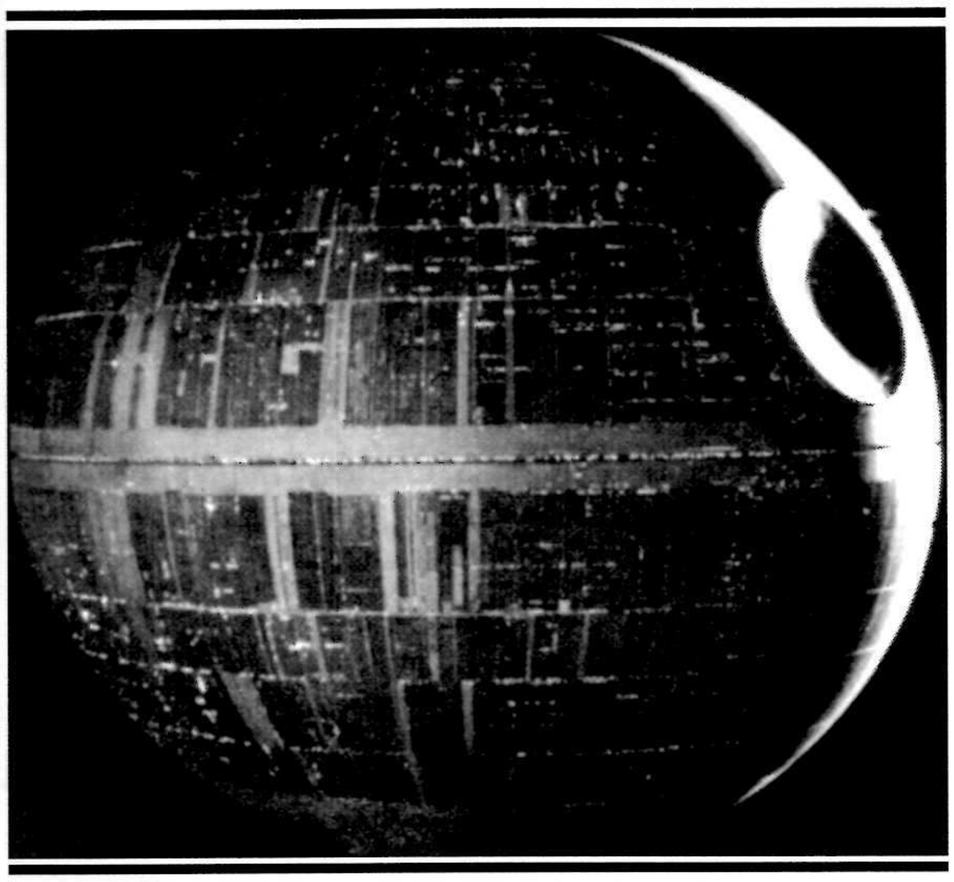
Dans tous les secteurs de l'Empire, il y a toujours des planètes qui posent plus de problèmes que d'autres à l'Empereur. Il est difficile de garder sous contrôle de tels mondes et les Moffs ont souvent pu constater que les troubles sont contagieux et peuvent se répandre rapidement aux systèmes voisins. Ce genre de phénomène est encore aggravé par le fait que les épidémies de liberté ne respectent pas les limites des secteurs ; or il est souvent impossible de coordonner efficacement les efforts de plusieurs secteurs afin d'enrayer à temps la prolifération des mouvements de révolte.

Les Moffs peuvent faire face à des crises touchant plus d'une dizaine de mondes, mais s'ils ne parviennent pas à circonscrire ces troubles, l'emprise qu'exerce l'Empire sur un secteur peut s'en trouver affaiblie.

Sur les conseils d'un de ses Moffs — Tarkin — l'Empereur a donc décidé de constituer des "Secteurs Prioritaires". Il s'agit en fait de secteurs regroupant des systèmes stellaires au sein desquels des signes de rébellion ont été constatés récemment ou qui ont des contacts réguliers avec des systèmes en état de soulèvement chronique. Un Secteur Prioritaire est souvent très étendu et peut englober des mondes appartenant à des dizaines d'autres secteurs "classiques". Le fonctionnaire qui est nommé à la tête de cette division territoriale particulière reçoit le titre de "Grand Moff".

La théorie qui a présidé à la création des Secteurs Prioritaires — telle que Tarkin l'a codifiée dans sa doctrine — veut que les Grands Moffs soient plus à même de réagir rapidement et d'éliminer les problèmes avant qu'ils n'aient eu le temps de se développer et de se propager. Les Grands Moffs ont donc carte blanche pour entreprendre en cas de besoin toutes les actions qui leur semblent appropriées, sans avoir à prévenir au préalable les Moffs et les gouverneurs planétaires concernés.

Le nombre de Grands Moffs ne cesse d'augmenter, à l'instar des crédits qui leur sont alloués. C'est l'Empereur en personne qui désigne les Grands Moffs et c'est à lui seul que ceux-ci doivent rendre des comptes. Chaque Grand Moff commande au minimum deux Groupes Sectoriels ou des forces armées d'une puissance équivalente. Certains Grands Moffs disposent même de moyens supérieurs quand leur territoire est d'une importance vitale pour l'Empire.



Les Secteurs Prioritaires sont toujours les premiers à recevoir des équipements expérimentaux et des troupes fraîches. L'Empereur leur confie parfois des missions spéciales qui lui tiennent particulièrement à cœur.

Ainsi, par exemple, le Secteur Prioritaire chargé de l'Etoile de la Mort a reçu des sommes considérables pour mener à bien ce projet.

Les Moffs et les gouverneurs planétaires se sont souvent plaints du favoritisme dont bénéficient les Grands Moffs.

Ils estiment en effet que ces derniers connaissent mal les secteurs placés sous leur juridiction et que les actions qu'ils entreprennent ne peuvent donc avoir d'efficacité qu'à court terme. En outre, gouverneurs et Moffs prétendent qu'ils se retrouvent souvent confrontés à divers problèmes sans avoir des moyens suffisants pour leur apporter une véritable solution.

Les Moffs, tout particulièrement, n'hésitent pas à prendre l'exemple de la Bataille de Yavin pour stigmatiser les échecs des Grands Moffs. Quoi qu'il en soit, l'Empereur a refusé jusqu'à présent de prêter oreille à leurs récriminations.

# Les serviteurs de l'Empereur

## Les conseillers

L'Empereur sait parfaitement qu'il ne peut pas à lui seul diriger toute la galaxie. Il a besoin de conseillers. Conscient qu'un Empire fondé sur la traîtrise ne peut pas être gouverné par la confiance, il s'est entouré de conseillers qui lui doivent leur réussite politique. Il s'est par ailleurs arrangé pour que chacun d'entre eux ait plus d'ennemis que d'alliés au sein du gouvernement.

Palpatine préfère que ses conseillers lui soient attachés par la terreur et l'ambition personnelle plutôt que par une hypothétique loyauté... un sentiment auquel il ne fera jamais appel que pour des subordonnés de rang inférieur.

Bien qu'il existe des centaines de conseillers, l'Empereur se déplace rarement avec plus d'une douzaine d'entre eux.

Les autres sont envoyés en mission de renseignement ou de propagande.

Ces missions ont un double objectif : procurer des informations utiles à l'empereur et limiter les contacts entre les conseillers afin de renforcer leur dépendance à l'égard de Palpatine.

Les conseillers remplissent diverses fonctions administratives pour le compte de l'Empereur. C'est ainsi qu'ils s'occupent généralement de rémunérer les gouverneurs planétaires et certains Moffs.

Ils sont également chargés de superviser l'organisation politique de l'Empire. Palpatine a par ailleurs conçu un système d'administrations antagonistes afin d'éviter qu'un conseiller puisse un jour avoir un poids politique trop important.

Les conseillers ont ainsi un droit de regard sur le gouvernement des systèmes confiés à l'un de leurs rivaux. Un conseiller puissant ne pouvant jamais surveiller l'administration d'un de ses homologues de puissance égale, les alliances sont rendues plus difficiles.

En effet, les conseillers qui ont une faible assise politique bénéficient toujours d'un droit de regard supérieur à celui des conseillers importants. Cette structure de surveillance fondée sur un principe d'équilibre a permis à l'Empereur de renforcer son emprise sur les hautes sphères gouvernementales. En contrepartie, l'administration des myriades de mondes qui composent l'Empire n'est plus aussi efficace qu'au temps de la grandeur de la Vieille République. Mais Palpatine ne s'en soucie guère.

Les conseillers ont pour habitude de se vêtir de costumes faisant référence aux grands empires qu'ont connus leurs planètes d'origine au cours de leur histoire.

A la différence de l'Empereur, beaucoup d'entre eux portent des uniformes plus chamarrés les uns que les autres, comme si ceux-ci étaient les emblèmes de leurs fonctions. Palpatine encourage avec subtilité ce genre de rivalité car elle exacerbe l'individualisme des conseillers en accentuant leurs différences.

Ces exhibitions vestimentaires sont toutefois limitées au strict minimum en présence de l'Empereur.



## La Garde Impériale

La Garde Impériale est une unité spéciale composée de soldats triés sur le volet afin de servir comme gardes du corps de l'Empereur. Ces hommes ont tous fait l'objet d'une sélection rigoureuse et doivent répondre à des critères sévères en matière de taille, d'intelligence et de loyauté. Ils ont aussi suivi un entraînement particulier avant de recevoir un équipement de première qualité.

On ignore quels sont les effectifs exacts de la Garde Impériale ; les estimations oscillent entre une cinquantaine d'hommes et... plusieurs dizaines de milliers. Quoi qu'il en soit, la Garde Impériale constitue une formidable unité militaire placée sous le contrôle direct de l'Empereur.

Ses membres ne sont jamais envoyés tous ensembles au combat. Seuls de petits groupes accomplissent, à tour de rôle, des missions militaires destinées à entretenir leur condition physique.

Ils s'abstiennent généralement de porter leur uniforme de cérémonie au cours de ces missions et préfèrent revêtir l'armure blanche et noire des troupes de choc. Ils sont toujours intégrés à une seule et même unité.

Il court quantité de rumeurs sur cette féroce unité combattante. Si l'on en croit certaines légendes, aucun membre de la Garde Impériale n'aurait jamais été tué en opération. On dit également que ces hommes sont invincibles quand ils agissent pour le compte de l'Empereur.

La tenue écarlate des Gardes Impériaux comprend une ample robe, une armure de combat et un casque.

### GARDE IMPERIAL

**DEXTERITE : 5D**
Armes Blanches : 6D
Armes Lourdes : 6D
Blaster : 7D
Esquive : 7D
Parade
Arme Blanche : 6D
Parade Mains Nues : 5D

**PERCEPTION : 2D+2**
Commandement : 5D+2
Dissimulation-Discrétion : 6D+2
Escroquerie : 3D+2
Marchandage : 3D+2
Recherche : 6D+2

**SAVOIR : 2D+1**
Illégalité : 3D+1
Survie : 6D

**VIGUEUR : 3D**
Combat Mains Nues : 6D
Escalade-Saut : 6D
Levage : 5D
Résistance : 6D

**MECANIQUE : 2D+2**

**TECHNIQUE : 2D+1**
Démolition : 5D+1
Médecine : 3D
Sécurité : 4D+1

L'armure des Gardes Impériaux augmente de 1D la *Vigueur* pour ce qui concerne la détermination des dommages subis. La *Dextérité* et les compétences ne sont pas affectées.

Il existe au sein de la garde Impériale des spécialistes dont certaines compétences sont particulièrement élevées, notamment en *Armes Lourdes, Démolition, Sécurité, Dissimulation-Discrétion* et *Recherche*. Ces spécialistes ont généralement 3D de plus dans ces domaines, mais ces "D" leurs sont alors retirés en *Blaster, Esquive, Combat Arme Blanche, Parade Arme Blanche, Combat Mains Nues* et *Parade Mains Nues*.

Bien qu'il s'agisse là d'un uniforme de cérémonie, l'armure rouge n'entrave pas les mouvements de ces soldats quand ils sont obligés de se battre. Elle est inspirée des tenues employées par la Garde de la Mort du système Mandalore et par les Gardiens du Soleil du système Thyrsus.

Le fait que cette armure ressemble à celles qu'utilisent des unités d'aussi sinistre réputation ne doit rien au hasard ; les reflets sanglants de l'uniforme des Gardes Impériaux ont de quoi inspirer de l'effroi aux hommes les plus endurcis...

## L'Empereur

L'Empereur est un homme de petite taille, dont les vêtements rappellent intentionnellement les aubes portées par les ascètes inoffensifs que l'on trouve sur de nombreux mondes. Il marche en s'appuyant sur une canne noueuse. Il semble être vieux, fragile et totalement incapable de diriger l'Empire le plus implacable qu'ait connu l'histoire de la Galaxie. Cette apparence n'est qu'un des nombreux artifices trompeurs qu'il emploie.

### L'EMPEREUR

**DEXTERITE : 2D+1**
Esquive : 7D
**SAVOIR : 4D+1**
Bureaucratie : 12D
Cultures : 9D
Langages : 8D
Races Extraterrestres : 10D
Systèmes Planétaires : 7D
**MECANIQUE : 2D**

**PERCEPTION : 4D+1**
Commandement : 11D
Escroquerie : 8D
Marchandage : 10D
Recherche : 7D
**VIGUEUR : 3D**
Résistance : 6D

**TECHNIQUE : 2D**
**COMPETENCES DE LA FORCE :**
Contrôle : 13D
Sens : 15D
Altération : 14D

Son génie et sa maîtrise de la Force lui confèrent en effet une emprise exceptionnelle sur les races qu'il gouverne.

Il sait que la Vieille République avait une grande valeur symbolique aux yeux de certains, tout comme il sait que les Chevaliers Jedi constituaient l'incarnation parfaite de ce symbole.

C'est pourquoi, dès son entrée au Sénat, il s'est minutieusement employé à préparer l'anéantissement des Jedi. Une fois que ceux-ci eurent été annihilés, plus personne n'a réclamé la restauration de la République. La véritable ambition de l'Empereur apparut alors au grand jour : être le souverain absolu de milliards de planètes.

L'Empire poursuit son expansion sous sa férule, malgré les revers subis à la Bataille de Yavin.

## La poigne de l'Empire

L'Empire a modifié considérablement les relations qui existaient entre les systèmes. Il exerce sur les médias un contrôle bien supérieur à celui de la Vieille République.

Il se permet en outre d'intervenir sur le plan politique local avec une arrogance à laquelle n'étaient guère préparées les races gouvernées.

Mais si certains mondes acceptent mal ces changements, leur ressentiment suffit rarement à les faire basculer ouvertement dans le camp de la Rébellion.

### Le contrôle de l'information

Au temps de la Vieille République, les informations circulaient librement entre les mondes. Les échanges intellectuels et culturels permirent à la République de se développer rapidement dans presque tous les domaines.

Ils contribuèrent également à accélérer son déclin, les planètes-membres étant, grâce à eux, constamment informées des conflits qui déchiraient le Sénat.

C'est ainsi qu'un climat d'incertitude permanente put à l'époque s'instaurer dans toute la galaxie. L'Empereur et ses conseillers ont donc décidé d'abandonner ce système, malgré les effets bénéfiques qu'il avait pu produire au début de la République.

Dans le passé, il existait un HoloRéseau capable de transmettre des informations dans toute la Galaxie. Bien qu'elle fut onéreuse, cette installation permettait à la République de disposer d'un moyen de communication polyvalent et sophistiqué. L'HoloRéseau était constitué de centaines de milliers de transducteurs à annulation de masse reliés entre eux par une gigantesque matrice à liaisons hyperspatiales de type S (plus connues sous le nom de "Simu-Tunnels"). C'était le seul moyen de communication holographique permettant des transmissions en temps-réel entre les mondes.

Son entretien revenait effroyablement cher et chaque seconde de communication coûtait plusieurs milliers de crédits, un chiffre qui était multiplié par le nombre de transducteurs employés. L'HoloRéseau était donc presque exclusivement utilisé par le gouvernement et par les plus importantes sociétés commerciales de la Vieille République. Néanmoins, il permettait de contacter toutes les planètes-membres et donnait au citoyen moyen le sentiment d'appartenir à une grande fédération.

Les petites compagnies et les particuliers n'employaient jamais directement l'HoloRéseau. Quand ils voulaient transmettre un message, ils faisaient appel à l'un des millions de vaisseaux marchands qui sillonnaient en ce temps-là les routes commerciales de la galaxie.

Peu de temps après son accession au trône, Palpatine démantela l'HoloRéseau, ce qui eut deux conséquences. Il fut à partir de cet instant beaucoup plus difficile de coordonner des mouvements de résistance sur une grande échelle, or, quelle que soit sa taille, un système stellaire n'a aucune chance de l'emporter sur l'Empire s'il se bat seul.

En outre, toutes les planètes-membres de la Vieille République contribuaient à l'entretien de l'HoloRéseau, même si la plupart d'entre elles n'en retiraient aucun avantage ; l'énorme masse d'argent qui put être récupérée après son démantelement permit à l'Empereur de constituer rapidement une gigantesque armée impériale. Durant les six premiers mois de son règne il entraîna et équipa plus de troupes que la République n'en avait jamais mobilisées dans toute son histoire.

Le gouverneur Tarkin incita ensuite l'Empereur à réutiliser la technologie de l'HoloRéseau sur une échelle plus réduite à l'intention exclusive de la Marine Impériale... et encore, seulement à l'échelon des Groupes Sectoriels.

Cette proposition fut soumise à Palpatine dans un rapport qui exposait un certain nombre de recommandations permettant de gouverner plus efficacement l'Empire. L'Empereur approuva ces recommandations et récompensa Tarkin de ses efforts en le nommant Grand Moff. Ce plan est plus connu aujourd'hui sous l'appellation non officielle de "Doctrine Tarkin".

## Communiqué impérial n 001044.92v

*(Voici le rapport secret qui est à l'origine de la politique adoptée par l'Empire que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de Doctrine Tarkin. Bien qu'officiellement l'Empire se présente comme le défenseur de la loi et de l'ordre, sa méthode de gouvernement est en fait basée sur la terreur. Et même si l'aboutissement ultime de ce choix politique— l'Etoile de la Mort — a été détruit, ses dogmes politiques n'ont été que légèrement modifiés après la victoire remportée récemment par la Rébellion.)*

**Destinataire :** Sa Majesté Impériale, l'Empereur Palpatine
**Expéditeur :** Tarkin, Gouverneur du Secteur Seswenna ; Eriadu
**Sujet :** l'amélioration de la sécurité au sein de l'Empire

Votre Majesté,

il a été récemment porté à ma connaissance que ce qui n'était jusqu'à présent qu'un courant de mécontentement touchant quelques mondes reculés, s'est transformé en véritable dissidence affectant plusieurs systèmes civilisés. Pardonnez-moi, Majesté, si je ne fais que répéter là quelques rumeurs sans fondement, mais j'ai même entendu dire que certains secteurs auraient pris les armes.

Cette situation, ajoutée à la résistance accrue que vous opposent quelques jeunes sénateurs à la tête brûlée, m'a amené à réfléchir sur les dispositifs que nous avons adoptés pour notre sécurité. Moi-même, j'ai plusieurs fois été frustré de voir les bandes de pirates que je pourchassais s'enfoncer dans les profondeurs d'un autre secteur où mes unités ne pouvaient les suivre de crainte d'entrer en conflit avec un Moff et le conseiller qui le soutenait. Si jamais les groupes de rebelles armés venaient à s'organiser, ils sauraient sans aucun doute tirer parti des tactiques employées par cette racaille criminelle. Il serait stupide de leur laisser la possibilité de s'enfuir.

J'ai également pu constater que, malgré l'étonnante rapidité avec laquelle Votre Majesté renforçait ses flottes, il serait difficile de maintenir la sécurité de l'Empire si un grand nombre de planètes venaient à bafouer vos directives. Il nous faudra encore de nombreuses années pour disposer d'une force suffisante pour contrôler simultanément tous les systèmes.

C'est pourquoi je souhaiterais que vous considériez mes recommandations concernant les points suivants :

• Afin de pouvoir réagir rapidement et efficacement aux mouvements de rébellion dès qu'ils se manifestent, je vous propose de constituer des "Sursecteurs", composés de systèmes où la révolte vient juste de se révéler ou qui entretiennent des contacts fréquents avec des secteurs en état de soulèvement chronique. Ces Sursecteurs devraient être définis sans tenir compte des limites territoriales des secteurs habituels. Les forces armées de ces Sursecteurs devraient ainsi être capables de réagir rapidement à toutes les menaces, avant même qu'elles ne puissent prendre de l'importance.
Il est plus facile de liquider une douzaine de soulèvement de faible envergure, qu'un mouvement de résistance bien établi. Comme un Sursecteur ne sera formé que de mondes "à problèmes", il est normal qu'il lui soit alloué plus de troupes qu'à un secteur ordinaire. Je pense que trois Groupes Sectoriels constitueraient une bonne moyenne.

• Confiez le commandement d'un Sursecteur à une seule personne qui vous rendra compte directement des événements qui se produiront dans sa juridiction. Cela permettra d'éviter les retards qui pourraient éventuellement être causés par l'opportunisme politique de vos conseillers.

• Récupérez les transducteurs du HoloRéseau et faites-en installer un — après quelques modifications — à bord du vaisseau amiral de chaque Groupe Sectoriel affecté aux Sursecteurs. Si vous montez des installations similaires à bord de votre vaisseau et au sein de la Cité Impériale, vos troupes pourront réagir à toutes les menaces en quelques minutes... et non plus en quelques heures, voire quelques jours, comme c'est le cas actuellement. Les forces de l'Empire pourront ainsi coordonner leurs actions bien plus rapidement que leurs adversaires qui, eux, n'ont pas de moyen de communication inter-stellaire.

• Utilisez votre puissance pour inspirer de la terreur, plutôt que d'essayer de régner par la force. Si nous nous y prenons bien, nous pouvons tenir en respect des milliers de mondes qui pourraient, un jour ou l'autre, être tentés de se rebeller. Nous pouvons y parvenir en coordonnant et en manipulant les informations sur une grande échelle. Ainsi, par exemple, des

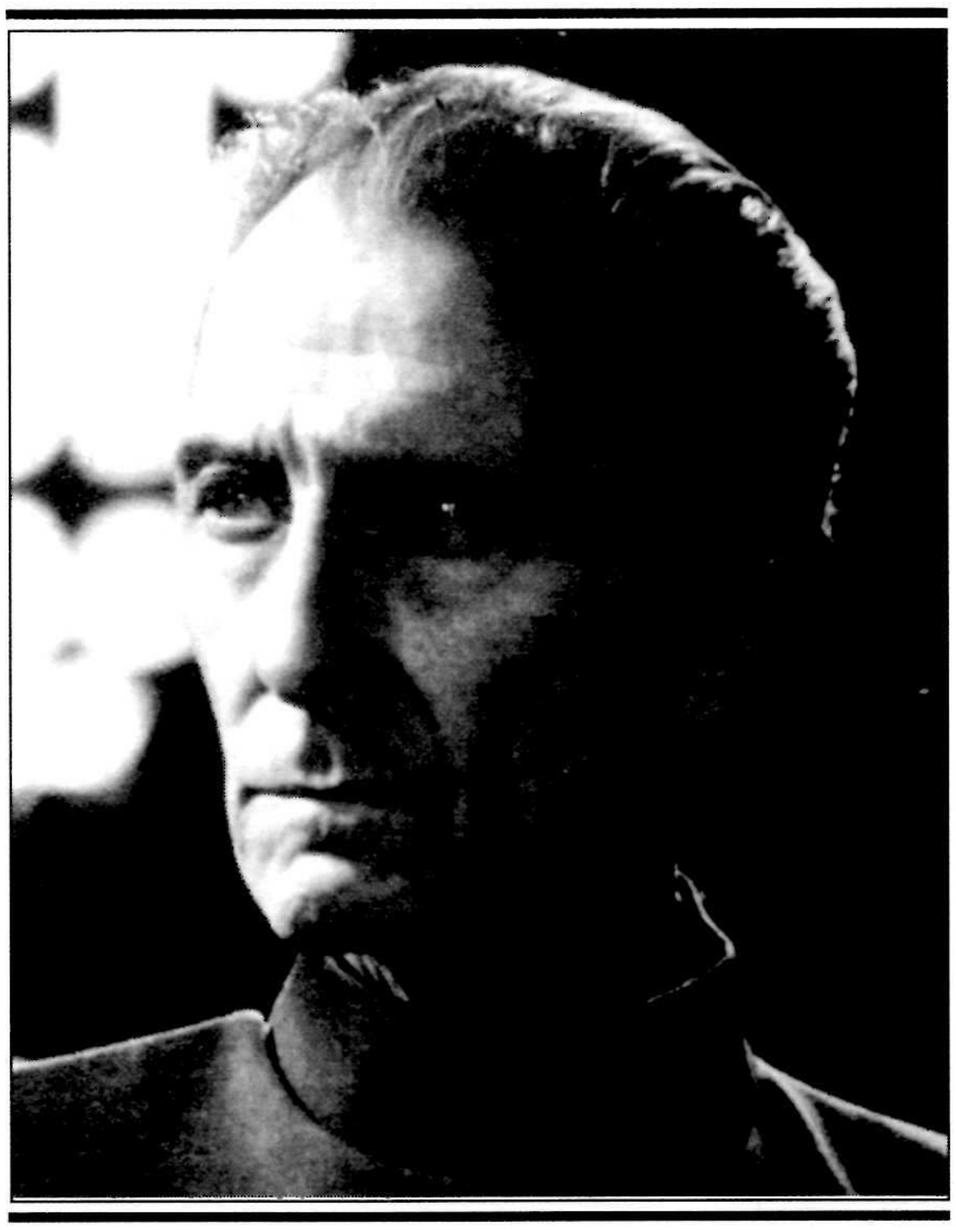
groupes de plusieurs Sursecteurs pourraient agir de concert afin de mener quelques attaques dévastatrices à l'encontre de planètes qui s'opposent ouvertement à nous, en prenant bien soin d'abattre tous les vaisseaux dotés d'hyperpropulseurs qui tenteraient de fuir. Il faudra certainement plusieurs jours pour s'occuper de toutes les planètes situées dans une région à hauts risques.

Quoi qu'il en soit, nous pourrions ensuite informer les médias qu'un seul groupe de Sursecteur est parvenu à écraser en un seul jour (sans préciser de date exacte) tous les mondes attaqués. Nous donnerions ainsi aux citoyens le sentiment d'une puissance sans limite contre laquelle toute velléité de révolte serait inutile. Cela produirait sans aucun doute un effet dissuasif des plus salutaires.

• Votre Majesté, j'ai souvent pu constater que le citoyen moyen n'est pas doué pour le calcul et les chiffres. Je suis donc persuadé que l'efficacité des Destroyers Stellaires dépend beaucoup de leur taille. Quand nos adversaires les comparent à leurs propres vaisseaux, ils semblent tellement impressionnés qu'ils en sont incapables de considérer le problème sur le plan tactique.

Je pense qu'il serait possible de tirer profit de cette attitude à une échelle bien supérieure encore. L'homme du peuple se réfère facilement à des idées reçues et se livre rarement à une analyse rationnelle des choses. Si nous lui présentons une arme tellement puissante et tellement immense qu'elle paraît vouer d'avance à l'échec toute tentative d'attaque, celle-ci deviendra rapidement une sorte de symbole du pouvoir impérial. Il nous suffira seulement de quelques armes de ce type — voire une seule — pour soumettre à votre volonté des milliards de mondes et leurs centaines de millions d'habitants.

Cette arme unique devra être capable d'affronter un système tout entier de telle sorte que la terreur qu'elle inspire soit assez forte pour que vous régniez sur toute la galaxie sans plus rencontrer d'opposition. A quoi peut vous être utile un conseil sénatorial quand vous avez la possibilité de confier directement vos territoires à des gouverneurs régionaux ? Balayez les derniers vestiges de la Vieille République et vous tiendrez les systèmes par la terreur... la terreur de notre arme ultime.



# Chapitre Deux
# Le COMPORN



*(Rapport d'un espion impérial à un Grand Moff non identifié, rédigé peu de temps après la Bataille de Yavin.)*

Le COMPORN, Comité pour la Préservation de l'Ordre Nouveau a vu le jour dans la Cité Impériale quelques mois à peine après que Palpatine ait accédé au pouvoir. Au départ, il s'agissait d'un groupement associatif des plus classiques. Il était ouvert aux jeunes idéalistes qui voyaient dans l'Ordre Nouveau la possibilité d'être délivrés du chaos qui avait caractérisé les derniers jours de la Vieille République.

L'un des conseillers de l'Empereur — un certain Crueya Vandron — réalisa vite tout le parti que l'on pouvait tirer en utilisant un tel mouvement populaire à des fins politiques. Le COMPORN fut donc ouvertement encouragé par les autorités. Il perçut des fonds secrets, ce qui lui conféra l'apparence d'une organisation spontanée au développement phénoménal.

Si Crueya Vandron donna au COMPORN les moyens de se développer, c'est l'Empereur en personne qui prit en main cette organisation. Il employa pour cela des méthodes insidieuses et, plutôt que de recourir à la violence ou à la menace pour éliminer ses adversaires au sein du Comité, il exerça des pressions bienveillantes et déterminées jusqu'à ce que toute opposition soit résorbée.

Ceux qui tentèrent de résister aux changements ne surent jamais que ceux-ci avaient été ordonnés par l'Empereur. La plupart auraient même été incapables d'expliquer en quoi l'organisation était devenue différente de l'idée qu'ils s'en faisaient au départ.

Des membres-clés du groupement furent nommés à la Commission Sélective, la section du COMPORN chargée de superviser le reste de l'organisation en accord avec l'Empereur. Les changements devinrent alors plus radicaux. Le génie de Palpatine s'était à nouveau manifesté : il avait une fois de plus amené ses ennemis à choisir, sans le savoir, les options qu'il voulait leur voir prendre.

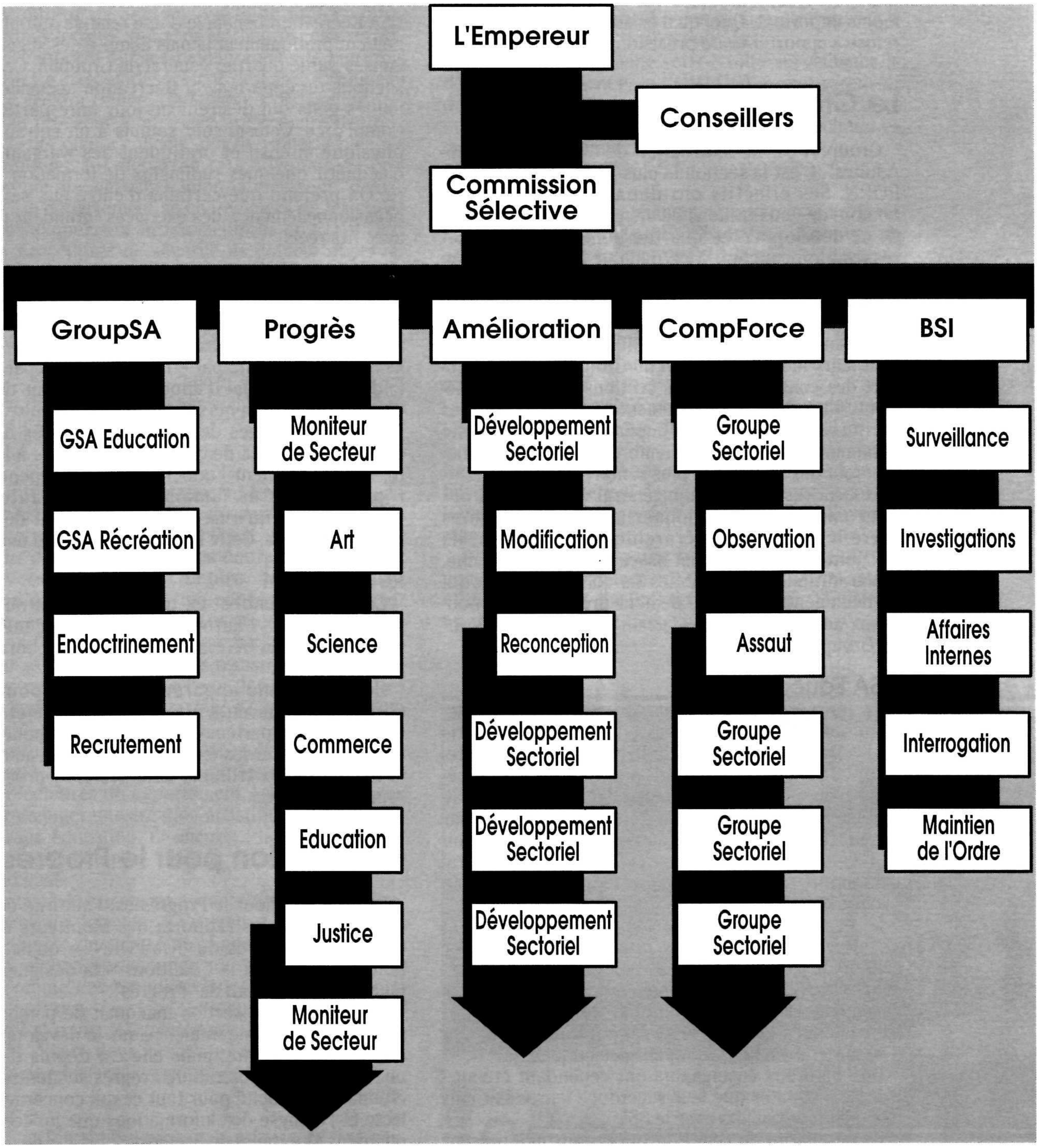
Le COMPORN n'a désormais plus rien d'un inoffensif mouvement associatif. Il est devenu un puissant outil politique et s'emploie activement à soumettre l'existence de l'habitant galactique moyen aux principes édictés par l'Ordre Nouveau.

En recrutant massivement de jeunes adhérents, le COMPORN espère qu'il pourra amener les citoyens de l'avenir à se vouer totalement à l'Empire en leur présentant la Vieille République comme une relique appartenant à un passé révolu.

## La Commission Sélective

La Commission Sélective est l'organe dirigeant du COMPORN. Le nombre de ses membres est variable. Selon les statuts de l'organisation, il est possible d'accéder à cette commission à titre honoraire ou en y étant élu... mais ce point de règlement est rarement respecté aujourd'hui. Au temps de sa grandeur, la Commission Sélective a compté jusqu'à 25 000

# COMPORN




CATHLEEN HUNTER

membres. Mais depuis que l'ombre de l'Empereur s'est abattue sur le COMPORN, ses effectifs ont considérablement diminué.

Aujourd'hui, personne ne sait exactement combien de membres compte la Commission Sélective. Les militants de base du COMPORN pensent qu'elle regroupe en son sein au moins 15 000 personnes. Mais certains cadres de l'organisation estiment pour leur part que ce nombre est sans doute cent fois moins important. Quoi qu'il en soit, la Commission se refuse à apporter toute précision sur ce point.

# Le GroupSA

GroupSA est la contraction de "Groupe des Sub-Adultes". C'est la section la plus importante du COMPORN. Ses effectifs ont dépassé récemment le nombre de deux trillions de membres et elle ne cesse de se développer. Le quartier général du GroupSA ressemble beaucoup à ce qu'était le COMPORN au départ : un groupement enthousiaste, profondément convaincu que l'Ordre Nouveau est le meilleur régime politique que puisse connaître la Galaxie.

Les autres sections du COMPORN recrutent souvent leurs membres au sein du GroupSA, mais la plupart des contacts avec ces sections sont soigneusement "filtrés" par le département des Affaires Internes du Bureau de la Sécurité Impériale (BSI). On veille notamment à ce que les membres du GroupSA ignorent tout des aspects les plus sombres de l'Empire.

Les cadres du quartier général du GroupSA ont pour mission de coordonner les communications entre les échelons hiérarchiques inférieurs. Ils s'acquittent généralement assez mal de cette tâche. Les traditionnels problèmes de communication qui en découlent sont généralement présentés aux nouveaux adhérents comme faisant partie du "folklore" du GroupSA.

## GSA Education

En fournissant de bonnes structures d'enseignement aux milliards de jeunes êtres qui avaient pâtis de l'éclatement de la Vieille République, le département GSA Education a permis au COMPORN de bénéficier d'une réputation flatteuse dans des milliers de systèmes. Ce département n'a été que peu affecté par les changements imposés au reste de l'organisation et il continue à jouir d'une grande popularité sur pratiquement toutes les planètes dont s'occupe le GroupSA.

Le personnel de ce département fait preuve d'un aussi grand dévouement que celui du quartier général du GroupSA, tout en étant bien mieux organisé que lui. Chacun de ses membres a confiance dans l'avenir de l'Ordre Nouveau et se consacre corps et âme à l'éducation des élèves qui lui sont confiés afin d'en faire de meilleurs citoyens galactiques.

De nombreux enseignants ont cependant été surpris de constater que leur sacerdoce leur valait parfois quelques conflits avec le BSI.

La popularité de GSA Education a jusqu'à présent modéré les réactions du BSI, mais si certains éducateurs ont un jour l'audace de remettre en question l'Ordre Nouveau, la Sécurité Impériale ne restera certainement pas inerte.

## GSA Récréation

Ce département a été créé afin de procurer de saines activités aux adhérents de l'organisation. Ainsi le Wegsphère, un sport de compétition prisé aujourd'hui dans des milliers de systèmes, est une totale réussite dans ce domaine. Le personnel de GSA Récréation bénéficie d'une relative autonomie et ne tient pratiquement jamais compte des suggestions émises par le quartier général du GroupSA. Certaines sections du département Récréation accueillent des jeunes gens qui désirent un jour faire partie de la CompForce. Ceux-ci sont soumis à un entraînement physique intensif et pratiquent des wargames afin d'acquérir quelques rudiments de formation militaire. On prétend que certains d'entre eux se livrent occasionnellement à des exercices "grandeur nature" avec tirs réels.

## Endoctrinement

Certains membres du GroupSA ne se conforment pas toujours aux idéaux prônés par l'Ordre Nouveau. S'ils ne parviennent pas à s'amender par eux-mêmes, ils finissent toujours par être confiés au département Endoctrinement afin d'apprendre à devenir de bons citoyens et de fervents défenseurs de l'Empire.

Les pourcentages de réussite proclamés dans ce domaine sont près de cinq fois supérieurs à la réalité. Le département Endoctrinement a cependant la réputation de ne jamais libérer un fauteur de troubles avant qu'il ne soit fanatiquement dévoué à l'Ordre Nouveau. Cette réputation n'est pas usurpée.

## Recrutement

Ce département est en train de se soustraire progressivement à l'autorité du quartier général du GroupSA avec la bénédiction du BSI. Il déborde toujours d'activité.

Ce dynamisme apparent a souvent pour effet d'inciter des parents à inscrire leurs rejetons au GroupSA. Le département Recrutement a pour objectif de faire passer les effectifs du GroupSA au-delà de la barre des dix trillions dans les cinq prochaines Années Standards.

# La Coalition pour le Progrès

La Coalition pour le Progrès est l'autorité centrale qui coordonne les rapports des Moniteurs de Secteurs. Les membres du COMPORN — qu'ils appartiennent ou non à la Coalition — la désignent toujours par le diminutif de "Progrès".

Au départ cette section manquait de personnel et n'avait qu'une faible influence sur le développement culturel de l'Empire, mais elle est depuis devenue une énorme administration. Progrès se montre d'une étonnante efficacité pour tout ce qui concerne la collecte et l'analyse des informations que lui communiquent les Moniteurs de Secteurs.

Les événements récents ont eu pour conséquence de lier plus étroitement Progrès avec le Bureau de la

Sécurité Impériale. Le département s'occupe désormais de réunir des renseignements de base pour le compte du BSI. Des millions de rapports sont ainsi épluchés minutieusement par ses soins afin de tenter de découvrir des indices révélateurs d'activités subversives. Tout détail suspect est d'abord analysé par Progrès avant d'être signalé au BSI.

## Moniteurs de Secteurs

Un Moniteur de Secteur regroupe un ensemble "d'antennes locales" qui sont en théorie censées établir des rapports sur les développements culturels favorables à l'accomplissement de l'Ordre Nouveau dans un secteur donné. Un Moniteur de Secteur doit lui-même procéder à un triage préliminaire des renseignements qu'il a collecté afin de veiller à bien les communiquer aux départements adéquats. Si Progrès estime que certaines informations sont "dangereuses", le département se charge alors de les coder avant d'indiquer aux autres membres du COMPORN quelles procédures de sécurité ils doivent observer dans leurs relations avec le Moniteur de Secteur concerné.

Les Moniteurs de Secteur ont sous leurs ordres toutes sortes de groupements qui sont disséminés dans tous les systèmes qui composent leurs secteurs. Ces groupes sont classés sommairement en fonction du type d'activités sociales qu'ils sont chargés de surveiller.

## Art

Parmi tous ceux qui composent Progrès, le département Art est certainement celui que les citoyens de l'Empire méprisent le plus. Il est en effet chargé d'établir des rapports sur les courants artistiques des divers secteurs de l'Empire. Ce département tente d'appliquer les préceptes austères et immuables de l'Ordre Nouveau à toutes les formes d'art que l'on peut trouver dans la Galaxie ; la sculpture sur sable de Tatooine, les transromans de Cadomai, les particidrames de Besn, les holosculptures dynamiques d'Ediorung... toutes sont jugées selon les mêmes critères rigides.

Aux yeux des milliers de races évoluées qui ont développé une culture au cours des millénaires passés, les membres du département Art n'ont pas plus le droit de juger une création artistique que des indigènes sans éducation. Et encore... la plupart accorderaient certainement plus de crédit au jugement d'un indigène.

Lorsque le département a une critique particulièrement acerbe à formuler à l'encontre d'une œuvre, il installe à côté de celle-ci un panneau holographique qui rappelle en permanence son point de vue "officiel." Comme ces panneaux sont d'un rouge flamboyant le terme "écarlate" est couramment employé aujourd'hui pour désigner toutes les critiques défavorables. "Faire dans l'écarlate" est désormais une garantie de succès sur quantité de mondes...

## Science

Le département Science était à l'origine une section à part entière, mais il a été placé sous l'autorité de Progrès à la suite d'une restructuration politique. Ce département ne doit pas seulement juger de l'opportunité idéologique des recherches scientifiques entreprises par tous les savants de l'Empire, il doit également coordonner activement ces travaux afin qu'ils s'inscrivent dans le programme de progrès scientifique conçu par l'Ordre Nouveau.

La plupart de ses membres sont des scientifiques aux convictions idéalistes qui se refusent à céder aux pressions du COMPORN qui voudrait les voir se consacrer exclusivement à des projets pouvant avoir des applications sur le plan militaire.

Bien que le BSI tienne sous étroite surveillance le département Science, le COMPORN prend rarement des mesures à l'encontre de ses savants qui continuent à mener comme ils l'entendent des recherches dans leurs domaines de prédilection.

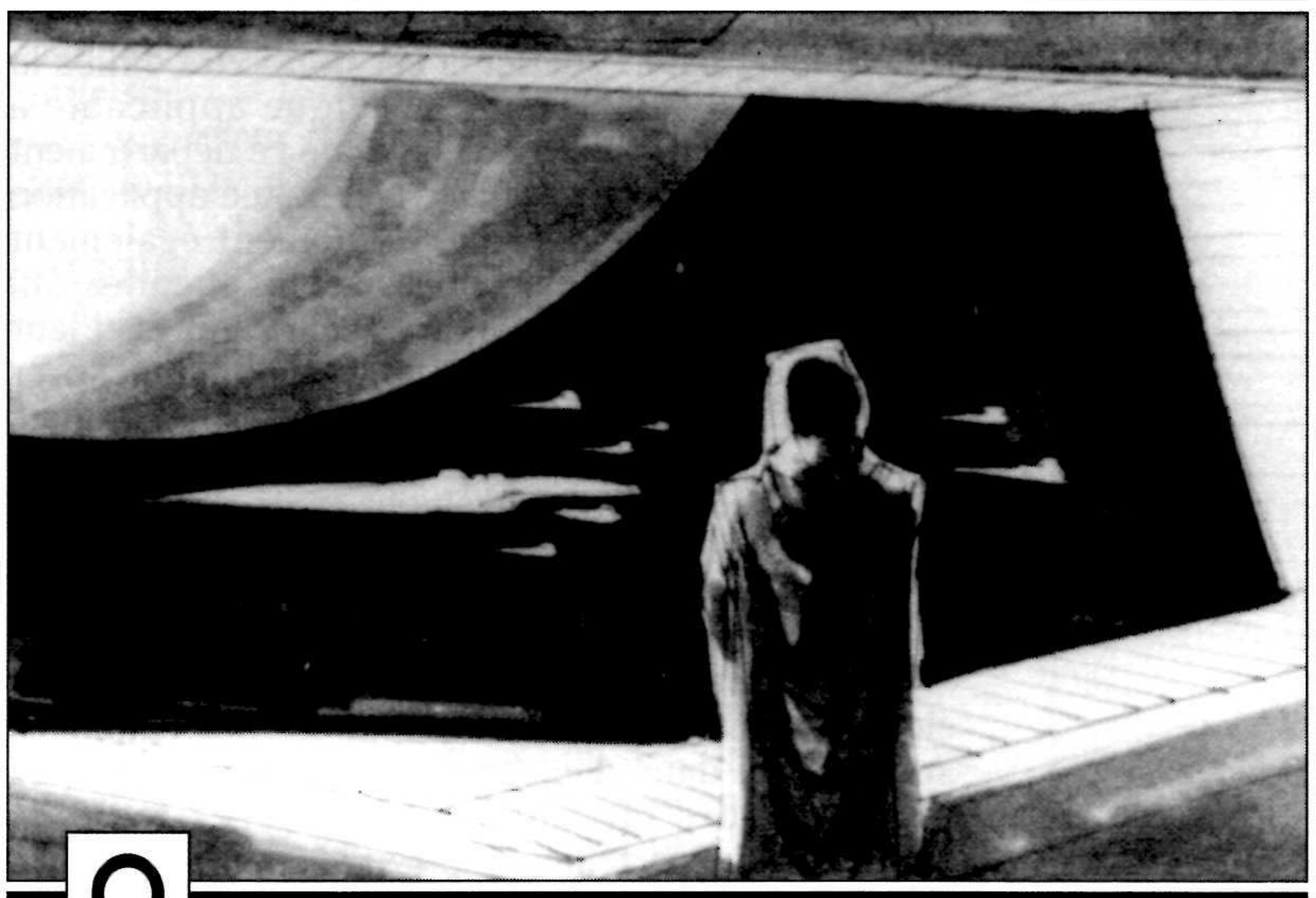
## Commerce

A l'origine, le département Commerce avait pour but de permettre au COMPORN de travailler avec de grandes sociétés commerciales à la mise au point de plans de développement économique applicables divers mondes de l'Empire.

On peut ainsi citer à son actif les célèbres "Programmes de Développement des Systèmes du Secteur Corporatif", plus connus aujourd'hui sous le nom de "D-Progs".

Ces D-Progs ont joué un rôle crucial en apportant un soutien économique aux mondes frontaliers qui avaient été négligés lors de la décadence de la Vieille République. Ces mondes purent subvenir à leurs besoins sans aide extérieure et le Secteur Corporatif bénéficia en échange de l'ouverture de nouveaux marchés.

D'autres programmes furent moins efficaces, comme le catastrophique "Service d'Industrialisation et de Traitement du Problème Indigène" (SITPI) qui fut mis en œuvre sur Gamorr...



On rencontre dans toute la galaxie des membres du COMPORN, toujours prêts à vanter les vertus de l'Ordre Nouveau.

Aujourd'hui, le département Commerce joue aussi un rôle important en matière d'espionnage industriel. Son statut lui permet en effet d'épier les grandes firmes, tout en gardant à l'œil les compagnies de moindre importance susceptibles de sympathiser avec la Rébellion.

Ce département veille tout particulièrement à ce que certaines découvertes technologiques impériales ne puissent plus tomber entre les mains de l'Alliance comme cela s'est déjà produit par le passé.

Il lui arrive aussi de communiquer certains procédés de fabrication secrets aux corporations qui ont fait la preuve de leur loyauté envers l'Empire.

## Education

Le département Education a reçu comme mission d'uniformiser l'enseignement prodigué dans l'Empire, de manière à mettre l'accent sur les valeurs prônées par l'Ordre Nouveau. A la différence du département Education du GroupSA, celui-ci ne dispense aucun enseignement. Il se contente d'établir des rapports indiquant comment devrait être réformé le système éducatif de certains mondes afin de mieux se conformer aux diktats de l'Ordre Nouveau. Ses activités lui ont valu d'être un sujet de dérision dans la plupart des secteurs de l'Empire.

C'est pourquoi la Commission Sélective affecte souvent à ce département des individus connus pour leur incompétence mais qu'il est néanmoins politiquement opportun de conserver au sein du COMPORN. Tous les adhérents de l'organisation — à l'exception toutefois des membres du GroupSA — sont au courant de cet état de fait. Quand quelqu'un est muté au département Education, on dit généralement qu'il va "se dépoussiérer les idées"...

## Justice

Les conflits internes du Sénat de la Vieille République ont laissé des traces profondes sur le plan institutionnel, et l'Empire est confronté aujourd'hui à toutes sortes de problèmes législatifs : lois rétroactives, inégalitaires ou contradictoires.

Le département Justice s'est donc vu confier la tâche de rédiger un code juridique applicable à l'Empire tout entier. Les membres de ce département doivent non seulement veiller à la bonne application des textes qu'ils élaborent, ils doivent également expliquer aux systèmes concernés les théories qui ont présidées à leur élaboration. Leurs efforts et leur dévouement irréprochable ont permis d'améliorer considérablement le fonctionnement des institutions judiciaires impériales.

Crueya Vandron a récemment tenté d'intégrer le dogme de "l'Infaillibilité Impériale" au code juridique de l'Empire, mais les membres du département Justice s'y sont violemment opposés.

Le BSI a alors dû se livrer à toutes sortes de pressions, allant même jusqu'à impliquer des employés subalternes dans des scandales montés de toutes pièces, afin d'intimider les membres les plus influents du département.

Depuis, Progrès a nommé de nouveaux membres dont les vues sont plus conformes aux désirs de l'Empereur.

# La Coalition pour l'Amélioration

Après n'avoir été longtemps qu'un "sous-bureau" du département Commerce, la Coalition pour l'Amélioration est devenue une section à part entière depuis que la Commission Sélective a entrepris de remanier le COMPORN en accord avec les "suggestions" de l'Empereur. Elle reçoit des copies de tous les rapports rédigés par Progrès qui lui sont transmises par l'intermédiaire du BSI.

Quand des systèmes s'écartent des idéaux de l'Ordre Nouveau, la Coalition est chargée de mettre au point à leur intention des "solutions" à long terme qui ne puissent pas être directement imputées à l'Empire.

## Développement Sectoriel

Les ressources dont dispose chaque agence du Développement Sectoriel varient dans de grandes proportions.

Bien que l'Empereur approuve personnellement les méthodes employées par ce département, il existe bien d'autres projets à court terme dont le financement est prioritaire. La plupart des agences se sont donc habituées à lancer des actions peu onéreuses, quitte ensuite à allouer les maigres fonds qu'elles possèdent à celles qui se révèleront les plus probantes.

Le département Développement Sectoriel comprend deux bureaux : le Bureau de Modification et le Bureau de Reconception.

## Modification

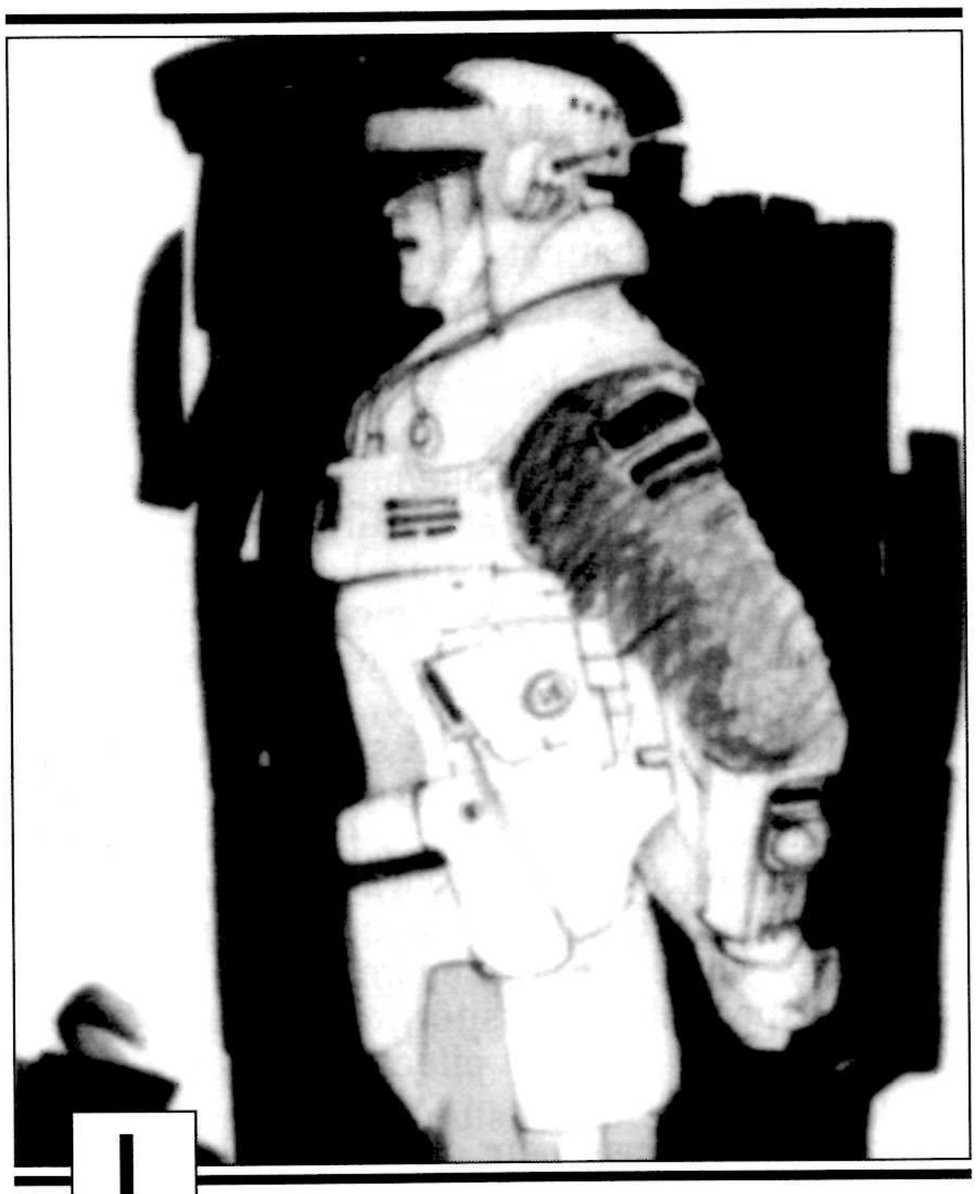
Le public croit que ce bureau est composé de techniciens et de spécialistes dont la tâche consiste exclusivement à aider certains systèmes à adapter leur technologie aux normes de l'Empire Ce n'est pas entièrement faux, mais Modification a avant tout pour mission de modifier insidieusement les sociétés et leurs institutions de façon à renforcer leur loyauté envers l'Ordre Nouveau.

Ce bureau soutient secrètement la carrière de politiciens dont les vues rejoignent celles de l'Empereur. Il provoque souvent des conflits mineurs dont les interactions peuvent donner naissance à des problèmes sociaux d'une surprenante complexité. Il aide ensuite des agents désignés par ses soins à résoudre ces problèmes.

Les méthodes employées prennent toujours énormément de temps et exigent beaucoup de patience de la part des populations locales.

Selon les propres termes des membres de ce bureau, la Rébellion est un "facteur spécifique vecteur de feedback négatif". Elle représente à leurs yeux un phénomène limité au plan local.

Ils sont persuadés qu'elle ne pourra jamais produire sur l'Empire des effets durables. D'autant plus que l'Alliance consacre la majeure partie de son temps à réagir aux actions entreprises à son encontre par les forces impériales. Modification se contente par conséquent d'attendre que la Rébellion disparaisse d'elle-même.



Les soldats de la CompForce bénéficient d'un traitement de faveur sur le plan de l'équipement, du financement et de la surveillance médicale.

## Reconception

Il arrive parfois que la Coalition pour l'Amélioration estime qu'un gouvernement local ne peut pas être "sauvé" sous sa forme actuelle... de menues modifications ne pouvant pas suffire à le ramener en douceur dans le giron de l'Ordre Nouveau.

Dans ce cas, si la planète concernée ne présente qu'un intérêt secondaire, le problème est entièrement confié à l'Armée Impériale. Par contre, si l'Empire estime qu'elle peut lui être utile, le bureau Reconception doit alors collaborer avec les militaires.

Pour définir son travail, le bureau Reconception recourt à des expressions tels que "changement d'état", "vecteurs de choc" et "bifurcations multiples". Cette terminologie "neutre" sert en fait à dissimuler des plans d'action pouvant avoir des conséquences redoutables.

Heureusement pour les citoyens galactiques, Reconception manque de moyens financiers et ne peut généralement s'occuper que d'un seul monde à la fois.

# La CompForce

La CompForce est la branche militaire du COMPORN. Elle a été créée afin de procurer à l'Empereur une importante force armée dont la loyauté soit comparable à celle des troupes de choc.

Elle est exclusivement composée de volontaires du GroupSA triés sur le volet. Ceux qui sont destinés à être affectés au département Assaut subissent d'abord un entraînement rigoureux avant d'être placés sous les ordres d'un Groupe Sectoriel. Le personnel du département Observation n'est pas recruté selon les mêmes critères.

Les soldats de l'Armée et de la Marine régulières n'apprécient guère la CompForce. Ils ont en effet le sentiment que les troupes du COMPORN sont particulièrement privilégiées et qu'elles bénéficient notamment d'un encadrement médical de meilleure qualité. C'est particulièrement vrai dans les secteurs où le COMPORN jouit d'une grande influence.

Mais le principal reproche fait à ces troupes tient surtout à leur attachement fanatique aux dogmes de l'Ordre Nouveau. Bien que les soldats réguliers observent certains principes idéologiques de base, ils restent néanmoins fermement convaincus que les périodes de repos ne sont pas faites pour qu'on se livre à une sévère autocritique afin de découvrir comment il serait possible de mieux servir l'Ordre Nouveau ! Les hommes de la CompForce sont par conséquent assez mal considérés par les autres militaires.

## Observation

Les soldats de l'armée régulière éprouvent une profonde aversion pour les unités de ce département. Les hommes qui les composent sont tous des membres du GroupSA choisis pour leur fanatisme. Ils sont en théorie chargés d'analyser le fonctionnement de la machine de guerre impériale. En fait, ils ne sont rien d'autre que des espions dont la mission consiste à s'assurer que les officiers et les hommes de troupe agissent bien dans l'intérêt de l'Ordre Nouveau.

Tous les militaires savent que ce sont des mouchards (à l'exception peut-être des hommes des équipes d'assaut de la CompForce dont l'aveuglement est proverbial), et tous — officiers et soldats — détestent avoir à dire le contraire. Toutefois, le simple fait de traiter de façon insultante un officier de ce département peut suffire à briser une carrière.

Il est rare que les volontaires d'Observation décident de s'engager dans l'Armée régulière une fois leur service terminé. Ils préfèrent généralement demander leur affectation au BSI ou à une autre section du COMPORN.

## Assaut

Aucune autre unité militaire ne connaît un taux de pertes aussi élevé en cours d'entraînement que le département Assaut de la CompForce.

Le GroupSA représente un tel réservoir de volontaires que ce département peut en effet se permettre des méthodes d'une extraordinaire dureté : un homme qui survit à l'entraînement peut ensuite affronter n'importe quoi. 88% des recrues n'arrivent pas au terme de leur formation et près d'un quart de ces pertes sont dues aux exercices à tirs réels.

Même s'ils exagèrent un peu, les hommes de ce département n'hésitent pas à proclamer avec une certaine fierté perverse que "pour chaque soldat formé, deux sont morts".

Les méthodes extrêmement rigoureuses employées pour l'endoctrinement et l'entraînement des hommes

du département Assaut permettent d'obtenir des troupes d'une grande cohésion. Elles sont capables de se battre même après avoir subi des pertes considérables. L'entraînement "à la dure" n'est cependant pas sans défauts : il privilégie autant les hommes qui ont de la chance que ceux qui possèdent de véritables dons pour le combat. Les volontaires sont en outre tellement nombreux qu'il est virtuellement impossible de leur dispenser à tous un enseignement de bonne qualité.

Sur le terrain, ces défauts se caractérisent souvent par des pertes trop élevées et par une relative inefficacité face à des troupes bien entraînées. Les responsables n'accordent cependant pas une grande importance à ces problèmes. En effet, si leurs réserves en homme ne sont pas inépuisables, elles sont en tout cas bien supérieures à celles dont dispose la Rébellion. Sans parler du fait que l'entraînement d'un volontaire du département Assaut coûte considérablement moins cher que celui d'un soldat de l'armée régulière.

Le département Assaut est de création relativement récente. Cependant, certaines de ses unités sont parvenues à tenir assez longtemps pour que leurs survivants puissent communiquer leur expérience aux volontaires venus remplacer les pertes qu'elles avaient subies. Ces unités de vétérans ont d'ailleurs acquis une redoutable réputation qui est amplement méritée.

# Le Bureau de la Sécurité Impériale

Le BSI a été créé afin de permettre à l'Empereur de bénéficier d'une meilleure appréhension des événements politiques, tout en opposant une administration rivale aux Renseignements Impériaux. Bien que le BSI n'ait pas des états de service comparables à ceux des autres services secrets de l'Empire, c'est l'organisme le plus important de tous et il n'emploie que des partisans convaincus de l'Ordre Nouveau. La compétition avec les Renseignements Impériaux a contribué à créer un climat d'émulation entre les deux organisations et chacune tente toujours d'obtenir des informations de qualité équivalente — voire supérieure — à celles de sa rivale.

Le Siège Central du BSI est un gigantesque complexe édifié au cœur même de la Cité Impériale. C'est là que sont contrôlées et coordonnées toutes les communications et les opérations du BSI. Cette structure centralisatrice permet à la Commission des Opérations de transmettre directement ses ordres aux officiers responsables des divers départements : Surveillance, Investigations, Affaires Internes, Interrogation, Rééducation et Maintien de l'Ordre. La coordination des actions des différents départements — qu'elles concernent un secteur ou plusieurs — est entièrement supervisée par la Commission depuis le Siège Central. Les initiatives personnelles sont fortement découragées. Le BSI est plus orienté vers le maintien de l'ordre que ne le sont les services placés sous l'autorité de l'Ubiqtorat. Il est aussi mieux connu du public. Ses agents, notamment ceux du département Surveillance, n'hésitent parfois pas à se prévaloir de leur appartenance au Bureau de la Sécurité Impériale. Même s'il y a certains inconvénients à travailler "à découvert", le simple fait de décliner leur identité suffit généralement à intimider les traîtres qu'ils combattent.

## Surveillance

Surveillance est le département le plus important du BSI, dont il regroupe près de 35% des effectifs. Son personnel n'est pas de qualité homogène. Cela va du fanatique issu directement du GroupSA — prometteur mais mal formé — jusqu'à l'observateur de la CompForce, en passant par d'anciens fonctionnaires provenant des Moniteurs de Secteurs ou du département Développement Sectoriel.

On trouve même des agents indigènes prêts à déstabiliser les autorités de leur planète d'origine.

Le principal objectif de Surveillance est de dépister les individus ou les activités qui *pourraient* être utiles à la Rébellion ou qui *pourraient* nuire d'une façon ou d'une autre aux plans de l'Empire. Lorsqu'un dossier paraît suspect, il est aussitôt transmis au département Investigations qui effectue un complément d'enquête.

Surveillance a aussi pour objectif de faire régner la terreur de manière à dissuader les citoyens de l'Empire d'apporter un jour leur concours à la Rébellion. Ce genre de mission est généralement confié aux nouvelles recrues et aux vétérans les moins chevronés.

## Investigations

Le département Investigations emploie des agents expérimentés qui ont fait leurs preuves au sein de Surveillance. Il compte également un bon nombre d'anciens membres de Modification qui ont exprimé le désir d'utiliser leurs compétences dans d'autres domaines. Son personnel est donc beaucoup plus qualifié et professionnel que celui du département Surveillance.

Les agents d'Investigations sont autorisés à contacter directement les forces armées qui se trouvent dans leur secteur d'opération. Ces liaisons doivent cependant toujours recevoir au préalable l'aval de la Commission Sélective et des Moffs et Grands Moffs concernés. Quand une mission tourne mal, les agents ont ainsi la possibilité de demander une intervention militaire rapide. Cette entorse à la voie hiérarchique habituelle a été décidée afin de raccourcir les délais de réaction face aux actions de la Rébellion quand celles-ci exigent la mise en œuvre de moyens importants.

Pour mieux apprécier les succès remportés par le BSI grâce à cette tactique, il suffit de voir combien de bases rebelles édifiées sur des mondes évolués ont été contraintes de déménager afin de s'installer sur des planètes reculées. La tâche des agents du BSI est en effet considérablement simplifiée quand ils opèrent sur des mondes à forte densité de population, car ceux-ci leur offrent de nombreuses possibilités de couvertures. Quoi qu'il en soit, les membres du département Investigations en sont venus au fil du temps à éprouver un respect grandissant à l'égard de

la Rébellion et de ses agents. Il existe aujourd'hui toutes sortes d'anecdotes ayant trait aux parties de "cache-cache" palpitantes auquelles ils se livrent continuellement avec les espions de l'Alliance. Certains récits ont même atteint des proportions légendaires, comme ceux qui parlent de la lutte implacable qui a opposé Mar Barezz à l'agent rebelle Tyree, ou des défis lancés à Ackbar — le célèbre Calamarien de l'Alliance — par Huorne et Parl.

## Affaires Internes

Le département des Affaires Internes a pour tâche de surveiller tout le personnel du COMPORN. Ses agents s'intéressent tout particulièrement aux départements Science, Commerce et Justice de la section Progrès, ainsi qu'aux employés du BSI travaillant au Maintien de l'Ordre. On ignore cependant si les Affaires Internes ont une autorité suffisante pour épier les agissements de la Commission Sélective. Ce qui est sûr, en tout cas, c'est que cette dernière ne semble pas être considérée comme étant au-dessus de tout soupçon... Les règlements et les procédures en vigueur au sein du COMPORN n'ont jamais été très clairs en ce qui concerne la sécurité intérieure de l'organisation. Les Affaires Internes en profitent pour tirer parti de toutes les ambiguïtés et de toutes les zones d'ombre afin d'étendre leur pouvoir.

Les agents des Affaires Internes vivent à l'écart du reste du COMPORN. Ils ont développé un jargon qui leur est propre et interprètent à leur façon les dogmes de l'Ordre Nouveau. Dernièrement, ils sont allés jusqu'à réorganiser leurs services afin de conférer une plus grande liberté d'action à leurs agents opérant en solitaire. Les autres sections du COMPORN se sont plaintes de l'autonomie inhabituelle dont bénéficient les Affaires Internes. Toutefois, Crueya Vandron ou l'Empereur doivent sans doute approuver cet état de fait puisque rien n'a été entrepris pour le changer.

Les Affaires Internes emploient le terme "keyns" pour désigner leurs agents de terrain, d'après le nom d'un redoutable carnassier du système Gontzol, réputé pour ses qualités de chasseur. Les employés chargés du dépouillement des informations recueillies par les keyns sont, quant à eux, appelés "bousiers", un nom qui n'a à leurs yeux rien d'insultant.

Les Affaires Internes utilisent une impressionnante variété de termes leur permettant de différencier leurs diverses méthodes d'investigation. Ainsi, un "audit" est une enquête qui est menée au vu et au su de tous. Une "finesse" est une procédure consistant à demander l'aide d'un suspect afin de débusquer d'autres traîtres, en espérant qu'il commettra un faux pas en tentant de prévenir ses complices. Le "remous" est une technique qui consiste à arrêter un individu sans preuve afin de voir si une personne de son entourage ne réagit pas de façon suspecte.

Le "grattage" se caractérise par le harcèlement d'un suspect dans l'espoir qu'il commette un acte criminel. Une "mise en culture" consiste à laisser en liberté un suspect coupable d'un délit mineur afin qu'il soit ensuite possible de l'arrêter — avec ses éventuels complices — quand il tentera de commettre un crime plus important. La technique de "l'irrigation" permet alors de faire en sorte que le suspect ait plus facilement l'opportunité de commettre un crime.

Faire un "Jabba" place le suspect dans une situation telle qu'il lui est impossible de s'en sortir sans commettre un crime. Les Affaires Internes proposent ensuite au malheureux de ne pas entreprendre de poursuites, s'il accepte de leur rendre quelques menus services. Evidemment, les "services" en question obligeront le suspect à commettre de nouveaux crimes... qui pourront à leur tour être pardonnés en échange de quelques nouveaux services ! Les Affaires Internes emploient encore des centaines d'autres termes pour désigner leurs obscures activités.

## Interrogation

Quand une personne capturée par le département Investigations paraît savoir plus de choses qu'elle ne le prétend, elle est aussitôt envoyée au département Interrogation. Les informations arrachées au suspect sont ensuite communiquées aux services concernés. Personne ne sait ce qu'il advient des malheureux qui sont confiés à ce département. Personne n'a d'ailleurs envie de le savoir...

## Rééducation

Lorsqu'un membre du COMPORN est reconnu coupable d'un crime après une enquête des Affaires Internes, il est envoyé au département Rééducation. La plupart de ces individus réintègrent ensuite leurs services, mais toujours à un poste inférieur. Les collègues de ces "réformés" ne se sentent jamais à l'aise en leur compagnie. Ils réagissent en effet de façon bizarre à l'égard de leurs compagnons ; leur conversation est décousue et leurs émotions semblent disproportionnées par rapport aux événements. Officiellement, ces hommes sont désignés par les termes "Diplômés en Rééducation" ou "Rééduqués". La plupart des membres du COMPORN préfèrent cependant les appeler les "décervelés".

## Maintien de l'Ordre

Ce département est chargé de fournir des "hommes de main" aux autres services du BSI. Les Affaires Internes font parfois appel à lui, mais il entretient surtout des relations privilégiées avec le département Investigations. Maintien de l'Ordre est le seul service du COMPORN qui puisse engager des individus n'appartenant pas à l'organisation. Il peut ainsi disposer d'une plus grande palette de talents. La Commission Sélective lui demande d'ailleurs parfois expressément de confier certaines missions à des agents n'appartenant pas au COMPORN.

Comme ce département engage des personnes extérieures, il est placé sous haute surveillance. Les Affaires Internes considèrent en effet que l'emploi de personnel non endoctriné représente un gros risque, surtout quand on considère le caractère délicat de certaines des missions qui lui sont confiées. Maintien de l'Ordre essaye toujours de veiller à ce que ses agents ne soient pas harcelés sans raison. Mais comme les Affaires Internes se montrent toujours très soupçonneuses, certains conflits ne peuvent parfois pas être évités.

# Chapitre Trois
# Les Renseignements Impériaux

*(Rapport rédigé au Siège Central du Bureau de la Sécurité Impériale peu après la Bataille de Yavin.)*

Les Renseignements Impériaux font partie des rares organisations qui n'ont pas connu de changements profonds depuis la fin de la Vieille République. A l'époque, quatre organismes étaient chargés de recueillir et d'analyser les renseignements : l'Organisation de la Sécurité Républicaine, le Bureau de Renseignement Sénatorial, le Consortium Technologique Interstellaire et (doux euphémisme !) le Bureau des Acquisitions Spéciales de la Bibliothèque de la République.

Lorsque la Vieille République commença à se désagréger, les directeurs des quatre organismes s'aperçurent un jour que des Sénateurs sans scrupules utilisaient régulièrement leurs services à leur insu. Ils n'hésitaient pas à soudoyer les fonctionnaires des échelons inférieurs pour qu'ils propagent des informations erronées de telle sorte que d'importants rapports secrets destinés au Sénat en soient subtilement affectés.

Les Sénateurs en question n'engageaient cependant jamais des sommes suffisantes pour corrompre les quatre services de renseignements ; conscients de la rivalité qui existait entre ceux-ci, ils comptaient bien sur le fait qu'ils ne compareraient pas leurs scandocs respectifs.

Alors que le Sénat vivait ses derniers jours, plusieurs directeurs décidèrent de se rencontrer. Au cours des négociations qui s'ensuivirent, ils témoignèrent d'une bonne volonté sans précédent dans leur histoire. Quitte à abandonner une partie de leurs pouvoirs respectifs, ils étaient prêts à tout pour parvenir à un compromis leur permettant d'effectuer un travail d'espionnage efficace pour le compte du gouvernement. Mais à quel gouvernement devaient-ils prêter allégeance ? Les directeurs avaient le sentiment que la République ne pouvait plus être sauvée. De leur point de vue, la corruption avait causé trop de dégâts et les planètes administrées étaient trop nombreuses pour que l'on puisse espérer mettre sur pied un nouveau gouvernement démocratique. Il fallait une autorité centrale forte, or c'était exactement le type de régime que Palpatine et son Ordre Nouveau proposaient.

Les directeurs tombèrent alors d'accord pour fusionner — en secret et de façon non officielle — les quatre organismes dont ils avaient la responsabilité. Les informations recueillies seraient dès lors mises en commun et systématiquement comparées afin de réduire les risques de les voir à nouveau "manipulées" par les politiques. Les nouvelles procédures seraient supervisées par un "Ubiqtorat", un organe centralisateur auquel devraient obéir les quatre services.

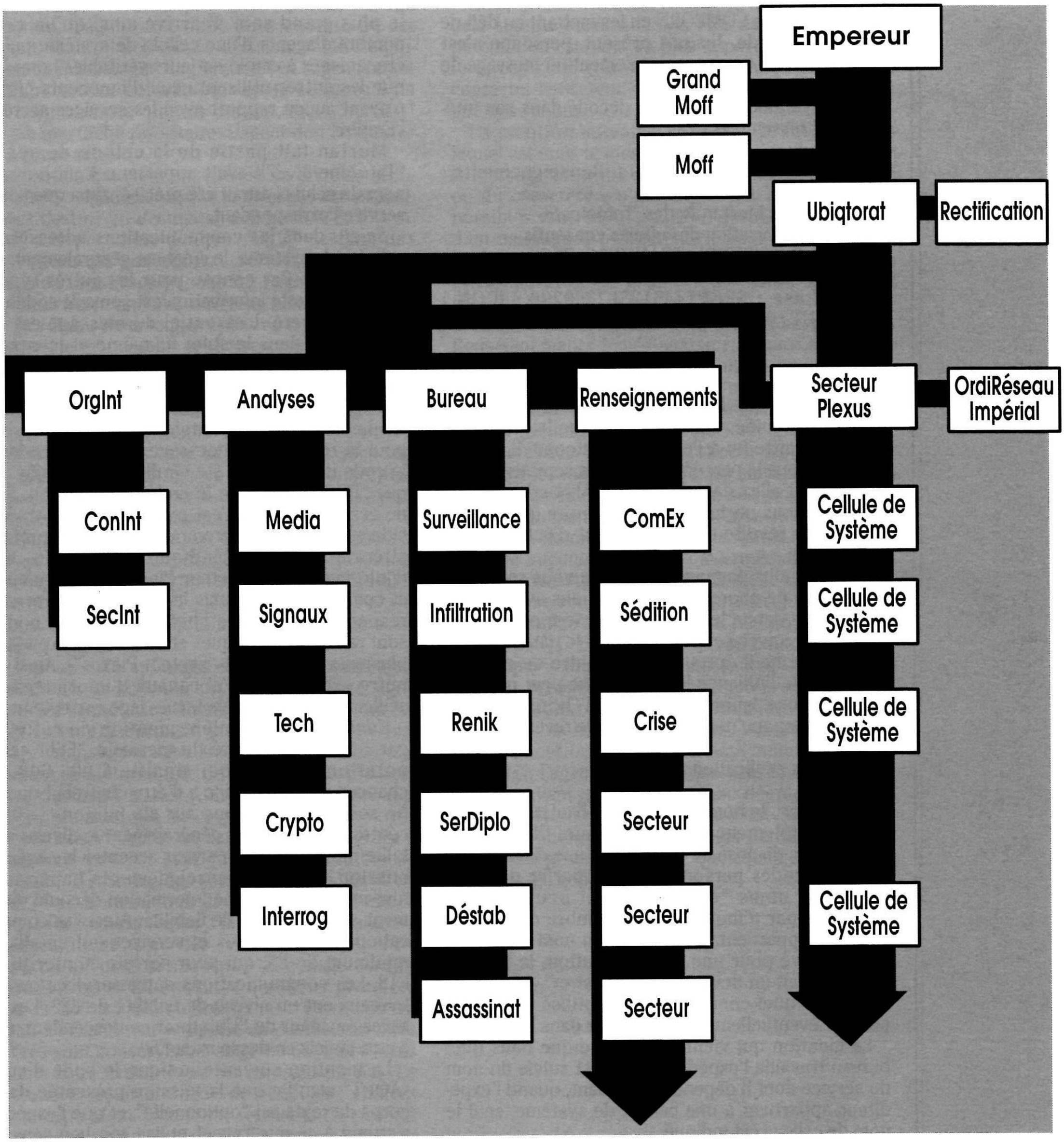
Quand Palpatine accéda au pouvoir et proclama l'Empire, l'Ubiqtorat put opérer avec la bénédiction de l'Empereur. Il n'était plus nécessaire désormais de maintenir l'apparence de quatre organismes distincts. Les Renseignements Impériaux étaient officiellement nés.

Quelques indices permettent de penser que l'efficacité, le professionnalisme et la rapidité qui présidèrent à cette réorganisation ne furent pas du goût de tout le monde.

Des conseillers de l'Empereur — dont certains avaient, un temps, utilisé les services secrets de la République à des fins personnelles — manifestèrent quelques craintes. Les Renseignements Impériaux sont d'ailleurs convaincus que cette transition sans douleur, et l'accroissement de pouvoir qui en a découlé, sont à l'origine de la création du COMPORN par Crueya Vandron, agissant pour le compte des conseillers impériaux.

L'Ubiqtorat considère que le COMPORN (et particulièrement le BSI) n'est — au mieux — qu'une source de dépenses inutiles. Au pire, c'est une tentative pour armer des amateurs — talentueux, mais sans expérience — afin qu'ils défendent l'Empire, guidés seulement par quelques aphorismes politiques éculés concernant l'Ordre Nouveau. Les Renseignements Impériaux ont d'ailleurs, avec beaucoup de prudence, fourni la preuve aux Moffs et aux Grands Moffs — ainsi qu'à l'Empereur lui-même — que le COMPORN avait attisé la révolte aussi souvent qu'il l'avait combattue. Les Grands Moffs furent les seuls à donner un écho positif à cette information, et encore ne le firent-ils que discrètement. Les Renseignements sont donc résolus à s'occuper eux-mêmes de cette affaire, même si cela les oblige à nettoyer radicalement "le bourbier qu'a créé le COMPORN".

## Renseignements Impériaux




CATHLEEN HUNTER

## Comment lire un scandoc des Renseignements Impériaux

Les Renseignements Impériaux sont célèbres pour l'hermétisme de leur scandocs, dont la structure même désoriente souvent les nouvelles recrues. Pour tester leur inviolabilité, ces services n'hésitent pas à en transmettre de temps à autres à la Marine ou au COMPORN en les mettant au défi de percer leur code. Jusqu'à présent, personne n'est jamais arrivé à décrypter totalement un message de ce type.

Si un scandoc était un jour décodé dans son intégralité, il ressemblerait à ceci...

**Expéditeur :** Pouquor Elegin, Renseignements : Sédition
**Destinataire :** Murtan Andes, Tatooine/3
**Sujet :** réorganisation des efforts consentis
**Confirmation :** ENVOI ; TRAN59/64 ; RECU
**Contexte :** 6E6 ; AIMP ; PRO ; ROPT
**Cyclophase :** SEGP144513567390290 ; ICON ; 00.12BMUT ; 00.30RMUT

Murtan,

maintenant que les Rebelles ont abandonné leur base de Tatooine, nous pensons que le temps est venu de mettre fin à l'opération Tatooine/3. Emmenez avec vous le personnel qui vous semblera indispensable et allez dans le secteur Al'Nasrl. Certains éléments nous portent en effet à croire qu'un mouvement de révolte est sur le point d'éclater dans cette région.

Murtan, nous sommes obligés de vous refuser la permission de poursuivre vos relations avec le caïd de la pègre, Jabba le Hutt. Nos services ont déjà eu des démêlés avec cet individu dans le passé. Malgré l'antipathie qu'il éprouve à l'encontre de certains membres de l'Alliance Rebelle, on ne peut pas vraiment dire que Jabba s'intéresse à l'Ordre Nouveau, sinon en tant que nouvelle source de revenus.

Quelques explications...

*Expéditeur :* le nom employé par l'auteur du texte est invariablement un pseudonyme. Chacun des expéditeurs dispose au minimum d'une douzaine de noms de codes personnels, sans parler des centaines de noms "collectifs" qui peuvent être employés par n'importe quel membre du service auquel il appartient. Une fois qu'un nom de code a été employé pour une communication, le Secteur Plexus se fait un devoir de l'enregistrer — en précisant dans quel contexte il a été utilisé — afin de pouvoir éventuellement le réutiliser dans l'avenir.

La mention qui vient ensuite indique dans quel bureau travaille l'expéditeur. Elle est suivie du nom du service dont il dépend. Cependant, quand l'expéditeur appartient à une cellule de système, seul le nom de celle-ci est indiqué.

*Destinataire :* quand le destinataire n'appartient pas à une cellule de système, son nom est également un pseudonyme. C'est souvent aussi le cas lorsqu'il fait partie d'une cellule, mais les Renseignements Impériaux choisissent alors ce nom avec le plus grand soin. Il arrive ainsi qu'un certain nombre d'agents d'une cellule de système puissent être amenés à employer leurs véritables noms, alors que les autres utilisent ceux d'innocents citoyens n'ayant aucun rapport avec les services secrets de l'Empire.

Murtan fait partie de la cellule de système "Tatooine/3". S'il avait appartenu à un bureau, le nom de celui-ci aurait été précisé, ainsi que celui du service correspondant.

*Sujet :* dans les communications adressées aux cellules de système, le sujet est généralement exprimé en clair. Par contre, pour les autres types de messages, cette information est souvent codée pour plus de sûreté. L'essentiel du message est alors "imbriqué" dans le sujet lui-même et le corps du texte ne peut avoir aucun sens si on ne connaît pas le code employé.

*Confirmation :* cette ligne indique au destinataire quels codes ont été employés pour l'émission et pour la réception du message. "ENVOI" précise que le code d'émission a été vérifié et authentifié, alors que "RECU" confirme le code de réception. Si l'un de ces deux codes n'est pas confirmé, la transmission est aussitôt interrompue ou subit de profondes altérations. "TRAN" indique combien de canaux d'informations du Secteur Plexus ont été employés et combien ont transmis le message sans erreur en respectant les codes choisis. Ces deux nombres sont rarement identiques et cela peut s'expliquer de plusieurs façons (voir "Secteur Plexus"). Ainsi, dans notre exemple, sur 64 canaux d'informations, 59 seulement ont transmis le message correctement.

*Contexte :* la première mention de cette ligne garantit l'authenticité du message. "6E6" est une notation abrégée qui signifie 6 000 000... les chances qu'un message a d'être contrefait ou modifié sont en effet d'une sur six millions ! 100 000 contre 1, ou "E5", est généralement le niveau de fiabilité minimum que peuvent accepter les agents en mission. Pour les Renseignements Impériaux, le niveau de secret d'une information découle directement de son niveau de fiabilité. Ainsi, les communications entre bureaux et services ont une fiabilité minimum de E8, qui peut parfois monter jusqu'à E18. Les communications entre services ou entre bureaux ont un niveau de fiabilité de E25. Les messages émanant de l'Ubiqtorat ne descendent, quant à eux, jamais en dessous de E50.

La mention suivante indique le code d'action. "AOPT" signifie que la mission présentée dans le corps du texte est "optionnelle", et que l'expéditeur s'attend à ce que l'agent utilise son bon sens pour

juger de son opportunité. "ACONS" veut dire que l'action est "conseillée", un euphémisme qui est employé quand l'expéditeur considère la mission comme étant optionnelle alors qu'il est soumis à de considérables pressions politiques favorables à son exécution. L'agent doit donc tenir compte de cet élément quand il prendra sa décision. "AIMP" signifie que la mission est "impérative". Si l'agent reçoit plusieurs ordres contradictoires de ce type, il ne doit tenir compte que du dernier reçu. "APRIO" désigne une tâche prioritaire. L'agent doit l'exécuter avant toute autre.

La mention qui vient ensuite est un code de sécurité. "PERS" signifie ainsi que le message est exclusivement destiné au destinataire. Il ne doit être communiqué à personne d'autre. "PRO" désigne des informations qui peuvent être portées à la connaissance de l'entourage proche de l'agent concerné. Cela peut avoir un sens différent selon l'organisation du réseau dans lequel opère ce dernier. "SSYS" indique que le message peut être communiqué aux supérieurs hiérarchiques. "ISYS" signifie qu'il peut être transmis aux subordonnés. "TSNS" autorise l'agent à communiquer le message à n'importe quel échelon des Renseignements Impériaux qui pourrait en avoir besoin. Ces trois derniers codes sont surtout employés pour les communications entre bureaux et services, cette classification n'ayant guère de sens pour les agents en mission.

Le dernier code porté sur cette ligne concerne la réponse du destinataire. "ROPT" indique qu'il n'est pas obligatoire de répondre au message. "RIMP", par contre, indique que l'agent doit impérativement accuser réception de la communication dans les délais les plus brefs.

*Cyclophase :* les messages envoyés par les Renseignements Impériaux sont "dynamiques", cela signifie que les scandocs contiennent un logiciel qui les modifient continuellement. Il se régénère en permanence et transforme sans arrêt les codes selon une séquence prédéterminée. Ce codage peut changer l'ordre des mots et des phrases, la structure des paragraphes ainsi que les cryptogrammes employés pour certains vocables ou caractères. C'est grâce à ce système qu'il est pratiquement impossible de décrypter un scandoc des services secrets.

"SEGP" est l'abréviation de "segment de produit". Lorsque les Renseignements Impériaux codent leurs messages, ils utilisent des "valeurs premières de comparaison" dont la séquence de codage est liée au produit de deux énormes nombres premiers (longs de 200 à 5 000 chiffres), l'un d'entre eux est assigné à l'expéditeur et l'autre au destinataire. Ces nombres sont conservés au siège du Secteur Plexus et même leurs titulaires ne les connaissent pas. Le destinataire reçoit une liste de SEGP, des chiffres qui correspondent à certains segments du produit des nombres premiers. Les SEGP peuvent compter entre cinq et vingt-cinq chiffres. En comparant ses SEGP avec ceux des messages qu'il reçoit, le destinataire peut alors savoir si son FOS (Fichier d'Opération et de Sécurité), qui est conservé au Secteur Plexus, a bien été actualisé. S'il y a une différence, cela signifie alors que son FOS est périmé. Cette péremption est d'autant plus importante que les différences sont grandes. L'agent doit au plus vite contacter le Secteur Plexus afin qu'il soit procédé à une mise à jour.

La mention suivante concerne le format sous lequel est émis le message. "ICON" signifie ainsi que le message est traité au niveau de l'icône graphique ou du caractère alphabétique. Les autres options possibles sont "MOT", "LIGNE" et "SCAN". Le format d'un message est directement lié à son niveau de secret ainsi qu'à la taille de son texte. Un message ultra secret et de grande dimension sera ainsi presque toujours au format "SCAN".

Comme nous l'avons déjà dit, un scandoc des Renseignements Impériaux se régénère en permanence. Au début, il se reproduit de façon absolument identique mais, au bout d'un certain temps, il commence à "muter" et modifie environ une information (définie par son format) sur mille. Lorsque ces mutations sont reproduites à leur tour, elles affectent les informations qui les suivent et celles-ci mutent également. Le message se transforme ainsi progressivement en un incompréhensible charabia.

Comme les mutations sont aléatoires et qu'il n'est effectué aucune sauvegarde intermédiaire au cours de ce processus, il n'y a absolument aucun espoir de pouvoir reconstituer le texte original à partir d'un exemplaire trop "dégénéré". Le nombre inscrit avant "BMUT" indique à l'agent au bout de combien de temps — jours, heures et minutes — se déclenchera la première mutation. Le nombre qui précède "RMUT" donne une idée approximative de la fréquence — en heures et minutes — des mutations à partir de cet instant. Pour chaque minute indiquée en RMUT, l'agent dispose d'une heure pour décoder le texte avant que celui-ci ne se dégrade de façon importante. Quand un jour s'est écoulé pour chaque tranche de deux minutes de RMUT, il n'est alors plus possible de tirer quoi que ce soit d'utile du message concerné.

## L'Ubiqtorat

Le terme "Ubiqtorat" est employé sur de nombreux mondes afin de désigner les Renseignements Impériaux dans leur intégralité. Ce nom a été porté à la connaissance du public par le biais de plusieurs scandocs du COMPORN transmis accidentellement à un réseau médiatique du système Qeimat. Ces documents laissaient apparaître que leurs auteurs eux-mêmes ignoraient le rôle réel joué par l'Ubiqtorat, et les Renseignements Impériaux n'ont pas cru nécessaire d'éclairer leur lanterne sur ce point. Après sa diffusion par les médias, ce nom est devenu très populaire car il suggérait une menace omniprésente et mystérieuse, ce qui le rendait bien plus évocateur que l'expression "Renseignements Impériaux".

L'Ubiqtorat supervise toutes les activités des Renseignements Impériaux aux échelons les plus élevés. Les détails et les considérations tactiques sont laissés à l'appréciation des bureaux et services concernés. L'Ubiqtorat est chargé d'élaborer des stratégies d'ensemble. Il lui arrive cependant de plus en plus fréquemment de se contenter de fixer un éventail d'objectifs à atteindre en mettant en œuvre certains grands principes stratégiques, laissant ainsi aux bureaux toute latitude pour résoudre les problèmes pratiques. A l'exception des hommes de la section Ajustements, les membres de l'Ubiqtorat n'ont pas de contacts directs avec le personnel à l'échelon des secteurs ou des systèmes. Il ne leur viendrait d'ailleurs certainement jamais à l'idée de communiquer avec un agent en mission.

Les membres de l'Ubiqtorat vivent dans le plus complet anonymat. Même leurs subordonnés ignorent leur identité. Eux-mêmes ne connaissent généralement qu'un tiers de leurs collègues et n'entretiennent des relations personnelles qu'avec quelques uns d'entre eux seulement. Lorsqu'ils communiquent avec le reste des Renseignements Impériaux, ils agissent toujours au nom de "l'Ubiqtorat", jamais en tant qu'individu. Cette pratique a été copiée par d'autres organismes et, notamment, par la Commission Sélective du COMPORN.

Né d'un compromis, l'Ubiqtorat est devenu une administration remarquablement efficace et pointilleuse qui ne cesse de s'améliorer.

## Le Bureau de l'Organisation Interne

Ce bureau — que les membres des Renseignements Impériaux désignent par le nom "OrgInt" — a pour mission de protéger l'organisation contre toutes les menaces, d'où qu'elles viennent. Comme l'OrgInt est amenée à avoir des contacts avec tous les services des Renseignements, ses agents s'astreignent à toujours rester extrêmement courtois et à respecter scrupuleusement les règles du protocole politique. En cas d'enjeu important et de menace réelle, ils n'hésitent toutefois jamais à se montrer absolument implacables.

Bien que l'OrgInt soit chargé de la sécurité des Renseignements Impériaux, ce bureau abuse rarement de son autorité et se garde bien d'organiser des "chasses aux sorcières". C'est cette attitude qui lui vaut de jouir d'une bonne réputation auprès des autres bureaux.

### SecInt

Le service de la Sécurité Interne (SecInt) est chargé de la protection rapprochée du personnel, du matériel et des équipements appartenant aux Renseignements Impériaux. Considérée au départ comme un service pour agents aux ambitions modestes, la SecInt a amélioré la qualité de son personnel et de ses procédures, après avoir essuyé des attaques de plus en plus téméraires de la part des forces rebelles. Ces changements profonds n'ont cependant pas encore eu de répercussions sur la réputation du service et la SecInt est toujours un sujet de plaisanterie au sein des divers bureaux des Renseignements Impériaux.

Les officiers de la SecInt sont les seuls employés ayant le droit de porter ostensiblement une arme à l'intérieur des locaux des Renseignements Impériaux. Ce service possède également de nombreux agents en civil qui opèrent à l'extérieur des installations afin de prévenir les problèmes éventuels avant même qu'ils ne se manifestent.



Le personnel de la SecInt assure la protection des Renseignements Impériaux.

### ConInt

Le service de Contre-espionnage Interne (ConInt) a pour mission de dépister les espions et les réseaux ennemis commandités par la Rébellion, ou par toute autre organisation ennemie de l'Ordre Nouveau, qui pourraient parvenir à s'infiltrer au sein des Renseignements Impériaux. Ses agents peuvent, par le biais du Secteur Plexus, avoir accès à toutes les informations

susceptibles de les aider dans leur tâche. Il n'est d'ailleurs pas rare qu'ils obtiennent des renseignements plus rapidement que les membres de l'Ubiqtorat. Le ConInt est en relation avec tous les échelons de l'organisation. Il a dernièrement augmenté les crédits alloués au personnel chargé tout spécialement de surveiller les bureaux.

Le ConInt ressemble un peu à une version "miniature" des Renseignements Impériaux. Il possède ses propres sections Analyse, Opérations et Espionnage. Les limites entre ces différentes sections sont souvent floues, car le ConInt est réputé pour sa structure souple et informelle. Les informations centralisées dans ce service bénéficient d'une protection exceptionnelle contre les ingérences extérieures. Par contre, tous les membres du ConInt peuvent, quant à eux, avoir accès à n'importe quel dossier. Ce comportement est typique de la façon dont le ConInt gère ses activités : tous les documents appartenant à un membre du ConInt peuvent être consultés à tout moment par ses collègues. Cette absence de secret — voire d'intimité — rend pratiquement impossible l'infiltration du service par des agents ennemis.

## Le Bureau des Analyses

Ce bureau est chargé d'étudier les énormes quantités d'informations fournies par des dizaines de millions de sources. Il ne recherche pas seulement des signes d'activités subversives, il s'intéresse aussi à l'évolution des comportements sociaux, et ses observations peuvent être d'une grande utilité pour les agents de tous les services. Le Bureau des Analyses doit aussi examiner et copier tous les équipements technologiques qui lui passent entre les mains... il lui arrive même d'en inventer de nouveaux.

### Média

Le service Média épluche tous les scandocs, les infodocs, les holoshows, les communications et les émissions diffusées par les médias de l'Empire. Il recherche notamment des indices révélateurs des intentions de l'ennemi. Avec l'aide du Secteur Plexus et des Communications Impériales, ce service est capable d'examiner simultanément — quoique de façon superficielle — tous les médias de l'Empire. Bien qu'il se limite généralement à des zones moins étendues, il se livre suffisamment souvent à des observations à grande échelle pour savoir quand tel ou tel média mérite qu'on s'intéresse plus particulièrement à lui.

### Signaux

Les membres de ce service ont un adage : "Le service Média examine tous les messages envoyés dans la Galaxie. Nous nous occupons du reste, comme ça il a tout le boulot facile". Cette déclaration est certainement exagérée, mais ce service accomplit néanmoins un travail énorme. Alors que Média s'occupe des messages eux-mêmes, Signal inspecte les canaux par lesquels sont transmises les informations.

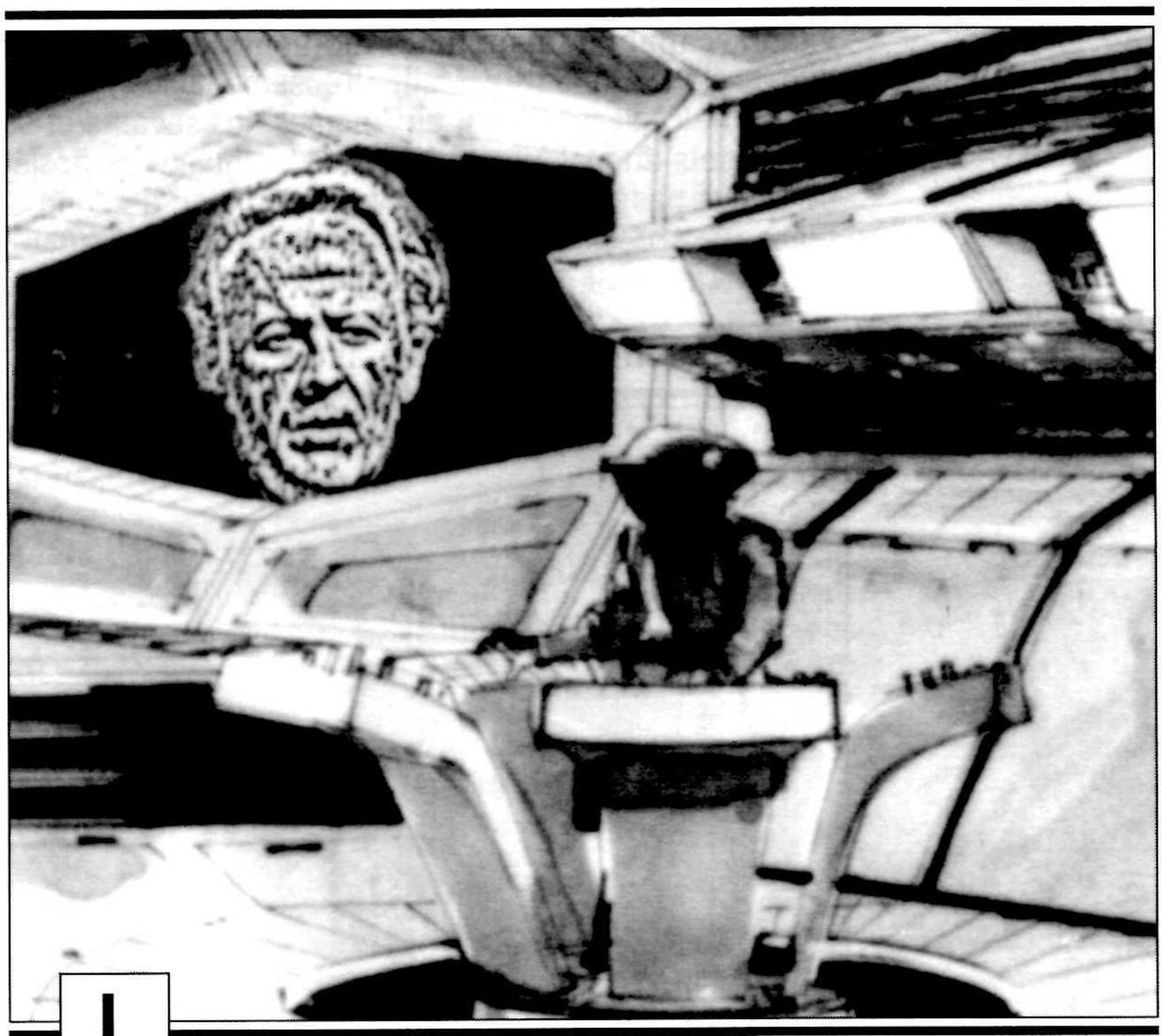
Le service Signal échantillonne et vérifie les ondes porteuses, les codes de communication, les fréquences des scandocs et des holotransmissions afin de découvrir si des informations intéressantes n'y ont pas été subrepticement mêlées. Il examine les fréquences parasites en quête d'éventuels messages codés. Les émissions et les rayons de transmissions sont inspectés afin de s'assurer que les sauvegardes de sécurité correspondent bien au messages initiaux, dans le cas contraire, les différences détectées sont soigneusement analysées.

Les agents de Média décrivent de façon sarcastique leurs collègues du service Signal comme "des gens qui fouillent les poubelles afin de découvrir ce que les membres d'une famille ont pu se dire au petit déjeuner". Signal se laisse de temps à autre emporter par son enthousiasme et découvre parfois de faux messages secrets en appliquant aveuglément des méthodes d'analyse mathématique très évoluées à des données anodines. Quoi qu'il en soit, c'est en analysant des transmissions NETF (à Niveau Energétique Très Faible) émises depuis le vaisseau de la Princesse, que ce service a découvert que Leia Organa possédait les plans de l'Etoile de la Mort.

### Crypto-Analyse

Lorsque les services Média ou Signal tombent sur une communication codée, ils la transmettent à ce service. Les membres de son personnel se désignent eux-mêmes par le terme "lignyots". On en ignore la raison et personne ne sait même si ce mot a un sens quelconque. C'est intentionnel.

Les lignyots se sont toujours appliqués à soigner la réputation de "bizarrerie" de leur service. Il leur est ainsi arrivé d'envoyer à d'autres employés des Renseignements des messages au code simple qui, s'ils



Le Bureau des Analyses examine des informations provenant des quatre coins de la Galaxie en quête d'indices révélateurs d'activités subversives.

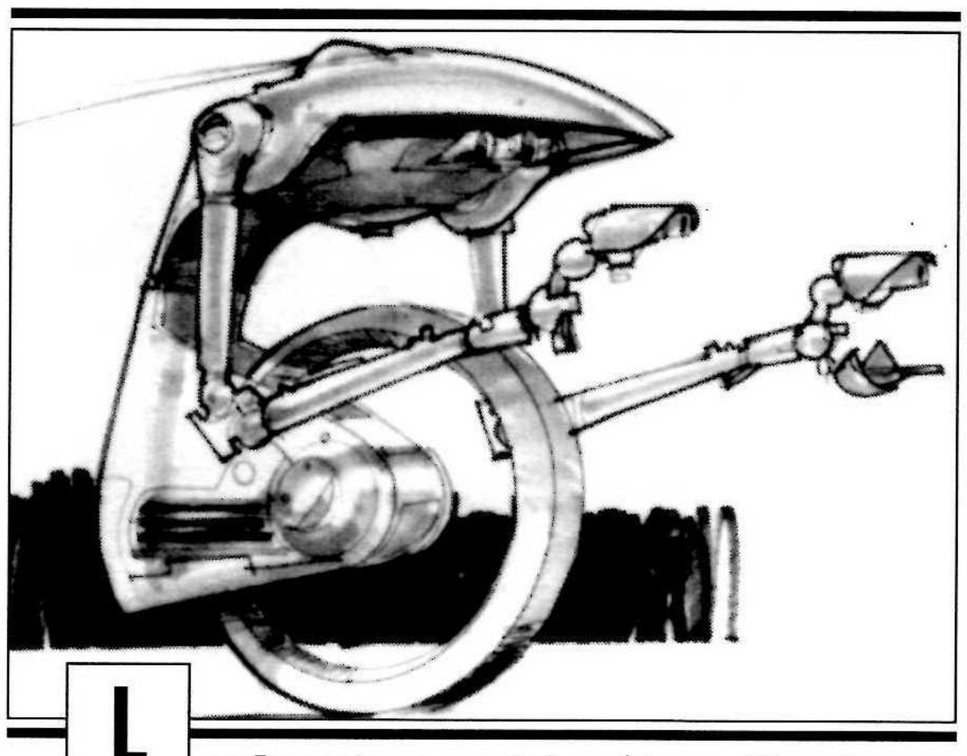
n'étaient pas décryptés assez vite, se transformaient ensuite en hologrammes injurieux. Ils essayent également toujours de percer les codes employés pour les communications entre bureaux et quand ils y parviennent, ils n'hésitent alors pas à falsifier des messages.

Ils déplacent fréquemment l'entrée de leurs locaux... quand ils ne déménagent pas purement et simplement, ne laissant derrière eux qu'un scandoc énigmatique comme seul indice permettant de découvrir leur nouvelle adresse ! Comme toutes les communications qu'ils envoient au Secteur Plexus transitent par des milliers d'émetteurs avant d'arriver à destination, il est pratiquement impossible de les découvrir en remontant jusqu'à leur source.

Les bureaux se sont plaints auprès de l'Ubiqtorat du comportement peu othodoxe du service Crypto-Analyse. Les lignyots ont rétorqué que les responsabilités qui pèsent sur leurs épaules leur donnent le droit d'être un peu farfelus. L'Ubiqtorat a pour sa part estimé que l'attitude de ce service pouvait se révéler utile. Lorsqu'une section de Crypto-Analyse accomplit quelque chose d'inattendu, le problème est aussitôt confié à un autre service comme s'il s'agissait d'un exemple d'activité ennemie. Les lignyots se sont cependant quelque peu calmés depuis qu'une de leurs antennes a été repérée en moins de huit jours par le service Assassinat qui s'est fait un devoir de liquider tout son personnel...

## Tech

Tech a deux missions : percer à jour le fonctionnement du matériel ennemi et procurer aux Renseignements Impériaux un matériel qui soit plus performant. Ce service bénéficie d'un budget important et compte dans ses rangs un certain nombre de techniciens de valeur, capables dans leurs moments d'inspiration d'inventions brillantes. Malheureusement, les responsables de ce service sont eux-mêmes des savants et ils ont parfois du mal à fixer des priorités quand un projet ne relève pas directement de leur domaine de compétence.



Les Renseignements Impériaux utilisent divers Droïds interrogateurs afin d'extorquer des informations à leurs prisonniers.

C'est pourquoi le service Tech se montre plus efficace pour analyser l'équipement ennemi, que pour inventer lui-même des appareillages nouveaux. Les membres de Tech n'ont pas leurs pareils dans toute la Galaxie pour découvrir comment fonctionne une machine. C'est seulement quand ils doivent mettre sur pied leurs propres projets que les choses se compliquent pour eux.

**Expéditeur :** Dr Tobias, Analyses : Tech
**Destinataire :** Hyndis Kogler, Bureau : Infiltration
**Sujet :** utilisation optimum des Droïds de protocole 6PO de type humain/cyborg
**Confirmation :** ENVOI ; TRAN9/9, RECU
**Contexte :** 4E16 ; AOPT, TSYS ; ROPT
**Cyclophase :** PSEG388893131 ; ICON ; 02.00BMUT ; 01.00RMUT

Hyndis,
je constate avec regret que vous n'avez pas cru bon de répondre à ma requête concernant l'éventuelle utilisation de Droïds humains/cyborgs 6PO afin d'infiltrer des installations ennemies. Pour vous rafraîchir un peu la mémoire à ce propos, je vais résumer les points importants de mon premier message :

1. On trouve des Droïds 6PO pratiquement partout. Il serait possible d'en introduire sans problème à l'intérieur des camps rebelles. Ils pourraient certainement y évoluer sans être autrement inquiétés. Les Rebelles ne soupçonneront jamais qu'un engin aussi peu onéreux puisse appartenir aux Renseignements Impériaux.

2. Le Docteur Lucien me soutient qu'il suffirait de modifier légèrement l'éventail sensoriel impressionnant dont sont déjà dotés les 6PO, pour les transformer en Droïds d'espionnage d'excellente qualité. Cela pour un coût mille fois inférieur au prix d'un sondbot Vipère Arakyd.

3. Les unités 6PO sont équipées d'un module de communication TradLang III qui leur permet de parler des millions de dialectes. Comme les membres de la Rébellion viennent de tous les horizons de la Galaxie, une telle faculté représente un grand avantage. Quelques 6PO pourraient remplacer avantageusement des centaines d'agents moins doués qu'eux pour les langues. Imaginez un peu les économies que l'Ordre Nouveau pourrait réaliser !

4. Je peux organiser quand vous le voudrez une démonstration des possibilités de ces Droïds. Je suis sûr que vous serez impressionné.

## Interrogation

Quand des agents ennemis sont capturés — qu'il s'agisse ou non de Rebelles — ils sont généralement confiés au service Interrogation. Ce dernier n'est pas aussi sanguinaire que son homologue du COMPORN mais n'est pas non plus aussi efficace quand il s'agit de faire parler un prisonnier. Ses ambitions sont

cependant différentes... Les responsables d'Interrogation considèrent en effet que la Rébellion fera toujours de son mieux pour rendre sans valeur tous les renseignements divulgués. Aussi, à moins qu'il soit estimé qu'un Rebelle détienne une information d'importance vitale, les interrogatoires ne sont jamais très poussés. Quoi qu'il en soit, les prisonniers sont invariablement soumis à divers sondages psychologiques, et les plus fragiles d'entre eux peuvent ensuite faire l'objet d'une neuroprogrammation. Un tel conditionnement ne peut être détecté que par des sondes médicales très perfectionnées dont il n'existe que quelques exemplaires (ils appartiennent tous à l'Empire). Bien que cette technique soit onéreuse, les Rebelles reprogrammés peuvent devenir des agents doubles très fiables. Certains comptent d'ailleurs parmi les meilleurs éléments du service Infiltration.

Comme la Rébellion a eu vent des méthodes employées par le service Interrogation, ce dernier n'a pas hésité à modifier ses procédures afin de garder une longueur d'avance sur ses adversaires. Le nombre de prisonniers relâchés ne cesse désormais d'augmenter. Or, même si certains représentent une grande valeur pour la Rébellion, seuls quelques-uns d'entre eux ont fait l'objet d'une reprogrammation. Comme tous les prisonniers libérés sont potentiellement suspects, l'Alliance se retrouve sans cesse confrontée au douloureux dilemme de savoir s'ils doivent être ou non réintégrés dans ses rangs. Le climat de doute et les discussions sans fin qui en résultent ont suffi à affecter considérablement le moral de certaines bases rebelles.

Une autre technique employée avec succès consiste à soumettre un prisonnier reprogrammé à une opération de chirurgie esthétique. Après un briefing du service Infiltration, il doit ensuite rejoindre l'Alliance Rebelle comme s'il était une nouvelle recrue anonyme. Bien que cette méthode prenne beaucoup de temps, aucun agent infiltré de cette manière n'a jamais été percé à jour.

## Le Bureau des Opérations

De tous les bureaux des Renseignements Impériaux, c'est le seul que l'on désigne par le simple nom de "Bureau"; aucun nouvel employé ne l'appellera jamais autrement après quelques jours de travail au sein des Renseignements. Le Bureau s'occupe des missions d'espionnage qui dépassent les possibilités des cellules de systèmes, ou qui exigent des moyens financiers exceptionnels. Ainsi, ce service peut envoyer dans un système donné une équipe de spécialistes chargés de constituer une cellule "extraordinaire". Il peut aussi se contenter de déléguer, le temps d'une mission, quelques agents auprès d'une cellule existant déjà.

### Surveillance

Ce service tire une grande fierté de sa taille relativement réduite, surtout quand on le compare à la place énorme qu'occupe le BSI au sein du COMPORN. Les agents de Surveillance sont 70 fois moins nombreux que ceux du BSI et pourtant ce service doit s'occuper de dossiers plus importants que ceux confiés à son homologue.

Les Renseignements transmettent en effet à ce service des mégascandocs concernant tous les ennemis potentiels de l'Ordre Nouveau. Surveillance a plusieurs fois démontré un talent exceptionnel pour trier des montagnes d'informations et pour dépister les fauteurs de troubles effectivement impliqués dans des activités anti-impériales. Les agents de ce service reçoivent des renseignements très complets sur chaque suspect qui leur est signalé. Ils travaillent souvent à plusieurs sur un même dossier et n'hésitent pas à faire régulièrement appel aux cellules de systèmes qui peuvent leur être utiles.

Les agents de Surveillance bénéficient d'une formation particulièrement approfondie, y compris dans le domaine des techniques de combat. On attend en effet d'eux qu'ils puissent exécuter des missions "sur le terrain" dans des conditions qui leur permettent rarement de bénéficier de renforts. Ils doivent pouvoir appréhender eux-mêmes les suspects qui risquent d'accomplir un crime grave. Quand il leur est impossible de procéder à une arrestation, ils doivent alors éliminer les agents ennemis par tous les moyens dont ils disposent.

### Infiltration

*"Il existe trois méthodes pour vaincre un ennemi. La première, la plus évidente, c'est de le battre au cours d'une épreuve de force. La meilleure consisterait sans doute à laisser l'adversaire s'anéantir lui-même ; mais rares sont ceux qui vous font ce plaisir. Le moyen terme entre ces deux méthodes consiste à détruire l'ennemi de l'intérieur. Un emploi judicieux de cette technique vous permettra de porter des coups plus durs, si vous décidez par la suite de recourir à la force. Elle peut même aboutir à obliger l'ennemi à se détruire de son propre chef."*

— Uueg Tching de Kitel Phard, 54ème Empereur d'Atrisia

La légende d'Uueg Tching est racontée à toutes les nouvelles recrues qui intègrent le service Infiltration. Cet ancien empereur a en effet remporté des succès spectaculaires contre les peuples et nations des nouveaux continents qui avaient été découverts sur sa planète à son époque. Infiltration, pour sa part, s'est plus particulièrement intéressé aux méthodes qui lui ont permis d'écraser une trentaine de mouvements de révolte au cours de son règne tyrannique.

Après avoir été endoctrinés, les agents d'Infiltration sont souvent mutés temporairement au Bureau des Renseignements, où ils servent généralement d'assistants dans diverses sections, avant d'être affectés au service Sédition. Ils apprennent quantité de choses au cours de ce stage. Certains abusent d'ailleurs tellement des drogues mnémoniques pour améliorer leurs facultés d'apprentissage, qu'ils finissent parfois par en pâtir au point de se faire licencier. Toutefois, ceux qui tiennent bon possèdent ensuite un vaste champ de connaissances.

Une fois leur stage au sein du Bureau des Renseignements terminé, les agents d'Infiltration se soumettent ensuite à toute une batterie de tests afin de déterminer à quel type de mission ils sont le plus adaptés : agents doubles, "taupes" ou "polwocz".

Les agents doubles sont envoyés sur le terrain afin de prendre part aux opérations entreprises par l'ennemi contre l'Empire. Leur mission consiste à fournir aux

**Expéditeur :** Hyndis Kogler, Bureau : Infiltration
**Destinataire :** Dr Tobias, Analyses : Tech
**Sujet :** votre projet sur les Droïds
**Confirmation :** ENVOI ; TRAN9/9 ; RECU
**Contexte :** 5E13 ; AOPT ; ISYS ; ROPT
**Cyclophase :** SEGP 7519285763950326 ; LIGNE ; 00.06BMUT ; 00.15RMUT

Docteur Tobias,

j'ai bien reçu vos rapports concernant l'emploi de Droïds 6PO pour des missions d'infiltration. Nous leur avons accordés toute notre attention. Je vais maintenant tenter de répondre à chacun des points que vous avez soulevés afin que vous puissiez bien comprendre quelle est notre opinion sur cette affaire.

1. On trouve effectivement des 6PO dans pratiquement toute la galaxie. Ces Droïds font partie des vingt modèles les plus populaires de tous les temps et ils sont toujours fabriqués. Cela revient à dire que si les Rebelles ont besoin de 6PO, ils peuvent s'en procurer autant qu'ils le désirent. Nous craignons que leurs besoins dans ce domaine soient très limités. En outre, les missions d'infiltration posent des difficultés particulières, car il faut d'abord trouver un réseau ennemi à infiltrer. Nos agents doivent souvent attendre des mois, voire des années, avant que ne se présente pour eux l'opportunité de s'introduire au sein de l'Alliance Rebelle. Il nous paraît alors difficile de leur faire parvenir des 6PO sans que cela nuise à leur couverture.

De plus, n'oubliez pas qu'il est beaucoup plus facile de sonder un Droïd qu'un être vivant, car il s'agit d'une mécanique de conception relativement rudimentaire.

2. J'ai pu voir les modifications apportées par le Docteur Lucien à l'un de vos modèles. Le Récepteur Energétique du 6PO en question était recouvert d'une membrane translucide qui, sous certains angles, donnait l'impression que le Droïd possédait un troisième œil. Il ne fait aucun doute que ce détail a toutes les chances d'éveiller les soupçons des Rebelles.

3. Je suis sûr que l'Ubiqtorat vous sait gré des efforts que vous déployez afin d'économiser les fonds de l'Ordre Nouveau en remplaçant les agents par des Droïds. Par contre, je n'apprécie guère la perspective d'être moi-même remplacé par un quelconque compacteur à ordures monté sur roulettes. Je pense pour ma part qu'il est préférable que le service Infiltration continue à employer des êtres vivants plutôt que des Droïds. Pour autant que je sache, ils sont encore bien plus efficaces que n'importe quelle machine.

4. Tout ce qui précède peut être résumé par notre réponse à votre dernière proposition.

Lisez attentivement ce qui suit, Tobias. J'ai été extrêmement contrarié par votre démonstration. Sur la Colonie de Stensen, il existe des mares de boue gothienne qui ont fait preuve d'une intelligence supérieure à la votre et qui n'auraient certainement jamais eu l'idée d'un projet aussi stupide !

J'étais tranquillement assis devant mon terminal quand les systèmes de sécurité m'ont signalé qu'un Droïd au code d'identification erroné venait de s'introduire dans le périmètre de mes bureaux. J'ai aussitôt averti le personnel de la SecInt et, avec le concours de quelques hommes de mon service, j'ai entrepris d'intercepter l'intrus avant qu'il n'atteigne une section interdite. Au détour d'un couloir, j'ai découvert fortuitement un 6PO qui déambulait d'un pas léger. J'ai pu alors remarquer les modifications que lui avait fait subir le Docteur Lucien. Votre Droïd a juste eu le temps de dire, "Oh, très cher, il doit y avoir un malentendu," avant que je ne détruise ses jambes d'un coup de blaster. Après m'être assuré qu'il n'était pas armé, je me suis mis en devoir de l'interroger. J'ai juste suivi les cours d'interrogatoire classiques et pourtant, avant même que j'ai fini de rengainer mon blaster, le 6PO avait déjà débité toutes ses banques mémorielles...

C'était une bonne idée d'essayer d'introduire un 6PO trafiqué dans le service Infiltration. Par contre, il était stupide de lui avoir demandé de transmettre ses observations directement à votre bureau, et cela pour deux raisons. Premièrement, toute communication anormale au sein de nos locaux ne peut pas échapper à nos détecteurs... c'est virtuellement impossible. Deuxièmement, pour qu'il puisse correspondre avec vous, vous avez dû donner à votre Droïd les coordonnées exactes de votre bureau. Si nous n'avions pas su exactement où il se trouvait, nous n'avons maintenant plus aucun doute à ce sujet !

De même, Tobias, il était absolument idiot d'envoyer huit autres 6PO à la recherche de bases rebelles à infiltrer. Le Bureau est parvenu à récupérer sept d'entre eux, mais il y en a encore un qui se promène dans la nature. Si nous ne mettons pas la main sur lui avant l'adversaire, vous risquez fort de découvrir à vos dépens comment fonctionnent les équipements dont disposent les Rebelles...

Renseignements suffisamment d'informations pour que l'Empire puisse infliger à la Rébellion des dommages plus importants que ceux causés par les actions auxquelles ils participent eux mêmes.

Une taupe est implantée derrière les lignes ennemies et doit, le moment venu, se tenir prête à communiquer des informations importantes concernant l'adversaire.

Le polwocz est un animal qui vit dans le Secteur Avancé. Ses œufs incubent sous terre pendant des années — voire des décennies — sans se manifester en aucune manière. Une fois écloses, les larves se livrent à une véritable frénésie alimentaire qui, dit-on, est capable d'anéantir des villes entières. En termes imagés, un polwocz est un agent destiné à ne servir qu'une seule fois, au moment où son intervention pourra causer des dégâts maximum.

## Renik

Le Renik est le service de contre-espionnage chargé de découvrir et de démanteler les réseaux ennemis. S'il repère un espion pouvant être utile à l'Empire, il transmet alors tous les renseignements le concernant au service Infiltration qui décide des mesures à prendre à son sujet.

Par contre, si les agents ennemis sont sans intérêt, ou s'ils sont trop dangereux pour qu'on les laisse poursuivre leur mission, le Renik est chargé de les éliminer impitoyablement.

Les membres de ce service ont bâti un véritable mythe autour des origines du nom "Renik". Ils prétendent qu'il existait jadis une race appelée "Delorf" dans le Noyau Galactique.

Les Delorfs étaient des bergers qui ne se sont jamais intéressés aux progrès technologiques. Un grand nombre d'entre eux possédaient en effet un sens inné qui leur permettait de détecter la ruse et l'animosité chez leurs interlocuteurs, qu'ils appartiennent ou non à leur race.

Le cas échéant, les Delorfs se rassemblaient afin "d'unir" leur énergie au cours d'un rituel appelé "Renik".

Ce rituel avait pour effet de purifier l'esprit de l'être visé en le débarrassant de toute ruse et de toute méchanceté, faisant ainsi de lui un vrai Delorf... sur le plan psychologique en tout cas.

Il est cependant beaucoup plus probable que le terme Renik ait été inspiré par un célèbre officier des renseignements de la Vieille République : l'Amiral Kiner. Comme il appartenait au contre-espionnage, son nom a tout simplement été inversé...

## SerDiplo

Le Service Diplomatique est un peu le "fourre-tout" du Bureau. Il fournit une grande partie du personnel des missions commerciales ou diplomatiques que l'on trouve dans chaque garnison impériale, ainsi que des experts en politique qui sont délégués auprès des gouvernements planétaires et des Moffs.

La plupart de ces hommes sont compétents et se contentent d'accomplir les devoirs de leur charge, sauf qu'ils n'oublient jamais d'envoyer régulièrement des rapports aux Renseignements Impériaux.

Mais certains sont parfois chargés de missions d'une nature plus clandestine : opérations anti-rebelles ou mise sur pied d'une cellule de système au sein de leur juridiction.

## Déstabilisation

On l'appelle souvent le "service tranquille", car on n'entend jamais beaucoup parler de lui. Cela est sans doute dû pour partie à la prudence dont le Déstab entoure ses opérations.

Mais il est vrai aussi que les missions de déstabilisation imposent toujours aux espions d'observer la plus grande discrétion. Les agents des Renseignements prétendent que les opérations menées par le Déstab peuvent aller des opérations d'espionnage classiques jusqu'aux pires atrocités. Quand on connaît la morale "souple" qui caractérise l'Empire, on peut alors se faire une meilleure idée des agissements de ce service...

Officiellement, le service Déstabilisation se spécialise dans le "dénouage des liens qui assurent l'intégrité des peuples, des sociétés et des gouvernements".

Les agents des autres services prétendent qu'au lieu de "dénouage", il vaudrait mieux employer le terme de "déchirure".

## Assassinat

A la différence du service Déstabilisation, le service Assassinat jouit d'une grande popularité au sein des Renseignements Impériaux.

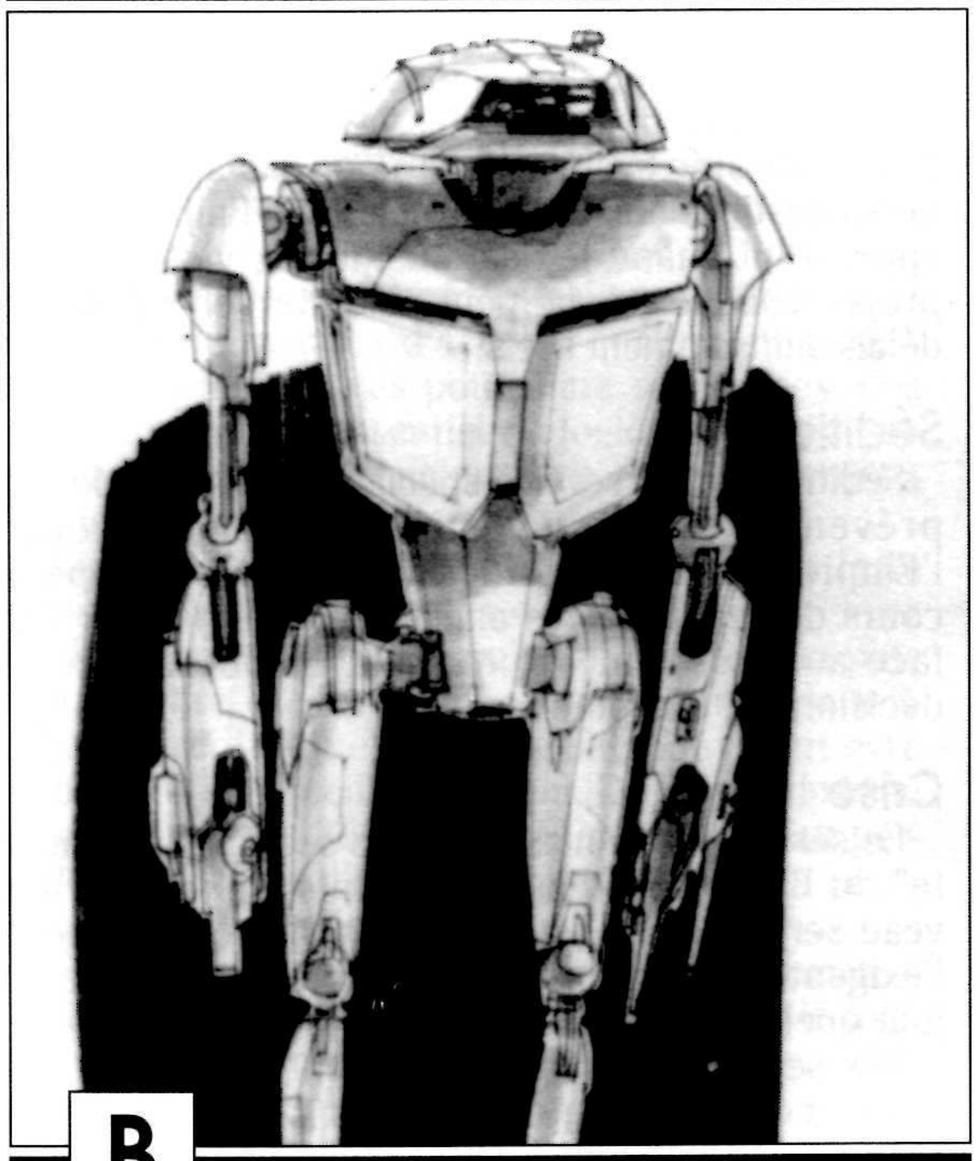
En effet, l'assassinat a longtemps été considéré comme un procédé privilégié quand les services secrets désiraient éliminer le leader d'un mouvement d'opposition.

L'interdiction des Droïds assassins n'a fait que renforcer son image de méthode "juste", chasseur et proie étant censés être sur un pied d'égalité.

Bien que le service Assassinat veille attentivement à ne pas ternir cette réputation, ses agents sont spécialement entraînés à tirer parti de tous les avantages, ruses et subterfuges possibles afin de mettre le maximum de chances du côté du chasseur...

Le service Assassinat a toujours pris garde de n'accepter que des missions ayant de bonnes chances de succès.

Le fait que son taux de réussite réel soit supérieur aux estimations théoriques est à porter au crédit de ses agents surentraînés. L'aura quasi mythique de ce service s'en est trouvée encore renforcée au sein de l'organisation.



Bien que les Droïds assassins soient en principe illégaux, les services secrets les emploient toujours pour certaines missions.

# Le Bureau des Renseignements

Une fois que le Bureau des Analyses a fini de classer, de dépouiller ou de décoder les informations qui lui ont été transmises, il les communique ensuite au Bureau des Renseignements.

Celui-ci compte dans ses rangs des experts provenant des quatre coins de la galaxie et dont les spécialités recouvrent pratiquement tous les domaines envisageables : politique, économie, science, technologie, etc.

Ils ont été recrutés aussi bien dans les universités, qu'au sein du Secteur Corporatif, des gouvernements planétaires, des mouvements artistiques, des médias et de la pègre.

Le Bureau des Renseignements a donc engagé des spécialistes provenant de tous les horizons et de tous les milieux, certains sont même d'anciens membres de la Rébellion !

Ce bureau utilise conjointement les vastes connaissances de ses agents et les modèles d'ordinateurs les plus perfectionnés de la Galaxie, afin de pouvoir prédire les prochaines actions qu'entreprendront les ennemis de l'Ordre Nouveau.

Ces prédictions, après avoir été affinées, font l'objet de rapports qui sont envoyés régulièrement à l'Ubiqtorat. C'est à partir de ces rapports que l'organe dirigeant peut ensuite fixer les priorités et les stratégies qui régissent les activités de tous les services des Renseignements Impériaux.

## Communications Externes

Le Secteur Plexus gère normalement la circulation des informations entre les Bureaux et les cellules de systèmes. Le service ComEx dispose cependant de son propre matériel de communication.

Bien qu'il soit de dimensions relativement réduites, il est employé pour des messages urgents adressés aux cellules de systèmes, ou pour des appels prioritaires destinés aux forces armées de l'Empire. On fait appel à lui quand le Secteur Plexus, victime de sa propre complexité, ne peut pas intervenir dans des délais suffisamment brefs.

## Sédition

Sédition est un service spécialisé dans l'étude et la prévention des mouvements de révolte contre l'Empire. Il s'est considérablement développé au cours de ces dernières années, afin de pouvoir faire face au ressentiment croissant qu'ont inspiré les décisions de l'Empereur.

## Crise

Le service Crise n'est pas une section "permanente" du Bureau des Renseignements. En fait, un nouveau service Crise est créé quand les circonstances l'exigent, chaque fois qu'un problème grave se fait jour quelque part dans l'Empire.

Ces services temporaires restent en contact permanent avec l'Ubiqtorat, et les Communications Externes se tiennent à leur disposition pour transmettre d'éventuels messages destinés aux Grands Moffs, voire à l'Empereur quand la situation est véritablement critique.

## Secteur

Les services de secteur constituent les "éléments de base" du Bureau des Renseignements. Il en existe un par secteur de l'Empire et chacun regroupe des centaines d'experts.

Les services Sédition et Crise ponctionnent les effectifs des services de secteur en fonction de leurs besoins.

# Le Secteur Plexus

Le Secteur Plexus est le "cœur" du réseau de communication des Renseignements Impériaux.

Même si les autres bureaux ne sont jamais totalement centralisés, le Secteur Plexus est le plus étendu de tous.

Doté des ordinateurs et des équipements de transmission les plus perfectionnés, ce bureau gère près de 99,95% des communications qui émanent des Renseignements Impériaux. Il code, classe, émet, enregistre, reçoit et décrypte plus de messages en une seule Journée Standard que certaines planètes en 800 ans !

Le Secteur Plexus attribue un code et une suite numérique à chaque agent et à chaque sous-service. Ses ordinateurs calculent et déterminent tous les SEGP (voir "Comment lire un scandoc des Renseignements Impériaux") dont peuvent avoir besoin les espions.

Ainsi, un agent en mission possède une demi-douzaine de SEGP et un employé d'un service quelconque en a généralement 5 000, alors qu'un haut fonctionnaire d'un bureau peut en avoir jusqu'à plus d'un million. Le Secteur Plexus enregistre et met à jour tous ces SEGP en utilisant des algorithmes complexes.

Si un agent envoie un message avec un SEGP trop périmé, un officier de Plexus décide alors s'il autorise ou non sa communication.

Très souvent, cet officier transmet une copie de tous les messages un peu suspects au ConInt et au Renik, ainsi qu'à l'Ubiqtorat.

Lorsqu'un message est expédié par le canal du Secteur Plexus, il est dupliqué en plusieurs exemplaires et ceux-ci sont émis par au moins deux relais à chacune des étapes de leur acheminement.

Les stations relais sont de taille étonnamment réduite et, bien qu'elles soient soigneusement dissimulées, leur sécurité est loin d'être absolue.

La technique des transmissions "en parallèle" permet de toujours faire parvenir les messages à bon port, même quand les forces ennemies détruisent quelques relais.

Des réseaux moins sûrs sont employés pour les messages courants qui ne sont alors reproduits qu'en deux exemplaires.

Toutefois, chaque relais communique ceux-ci à cinq autres stations — au minimum — et la transmission se poursuit même après que le message ait été reçu par son véritable destinataire.

En fait un message est toujours expédié à des milliers de destinations différentes, dont une seule est la bonne.

Même s'il est intercepté, les agents ennemis n'ont que peu de chances de localiser son expéditeur et son destinataire... la chaîne est trop longue !

Expédier des messages en plusieurs exemplaires par le biais de relais multiples prend du temps, c'est pourquoi les communications prioritaires utilisent des réseaux plus sûrs, aux relais moins nombreux.

Le message est dans ce cas toujours envoyé en trois exemplaires à chaque relais, afin de pouvoir mieux se prémunir contre d'éventuelles destructions de relais.

Au moment de l'émission d'un message, il peut se produire des erreurs dues à de multiples causes : baisse de tension pendant la transmission, dégradation du signal due à la distance, interférences causées par d'autres communications, activité stellaire inhabituelle, etc. L'émission peut même être interrompue afin de permettre l'envoi d'un message prioritaire. L'ordinateur peut même parfois détecter la présence de senseurs ennemis et se déconnecter de lui-même.

Lorsque le message arrive à destination, l'ordinateur récepteur compare toutes les versions qu'il a reçues et les synthétise afin de fournir la version qui est vraisemblablement la plus proche du texte original. Il détermine ensuite quel est le code de sécurité du message ; celui-ci sera d'autant plus élevé que le réseau employé est sûr, et que les variations entre les différents exemplaires du message seront mineures.

## Vaisseaux Droïds Plexus

Le Secteur Plexus a accès à certaines sections de l'HoloRéseau, mais la plupart des informations qu'il transmet sont néanmoins acheminées de système en système par des Vaisseaux Droïds. Ces petits engins très rapides sont entièrement contrôlés par des Droïds et des ordinateurs.

Ils disposent d'un navordinateur, d'un Droïd enregistreur/transceveur I2-CG (inspiré du modèle ED4 de Cybot Galactica), d'un Droïd "capitaine de vaisseau" M3-R2 (inspiré du Droïd Astromech R2) et d'un ordinateur d'analyse et de codage équipé d'un module de communication TradLang III.

Ces vaisseaux ne sont pas équipés pour accueillir des êtres vivants et ne sont d'ailleurs dotés d'aucun système de survie.

Le VDP n'est rien d'autre qu'un réservoir de carburant muni d'un moteur, dont la seule tâche est de transporter divers équipements électroniques et Droïds.

Il a été conçu exclusivement afin de recevoir et d'émettre des messages, avant de plonger dans l'hyperespace afin de se rendre dans le prochain système stellaire se trouvant sur sa route.

Sa vitesse, l'efficacité de ses équipements et la précision de ses calculs de navigation permettent au VDP de ne jamais passer plus d'une Journée Standard en hyperespace, sauf circonstances exceptionnelles.

Le VDP est capable de déjouer les senseurs à longue portée. Il bénéficie généralement d'un camouflage grossier afin de pouvoir passer pour une sonde de prospection, ou pour un Droïd de récupération des ordures, aux yeux d'observateurs peu attentifs.

### VAISSEAU DROID PLEXUS

**Vaisseau :** PDV Tech 4 des Renseignements Impériaux
**Type :** capsule de communication robotisée
**Longueur :** 9 mètres
**Equipage :** Droïds I2-CG et R2-M3, Ordinateur A/C intégré
**Passagers :** aucun
**Capacité de la Soute :** aucune
**Autonomie :** —
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** [x 1/2]
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseur de Secours :** [aucun]
**Vitesse Sub-Luminique :** [7D]
**Maniabilité :** [5D]
**Coque :** [2D]
**Armes :** [aucune]
**Ecrans :** [aucun]
**Compétences :**
Astrogation : 13D
Dissimulation-Discrétion : 7D
Langages : 9D
Pilotage de Vaisseau : 4D
Prog.-Rep. Ordinateur : 6D
Recherche : 5D
Rép. Vaisseau : 7D
Systèmes Planétaires : 5D

## L'OrdiRéseau Impérial

Lorsque l'Ordre Nouveau fut proclamé, un groupe de savants ambitieux manifesta l'ambition de se libérer à tout jamais des embarras causés par les luttes de pouvoirs qui avaient caractérisé les derniers jours de la Vieille République.

Ils proposèrent que soit constitué un immense réseau informatique qui permettrait aux scientifiques de milliers de mondes d'accéder instantanément à des informations vitales pour leurs recherches. Ces savants conçurent l'essentiel du logiciel que nécessitait un tel réseau, avant même d'exposer leur projet à Palpatine et à ses conseillers.

Leur proposition fut rejetée car il aurait fallu dépenser d'énormes sommes d'argent pour modifier l'HoloRéseau de telle sorte qu'il puisse gérer un plus grand nombre d'informations. Les dizaines de milliards de crédits que cela exigeait pouvaient être employées à bien meilleur escient. De plus, Palpatine n'appréciait guère l'idée d'un système qui aurait permis des transferts d'informations instantanés entre citoyens de l'Ordre Nouveau.

Les Renseignements Impériaux réussirent à mettre la main sur la plupart des documents et sur le logiciel spécial. Ils recrutèrent même certains des savants qui avaient proposé la constitution d'un OrdiRéseau Impérial.

Le coût du projet fut considérablement réduit (dans une proportion de 1/10 000) en utilisant les VDP et les réseaux du Secteur Plexus qui existaient

déjà plutôt que l'HoloRéseau. La perspective de pouvoir accéder à toutes les banques mémorielles informatiques de la Galaxie — ce qui permettrait de disposer de quantités énormes d'informations — était trop séduisante pour que ce projet reste sans suite.

Avec l'aide de nombreuses cellules de systèmes et le concours des meilleurs spécialistes du service Tech, il fut possible de greffer le logiciel spécial sur les réseaux informatiques de milliers de secteurs. Ces derniers ne représentaient néanmoins que six pour cent des réseaux planétaires existants ; les autres étaient protégés par des systèmes de sécurité trop hermétiques pour que le jeu en vaille la chandelle.

L'Ubiqtorat estima qu'il aurait été trop coûteux d'annuler ce projet, eu égard aux avantages qu'il offrait. C'est alors qu'un technicien du Secteur Plexus, Geothray Camber, envoya au Docteur Lindu Sencker une série de scandocs de première importance. Ils exposaient les principes de base d'un tout nouvel appareil capable de percer pratiquement tous les dispositifs de sécurité informatiques existants. L'équipe de Sencker parvint à surmonter les problèmes théoriques et pratiques que posait le projet de Camber.

Depuis, grâce à cet appareil — le Scanner Orbital Hyperspatial —, les Renseignements Impériaux ont pu pénétrer les réseaux informatiques de plus de 470 000 planètes, et ce nombre continue de grandir de jour en jour.

Quand le SOH est placé en orbite hyperspatiale autour d'une planète donnée, il n'utilise pas ses senseurs afin d'intercepter directement les signaux émis par un ordinateur. Il se contente d'étudier les "échos hyperspatiaux" générés par le rayonnement des particules qui circulent à l'intérieur des circuits.

En comparant minutieusement et systématiquement ces échos avec ceux produits par les langages informatiques existants, il est alors possible d'obtenir des informations d'une fiabilité supérieure à 78%. Les scientifiques de l'Empire ont peu de chances de surpasser cette étonnante performance dans un avenir proche.

Les SOH sont mis en place et secondés par des VDP modifiés. Le VDP passe en vitesse-lumière et procède ensuite à diverses triangulations afin de déterminer l'emplacement probable du SOH qu'il cherche (dont l'écho Hyperspatial est noyé par celui de la planète autour de laquelle il orbite ou par celui de vaisseaux de taille plus importante). Il faut parfois plusieurs heures avant que l'appareil d'espionnage soit repéré. Cela serait d'ailleurs absolument impossible si le vaisseau chercheur n'avait pas une idée précise de l'endroit où se trouve le SOH. Ensuite, le VDP se connecte au SOH.

Un VDP doit parfois quitter temporairement l'hyperespace afin de transférer d'importantes masses de données ou de procéder à quelques réparations sur un SOH. Il est alors vulnérable et ne reste donc dans l'espace réel que le minimum de temps nécessaire. Une fois que les réparations sont terminées ou que les informations ont été transmises, VDP et SOH retournent aussitôt dans l'hyperespace. L'engin d'espionnage reprend son orbite et le vaisseau robotisé poursuit son voyage.

## Cellule de système

Les Renseignements Impériaux ont implanté des millions de cellules de systèmes au travers de la Galaxie.

On en trouve sur tous les mondes inhabités et même sur certaines planètes désertes particulièrement bien situées.

Bien que les effectifs d'une telle cellule puissent en théorie varier de un à mille, ils comprennent généralement entre quatre et vingt individus.

Les services secrets recrutent souvent leurs agents sur les planètes mêmes où ils opéreront, et ne les mutent ailleurs qu'en cas d'absolue nécessité.

La cellule de système est l'unité de base employée par les Renseignements Impériaux.

Lorsque l'Ubiqtorat définit une stratégie, il pense toujours en termes d'opérations pouvant être menées de façon autonome par chaque cellule de système, sous la haute coordination des bureaux.

Les cellules de systèmes ont connaissance de la structure hiérarchique dont elles dépendent directement, mais elles n'en savent guère plus sur les services secrets.

Elles ignorent ainsi complètement l'existence des autres cellules de systèmes et n'ont aucune idée des missions qui leur sont confiées.

Les Renseignements Impériaux n'accordent qu'un soutien logistique limité aux cellules.

Le seul équipement standard qui leur soit confié est un Transceveur RWStellaire A/P, doté de mémoires étendues et de systèmes lui permettant de communiquer avec les VDP et le réseau de communication du Secteur Plexus.

La cellule doit se débrouiller elle-même pour obtenir d'autres équipements, à moins que certains appareils ne lui soient prêtés à titre exceptionnel, le temps d'une mission.

Ce manque de matériel perfectionné handicape parfois les cellules, mais il est généralement pallié par l'ingéniosité dont font preuve leurs agents.

Une cellule peut accroître le prestige dont elle jouit au sein des services secrets en s'équipant avec du matériel dérobé à l'adversaire.

Cet "adversaire" peut aussi bien être la Rébellion que la pègre, ou même, parfois, le COMPORN.

## Rectification

Le service Rectification est l'unité d'élite des Renseignements Impériaux.

Ses agents reçoivent directement leurs ordres de l'Ubiqtorat.

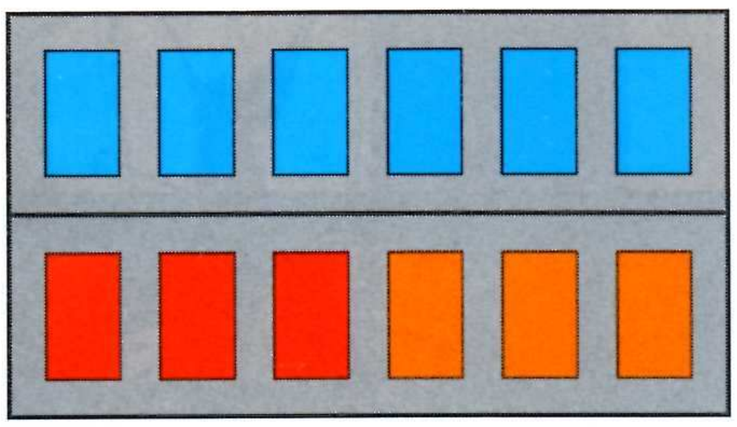
Ceux-ci ne sont jamais consignés par écrit et il n'existe au sein du Secteur Plexus aucun fichier faisant état des missions accomplies par ces agents.

Dès que l'Ubiqtorat a le sentiment qu'une situation échappe à son contrôle et qu'elle n'est plus du ressort des bureaux, le service Rectification est appelé à la rescousse afin que l'ordre soit rétabli.

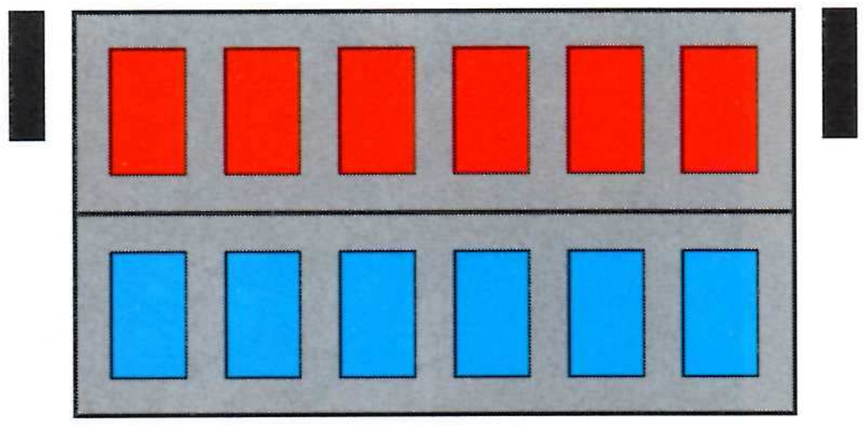
L'Ubiqtorat expose alors à ses agents les tenants et les aboutissants du problème considéré, et les informe des moyens dont ils disposent pour le résoudre. C'est ensuite à eux de jouer...

# INSIGNES ET GRADES DE L'EMPIRE

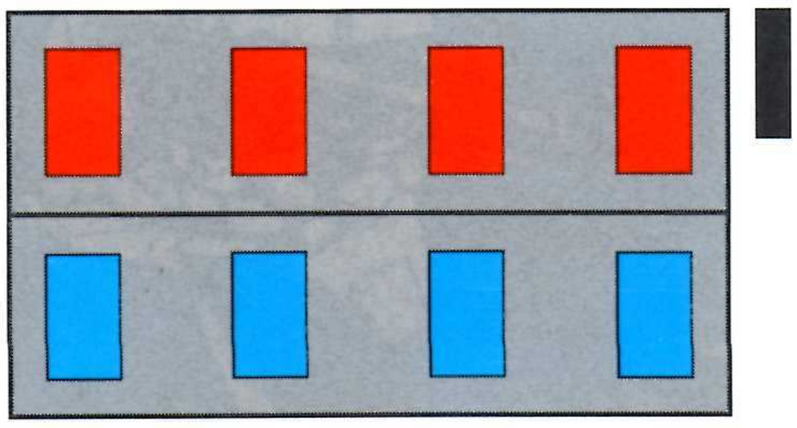
Les galons et les barrettes portés par les officiers permettent de déterminer le rang qu'ils occupent au sein de la hiérarchie militaire. Tant que la réorganisation de l'armée entreprise après la Bataille de Yavin ne sera pas totalement terminée, les exemples présentés ci-dessous doivent être considérés comme étant des insignes "temporaires".



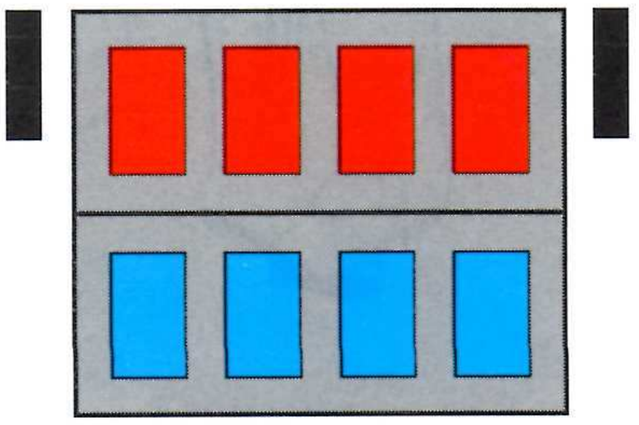
**Commandant en chef d'un Secteur Prioritaire**



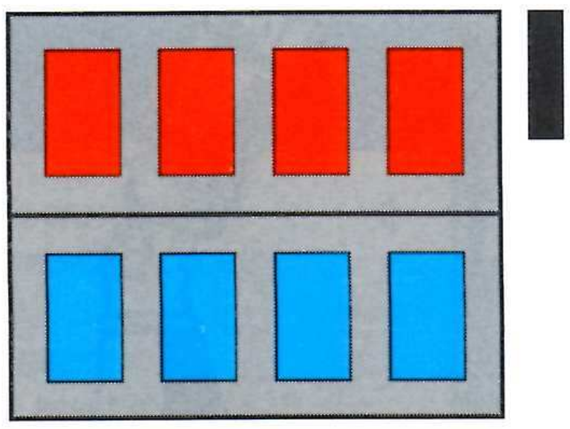
**Amiral**



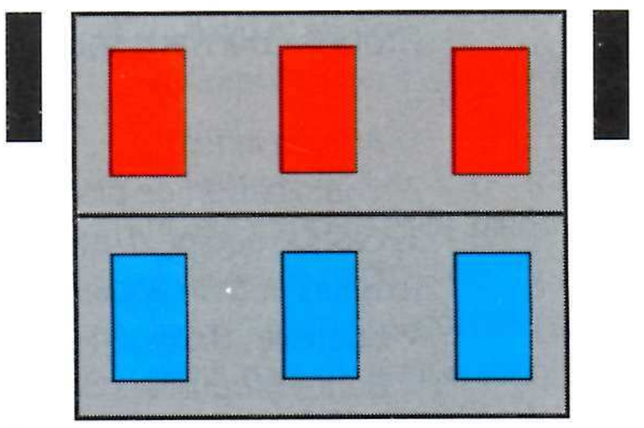
**Général**



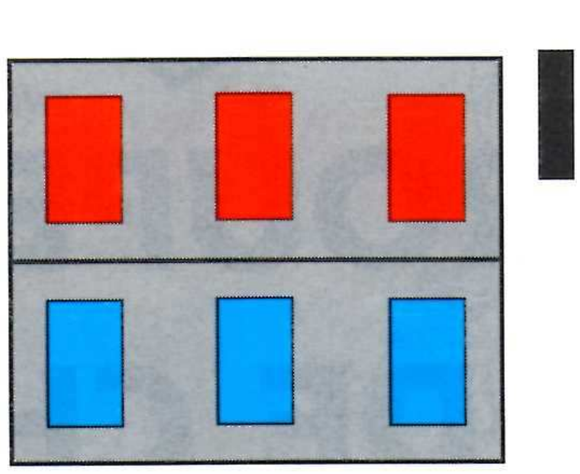
**Colonel**



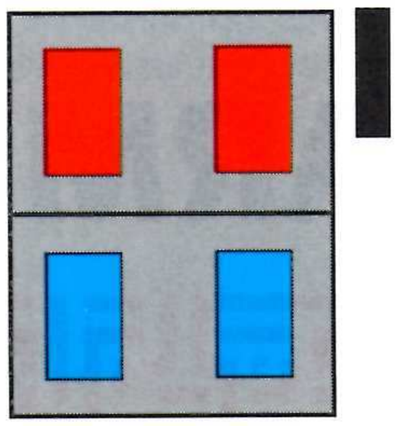
**Major**



**Commandant**

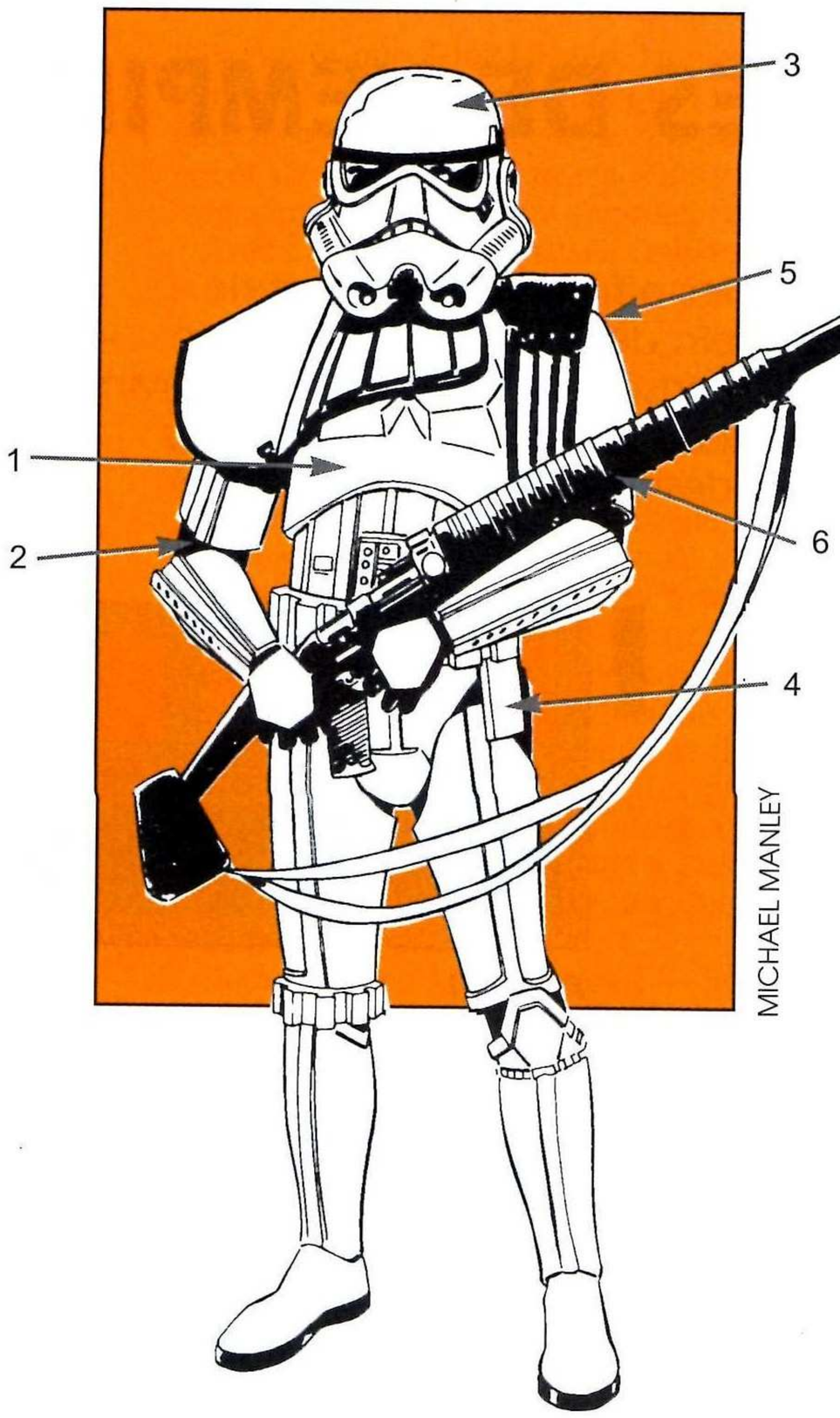


**Capitaine**



**Lieutenant**

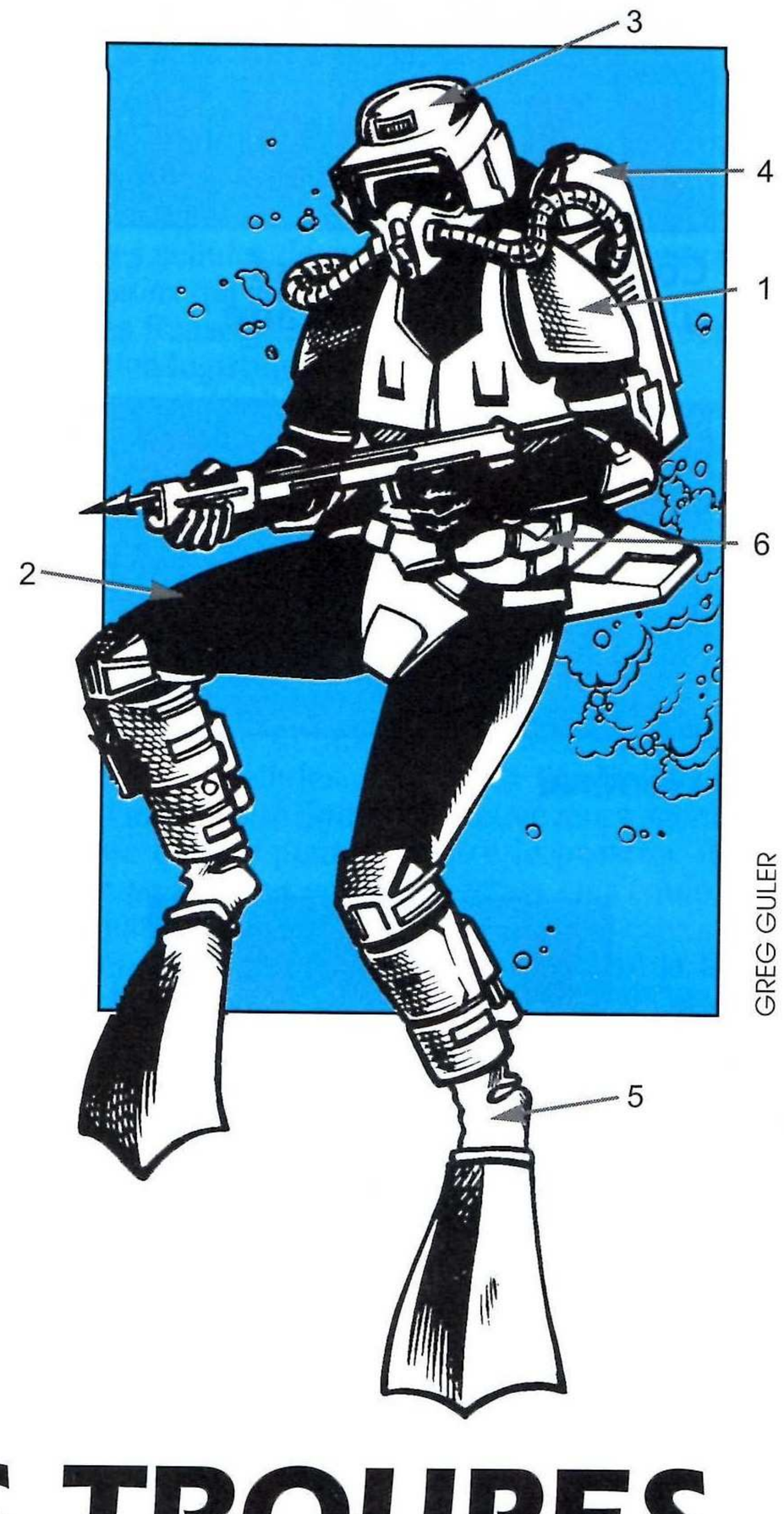
CATHLEEN HUNTER




## Soldat des sables

(Troupes d'assaut des terrains désertiques)

1. Cocon anti-blaster en 18 morceaux revêtus d'un enduit réfléchissant la chaleur.
2. Combinaison moulante calorifuge.
3. Casque équipé d'une visière auto-polarisante, d'un communicateur et de filtres respiratoires.
4. Ceinturon avec équipement standard, communicateur longue portée et conteneur à nourriture/boisson.
5. Pack énergétique et dispositif de conditionnement de l'air (sur le dos).
6. Lance-grenades à concussion.

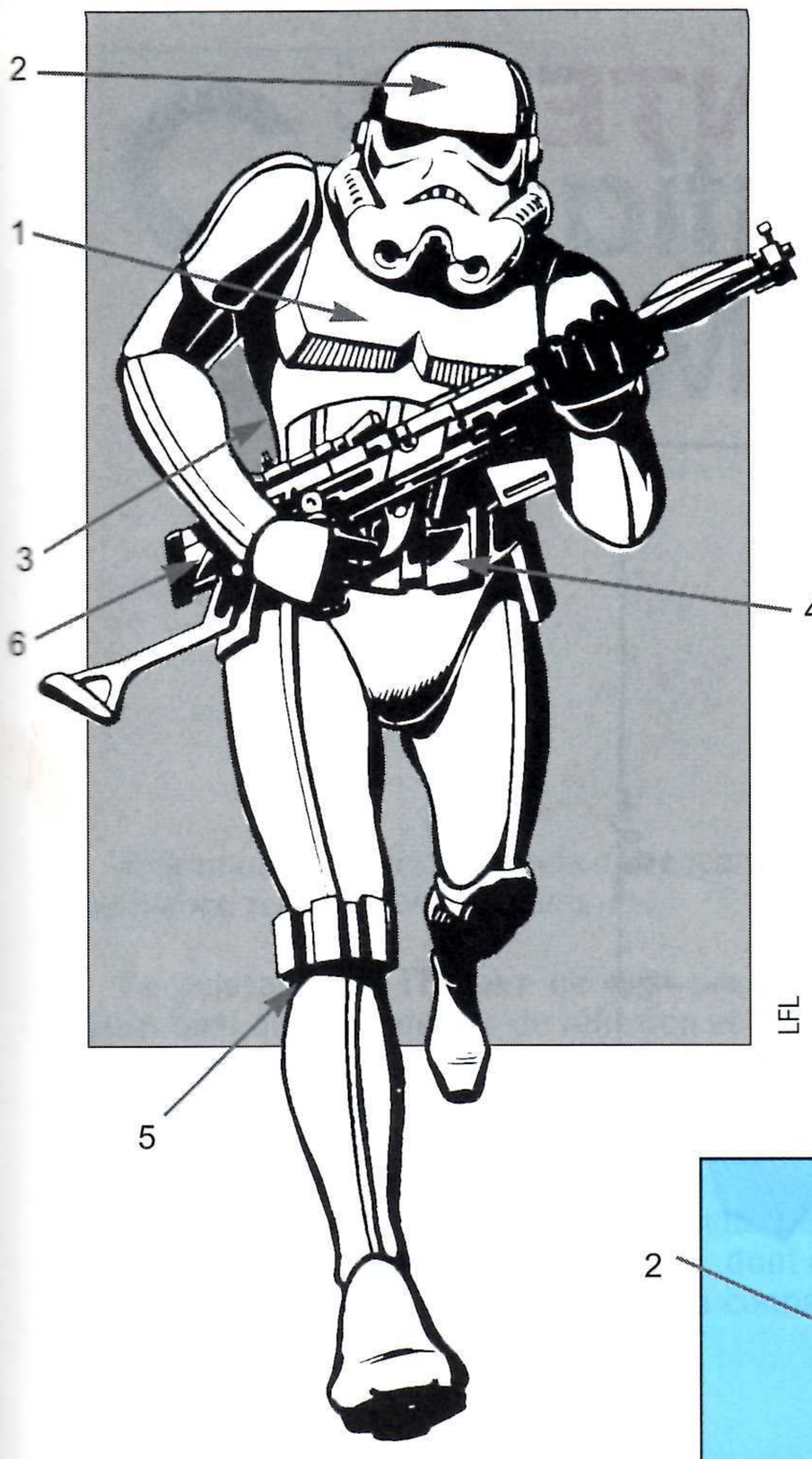



## Soldat aquatique

(Troupes d'assaut sous-marines)

1. Armure légère.
2. Combinaison de plongée deux pièces.
3. Casque équipé d'une visière à macro-jumelles, de divers senseurs et d'un appareillage respiratoire.
4. Bouteilles d'oxygène, pack énergétique et propulseur.
5. Bottes propulsives dotées d'embouts palmés.
6. Ceinturon standard.
7. Blaster lance-harpons.

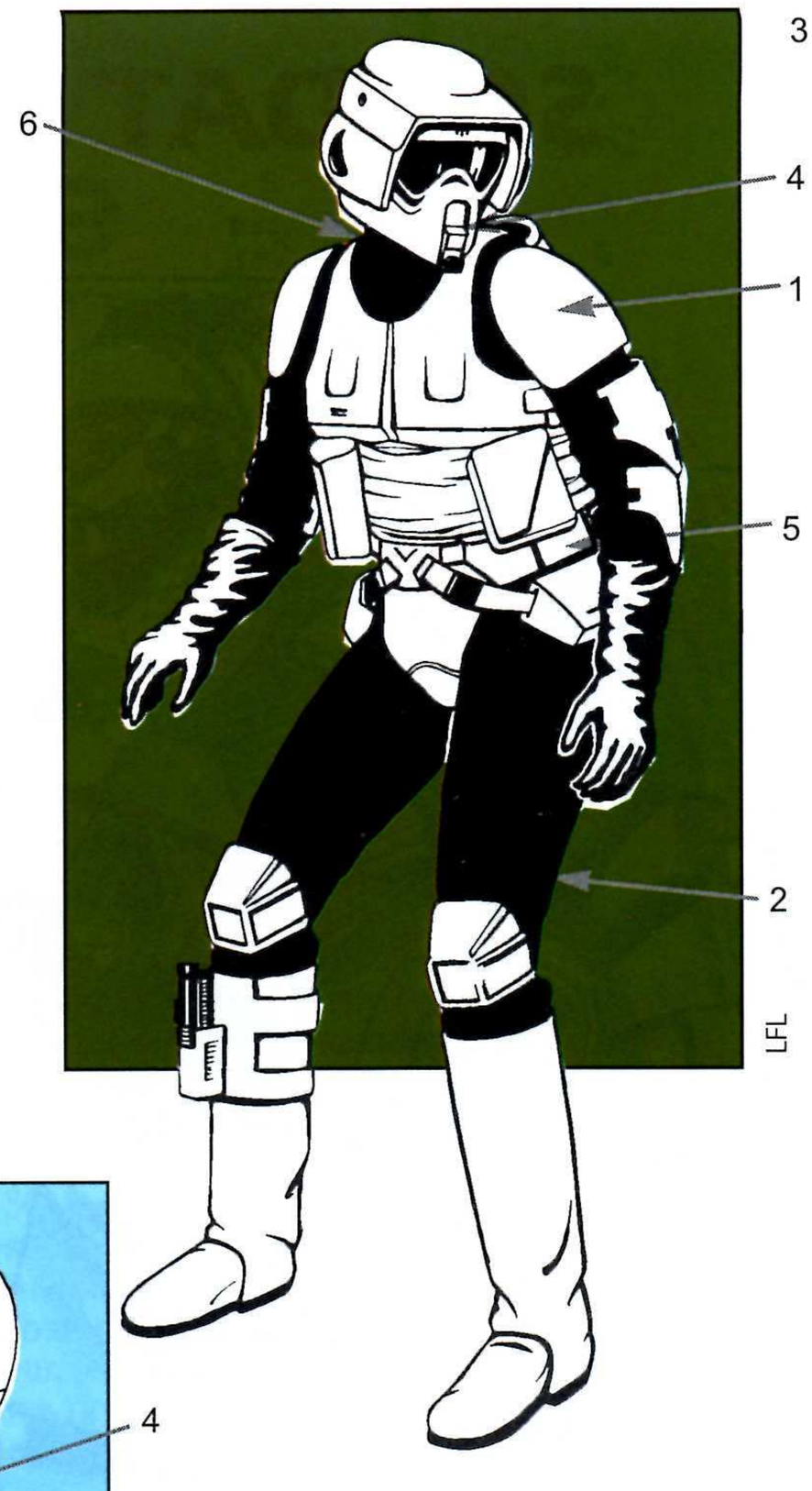
# L'ARMURE DES TROUPES DE CHOC

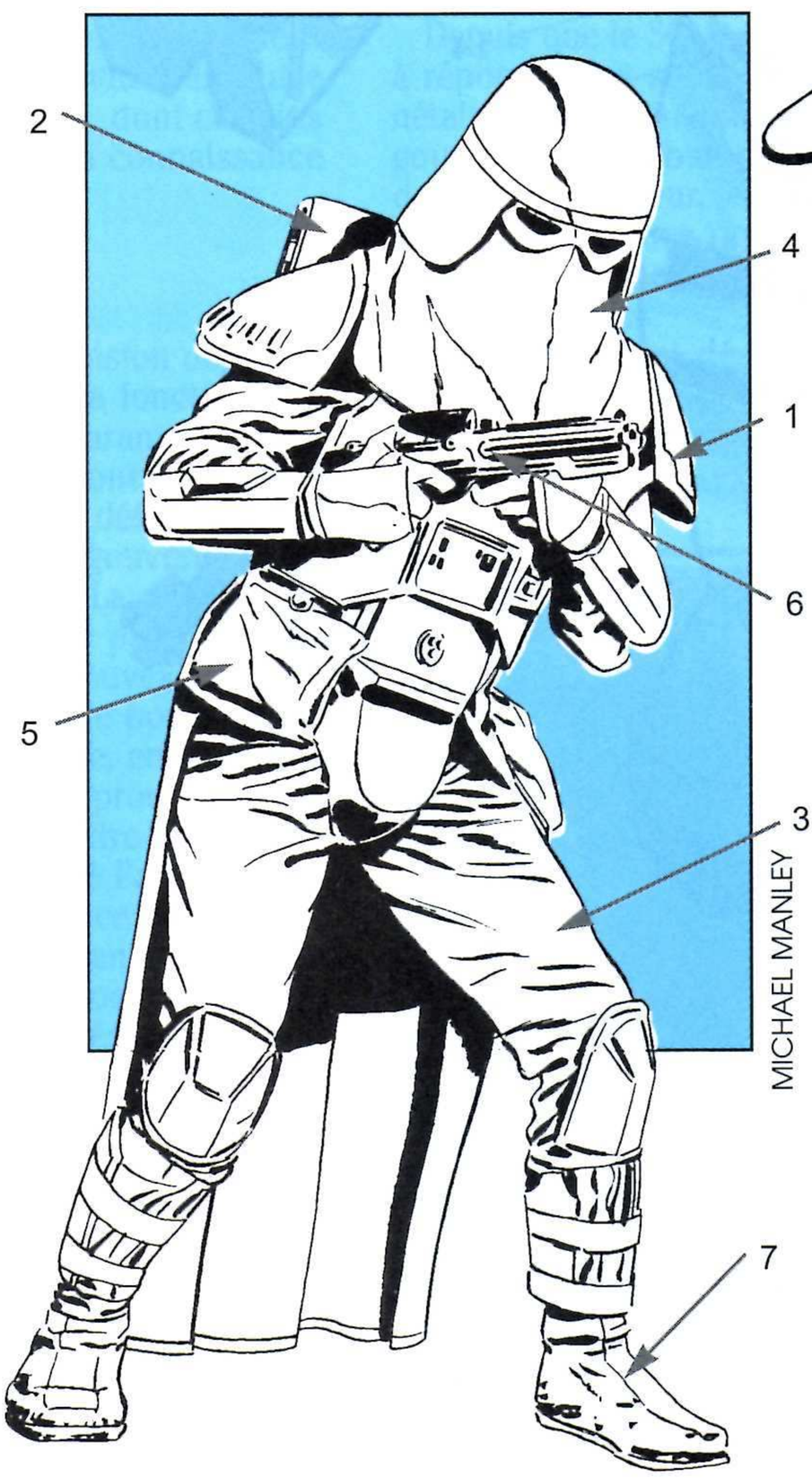



## Soldat Impérial

(Troupes de choc standards)

1. Cocon anti-blaster en 18 morceaux.
2. Casque équipé d'une visière auto-polarisante et d'un communicateur.
3. Pack énergétique et dispositif de conditionnement de l'air (sur le dos).
4. Ceinturon contenant du matériel de survie, des rations concentrées, des cellules énergétiques de secours et un communicateur de rechange.
5. Combinaison calorifuge noire en deux parties.
6. Fusil-blaster lourd.




## Soldat des Neiges

(Troupes d'assaut des neiges)

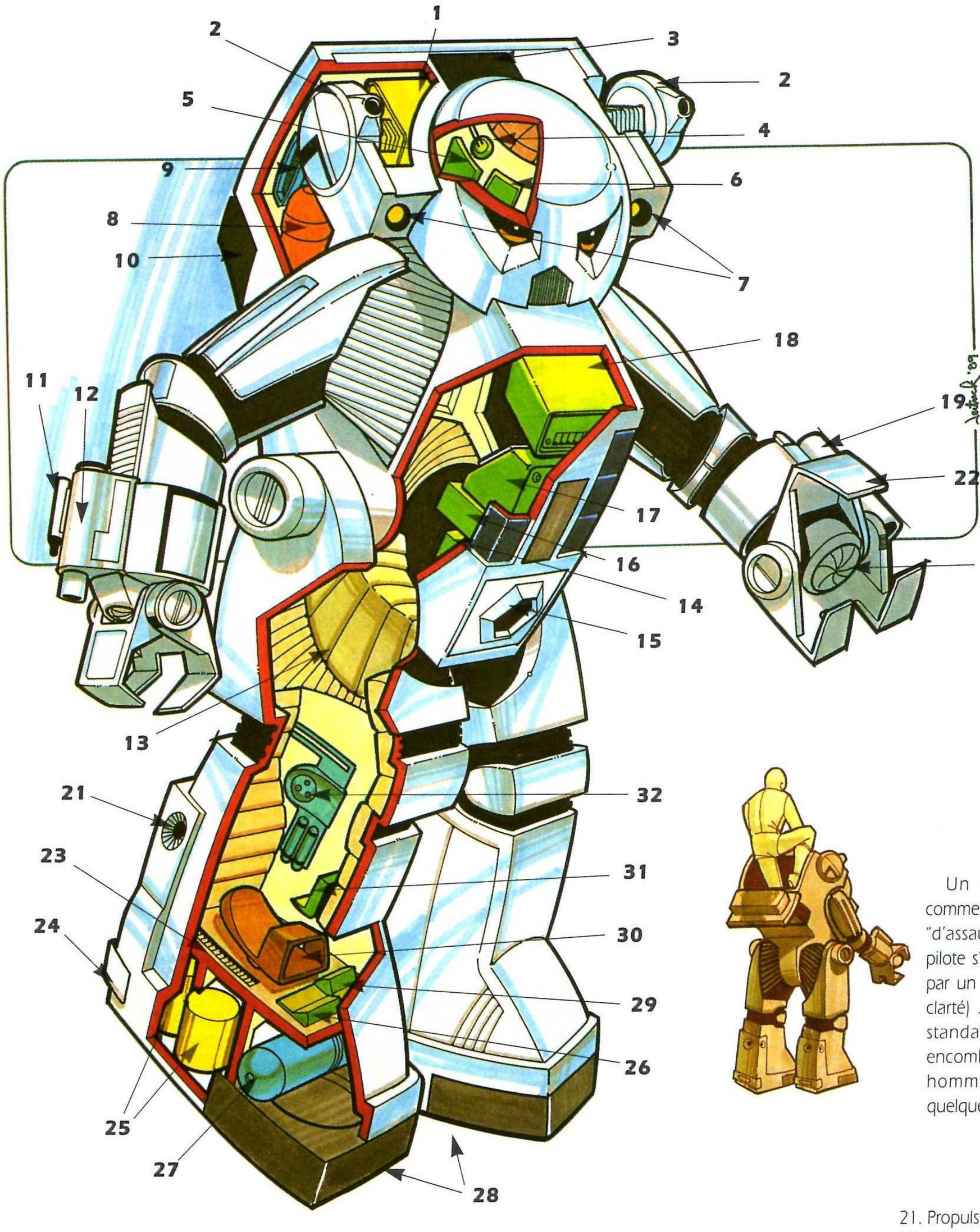
1. Armure externe en 18 parties.
2. Unité de conditionnement de l'air doté d'un puissant système de chauffage.
3. Housse étanche procurant une protection supplémentaire contre le froid.
4. Manchon respiratoire recouvrant la face avant du casque et connecté à l'armure.
5. Sacoches contenant du fil à haute tension, des grappins, des fusées de signalisation ioniques et du matériel de survie.
6. Pistolet-blaster
7. Bottes à crampons.

## Eclaireur

(Unités de reconnaissance des troupes de choc)

1. Armure légère.
2. Combinaison moulante en deux parties.
3. Casque équipé d'une visière à macro-jumelles et de divers senseurs.
4. Appareil respiratoire.
5. Ceinturon et sacoches contenant des fusées de signalisation, des grenades à concussion, du matériel de survie et des cartouches énergétiques pour blasters.
6. Pack énergétique, appareillage de conditionnement de l'air et ordinateur enregistreur (sur le dos).

# SOLDAT D'APESANTEUR






Un technicien de maintenance montre ici comment on pénètre à l'intérieur d'une armure dite "d'assaut en apesanteur". Une fois à l'intérieur, le pilote s'assoit sur une selle et est maintenu en place par un harnais (non représenté pour des raisons de clarté) . Conçu pour être porté en plus de l'armure standard des troupes de choc, cet équipement encombrant peut néanmoins être contrôlé par un homme non protégé, bien que cela présente quelques difficultés supplémentaires.

1. Magasin des lance-grenades (contient des projectiles à concussion, à gaz et paralysants).
2. Lance-grenades.
3. Antenne de communication.
4. Communicateur.
5. Tableau de bord du scaphandre.
6. Ecran rétroviseur.
7. Phare.
8. Extincteur.
9. Appareillage de conditionnement de l'air.
10. Unité Principale de Propulsion par Répulseurs (UPPR).
11. Tranchoir laser.
12. Canon-blaster.
13. Selle.
14. Unité sensorielle principale.
15. Capteur sensoriel principal.
16. Communicateur à longue portée.
17. Ecran vidéo tactique intégré.
18. Senseurs actifs.
19. Lance-torpilles à protons miniaturisé.
20. Valve iris qui s'ouvre quand la pince est complètement rétractée, afin de permettre au soldat d'utiliser ses propres mains.
21. Propulseur directif.
22. Pince pouvant se déplacer le long de l'avant-bras.
23. Conduit.
24. Couplage de rechargement énergétique.
25. UPPR auxiliaires.
26. Interrupteur des UPPR.
27. Gaz respirable/systèmes de survie.
28. Semelles magnétiques.
29. Interrupteur des semelles magnétiques.
30. Etrier.
31. Interrupteur permettant de commander les propulseurs directifs à l'aide des étriers.
32. Injecteur automatique.

# Chapitre Quatre
# Les Militaires

*(Informations tirées de divers documents impériaux: scandocs, relevés, communiqués, etc.)*

La puissance de l'Empire ne s'est pas faite en un jour, bien que des années de réflexion et de préparation aient permis à l'Empereur de développer son armée à une cadence extraordinaire. Les forces impériales ont évolué très rapidement et ont pris une ampleur considérable au cours des premières années de l'Ordre Nouveau. La défaite de Yavin a en outre provoqué bien d'autres changements... dont certains n'ont même pas encore été portés à la connaissance des troupes concernées.

## La Marine

La Marine a connu une énorme expansion depuis le déclin de la Vieille République, mais sa fonction première, quant à elle, n'a guère changé : garantir l'espace des systèmes planétaires impériaux contre les aléas pouvant nuire au commerce, assurer la défense contre les attaques extérieures et soutenir les gouvernements planétaires dans les périodes de crise. La difficulté de cette dernière mission n'a d'ailleurs pas cessé de croître depuis l'avènement de l'Ordre Nouveau.

Au temps de la République, la Marine pouvait rétablir l'ordre dans n'importe quel système, en étant toujours assurée que son action serait approuvée par la majorité des races administrées. L'Ordre Nouveau a sur ce point considérablement modifié l'attitude des planètes-membres. Bien que la puissance de feu dont dispose la Marine soit largement suffisante pour faire face à toute nouvelle manifestation d'hostilité, l'Ordre Nouveau estime que les problèmes de résistance à son autorité risquent encore de s'intensifier dans les années à venir.

### Changements apportés aux structures de commandement civiles

Les gouvernements planétaires avaient jadis, en cas d'urgence, la possibilité de faire appel à la Marine de la Vieille République. Si l'intervention des forces armées devait durer plus de sept Journées Standards, il fallait qu'ils présentent une pétition devant le Sénat. Toutefois, la plupart des problèmes pouvaient généralement être résolus en moins d'une semaine. Il n'y eut en fait qu'une seule campagne de longue durée — celle qui fut menée contre les pirates des mondes de la frange. Elle résulta de l'action concertée de plusieurs centaines de mondes, qui avaient été victimes des méfaits de ces bandits.

Depuis que le Sénat a été dissout, la Marine n'a plus à répondre aux sollicitations des gouvernements planétaires, même quand celles-ci sont exprimées par un gouverneur rétribué par l'Empire. Selon la nouvelle doctrine en vigueur, les planètes isolées sont par trop insignifiantes pour pouvoir bénéficier d'un contrôle direct sur la Marine Impériale, même pendant de courtes périodes.

Les ordres sont désormais donnés à l'échelon du Groupe Sectoriel, par les Moffs locaux, les Grands Moffs, voire l'Empereur lui-même. Les unités de taille inférieure reçoivent exclusivement leurs ordres par la



voie hiérarchique. Cela constitue un changement fondamental par rapport aux principes qui régissaient la Marine de la Vieille République. Auparavant, des Sénateurs ou des personnalités politiques pouvaient en effet confier des missions à des vaisseaux de la Marine — parfois même à des escadrons entiers — sans avoir à obtenir au préalable l'autorisation de la hiérarchie.

Ce changement a produit un effet positif sur le moral du personnel navigant. Les officiers savent maintenant que les stratégies sont élaborées à un niveau suffisamment élevé pour prendre en compte la globalité des problèmes qui se posent à eux. Les commandants de la Marine ont toute latitude pour exécuter au mieux de leurs possibilités les ordres qui leur sont donnés, sans avoir à craindre que leurs actions soient gênées par des ingérences de la classe politique.

## Structure hiérarchique de la Marine

Pour faire face à son développement rapide, la Marine a dû modifier sa structure hiérarchique en créant notamment des postes intermédiaires qui n'existaient pas jusqu'alors. Ces postes ont été confiés à des officiers de grades inférieurs, alors que les pouvoirs des officiers supérieurs ont été considérablement étendus. Ainsi, un amiral de la Marine Impériale commande aujourd'hui des troupes dix fois plus importantes qu'au temps de la Vieille République.

## Le personnel de la Marine

Les vaisseaux qui composent les flottes impériales transportent dans leurs flancs toutes sortes de spécialistes qui sont décrits ci-après.



## Pilotes

Qu'ils s'occupent de vaisseaux de grande taille ou de chasseurs TIE, les pilotes remplissent un rôle capital au sein de la Marine Impériale. Ils représentent des éléments essentiels pour la protection des routes stellaires contre les pirates, les contrebandiers, les envahisseurs extraterrestres et les Rebelles.

C'est au sein de la Marine Impériale que l'on trouve les meilleurs pilotes de la Galaxie. Ces hommes, respectueux d'une glorieuse tradition datant de la République, sont formés par des académies réputées. Ils reçoivent au sein de ces établissements un enseignement de qualité qui accorde une plus grande importance au concept du "maintien de l'ordre", qu'à celui de la défense contre les agressions.

La guerre civile devenant de plus en plus âpre, les deux camps ont perdu de nombreux pilotes de qualité dans les combats qui les ont opposés. C'est pourquoi l'Empire tente aujourd'hui de recruter des pilotes civils, marchands ou non, en attendant que l'Académie puisse répondre à ses besoins.

Les pilotes de chasseurs TIE constituent un corps d'élite au sein de la Marine Impériale. Avant de subir un entraînement rigoureux, les candidats doivent d'abord se soumettre à une sévère sélection. Quoi de plus normal, puisqu'il faut les préparer à piloter les meilleurs chasseurs stellaires dont dispose l'Empire...

### PILOTE IMPERIAL

**DEXTERITE : 2D+1**
Blaster : 3D+1
Esquive : 3D+1
**SAVOIR : 1D+1**
Systèmes Planétaires : 2D
**MECANIQUE : 3D**
Canons de Vaisseau : 4D
Pilotage de Vaisseau : 5D
**PERCEPTION : 2D**
Recherche : 3D
**VIGUEUR : 2D**
**TECHNIQUE : 1D+1**
Prog. Ordinateur : 2D+1
Rép. Vaisseau : 3D+1

## Canonniers

Les canonniers appartiennent à une unité intégrée au corps des pilotes impériaux. Sur tous les vaisseaux, à part les TIE, ces tireurs aguerris sont chargés de manœuvrer les armes ultra-perfectionnées mises au point par l'Empire.

La plupart des canonniers sont, soit des pilotes en cours de formation, soit d'anciens élèves qui ont échoué au brevet de pilote. Quoi qu'il en soit, ils doivent impérativement posséder une bonne vue, des réflexes exceptionnels et une formation technique approfondie.

Les canonniers suivent un entraînement qui a pour but de les familiariser à tous les types d'armes, du canon-laser monotube à la tourelle turbolaser, en passant par le superlaser qui constituait l'armement principal de l'Etoile de la Mort avant qu'elle ne soit détruite. En plus de cela, ils apprennent également à travailler avec un casque à ordinateur spécial. Celui-ci n'est pas uniquement destiné à les protéger, il est aussi



équipé d'une visière à macro-jumelles et de capteurs sensoriels qui leur permettent de viser efficacement des chasseurs se déplaçant à très vive allure.

### CANONNIERS IMPERIAUX

**DEXTERITE : 2D+2**
Armes Lourdes : 4D+2
Blaster : 3D+2
**SAVOIR : 1D+1**
**MECANIQUE : 3D**
Canons de Vaisseau : 5D
Ecrans de Vaisseau : 4D
**PERCEPTION : 1D+1**
**VIGUEUR : 1D+1**
**TECHNIQUE : 2D+1**
Rép. Canon : 4D

## Troupes embarquées

La Marine a créé une unité de soldats spécialement entraînés, afin de pouvoir assurer elle-même la protection de ses nombreux vaisseaux de guerre, sans avoir besoin de faire appel à l'Armée. Ces hommes ne sont pas seulement initiés aux techniques de combat traditionnelles, ils possèdent également toutes les compétences leur permettant de survivre à bord des puissants vaisseaux qui arpentent la Galaxie au nom de l'Empereur.

L'uniforme et le casque que portent ces soldats furent un temps l'apanage exclusif du personnel militaire de l'Etoile Noire. Ces redoutables guerriers vêtus de noir remplissent cependant diverses fonctions à bord des vaisseaux impériaux. Quand ils ne combattent pas, ils s'occupent ainsi de la sécurité, de la supervision des manœuvres dans les hangars, de la surveillance des senseurs et de bien d'autres tâches encore.

### SOLDAT DE LA MARINE IMPERIALE

**DEXTERITE : 2D+1**
Blaster : 3D+1
Esquive : 3D+1
Grenade : 3D+1
**SAVOIR : 1D+1**
Illégalité : 2D+1
**MECANIQUE : 1D+2**
**PERCEPTION : 3D**
Recherche : 4D
**VIGUEUR : 2D+2**
Combat Mains Nues : 4D+2
**TECHNIQUE : 1D**



## Equipement

Il existait tellement d'équipements différents au temps de la Vieille République, qu'il y avait peu de chance pour qu'un cadet se voit confier en service actif un matériel ayant la moindre ressemblance avec celui sur lequel il avait été formé.

Avec l'émergence de l'Ordre Nouveau et l'énorme effort de guerre consenti après la Bataille de Yavin, les vaisseaux les plus importants de la Flotte Impériale ont été dotés d'équipements ultra-modernes. Désormais, seules les unités d'importance secondaire, affectées à la défense de systèmes planétaires, sont encore dotés de matériels hétéroclites.

# L'Armée

Si l'on peut dire que l'Ordre Nouveau a fait subir une cure de rajeunissement à la Marine, l'Armée — quant à elle — a quasiment été ressuscitée. A l'époque de la Vieille République, elle avait connu une telle décadence, qu'elle n'était plus qu'une force de police mal entraînée, dotée d'uniformes fantaisistes. Ses hommes n'avaient souvent pour autre fonction que de s'interposer entre les factions rivales des mondes sur lesquels ils étaient affectés. La Marine se contentait d'acheminer les contingents à pied d'œuvre... et de récupérer les survivants. Il était bien question parfois de soutien aérien, mais la Marine était trop écartelée entre ses diverses missions pour pouvoir laisser des vaisseaux en orbite stationnaire le temps d'une campagne terrestre. En outre, elle se réservait jalousement l'usage exclusif de ses chasseurs, de telle sorte que l'Armée risquait toujours d'être attaquée à revers par des appareils ennemis. Le moral de ses unités était souvent au plus bas et la qualité de ses soldats était en dessous de tout.

L'Ordre Nouveau décida donc de réorganiser entièrement l'Armée. Ses attributions furent étendues, en même temps qu'on rétablit des programmes rigoureux d'entraînement et de recrutement. Les missions en territoire ennemi devinrent désormais le pain quotidien du soldat moyen, alors qu'elles étaient auparavant réservées à quelques unités d'élite. Les hommes furent tous entraînés en vue de missions d'assaut complexes, et la doctrine militaire impériale imposa à la Marine de soutenir les attaques au sol pendant les phases critiques des opérations.

La doctrine précisa également que désormais toutes les garnisons et toutes les unités menant une campagne terrestre de longue haleine bénéficieraient d'un soutien aérien. La Marine doit ainsi fournir des détachements de chasseurs TIE pour toute la durée de certaines missions. Ces détachements étant prévus longtemps à l'avance, ils ont rapidement été "standardisés"; un officier de l'Armée sait donc toujours de quels moyens il dispose selon le type de mission qui lui est confié.

## Changements apportés aux structures de commandement civiles

L'Armée a longtemps été soumise au commandement exclusif des autorités des mondes sur lesquels servaient ses troupes. Cet état de fait était surtout dû à des considérations d'ordre pratique. La plupart des mondes devait en effet fournir la moitié du matériel

### En cette période de crise...

*(Holomessage adressé aux citoyens de l'Empire par Ars Dangor, conseiller de l'Empereur.)*

Loyaux sujets,

nous sommes aujourd'hui confrontés à un grave péril. Notre grand Empire qui fédère tant de systèmes stellaires doit en effet faire face à une menace qui peut tous nous anéantir si nous n'agissons pas avec promptitude.

Comme à chaque fois, nous agirons donc promptement.

La rébellion contre notre bon et juste Empereur a pris des proportions que nous n'avions pas prévues. Elle risque maintenant de dégénérer en guerre civile et nous la considérons comme un problème prioritaire.

Afin de pouvoir protéger plus efficacement nos citoyens et nos planètes-membres, l'Empereur a décidé de suspendre les activités du Sénat Impérial dont il assumera les attributions pendant toute la durée de l'état d'urgence. A compter d'aujourd'hui, les Grands Moffs exerceront directement leur autorité sur les systèmes qui leur ont été confiés, jusqu'à ce que le danger soit écarté.

Nous sommes convaincus que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour nous assister en cette période de crise.

Votre serviteur,

Ars Dangor, Conseiller Impérial.

### Le témoignage de l'Amiral Jerjerrod

*(Holo-enregistrement d'une Audition de Sécurité Sénatoriale datant de la Vieille République.*

*Sous-Commission Navale, références : document n° RS.SS. 225863a.NS.1771.PP.24.)*

**Sénateur Gopple :** Amiral Jerjerrod, vous avez déclaré devant la présente assemblée que vous éprouviez certaines réticences à l'égard des procédures employées par notre bonne République. Pourriez-vous nous expliquer pourquoi vous persistez à discréditer la Marine par des déclarations publiques, au lieu de passer par la voie hiérarchique comme tout bon officier devrait le faire ?

**Amiral Jerjerrod :** Le Sénateur d'Erigorn n'a pas vraiment examiné en profondeur les rapports que j'ai rédigés. Je me suis en effet uniquement adressé à la hiérarchie et à mes collègues. Mes "déclarations publiques", comme vous avez décidé de les appeler Sénateur, ont été extraites des dits rapports. Je ne suis aucunement responsable de leur diffusion.

**Sénateur V'troren :** Mais si ce n'est pas vous qui avez communiqué ces rapports aux médias, qui l'a fait ? Qui, à part vous, aurait eu intérêt à faire connaître votre point de vue personnel ?

**Amiral Jerjerrod :** Sénateur V'troren, n'importe quel soldat sait que les armes qu'il utilise, les vaisseaux à bord desquels il sert, les Droïds et les ordinateurs auxquels il confie sa vie, bref tous les équipements qu'il peut être amené à utiliser, sont le résultat de compromis sénatoriaux destinés à satisfaire tous les intérêts commerciaux en présence. La seule consolation que puisse avoir un homme quand il part au combat, c'est de savoir que l'ennemi utilise probablement du matériel qu'il nous a dérobé.

et la moitié du financement des troupes qui lui étaient affectées (alors que la Marine, par contre, était entièrement financée par le gouvernement de la République). C'est sans doute là une des causes majeures expliquant le déclin de l'Armée. Les mondes les moins riches, qui avaient besoin d'une intervention militaire, ne cessaient jamais de se plaindre du coût prohibitif de celle-ci. Les fonds alloués à l'Armée diminuèrent progressivement, tandis que le budget de la Marine restait inchangé.

Sous la houlette de l'Ordre Nouveau — et surtout depuis que le Sénat a été dissout — l'Armée est devenue le symbole de la puissance impériale dans toute la Galaxie. Les uniformes noirs des soldats impériaux et les armures blanches des troupes de choc matérialisent désormais la poigne de fer qui pèse sur les milliards de mondes soumis à l'autorité de l'Empire.

## La structure hiérarchique de l'Armée

Lorsque l'Armée connut son phénoménal développement, elle ne fit pas les mêmes choix que la Marine. Ses grades restèrent inchangés, mais le nombre des officiers subalternes fut considérablement augmenté. Le ratio officiers/soldats s'en trouva réduit d'autant, ce qui améliora notablement l'efficacité des troupes au combat.

L'avènement de l'Ordre Nouveau donna également à l'Armée l'opportunité de se débarrasser de ses brebis galeuses et des officiers qui auraient pu s'opposer au nouveau régime sur le plan idéologique. Près des trois quarts des officiers furent ainsi limogés au cours des premiers jours de l'Ordre Nouveau.

Depuis la Bataille de Yavin, les liens qui unissent l'Armée et la Marine se sont encore renforcés, des détachements de fantassins ayant été affectés à des vaisseaux de guerre afin de constituer des unités combattantes plus polyvalentes.

## Le personnel de l'Armée

Les effectifs de l'Armée Impériale comptent de nombreux soldats spécialisés. Ces hommes peuvent toutefois tous être classés dans les catégories détaillées ci-après.

## Fantassins

L'infanterie regroupe la majeure partie des forces terrestres dont dispose l'Empire. Les fantassins de l'Armée Impériale portent des uniformes et des casques identiques à ceux des soldats de la Marine. La tenue des fantassins, cependant, est de couleur grise et comprend une armure protectrice partielle.

Ces soldats sont uniquement entraînés à se battre, ce qu'ils font d'ailleurs très bien. Ils connaissent toutes les techniques de combat. La lutte à mains nues, le tir au pistolet-blaster, le lancer de grenade et le maniement des armes lourdes sont quelques-unes des disciplines dans lesquelles ils doivent exceller.

## Equipages des véhicules d'assaut

L'Armée Impériale utilise en combat des véhicules d'assaut terrestres tels que les quadripodes TB-TT et les bipodes TR-TT. Ces engins sont dotés d'un épais blindage et d'armes redoutables afin de disposer d'une puissance de feu suffisante pour protéger les unités auxquelles ils sont assignés.

Les équipages de ces machines de guerre sont composés de soldats entraînés au pilotage de toutes sortes de véhicules terrestres. Ils comprennent généralement un pilote, un canonnier et coordinateur de combat (ou commandant). Certaines fonctions peuvent être dévolues à un seul homme, mais d'autres membres peuvent éventuellement venir se greffer sur cet équipage "de base", en fonction du type et de la taille du véhicule concerné.

A l'instar des fantassins, les équipages portent des uniformes gris dotés d'une armure protectrice partielle. Ils suivent le même entraînement que les autres hommes de troupes, en plus d'une formation

### FANTASSIN DE L'ARMEE IMPERIALE

**DEXTERITE : 3D**
Armes Lourdes : 3D+2
Blaster : 4D+1
Esquive : 4D+1
Grenade : 3D+2
**SAVOIR : 1D+1**
**MECANIQUE : 1D+1**
**PERCEPTION : 2D**
**VIGUEUR : 3D+1**
Combat Mains Nues : 3D+1
**TECHNIQUE : 1D**

### Le Sénat Impérial ne nous causera plus d'ennuis...

*(Holomessage adressé aux Grands Moffs de l'Empire Galactique par Ars Dangor, conseiller de l'Empereur.)*

Loyaux sujets,

nous comprenons parfaitement que vous vous soyez inquiétés dernièrement à propos de ces rumeurs parlant de rébellion "grandissante". J'ai même entendu dire que vous aviez du mal à comprendre pourquoi certains membres du Sénat apportaient leur soutien à cette rébellion.

Alors, écoutez moi bien...

Le Sénat Impérial ne nous causera plus d'ennuis. L'Empereur a en effet dissout définitivement cette institution pervertie. Les derniers vestiges de la Vieille République ont été balayés.

Vous devez comprendre néanmoins que le principe de représentation sénatoriale n'a pas été formellement aboli. Il a simplement été suspendu pour toute la durée de l'état d'urgence. Si cet état devait devenir permanent, alors qu'il en soit ainsi ! Vous, les gouverneurs régionaux de l'Empereur, avez désormais carte blanche pour tout ce qui concerne l'administration des territoires placés sous votre autorité. Cela revient à dire que la puissance impériale va enfin pouvoir s'occuper des mondes les plus "indécis" de l'Empire.

A partir de maintenant, c'est la peur qui maintiendra dans le droit chemin les gouvernements locaux enclins à la traîtrise. Une peur inspirée par la Flotte Impériale... et par notre nouvelle station de combat du type Etoile de la Mort.

Ai-je exprimé la volonté de l'Empereur avec suffisamment de clarté ?

Au nom de l'Empereur,

Ars Dangor, Conseiller Impérial.

**HOMME D'EQUIPAGE DE VEHICULE D'ASSAUT DE L'ARMEE**

**DEXTERITE : 2D+2**
Blaster : 4D+2
**SAVOIR : 1D**
**MECANIQUE : 3D+2**
Canons de Véhicule : 5D+2
Pilotage de Véhicule : 5D+2
**PERCEPTION : 2D+1**
Recherche : 3D+1
**VIGUEUR : 1D+1**
**TECHNIQUE : 1D**

spécifique aux véhicules d'assaut. Ils apprennent également à appliquer efficacement les principes impériaux de guerre psychologique quand ils utilisent leurs machines de guerre.

## Equipement

Bien que l'Armée ait connu des aléas financiers au temps de la Vieille République, son manque de moyens a au moins eu un avantage :

il lui a permis d'éviter des débats interminables dans l'enceinte du Sénat afin de pouvoir financer ses équipements. Les contrats qu'elle proposait étant relativement peu lucratifs, ils n'ont guère suscité la convoitise d'intérêts commerciaux, motivés principalement par la perspectives de gains importants.

C'était particulièrement vrai pour les marchés concernant les armes dont était doté le fantassin moyen, car celles-ci devaient être conçues afin de durer le plus longtemps possible en exigeant un entretien minimum.

Néanmoins, des querelles budgétaires portant sur des matériels plus onéreux (tels que les véhicules de combat terrestres) ont suffi pour que l'Armée connaisse — à un niveau moindre toutefois — les mêmes problèmes que la Marine.

Depuis le démantèlement du Sénat et la Bataille de Yavin, aucune dépense ne parait excessive à l'Empire. L'Empereur lui-même a ordonné l'accélération du processus de militarisation... qui battait déjà son plein depuis le commencement de l'Ordre Nouveau. Il tient à ce que ses forces soient parfaitement équipées en vue des prochaines grandes batailles qui ne manqueront pas de se produire.

# Troupes de choc

Engoncées dans des armures protectrices et équipées des armes les plus puissantes que l'on puisse trouver, les troupes de choc impériales constituent l'élite des forces de l'Empire et sont redoutées dans toute la galaxie. Elles assurent le soutien des unités terrestres et des flottes, tout en étant totalement indépendantes de la Marine et de l'Armée.

Le Commandement Impérial les envoie partout où l'Empereur désire qu'un mouvement d'opposition soit écrasé dans le sang. D'une absolue loyauté, elles ne peuvent être amenées à trahir l'Ordre Nouveau, ni par corruption, ni par séduction, ni par chantage. Elles vivent dans un univers militariste et parfaitement discipliné, au sein duquel l'obéissance est une vertu souveraine, et où les désirs de l'Empereur ne peuvent pas être remis en question.

On ignore d'où proviennent les hommes (que l'on appelle couramment "soldats impériaux") qui endossent l'armure des troupes de choc. Ce mystère ajoute encore à l'aura de terreur et de secret qui entoure ces soldats.

Certains prétendent que les troupes de choc furent créées afin de fournir à l'Empereur des unités d'une totale obéissance et d'une loyauté sans limite. D'autres soutiennent que ces guerriers spécialisés ont été formés afin d'assurer, dans les délais les plus brefs possibles, la défense de mondes de l'Empire aux environnements les plus divers. Quelle que soit la part de vérité de ces assertions, il est incontestable que les troupes de choc s'accordent parfaitement avec la doctrine impériale de gouvernement par la terreur.

En marge du gros des troupes de choc (qui selon certains rapports représenterait des effectifs supérieurs à ceux de l'Armée et de la Marine réunies), un certain nombre d'unités d'élite ont été créées afin de pouvoir intervenir le plus rapidement possible dans des environnements spécifiques. Ces unités sont dotées d'armes, d'armures et de matériels spécialement adaptés aux milieux dans lesquels elles doivent opérer.

**SOLDAT IMPERIAL STANDARD**

**DEXTERITE : 2D** (réduits à 1D par l'armure)
Blaster : 4D (réduits à 3D par l'armure)
Esquive : 4D (réduits à 3D par l'armure)
Parade à Mains Nues : 4D (réduits à 3D par l'armure)
**VIGUEUR : 2D** (augmentés à 3D pour les dommages)
Combat Mains Nues : 3D
**Autres attributs et compétences :** 2D

**Armure des troupes de choc :** ajoute 1D au code de *Vigueur*, uniquement en ce qui concerne les dommages subis. Réduit de 1D la *Dextérité* et les compétences qui en dépendent.

**Armes des troupes de choc :** pistolet-blaster (dommages 4D), fusil-blaster (dommages 5D).

## Troupes d'assaut des neiges

La plupart des mondes possèdent des régions polaires recouvertes de glace et difficilement accessibles, qui constituent des cachettes idéales pour des avant-postes rebelles, des ports de contrebande et des repaires de pirates. Pour faire face à ce genre de problème, l'Empire a créé, au sein même des troupes de choc, un corps d'élite spécialement entraîné et

équipé afin de pouvoir intervenir dans des conditions climatiques de ce type. Ces troupes sont connues sous le nom de "Force Blizzard".

Ces "soldats des neiges" (comme on les appelle couramment) agissent généralement en coordination avec des quadripodes TB-TT. Ces véhicules sont en effet parfaitement adaptés aux températures très basses et aux terrains gelés qui caractérisent les mondes sur lesquels est amenée à opérer la Force Blizzard.

Les tactiques de combat des soldats des neiges ne font guère appel à la discrétion. Ces hommes effectuent des attaques rapides et brutales afin de balayer définitivement toute opposition, à l'instar du blizzard qui a inspiré leur nom. Efficaces, rapides et meurtrières, les troupes d'assaut des neiges font partie des unités impériales les plus redoutées dans la Galaxie.

### SOLDAT DES NEIGES

**DEXTERITE : 2D** (réduits à 1D par l'armure)
Blaster : 5D (réduits à 4D par l'armure)
Esquive : 3D (réduits à 2D par l'armure)
Parade à Mains Nues : 4D (réduits à 3D par l'armure)
**VIGUEUR : 3D** (augmentés à 4D par l'armure pour les dommages subis)
Combat Mains Nues : 3D
**Autres attributs et compétences :** 2D

**Armure des soldats des neiges :** ajoute 1D au code de *Vigueur*, uniquement en ce qui concerne les dommages subis. Réduit de 1D le code de *Dextérité* ainsi que les compétences qui en découlent.

**Armes des soldats des neiges :** pistolet-blaster (dommages 4D), fusil-blaster (dommages 5D), grenades à concussion (dommages 5D), canon-blaster automatique monté sur trépied (dommages 6D).

## Troupes d'assaut aquatiques

Une autre unité spéciale des troupes de choc a également été créée afin de pouvoir faire face à un type d'environnement spécifique. Il s'agit des troupes d'assaut aquatiques — ou soldats des mers — qui sont entraînées et équipées afin de pouvoir opérer sous les mers des milliards de mondes qui composent l'Empire.

Les soldats des mers peuvent être amenés rapidement sur le site de leurs interventions par des vaisseaux transporteurs, mais la plupart sont généralement attachés à une base aquatique fixe qui leur permet de bénéficier de divers avantages : soutien logistique, véhicules amphibies (notamment des chasseurs TIE modifiés) et puissants TB-TT sous-marins.

## L'Empire contre-attaque

*(Holomessage adressé aux autorités militaires et aux Grands Moffs de l'Empire Galactique par Ars Dangor, conseiller de l'Empereur.)*

Loyaux sujets,

les récents revers subis au cours de la Bataille de Yavin nous ont conduits à apporter quelques changements à la doctrine impériale. Comme vous ne l'ignorez pas, nous avons perdu tout à la fois l'Etoile de la Mort et son commandant, le Grand Moff Tarkin. Nos principes de guerre psychologique n'en seront pas pour autant abandonnés après la victoire mineure que vient de remporter l'insignifiante rébellion.

Bien au contraire, notre stratégie de terreur doit encore être étendue et affinée. Il est temps que la peur se répande partout et que l'Empire contre-attaque afin d'anéantir définitivement tous ses adversaires. C'est pourquoi l'Empereur a placé son serviteur, le Seigneur Dark Vador, à la tête d'une flotte spéciale. Celle-ci a pour vaisseau amiral *l'Exécuteur*, le Destroyer Stellaire de classe *Super* du Seigneur Vador. Elle a été chargée de trouver la base qui abrite le commandement ennemi et de pourchasser les rebelles qui nous ont échappés à Yavin.

Vous devez vous plier aux désirs du Seigneur Vador comme s'il s'agissait de ceux de l'Empereur. Accordez lui toute l'aide dont il pourrait avoir besoin pour l'accomplissement de sa mission. Bientôt, plus rien ne menacera le règne de notre Empereur.

Au nom de l'Empereur,
Ars Dangor, Conseiller Impérial

### SOLDAT DES MERS

**DEXTERITE : 2D**
Blaster : 4D
Parade à Mains Nues : 4D
**MECANIQUE : 3D**
Pilotage de scooter aquatique : 3D+2
**VIGUEUR : 2D+2** (+3 pour les dommages subis du fait de l'armure)
Combat Mains Nues : 3D+2
Natation : 4D+2 (6D+2 grâce à l'armure)
**Autres attributs et compétences : 2D**

**Armure des soldats des mers :** +3 au code de *Vigueur*, seulement en ce qui concerne les dommages subis. N'a aucun effet sur le code de *Dextérité*. +2D au code de Natation.

**Armes des soldats des mers :** blaster lance-harpons (dommages du blaster 5D, dommages des harpons 4D), grenades à concussion (dommages 5D).

## Commandos d'apesanteur

Bien que l'armure de toutes les troupes de choc procure une protection relative contre le vide absolu, une division d'élite a été entraînée afin d'opérer exclusivement dans l'espace. Les commandos d'apesanteur sont

des unités de premier ordre. Seule la Garde Impériale les supasse sur le plan de l'entraînement, de la loyauté et de la puissance destructrice. C'est à ces "soldats spatiaux" que l'on fait appel quand il s'agit de capturer un cargo, une station ou tout autre engin spatial.

Pour ses déplacements, un peloton de soldats spatiaux utilise une navette spécialement aménagée et dotée d'un épais blindage. Elle est pilotée par un équipage de cinq hommes. Toutes les communications sont transmises au pupitre du commandant de l'unité afin qu'il puisse superviser en permanence les actions du commando. Il reste toujours à bord de la navette et c'est depuis cette véritable "forteresse spatiale" qu'il transmet ses ordres.

Ces navettes sont de formidables véhicules d'assaut par elles-mêmes, mais, de plus, chacun des 40 hommes qu'elles transportent est un véritable arsenal ambulant.

Chaque soldat, en plus de la tenue classique des troupes de choc, se glisse dans une armure intégrale qui tient à la fois de l'engin spatial individuel et du véhicule blindé. Comme les réserves énergétiques de ces armures sont limitées, les soldats spatiaux sont entraînés à faire le meilleur usage possible de leur armement et à remplir leurs missions dans des délais imposés.

S'ils ne parviennent pas à atteindre le but qui leur a été fixé dans les délais impartis, ils sont alors dans l'obligation de retourner à bord de leur navette afin de recharger leurs accumulateurs.

Leur équipement étant aussi encombrant qu'effrayant, les soldats spatiaux ne sont pleinement efficaces qu'en apesanteur, dans les profondeurs de l'espace ou à la surface de mondes dépourvus d'atmosphère.

### SOLDAT SPATIAL

**DEXTERITE : 2D** (réduits à 1D par l'armure)
Blaster : 4D (réduits à 3D par l'armure)
**MECANIQUE : 3D**
Canons de vaisseau : 4D
Pilotage de vaisseau : 4D
**VIGUEUR : 2D** (augmentés à 5D par l'armure pour les dommages subis)
Combat Mains Nues : 3D
**Autres attributs et compétences : 2D**

**Armure des soldats spatiaux :** ajoute 3D au code de *Vigueur*, seulement pour ce qui concerne les dommages subis. Réduit de 1D les codes de *Dextérité* et des compétences qui en découlent.

**Armes des soldats spatiaux :** grenades à concussion (dommages 5D), grenades paralysantes/à gaz (dommages 5D), mini-torpilles à protons (dommages 6D), canon-blaster (dommages 6D), tronçonneuses lasers (dommages 3D).

## Eclaireurs des troupes de choc

Les éclaireurs sont toujours affectés à des bases de garnison. Les escadrons de reconnaissance dotés de motos-speeders (ou "motos-jets") sont chargés d'effectuer des missions de repérage et des patrouilles en coordination avec des bipodes TR-TT. La doctrine impériale en la matière exige en effet que les troupes de garnison restent toujours sur le pied de guerre et patrouillent en permanence afin que leur présence ne soit pas oubliée, même sur les mondes "pacifiés".

Pour leurs missions, les éclaireurs emploient des motos-speeders 74-Z Aratech. Comme ces machines sont d'un maniement délicat, les soldats portent des armures légères spécialement adaptées à leurs besoins. Cette armure comprend une visière à macro-jumelles, divers senseurs, ainsi qu'un ordinateur intégré capable d'analyser très rapidement toutes les informations recueillies par les détecteurs. Sans cela, même le meilleur des éclaireurs aurait du mal à piloter une moto-speeder lancée à pleine vitesse.

### ECLAIREUR

**DEXTERITE : 2D**
Blaster : 4D
Esquive : 4D
Parade à Mains Nues : 4D
**MECANIQUE : 3D**
Pilotage de moto-jet : 3D+2
**VIGUEUR : 2D** (+2 pour les dommages subis)
Combat Mains Nues : 3D
**Autres attributs et compétences : 2D**

**Armure des éclaireurs :** +2 au code de *Vigueur* pour ce qui concerne les dommages subis. N'affecte pas le code de *Dextérité*.

**Armes des éclaireurs :** pistolet-blaster (dommages 4D), fusil-blaster (dommages 5D), grenades à concussion (dommages 5D).

## L'effet troupes de choc

La première fois que des troupes de choc ont été assignées à des unités de l'Armée et de la Marine, tout le monde s'est demandé qui étaient ces soldats et d'où ils venaient. En effet, ces derniers ne se mêlaient pas aux autres combattants et se désignaient toujours par leurs grades ou leurs matricules plutôt que par leurs noms.

Leurs premières victoires et leur apparence terrifiante firent rapidement d'eux des symboles vivants de l'Ordre Nouveau. Leur dévouement implacable fut pris comme exemple par de nombreux soldats et jeunes officiers désireux de monter en grade dans l'Armée et la Marine. C'est ainsi que le comportement exceptionnel des troupes de choc a eu une influence notable sur toutes les forces impériales.

# Chapitre Cinq
# Vaisseaux de Guerre

*(Informations extraites d'un rapport adressé par la Marine Impériale aux conseillers impériaux chargés des affaires budgétaires.)*

Bien que les chasseurs stellaires aient joué un rôle de première importance au cours de la Bataille de Yavin, les gros vaisseaux de guerre sont toujours les pièces maîtresses de la Marine Impériale. Ces appareils permettent de mener des combats à grande échelle et ne s'impliquent pas dans des «duels spatiaux» qui restent l'apanage des petits chasseurs monoplaces et biplaces. Quand deux gros vaisseaux de guerre s'affrontent, leur confrontation peut entraîner des milliers de morts et s'apparente beaucoup à une guerre qui opposerait deux cités spatiales.

Dotés d'un épais blindage et puissamment armés, ces vaisseaux de guerre mesurent plus de 100 mètres de long, sont pilotés par des équipages importants et utilisent d'énormes générateurs et cellules énergétiques. L'Ordre Nouveau a déjà ordonné la construction de nombreux appareils de ce type. Mais comme la doctrine impériale privilégie désormais les actions conduites par les flottes spatiales, il sera encore nécessaire de construire beaucoup d'autres vaisseaux de ligne dans l'avenir.

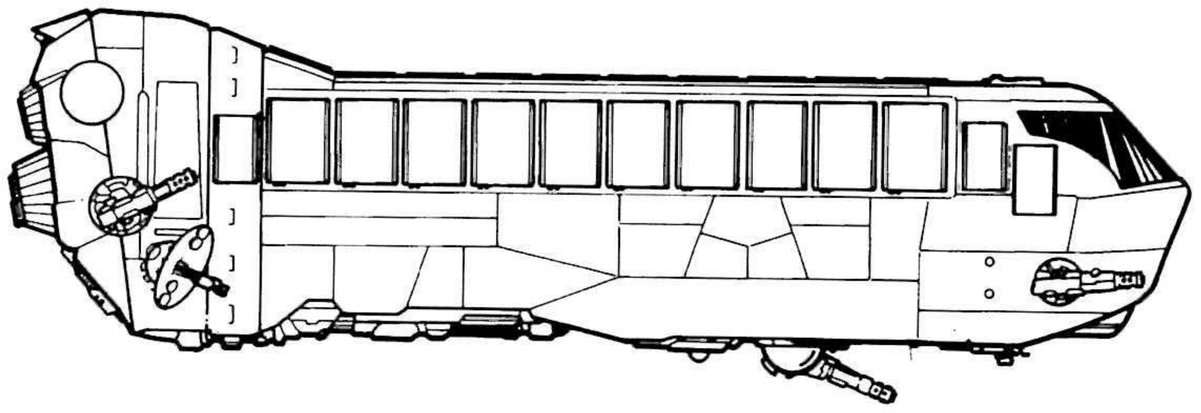
Examinez attentivement les rapports présentés dans les pages suivantes. Vous découvrirez toutes sortes de vaisseaux déjà utilisés, à plus ou moins grande échelle, dans les flottes de l'Empire. Un seul mot de vos services et nous pouvons en construire autant d'exemplaires que vous le désirez. Ne perdez pas de vue que nous n'écraserons pas la rébellion en nous perdant dans des tracasseries administratives. Nous avons besoin de moyens qui nous permettent de multiplier par mille notre puissance au plan galactique. Avec de tels moyens, rien ne saurait plus être impossible à l'Empereur.

## Navette d'assaut

Bien qu'elles ne soient pas à proprement parler des vaisseaux de guerre, les navettes d'assaut impériales sont capables d'affronter des appareils de grande taille, et peuvent servir à acheminer des commandos d'apesanteur jusqu'à des vaisseaux déjà impliqués dans des combats. Ces véhicules possèdent un blindage impressionnant et disposent de générateurs de rayons tracteurs, de puissants senseurs, de lance-harpons énergétiques et de canons-blasters automatiques.

L'intérieur des navettes d'assaut est divisé en trois parties. La première partie comprend le poste de pilotage. Depuis cet endroit, un équipage de cinq hommes peut superviser les actions menées par des soldats spatiaux, tout en ayant la possibilité de commander à tous les appareillages du vaisseau. La deuxième partie est constituée par le «corps» de la navette. Les armures intégrales de 40 soldats spatiaux y sont entreposées quand elles ne sont pas utilisées. Elles-ci sont alors automatiquement rechargées et entretenues par des appareillages automatisés. Ce compartiment est équipé d'écoutilles escamotables qui permettent de larguer rapidement les combattants le moment venu. La partie postérieure de l'appareil abrite les propulseurs et les générateurs.

Lors d'une opération classique, une navette d'assaut commence toujours par immobiliser son



ILLUSTRATIONS DES VAISSEAUX PAR KARL MARTIN

Navette d'assaut de classe *Gamma* fabriquée par Telgorn Corp.

objectif grâce à un rayon tracteur ou des harpons magnétiques. Quelques tirs de canons-blasters peuvent aussi, le cas échéant, paralyser un vaisseau ennemi. La phase suivante consiste alors à ouvrir la porte escamotable afin qu'un peloton de soldats spatiaux puisse passer à l'action.

Les navettes d'assaut sont les vaisseaux de la flotte impériale qui possèdent les écrans les plus efficaces. La plupart des appareils consacrent environ 25 pour cent de leur énergie à l'alimentation de leurs générateurs d'écrans. Dans le cas des navettes, c'est 62 pour cent de cette énergie qui va dans les écrans, dont la moitié servent à la protection de l'avant de l'appareil. Il leur est ainsi possible de résister aux tirs de barrages les plus concentrés, du moins pendant un certain temps...

Ces appareils peuvent aussi bien évoluer dans l'atmosphère que dans l'espace. Ils peuvent même effectuer quelques sauts en hyperespace (leur navordinateur de bord peut enregistrer les coordonnées de trois destinations). La plupart des Destroyers Stellaires Impériaux emportent à leur bord une navette d'assaut avec son peloton de soldats spatiaux. Il arrive cependant parfois que ces combattants utilisent d'autres types de vaisseaux pour certaines de leurs missions.

## Vedette Anti-rayons

Les vedettes comblent le vide qui existe entre les chasseurs, rapides et maniables, et les gros vaisseaux de guerre, plus lents mais mieux armés.

### NAVETTE D'ASSAUT

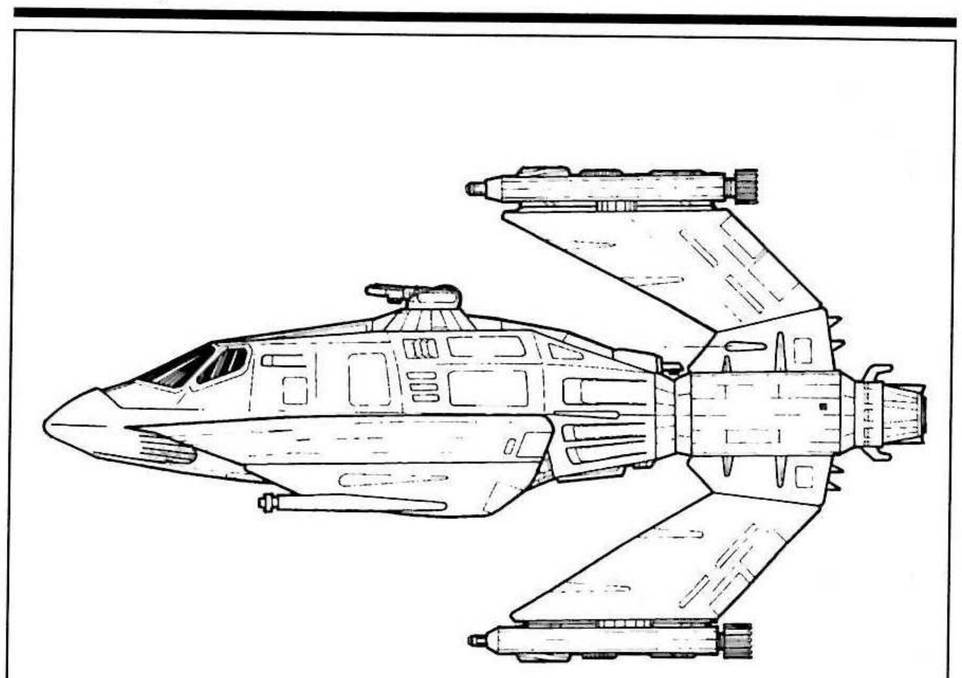
**Vaisseau :** Navette d'Assaut de Telgorn Corp
**Type :** navette d'assaut de classe *Gamma*
**Longueur :** 30 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre (du fait de sa puissance)
**Equipage :** 5
**Passagers :** 40
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui (limité à 3 sauts)
**Hyperpropulseurs de Secours :** non
**Vitesse Sub-Luminique :** 4D
**Maniabilité :** 2D
**Coque :** 3D+2
**Armes :**
**Quatre Canons Lasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 2D
**Rayon Tracteur**
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 5D+2
**Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 2D+1
*Dommages :* 4D
**Ecrans :** 4D+2

Suffisamment véloces pour se mesurer à la plupart des vaisseaux ennemis, elles sont en outre assez solides pour résister à des tirs d'armes lourdes. Elles se prêtent aussi bien aux vols atmosphériques, qu'à des patrouilles aux confins d'un système stellaire. Elles peuvent également opérer en groupe, qu'elles soient ou non appuyées par des chasseurs stellaires.

Pour les patrouilles et les missions ponctuelles, l'Empire utilise généralement des vedettes de modèle GAT fabriquées par Sienar. Leur armement exceptionnel les prédispose à être déployées dans des zones à risque où des conflits peuvent éclater à tout instant. Les GAT sont les plus petits vaisseaux de la Marine Impériale à être dotés d'hyperpropulseurs. Bien qu'ils soient le plus souvent affectés à des bases planétaires ou à des stations spatiales, elles sont souvent chargées de surveiller des secteurs entiers.

Certaines vedettes sont employées comme plates-formes lance-missiles ou pour le soutien de troupes au sol. Néanmoins, la version la plus populaire reste la GAT-12h «Anti-rayons», qui est plus rapide et mieux adaptée au combat que les autres. A l'instar des navettes d'assaut, ces vedettes sont considérées comme des vaisseaux de guerre du fait des missions qui leur sont confiées et de la puissance de feu dont elles disposent. Quand elles ne participent pas à des patrouilles, elles sont couramment utilisées pour des opérations de défense planétaire ou des interceptions.

Grâce à leur profil aérodynamique, les Anti-rayons se comportent exceptionnellement bien en vol atmosphérique et peuvent exécuter aisément des manœuvres normalement réservées aux speeders aériens les plus performants. En combat spatial, par contre, les GAT-12h ne sont pas d'une maniabilité extraordinaire. Elles se contentent généralement de tirer parti de leur vitesse pour attaquer par surprise et causer d'énormes dommages dès leur premier assaut. Quand un affrontement se prolonge, elles agissent alors autant que possible en coordination avec des chasseurs TIE. Le cas échéant, elles peuvent également opérer en formations d'importance variable.



Une vedette GAT-12h du Groupe Sienar Astronautique.

### VEDETTE ANTI-RAYONS

**Vaisseau :** GAT 12h du Groupe Sienar Astronautique
**Type :** vedette anti-rayons de défense et de patrouille
**Longueur :** 25 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre (du fait de sa puissance)
**Equipage :** 4
**Passagers :** aucun
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui (limité à 4 sauts)
**Hyperpropulseurs de Secours :** non
**Vitesse Sub-Luminique :** 4D
**Maniabilité :** 1D+2 (2D+2 en vol atmosphérique)
**Coque :** 2D+1
**Armes :**
**Trois Canons à Ions Moyens** (asservis)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages Combinés :* 4D
**Lance-Torpille à Protons**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**Deux Canons-Lasers** (asservis)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages Combinés :* 5D
**Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 6D
**Ecrans :** 2D

### PATROUILLEUR DE SYSTEME

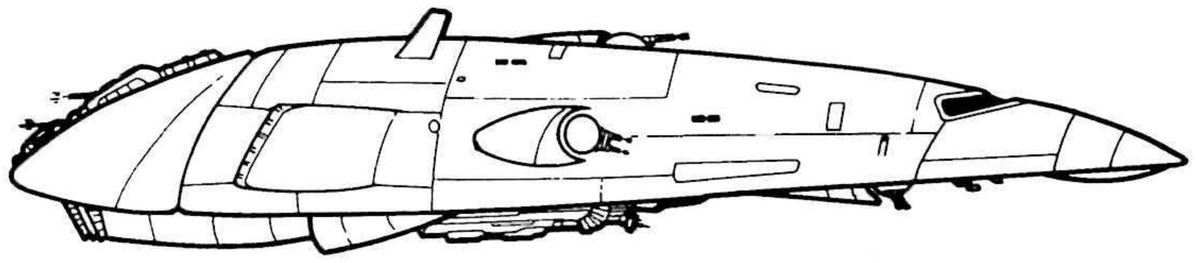
**Vaisseau :** VPI 1 du Groupe Sienar Astronautique
**Type :** patrouilleur intra-système/vaisseau douanier
**Longueur :** 120 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 12
**Troupes Embarquées :** 10
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** aucun
**Navordinateur :** non
**Hyperpropulseurs de Secours :** non
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D+2
**Maniabilité :** 2D+1
**Coque :** 3D+1
**Armes :**
**Quatre Canons-Lasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**Ecrans :** 3D

## Patrouilleur de système

La catégorie «patrouilleur de système» englobe divers vaisseaux de guerre mesurant entre 100 et 250 mètres de long. Cependant, il peut parfois arriver que des appareils de plus grande taille exécutent des missions qui leur sont normalement réservées. Les patrouilleurs de système ont été créés afin d'appréhender les vaisseaux contrebandiers, mais ils servent également à défendre les systèmes stellaires contre les pirates, les Rebelles et les extra-terrestres hostiles.

La plupart des appareils de cette catégorie ont été dotés d'armes et de moteurs puissants. Conçus tout spécialement pour les combats «avant saut», les patrouilleurs sont rapides et maniables afin d'être capables de rattraper les vaisseaux ennemis avant qu'ils ne puissent s'enfuir dans l'hyperespace. Dépourvus d'hyperpropulseurs, ils disposent cependant de puissants moteurs sub-luminiques qui leur permettent de se déplacer à leur guise au sein des systèmes auxquels ils sont affectés.

Les équipages des patrouilleurs passent de longues périodes à bord de leurs vaisseaux à surveiller les confins de leur système stellaire. Comme ils doivent à tout instant être capables d'intercepter un vaisseau qui tenterait de fuir en emportant des marchandises volées ou de contrebande, ils se tiennent en permanence prêts à répondre à toute menace, de quelque nature qu'elle soit.



**P**atrouilleur intra-système VPI 1 du Groupe Sienar Astronautique.

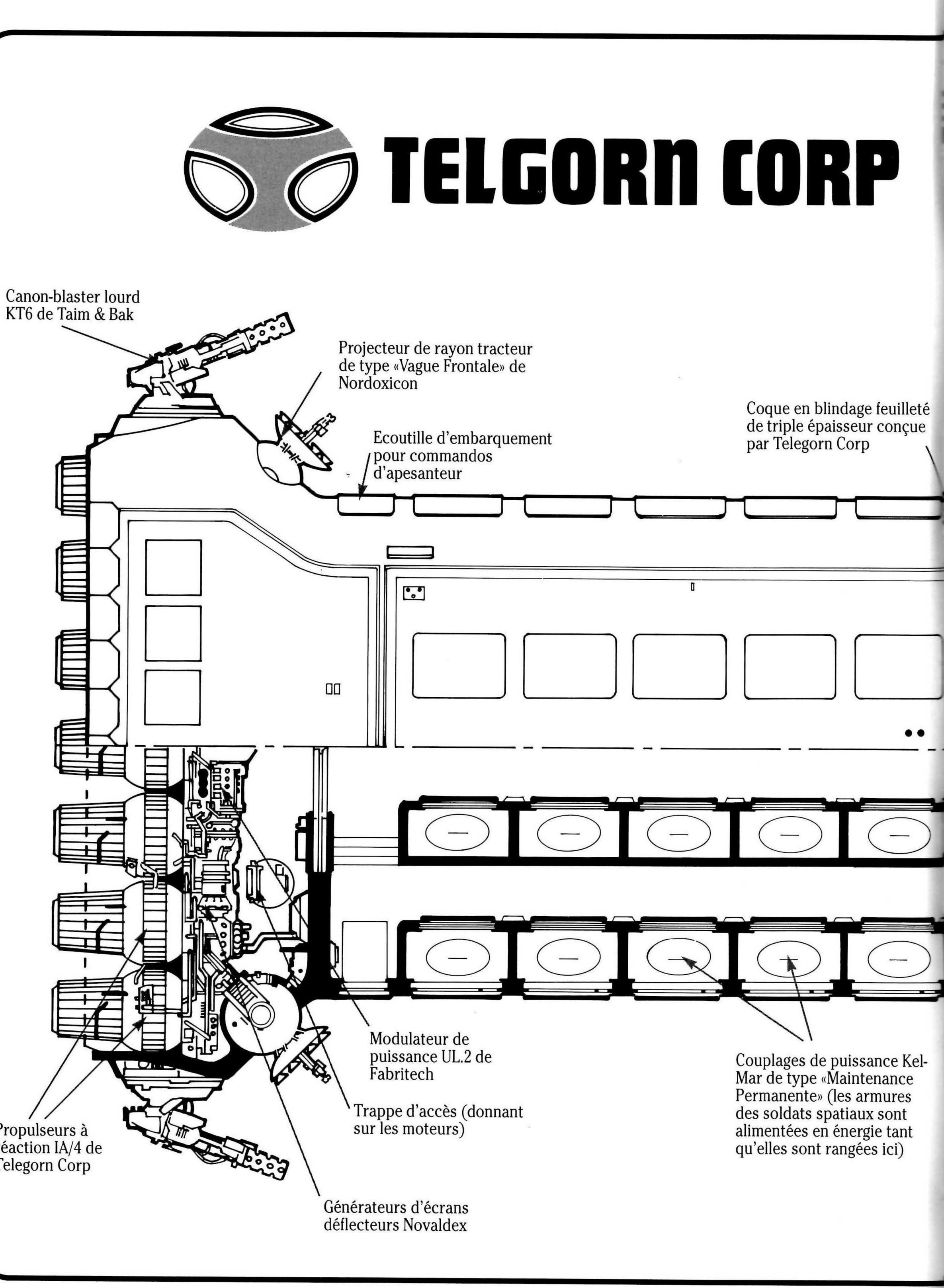
## Croiseur d'Intervention

Le Croiseur de classe *Intervention* de Loronar a longtemps été le secret le mieux gardé de la flotte impériale. Tous les contrebandiers et tous les Rebelles savaient déjà qu'ils avaient tout intérêt à éviter les Destroyers Stellaires, mais beaucoup d'entre eux ont eu la douloureuse surprise de découvrir que ces Croiseurs disposaient également d'une puissance de feu redoutable.

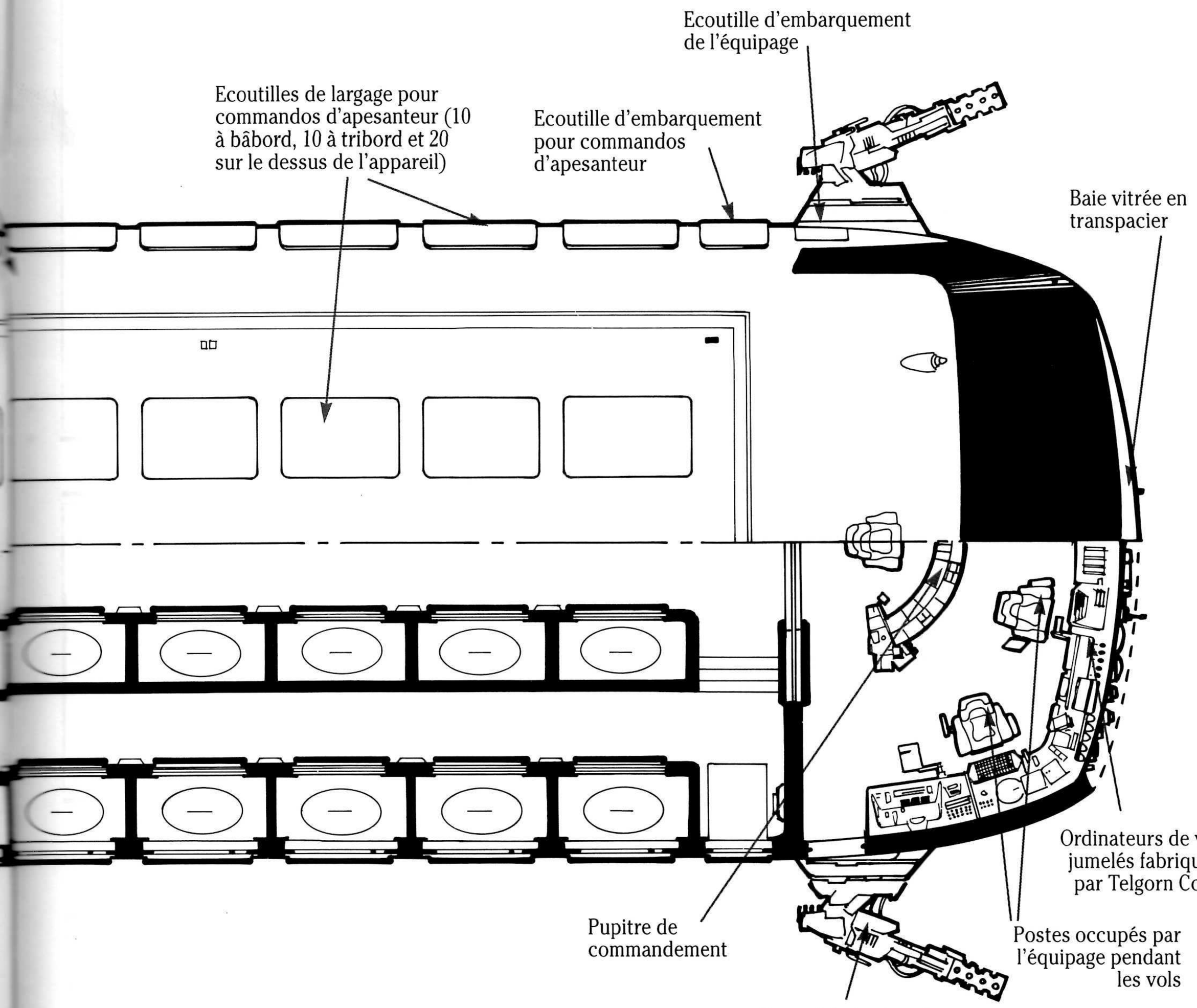
Comme le vaisseau conçu par Loronar utilise des éléments pré-fabriqués, il est possible d'en produire de grandes quantités dans des délais relativement brefs. Ce choix technique n'a pas seulement pour effet de réduire le temps de construction, il diminue aussi considérablement le prix de chaque vaisseau.

Chaque Croiseur d'Intervention peut emporter à son bord une compagnie de soldats, ainsi que deux TR-TT et un TB-TT pour les opérations au sol. Ses ponts-hangars, petits mais fonctionnels, peuvent accueillir une escadrille de chasseurs TIE.

# TELGORN CORP



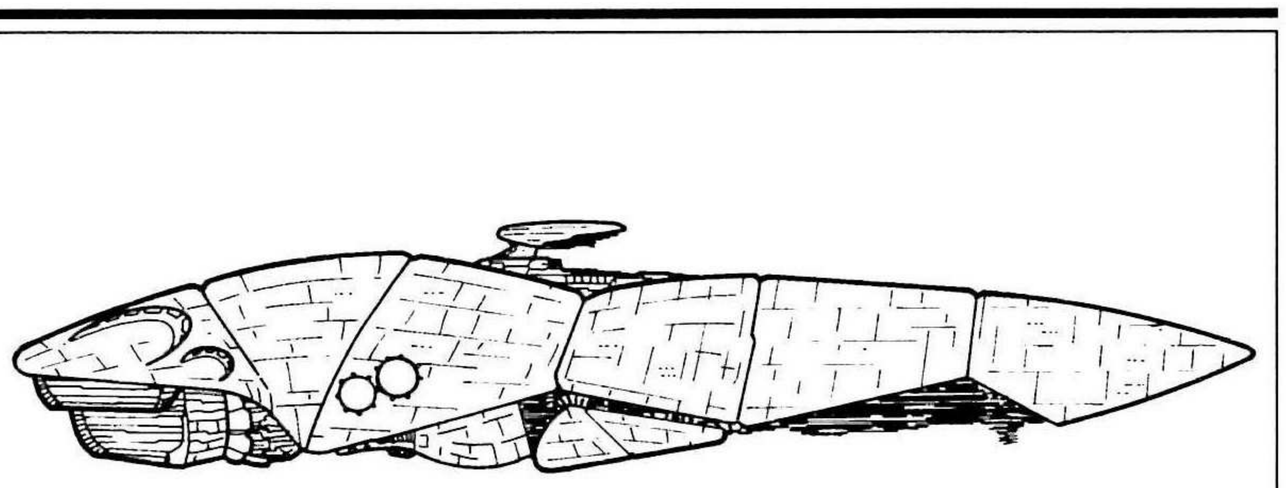
# Navette d'Assaut Classe Gamma




**Note :** certains équipements ne sont pas détaillés sur ce schéma, pour en savoir plus à leur sujet veuillez vous reporter aux plans appropriés.

Grâce à sa conception modulaire, un Croiseur d'Intervention peut très facilement être adapté en vue de certaines missions spécifiques : installation de bases préfabriquées, transport de troupes, plate-forme de lancement pour chasseurs TIE, récupération de véhicules lourds et attaque de planètes (un seul croiseur pouvant dans ce cas accueillir jusqu'à cinq quadripodes).

Malgré leurs évidentes qualités, les Croiseurs d'Intervention présentent quelques faiblesses flagrantes. Une seule attaque bien placée suffit parfois à mettre hors service tous leurs appareillages et leurs armes, du fait même que ces équipements sont regroupés en «modules».



Croiseur moyen de classe *Intervention* fabriqué par Loronar.

**CROISEUR D'INTERVENTION**

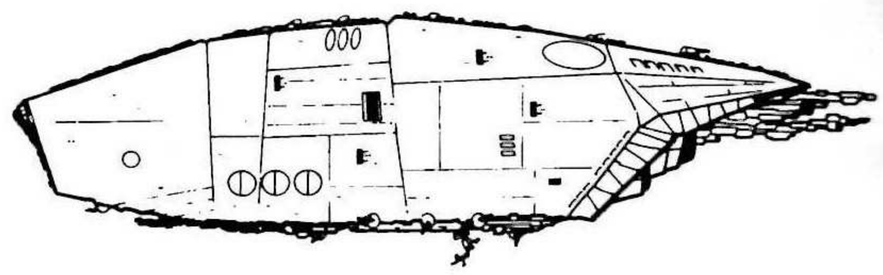
**Vaisseau :** Croiseur d'Intervention fabriqué par Loronar
**Type :** croiseur moyen de classe *Intervention*
**Longueur :** 450 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 2 112
**Troupes Embarquées :** 340
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D
**Maniabilité :** 2D
**Coque :** 6D
**Armes :**
**20 Turbolasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 5D
**10 Batteries de Turbolasers** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**10 Canons à Ions** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 4D
**10 Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**Ecrans :** 2D+2

## Transporteur d'Escorte

Le besoin d'un vaisseau pouvant emporter dans ses flancs une escorte de chasseurs TIE s'est pour la première fois fait sentir pendant la Bataille de Ton-Falk. Au cours de cet affrontement, deux frégates impériales et un cuirassé furent en effet perdus par la faute de ce que le Commandement de la Marine appela à l'époque «l'absence d'un soutien TIE adéquat». C'est pourquoi les autorités navales ont ensuite demandé à la firme Kuat Propulsions de fabriquer un vaisseau spécialement conçu afin d'amener des chasseurs TIE au cœur des batailles.

Les Transporteurs d'Escorte ont pour principale fonction d'augmenter les effectifs en chasseurs TIE dont disposent les flottes auxquelles ils sont assignés. Ils doivent également transporter de systèmes en systèmes des navettes de soutien non-hyperspatiales. Malgré leur profil peu élégant qui les fait ressembler à des «boîtes à savon», les transporteurs de Kuat Propulsions s'acquittent à merveille des tâches qui leur sont confiées.

Chaque Transporteur peut accueillir dans ses immenses hangars une escadre complète de chasseurs TIE. La doctrine militaire impériale exige à ce propos qu'un escadron au moins soit composé d'Intercepteurs TIE. D'autres hangars peuvent en outre contenir jusqu'à six navettes.



Transporteur d'Escorte fabriqué par Kuat Propulsions.

Bien que les transporteurs soient dotés d'un armement défensif, ils ne sont pas considérés comme étant des vaisseaux de combat. Ils n'attaquent jamais l'ennemi et essayent autant que possible de toujours rester à l'écart des affrontements en cours.

Des Transporteurs sont également souvent employés afin d'augmenter la puissance des bases de garnison. Dans ce cas précis, ils adoptent généralement une orbite géo-stationnaire pour que leurs TIE puissent assurer le soutien aérien des opérations menées par les troupes au sol.

**TRANSPORTEUR D'ESCORTE**

**Vaisseau :** Transporteur d'Escorte de Kuat Propulsions
**Type :** transport de chasseurs/navettes
**Longueur :** 500 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 3 505
**Troupes Embarquées :** 800
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 2D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 7D+1
**Armes :**
**10 Canons-Lasers Bitubes** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 3D
**Ecrans :** 2D

## Frégate de classe *Lancier*

Après la Bataille de Yavin, le Commandement Naval éprouva une véritable phobie — exagérée, quoique compréhensible — à l'égard des chasseurs stellaires rebelles.

Certains membres de l'amirauté, conduits par l'Amiral Drez, prétendirent que la destruction de l'Etoile de la Mort avait été due à l'absence de vaisseaux capables d'intercepter les chasseurs ennemis.

Drez déclara même que «tant que l'Empire ne disposera pas d'appareils capables d'assurer une couverture anti-chasseurs, tous les vaisseaux de guerre de la flotte seront perpétuellement en danger». Le Commandement autorisa alors la firme Kuat Propulsions à fabriquer quelques frégates de classe *Lancier*, afin de tester leur efficacité au combat.

Sur le plan de la puissance de feu, les Lanciers sont les meilleurs vaisseaux anti-chasseurs dont dispose l'Empire actuellement... pour autant qu'on puisse se fier aux résultats des premiers tests qui ont été effectués. Leur armement est composé de 20 canons-lasers quadritubes montés sur des tourelles individuelles leur permettant de bénéficier d'arcs de tir optimums.

Chacun de ces canons est en outre doté d'un système de visée inspiré de celui qui équipe les bombardiers TIE fabriqués par Sienar. Les frégates disposent ainsi d'une couverture de feu extrêmement efficace.

Mais, malgré leur étonnante puissance de feu, les frégates de classe *Lancier* peuvent néanmoins être considérées comme des demi-échecs.

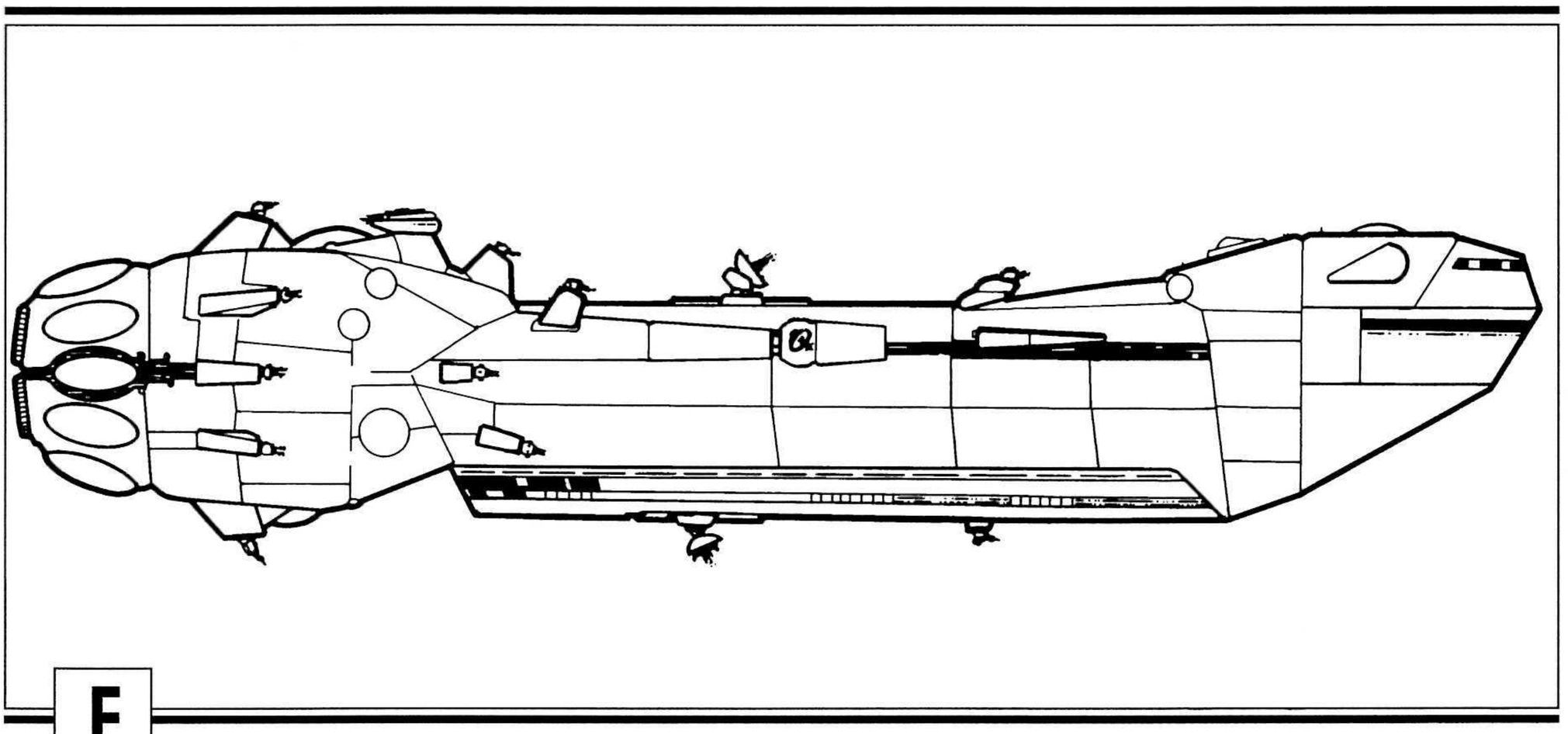
Elles coûtent en effet pratiquement aussi cher qu'un croiseur, sans présenter tous les avantages de ces gros vaisseaux.

De plus, les fameuses attaques de chasseurs qui avaient été annoncées ne se sont jamais concrétisées... en tout cas pas avec l'ampleur que l'on redoutait. L'Amiral Drez et certains spécialistes prétendent que c'est justement la preuve de l'effet dissuasif des Lanciers. D'autres observateurs, cependant, font remarquer que le nombre limité de frégates en service ne permet aucunement de justifier cette assertion.

Les frégates déjà construites n'ont pas répondu à tous les espoirs que l'on avait placés en elles.

Bien qu'elles soient d'une exceptionnelle efficacité à l'encontre des chasseurs stellaires, elles se sont assez mal comportées au cours des quelques grandes batailles auxquelles elles ont pris part.

Pour pouvoir remplir leur fonction protectrice, elles doivent en effet se positionner en bordure de la flotte qu'elles accompagnent, or, comme elles sont dépourvues de turbolasers, elles représentent des proies faciles pour les croiseurs rebelles. Leur dispositif de visée a en outre besoin d'être encore perfectionné,



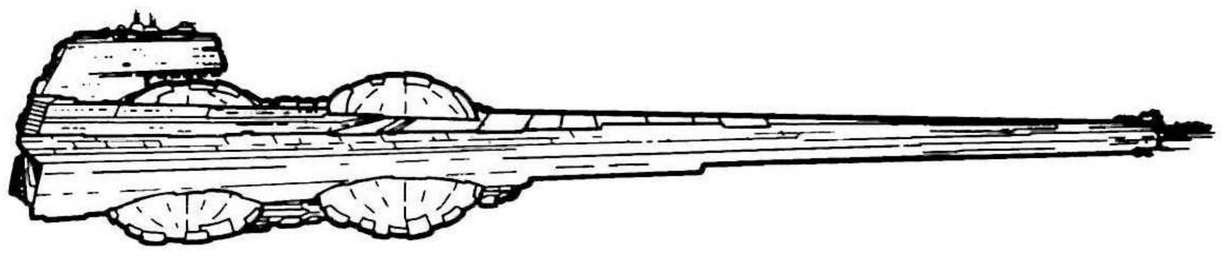
Frégate de classe *Lancier* de Kuat Propulsions.

car il n'est pas rare que la moitié des armes d'une frégate tombent en panne.

Conçues pour être des vaisseaux de protection stationnaire, les frégates de classe *Lancier* ne peuvent pas se mesurer aux chasseurs stellaires sur le plan de la vitesse et de la maniabilité. Néanmoins, quand leurs armes sont opérationnelles, elles représentent alors des adversaires redoutables pour les chasseurs rebelles.

### FREGATE DE CLASSE LANCIER

**Vaisseau :** Frégate de classe *Lancier* fabriquée par Kuat Propulsions
**Type :** vaisseau de protection anti-chasseurs
**Longueur :** 250 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 850
**Troupes Embarquées :** 40
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 2D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 4D
**Armes :**
**20 Canons-Lasers Quadritubes** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 4D
**Ecrans :** 2D+2



Croiseur lourd Immobilisateur 418 de classe *Interdiction* construit par Sienar Astronautique.

## Croiseur d'Interdiction

Quand l'Empire mit au point un projecteur gravitationnel, il fut décidé de construire un vaisseau capable de fournir l'énergie nécessaire au fonctionnement de cet appareil. C'est ainsi que le Groupe Sienar Astronautique fabriqua le premier croiseur lourd de classe *Interdiction*.

Le principe qui régit le projecteur gravitationnel est très simple. Une fois réglé cet engin émet des vagues énergétiques qui perturbent les ondes gravitationnelles.

Ce phénomène est comparable à celui que peut produire un gros corps stellaire, tel un astéroïde ou un planétoïde. La présence d'une masse de cette importance empêche les vaisseaux se trouvant dans le voisinage d'utiliser leurs hyperpropulseurs, et peut ramener des engins voyageant en vitesse-lumière dans l'espace normal.

Les croiseurs d'interdiction sont utilisés afin d'empêcher que des vaisseaux ennemis puissent s'enfuir dans l'hyperespace. Ils se positionnent généralement en des points stratégiques, situés un peu à l'écart des batailles et bénéficient alors d'un arc de tir optimum. Ils projettent ensuite des ondes gravitationnelles sur toute la zone des combats et rendent ainsi les hyperpropulseurs des vaisseaux ennemis inutilisables. De cette façon, ils peuvent contrecarrer la tactique qu'affectionnent particulièrement les appareils rebelles et qui consiste à mener un seul assaut, avant de s'enfuir au plus vite en passant en vitesse-lumière.

Ces croiseurs lourds sont également employés pour tendre des embuscades. Ils se cachent aux abords d'une route hyperspatiale et projettent des champs gravitiques générateurs de perturbations. Quand des vaisseaux voyageant en vitesse-lumière se trouvent confrontés à des perturbations de ce type, il sont obligés de revenir dans l'espace normal. Des appareils impériaux peuvent alors les attaquer ou les aborder afin de les fouiller de fond en comble.

### CROISEUR D'INTERDICTION

**Vaisseau :** Immobilisateur 418 du Groupe Sienar Astronautique
**Type :** croiseur lourd de classe *Interdiction*
**Longueur :** 600 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 2 807
**Troupes Embarquées :** 80
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 5D
**Armes :**
**20 Canons-Lasers Quadritubes** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**4 Projecteurs Gravitationnels**
*Ordinateur de Visée :* 6D
*Dommages :* empêchent les déplacements dans l'hyperespace
**Ecrans :** 3D

## Galion Stellaire Impérial

Comme le nombre de cargos capturés ou détruits par les pirates ou les Rebelles ne cessait de croître, l'Empire a décidé d'essayer un nouveau type de vaisseau de guerre.

Pourvu de soutes comparables à celles d'un cargo, ce vaisseau est équipé d'un armement perfectionné et de bons écrans. Bref, c'est à la fois un vaisseau de transport et un appareil d'escorte.

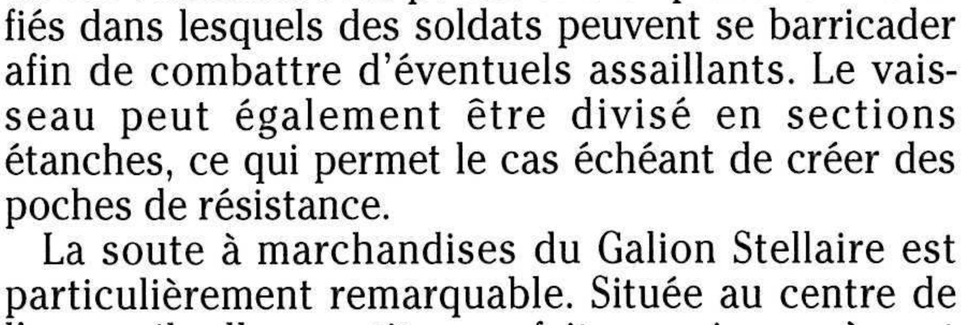
La frégate de classe *Galion Stellaire* remplissant les fonctions de deux vaisseaux, elle permet à l'Empire de réaliser des économies. Les anciens vaisseaux de transports impériaux étaient des cargos pourvus au mieux d'un armement limité et ils ne faisaient pas le poids face à des chasseurs stellaires ou des vaisseaux de guerre. Leur protection devait donc être assurée par des frégates d'escorte ou d'autres appareils de combat.

Les nouveaux Galions Stellaires peuvent, quant à eux, transporter autant de marchandises que des cargos et sont capables de se défendre contre les pillards de l'espace.

Des missiles à concussion et des turbolasers leur confèrent une puissance de feu respectable. Ils ont par ailleurs été spécialement conçus afin de dissuader toute tentative d'agression.

Les Galions transportent en effet plus de 300 soldats et ils regorgent de dispositifs de défense anti-intrusions. Ainsi, par exemple, les couloirs intérieurs de ces vaisseaux sont ponctués d'emplacement fortifiés dans lesquels des soldats peuvent se barricader afin de combattre d'éventuels assaillants. Le vaisseau peut également être divisé en sections étanches, ce qui permet le cas échéant de créer des poches de résistance.

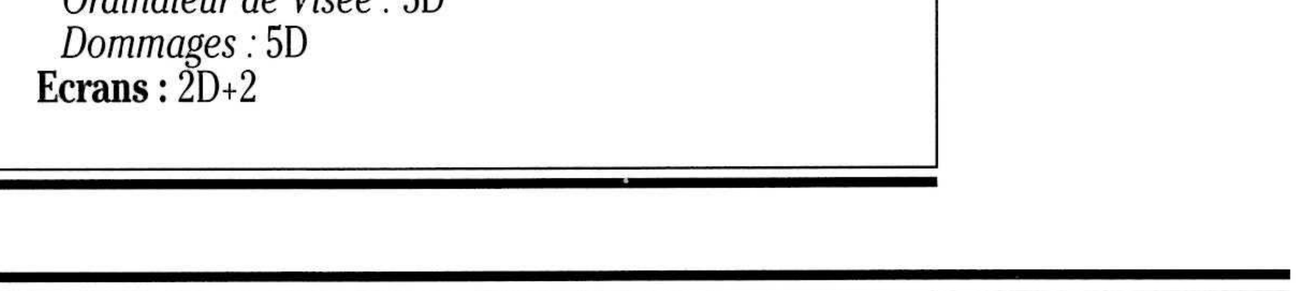
La soute à marchandises du Galion Stellaire est particulièrement remarquable. Située au centre de l'appareil, elle constitue en fait un vaisseau à part entière ; elle est capable de se détacher et de plonger par elle-même dans l'hyperespace. Il est bien sûr possible d'aller la récupérer un peu plus tard ; un dispositif de repérage intégré permet aux agents impériaux de suivre cette soute à la trace pendant ses déplacements aléatoires en vitesse-lumière.



Galion Stellaire fabriqué par Kuat Propulsions.

### GALION STELLAIRE IMPERIAL

**Vaisseau :** Galion Stellaire fabriqué par Kuat Propulsions
**Type :** cargo/frégate d'escorte
**Longueur :** 300 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 150
**Troupes Embarquées :** 300
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 1D+2
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 5D+2
**Armes :**
**10 Turbolasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 4D
**Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 5D
*Dommages :* 5D
**Ecrans :** 2D+2



Croiseur lourd "Cuirassé" fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire.

## Cuirassé

Les premiers croiseurs lourds de classe *Cuirassé* furent construit avant la Guerre des Clones. Ils étaient à l'époque les plus gros vaisseaux que connaisse la Galaxie. Aujourd'hui, ils sont les plus anciens vaisseaux à être encore en service dans certaines parties de l'Empire.

Au départ, la Marine avait l'intention de réformer ces appareils. Des critiques avaient en effet été formulées à l'encontre de leur lenteur, de leurs déflecteurs peu efficaces, de leur faible puissance de feu, de leurs générateurs dépassés et de leurs équipages

imposants. Des considérations pécuniaires ont cependant prévalu et la Marine a trouvé plus économique d'améliorer les vaisseaux existants, plutôt que d'en construire de nouveaux.

Du fait de leur vitesse peu élevée, les Cuirassés possédaient à l'origine d'énormes soutes capables de contenir les grandes quantités de nourriture et de matériel qu'imposait la durée des missions qu'ils accomplissaient. Depuis, les progrès techniques en matière d'hyperpropulseur ont rendu inutiles la plupart de ces soutes. Elles ont donc été transformées en hangars à TIE. Aujourd'hui, un Cuirassé transporte généralement à son bord un escadron de chasseurs stellaires.

Les Cuirassés peuvent remplir diverses fonctions. Ils sont souvent chargés de renforcer la présence impériale dans les Territoires de la Bordure Extérieure et de pacifier des mondes arriérés sur le plan technologique. Ils sont parfois aussi employés comme vaisseaux d'escorte pour les convois de ravitaillement.

Le plus gros défaut dont souffrent ces croiseurs lourds provient du fait qu'ils sont faiblement automatisés. Alors que les vaisseaux les plus récents n'exigent que des équipages très réduits, les Cuirassés, même améliorés, ont besoin de beaucoup plus de personnel que les autres appareils de la Marine Impériale.

### CROISEUR CUIRASSE

**Vaisseau :** Cuirassé des Chantiers Stellaires Rendili
**Type :** croiseur lourd
**Longueur :** 600 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 16 204
**Troupes Embarquées :** 3 000
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 2D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 5D+2
**Armes :**
**10 Canons-Lasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 2D
**20 Canons-Lasers Quadruples** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**10 Batteries de Turbolasers** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**Ecrans :** 2D+1

## Croiseur léger de classe *Caraque*

Le croiseur léger de classe *Caraque*, construit par la Corporation Industrielle Damorienne, est un modèle ancien mais néanmoins fiable. Ses 10 batteries

### CROISEUR LEGER DE CLASSE *CARAQUE*

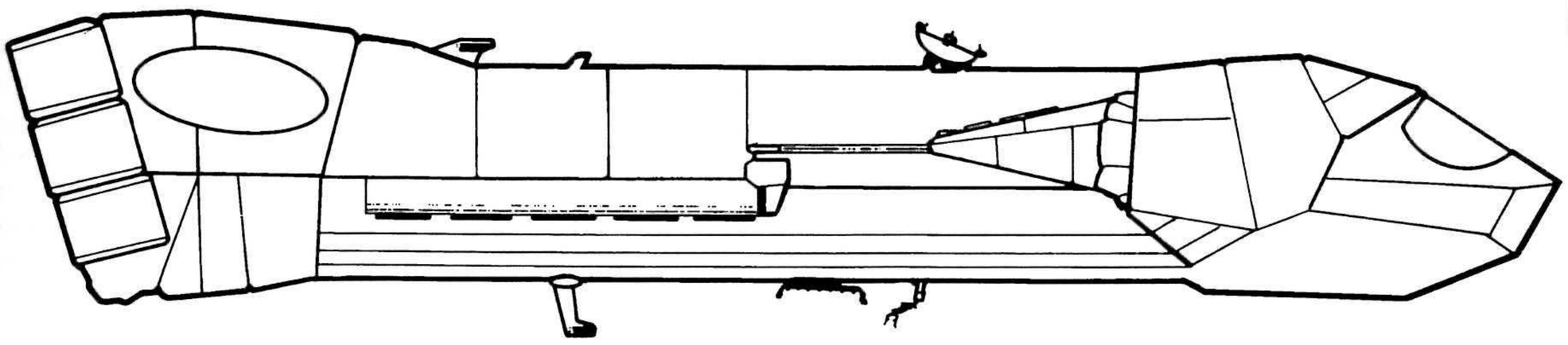
**Vaisseau :** vaisseau de classe *Caraque* fabriqué par les Industries Damoriennes
**Type :** croiseur léger
**Longueur :** 350 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 1 092
**Troupes Embarquées :** 142
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 4D
**Maniabilité :** 2D
**Coque :** 5D
**Armes :**
**10 Turbolasers Lourds** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**5 Projecteurs à Rayon Tracteur**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D
**20 Canons-Lasers** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 2D
**Ecrans :** 2D+2

turbolasers lui confèrent de bonnes chances de victoire, même quand il doit affronter des adversaires plus grands que lui. Des canons-lasers moins puissants lui permettent en outre de bénéficier d'un dispositif de défense efficace contre les chasseurs stellaires et les missiles. Certains croiseurs de ce type ont également été dotés de projecteurs à rayon tracteur.

Leurs compartiments étanches aux cloisons renforcées et leurs systèmes de survie modulaires peuvent éventuellement sauver la vie de l'équipage lorsque la coque est percée. Il est en effet souvent arrivé que des vaisseaux de secours retrouvent des survivants dans les débris d'un Caraque réduit en pièces. Le blindage des cloisons intérieures contribue grandement à la solidité de la coque ; ces croiseurs sont capables de supporter des attaques qui détruiraient normalement n'importe quel autre vaisseau de leur taille.

Leur compartimentage présente cependant un défaut majeur : il prend beaucoup de place et réduit considérablement leur espace intérieur. C'est pour cette raison que les Caraques, malgré leur taille, ne possèdent pas de ponts-hangars. Toutefois, des "râteliers" fixés sur leur coque leur permettent de transporter quatre chasseurs TIE de reconnaissance. Ces petits appareils sont employés pour acheminer du courrier ou pour effectuer des missions de repérage.

Pour compenser le fait qu'ils emportent peu de chasseurs à leur bord, les croiseurs Caraques sont équipés de moteurs puissants et font partie des vaisseaux de guerre les plus rapides dont dispose l'Empire.



Croiseur léger de classe *Caraque* construit par les Industries Damoriennes.

Ces croiseurs — conformément à la doctrine militaire impériale — sont généralement associés à des vaisseaux de plus petite taille et effectuent des patrouilles dans les secteurs pacifiés ou en en cours de pacification. Des gouverneurs planétaires importants et des Moffs les emploient également pour leurs déplacements.

## Sphère à Torpilles

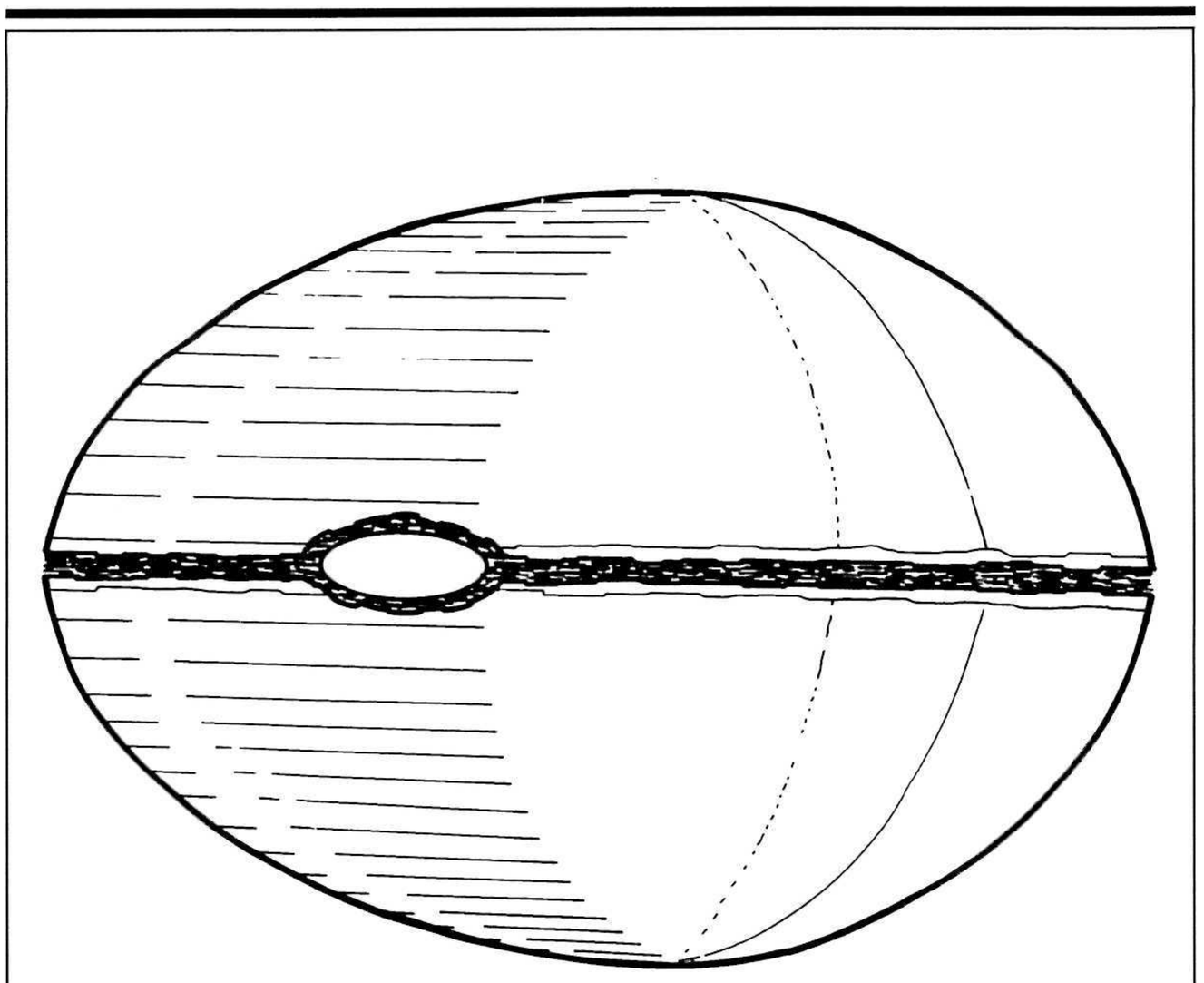
Engin de siège par excellence, la Sphère à Torpilles n'a qu'une seule fonction : faire tomber les écrans qui protègent une planète. Attaquer un monde exige en principe des troupes importantes. Il est toutefois beaucoup plus facile et moins coûteux de pilonner une planète avec un Destroyer Stellaire pour la contraindre à capituler. Malheureusement, cette tactique est impraticable quand des écrans déflecteurs protègent — totalement ou partiellement — une planète contre les bombardements orbitaux.

La Sphère à Torpilles est une sorte d'Etoile de la Mort miniature, couverte de milliers de récepteurs d'énergie (RE) conçus afin d'analyser les ondes émises par les écrans protecteurs. Les déflecteurs planétaires ne sont jamais uniformes. Ils sont sujets à des baisses de puissance et à des fluctuations énergétiques comme n'importe quel appareillage électronique. Quand une planète est attaquée, une Sphère à Torpilles se place en orbite autour d'elle et utilise ses récepteurs d'énergie afin de découvrir les points faibles de son dispositif protecteur. Il est rare que ces points faibles représentent une baisse de puissance supérieure à vingt pour cent, mais cela suffit pour qu'une sphère soit capable d'anéantir les écrans ennemis.

Une sphère dispose de 500 tubes lance-torpilles à protons, montés selon une configuration en forme de cône inversé. Dix batteries de turbolasers lourds sont placées autour de ces tubes. La tactique employée pour rendre inopérants les écrans d'une planète est simple. La sphère se met en place, analyse les déflecteurs et cherche leurs points faibles, tout en essayant de localiser les générateurs d'écrans à la surface du monde en question. Il ne reste plus qu'à tirer une salve de torpilles sur un point faible pour percer un trou dans le dispositif protecteur, afin de permettre aux turbolasers de détruire les générateurs. Le pilonnage de la planète peut ensuite commencer...

En réalité, les choses sont moins faciles qu'elles peuvent le paraître de prime abord. Mille spécialistes en armes lourdes sont en effet nécessaires pour coordonner la mise à feu des torpilles. La zone visée mesure rarement plus de six mètres carrés et le «trou» obtenu n'est en fait qu'une baisse de puissance localisée dont la durée n'excède jamais quelques micro-secondes. Si les turbolasers ne tirent pas au bon moment, tout est à recommencer.

Le problème principal reste encore de déterminer avec précision l'emplacement des générateurs



Engin de siège du type «Sphère à Torpilles» construit par Loronar.

d'écrans ennemis. Comme les senseurs sont incapables de pénétrer des déflecteurs planétaires, l'équipage des sphères doit étudier attentivement les écrans afin de découvrir d'où provient leur énergie.

Il n'y a que six Sphères à Torpilles en service actuellement. Elles ne remplissent qu'une seule fonction, mais ne doivent pas être négligées en ces temps de révolte.

### SPHERE A TORPILLES

**Vaisseau :** Sphère à Torpilles fabriquée par Loronar
**Type :** engin de siège
**Longueur :** 1 900 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 63 275
**Troupes Embarquées :** 8 540
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x3
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 1D
**Maniabilité :** 0
**Coque :** 9D+2
**Armes :**
**10 Batteries de Turbolasers** (asservies)
*Ordinateur de Visée :* 0D
*Dommages :* 9D
**500 Tubes Lance-Torpilles**
*Ordinateur de Visée :* 2D
**Dommages :** percement des déflecteurs planétaires (9D)
**Ecrans :** 2D

## Destroyer de classe *Victoire*

La guerre a souvent pour effet d'accélérer les progrès technologiques. Ainsi, c'est au cours de la Guerre des Clones que des vaisseaux de guerre d'une puissance inégalée jusqu'alors virent le jour ; ils étaient plus grands, plus rapides, mieux armés et dotés d'un meilleur blindage que leurs prédécesseurs. Le Destroyer Stellaire de classe *Victoire* est certainement la plus belle réussite datant de cette époque.

Dessinés par l'ingénieur républicain Wallex Blissex, ces destroyers n'entrèrent en service qu'à la fin de la guerre. Ils ne participèrent donc qu'à quelques combats, mais constituèrent néanmoins le gros de la Marine Républicaine pendant les années qui suivirent. Il fut question, pendant un temps, de les remplacer par des destroyers plus récents de classe Impérial, mais l'Empire estima qu'ils pouvaient encore être utiles pour lutter contre la Rébellion.

Trois types de missions standards leur sont traditionnellement confiés : défense planétaire, soutien des troupes d'invasion et combat spatial.

Leur efficacité est bien supérieure dans les deux premiers cas. Leur principal avantage réside en effet dans leur capacité à pénétrer dans les hautes couches atmosphériques d'un monde, une prouesse dont les destroyers plus récents sont incapables. Ils peuvent donc effectuer des bombardements plus précis et poursuivre des petits vaisseaux qui tenteraient de s'enfuir en direction d'une planète.

Leur faible vitesse sub-luminique constitue le défaut principal des vaisseaux de classe *Victoire*. Ils peuvent toutefois passer rapidement en vitesse-lumière et les performances de leurs hyperpropulseurs sont alors tout à fait honorables. Quoi qu'il en soit, leur relative lenteur est en partie compensée par les deux escadrons de chasseurs TIE qu'ils emportent dans leurs flancs.

### DESTROYER DE CLASSE *VICTOIRE*

**Vaisseau :** Victoire I fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire
**Type :** Destroyer Stellaire de classe *Victoire*
**Longueur :** 900 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 5 200
**Troupes Embarquées :** 2 040
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 2D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 4D
**Armes :**
**10 Batteries de Turbolasers Quadritubes** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 5D
**40 Batteries de Turbolasers Bitubes** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 2D+2
**Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 9D
**10 Projecteurs de Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 3D
*Dommages :* 5D
**Ecrans :** 3D+1

## Victoire II

Ce modèle sortit des chaînes de montage après la fin de la Guerre des Clones et il n'en fut donc construit que quelques exemplaires. Le Victoire II de Rendili Propulsion Stellaire n'en a pas moins eu une grande influence sur les destroyers actuels de classes *Impérial* et *Super*. Alors que le Victoire I est avant tout un vaisseau d'assaut planétaire, le Victoire II a lui été spécialement conçu pour les combats spatiaux.

De puissants moteurs Hoersch-Kessel accroissent notablement la maniabilité et la vitesse sub-luminique de ce destroyer. En plus de son armement

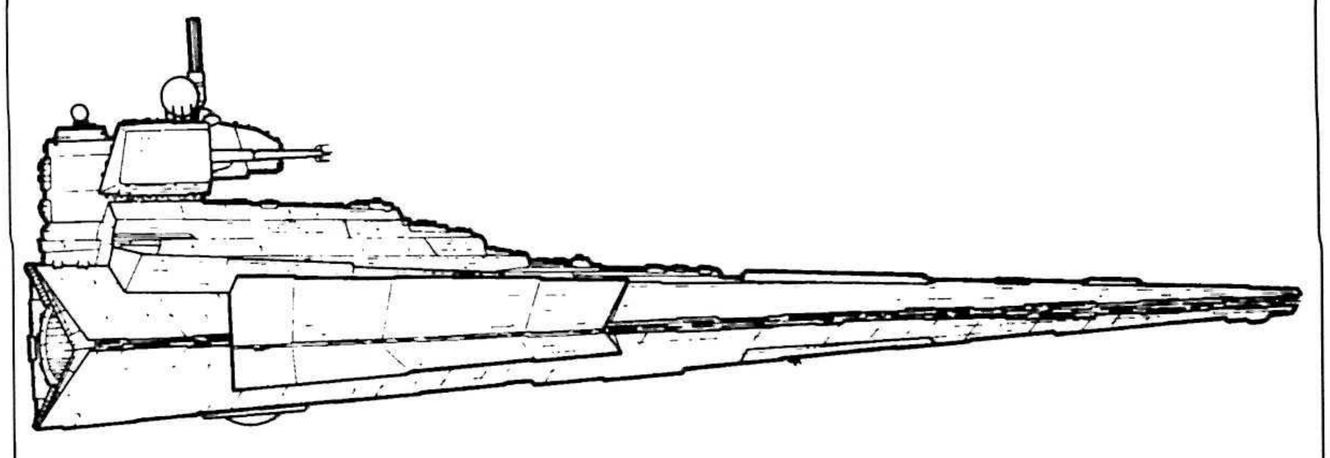
classique, le Victoire II dispose également de canons à ions et de projecteurs de rayons tracteurs perfectionnés. L'utilisation conjointe de ces deux armes permet souvent d'amoindrir les performances des appareils ennemis qui se trouvent alors à la merci du destroyer.

Les ponts-hangars des destroyers Victoire II peuvent accueillir deux escadrons de chasseurs TIE. Ils ne sont pas toujours utilisés depuis quelques temps, car il y a peu de chasseurs stellaires disponibles et certains ont été affectés à d'autres vaisseaux.

Ces destroyers sont surtout employés pour les patrouilles de secteurs. Seuls, ou accompagnés d'autres vaisseaux, les Victoire II sont souvent chargés de pacifier les points chauds de la Galaxie et les régions infestées de Rebelles ou de Pirates.

### DESTROYER STELLAIRE VICTOIRE II

**Vaisseau :** Victoire II fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire
**Type :** Destroyer Stellaire de classe *Victoire*
**Longueur :** 900 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 6 107
**Troupes Embarquées :** 1 600
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 4D+2
**Armes :**
**20 Batteries de Turbolasers** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**20 Turbolasers Bitubes** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 5D
**10 Canons à Ions** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 4D
**10 Projecteurs de Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 6D
**Ecrans :** 3D



Destroyer Stellaire de classe *Victoire* fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire.

## Destroyer Stellaire Impérial

Dessiné par Lira Wessex, la propre fille du créateur du Victoire, le Destroyer Stellaire de classe *Impérial* se révéla dès le départ un cauchemar technique et financier. Sur les insistances de la Marine, l'Empereur finit cependant par ordonner sa fabrication, et c'est ainsi qu'il vit le jour.

Le Destroyer Stellaire Impérial possède une puissance de feu suffisante pour réduire en poussière n'importe quel monde civilisé. Il peut même, à lui tout seul, affronter toute une flotte composée de vaisseaux ennemis de taille inférieure. Chaque destroyer transporte à son bord une division complète de troupes de choc — avec ses engins d'assaut et ses boucliers anti-chaleur pour largages orbitaux —, ainsi que 20 TB-TT et 30 TR-TT pour les opérations terrestres. Il dispose également de six escadrons de chasseurs TIE qui sont chargés de l'escorter et qui peuvent également effectuer des patrouilles.

Le prix d'un seul destroyer est supérieur au produit annuel brut de bien des systèmes stellaires. Certaines nations, pendant toute leur histoire, n'ont jamais dépensé autant d'énergie qu'en consomme un seul de ces vaisseaux pour effectuer un simple saut en hyperespace.

Le destroyer de classe *Impérial* est une arme idéale pour faire régner la terreur et écraser rapidement une révolte. En envoyant un de ces appareils avec ses vaisseaux accompagnateurs dans un système donné, l'Empire peut pratiquement anéantir n'importe quel adversaire.

Il serait impossible d'occuper tous les mondes de l'Empire, les Destroyers Stellaires Impériaux permettent toutefois à l'Empereur d'exercer rapidement son pouvoir partout où il le désire. Ce ne sont pas seulement des vaisseaux de guerre, ils peuvent également servir de stations spatiales, d'ateliers de réparation et de transporteurs de vaisseaux de taille inférieure.

Un Destroyer Impérial emporte généralement dans ses flancs des engins de combat, des navettes, des véhicules de sauvetage, des barges de débarquement, des capsules largables, des blindés et des bases terrestres préfabriquées.

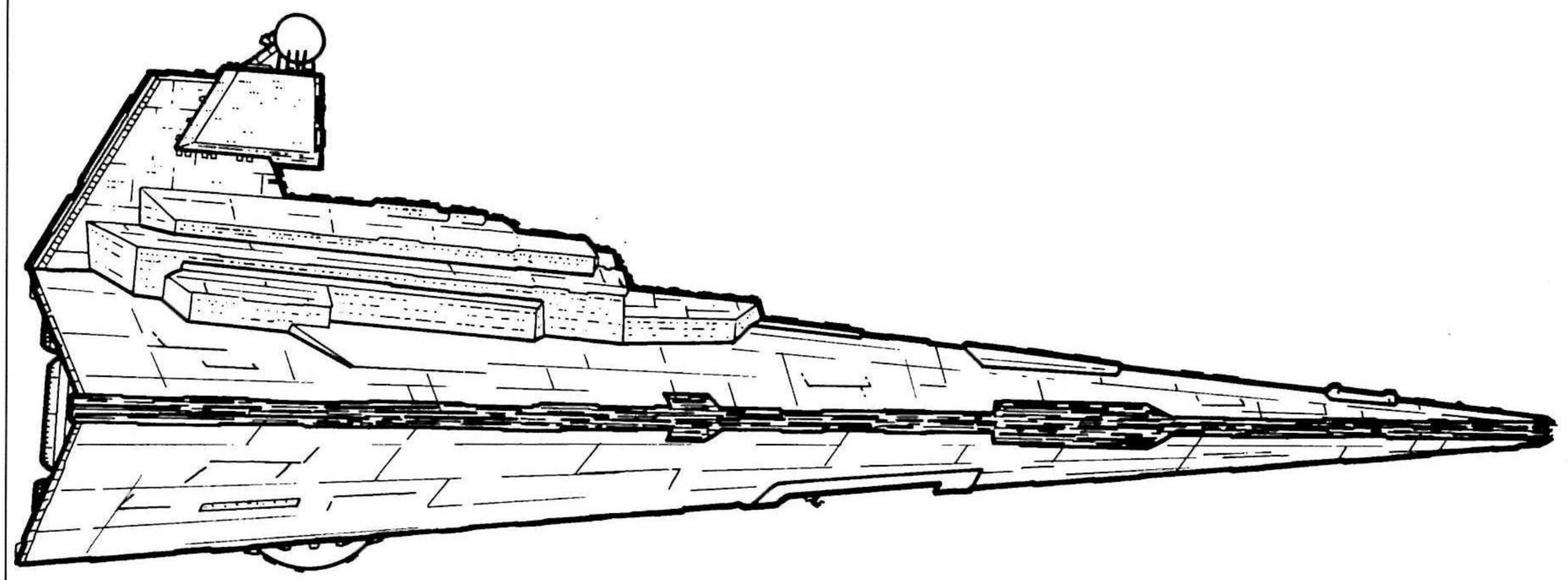
Il existe aujourd'hui une version améliorée : l'Impérial II. Ce modèle possède de meilleurs écrans et sa puissance de feu a encore été accrue.

## DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL

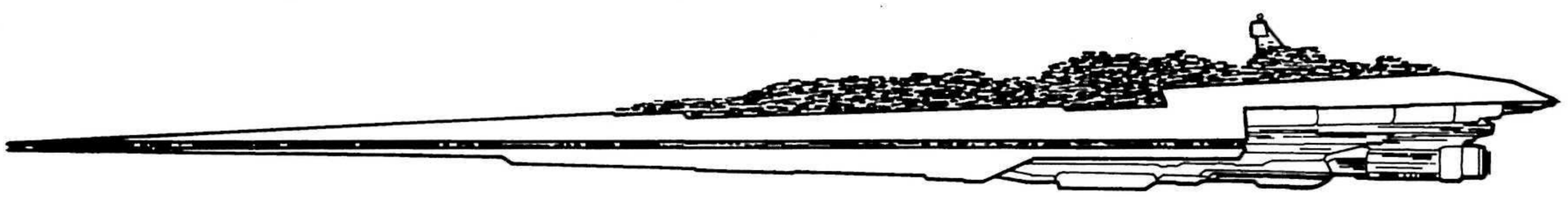
**Vaisseau :** Impérial I de KP
**Type :** Destroyer Stellaire de classe *Impérial*
**Longueur :** 1 600 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 37 085
**Troupes Embarquées :** 9 700
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 7D
**Armes :**
**60 Batteries de Turbolasers** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 5D
**60 Canons à Ions** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D+2
*Dommages :* 3D
**10 Projecteurs de Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 6D
**Ecrans :** 2D+2

## DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL II

**Vaisseau :** Impérial II de KP
**Type :** Destroyer Stellaire de classe *Impérial*
**Longueur :** 1 600 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 37 085
**Troupes Embarquées :** 9 700
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x1
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 3D
**Maniabilité :** 1D
**Coque :** 7D+1
**Armes :**
**50 Batteries de Turbolasers Lourds** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 0D
*Dommages :* 10D
**50 Canons Turbolasers Lourds** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**20 Canons à Ions** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 4D
**10 Projecteurs de Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 6D
**Ecrans :** 3D



**D**estroyer Stellaire de classe *Impérial* fabriqué par Kuat Propulsions.



**D**estroyer Stellaire de classe *Super* fabriqué par Kuat Propulsions.

# Super Destroyer Stellaire

Si l'on excepte l'Etoile de la Mort, le Destroyer Stellaire de classe *Super* est le plus gros vaisseau qui ait jamais été construit.

Cinq fois plus long qu'un Destroyer Stellaire Impérial, il peut transporter plus de 250 000 soldats et hommes d'équipage.

Plus de 1 000 batteries turbolasers, canons à ions et projecteurs de rayons tracteurs constellent sa coque de huit kilomètres de long.

Ce vaisseau, à lui seul, est aussi puissant qu'une flotte entière.

Douze escadrons de chasseurs TIE — dont deux composés d'Intercepteurs TIE du dernier modèle — sont tapis à l'intérieur de ce gigantesque appareil.

Un Destroyer de classe *Super* peut accueillir au total plus de 200 vaisseaux de tous types...

Les entrailles de ce monstre regorgent de puissance destructrice : un corps d'armée (troupes de choc et autres), 25 quadripodes TB-TT, 50 TR-TT et divers autres véhicules blindés terrestres, sans oublier trois bases préfabriquées prêtes à être montées.

Né d'un rêve de l'Empereur, le Destroyer Stellaire de classe *Super* est le fleuron de sa nouvelle flotte. C'est le meilleur et le plus récent des vaisseaux qui composent l'arsenal impérial.

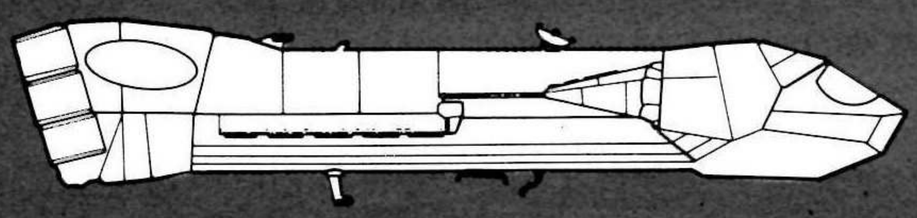
Plus qu'un simple vaisseau amiral, c'est un véritable quartier général mobile d'où il est possible de diriger des invasions planétaires, des batailles spatiales, etc.

Pour le moment, il n'existe que quatre de ces énormes engins.

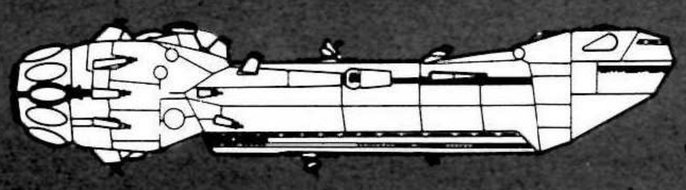
Le premier, l'*Exécuteur*, a été confié au Seigneur Dark Vador afin qu'il l'utilise pour conduire la flotte chargée d'exterminer l'Alliance Rebelle.

## SUPER DESTROYER STELLAIRE

**Vaisseau :** *Exécuteur* fabriqué par Kuat Propulsions
**Type :** Destroyer Stellaire de classe *Super*
**Longueur :** 8 000 mètres
**Classification :** vaisseau de guerre
**Equipage :** 280 734
**Troupes Embarquées :** 38 000
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** x2
**Navordinateur :** oui
**Hyperpropulseurs de Secours :** oui
**Vitesse Sub-Luminique :** 2D
**Maniabilité :** 0
**Coque :** 10D
**Armes :**
**250 Batteries de Turbolasers** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 7D
**250 Batteries de Turbolasers Lourds** (indépendantes)
*Ordinateur de Visée :* 0D
*Dommages :* 10D
**250 Tubes Lance-Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 9D
**250 Canons à Ions** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 4D
**40 Projecteurs de Rayons Tracteurs**
*Ordinateur de Visée :* 4D
*Dommages :* 9D
**Ecrans :** 8D



Croiseur Caraque



Frégate Lancier

Destroyer Stellaire Impérial

Cuirassé

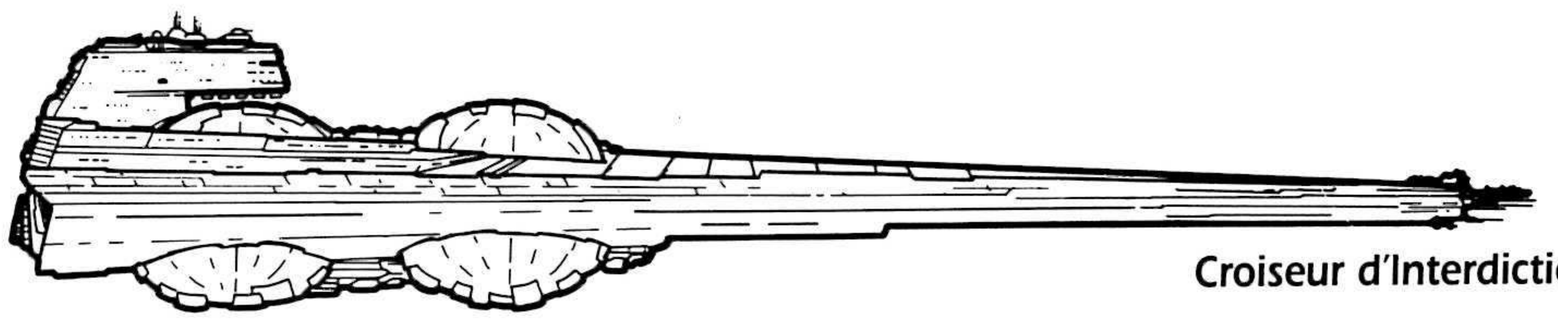
Transporteur d'Escorte

# Guide d'Identification des Vaisseaux de Guerre Impériaux

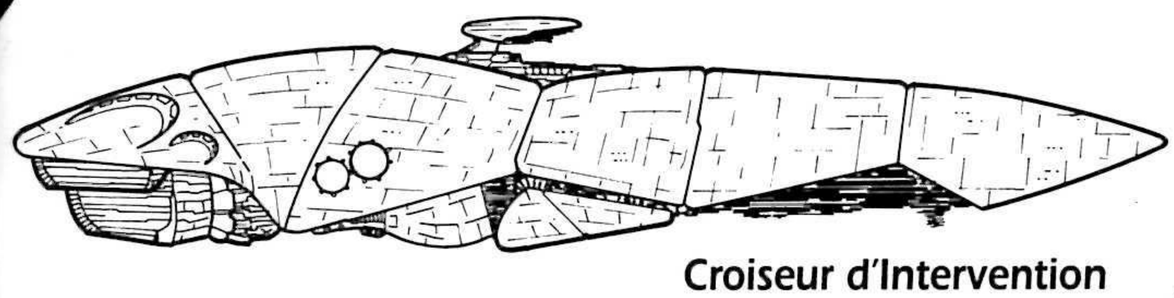
Sphère à Torpilles

Navette d'Assaut

Vedette

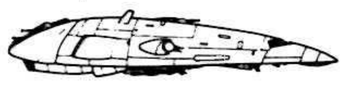


Croiseur d'Interdiction

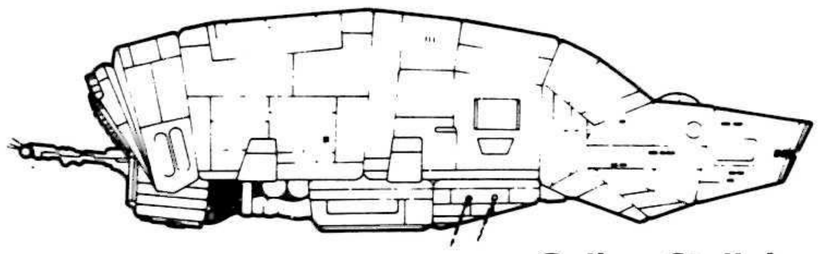


Croiseur d'Intervention

Super Destroyer Stellaire



Patrouilleur de Système



Galion Stellaire

Destroyer Stellaire Victoire

**Note :** tous les vaisseaux sont représentés à l'échelle.

# Chapitre Six
# Armement Expérimental

Suite de la silhouette du Super Destroyer Stellaire commencée à la page précédente.

*(Le rapport ci-dessous a été présenté aux conseillers impériaux de la Commission des Affaires Militaires par des officiers supérieurs appartenant au Département des Recherches Militaires.)*

Certaines missions militaires nécessitent des armes spéciales. Le présent rapport en détaille quelques-unes parmi les plus récentes conçues par le D.R.M.. Beaucoup d'autres en sont encore au stade de l'étude, toutefois les armes présentées ici devraient être opérationnelles dans un très proche avenir.

## Champs de dissimulation

Disposer d'un appareillage de dissimulation pleinement efficace a toujours été une préoccupation majeure des commandants de la Marine depuis l'invention des premiers senseurs. Tous les concepteurs de vaisseaux spatiaux se sont intéressés aux techniques permettant de mettre leurs appareils à l'abri des détections visuelles et sensorielles. Malheureusement les senseurs se sont tellement perfectionnés, qu'il est aujourd'hui devenu très difficile de mettre au point des appareillages performants dans ce domaine.

Quoi qu'il en soit, les recherches coûteuses et controversées qu'a consacré l'Empire à ce type d'équipement viennent enfin de porter leurs fruits. Une équipe de savants et de techniciens aux spécialités diverses s'est vue confier la tâche de fabriquer un appareillage de dissimulation révolutionnaire.

Il y a toujours eu beaucoup de rumeurs relatives à l'existence de champs de dissimulation. Certaines d'entre elles ont été propagées par l'Empire afin d'effrayer et de désorienter ceux qui auraient pu être tentés d'effectuer des recherches sur ce type de dispositif. Et les victimes de cette propagande ont elles-mêmes contribué involontairement à la campagne de désinformation. En fait, les chercheurs de l'Empire étant arrivés à la conclusion qu'une découverte déterminante était hautement improbable dans les domaines explorés jusqu'alors, ils ont décidé d'aborder le problème sous un angle nouveau.

C'est grâce à la combinaison de différentes technologies, qu'il nous est aujourd'hui possible de tester un appareil capable de procurer une protection totale. Ce dispositif — communément désigné sous le terme de «manteau» — provoque cependant un aveuglement bilatéral ; c'est-à-dire qu'il affecte également les senseurs du vaisseau qui l'emploie.

Le champ de dissimulation déjoue les senseurs électromagnétiques en absorbant les ondes qu'ils produisent au lieu de les réfléchir. Comme la plupart de ces ondes se perdent généralement dans l'espace, tout se passe comme si rien n'était détecté. Le champ contrecarre également les REP (récepteurs électro-photoniques), les TPS (transceveurs pleinspectre) et les IFV (indicateurs de formes de vie) informatiques.

Seuls des RE (récepteurs d'énergie) très puissants, maniés par des techniciens hors pairs, ont une chance de repérer un vaisseau «dissimulé». Et encore, les RE peuvent juste détecter la chaleur dégagée par les moteurs ioniques de ce dernier. Certains de nos services ont cependant déjà découvert un moyen permettant de résoudre ce problème, son utilisation à des fins militaires est actuellement à l'étude.

Les champs de dissimulation que nous sommes en train de mettre au point sont inefficaces contre les PCGC (pièges à champ gravitationnel en cristal), car ils n'ont pas d'effet sur la masse des vaisseaux qu'ils protègent. Mais comme la plupart de ces senseurs coûteux appartiennent à l'Empire, il paraît inutile de s'inquiéter à ce propos.

Le plus gros défaut des champs de dissimulation est qu'ils fonctionnent dans les deux sens. Ils affectent en effet les senseurs des vaisseaux qui les utilisent, car ils absorbent les ondes avant même qu'elles puissent fournir la moindre information. Bien qu'invisibles, ces vaisseaux se retrouvent donc aussi complètement aveugles.

Conscient de ces problèmes, le Département des Recherches Militaires a décidé de réviser ses ambitions.

Seuls les vaisseaux chargés d'opérations ponctuelles, ou de missions en espace profond, devraient être équipés de notre nouveau dispositif. Comme ce

type de mission implique généralement peu de combats, ces appareils n'ont pas besoin de systèmes de visée utilisant les données fournies par des détecteurs. Quoi qu'il en soit, ces vaisseaux devront naviguer «à vue» dans l'espace normal et ne pas abuser de leurs senseurs dans l'hyperespace.

Nous tiendrons votre commission informée des résultats des tests en cours au fur et à mesure qu'ils nous serons communiqués.

## Générateurs de pulsations massiques hyperspatiales

Certains de nos chefs de projet ont parfois tendance à utiliser des noms pompeux. C'est particulièrement le cas ici, puisqu'un générateur de pulsations massiques hyperspatiales n'est en fait rien d'autre qu'un appareil qui permet de «semer des cailloux». En effet, ce générateur produit de minuscules sphères d'hyperénergie qui sont destinées à être répandues dans l'espace. Quand un vaisseau lancé à vitesse-lumière traverse la zone d'épandage, il heurte ces sphères qui le déchiquettent après avoir saturé ses écrans.

Ces sphères d'hyperénergie n'affectent pas les vaisseaux qui se déplacent dans l'espace normal, mais elles ont des effets dévastateurs sur les appareils qui tentent de passer dans l'hyperespace. Il faut cependant savoir qu'une zone minée de cette façon n'est dangereuse que pendant quelques minutes, après quoi les sphères d'énergie se dissipent.

Cette arme peut infliger d'importants dommages à une flotte, mais elle est difficile à employer efficacement. En effet, il ne suffit pas de miner une zone, il faut ensuite pousser l'adversaire à passer en vitesse-lumière avant que les sphères d'énergie ne disparaissent !

Quelques générateurs de pulsations sont employés à titre expérimental, mais nous travaillons déjà sur des moyens permettant d'accroître leur efficacité. Si nous parvenons à simplifier leur utilisation, aucune flotte ennemie ne pourra plus nous échapper en se réfugiant dans l'hyperespace.

## Bombardes magnétiques

Les mondes à haut niveau technologique sur lesquels nous avons testé ces armes ont immédiatement renoncé à toute activité hostile à notre égard. Quelques tirs de bombarde magnétique sur une ville ou une installation industrielle peuvent en effet suffire à effacer des siècles de progrès techniques.

Ces armes émettent des pulsations magnétiques capables de mettre hors d'usage la plupart des appareils électroniques : ordinateurs, communicateurs, Droïds, etc. Ces pulsations peuvent être générées de deux façons.

On peut, tout d'abord, utiliser une sorte de canon monté sur un vaisseau ayant au moins la taille d'un croiseur moyen. Cependant, les tirs de ce canon pouvant être réfléchis par la cible, le vaisseau peut éventuellement être victime de sa propre arme et n'être plus ensuite qu'une coque vidée de toute énergie. La seconde méthode consiste à utiliser une grosse bombe, mais ce type d'engin peut toujours être détruit avant d'avoir pu exploser.

Les bombes à pulsations magnétiques ayant été dotées d'écrans et de contre-mesures électroniques, elles ont su gagner les faveurs des autorités militaires impériales. Ces armes "propres" ont pour seul effet d'empêcher l'adversaire d'utiliser des armes perfectionnées. Elles peuvent être transportées par n'importe quel vaisseau capable d'accueillir des TIE à son bord. Elles sont en effet à peine aussi grosses que des chasseurs, même une fois équipées de leurs propulseurs, ordinateurs de combat, générateurs d'écrans et cellules énergétiques.

Les techniques de pointe mises en oeuvre pour leur fabrication rendent ces bombes très coûteuses, d'autant plus qu'elles ne peuvent servir qu'une fois. Pour l'heure, le DRM a décidé de consacrer des crédits supplémentaires à des recherches visant à améliorer la rentabilité de ces armes. Il n'est pas impossible que des armes montées sur affûts voient le jour dans un proche avenir.

Ne perdez pas de vue que ces engins ne sont utilisables qu'à l'encontre de mondes ayant un niveau technologique suffisant pour posséder des ordinateurs et des moyens de communications électromagnétiques. Néanmoins, comme la plupart des planètes que veut pacifier l'Empire appartiennent à cette catégorie, il y a fort à parier que les armes à pulsations magnétiques ont de beaux jours devant elles si la guerre civile continue à prendre de l'ampleur.

## Dispositif gravichoc à onde double

Destiné à être monté sur une sphère à torpilles, le dispositif gravichoc à onde double — ou «éclateur planétaire» — peut littéralement ravager un monde tout entier.

En concentrant la gravitation d'une planète en un point de sa surface, il est en effet capable de provoquer des tremblements de terre, des raz de marée et d'autres catastrophes du même ordre.

Malheureusement, cette arme n'est pas très pratique à utiliser car elle consomme énormément d'énergie. Ainsi, seul un destroyer stellaire de classe *Super* possède des moteurs assez puissants pour alimenter cet engin ; or ce type de vaisseau est suffisamment bien armé pour pouvoir se passer d'un gravichoc.

Les effets produits par ce dispositif posent en outre d'autres problèmes. Comme le champ gravitationnel de la planète attaquée est modifié, tous les vaisseaux se trouvant dans son voisinage (y compris celui sur lequel est monté le gravichoc) peuvent être sujets à des changements d'orbite aussi rapides qu'imprévisibles.

Quoi qu'il en soit, les premiers essais semblent prometteurs et ce type d'arme mérite qu'on s'y intéresse. Le dispositif gravichoc permettant de balayer des villes comme des châteaux de cartes et de tirer parti de la puissance destructrice des éléments naturels, il est en outre parfaitement adapté à la stratégie de guerre psychologique adoptée par l'Empire.

Il semblerait également qu'il puisse être employé pour la prospection et l'exploitation minière des astéroïdes. Nos ingénieurs sont en effet convaincus qu'en soumettant de petits corps stellaires — planétoïdes et astéroïdes — à l'influence d'un gravichoc, ils pourraient apprendre beaucoup de choses sur les matériaux qui les composent. Ce dispositif pourrait ainsi être utilisé afin de découvrir des métaux et des minéraux précieux, nécessaires à la fabrication d'autres armes.

## Obscurcisseurs orbitaux et intensificateurs visuels électromagnétiques

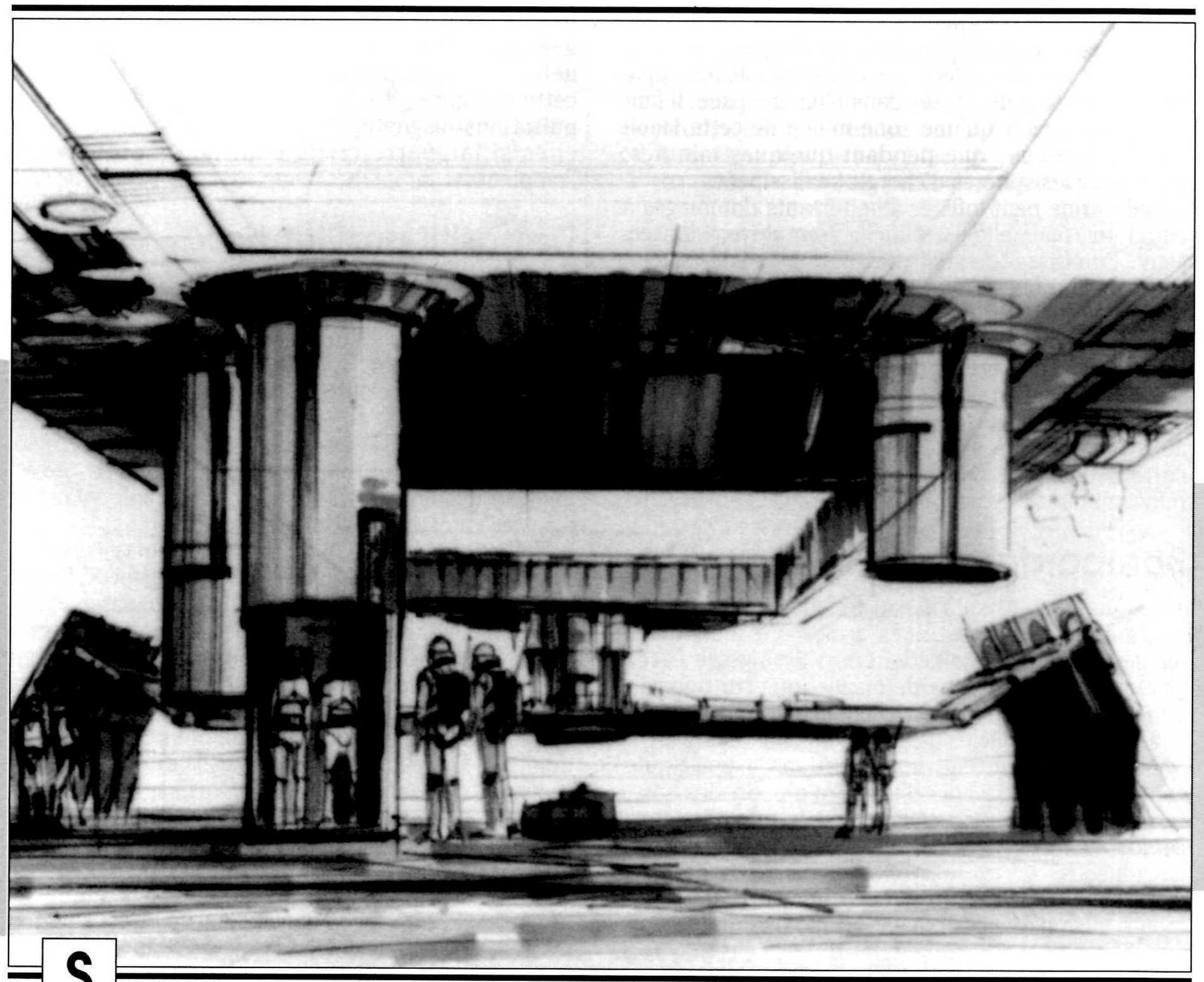
Les obscurcisseurs orbitaux et les intensificateurs visuels électromagnétiques que nous testons actuellement se présentent sous la forme de gigantesques réseaux de satellites interconnectés permettant d'intercepter et de modifier l'énergie solaire qui baigne un corps planétaire.

Ainsi, les satellites obscurcisseurs empêchent la lumière visible d'arriver jusqu'à la surface d'une planète, ce qui a pour effet de plonger cette dernière dans une nuit totale. A l'inverse, un réseau d'intensificateurs visuels peut amplifier et concentrer les rayons lumineux, de telle sorte que le monde concerné se retrouve soumis à une chaleur effroyable.

Il faut malheureusement beaucoup de temps pour mettre en place un réseau orbital. En outre, vu le nombre important de satellites nécessaires, seul un vaisseau ayant au moins la taille d'un destroyer stellaire peut assurer leur acheminement jusqu'à pied d'œuvre. Enfin, il est difficile d'utiliser ces dispositifs pour des sièges prolongés, car ils sont vulnérables aux chasseurs et aux défenses planétaires de l'adversaire.

Soucieux d'éliminer certains de ces défauts, nos techniciens travaillent actuellement afin d'introduire dans les réseaux orbitaux des satellites «factices» dont l'élimination ne nuirait pas au bon déroulement des opérations. Ils cherchent également à mettre au point des réseaux modulaires capables de continuer à fonctionner, même quand ils sont partiellement détruits.

Suite de la silhouette du Super Destroyer Stellaire de la page précédente.



Si le maintien de l'ordre galactique l'exige, l'Empire peut employer des armes spéciales — telles que les bombardes magnétiques, les dispositifs gravichocs, les obscurcisseurs orbitaux et les intensificateurs visuels électromagnétiques — pour ramener les planètes turbulentes dans le droit chemin.

# Chapitre Sept
# Vehicules Terrestres

*(Compilation de divers rapports du Commandement de l'Armée adressés au Grand Moff Selit, en réponse aux suggestions émises par ce dernier sur la meilleure façon de traiter les éléments rebelles retranchés sur des mondes soumis à son autorité.)*

L'Empire est avant tout constitué de planètes qui présentent une infinie diversité de terrains et de reliefs. En fait, les routes spatiales ne servent qu'à relier ces planètes entre elles. Pour contrôler ces routes, la Marine dispose d'une flotte gigantesque ; mais l'Armée n'est pas démunie, elle possède aussi sa "flotte"... une armada composée de véhicules terrestres d'assaut.

Si la flotte impériale est le "bras" de l'Empire — comme on l'a parfois dit —, l'Armée et ses blindés sont le "poing" qui porte les coups. Voici les VTA (véhicules terrestres d'assaut) les mieux adaptés au rétablissement de l'ordre sur les mondes rebelles. Avec les quadripodes TB-TT et les bipodes TR-TT, ces engins blindés sont les plus puissants dont dispose actuellement l'Empire.

## Jaggernaud

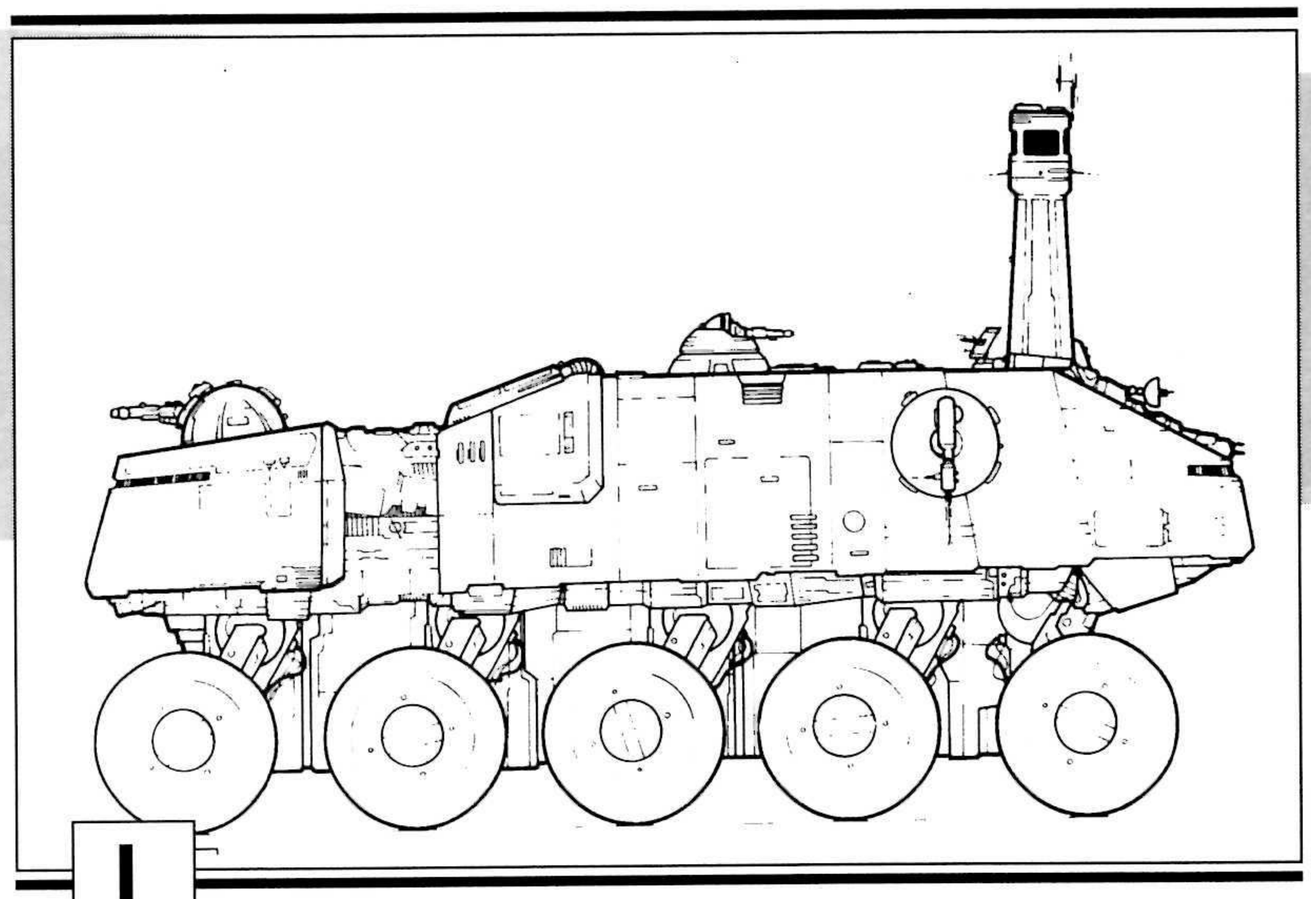
Bien qu'on trouve des VTA dotés des derniers perfectionnements dans le Noyau Galactique, des blindés plus anciens sont toujours utilisés dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Ainsi, le Jaggernaud — que les soldats de la galaxie appellent souvent "la ferraille à roulettes" — est un vieux véhicule d'assaut trapu et peu maniable ; il n'en est pas moins capable d'inspirer de l'effroi à l'ennemi.

Son aspect agressif et puissant cache mal certains défauts de conception, néanmoins le Jaggernaud n'a pas été abandonné car il remplit bien les tâches qui lui sont confiées. Lorsqu'il se déplace sur ses grosses roues, ce véhicule est parfois difficile à manœuvrer. Toutefois, les essieux situés à ses deux extrémités sont indépendants et lui permettent d'évoluer sur des terrains difficiles. Ce blindé est doté de postes de pilotage à "l'avant" et à "l'arrière". Les deux pilotes doivent toujours agir en parfaite coordination afin d'éviter que les roues directrices soient orientées de façon contradictoire. Sinon, le blindé peut très bien se retrouver "bloqué" et contraint à l'immobilité. Ce genre d'incident s'est déjà produit au cours de batailles particulièrement confuses.

Le système de "double direction" a été conçu afin de palier aux problèmes que rencontre ce véhicule quand il doit tourner. En effet, si le Jaggernaud est capable de se déplacer assez rapidement en ligne droite, il ne peut exécuter des virages qu'à vitesse très réduite. Bien qu'un peu plus rapide que les derniers modèles de quadripodes TB-TT (dont la conception a été partiellement inspirée par les Jaggernauds), il n'a pas toutes les qualités de ces engins. Ses roues dotées de gros amortisseurs ne sont pas indépendantes et son moteur n'est pas assez puissant pour lui conférer une bonne maniabilité sur certains types de terrain.

A bord d'un Jaggernaud, la vigie a le poste le moins enviable. Le soldat chargé de cette corvée doit en effet se tenir debout dans une tourelle située sur la partie supérieure du blindé, afin de s'occuper des senseurs qui ont besoin d'être en hauteur pour fonctionner.

Bien qu'elle soit très utile pour les pilotes, cette tourelle de détection est l'élément le plus vulnérable du blindé. Quoi qu'il en soit, sans les informations



ILLUSTRATIONS DES VEHICULES PAR KARL MARTIN

Le véhicule d'assaut lourd "Jaggernaud".

fournies par ses senseurs, le Jaggernaud devrait se contenter d'observations effectuées au niveau du sol. Il serait alors particulièrement exposé aux attaques aériennes et aux tirs d'unités ennemies dissimulées derrière des reliefs.

Sa solidité et les armes qui hérissent sa surface constituent les points forts du Jaggernaud. Sa puissance de feu et son blindage sont en effet comparables à ceux d'un quadripode.

Bien que ce véhicule soit en quelque sorte l'ancêtre du TB-TT, l'Empire n'est pas à l'origine de sa fabrication.

Les premiers exemplaires de ces blindés furent en effet commandés pour assurer la protection de gouvernements planétaires et des caïds de la pègre à l'époque du déclin de la République. Depuis, l'Empire les a beaucoup utilisés dans les Territoires de la Bordure Extérieure.

**JAGGERNAUD**

**Engin :** Jaggernaud HAVw A5 fabriqué par Kuat Propulsions
**Equipage :** 8
**Passagers :** 50
**Vitesse :** 2D+2
**Classe :** Quadripode
**Carrosserie :** 5D
**Armes :**
**Trois Canons-Lasers Lourds** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 6D
**Un Canon-Blaster Moyen**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 4D
**Deux Lance-Grenades à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 3D+1

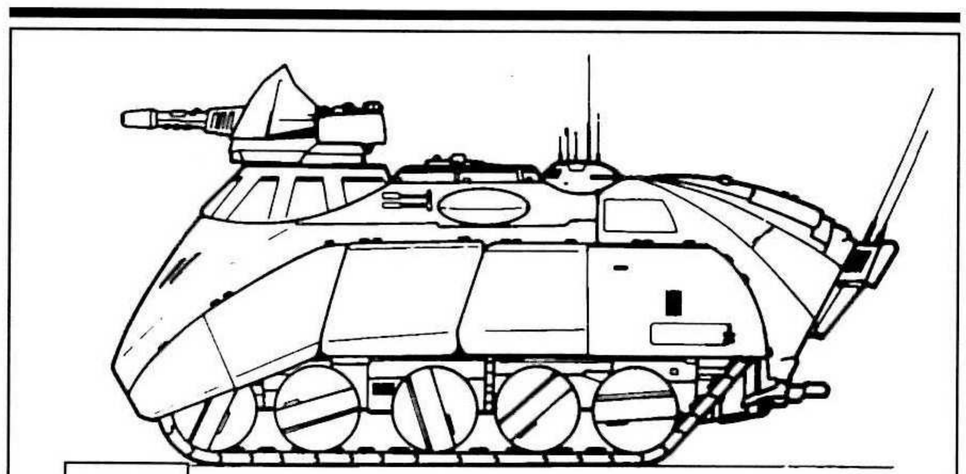
Suite de la silhouette du Super Destroyer Stellaire des pages précédentes.

## Véhicule d'assaut compact

Un homme équipé d'un véhicule d'assaut compact — ou VAC — est aussi redoutable qu'un commando armé jusqu'aux dents. Cet engin a été conçu afin de répondre au problème posé par la trop grande dispersion des troupes impériales dans l'immensité galactique. Grâce à lui, un soldat seul peut disposer d'une puissance de feu équivalente à celle d'une escouade.

Certains mondes de la Galaxie sont trop reculés pour justifier la présence d'une importante troupe d'occupation, mais doivent néanmoins être défendus car ils ont une grande valeur pour l'Empire. C'est précisément pour ce cas de figure qu'a été créé le VAC. Une petite unité dotée d'engins de ce type peut en effet contrôler un territoire très étendu... pourvu que l'adversaire ne dispose pas d'une puissance de feu trop importante.

Le VAC est un moyen de transport tout terrain monoplace, équipé de communicateurs et d'armes



Véhicule d'assaut compact monoplace.

perfectionnées. Rapide et protégé par un épais blindage, le VAC possède des senseurs qui permettent à son conducteur de passer en "pilotage automatique" quand il doit se concentrer sur les combats.

Ce véhicule possède par ailleurs des armes remarquablement puissantes par rapport à ses dimensions réduites.

Quelles que soient les circonstances, les pilotes de VAC ne doivent jamais sortir de leur véhicule. Pour eux, le VAC est plus qu'une arme, c'est un sanctuaire. S'ils abandonnent leur engin, ils ont toutes les chances de périr.

L'ennemi a découvert que les dispositifs informatiques complexes dont disposent des pilotes de VAC sont vulnérables aux contre-mesures électroniques. Un dispositif de brouillage peut ainsi perturber le fonctionnement des senseurs et rendre inutilisables les logiciels d'assistance au pilotage.

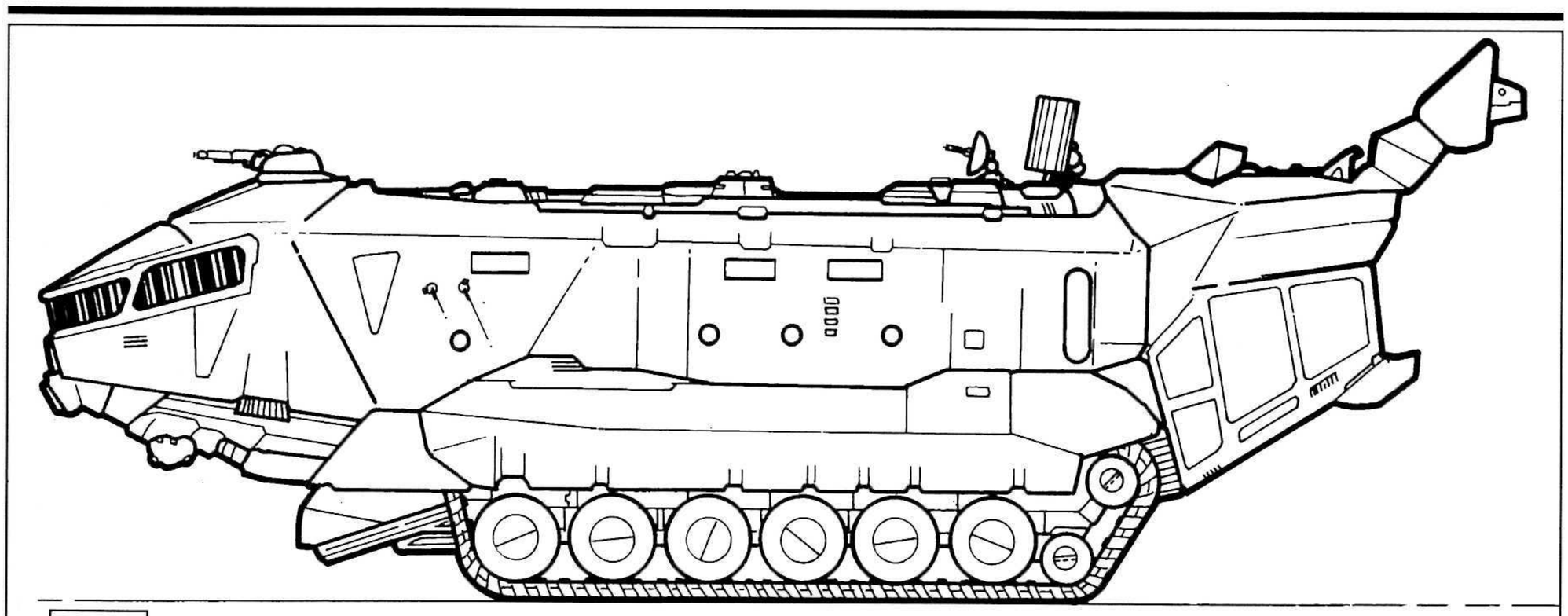
Même si ce défaut réduit considérablement leur efficacité contre des adversaires dotés d'équipements perfectionnés, ces petits blindés restent parfaitement adaptés aux mondes primitifs de l'Empire.

**VEHICULE D'ASSAUT COMPACT**

**Engin :** VACw PX-10 fabriqué par Nen-Carvon
**Equipage :** 1
**Passagers :** 0
**Vitesse :** 3D+2
**Classe :** Speeder
**Carrosserie :** 3D+2
**Armes :**
**Un Canon-Blaster Moyen**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 5D

## Base de commandement automotrice

La base de commandement automotrice permet aux états-majors de bénéficier d'une bonne protection lors de leurs déplacements.



**B**ase de commandement automotrice fabriquée par Nen-Carvon.

C'est une sorte de "quartier général mobile" capable de suivre des troupes en mouvement.

Ce véhicule, blindé et puissamment armé, offre en outre la possibilité de se frayer en toute sécurité un passage au travers des combats afin de procéder à des observations "de visu"... chose que les officiers supérieurs ne pouvaient pas se permettre auparavant.

Ces blindés sont également employés par des gouverneurs et des préfets planétaires lorsqu'ils sont amenés à se déplacer sur des mondes hostiles.

Certains de ces fonctionnaires ont d'ailleurs tellement confiance en ces engins, qu'il ne leur viendrait pas à l'idée de voyager sans eux.

Quelques-uns vont même jusqu'à habiter à l'intérieur de leur base automotrice et passent littéralement leur vie à l'abri de son épais blindage.

Conçues pour assurer une protection maximum, les bases automotrices ont une carrosserie métallique d'une épaisseur de cinquante centimètres.

Le poste de commandement installé au centre du véhicule est en outre doté d'un blindage supplémentaire qui accroît encore la sécurité dont jouissent ses occupants.

Pour couronner le tout, les parois extérieures du blindé sont recouvertes d'un enduit protecteur réfléchissant les rayonnements.

Les combats sont analysés en temps réel par des senseurs et des ordinateurs du dernier cri. Les officiers disposent ainsi à tout instant des informations dont ils peuvent avoir besoin. Des détecteurs surveillent également en permanence toutes les communications.

Les bases automotrices sont équipées d'un canon-laser lourd, mais en temps normal elles ne participent jamais directement aux combats. Ce sont avant tout des blindés de commandement et d'observation prévus pour protéger efficacement des personnages importants.

Elles ne sont donc pas des "armes de guerre" au sens strict, mais elles jouent néanmoins un rôle important dans le déroulement des conflits.

### BASE DE COMMANDEMENT AUTOMOTRICE

**Engin :** base de commandement automotrice PX-4 fabriquée par Nen-Carvon
**Equipage :** 3
**Passagers :** 7
**Vitesse :** 2D
**Classe :** Speeder
**Carrosserie :** 7D
**Armes :**
**Un Canon-Laser Lourd**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D+2

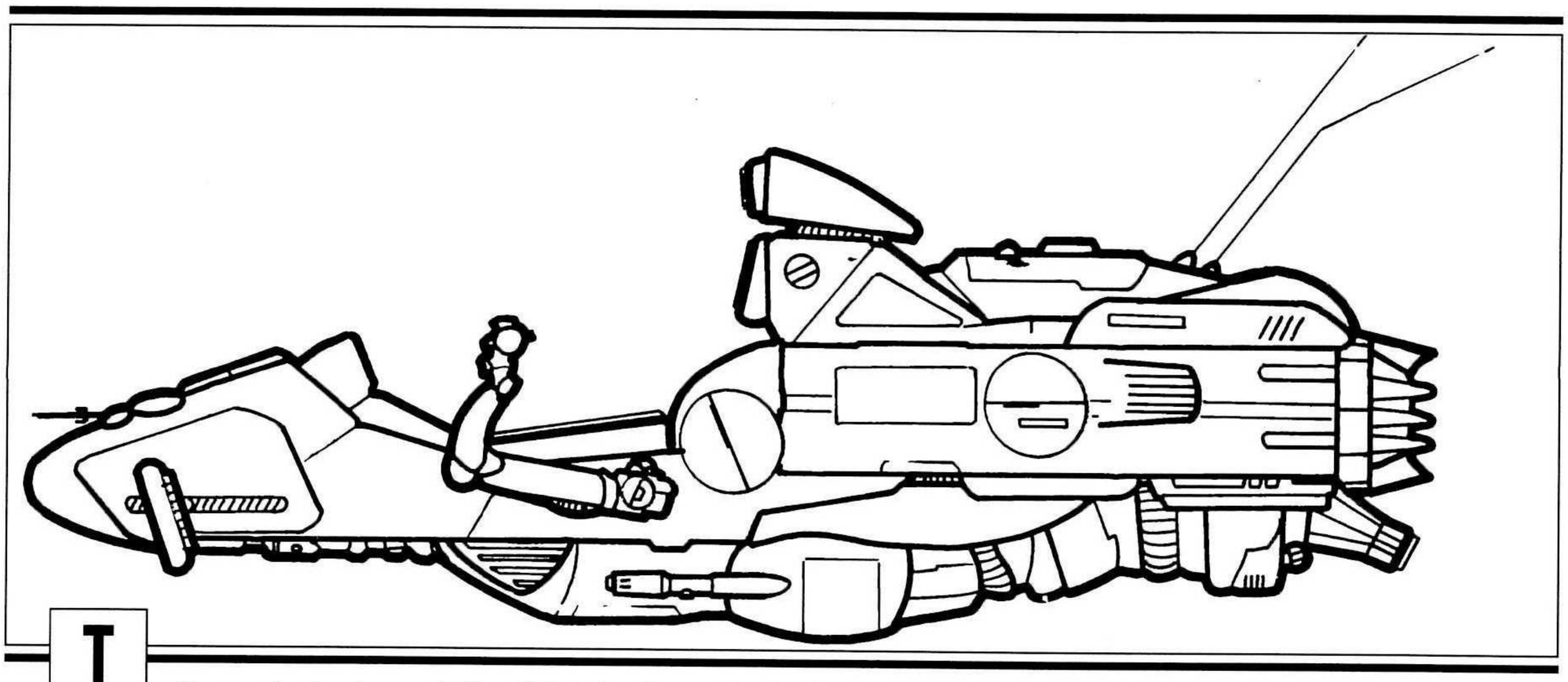
## Traîneau à répulseurs

Les gangs de fonceurs ont longtemps posé des problèmes à l'Empire dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Les gouvernements planétaires de cette région ont en effet été nombreux à réclamer qu'on les protège contre ces pillards nomades.

On leur envoya d'abord des unités de reconnaissance impériales, mais les fonceurs les plus puissants parvenaient facilement à distancer les motos-jets des éclaireurs.

Irrité par l'audace croissante dont faisaient preuve les hors-la-loi, le Commandement de l'Armée a ordonné la fabrication d'un nouveau véhicule spécialement adapté à la situation. Voila pourquoi le traîneau à répulseurs Vélox 3 est rapide, léger et capable de battre sur le plan de la vitesse pure tout engin inférieur à un airspeeder.

Mais il ne suffit pas de rattraper les pillards, encore faut-il les arrêter... Le Traîneau à répulseurs est doté à cette fin de filets spéciaux. Ces filets sont rangés dans des compartiments aménagés dans le châssis et peuvent être éjectés au moment opportun. Leurs mailles sont assez solides pour enchevêtrer un



Traîneau à répulseurs Vélox 3 fabriqué par Aratech.

fonceur lancé à toute allure. Ils émettent alors des pulsations énergétiques qui annulent le champ répulseur de l'engin capturé. Privé de son soutien, ce dernier perd rapidement de l'altitude et va s'écraser au sol.

Les traîneaux disposent également d'un lance-grappin, d'un canon-blaster (orienté vers l'avant), de senseurs perfectionnés et d'appareillages de contre-mesures électroniques du dernier modèle.

La conception modulaire de ces véhicules permet par ailleurs de les adapter en fonction des missions qu'ils doivent accomplir.

A l'instar des fonceurs, les traîneaux ne sont guère plus que des "moteurs équipés de sièges". Grâce aux techniques de pointe employées pour leur fabrication les ailerons saillants qui caractérisaient les anciens fonceurs ont pu être supprimés. Guidon et pédales ont en outre été installés de façon plus fonctionnelle.

Au vu des succès qu'ont remportés les traîneaux à répulseurs, on peut parier qu'ils seront de plus en plus employés dans l'avenir.

Associés à des motos-jets et des TR-TT, certains ont d'ailleurs déjà été utilisés pour le soutien d'unités d'assaut terrestres.

### TRAINEAU A REPULSEURS

**Engin :** Vélox 3 64-Y construit par Aratech
**Equipage :** 1
**Passagers :** 0
**Vitesse :** 6D
**Classe :** Speeder
**Carrosserie :** 1D+2
**Armes :**
**Un Canon-Blaster Moyen**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 3D

## Forteresse flottante

Fleuron des forces d'occupation impériales, le véhicule à répulseurs de type "forteresse flottante" a la réputation d'être aussi efficace qu'implacable. Employé principalement pour écraser les soulèvements populaires dans les zones urbaines, ce blindé a l'avantage de ne pas poser autant de problèmes logistiques que les encombrants TB-TT.

Sa compacité lui permet de se glisser aisément entre les bâtiments d'une cité fortement peuplée. Il n'a cependant rien à envier aux quadripodes quant à la terreur qu'il inspire à l'adversaire.

La forteresse flottante a la forme d'un cylindre grossier et se caractérise par la tourelle à deux canons-blasters montée sur sa partie supérieure.

Ces redoutables canons se meuvent indépendamment l'un de l'autre et se déplacent avec une lenteur menaçante jusqu'à ce qu'ils aient "ajusté" une cible. La nuit, ces armes émettent des rayons lumineux lourds de menaces pour tout ce qu'ils éclairent...

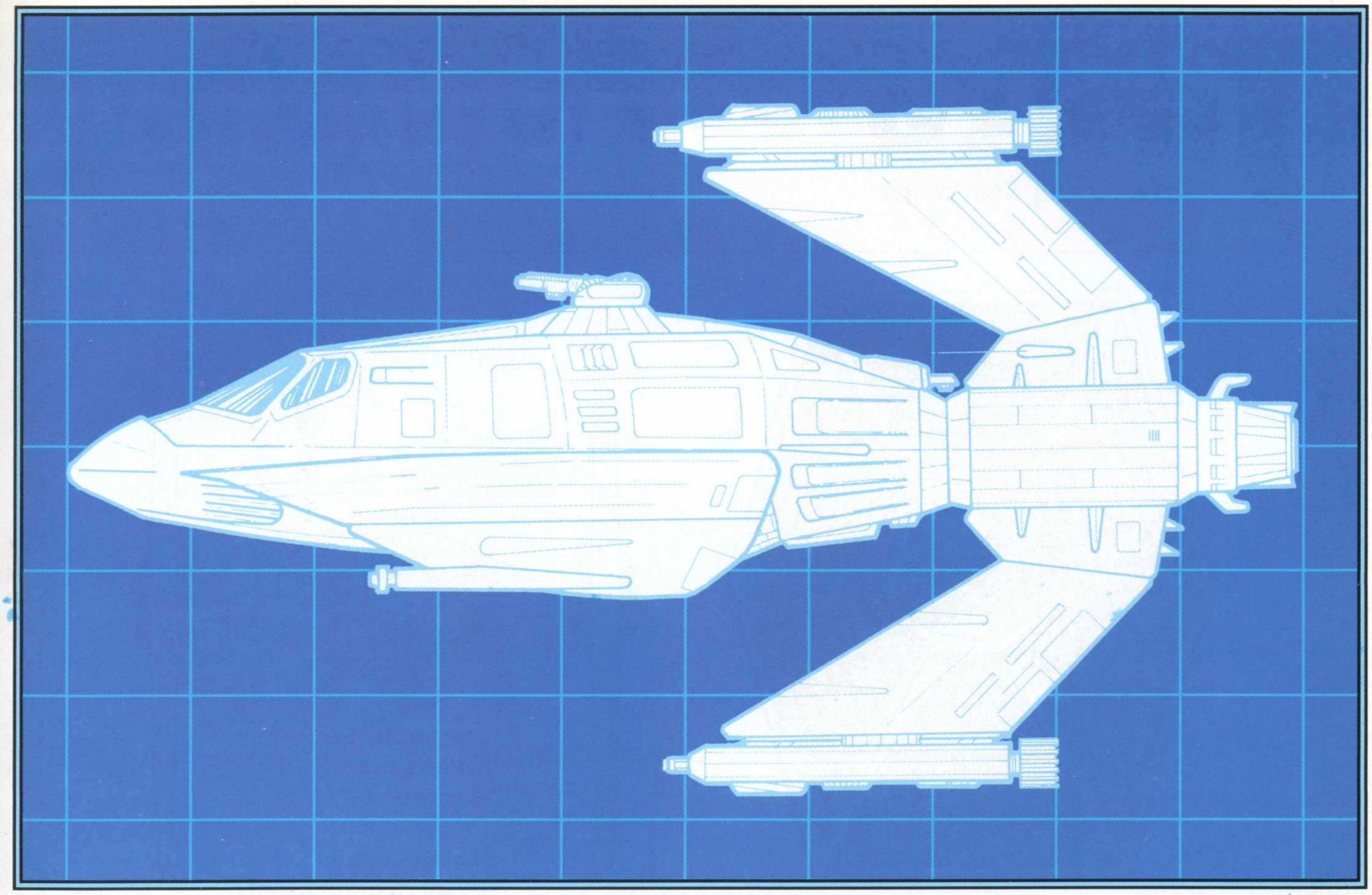
Ces engins d'assaut n'ont jamais besoin de faire des détours, leur coque blindée leur permet de défoncer tous les obstacles qui encombrent leur route avec une facilité déconcertante.

Des cités entières ont été littéralement "nivelées" par des forteresses flottantes lancées à la poursuite de rebelles ou d'autres ennemis de l'Empire.

Pour rétablir l'ordre en milieu urbain, ces blindés disposent de nombreuses armes pouvant produire un effet "psychologique" radical sur l'ennemi.

La plus importante de ces armes est certainement le système de surveillance audiovisuelle dont ils sont équipés. Efficace dans un rayon de trente mètres autour du véhicule, ce système combine des amplificateurs sonores très sensibles et des détecteurs de chaleur afin de repérer toutes les cibles qui passent à sa portée.

Ce dispositif est inspiré de l'équipement sensoriel dont étaient jadis dotés les Droïds assassins, c'est tout dire...



# GAT
# Nous sommes prêts à relever tous les défis

Conçu pour les patrouilles de systèmes et les missions défensives, ce vaisseau de combat de haute qualité est idéal pour les missions nécessitant des appareils multifonctionnels pouvant évoluer dans l'hyperespace.

Cette nouvelle vedette est directement issue de la technologie qui a fait le succès et la popularité des chasseurs stellaires TIE.

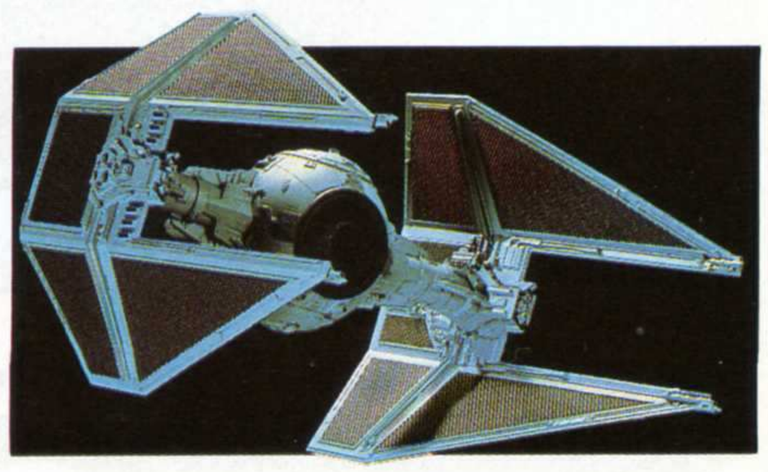
Les caractéristiques exceptionnelles de la GAT-12h "Anti-rayons" lui confèrent une puissance inégalée sur le plan tactique. Nous avons renforcé ses générateurs et ses armes ont été complètement réaménagées.

Résultat : la GAT-12h est plus rapide, plus résistante et plus efficace. Dans les combats, cette vedette est un adversaire redoutable. Elle peut accomplir toutes sortes de missions : patrouilles de systèmes, opérations défensives, protection planétaire et interception.

Ses hyperpropulseurs constituent un atout supplémentaire et la rendent adaptable à n'importe quelle option stratégique.

Elle est prête à tout, courageuse, efficiente et... Anti-rayons !

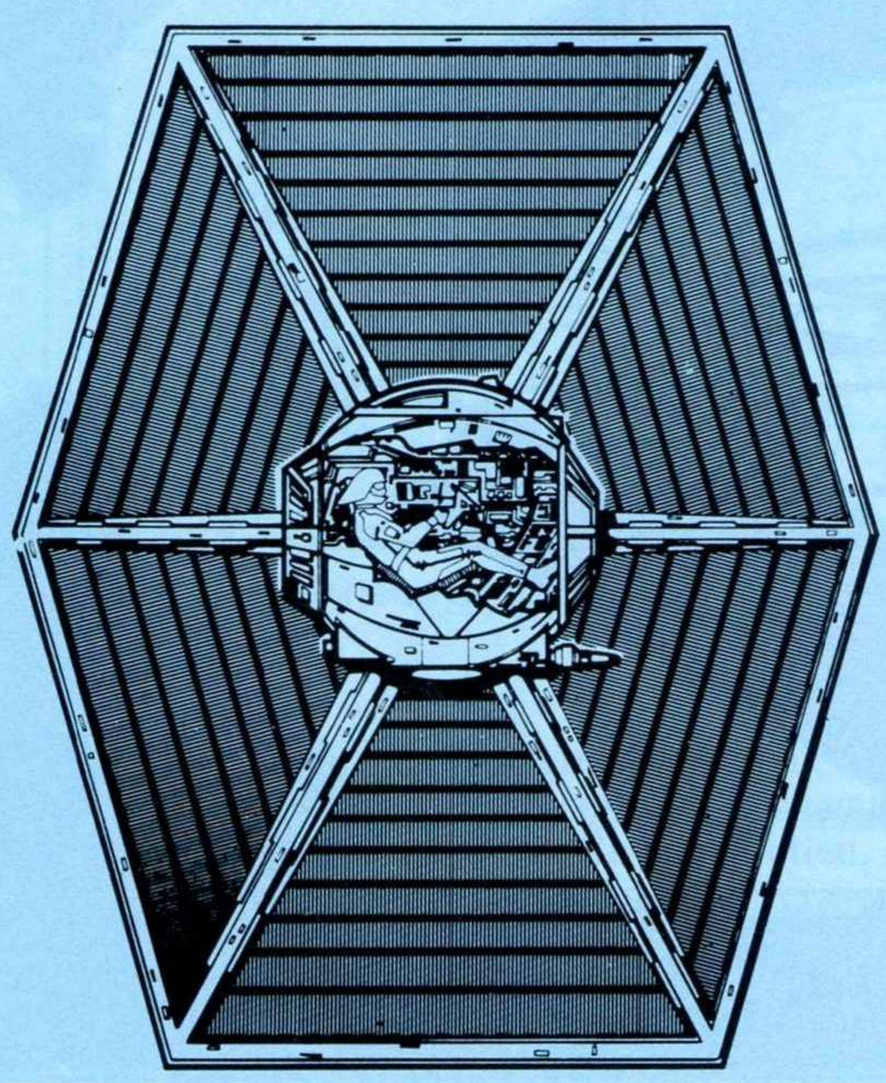
**SIENAR**
**Propulsions Stellaires**

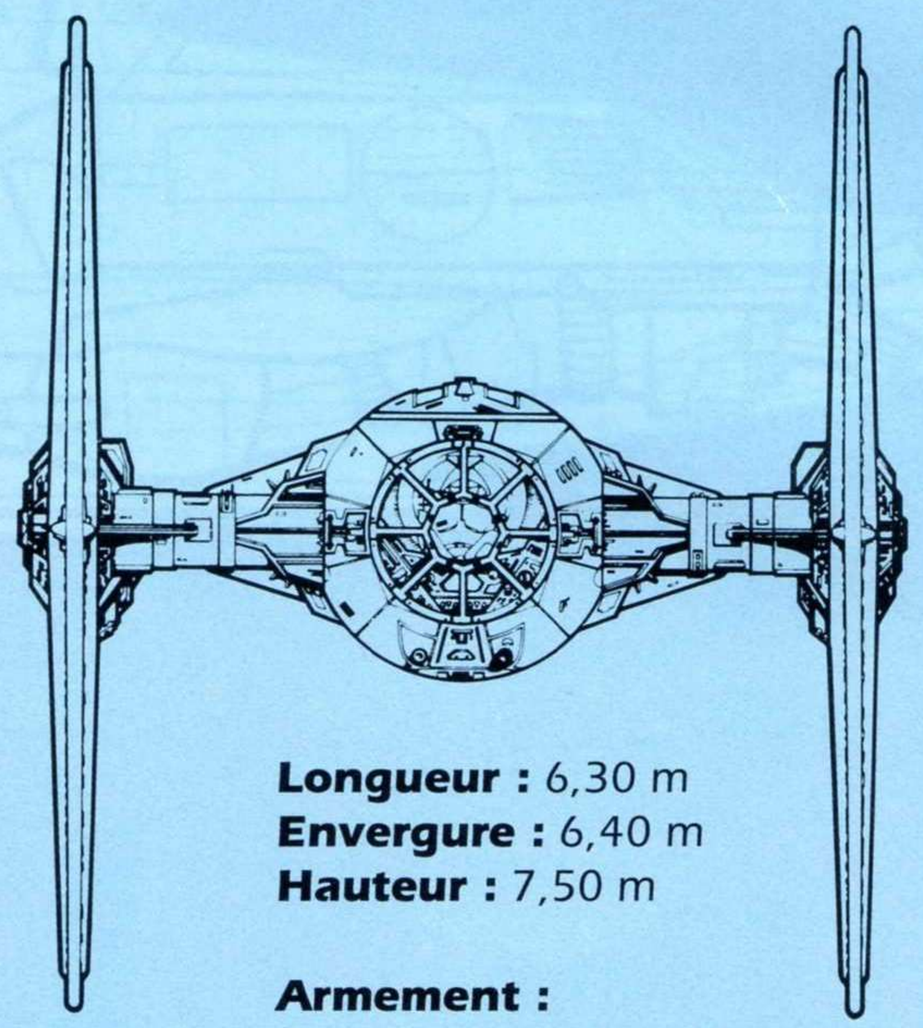


**Un gage d'excellence**

SIENAR
Propulsions Stellaires

# CARACTERISTIQUES

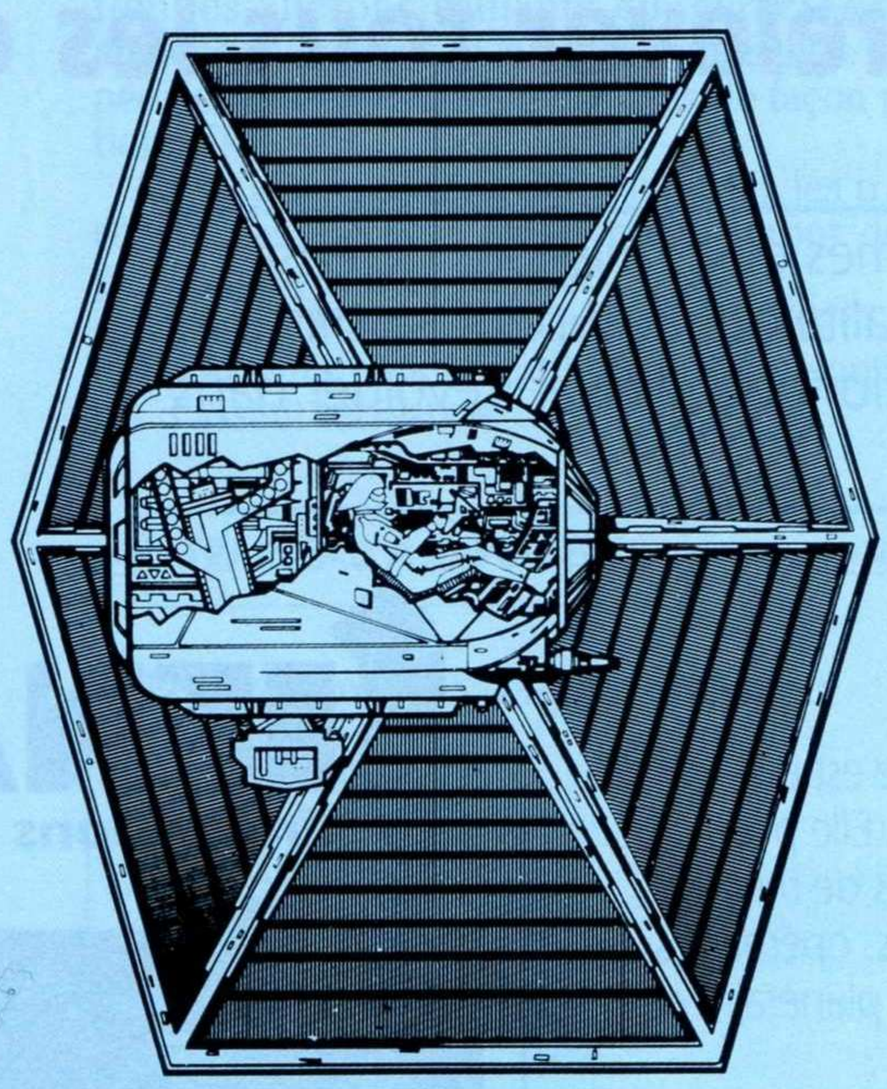


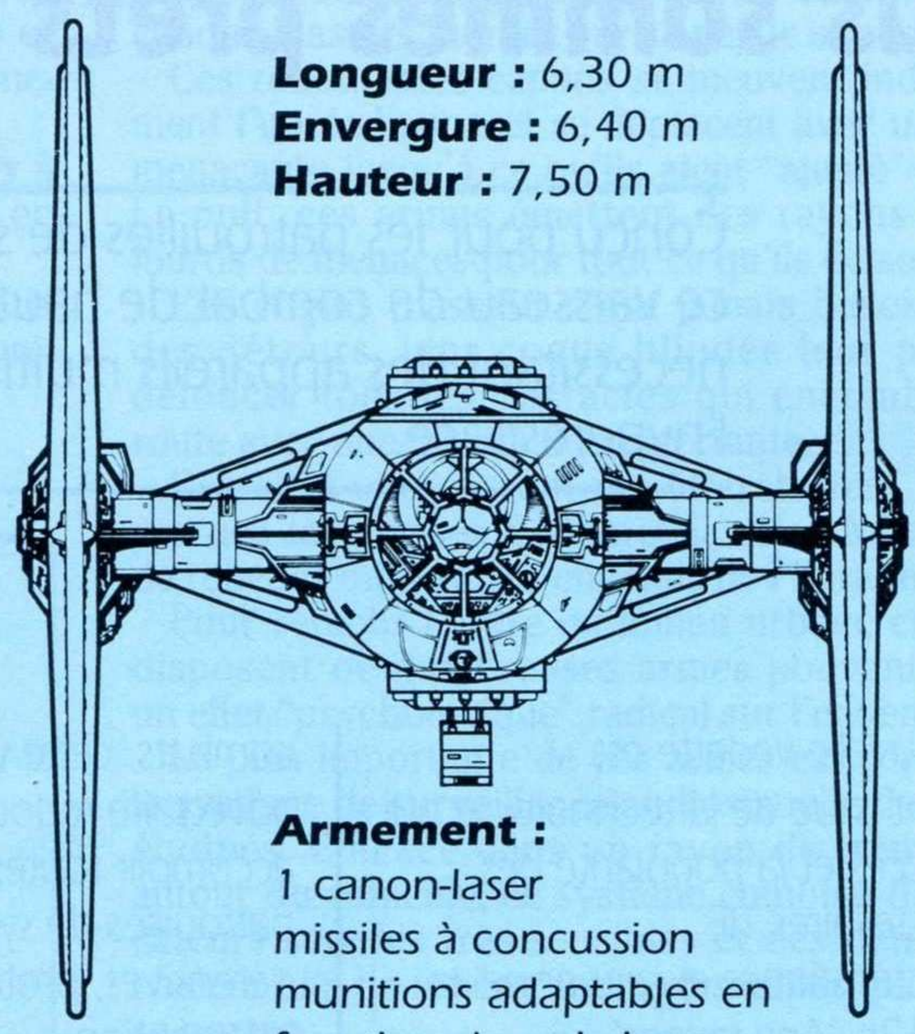


**Longueur :** 6,30 m
**Envergure :** 6,40 m
**Hauteur :** 7,50 m

**Armement :**
2 canons-lasers asservis

**TIE/In**
**Chasseur stellaire de supériorité spatiale**



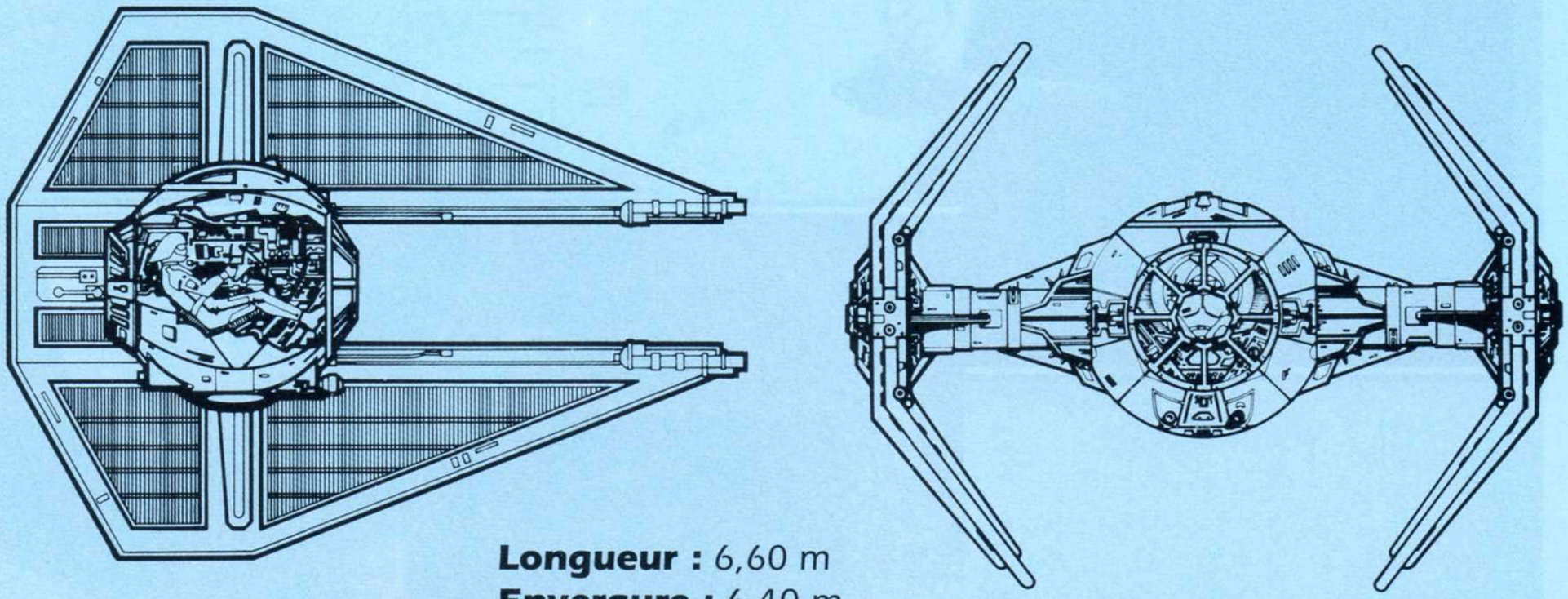


**Longueur :** 6,30 m
**Envergure :** 6,40 m
**Hauteur :** 7,50 m

**Armement :**
1 canon-laser
missiles à concussion
munitions adaptables en
fonction des missions

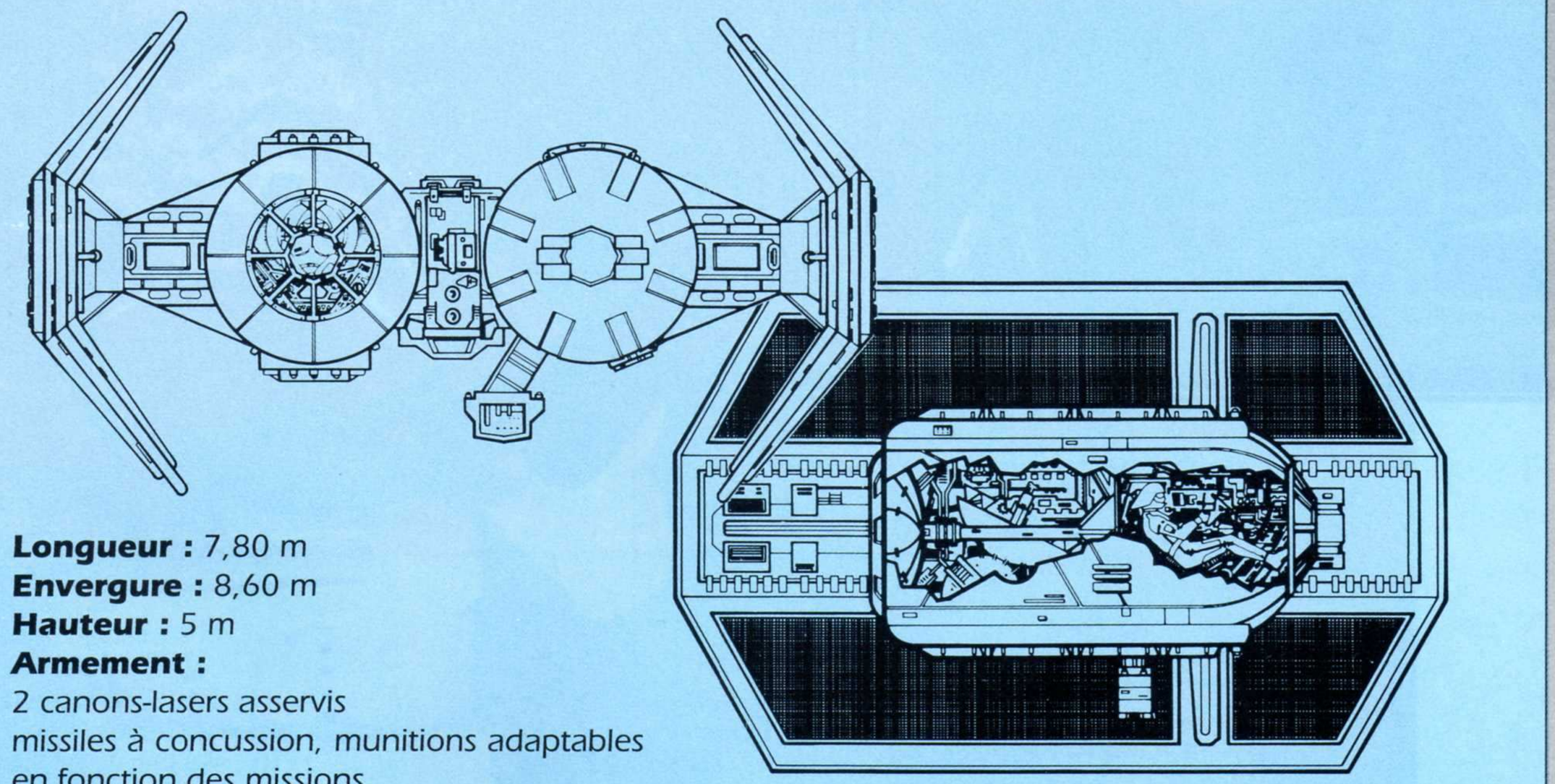
**TIE/gt**
**Chasseur stellaire de soutien**

# GENERALES DE LA GAMME TIE



**Longueur :** 6,60 m
**Envergure :** 6,40 m
**Hauteur :** 4,90 m
**Armement :**
4 canons-lasers asservis

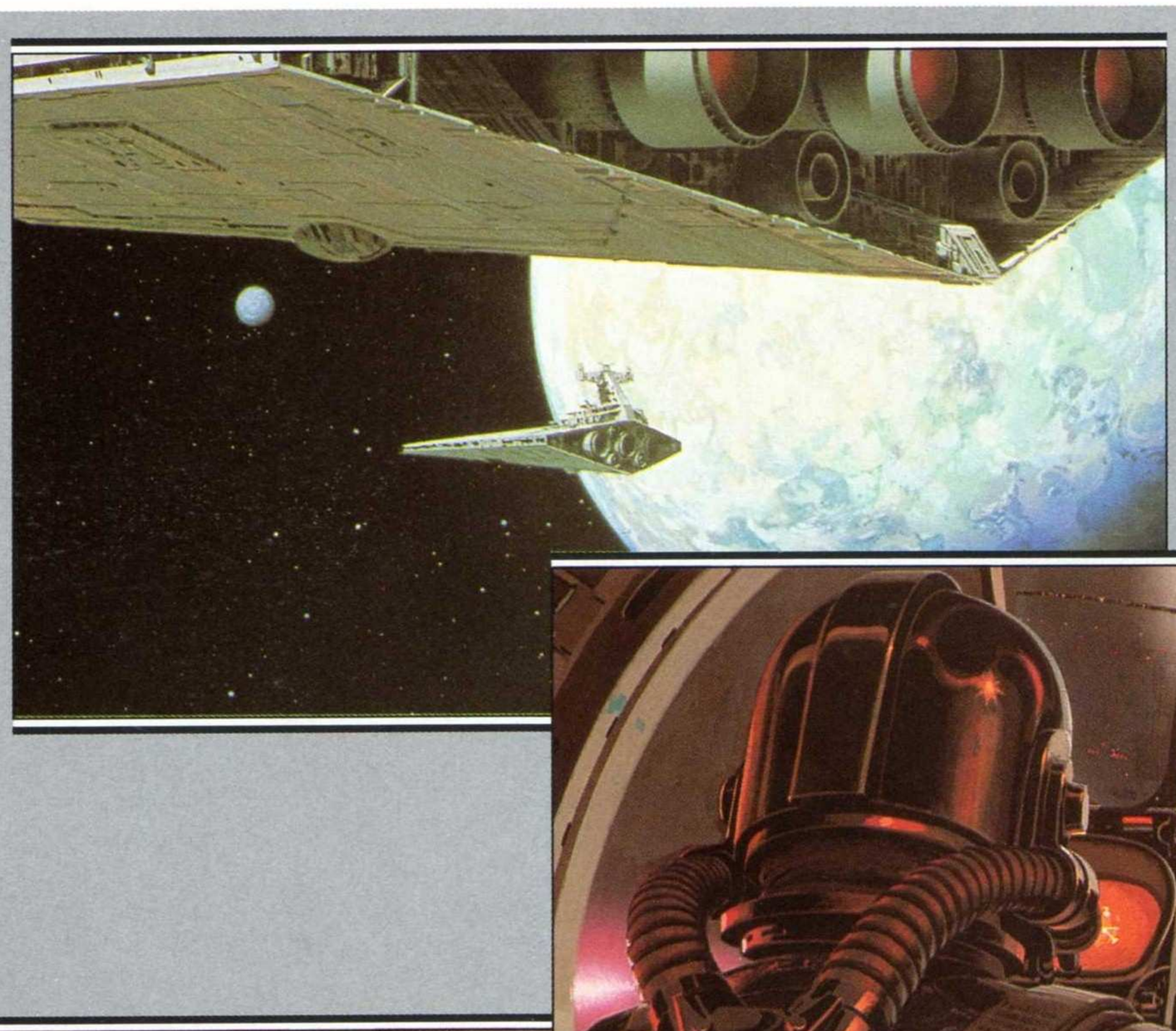
**TIE Intercepteur**
**Chasseur stellaire de supériorité spatiale**

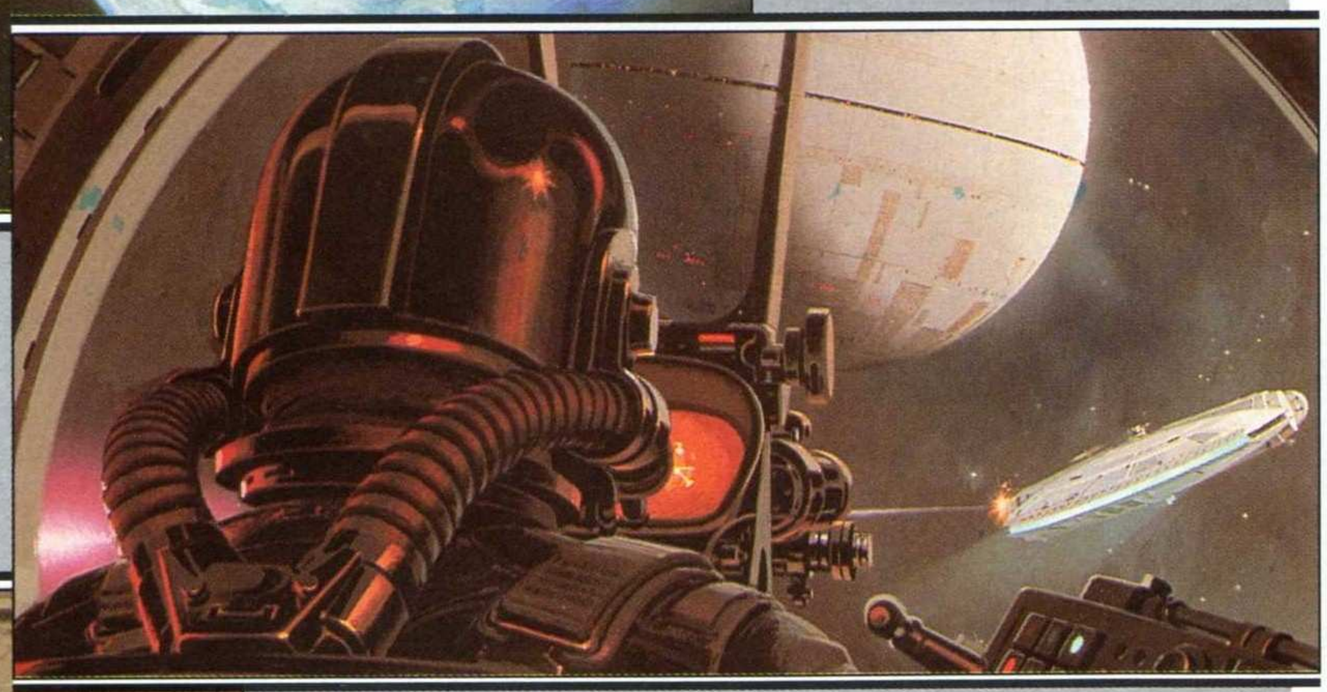


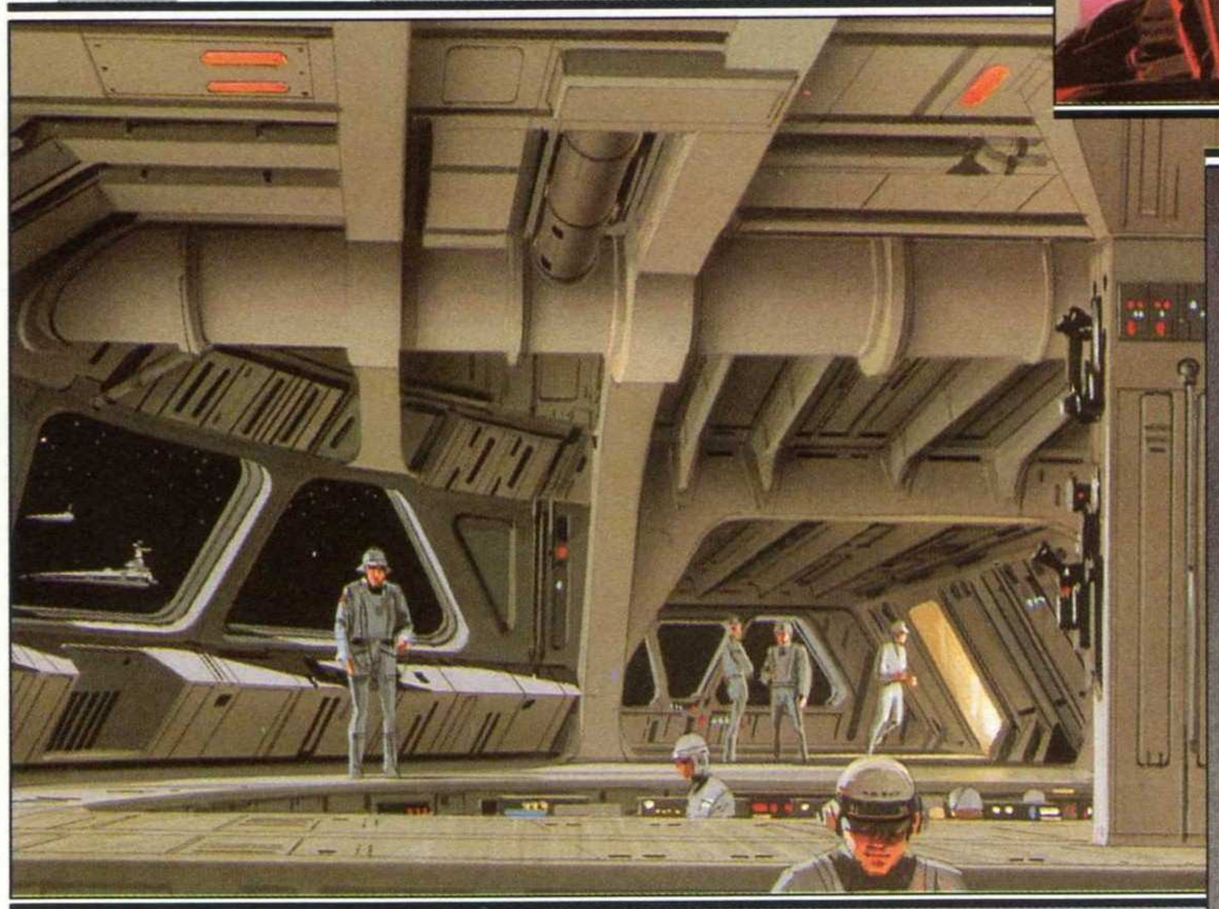
**Longueur :** 7,80 m
**Envergure :** 8,60 m
**Hauteur :** 5 m
**Armement :**
2 canons-lasers asservis
missiles à concussion, munitions adaptables
en fonction des missions

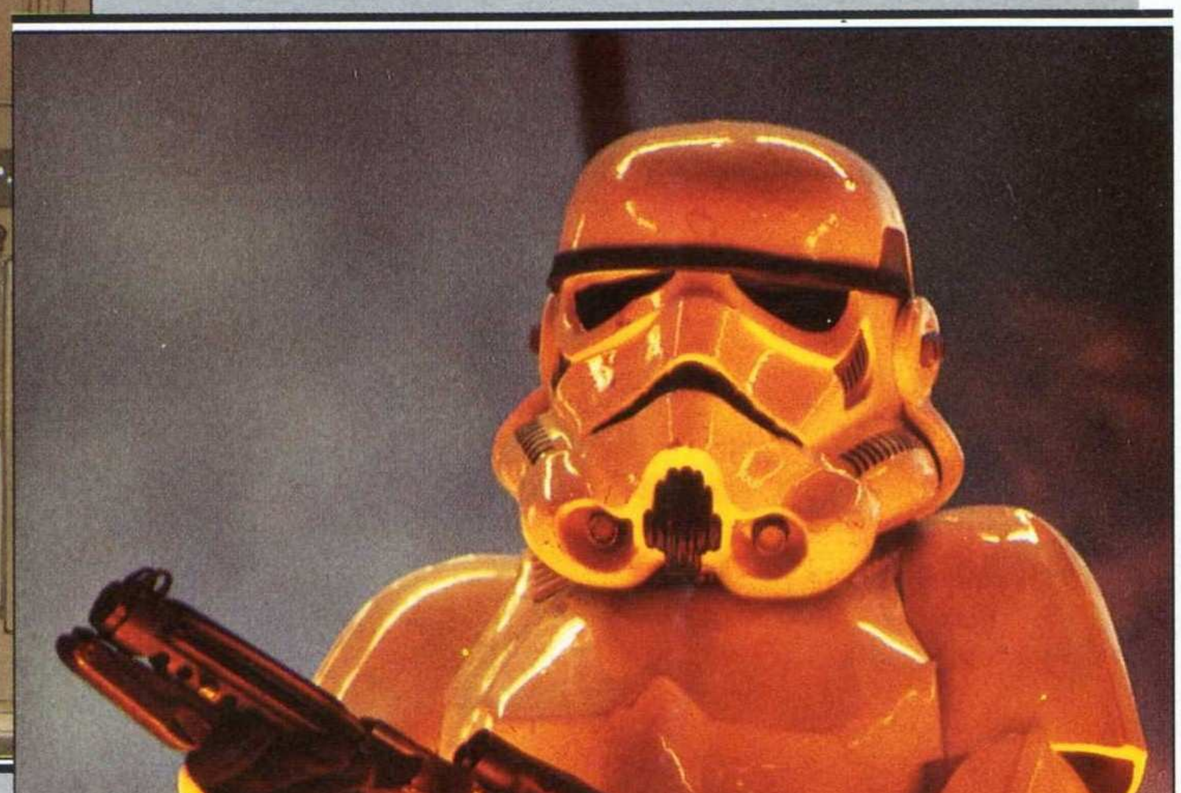
STEPHEN CRANE / LFL

**TIE Bombardier**
**Bombardier spatial léger**

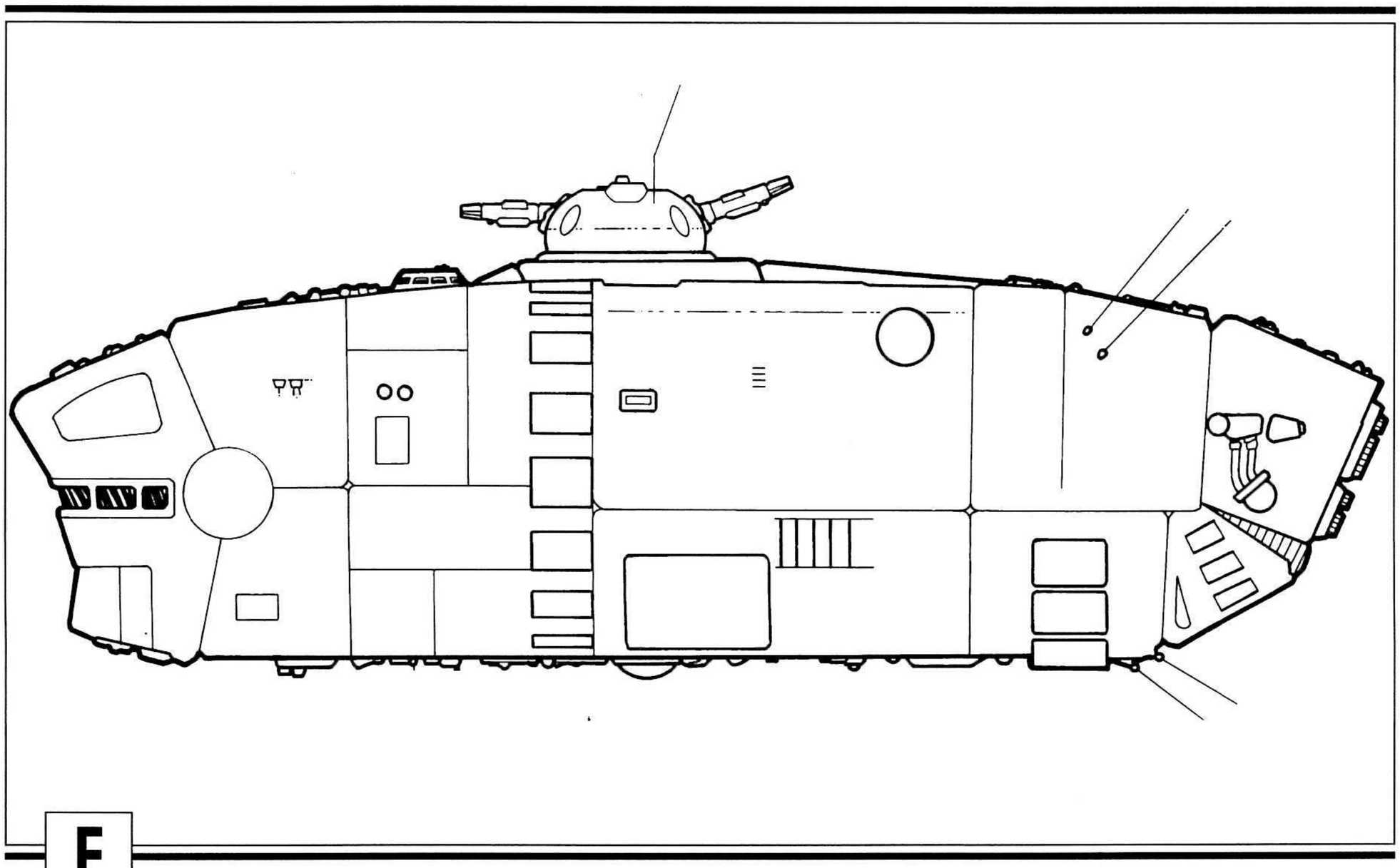








STEPHEN CRANE / LFL



**F**orteresse flottante HAVr A9 fabriquée par Ubrikkian.

Le système de surveillance ne sert cependant pas seulement à localiser l'ennemi. Il arrive parfois qu'une mission exige une démonstration de puissance qui n'implique pas pour autant des dégâts inconsidérés. Dans ce cas, le dispositif de repérage permet de frapper avec précision certaines cibles sans provoquer de destructions inutiles.

L'équipage d'une forteresse flottante est composé d'un pilote, de deux canonniers et d'un coordinateur sensoriel chargé du système de surveillance. Ce véhicule à répulseurs peut également, en cas de besoin, transporter quelques soldats à son bord.

Il existe une certaine rivalité entre les équipages de ces blindés et ceux des TB-TT. Et si le Commandement de l'Armée semble préférer les quadripodes, les états-majors d'occupation, quant à eux, réclament toujours des forteresses quand ils débarquent sur un monde.

### FORTERESSE FLOTTANTE

**Engin :** forteresse flottante HAVr A9 fabriquée par Ubrikkian
**Equipage :** 4
**Passagers :** 10
**Vitesse :** 2D
**Classe :** Quadripode
**Carrosserie :** 5D
**Armes :**
**Deux Canons-Lasers Lourds** (indépendants)
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 5D

## Speeder de commandement

Le véhicule d'assaut léger de type "Chariot" est un landspeeder militaire modifié, employé par les officiers impériaux pour leurs déplacements de routine dans des zones éloignées du front.

Doté d'un meilleur blindage que le speeder militaire standard, il est aussi plus lent et moins bien armé.

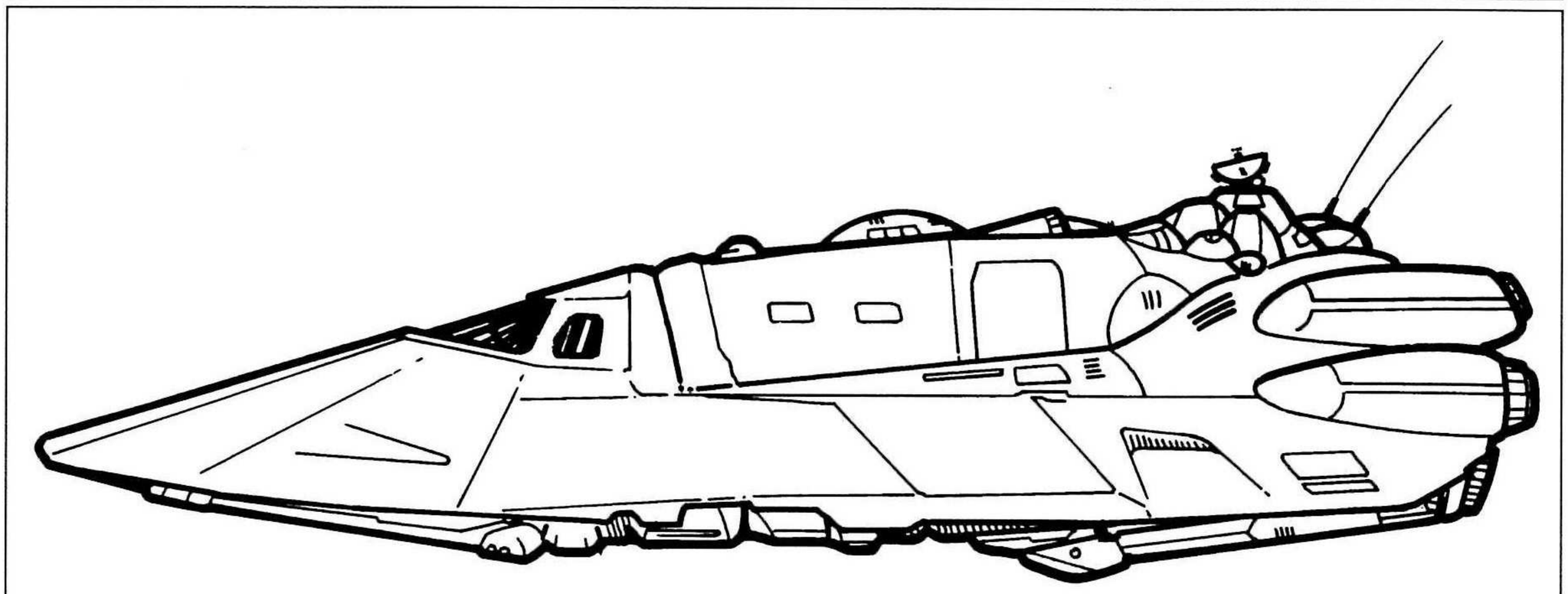
Ces différences sont bien la preuve qu'il est avant tout conçu pour protéger des personnages importants et non pour mener les troupes au combat.

Le Speeder de commandement est doté d'un unique canon-laser qui ne peut tirer que vers l'avant. Comme ce véhicule se déplace rarement sans escorte, cette arme ne sert pratiquement jamais.

A l'instar de la base de commandement automotrice, ce blindé dispose d'ordinateurs tactiques perfectionnés et d'appareillages de communications ultra-sophistiqués.

Ces équipements sont bien protégés et des systèmes de secours permettent de parer à toute panne éventuelle.

Ce qu'on ignore souvent, c'est que ce speeder possède un dispositif d'autodestruction à retardement. Pour le déclencher, il suffit de tirer une manette située sous le siège du commandant. En fonction des réglages, l'explosion peut alors se produire dans les



Speeder de commandement LAVr QH-7 "Chariot" fabriqué par Uulshos

dix minutes qui suivent. Ce dispositif est employé comme "ultime recours" lorsque l'engin est sur le point d'être capturé. En effet, les ordinateurs de surveillance et d'analyse des combats ne doivent en aucun cas tomber entre les mains des rebelles.

Ce Speeder peut accueillir trois hommes : le commandant, le pilote et un garde qui remplit également la fonction de second.

**SPEEDER DE COMMANDEMENT**

**Engin :** Chariot LAVr QH - 7 fabriqué par Uulshos
**Equipage :** 3
**Passagers :** 0
**Vitesse :** 1D
**Classe :** Speeder
**Carrosserie :** 4D
**Armes :**
**Un Canon-Laser**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 3D

## Hovercraft de reconnaissance

Les hovercrafts de reconnaissance construits par Mekuun ont fait leurs preuves sur de nombreux mondes, lors de combats menés dans les conditions les plus diverses avec des unités terrestres de toutes sortes.

Prévus pour être utilisés par de petites unités pour des missions de reconnaissance et des opérations commandos, ces engins se montrent toujours d'une efficacité remarquable, même quand ils ne bénéficient d'aucun soutien tactique. Quand ils opèrent à plusieurs, il sont souvent chargés d'effectuer des raids ou des actions d'arrière-garde.

Bien qu'ils ne soient pas aussi rapides et maniables que les speeders de reconnaissance, ils possèdent néanmoins de nombreuses qualités propres. Ainsi, par exemple, ils tombent moins souvent en panne que les engins à répulseurs et leur entretien est moins onéreux.

De plus, leur pilotage ne réclame pas un long apprentissage. Enfin, il ne faut pas oublier que les répulseurs fonctionnent mal sur certains mondes et sur certains reliefs... Dans ce cas, l'utilisation des hovercrafts s'impose.

L'hovercraft de reconnaissance est équipé d'une dynamo génératrice de type "charge permanente" S87, fabriquée par Gurian. Ses rotors sont alimentés par un accumulateur qui est relié à des turbines chargées de récupérer l'énergie résiduelle produite par le coussin d'air.

Ce système permet à l'hovercraft de bénéficier d'un plus grand rayon d'action que la plupart des véhicules de même taille et de même classe.

Le principe "d'effet de sol" qui régit le fonctionnement des hovercrafts a été modifié afin de pouvoir répondre aux exigences des missions militaires sur terrains difficiles.

Le coussin d'air est généré par quatre turbo-pompes tri-cycles Kasmin, le nec plus ultra dans ce domaine.

Ces pompes permettent au véhicule de prendre un peu d'altitude quand il est nécessaire de franchir un obstacle qui serait trop important pour un engin à répulseurs conventionnel.

L'hovercraft de reconnaissance a été doté d'un certain nombre d'équipements militaires. Il dispose d'un blindage suffisant pour supporter un tir direct, mais dont le poids a été calculé afin de ne pas nuire à sa maniabilité. L'étanchéité des écoutilles et des "sabords d'armes" a permis de monter un dispositif recyclant l'air respiré par l'équipage.

Un homme seul peut piloter un hovercraft de ce type. Le pare-brise en céraverre — un alliage céramique transparent et aussi solide qu'un blindage — confère un excellent champ de vision.

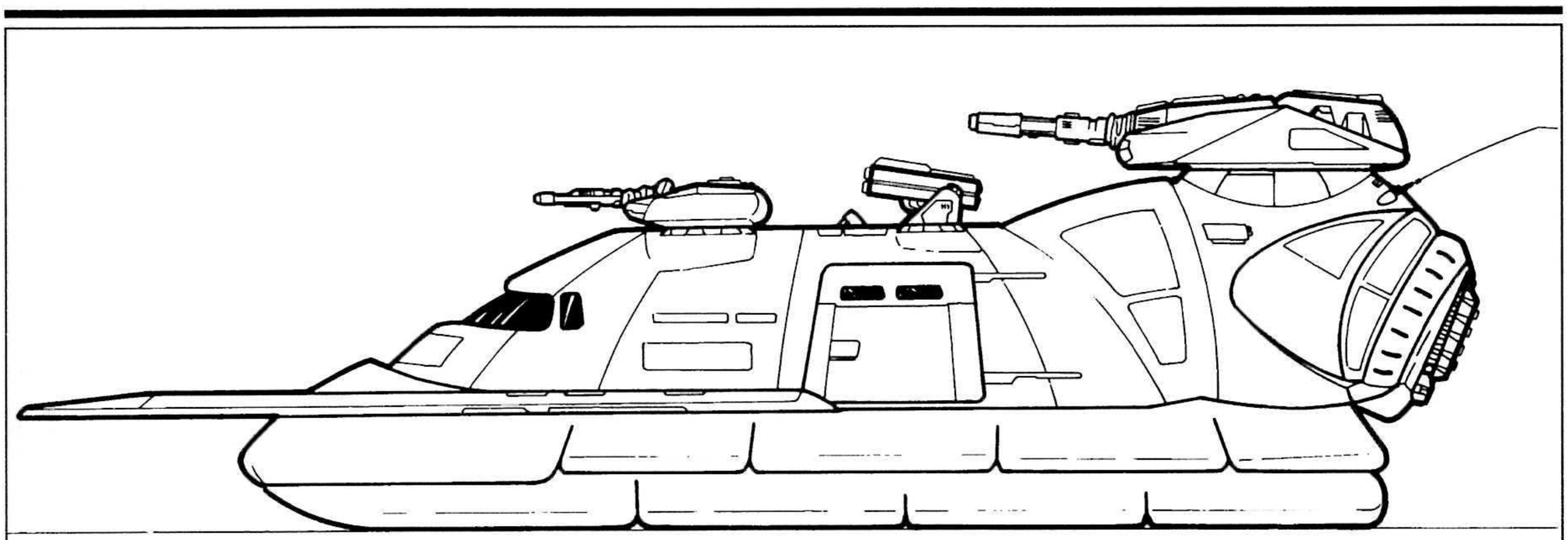
Avec un équipage de quatre personne, il est possible de manœuvrer le véhicule, tout en utilisant son armement.

Divers senseurs et appareillages de communication peuvent être montés sur ces engins en fonction des besoins d'une mission.

Chaque homme d'équipage dispose cependant toujours de senseurs REP (connectés aux armes) et d'un communicateur à longue portée.

## HOVERCRAFT DE RECONNAISSANCE

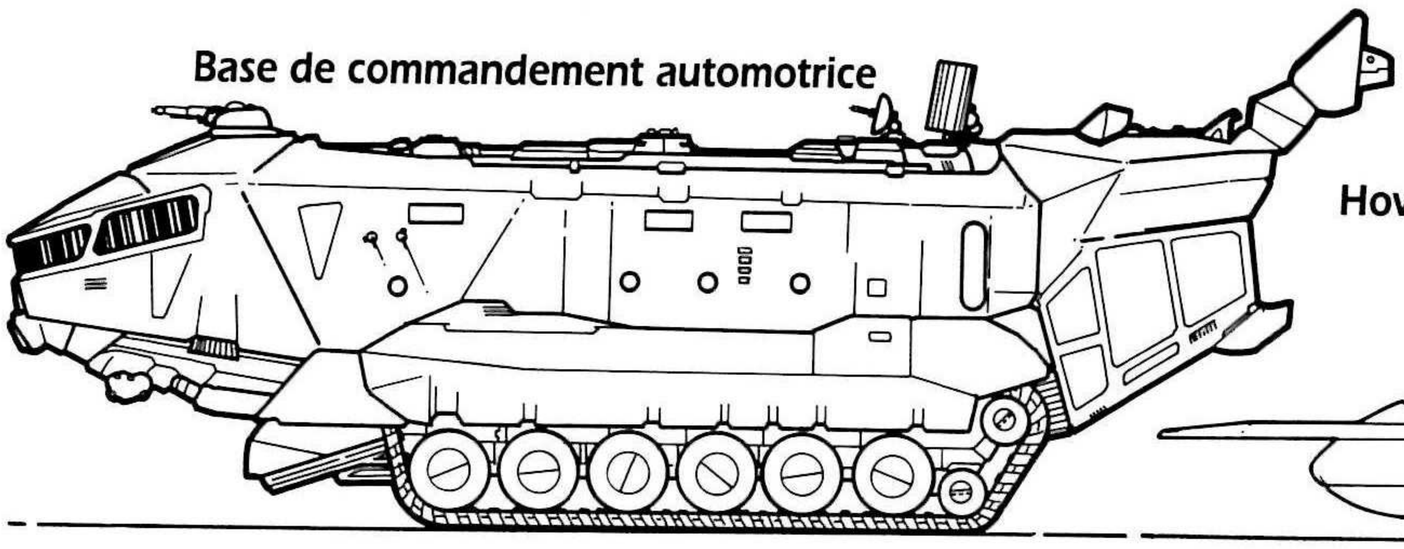
**Engin :** hovercraft de reconnaissance fabriqué par Mekuun
**Equipage :** 4
**Passagers :** 6
**Vitesse :** 3D
**Classe :** Speeder
**Carrosserie :** 3D
**Armes :**
**Canon-Blaster Lourd**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 6D
**Canon-Laser**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 2D
**Lance-Missiles à Concussion**
*Ordinateur de Visée :* 2D
*Dommages :* 4D



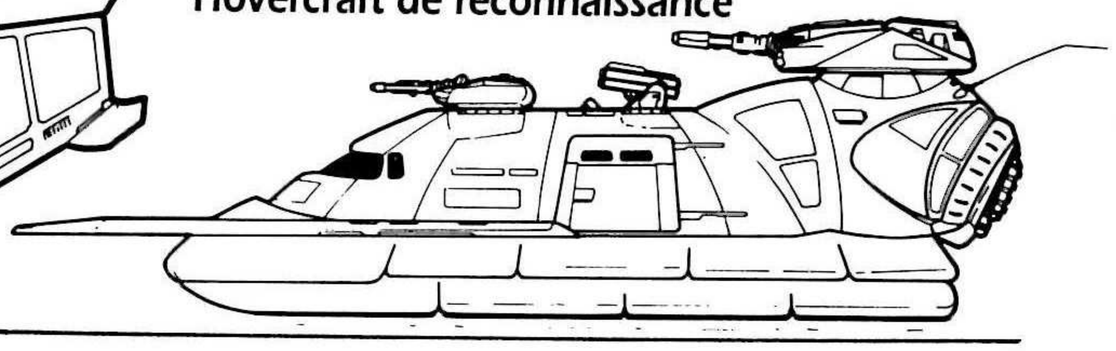
L'hovercraft fabriqué par Mekuun est conçu pour les missions de reconnaissance et les opérations commandos.

# Guide d'Identification des Véhicules Terrestres Impériaux

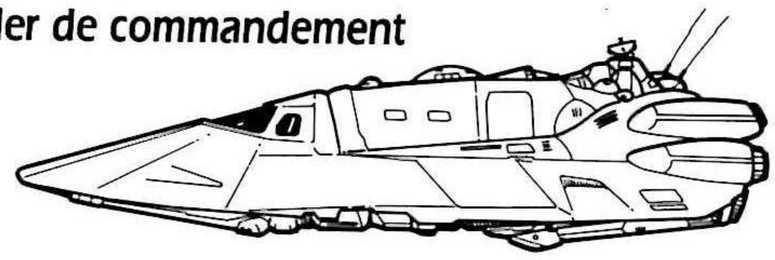
Base de commandement automotrice



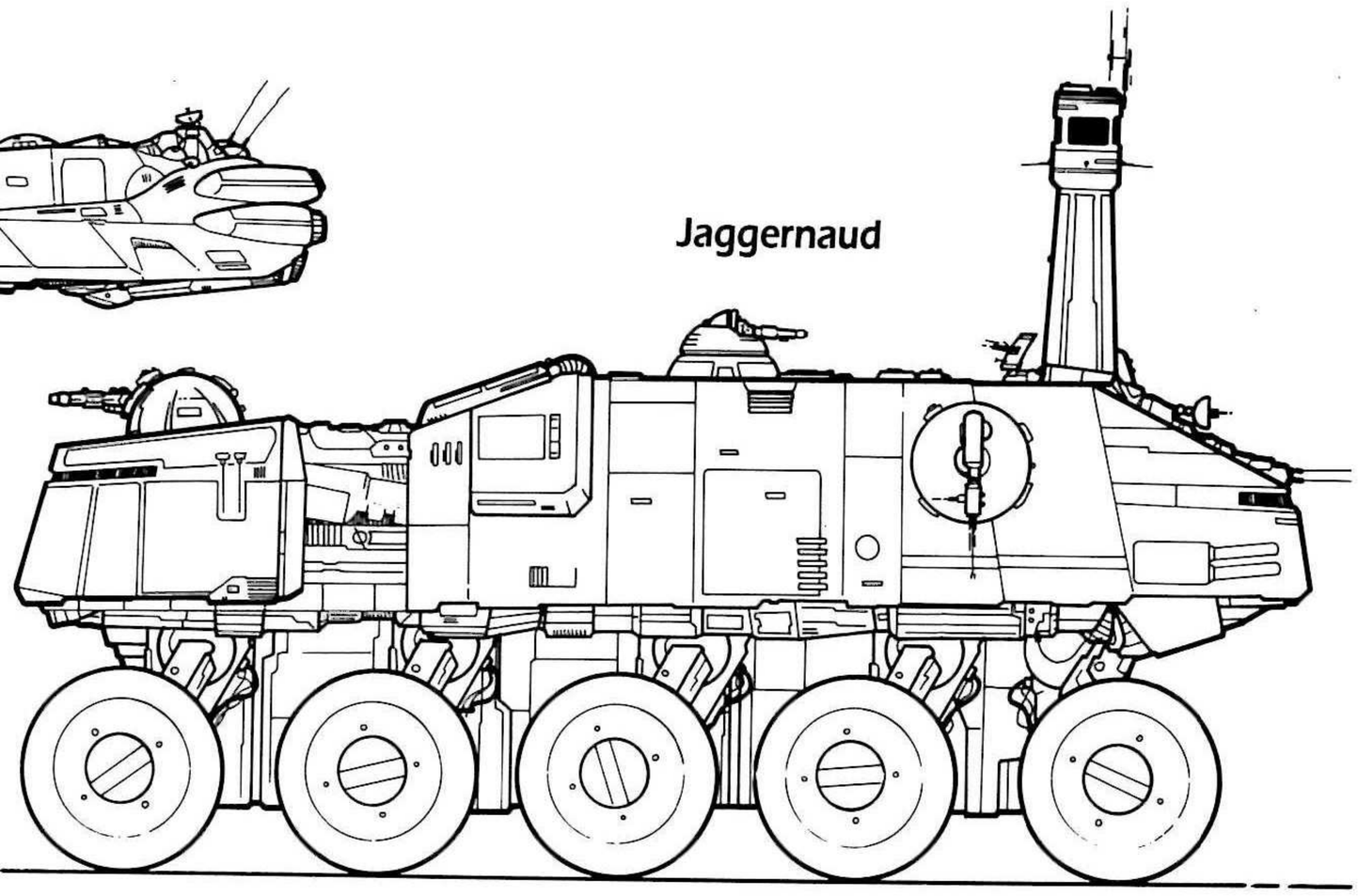
Hovercraft de reconnaissance

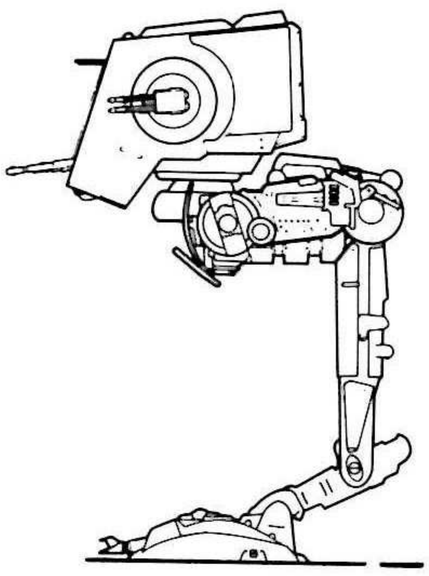


Speeder de commandement

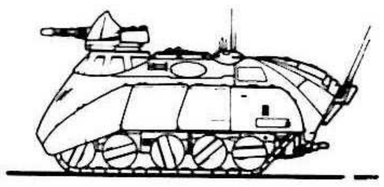


Jaggernaud



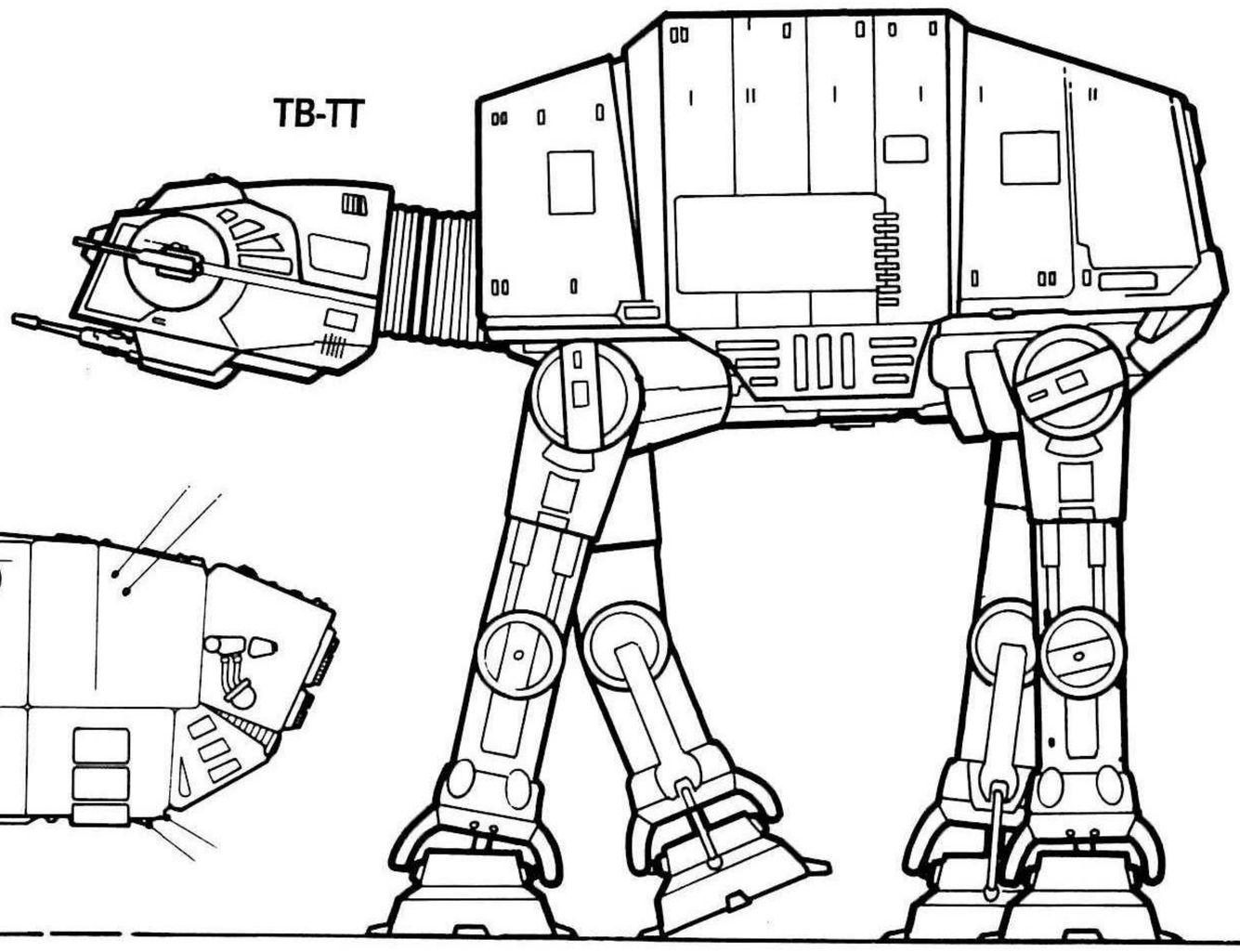


TR-TT



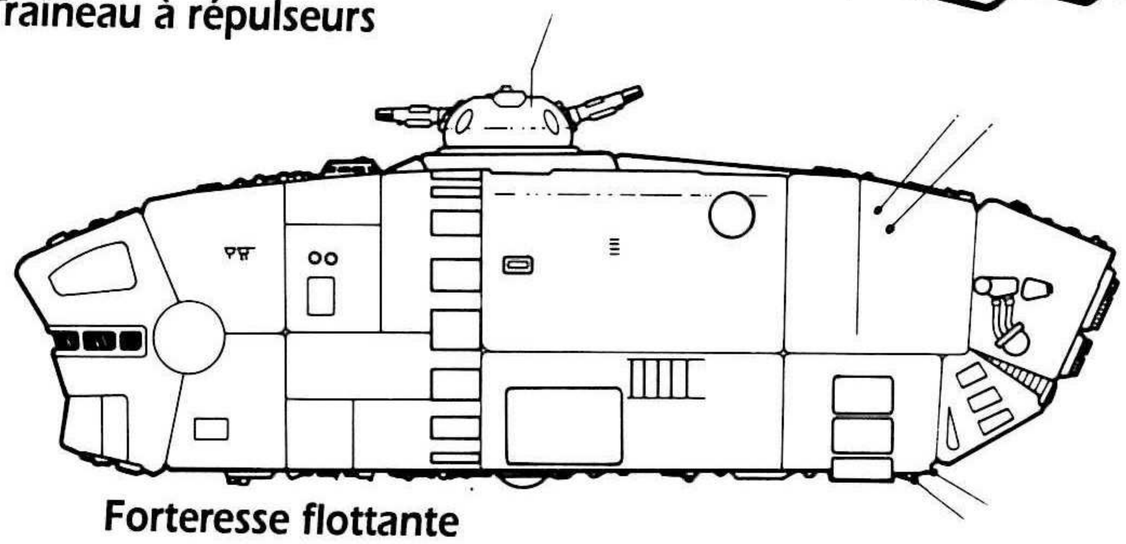
Véhicule d'assaut compact

TB-TT





Traîneau à répulseurs



Forteresse flottante

**Note :** tous les véhicules sont représentés à la même échelle.



# Chapitre Huit Organisation d'un Groupe Sectoriel

Un Groupe Sectoriel regroupe toutes les unités militaires qui sont affectées à la défense d'un secteur donné. C'est une structure souple qui peut être considérablement renforcée sans qu'il soit nécessaire de modifier son organisation hiérarchique. Cette souplesse est une caractéristique essentielle du plan conçu par l'Empereur pour militariser l'Empire.

Pour décrire l'organisation et l'ordre de bataille du Groupe Sectoriel détaillé dans les pages suivantes, nous ne disposons que de données parcellaires, qui ne sont guère plus que des "estimations moyennes".

On peut même considérer ces chiffres comme des "estimations basses" si l'on prend en compte les moyens qu'investit actuellement l'Empire dans le développement de sa machine de guerre.

De plus, il ne faut pas oublier que la puissance d'un Groupe Sectoriel est largement tributaire de l'importance, de la taille et de la situation du secteur dont il a la charge.

## Les rôles respectifs de l'Armée et de la Marine au sein d'un Groupe Sectoriel

L'une des premières actions entreprises par l'Empereur au moment de son accession au pouvoir consista à remanier complètement la structure et les effectifs de l'Armée, afin de placer cette dernière sur un pied d'égalité avec la Marine. En fait, cette égalité reste toujours théorique, car la Marine tient à conserver sa position prédominante. De vieux officiers de la flotte se sont notamment battus avec acharnement pour que les troupes embarquées à bord des destroyers stellaires ne soient pas placées sous le commandement de l'Armée. Ces gradés considéraient — à juste titre d'ailleurs — qu'il s'agissaient là d'une tentative pour faire de la Marine une force de soutien. Ils se trompaient cependant quand ils pensaient que le prestige de la flotte pourrait influer sur les désirs de l'Empereur... Tout fut fait selon sa volonté.

Les réformes engagées aboutirent à la création des Groupes Sectoriels, des structures plus souples et plus fiables que celles héritées de la Vieille République. L'Armée et la Marine se retrouvèrent plus intimement liées que jamais. Désormais, la Marine ne pourrait plus faire mine d'ignorer les fantassins sous prétexte que ce sont des "rampants". De même, l'Armée n'aurait plus le droit de se désintéresser des événements des systèmes voisins en prétendant que "ces problèmes concernent la Marine". Les deux corps sont censés unir leurs ressources en vue d'un objectif commun : faire régner l'ordre impérial dans les secteurs.

### Le rôle de l'Armée

L'Armée a pour mission première d'éliminer les forces terrestres qui menacent l'ordre politique impérial auquel sont soumises les planètes (ou tout autre complexe habité). Quand un monde n'appartient pas encore à l'Empire, l'Armée doit combattre ses unités militaires afin de faciliter les changements politiques qui s'imposent.

L'Armée est en droit d'exiger le soutien de la Marine quand elle débarque sur une nouvelle planète. Au cours de cette phase, les vaisseaux de la flotte doivent tenter d'éliminer les objectifs adverses les mieux protégés et les mieux armés. Ils doivent également conduire des "attaques réductrices", afin de détruire les installations ennemies susceptibles de gêner la réorganisation des troupes fraîchement débarquées. L'Armée a en outre la possibilité de programmer à l'avance des tirs d'artillerie orbitale sur certaines cibles. Enfin, si l'ampleur des opérations le justifie, des unités de la Marine peuvent être assignées à certaines troupes terrestres qu'elles devront soutenir en cas de besoin.

Quand l'Armée occupe une planète, sa mission première reste quasiment inchangée. Elle doit cependant collaborer activement aux missions effectuées par le COMPORN et les Services de Renseignements, si celles-ci sont agréées par le commandant de garnison.

Quand ils sont à bord d'un vaisseau de la flotte, les fantassins doivent rester à l'écart du personnel navigant et se consacrer à la maintenance de leur équipement. Toutefois, en cas d'abordage, l'Armée devient responsable de la défense du vaisseau et doit repousser les unités ennemies. Ses officiers ont alors toute autorité pour coordonner les actions de l'équipage et de leurs hommes. Comme ces derniers temps les

Rebelles multiplient les raids audacieux, les unités de l'Armée sont de plus en plus sollicitées pour maintenir l'ordre à bord des vaisseaux de la Marine. Ces interventions sont souvent des causes de friction entre les équipages et les fantassins.

## Le rôle de la Marine

La Marine est chargée d'assurer la sécurité de l'espace orbital qui entoure les planètes habitées. Elle doit arraisonner et fouiller tous les vaisseaux susceptibles de provoquer des troubles. Si ceux-ci manifestent des intentions hostiles, elle doit alors les détruire, ou les capturer si les circonstances s'y prêtent. En outre, il lui incombe de patrouiller dans les secteurs afin de localiser des ennemis connus ou de repérer des activités inhabituelles pouvant indiquer une présence hostile. Il ne fait aucun doute que la Marine a pour mission fondamentale de contrôler l'espace galactique ; ses équipages et ses officiers s'y emploient d'ailleurs avec enthousiasme.

Par contre, il est de plus en plus rare qu'elle assure la protection de missions scientifiques ou qu'elle centralise les informations concernant la découverte de nouveaux mondes. Comme aujourd'hui l'Empire ne finance pratiquement plus d'explorations, les missions de ce type sont devenues exceptionnelles, à tel point que certains commandants nouvellement promus ignorent même qu'elles relèvent normalement de la compétence de la Marine.

Lorsque l'Armée débarque sur la surface d'un monde, la Marine — une fois qu'elle a "nettoyé" l'espace orbital — doit épauler les troupes au sol. Cette obligation de soutien est prioritaire, les vaisseaux de guerre ne peuvent donc en aucun cas partir en patrouille avant que le commandant des troupes débarquées n'ait la situation bien en main. Quoi qu'il en soit, les missions de soutien ne doivent en principe jamais paralyser la Marine au point qu'elle ne puisse plus remplir son rôle de surveillance.

La Marine peut éventuellement effectuer des raids de représailles quand l'état-major de l'Armée estime que l'offensive en cours est vouée à l'échec, ou lorsque les autorités politiques compétentes en expriment le souhait. Ces attaques sont désignées par des noms de code qui changent à chaque mission. "Base Delta Zéro" est le seul qui n'ait jamais été changé à ce jour. Il correspond à la destruction de tous les "moyens de production ennemis": usines, terres cultivables, mines, ports, Droïds et... population. Comme ce nom de code est utilisé depuis longtemps, il ne peut y avoir de méprise quand un "Base Delta Zéro" est ordonné.

# Organisation interne de l'Armée

Au temps de la Vieille République, il existait un véritable fossé entre les fantassins (qui étaient envoyés au combat) et les autres militaires — techniciens et officiers — qui se tenaient aussi loin des affrontements que le leur permettaient leurs fonctions. Avant l'instauration de l'Empire, un officier possédant au moins le grade de lieutenant n'avait pratiquement aucune chance de se retrouver un jour au cœur d'une bataille. L'Ordre Nouveau n'a pas supprimé cette distinction, toutefois, les personnels chargés de la logistique et de l'encadrement ont été intégrés aux unités combattantes et peuvent désormais être amenés à se battre. L'entraînement qui leur est dispensé tient d'ailleurs compte de ce changement de statut.

S'il n'est plus rare de voir aujourd'hui des officiers supérieurs prendre directement part aux combats, ces gradés ne sont toujours pas considérés du point de vue officiel comme des "combattants". Ainsi, les effectifs indiqués dans les rapports impériaux ne prennent jamais en compte les officiers et le personnel logistique.

Quoi qu'il en soit, ils ont été inclus dans l'ordre de bataille décrit ci-dessous.

## Escouade

Les escouades de huit hommes sont les unités de base de l'Armée Impériale. A l'époque de la Vieille République, elles étaient composées de 10 ou 12 soldats. Néanmoins, grâce à un entraînement de qualité et à une meilleure coordination de leurs actions, les escouades impériales d'aujourd'hui ont une puissance de feu équivalente à celle de leurs ancêtres. L'Empire a même testé des unités de plus petite taille, notamment avec ses troupes d'élite, mais elles sont encore pour l'instant assez rares. L'escouade de huit hommes reste la clé de voûte de l'Armée Impériale.

Une escouade est toujours placée sous les ordres d'un sergent. Il incombe à celui-ci d'adresser à ses supérieurs une "liste de brevets" dans laquelle il classe ses hommes par ordre de compétence. Le premier soldat cité dans cette liste est automatiquement élevé (après accord de la hiérarchie) au rang de caporal. Bien que les autres n'aient aucun grade officiel, ils connaissent néanmoins la place qu'ils occupent sur la liste. Même si elle ne constitue pas vraiment un indicateur fiable, on considère souvent qu'elle permet d'estimer la valeur de chacun des membres de l'escouade. Cette conviction a donné naissance à diverses expressions telles que "Plus bas que le huitième homme" ou "Aussi déterminé qu'un premier de liste".

L'Empire a consacré beaucoup de temps à sélectionner et à entraîner ses sergents. Ce sont eux, en effet, qui ont la tâche de former, d'évaluer et d'encadrer les nouvelles recrues. De plus, une escouade dépend de son sergent, autant que l'Armée elle-même dépend de ses escouades. La croyance populaire prétend à ce propos qu'il est généralement plus difficile de devenir sergent que lieutenant ou même capitaine.

Les revers subis dernièrement par l'Empire ont incité l'Etat-Major à chercher des moyens permettant d'augmenter à peu de frais la puissance de feu des escouades. Le premier effort accompli dans ce sens a consisté à équiper chacune d'entre elles d'un blaster-mitrailleur léger, une arme qui présente l'avantage de pouvoir être transportée et maniée par un seul homme. Pour l'instant, cette option stratégique n'a encore été généralisée. Trois secteurs — Shwuy,

Harron et Nembus — ont cependant été mieux lotis que les autres ; la moitié de leurs unités ont en effet été dotées de ce nouvel armement. Les escouades en poste sur certains mondes importants de ces régions (Uviuv Exen de Shwuy et Tramen d'Harron) sont même d'ores et déjà toutes pourvues de blasters-mitrailleurs légers.

Les escouades de tireurs d'élite sont constituées — comme leur nom l'indique — de soldats particulièrement adroits au tir au blaster. Elles sont moins soumises que les autres au système des listes de brevets. En plus de savoir manier des explosifs, leurs hommes sont formés dans différentes disciplines. Ainsi, leurs sergents peuvent désigner des "caporaux temporaires" en fonction des exigences particulières de chaque mission. Chaque homme reçoit en outre des instructions très précises afin de pouvoir éventuellement prendre, de lui-même, certaines initiatives si le sergent et le caporal venaient à être tués en cours d'opération.

La grande majorité des escouades de tireurs d'élite a été équipée de blasters-mitrailleurs légers. Comme les soldats sont convaincus que ces armes améliorent leur efficacité au combat, il est fort possible que toutes les unités en soient un jour dotées.

Les escouades du génie regroupent des techniciens et des combattants aguerris qui ont tous suivi une formation intensive dans des domaines complémentaires. On fait appel à ces escouades quand il faut surmonter un obstacle naturel ou investir une fortification ennemie. Elles doivent aussi être capables de démonter, réparer et faire fonctionner tous les appareils qui peuvent tomber entre leurs mains. Chacune comprend un expert en explosifs qui a fait ses armes au sein d'une escouade de tireurs d'élite. Ses talents particuliers font souvent de lui l'homme le plus redoutable du groupe.

Les escouades du génie n'ont pas à proprement parler d'équipements "standards". Toutefois, elles disposent généralement d'importantes quantités d'explosifs, de détonateurs thermaux, de medpacs et de SP (senseurs portatifs) en tous genres. Elles sont dotées de blasters réglementaires et ont le droit d'utiliser tout le matériel qu'elles parviennent à construire, réquisitionner ou voler... pourvu qu'elles puissent le transporter.

Les escouades à répulsion sont composées de huit soldats, d'un sergent et de deux véhicules de transport légers.

Quatre hommes sont affectés à chacun de ces speeders : un mécanicien, un pilote, un opérateur sensoriel et un commandant (qui remplit généralement aussi la fonction de canonnier).

Le véhicule qui accueille le sergent est souvent équipé d'un récepteur à énergie auquel est affecté un second opérateur sensoriel. Ce dernier est chargé de surveiller toutes les communications afin de repérer les unités ennemies.

Les véhicules des escouades d'artillerie à répulsion sont dotés d'armes supplémentaires — démontables pour la plupart — telles que des blasters-mitrailleurs lourds, des lance-grenades 4.4 Meer-Sonn ou même des canons-lasers légers, ces derniers pouvant être utilisés par des fantassins le cas échéant.

Les escouades de reconnaissance sont, quant à elles, organisées différemment. Il y a deux raisons à cela. La première est d'ordre pratique : les bons éclaireurs sont difficiles à former et cette catégorie de combattants connaît un taux de perte particulièrement élevé. La seconde est de nature plus "sentimentale": la plupart des éclaireurs proviennent de systèmes où subsistent de fortes traditions en matière de chevalerie et de cavalerie ; il pouvait être intéressant d'en tirer parti. L'Empire a donc décidé de respecter autant que possible ces coutumes afin de renforcer "l'esprit de corps" au sein des unités de reconnaissance. Certaines de ces traditions se sont d'ailleurs révélées très pratiques. C'est notamment le cas pour les soins qu'un cavalier doit prodiguer à sa monture : les éclaireurs sont entraînés à réparer et à entretenir eux-mêmes leurs engins, ce qui permet de réduire considérablement le personnel chargé de la maintenance. L'efficacité dont font preuve les escouades de reconnaissance a d'ailleurs eu une influence bénéfique sur les constructeurs de motos-jets : les modèles militaires fabriqués par Aratech et Mobquet sont d'excellente qualité.

Les escouades de reconnaissance sont aussi appelées "lances". Chacune comprend cinq éclaireurs (dont un sergent) et leurs véhicules. La plupart des lances utilisent exclusivement des motos-jets, mais certaines combinent une moto avec deux véhicules biplaces.

## Renforcement des escouades

Même si cela se produit rarement, il arrive parfois que l'on regroupe deux escouades. Elles sont alors dirigées par un "sergent-chef", qui peut se faire remplacer par un caporal pendant ses absences. Toutefois, quand il est nécessaire de renforcer une escouade, on préfère généralement lui adjoindre un "détachement d'artillerie" qui comprend le plus souvent trois hommes et un blaster-mitrailleur moyen.

## Peloton

Composé de quatre escouades, un peloton standard est dirigé par un lieutenant secondé par un sergent-major et regroupe 38 hommes au total. Le peloton est la plus petite unité autorisée à réclamer des tirs de barrage. Les requêtes de ce type sont communiquées au quartier général du bataillon qui peut alors ordonner un tir d'artillerie, s'il en a les moyens. Si le bataillon ne dispose pas d'unités appropriées, la demande est transmise à l'échelon hiérarchique supérieur.

Quand les officiers impériaux élaborent un plan de bataille, il leur arrive souvent d'assigner une "section d'artillerie" à chaque peloton. Les soldats désignent cette pratique par le terme de "greffage". Il arrive parfois que les états-majors de bataillons "greffent" de cette manière plusieurs pelotons sur une compagnie d'artillerie ou de blindés ; le capitaine de la compagnie concernée peut alors décider de son propre chef d'accorder des tirs de soutien en fonction des besoins.

Avant le commencement des hostilités, le lieutenant de peloton délègue généralement son sergent-major auprès de l'escouade qu'il considère comme la

plus exposée. Pour sa part, il essaie autant que possible de ne pas rester toujours avec la même escouade, et circule sur le champ de bataille afin de se rendre partout où sa présence peut se révéler nécessaire. Cette tactique a tendance à raccourcir considérablement l'espérance de vie des lieutenants. Ceux qui parviennent à survivre peuvent être de deux types.

Il y a d'abord les individus pragmatiques, qui ont conscience des limites de la théorie et qui préfèrent rester avec la même escouade quand les tirs de blasters s'intensifient. Pour transmettre leurs ordres, ils s'en remettent à leur sergent-major, à des signes de la main ou à des indications verbales hurlées à tue-tête. Il serait cependant injuste de croire que tous les lieutenants se comportent ainsi, il y a aussi des combattants hors pairs...

Un peloton d'assaut est composé de deux escouades standards et de deux escouades d'artillerie. Ces dernières sont généralement équipées de blasters-mitrailleurs lourds. Très souvent, on affecte en plus à ces pelotons de un à trois détachements d'artillerie (comprenant un blaster-mitrailleur lourd et ses trois servants) ou deux détachements d'artillerie lourde (équipés de blasters-mitrailleurs lourds). Ainsi, un peloton d'assaut peut compter de 38 à 47 hommes (41 dans la plupart des cas).

Un peloton d'artillerie — ou "peloton de ligne" — comprend quatre sections regroupant 38 hommes au total. Cette unité est équipée soit de quatre pièces d'artillerie lourdes ou moyennes, soit de huit pièces légères.

Un peloton à répulsion est formé de 56 hommes répartis en quatre escouades (des escouades d'artillerie lourde à répulsion pour les pelotons d'artillerie lourde) et une section de commandement. Cette dernière section comprend deux véhicules de transport légers dont le blindage et les moteurs ont été améliorés. Pendant les combats, le lieutenant positionne son véhicule de telle sorte qu'il ait un bon aperçu des opérations. Son sergent-major, quant à lui, est généralement affecté à l'escouade la plus importante. Quatre mécaniciens et huit techniciens se tiennent prêts à intervenir à bord d'un speeder. Ce véhicule de maintenance transporte également à son bord quelques pièces de rechange permettant en cas de besoin de réparer des engins à répulseurs.

Un peloton blindé standard comprend entre 34 et 42 hommes. Il peut être doté (cas le plus courant) de quatre véhicules lourds ayant un équipage de 4 ou 5 hommes, ou de huit engins moyens/légers manoeuvrés par trois hommes chacun. Ces pelotons possèdent également un blindé supplémentaire : le véhicule de commandement. Il s'agit le plus souvent d'un modèle "moyen" auquel a été rajouté une tourelle hémisphérique dotée d'un blaster-mitrailleur léger permettant de bénéficier d'un meilleur champ de vision. Durant les combats, le lieutenant ne quitte jamais le véhicule de commandement. Le sergent-major, pour sa part, peut être affecté à un autre blindé ou même à la section de maintenance, quand celle-ci est appelée à intervenir.

Tous les engins précités sont des "tanks à répulseurs", mais il peut arriver qu'un peloton soit équipé de quadripodes ou d'autres types de véhicules blindés.

Les pelotons blindés disposent également de deux véhicules de transport lourds remplis de pièces détachées et de munitions. Ces VTL ont des équipages de trois hommes (des mécaniciens) et ils emmènent à leur bord quatre techniciens. Ces techniciens sont familiarisés avec tous les équipements que l'on peut trouver à bord d'un char, mais chacun est spécialisé dans un domaine particulier : armement, blindage, électronique ou moteurs/générateurs.

Les pelotons de missions spéciales sont composés de 38 hommes, répartis en 4 escouades : deux escouades de tireurs d'élite, une escouade d'artillerie lourde et une escouade du génie. Ces unités se combinent entre elles de façon hétérogène et se divisent souvent en plusieurs groupes d'importance égale comprenant chacun des détachements du génie et/ou de l'artillerie lourde.

Une mission spéciale est invariablement confiée à un seul peloton. Pour les Impériaux, en effet, le caractère "spécial" d'une mission est lié au fait même qu'elle doit être exécutée par une seule unité. Il s'agit donc toujours d'opérations pour lesquelles il est préférable d'utiliser quelques hommes d'élite plutôt qu'une troupe importante.

De plus en plus souvent, les pelotons de missions spéciales sont chargés "d'opérations à but politique" (OBP) que les soldats préfèrent eux-mêmes appeler "opérations boucs émissaires".

Les OBP sont en effet des missions de terrorisme que l'on utilise essentiellement sur des planètes dont les habitants hésitent à opter pour l'Empire ou la Rébellion. Les unités de missions spéciales doivent exécuter des attaques ponctuelles en s'arrangeant pour qu'elles semblent avoir été menées par des terroristes indigènes.

Une faction politique finit toujours par réclamer de l'aide au gouverneur planétaire. Celui-ci peut, dans ce cas, décréter la loi martiale et demander l'intervention de la flotte. Des centaines — voire des milliers — de soldats viennent alors renforcer les contingents déjà en place. Les personnes suspectées de sympathiser avec les Rebelles sont aussitôt emprisonnées ou exécutées. Comme les attentats terroristes cessent après cela, la population a tout lieu de penser que la Rébellion en était bien responsable. Les forces spéciales peuvent alors passer à un autre monde.

Un peloton de reconnaissance est composé de 29 hommes répartis entre deux escouades standards placées sous les ordres d'un sergent-major et un escadron de reconnaissance commandé par un lieutenant.

Un escadron est formé de deux "lances" de cinq éclaireurs chacune. Le lieutenant remplace le sergent de la "lance" de commandement. Bien qu'il soit officiellement chargé de diriger tout le peloton, la tradition veut qu'il s'occupe surtout de l'escadron et laisse les escouades au sergent-major.

## Renforcement des pelotons

Contrairement à ce que la théorie pourrait laisser croire, les pelotons sont les unités les plus "souples" dont dispose l'Armée. Les commandants ne se privent jamais d'affecter de nouvelles escouades à leurs

## Contact permanent

Les officiers des pelotons étant obligés de rester en permanence en contact avec les autres unités, il leur est indipensable de disposer de communicateurs légers et fiables. Au sein de chaque compagnie, plusieurs sections R&D s'emploient à satisfaire ce besoin, ce qui n'est pas toujours sans poser quelques problèmes... Ainsi, SoroSuub a produit des centaines de milliers de communicateurs de modèle DH77 avant qu'on ne découvre que ceux-ci présentaient un défaut grave : ces appareils étaient facilement brouillés par des émissions de particules à haute énergie. Un tir d'artillerie mal ajusté pouvait donc détraquer tous les communicateurs d'une unité. Pire encore, les particules ionisées que laisse dans son sillage un chasseur TIE étaient capables de mettre temporairement hors d'usage tous les DH77 se trouvant dans un rayon de trois kilomètres !

La Corporation Herzfall, une société peu connue du secteur Senex, a donc mis au point le communicateur DH107, plus fiable et dont les émissions sont plus difficiles à intercepter. Tous les pelotons constitués depuis la Bataille de Yavin, et quelques unités plus anciennes, sont aujourd'hui équipés de communicateurs de ce type. Quoi qu'il en soit, des milliers de pelotons utilisent encore le vieux DH77 et ceux-ci ne seront certainement pas remplacés dans un proche avenir, car l'Empire considère qu'il a d'autres dépenses plus urgentes à faire.

pelotons, puisque les principes d'organisation militaire les y autorisent.

Il est également courant que des commandants de pelotons d'infanterie se livrent à des échanges de matériel et de soldats avec des pelotons d'artillerie lourde, des pelotons à répulsion et même des unités blindées. Il y a souvent pléthore de matériel à l'échelon de la compagnie, c'est pourquoi de nombreux pelotons disposent, en plus de leur équipement standard, de blasters-mitrailleurs (légers ou moyens). Il arrive parfois aussi que des unités soient renforcées sans raison valable et qu'elles décident de garder le matériel et les hommes qui leur ont été affectés par erreur. Bref, le peloton est certainement l'unité la moins standardisée que l'on puisse trouver au sein de l'Armée. Certains possèdent parfois une puissance de feu comparable à celle d'une compagnie.

## Compagnie

La compagnie est la plus petite unité capable de mener de façon autonome des opérations d'envergure. Si l'on rajoute au 152 soldats qui composent ses quatre pelotons, le personnel de maintenance et les officiers, on arrive alors à un total de 180 hommes. Une compagnie est placée sous les ordres d'un capitaine qui est secondé par quatre officiers d'état-major dont le grade n'est jamais inférieur à celui de lieutenant. Le lieutenant de compagnie, qui seconde le capitaine, reçoit le nom de code OC1. OC2 correspond à l'officier responsable de la maintenance, OC3 à l'officier médical et OC4 à l'officier technique. 23 autres hommes sont chargés de la logistique : 8 intendants, 11 techniciens et 4 médecins. Chacun est aidé par des Droïds, dont le nombre peut aller de 2 (pour les médecins) à 11 (pour les intendants), ce qui équivaut en moyenne à 118 Droïds par compagnie. Si une mission doit durer plus longtemps que d'habitude ou si la compagnie doit opérer de façon totalement autonome, des Droïds supplémentaires peuvent être affectés à la logistique. Tous ces robots ne sont jamais pris en compte dans les scandocs impériaux traitant de l'organisation et de l'équipement, ils constituent donc au sein de l'Armée une sorte de "corps fantôme".

Les compagnies spatio-portées peuvent être larguées depuis un vaisseau en orbite pour des missions dont la durée excède rarement six semaines. Leur personnel logistique est entraîné afin de pouvoir faire face à toutes sortes d'environnements. Ce personnel doit informer les pelotons sur les conditions qu'ils vont rencontrer à la surface de la planète sur laquelle ils doivent opérer : type d'atmosphère, effets probables sur l'équipement, risques biologiques, végétaux comestibles (si les vivres viennent à manquer!), etc. En théorie une compagnie devrait pouvoir se débrouiller seule tant qu'elle n'a pas épuisé toutes ses munitions. Dans les faits, la logistique peut s'estimer satisfaite si les hommes et le matériel sont encore "aptes au combat" au bout d'un mois.

Les compagnies d'artillerie — aussi appelées "batteries" — sont composées de 175 hommes, dont 23 chargés de l'intendance. Elles peuvent être équipées de 16 pièces d'artillerie lourde/moyenne ou de 32 pièces légères. Ces compagnies disposent seulement de 70 Droïds.

Les compagnies d'artilleries lourdes sont divisées en deux pelotons d'assaut et deux pelotons de ligne. Avec les officiers et les services logistiques, elles totalisent entre 180 et 198 hommes, en fonction de la configuration retenue pour leurs pelotons d'assaut. Les escouades qui composent les pelotons de ligne sont généralement équipées de blasters-mitrailleurs légers. Des réformes ont été récemment entreprises afin de doter chaque peloton d'un blaster-mitrailleur moyen, ce qui a pour effet de diversifier de façon notable l'armement dont disposent les compagnies.

Une compagnie blindée peut compter 200 hommes (si elle est dotée de chars lourds), ou 232 hommes (si elle n'est composée que de chars légers). Elle est divisée en quatre pelotons d'infanterie, trois pelotons blindés et un peloton d'artillerie lourde à répulsion. Cela sans compter les officiers et les unités de soutien qui disposent de 9 pièces d'artillerie lourde, montées sur répulseurs, et de 16 chars lourds ou de 28 chars légers, selon les cas. Le capitaine se déplace à bord d'un char lourd modifié. Celui-ci se caractérise par les nombreux évents rendus nécessaires par les aménagements dont il a a fait l'objet. En effet, à la

différence des modèles plus légers, ce tank de commandement doit être capable d'utiliser simultanément tous ses équipements, ce qui implique une importante consommation d'énergie.

Les compagnies blindées de percement ont des effectifs moins importants que les autres. Leur personnel logistique est en effet rattaché au quartier général du bataillon et ne se déplace pas avec le reste de l'unité. Une compagnie de percement est simplement composée de quatre pelotons blindés et d'un char de commandement, ce qui représente un total pouvant varier entre 21 et 37 véhicules d'assaut, selon les types d'engins employés. Comme leur nom l'indique, ces compagnies sont chargées de "percer" les lignes ennemies afin de semer le carnage dans les rangs adverses. Elles ont généralement pour mission de détruire des installations ou de s'emparer de sites stratégiques, qu'elles doivent ensuite tenir jusqu'à l'arrivée de troupes plus conséquentes. Comme elles ne disposent d'aucun support logistique autonome, elles doivent opérer dans des conditions particulièrement difficiles.

Ces unités sont prévues pour des opérations de combat de courte durée. Cependant, la classification "opération de combat de courte durée" n'est en fait qu'un cliché tiré des manuels d'instruction. Les incidents et les pannes ne se conforment jamais à la théorie. En général, il suffit de 72 heures pour que l'efficacité au combat d'une compagnie de percement soit sérieusement affectée par les problèmes qu'elle rencontre. Les officiers supérieurs en ont d'ailleurs parfaitement conscience, et c'est pourquoi les opérations de percement doivent rarement excéder 72 heures.

Une compagnie à répulsion regroupe 188 soldats, soit un total de 220 hommes si on prend en compte le personnel d'encadrement et de logistique. Ces unités sont dotées de 31 véhicules à répulseurs : 8 engins de soutien, un blindé de commandement et 22 véhicules d'assaut répartis en deux pelotons. Chaque peloton à répulsion est chargé de transporter un peloton de fantassins jusqu'aux sites des combats.

Les compagnies de missions spéciales sont composées de trois pelotons de missions spéciales et d'un peloton de reconnaissance renforcé, soit 164 hommes au total en comptant le personnel d'encadrement et de logistique (28 hommes). Si une mission doit être de courte durée, le personnel logistique peut éventuellement être laissé à l'arrière. Un peloton de reconnaissance renforcé est formé de 22 hommes, il est donc en fait plus petit qu'un peloton de reconnaissance standard. Ses membres sont tous équipés de motos-jets et sont répartis en 4 lances placées sous les ordres d'un lieutenant et d'un sergent-major. Les 22 motos-jets sont généralement modifiées afin de pouvoir transporter des pièces de rechange et des munitions supplémentaires, car les compagnies de missions spéciales sont souvent amenées à opérer dans des "zones fortement hostiles". Leurs éclaireurs sont donc obligés de se battre plus souvent que de coutume, ce qui n'est pas pour leur déplaire...

Lorsqu'elles opèrent sur des planètes hostiles (il en existe plusieurs milliers au sein de l'Empire), les compagnies de missions spéciales sont ravitaillées directement par des vaisseaux de la Marine. Une escadrille sort de l'hyperespace, se place en orbite et largue de nombreux conteneurs gros comme des Droïds sondes ou des capsules de sauvetage. Ces conteneurs semblent apparemment largués au hasard. En fait, cinq seulement contiennent du ravitaillement, les autres ne sont que des leurres afin que l'ennemi ne puisse pas repérer les unités spéciales. Quoi qu'il en soit, l'apparition de vaisseaux de la flotte suffit généralement à accaparer l'attention de l'adversaire. Une fois leur largage terminé, les appa-

## Le Droïd multi-fonctions MSE-6 de Rebaxan Colmuni

Ce Droïd peu coûteux a été introduit sur le marché après une campagne publicitaire qui a touché 85% des médias de 400 secteurs. Il fut vendu à des centaines de milliards d'exemplaires... et des dizaines de milliards furent retournés au constructeur. En effet, malgré leurs qualités indéniables, les MSE-6 ressemblaient à des espèces animales nuisibles que l'on pouvait trouver sur certaines planètes. Ils n'étaient donc pas très agréables à regarder...

Pour échapper à une faillite certaine, Rebaxan décida alors de trouver d'autres débouchés pour son produit. Les innombrables Droïds usagés furent alors proposés aux militaires à un prix très avantageux. L'Empire consentit à les acheter afin de combler les manques occasionnés par le développement spectaculaire de l'Armée et de la Marine.

Les Droïds ne furent guère plus appréciés par les soldats qu'ils ne l'avaient été par les civils. Ils étaient toutefois efficaces, fiables et bon marché. Ils furent rapidement surnommés les "Droïds Souris", et on en trouve aujourd'hui dans toutes les installations impériales, des campements de compagnies aux complexes de recherches ultra secrets.

Les Droïds Souris sont des appareils de troisième classe dotés chacun d'une matrice mémorielle de type C. Chaque matrice correspond à un talent particulier. D'un prix modeste, elles sont très compactes et peuvent facilement être remplacées. Les techniciens impériaux les changent rarement eux-mêmes, ils préfèrent confier cette tâche à des Droïds Souris équipés de matrices "Programmation/Réparation de Droïds", qui sont parfaitement capables d'exécuter ce type de travaux.

reils repassent aussitôt dans l'hyperespace, à moins qu'ils n'aient reçu l'ordre de soutenir les troupes au sol. Il est cependant très rare que la Marine épaule des compagnies de missions spéciales, car ces unités d'élite sont censées pouvoir se débrouiller seules.

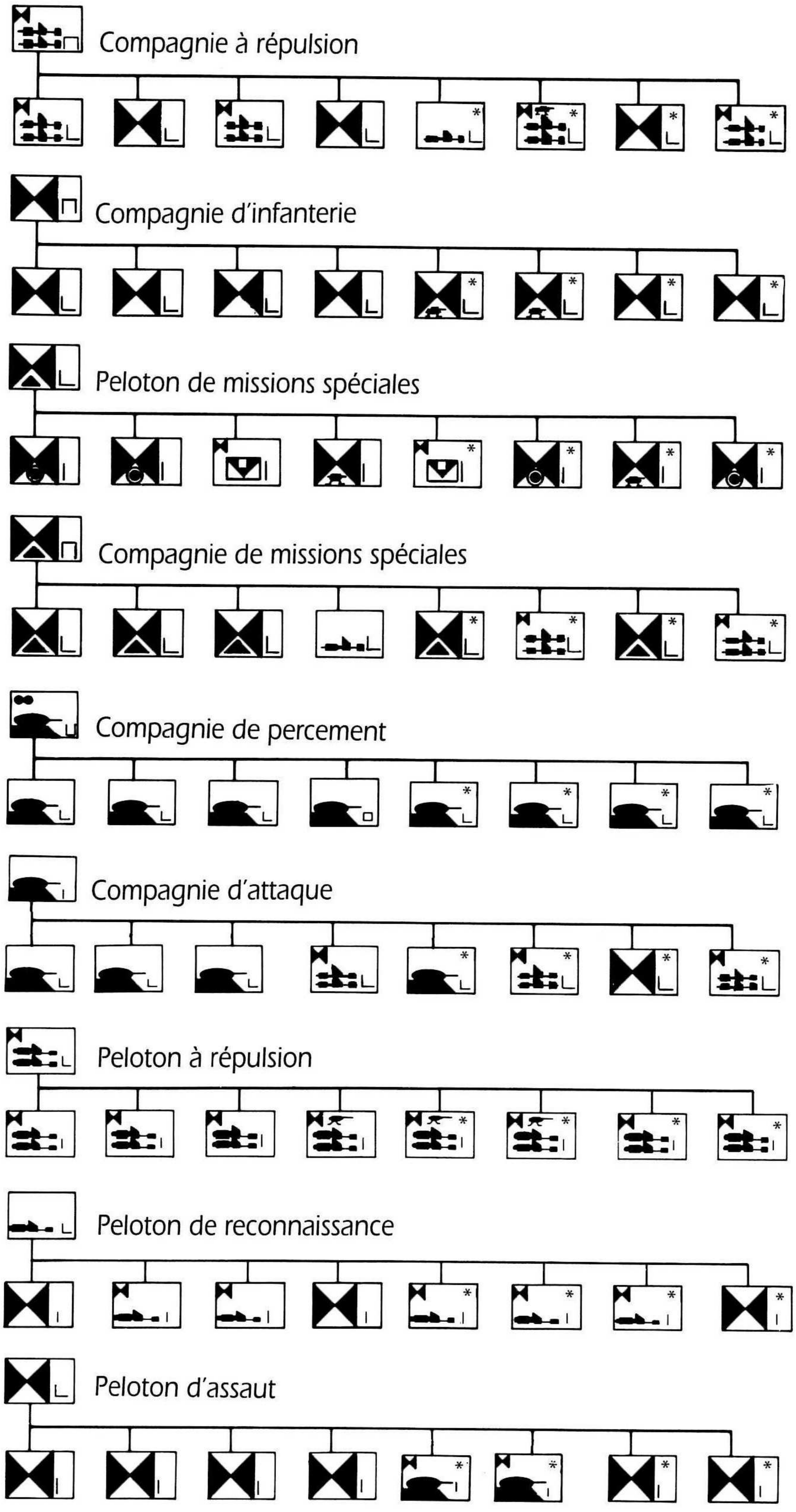
Les compagnies de reconnaissance sont constituées de quatre pelotons, soit — en comptant les officiers et le personnel de logistique — 116 hommes, qui disposent de 40 motos-jets. Les officiers se déplacent à bord d'un speeder de commandement rapide. Les techniciens et mécaniciens disposent également de leurs propres véhicules. Les compagnies de reconnaissance possèdent moins de Droïds que les autres, car leurs pelotons opèrent toujours sans soutien logistique conformément à la devise des éclaireurs : "quand on est seul, on est plus rapide". Quoi qu'il en soit, l'exiguïté des véhicules de soutien ne permettrait pas d'emporter beaucoup de Droïds.

## Renforcement des compagnies et des unités de taille supérieure

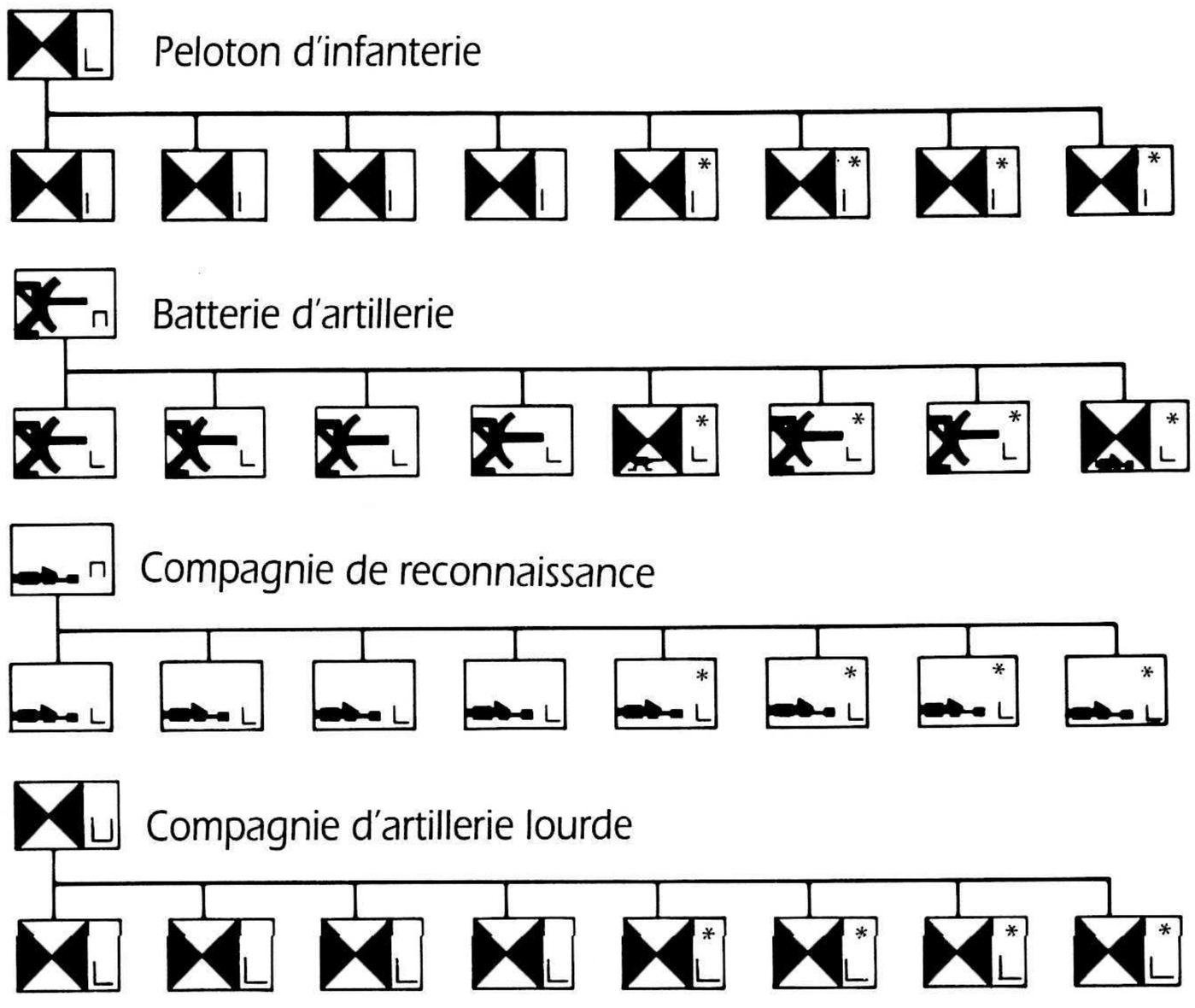
La plupart des unités ayant au moins la taille d'une compagnie ont été renforcées, conformément à la doctrine militaire en vigueur. Très souvent, on leur adjoint des unités subordonnées qui s'intègrent parfaitement à leur Ordre de Bataille (OB). Ainsi, par exemple, si une compagnie d'infanterie doit être renforcée, on commence par lui ajouter deux pelotons d'artillerie lourde, puis deux nouveaux pelotons de fantassins. Les unités "de renforcement" sont en principe placées sous les ordres de l'officier en second de la compagnie. Il arrive cependant que des officiers autoritaires ou plus efficaces que les autres décident de transgresser cette règle. L'Empire semble ne jamais s'être formalisé de tels écarts.

Dans certaines situations, une unité importante peut éventuellement être renforcée sans que son OB soit forcément respecté. Il est ainsi courant qu'un commandant regroupe les survivants d'une bataille et qu'il les rattache à son unité. Il est rare que l'Ordre de Bataille ne s'en trouve pas modifié. C'est également le cas quand des troupes impériales sont obligées d'opérer avec des "auxiliaires indigènes". Les officiers doivent alors essayer de former des unités correspondant approximativement aux standards de l'Empire, sans pour autant être obligé d'imposer aux indigènes les règlements en vigueur. Cependant, comme il est de plus en plus rare que des planètes fournissent spontanément des auxiliaires, ce procédé n'est plus guère employé aujourd'hui. Il arrive aussi qu'un commandant décide de son propre chef que son unité doit être renforcée en vue d'une opération particulière. Si cette dernière est un succès, ses supérieurs couvrent généralement ses manquements aux règles habituelles. Sinon, le commandant concerné doit ensuite répondre de ses actes devant la rigoureuse justice militaire impériale.

# ARMEE : ECHELON DE LA COMPAG



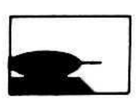
# GNIE

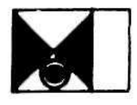


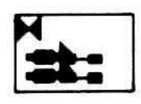

SYMBOLES DE TAILLE DES UNITES

| | |
|---|---|
| Escouade | I |
| Peloton | L |
| Compagnie | C |
| Bataillon | C |
| Régiment | P |
| Groupe de bataille | P |
| Corps | X |
| Armée | X |
| Groupe de système | X |
| Armée de secteur | X |


Infanterie

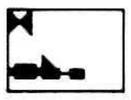

Blindés

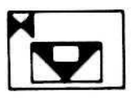

Tireurs d'élites


Infanterie à répulsion


Artillerie


Infanterie dotée d'artillerie lourde


Eclaireurs


Génie


Missions spéciales

●● Unité dotée de matériel lourd
* - Unité renforcée

A — Auxiliaire
N — Unité du COMPORN

SHARON WYCKOFF

## Bataillon

L'organisation de ce type d'unité présente quelques originalités. Ainsi, les personnels d'encadrement et de logistique sont regroupés au sein d'un "quartier général de bataillon". A la différence de ceux placés à la tête des compagnies, ces quartiers généraux ne s'impliquent jamais directement dans les opérations de combat et doivent avant tout préserver leur sécurité.

Un quartier général de bataillon est dirigé par un major, secondé dans sa tâche par cinq officiers d'état-major d'un grade équivalent à celui de capitaine. Le commandant en second est le "capitaine de bataillon" (EMB1) qui est chargé, entre autres, de collecter et d'exploiter des renseignements pour le compte de l'unité. Il y a aussi un "officier de logistique" (EMB2), un "officier médical" (EMB3) et un "officier technique" (EMB4). Le seul officier d'état-major qui n'ait pas son équivalent à l'échelon de la compagnie est "l'officier de quartier général" (EMB5). Il est responsable de la coordination des unités de soutien, de la sécurité du quartier général et — dans une moindre mesure — du maintien de l'ordre au sein du bataillon.

47 personnes (dont l'EMB5) sont affectées à la logistique. Ces effectifs comprennent un peloton de sécurité de 38 hommes qui est commandé par le EMB5 en temps normal, mais qui peut être placé directement sous les ordres du major si le quartier général subit une attaque. Bien que ce peloton soit composé de soldats, il est considéré comme étant une unité logistique car il s'occupe avant tout du maintien de l'ordre au sein du bataillon. Il est parfois arrivé que des officiers supérieurs se tirent de situations épineuses en mettant à contribution les pelotons de sécurité dont ils disposaient. Toutefois, cette pratique ayant un caractère exceptionnel, ces pelotons ne sont toujours pas assimilés à des unités combattantes dans l'ordre de bataille.

Un bataillon dispose généralement de 145 Droïds, dont les deux tiers sont des modèles MSE-6. Les autres modèles employés varient selon les secteurs et les préférences locales. Un QG de bataillon regroupe donc 90 hommes et 145 robots.

Les bataillons d'infanterie sont composés de quatre compagnies (comprenant une compagnie d'artillerie lourde) et d'un QG, soit 810 hommes dont 608 soldats. Une compagnie d'artillerie lourde "complète" peut éventuellement faire passer ces effectifs respectivement à 828 et 626 hommes. Les bataillons d'infanterie sont les unités impériales les plus utilisées pour les combats planétaires. Les officiers supérieurs de l'Empire font souvent appel à eux car ils sont les plus nombreux, or il est d'usage de ne jamais utiliser d'unités plus petites qu'un bataillon pour des opérations terrestres.

Un bataillon d'assaut est constitué d'une compagnie d'infanterie, de deux compagnies d'artillerie lourde (dont une "complète"), d'une compagnie à répulsion et d'un QG. Ce qui représente environ 31 véhicules à répulseurs et 868 hommes, dont 662 combattants. La compagnie à répulsion est généralement réorganisée afin de pouvoir assurer le transport d'unités appartenant à la compagnie d'artillerie complète. Les bataillons d'assaut sont surtout employés pour des combats en zones urbaines et pour les attaques de forteresses ennemies. Ils ont priorité sur les bataillons d'infanterie quand ils réclament des tirs de barrage. Ces bataillons sont souvent chargés de missions "d'avant-garde", préliminaires à des opérations terrestres de grande envergure.

Les bataillons à répulsion regroupent trois compagnies à répulsion, une compagnie de reconnaissance et un QG. Le quartier général, à lui seul, dispose de 18 véhicules à répulseurs, dont un — piloté par un sergent — est dévolu au major et à ses officiers, alors qu'un second — également conduit par un sergent — est réservé au capitaine de bataillon et à son état-major. Les autres engins sont des modèles à trois places. Les bataillons à répulsion sont formés au total de 952 hommes (dont 680 hommes de troupe), 115 véhicules à répulseurs et 40 motos-jets. Ces bataillons sont généralement utilisés pour : recueillir des informations sur les déplacements de l'ennemi, empêcher l'adversaire de battre en retraite, couper les voies d'approvisionnement, harceler les troupes adverses en mouvement et emmener rapidement les unités affaiblies loin du théâtre des opérations. Ils sont employés pour des assauts frontaux, uniquement quand le commandement impérial est contraint de faire appel à toutes les unités disponibles.

Les bataillons d'artillerie sont formés de trois batteries et d'une compagnie d'artillerie lourde. Cette dernière remplit un rôle essentiellement défensif afin de permettre, en cours de bataille, de déplacer les pièces en fonction des besoins. Ces bataillons regroupent 810 hommes, dont 608 soldats. Ils sont dotés de de 48 pièces d'artillerie moyennes/lourdes ou de 96 pièces légères, ainsi que d'un nombre de véhicules suffisant pour assurer leur transport.

Composés d'une compagnie de percement, de deux compagnies blindées d'attaque et d'une compagnie à répulsion, les bataillons blindés allient au mieux puissance de feu et mobilité. Il ne leur manque qu'un peu d'endurance... leurs effectifs sont trop limités pour pouvoir défendre efficacement une position. Ces bataillons sont essentiellement employés pour des attaques ou des missions défensives qui exigent une bonne mobilité.

Leur QG est augmenté de 23 personnes chargées de la maintenance des véhicules et dispose de 24 blindés, dont deux (conduits par des sergents) sont réservés au major, au capitaine de bataillon et aux officiers d'état-major. Les autres sont tous pilotés par des équipages de trois personnes. Un QG de ce type regroupe 180 hommes, sans compter les Droïds. Un bataillon blindé doté de chars lourds est constitué de 1 000 hommes (dont 601 soldats), 53 tanks et 55 véhicules à répulseurs divers.

Un bataillon blindé doté de chars légers est formé de 1 096 hommes (dont 695 hommes de troupe), 93 tanks légers et 55 véhicules à répulseurs. Ces bataillons sont idéaux quand l'adversaire ne possède pas d'armement lourd ou n'a pas eu le temps d'édifier des défenses fortifiées... ce qui est souvent le cas de la Rébellion. L'Empire a créé les bataillons blindés légers afin de contrer les opérations menées par

l'Alliance sur des planètes reculées. Ils ont cependant un défaut : ils sont trop importants pour être transportés à bord d'une seule barge de débarquement.

Les bataillons de missions spéciales sont les plus grosses unités de leur catégorie dont dispose l'Armée impériale. Ils sont formés de quatre compagnies de missions spéciales et d'un QG, ce qui représente au total 746 hommes (dont 544 soldats) et 88 motos-jets... plus que n'en possèdent bien des corps d'armée ! Leur QG étant censé participer directement aux opérations, il fait exception à la règle dans ce domaine. Son personnel logistique est remplacé par des hommes du génie, qui s'occupent de la maintenance uniquement quand les circonstances le permettent. Le peloton de sécurité est composé de soldats d'élite, à l'image du major et de ses officiers qui sont tous des vétérans aguerris.

Comme leur QG participe activement aux missions, les soldats d'un bataillon de missions spéciales ont souvent un moral élevé, car ils savent qu'on ne leur demandera jamais d'accomplir des prouesses dont ne serait pas capable leur major. De plus, comme le personnel d'encadrement subit souvent des pertes considérables, les opportunités de promotion au sein du QG s'en trouvent augmentées d'autant.

## Régiment

Les régiments sont placés sous les ordres d'un lieutenant-colonel. Celui-ci dirige un QG dont l'organisation est identique à celle des QG de bataillons, avec cependant un contingent de Droïds plus important (jusqu'à 200 unités). Les réparations importantes sont effectuées au sein même du QG, certains possèdent d'ailleurs parfois l'équipement nécessaire pour usiner des pièces de rechange. La plupart du temps, les états-majors de régiments surveillent le déroulement des opérations depuis un vaisseau en orbite, car il ne leur serait pas d'une grande utilité de mettre pied à terre. Cependant, quand le contact est rompu avec les troupes, le QG peut toujours être débarqué très rapidement (on raconte à ce propos qu'un QG a un jour dû employer des capsules de sauvetage car aucune barge de débarquement n'était disponible). Lorsqu'un QG est débarqué avec son régiment, cela signifie invariablement que l'Empire a l'intention de rester sur place pendant au moins un mois, et que les vaisseaux de la Marine ne seront pas toujours présents durant cette période.

Un régiment d'infanterie comprend deux bataillons d'infanterie, un bataillon d'assaut et un bataillon à répulsion. Il regroupe 3 530 hommes (dont 2 558 soldats) et 130 véhicules à répulseurs. Un régiment de ce type est surtout utilisé sur des mondes qui n'opposent pas une très forte résistance. En unissant son bataillon d'assaut et son bataillon à répulsion, il lui est possible de livrer des batailles de grande ampleur sans avoir à jeter toutes ses forces dans les combats.

L'Empire utilise ses régiments d'assaut quand il dispose de renseignements indiquant qu'une région bien délimitée de la surface d'une planète est contrôlée par des Rebelles ou par des troupes gagnées à leur cause. Les régiments doivent alors reprendre possession de cette région. Ils ne sont employés que pour des opérations de courte durée. Une fois qu'un bastion rebelle a été pris, ils sont aussitôt remplacés par des bataillons d'infanterie avant d'être envoyés dans un autre "point chaud". Un régiment d'assaut comprend 3 546 hommes (dont 2 545 soldats), 121 véhicules à répulseurs et 53 chars lourds.

Les régiments à répulsion sont envoyés sur les mondes où des Rebelles peu nombreux opèrent sur de vastes territoires. Contrairement aux habitudes, leur QG est souvent débarqué en même temps que les troupes. Moins pour permettre une meilleure efficacité du commandement, que pour des raisons de "guerre psychologique". En effet, le QG ainsi débarqué représente une cible tentante pour l'adversaire... s'il est détruit, toute l'unité pourrait se retrouver paralysée. Or le QG étant mobile, des officiers compétents peuvent éventuellement utiliser les ressources dont ils disposent pour tendre des embuscades et anéantir les unités rebelles qui tenteraient de l'attaquer.

Par bien des aspects, les régiments d'artillerie sont des "incongruités". En effet, les militaires de l'Empire ont mis longtemps à réaliser que l'artillerie pouvait encore jouer un rôle important sur les champs de bataille et celle-ci a beaucoup souffert de la désaffection dont elle a fait l'objet. Ainsi, elle n'a aucunement bénéficié des budgets investis dans le développement de la machine de guerre impériale. Et si l'on s'empresse aujourd'hui de lui redonner un peu d'importance, c'est uniquement parce que l'artillerie rebelle s'est révélée d'une efficacité redoutable sur le terrain.

Les régiments d'artillerie ont été formés en toute hâte avant d'être rattachés à des groupes de bataille qui les utilisent généralement comme des unités ordinaires. De jeunes officiers s'en sont plaints, malgré les risques que leur faisaient courir leurs récriminations. Heureusement pour eux, leurs remarques ont été bien accueillies et certains Groupes Sectoriels s'emploient aujourd'hui à doter leurs régiments et leurs bataillons de petites unités d'artillerie. Certains rapports officieux parlent même de batteries affectées à des bataillons d'infanterie au mépris de l'ordre de bataille officiel. Le plus souvent, les

*"Il faut trouver une solution à chaque problème qui se pose. Il incombe au commandant de veiller à ce que les objectifs soient toujours atteints. Si une mission venait à échouer, il en serait tenu personnellement responsable. S'il dirige une opération importante, il doit réussir à tout prix, quelles que soient les méthodes qu'il est contraint d'employer. Il est cependant de son devoir d'agir en conformité avec les directives édictées par l'Ordre Nouveau."*

— Premier axiome du Manuel n 89 d'Entraînement aux Opérations de Surface, section réservée aux officiers.

pièces d'artillerie restent cependant concentrées au sein de régiments équipés de 144 ou 288 canons (selon la puissance de ceux-ci), de 199 véhicules à répulseurs (au minimum) et de 53 chars. Ces régiments totalisent 3 520 hommes, dont 2 425 sont des soldats.

Les régiments blindés sont toujours intégrés à des groupes de bataille, car ils ne sont pas prévus pour opérer de façon autonome. Les militaires impériaux considèrent en effet que ces unités disposent d'une puissance de feu trop importante pour qu'on les considère comme des régiments "normaux". En outre, ils ne disposent pas d'assez de fantassins pour tenir les objectifs stratégiques que leurs blindés pourraient conquérir. C'est pourquoi on n'a jamais entendu parler d'unités de ce type ayant opéré en solitaire. Un bataillon blindé standard comprend 3 994 hommes (dont 2 562 soldats), 304 véhicules à répulseurs et 106 chars lourds. Un bataillon blindé "d'avant garde", quant à lui, est composé de 4 042 hommes (2 483 soldats) et de 262 blindés à répulseurs.

Un régiment du COMPORN (CompForce) a la même structure qu'un régiment d'infanterie classique, mais ne possède pas de peloton de sécurité. Les volontaires du COMPORN font invariablement preuve d'une loyauté fanatique et leurs convictions sont inébranlables. Les officiers de la CompForce ont décidé de se passer de pelotons de sécurité, car ils considèrent que ceux-ci sont absolument inutiles à la bonne marche de leurs unités. Ce point de vue n'a pas contribué à accroître leur popularité auprès des commandants de l'armée régulière. Il faut bien reconnaître d'ailleurs que la CompForce ne jouit pas d'une très bonne réputation.

## Groupe de bataille

Les groupes de bataille ont été récemment créés afin de remplacer les divisions employées au temps de la Vieille République. Ce changement a été motivé par le fait que les anciennes divisions étaient placées sous les ordres des gouverneurs planétaires... quand elles n'étaient pas utilisées comme gardes d'honneur par des sénateurs ambitieux. Cependant, comme les divisions étaient traditionnellement rattachées à une planète ou à un individu particulier, il aurait été difficile de supprimer de tels privilèges. C'est la raison pour laquelle les planificateurs militaires ont décidé purement et simplement de remplacer les divisions par des groupes de bataille, quand ils durent réorganiser l'ordre de bataille de l'Armée. Néanmoins, conformément à ses habitudes, l'Empire a conservé quelques divisions d'élite dont la réputation pouvait être aussi utile sur le terrain qu'à des fins de propagande.

Un groupe de bataille est commandé par un "haut colonel", cinq officiers d'état-major (codes EMG1 à EMG5), quatre officiers ayant le grade de major et placés sous les ordres de l'EMG5 (codes EMG51 à EMG54), 188 personnes chargées de la logistique et 76 soldats répartis entre deux pelotons de sécurité. Le QG de ces unités est donc composé de 274 hommes.

Les groupes de bataille sont utilisés pour des offensives de grande ampleur menées à l'encontre de fortes concentrations de troupes ennemies. L'Empire ne leur confie jamais de mission de reconnaissance, il les envoie uniquement quand il s'attend à ce qu'ils rencontrent une forte opposition.

Les groupes de batailles standards comprennent 14 410 hommes (dont 10 219 soldats), 511 véhicules à répulseurs et 53 chars lourds. On juge aujourd'hui qu'ils ne sont plus assez puissants pour affronter les moyens mis en œuvre par les Rebelles. Les autorités militaires aimeraient pouvoir tous les renforcer, mais des problèmes d'organisation et de budget ont jusqu'à présent empêché la réalisation de ce projet.

Les groupes de bataille renforcés sont formés de 14 890 hommes (dont 10 210 soldats), 676 véhicules à répulseurs et 212 chars lourds. Leur puissance de feu et leur endurance font qu'ils sont considérés comme les plus "polyvalents" de tous les groupes de bataille.

Les groupes de bataille blindés sont généralement débarqués sur des planètes où l'ennemi possède plusieurs concentrations de troupes réparties sur un territoire d'étendue moyenne. Ils ont été spécialement conçus afin de s'occuper rapidement de ces concentrations, qu'ils doivent attaquer l'une après l'autre. Les groupes blindés sont composés de 16 346 hommes (dont 10 090 soldats), 1 132 véhicules à répulseurs et 318 chars.

Les groupes de bataille mobiles sont employés sur des mondes où des régions loyalistes côtoient des zones contrôlées par les Rebelles. Comme ils se déplacent rapidement, ils peuvent réagir efficacement aux incursions rebelles et sont capables de mener des opérations "éclairs" dans les territoires ennemis.

Ces groupes doivent leur rapidité à leurs 1 342 véhicules à répulseurs, qui sont épaulés par 265 chars lourds. Des 16 106 hommes qui les composent, 10 248 sont des combattants.

Comme leur nom l'indique, les groupes de bataille auxiliaires ne sont pas comme les autres. Ils n'ont pas de commandant et n'opèrent jamais en tant que groupes de bataille. En fait, ils ne constituent qu'une structure "fictive" qui permet aux chefs de corps de regrouper certaines des unités dont ils ont le commandement. Un groupe de ce type est constitué de trois régiments de la CompForce et d'un escadron TIE de soutien. Cet escadron a d'ailleurs fait les frais du conflit permanent qui oppose l'Armée et la Marine ; cette dernière voulait en effet garder le contrôle de ces chasseurs, mais l'Armée a insisté pour qu'ils lui soient confiés afin qu'ils se consacrent exclusivement au soutien des opérations terrestres. Résultat : les groupes auxiliaires ne disposent que de 40 appareils au lieu des 72 qui composent normalement les escadrons de la flotte.

Ces 40 chasseurs stellaires sont divisés en 10 escadrilles : trois de bombardiers, une de TIE/fc destinée à des missions de reconnaissance et six de TIE/In. Un escadron de soutien regroupe 40 pilotes, 25 spécialistes des senseurs, 25 contrôleurs aériens et 60 techniciens divers, soit 110 hommes au total. En plus de ses chasseurs, un groupe de bataille auxiliaire est composé de 10 130 hommes (dont 7 674 soldats) et de 390 véhicules à répulseurs.

## La Bataille de Picutorion vue d'en haut

Tandis qu'ils observaient l'évolution des combats qui faisaient rage sur Picutorion, le Commodore Bevven et le Haut Colonel Drost discutaient fiévreusement de l'opportunité d'envoyer ou non des chasseurs TIE soutenir les opérations au sol. Des hommes appartenant au bataillon blindé du 6ème régiment de Tensiger étaient parvenus à s'introduire au cœur d'une station de détection ennemie, mais les Rebelles leur opposaient toujours une résistance farouche et la quasi totalité des Ailes-Y encore en l'air s'employaient à défendre la station en question.

Bevven, craignant que les Ailes-Y puissent se retourner contre sa flotte, voulait garder en réserve la majorité de ses chasseurs. Il acceptait juste que des vagues de TIE aillent abattre quelques appareils ennemis, avant de rentrer au plus vite. Drost savait parfaitement qu'agir ainsi reviendrait à condamner les hommes qui étaient entrés dans la station, ce qui compromettrait grandement les chances de victoire.

Bevven se tourna soudain vers son contrôleur en chef. "Lieutenant, ordonnez à tous les escadrons d'attaquer en suivant la trajectoire programmée. Ils doivent rester en formations serrées pendant toute la durée de l'opération et revenir dès que nous nous trouverons au point prévu. Paré au largage."

"A vos ordres Commodore !"

"Puis-je vous interrompre un court instant, Commodore ?"

Surpris, Bevven se tourna vers l'homme qui venait de s'adresser à lui. Il ne parvenait pas à se rappeler son nom. Barezz, ou quelque chose comme ça... En tout cas, il appartenait au BSI.

"Si c'est indispensable," répondit le Commodore.

"Ce que je vais dire vous intéresse également, colonel," dit l'homme. "En observant le déroulement de l'offensive, j'ai pu remarquer que deux des hommes qui ont pénétré dans la station de détection ennemie font actuellement l'objet d'une enquête de nos services."

Intrigué, le Colonel Drost s'était rapproché, en veillant cependant à maintenir une distance prudente entre lui et l'homme du BSI.

"Il s'agit du Capitaine Ganig et du Sergent Stecker. Le COMPORN les a couvert de gloire après la Bataille de Sagma, mais, depuis, ils semblent avoir une façon très personnelle d'observer la doctrine en vigueur. Or s'ils venaient à s'emparer de la station, le COMPORN ferait à nouveau d'eux des héros..."

"Où voulez-vous en venir, Barrez ?" demanda le colonel. L'homme du BSI tourna froidement ses yeux dans sa direction. Drost soutint son regard.

"Mon opinion, colonel, est que du point de vue de la propagande, des héros morts ont pratiquement autant de valeur que des héros vivants. Et des cadavres ne risquent pas de changer de camp, eux."

"Avez-vous des renseignements permettant de penser qu'ils ont l'intention de déserter ?"

"Non", admit Barrez, "mais nous sommes certains qu'un dénommé Linds est un agent de la Rébellion. Or, il a eu des contacts avec les deux hommes qui nous intéressent. Je ne sais pas si nous avons le droit de prendre le moindre risque dans ce domaine. Je vous conseille donc de retarder l'intervention des chasseurs jusqu'à ce que Ganig et Stecker aient été tués. Vous aurez bien assez de temps ensuite pour vous occuper des Ailes-Y."

Bevven fixa un instant Drost. Les deux hommes faisaient partie de son unité. Pensif, il opina courtoisement de la tête.

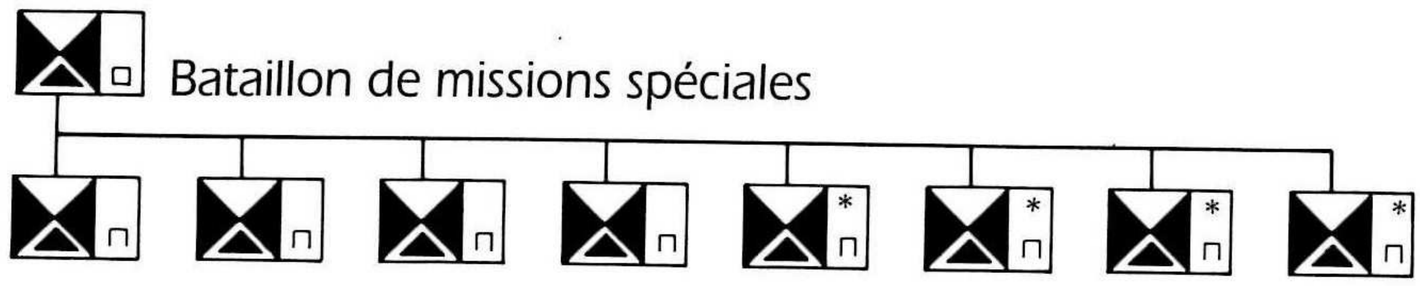
"Combien de temps pensez-vous que vos hommes pourront tenir, colonel ?" demanda Bevven.

"Normalement, je dirais moins de trois minutes. Mais ce sont de bons combattants, alors je pense qu'ils peuvent encore résister sept minutes," déclara Drost.

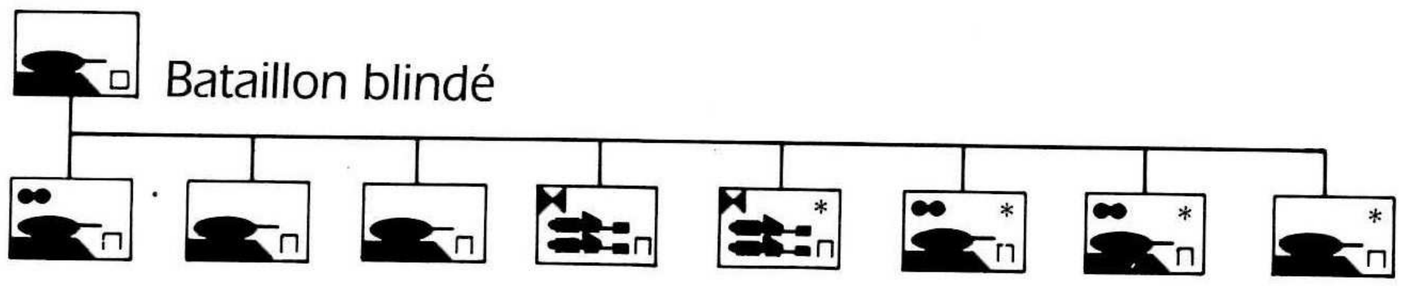
"Contrôleur, élargissez la trajectoire afin que les chasseurs atteignent l'objectif dans 10 minutes. Tenez-vous prêt."

"A vos ordres Commodore !"

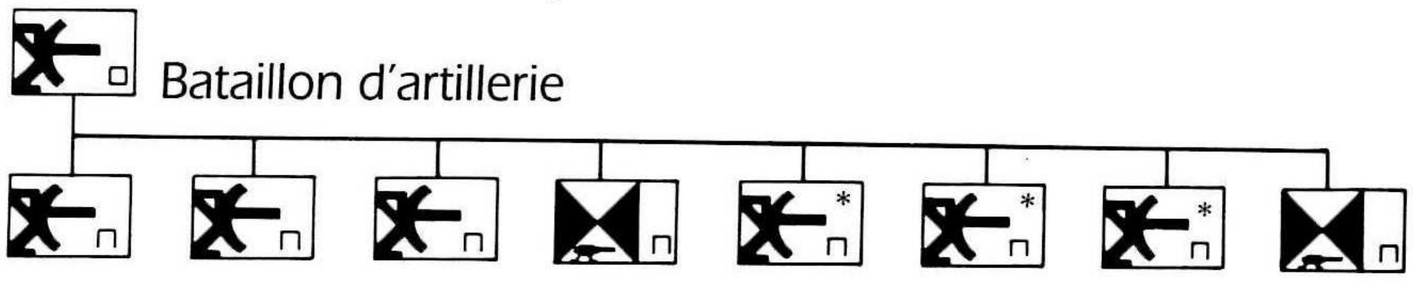
# ARMEE : ECHELON DU BATAIL



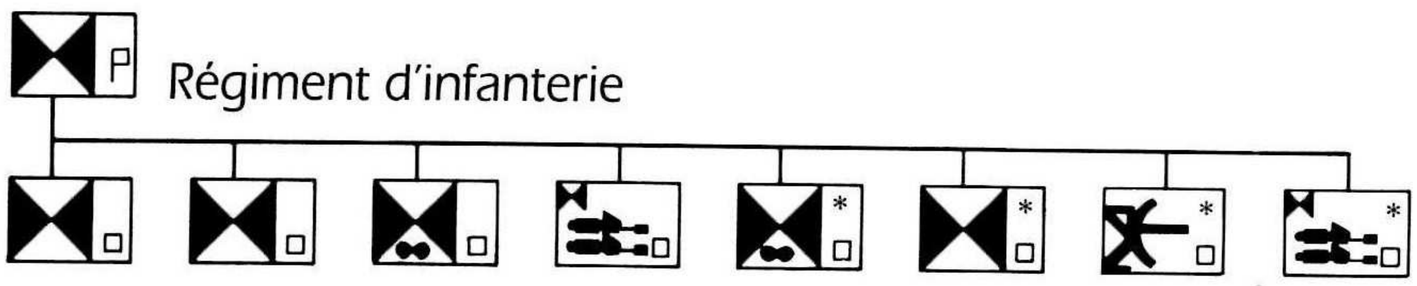
Bataillon de missions spéciales



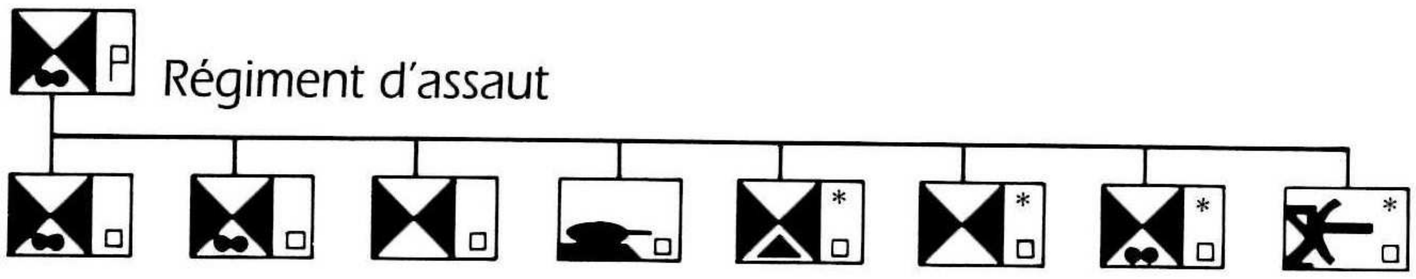
Bataillon blindé



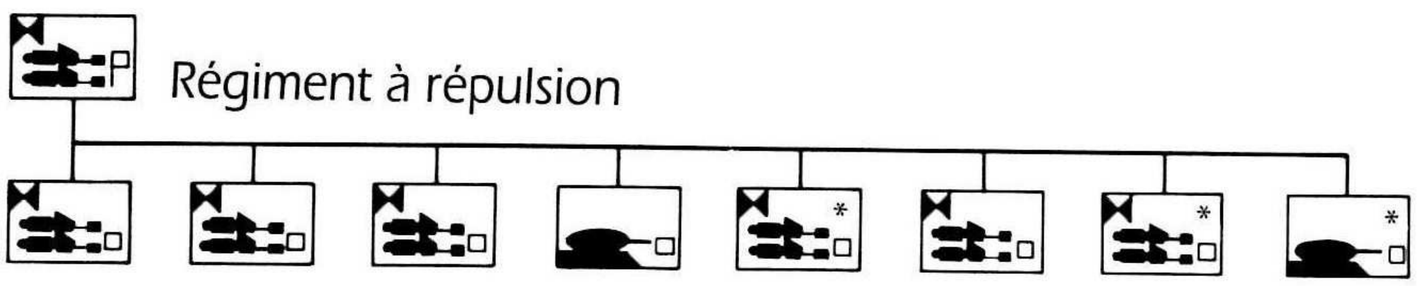
Bataillon d'artillerie



Régiment d'infanterie

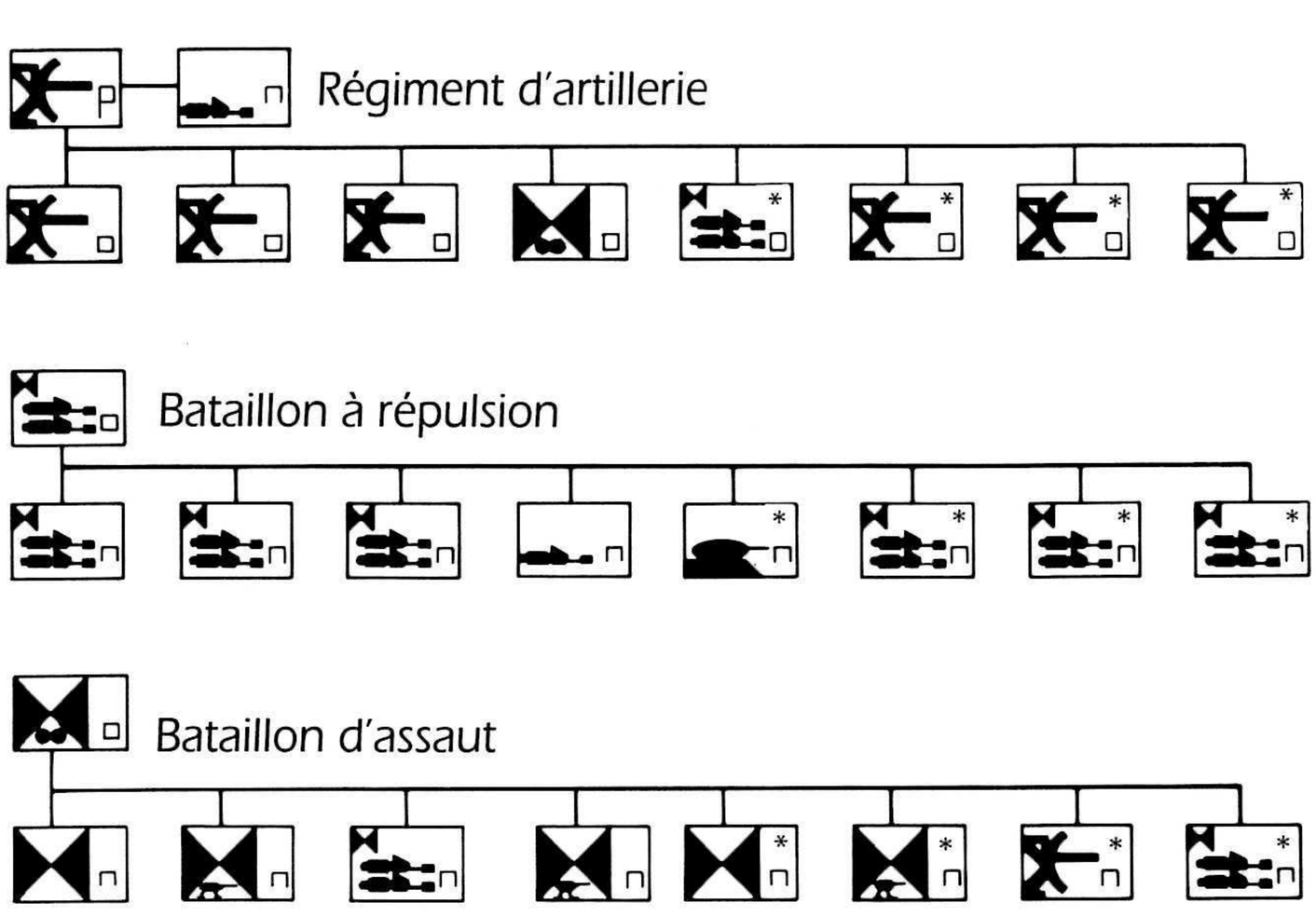


Régiment d'assaut



Régiment à répulsion

# LON




**Voir page 89 pour la signification des symboles employés.**

SHARON WYCKOFF

## Corps

L'existence même des corps témoigne — chose exceptionelle ! — d'une véritable collaboration entre l'Armée et la Marine. Les planificateurs militaires impériaux ont en effet imaginé des appareils d'un type nouveau spécialement conçus pour le transport de ces unités. Ces vaisseaux "mixtes" peuvent être employés indifféremment comme transporteurs ou comme engins de guerre. Le fait qu'ils fassent partie des appareils les plus récents dont dispose la flotte est peut-être le signe que l'Armée et la Marine sont désormais prêtes à collaborer plus étroitement afin de favoriser l'expansion de l'Ordre Nouveau.

Quoi que puisse prétendre la propagande, lorsque l'Empire déploie un corps à la surface d'une planète, cela signifie toujours qu'il a l'intention de reconquérir celle-ci. Les militaires considèrent en effet qu'une unité de ce type est idéale pour procéder à la reconquête d'un monde qui vient juste de se soustraire à l'emprise impériale. En principe, un monde dans cette situation n'a pas encore eu le temps d'organiser sa défense et compte encore de nombreux loyalistes parmi sa population.

Cela ne signifie pas pour autant que le corps bénéficie forcément d'un avantage numérique sur l'adversaire ; tout au contraire, les soldats doivent souvent affronter des forces qui leur sont au moins quatre fois supérieures. Toutefois, l'adversaire n'étant pas prêt, il est dans l'impossibilité de coordonner efficacement les ressources militaires dont il dispose. En agissant promptement, l'Empire a donc toutes les chances de pouvoir éliminer les factions adverses en les attaquant l'une après l'autre.

Un corps est commandé par un major général qui a sous ses ordres cinq officiers d'état-major (codes EMP1 à EMP5), secondés chacun par deux ordonnances (codes EMP11 à EMP52). La sécurité du QG est assurée par une compagnie de 152 soldats. En outre, six pelotons de surveillance sont placés sous le commandement direct du major général ou de son EMP1. 50 agents du BSI sont chargés des renseignements et veillent à la loyauté des troupes. 492 personnes sont affectées à la logistique. 114 d'entre elles, organisées en trois pelotons, appartiennent à la CompForce et s'occupent exclusivement des régiments du COMPORN qui composent les groupes de bataille auxiliaires. Ces trois pelotons se révèlent le plus souvent insuffisants, eu égard aux tâches qui leur sont confiées.

Un officier supplémentaire est également dépêché par les Renseignements Impériaux (l'Ubiqtorat, pas le BSI) et a pour mission d'épauler les agents du BSI. En général, il fournit entre 15 et 20% des renseignements dont dispose le corps.

Un QG de corps dispose souvent d'un important contingent de Droïds industriels (2 000 dans certains cas) de modèles MSE-6, I2F-5 et I2F-73. Ces Droïds constituent une véritable usine/raffinerie mobile, les I2F-73 dotés de répulseurs pouvant assurer le transport de leurs congénères. Ils sont pratiquement capables de fabriquer n'importe quoi à partir de matériaux bruts : tiges lumineuses, packs énergétiques de blaster, moteurs à répulsion, etc. Tant que ces Droïds sont en état de marche, un corps peut opérer indéfiniment sans avoir besoin d'être ravitaillé.

Un corps standard regroupe 69 199 hommes, dont 48 541 soldats. Il est équipé de 2 599 véhicules à répulseurs et d'au moins 371 chars lourds.

Les corps mobiles sont constitués de 71 615 hommes (dont 48 508 soldats), 5 548 véhicules à répulseurs et 1 113 chars lourds. Les corps blindés sont formés de 74 794 hommes (48192 soldats), 5 128 engins à répulseurs et 1 219 chars lourds. Ces distinctions sont importantes pour les Manuels d'Entraînement aux Opérations de Surface et les corps mobiles sont organisés afin de bénéficier d'une meilleure motricité que les corps blindés. Toutefois, le Rebelle moyen, quant à lui, se moque bien de savoir quel type d'unité a laminé la position qu'il occupait...

### Les majors généraux sont partout

Il existe bien plus de QG de corps, qu'il n'y a de corps proprement dits. Ces QG servant de bases aux garnisons impériales, des officiers de second ordre ont ainsi la possibilité d'avoir des postes agréables, sans relation avec leur mérite réel. En effet, l'Empire tient absolument à ce que les garnisons puissent être utilisées à tout moment comme centres de mobilisation. Or, comme en temps de crise des unités peuvent éventuellement être mobilisées aux quatre coins de la galaxie, l'Armée a veillé à ce que des QG soient toujours implantés de façon à "centraliser" efficacement ces troupes.

La doctrine impériale en vigueur voulant qu'un corps soit l'unité idéale pour reconquérir une planète, il n'y a donc rien d'étonnant à ce que des QG de corps soient intégrés à toutes les garnisons. Comme ces dernières disposent également de services diplomatiques, commerciaux et de recherche, on leur a affecté les personnels techniques, médicaux, scientifiques et diplomatiques correspondants. Normalement, ces domaines ne relèvent pas de la compétence du major général, mais la réalité est souvent toute autre...

Une garnison typique comprend quatre bataillons qui sont combinés en fonction des conditions locales et qui ne constituent pas forcément un régiment conforme aux prescriptions de l'ordre de bataille impérial. Il s'agit généralement d'un bataillon des troupes de choc, d'un bataillon de TR-TT et de deux bataillons de TB-TT. Ces unités disposent pratiquement toujours d'un escadron de chasse de soutien similaire à ceux des groupes de bataille auxiliaires. Les chasseurs TIE sont en effet trop rares pour qu'un commandant avisé accepte de se passer de ceux qui lui reviennent de droit.

## Armée

Une armée est commandée par un général. Son QG a des effectifs supérieurs à ceux de deux bataillons complets. Il est dirigé par cinq officiers d'état-major (codes EMA1 à EMA5) secondés par 10 ordonnances (EMA11 à EMA52). Il comprend également une compagnie de sécurité de 152 soldats et six pelotons de surveillance — totalisant 228 soldats — qui sont placés directement sous les ordres du général ou de son EMA1.

Le tout est complété par 200 agents du BSI et 784 personnes affectées à la logistique. Sans oublier trois compagnies "d'observateurs" du COMPORN constituées chacune de 152 soldats plus un groupe de commandement (un capitaine et son état-major), soit 471 hommes.

Quatre agents de l'Ubiqtorat se tiennent en outre prêts à procurer au major général tous les renseignements complémentaires qui pourraient lui être utiles. Un QG regroupe 1 855 personnes et près de 4 000 Droïds.

Une armée est composée de quatre corps, chacun étant d'un type différent : standard, Atrisien, blindé et mobile. Cela représente 293 686 hommes (dont 193 644 soldats), 16 660 véhicules à répulseurs et au moins 3 498 chars lourds. Une armée est prévue pour être transportée par une escadre de transport de troupes de la Marine.

Les armées sont rarement employées comme unités de combat. Cependant, les succès remportés par la Rébellion ont conduit les Impériaux à réfléchir à l'utilisation éventuelle d'une armée entière pour certaines batailles.

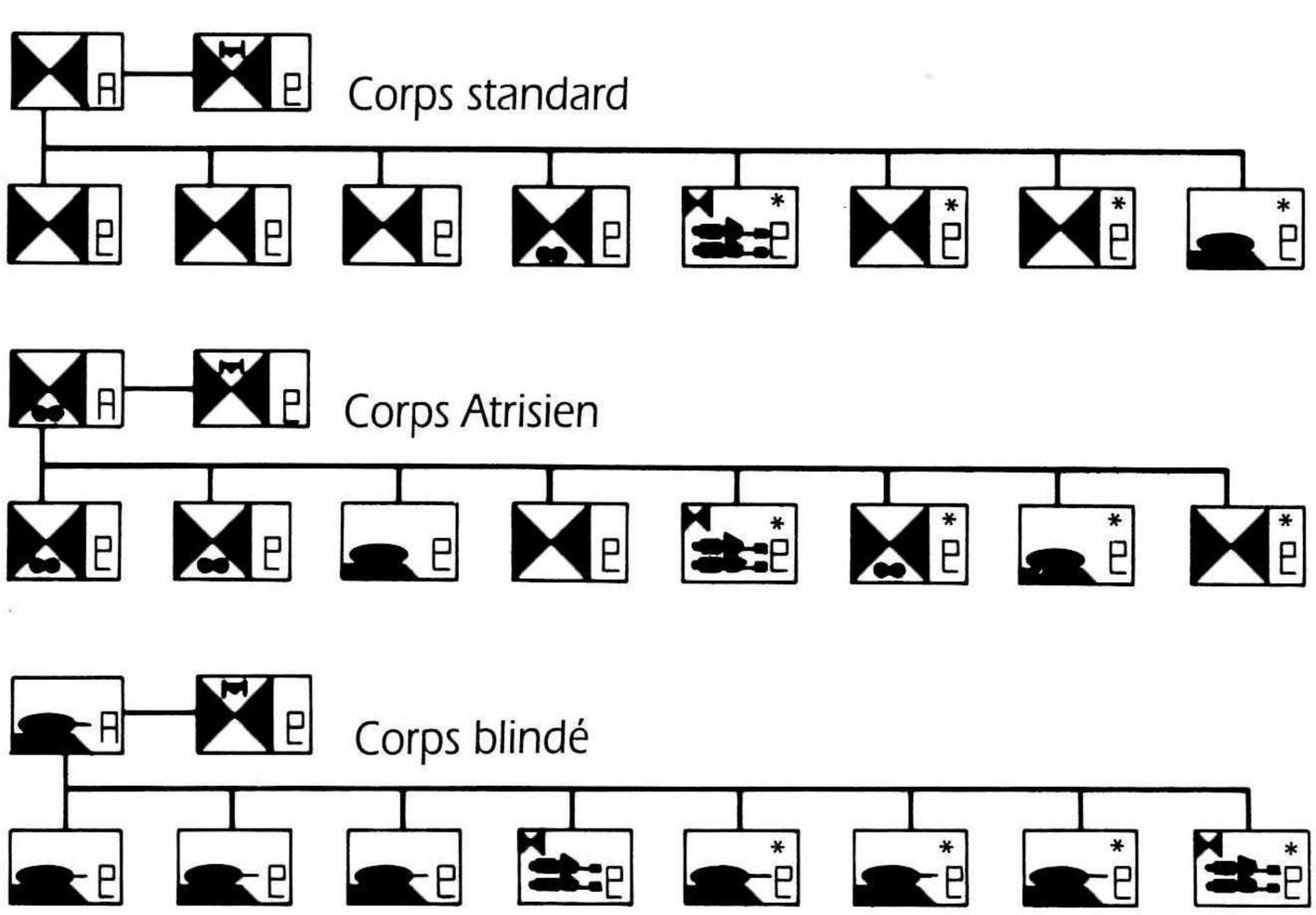
## Armée de système

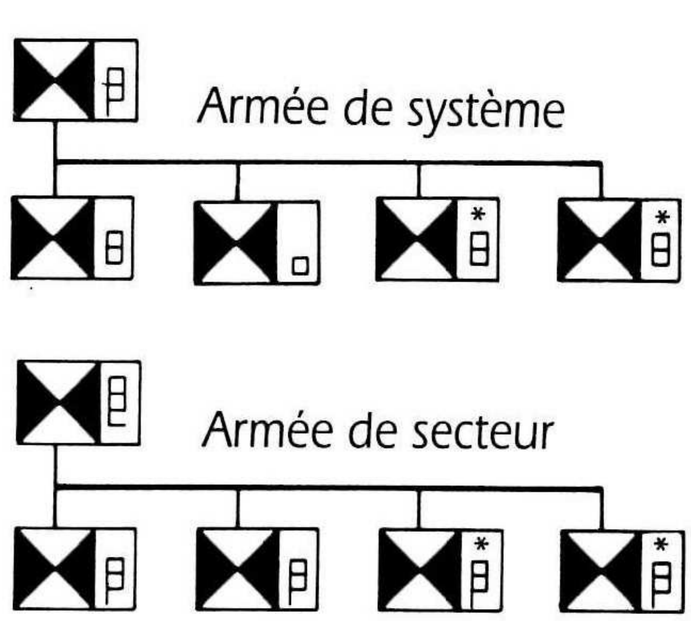
L' expression "armée de système" est avant tout une fiction de la terminologie administrative ; aucune unité de ce type n'a jamais été employée sur le terrain. Le QG d'une armée de système est en fait aussi important que l'armée elle-même ! Il est placé sous les ordres d'un général en chef dont la mission principale consiste à tenir ses subordonnés au courant des moyens militaires disponibles dans un secteur donné. Ainsi, quand un major général a besoin d'un appui aérien important, il peut éventuellement s'adresser au QG de système qui l'orientera vers la plus proche unité de la Marine capable de répondre à son besoin.

## Armée de secteur

Une armée de secteur est commandée par un maréchal de surface... un grade essentiellement honorifique que l'on décerne généralement aux Moffs ou aux Grands Moffs qui commandent des Groupes Sectoriels. En théorie, une armée de secteur regroupe tous les combattants qui composent une flotte d'assaut, soit au total 1 180 309 hommes (dont 774 576 soldats). Ce genre d'armée est dotée de 66 640 véhicules à répulseurs et de 13 992 chars lourds.

# ARMEE : ECHELON DU CORPS



## Organisation de la Marine

Le vaisseau spatial est à la Marine ce que l'escouade est à l'Armée : un élément fondamental. Ces éléments ne posent cependant pas les mêmes problèmes aux deux armes.

Ainsi l'Armée, qui possède des dizaines de millions d'escouades, a beaucoup de mal à organiser celles-ci en un tout cohérent. La Marine, par contre, a peut-être beaucoup moins de vaisseaux, mais les différences entre eux sont énormes.

Du point de vue fonctionnel, la marge est en effet beaucoup plus importante entre un Destroyer Stellaire et un patrouilleur de système, qu'entre une escouade et un régiment.

Prenez 300 escouades, des officiers et du personnel logistique, et vous aurez un régiment. Regroupez 300 patrouilleurs... et vous n'aurez jamais l'équivalent d'un Destroyer Stellaire. Dans certaines situations, vos patrouilleurs seront parfois plus efficaces qu'un seul destroyer, mais le plus souvent ce ne sera pas le cas.

Le problème, c'est qu'il existe toutes sortes de vaisseaux... sans parler des différences que présentent parfois des appareils de même modèle et des modifications dont ils peuvent faire l'objet l'objet au cours de leur carrière.

Si une escouade est essentiellement composée d'hommes jeunes, une escadre navale, quant à elle, peut être formée de vaisseaux de tous âges : 2, 60, ou même 210 ans !

Malgré ces disparités, la Marine doit essayer de regrouper ses appareils en unités suffisamment cohérentes pour qu'il soit possible de définir des tactiques de base applicables à toutes les flottes de l'Empire. Et cela, tout en tenant compte des différences de modèles et de qualité qui caractérisent les vaisseaux dont elle dispose.

## Détachement de mission

Le concept du détachement de mission constitue la pierre angulaire de la doctrine militaire de la Marine. Les officiers peuvent, à tous les échelons de la hiérarchie, créer des structures temporaires appelées "détachements de mission" qui ne respectent pas l'ordre de bataille traditionnel.

Les règles à suivre dans ce domaine sont très simples :

1. Evaluer la mission.
2. Créer un détachement capable d'accomplir au mieux la mission en question.
3. Garder suffisamment de vaisseaux en réserve pour pouvoir faire face à toute situation imprévue.

Un dicton populaire parmi les officiers d'état-major et les commandants de la Marine affirme que : "La première étape prépare le travail, la seconde peut faire prendre du galon et la troisième conduit parfois à la cour martiale." Malgré les nombreux manuels consacrés à cette procédure, les officiers sont toujours obligés de s'en remettre à leur instinct en ce qui concerne la gestion des imprévus. Depuis que la Rébellion ne cesse de multiplier ses opérations, les commandants qui se fient strictement à la théorie s'exposent à bien des déconvenues. La discipline stricte en vigueur dans la Marine permet rarement à un officier de commettre deux fois la même erreur...

## Commandement de vaisseau

Accéder au grade de capitaine est considéré comme le point culminant d'une carrière au sein de la Marine. C'est un grand honneur que de se voir confier un vaisseau, quel qu'il soit. Bien sûr, le prestige que l'on retire d'une telle fonction est d'autant

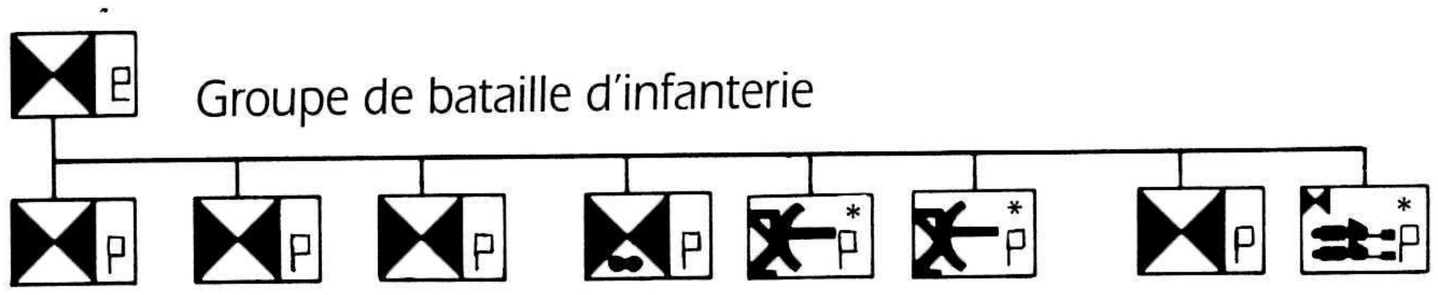
### Les troupes de choc et l'ordre de bataille impérial

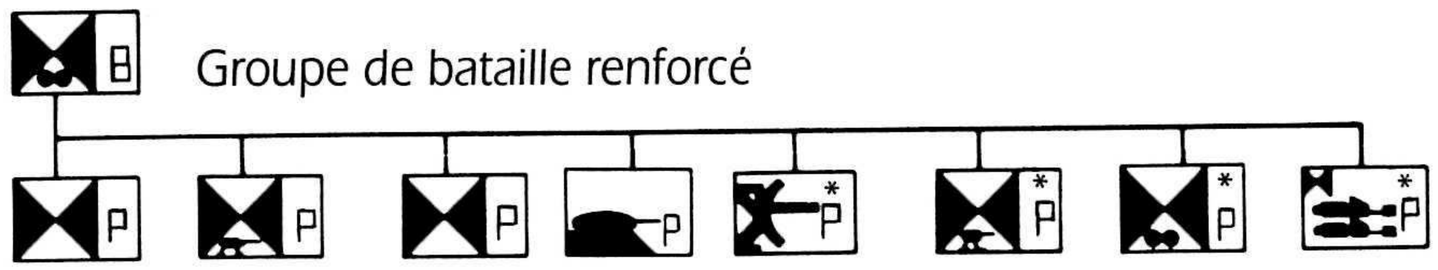
En théorie, les troupes de choc s'intègrent parfaitement à l'ordre de bataille de l'Empire. L'armée régulière sait cependant peu de choses à leur sujet et ignore notamment comment elles sont organisées. Elles se singularisent en outre par le fait qu'elles ne possèdent aucun personnel logistique. On sait que ces unités prélèvent du matériel dans les entrepôts militaires, mais les quantités prélevées paraissent insuffisantes eu égard à leur taille. Les troupes de choc s'approvisionnent-elles "sur le terrain"? Disposent-elles d'un réseau de ravitaillement indépendant destiné à accroître encore l'aura de mystère qui les entoure ? N'ont-elles tout simplement pas besoin d'être ravitaillées ? Autant de questions qui restent sans réponses...

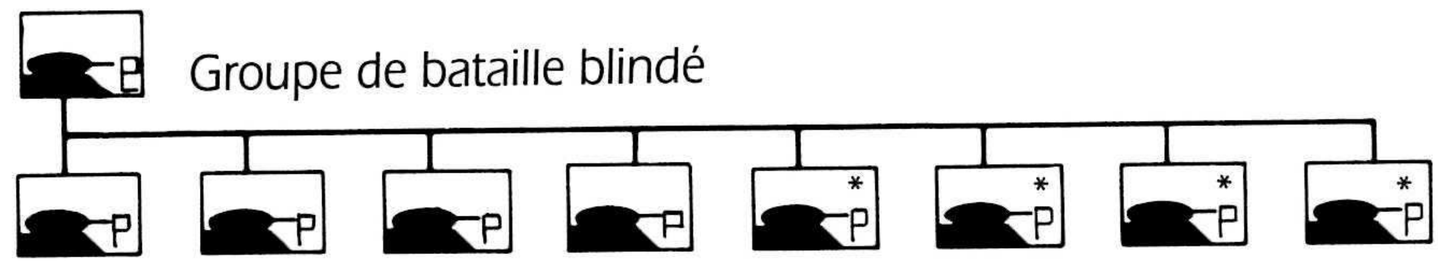
Quoi qu'il en soit, tout permet de penser que les troupes de choc sont particulièrement bien adaptées aux combats.

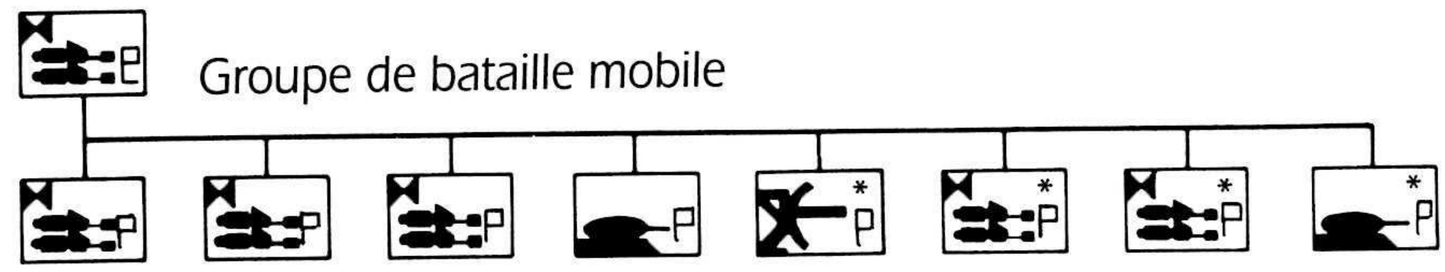
Un bataillon de troupes de choc est composé de 820 hommes, comme toute autre unité du même type. Toutefois, chacun de ces hommes est soit un soldat, soit un officier combattant... les officiers d'état-major brillent par leur absence.

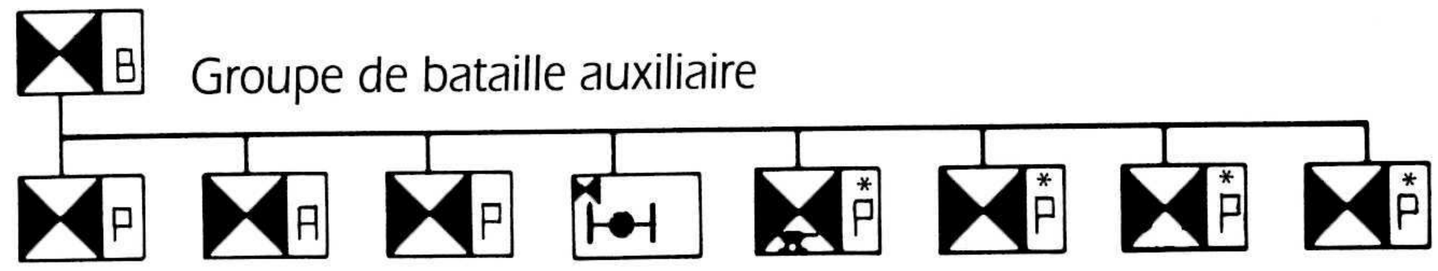
D'autres différences, quoique mineures, méritent également d'être notées. Ainsi, les escouades de troupes de choc ont des effectifs très variables. Leurs "groupes de bataille" sont appelés "légions", et, bien qu'il n'existe pas de structure organisée supérieure à ces légions, on a déjà vu des troupes de choc d'un autre secteur venir prêter main forte à des légions appartenant à un Groupe Sectoriel.





Régiment de la CompForce

**Voir page 89 pour la signification des symboles employés.**

SHARON WYCKOFF

plus important que le vaisseau est grand et puissant, mais un capitaine de Lancier sera toujours mieux considéré qu'un officier d'état-major, même de grade élevé. C'est pourquoi la Marine comprend parfaitement qu'un capitaine puisse refuser une promotion au sein d'un état-major ou même une nouvelle affectation à bord d'un vaisseau plus moderne et plus performant.

La Marine respecte de telles décisions. Il est en effet avantageux pour elle de disposer d'hommes si intimement liés à leur vaisseau et à leur équipage, qu'ils peuvent leur faire exécuter des prouesses hors du commun.

## Ligne

Commandée par un "capitaine de ligne", la ligne est la structure la plus floue employée par la Marine. En théorie, une unité de ce type devrait être formée de quatre vaisseaux, mais en réalité cela n'est vrai que pour sept pour cent des lignes. Elles peuvent en fait compter entre un et vingt appareils, selon les circonstances.

Une ligne d'attaque est composée de trois à six vaisseaux, voire moins s'il s'agit de croiseurs lourds ou d'appareils plus importants. Il arrive assez souvent qu'elle regroupe six croiseurs légers ou frégates. Une ligne d'attaque a pour mission d'engager le combat avec des vaisseaux spatiaux ennemis de même taille que les siens. Si elle épaule un Destroyer Stellaire ou un autre grand vaisseau de guerre, elle doit veiller à tenir les appareils ennemis à bonne distance. En effet, si un Destroyer Stellaire n'est pas accaparé par sa propre défense, il peut alors être capable de liquider rapidement un vaisseau ennemi, quelle que soit la taille de celui-ci.

Une ligne d'attaque lourde compte entre quatre et huit appareils, dont aucun n'est inférieur à un croiseur léger. Une telle ligne est conçue afin de pouvoir affronter n'importe quel nombre de vaisseaux ennemis. Ces unités opèrent souvent de façon autonome et les commandants impériaux n'hésitent jamais à les envoyer combattre dans des zones situées hors de portée de leurs senseurs.

Une ligne de poursuite est généralement formée de 10 croiseurs légers ou d'appareils plus petits tels que des corvettes. Elle a pour mission de poursuivre l'ennemi quand il bat en retraite. Comme pratiquement tous les vaisseaux de guerre sont équipés d'hyperpropulseurs, les lignes de poursuite sont surtout employées pour combattre des chasseurs stellaires ou pour traquer des appareils en fuite, assez longtemps pour qu'il soit possible de calculer leurs coordonnées de saut.

Les lignes de poursuite sont aussi fréquemment utilisées pour des missions au cours desquelles — pour reprendre l'expression employée par leurs hommes d'équipage — elles doivent "chercher noise" à l'ennemi.

Elles ont ordre de suivre les vaisseaux rebelles jusqu'à leur base ou jusqu'à une planète supposée abriter des sympathisants de l'Alliance. Une fois sur place, elles doivent attaquer leurs proies... et voir si quelqu'un vient leur porter secours. Le cas échéant, elles doivent ensuite effectuer une retraite tactique jusqu'à un point où une flotte peut surgir de l'hyperespace. L'Empire a encore amélioré cette tactique en envoyant des lignes poursuites non accompagnées de renforts, de telle sorte que les Rebelles ne peuvent jamais savoir s'ils ne risquent pas de tomber dans un piège.

Les lignes de reconnaissance comprennent de deux à quatre vaisseaux, qui opèrent seul ou par groupes de deux. Ces appareils sont généralement des croiseurs légers, modifiés afin de bénéficier d'une vitesse sub-luminique plus élevée, et dont la moitié des lasers ont été remplacés par des senseurs à longue portée plus sensibles que ceux qu'utilisent habituellement les Impériaux. Les lignes de reconnaissance sont chargées de découvrir où se cache l'ennemi, avant de revenir au plus vite faire leur rapport.

Aujourd'hui, les lignes de reconnaissance sont plus courantes, surtout depuis que l'Empire a équipé un grand nombre de ses vaisseaux de guerre d'Intercepteurs de Signaux Hyperondes, capables de détecter les fluctuations du champ hyperspatial. Cette technologie permet notamment à la Marine de déterminer avec une précision accrue la destination d'un vaisseau qui passe en vitesse-lumière. L'ennemi ne peut plus s'enfuir dans l'hyperespace, une flotte pourra désormais le suivre où qu'il aille. C'est la raison pour laquelle les appareils rebelles essayent maintenant de s'abriter derrière des astéroïdes, ou d'autres corps célestes du même ordre, afin d'éviter d'être détectés. On envoie d'ailleurs souvent des lignes de reconnaissance dans les points les plus reculés des systèmes afin de voir si elles ne peuvent pas y dénicher quelque chose d'intéressant.

Les lignes d'escarmouche sont constituées de 20 petits appareils de combat — des corvettes le plus

### Folklore militaire

Les différences de structure entre l'Armée et la Marine sont à l'origine de nombreuses anecdotes. En voici un exemple...

Un jour, un amiral dut écouter un général qui détaillait l'ordre de bataille d'un Groupe Sectoriel en passant en revue toutes les configurations possibles en fonction des missions. Le général conclut son exposé en présentant des chiffres qui indiquaient que les unités de l'Armée respectaient l'ordre de bataille officiel à plus de 98%.

L'amiral monta alors à la tribune et présenta un hologramme du diagramme d'organisation des flottes d'un Groupe Sectoriel. Après une brève explication théorique, il prit ensuite comme exemple son propre Groupe Sectoriel pour expliquer la manière dont la Marine s'adaptait à la réalité. Alors qu'il exposait exception sur exception, le général de l'Armée commença à montrer des signes d'impatience. Il finit par interrompre l'amiral.

"Vous n'avez aucune organisation, amiral ! Vous n'avez rien de comparable à ce que l'on trouve dans l'Armée !"

"C'est vrai, général, l'Armée a une belle organisation. Nous, dans la Marine, nous devons nous contenter de contrôler tout l'espace connu..."

souvent. Elles sont chargées de harceler les vaisseaux de grande taille ou de mener des opérations coordonnées à l'encontre des chasseurs adverses. Lorsque les chasseurs TIE firent leur apparition sur les champs de bataille, les lignes d'escarmouche furent de moins en moins utilisées, mais, depuis que la Rébellion possède un armement de meilleure qualité, elles ont à nouveau les faveurs des officiers impériaux.

Les TIE se dissimulent souvent derrière ces lignes qui peuvent éventuellement effectuer des tirs de barrage très efficaces.

Les lignes de torpillage comprennent généralement deux sphères à torpilles. Comme ces engins de guerre sont particulièrement difficiles à manœuvrer, ils ne peuvent être employés que pour bombarder des planètes. Les planificateurs impériaux rêvent depuis longtemps d'un type de vaisseau disposant d'une puissance de feu encore supérieure, mais pour l'instant la Marine doit se contenter de ses lignes de torpillage.

Une ligne de transport de troupes est composée de deux vaisseaux de transports Evakmar de KP et de deux vaisseaux d'escorte (des croiseurs d'intervention la plupart du temps). Comme ces lignes ont été spécialement conçues à l'intention de l'Armée, elles se ressemblent toutes. En effet, pour l'Armée, l'uniformité est une vertu. Un vaisseau de transport peut emmener à son bord un corps tout entier, mais il accueille souvent des unités de moindre dimension

## Les récupérateurs

Kanda Farral observa au travers d'un hublot le dernier vaisseau de guerre impérial qui passait en vitesse-lumière. Le Capitaine Sreethyn avait poussé les moteurs du *Bonne Trouvaille* afin de s'éloigner au plus vite de Jerijador. Kanda consulta négligemment quelques indicateurs sensoriels. Elle n'en crut pas ses yeux : les voyants indiquaient que des débris aussi gros qu'une bonne douzaine de vaisseaux étaient situés sur le vecteur du *Bonne Trouvaille* ! Ils étaient éparpillés comme des éclats de grenade autour de la zone où les appareils impériaux s'étaient enfoncés dans l'hyperespace.

"Mets ton scaphandre, fillette ! Je ne t'ai pas engagée pour que tu passes tes journées à regarder des petites lumières," rugit Sreethyn. "Il semblerait bien que les débris soient plus nombreux que d'habitude. Règle les programmes des Droïds de récupération."

Kanda reprogramma les quatre Droïds avec adresse. Mais elle eut plus de difficultés que prévu à entrer dans son scaphandre spatial. Elle regarda du coin de l'oeil pour savoir si Sreethyn l'avait remarqué. Son sourire forcé et ses petits hochements de tête indiquaient que oui. OK, maintenant il savait qu'elle avait menti quand elle prétendait avoir déjà travaillé en apesanteur. Comme les Droïds feraient le plus gros du travail, il importait avant tout de prendre bien soin d'eux.

"Rappelle-toi que tu dois fermer l'écoutille intérieure avant de sortir." Kanda se surpris à opiner — un geste un peu ridicule quand on porte un scaphandre de travail — à la remarque que venait de balbutier son communicateur. Elle entra dans le sas et s'assura que la fréquence de son activateur à rayons T était bien la même que celle de sa balise tractrice. Elle suivit ensuite à la lettre la procédure de dépressurisation et sortit dans l'espace. Kanda fut satisfaite de voir que les Droïds s'organisaient afin d'accroître l'efficacité de leurs recherches. Elle commença, elle aussi, à inspecter les débris que la flotte impériale avait abandonné dans son sillage.

"Il y a des Tresons, un tiers d'entre eux sont pleins. Ils sont dotés de servocircuits KP, modèle OP... et ils les ont balancés !"

"C'est exactement le genre de truc qu'on cherche, Farral." Dans le communicateur, la voix de Sreethyn tremblait d'excitation. Kanda commença à remplir des conteneurs et à activer leurs balises. Aussitôt, ils s'éloignèrent en direction de la coque du *Bonne Trouvaille*.

"Mais pourquoi jettent-ils des appareils en état de marche ?" demanda Kanda, en même temps qu'elle actionnait ses propulseurs directionnels afin d'éviter un gros paquet de détritus.

"Parce que c'est toujours comme ça avec l'Empire. Ces gars ont plus d'argent que de vaisseaux, tu sais. Avant de partir en mission, ils embarquent tout ce qu'ils peuvent. Quand ils sont pressés, ils se contentent de remplacer par des conteneurs pleins ceux qui sont à moitié vides."

"Mais tu ne pourras pas vendre ces trucs sur le marché. Ils sont illég..." Kanda ne termina pas sa phrase quand elle réalisa que Sreethyn pourrait très bien vendre ce genre d'équipement si personne ne savait d'où il provenait. Or Sreethyn était à l'intérieur du vaisseau et elle dehors... L'éclat de rire qui lui parvint par le communicateur était difficile à analyser.

"J'suis pas un contrebandier, Farral. J'suis un récupérateur patenté. Je récupère tout ce que je peux et je négocie ce qui peut l'être sur le marché officiel. Le reste, je le revends à la Marine."

"La Marine rachète ses propres ordures ?"

"Si je regroupe tous les éléments pour en faire des unités standards, il n'y a pas de problèmes. Elle paye le prix fort. C'est un peu comme si elle me remboursait une partie de mes impôts."

Kanda ferma un autre conteneur. Elle pouffa de rire en voyant deux Droïds s'escrimer après un module condensateur qui dérivait en direction du *Bonne Trouvaille*. C'était un boulot absurde, mais il payait bien. Elle finirait certainement par s'y faire.

car les troupes sont généralement réparties entre plusieurs appareils. Il n'est pas rare qu'un amiral se voie confier la supervision d'une opération terrestre, les officiers de l'Armée reprochant souvent aux capitaines de s'attacher plus à la sécurité de leurs appareils qu'à la réussite des missions. Il convient néanmoins de savoir qu'il existe d'autres types de transporteurs, dont la plupart datent de la Vieille République. Certains — comme les transports de troupe de classe Delta — ont été transformés en navettes d'assaut. Beaucoup, cependant, restent encore aujourd'hui employés pour des trajets intersystèmes, afin de pouvoir faire face au développement constant que connaît l'Armée.

On considère qu'un Destroyer Stellaire constitue une ligne à lui tout seul. Après étude, l'état-major de la Marine en était pourtant arrivé à la conclusion qu'un Destroyer Stellaire valait bien une escadre et qu'il serait plus juste de le cataloguer comme tel. L'Amirauté a approuvé cette analyse, sans pour autant admettre sa conclusion.

De son point de vue, il était beaucoup plus intéressant d'assimiler les destroyers à des lignes, car celles-ci sont beaucoup plus nombreuses que les escadres et il serait ainsi possible de demander plus de vaisseaux de ce type. L'Amirauté a eu gain de cause.

## Escadre

Dirigée par un amiral, une escadre est composée en moyenne de 14 à 60 vaisseaux, en fonction des lignes qui la composent. L'amiral est secondé par un adjudant qui a le grade de capitaine de ligne. Cet adjudant est chargé de rester en contact avec les officiers de l'état-major. L'escadre est en principe la formation la plus importante que l'on puisse affecter à un système stellaire. Seul un ordre émanant directement d'un Moff, d'un Grand Moff ou de l'Empereur lui-même, peut permettre de réunir un plus grand nombre de vaisseaux au sein d'un système.

Les escadres permettent d'apprécier l'ampleur du développement qu'a connu la Marine. Sous la Vieille République, des unités de cette taille étaient appelées "flottes" et représentaient généralement toutes les forces assignées à un secteur entier.

Le terme "flotte" est d'ailleurs toujours employé par quelques vieux officiers pour qualifier des formations d'une taille au moins équivalente à celle d'une escadre. Par contre, les nouvelles recrues et les jeunes officiers se contentent de la terminologie employée dans l'ordre de bataille.

Les descriptions ci-dessous correspondent à des escadres constituées de lignes "moyennes". Des lignes plus importantes, ou en plus grand nombre, peuvent éventuellement multiplier par deux la taille d'une escadre.

Les escadres légères sont composées d'au moins deux lignes d'attaque, d'une ligne d'escarmouche et d'une ligne de reconnaissance, ce qui représente de 20 à 30 vaisseaux, tous types confondus. Il arrive également qu'une escadre de ce type soit constituée de deux lignes de reconnaissance, d'une ligne d'escarmouche et d'une ligne de poursuite, ce qui correspond à un nombre total de vaisseaux pouvant varier entre 25 et 35. Les escadres légères sont utilisées dans des régions où l'on pense que l'ennemi ne possède pas de gros vaisseaux de guerre. Quand elle utilise la première configuration présentée, la Marine ne prend jamais beaucoup de risques ; si jamais les renseignements se révèlent erronés, ce genre d'escadre est néanmoins capable de résister à des attaques de forte ampleur.

Les escadres lourdes regroupent au moins deux lignes lourdes, une ligne d'attaque et une ligne de reconnaissance, soit entre 18 et 24 vaisseaux. Elles peuvent aussi être formées de trois lignes lourdes et d'une ligne d'escarmouche, ce qui représente entre 28 et 36 vaisseaux. On emploie le premier type de formation quand on que l'ennemi est présent dans un système, sans savoir exactement où il se trouve et de quelles forces il dispose. Le second type est employé quand des appareils ennemis défendent une installation de la Rébellion, auquel cas il est peu probable qu'ils s'enfuient et évitent le combat. Il est courant d'affecter des Destroyers Stellaires de classe *Victoire* à ce type d'escadre lourde.

Les escadres de bataille sont essentiellement constituées d'un Destroyer Stellaire *Impérial*. Les autres vaisseaux ont relativement peu d'importance. Ils forment généralement trois lignes, deux d'attaque et une de poursuite, ce qui correspond à 18 appareils en moyenne. Quand il faut réprimer un système en révolte, l'escadre de bataille est l'unité idéale. En envoyant une escadre de ce type, la Marine montre toute l'importance qu'elle attache à la mission qui lui est confiée.

Les escadres de transport de troupes sont formées de deux lignes de transport, d'une ligne d'attaque et d'une ligne d'escarmouche, ce qui représente en moyenne entre 25 et 30 vaisseaux.

Ces escadres servent généralement de "points de ralliement" pour diverses unités de l'Armée qu'il est alors possible de réorganiser en fonction des nécessités.

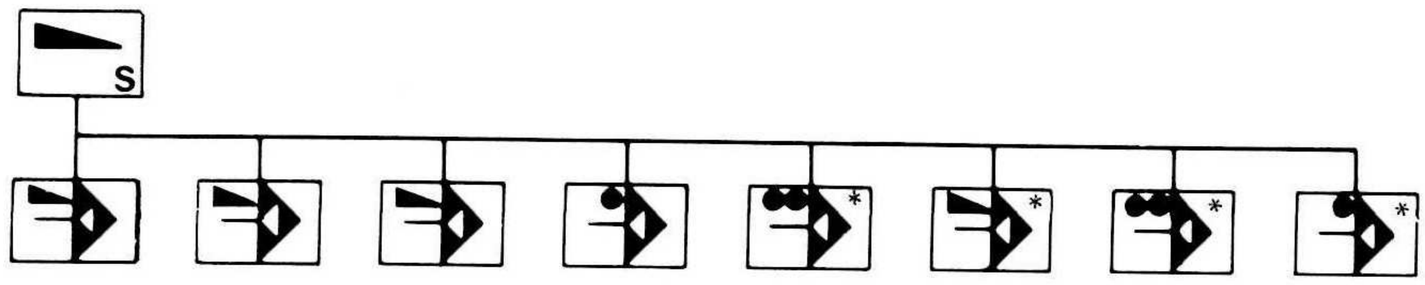
Cette réorganisation s'effectue généralement dans les profondeurs de l'espace pour des raisons de sécurité. Quand une escadre de transport de troupe apparaît dans un système, cela signifie toujours que quelque chose d'important se prépare.

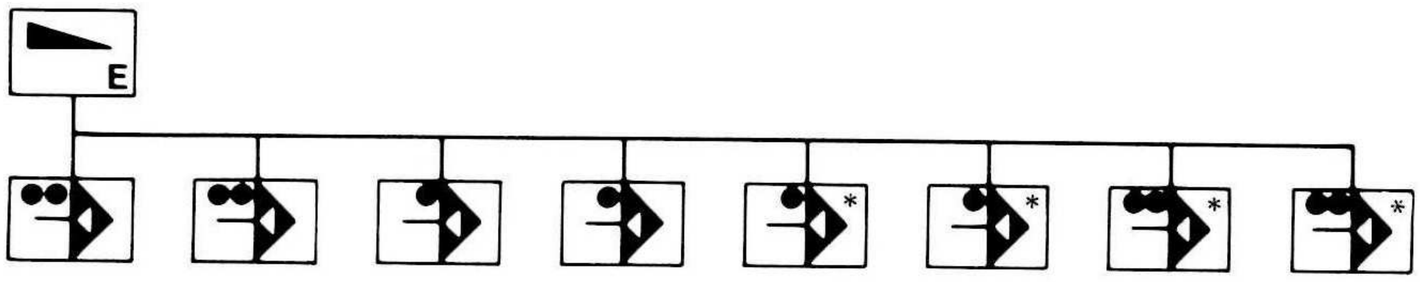
Les escadres de bombardement sont composées de deux lignes de torpillage, d'une ligne d'escarmouche et d'une ligne de poursuite, ce qui représente entre 20 et 28 vaisseaux.

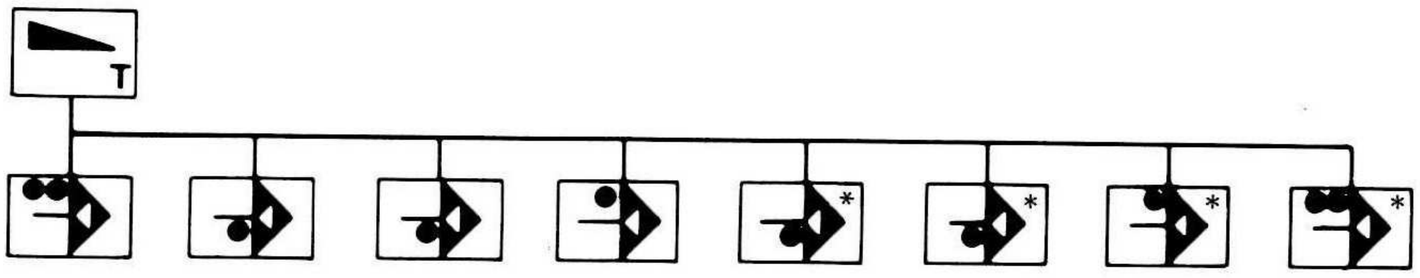
Ces escadres sont conçues pour s'occuper de mondes en révolte qui sont parvenus à organiser leur défense au sol, et qu'il serait donc trop long de vaincre par les moyens habituels. Les officiers impériaux ont tellement de mondes à surveiller qu'il leur arrive parfois d'utiliser des escadres de bombardement pour des motifs plus futiles.

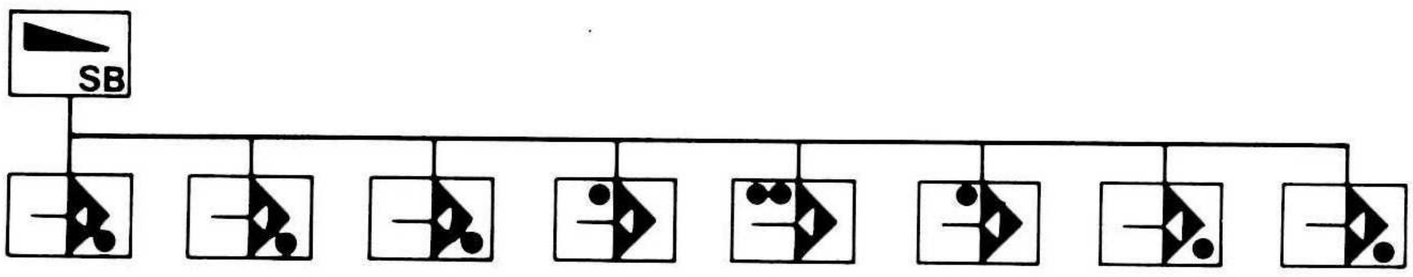
Les vaisseaux qui escortent les escadres de bombardement sont censés pouvoir affronter les appareils qui tenteraient de leur opposer une résistance. Comme une formation ennemie importante ne manque jamais d'attirer l'attention de la Marine, elle est toujours anéantie par des unités adéquates avant que l'escadre de bombardement n'intervienne.

# GROUPE SECTORIEL :



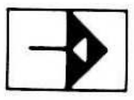

TYPES D'ESCADRES



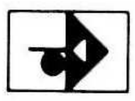
Escadre légère



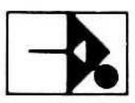
Escadre lourde



Escadre de bataille

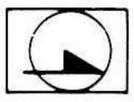


Escadre de transport

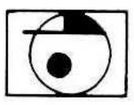


Escadre de bombardement

TYPES DE LIGNES



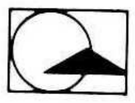
Ligne d'attaque



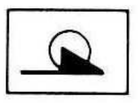
Ligne de spatio-portage



Ligne d'attaque lourde



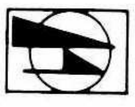
Ligne de poursuite



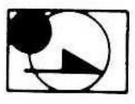
Ligne de reconnaissance



Ligne d'escarmouche



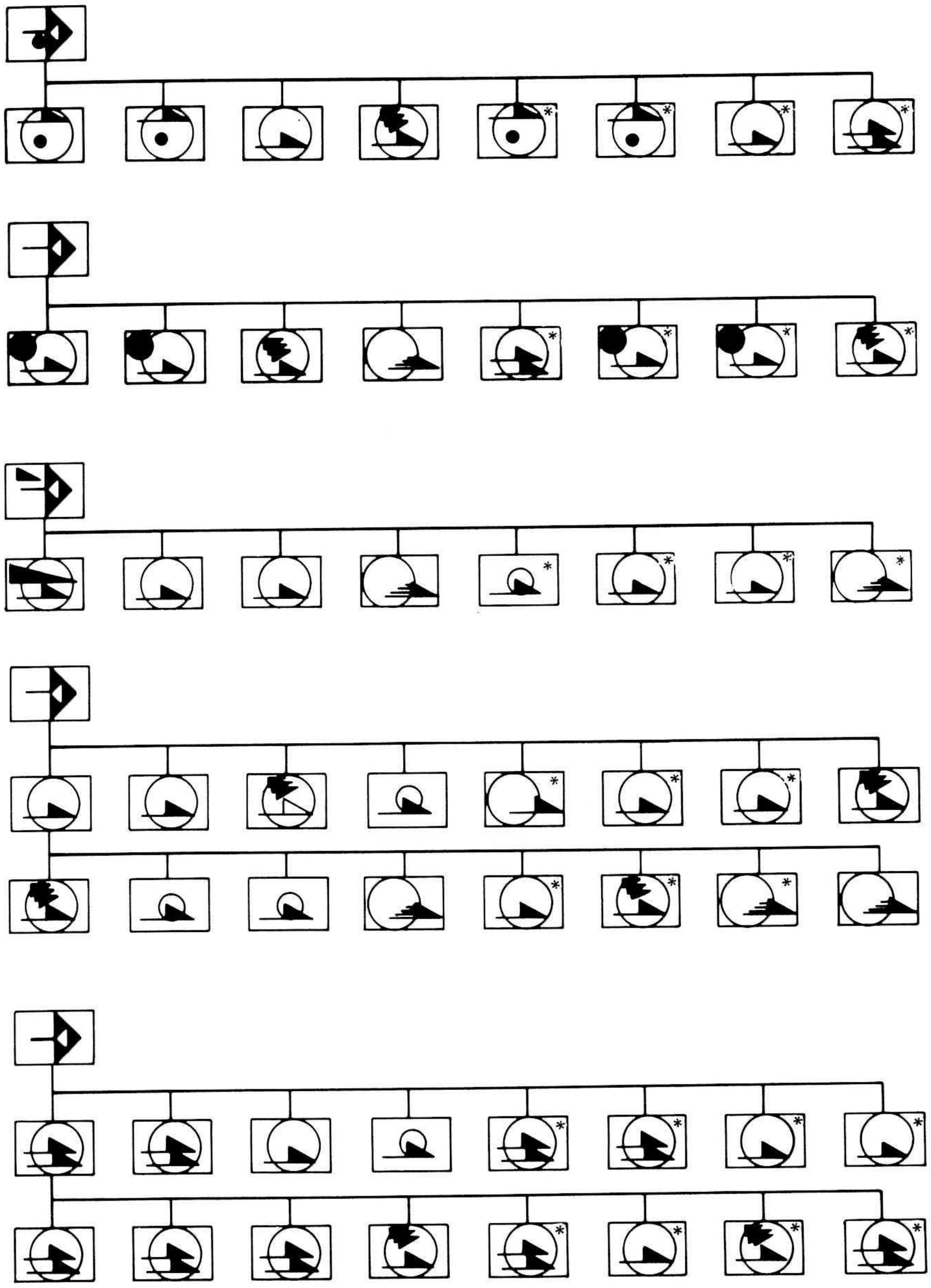
Destroyer Stellaire



Ligne de torpillage (ou de bombardement)

Les unités munies d'un astérisque ne se retrouvent pas forcément dans toutes les escadres et toutes les lignes.

# ECHELON DE L'ESCADRE



SHARON WYCKOFF

## Force de système

Une force de système est commandée par un amiral, qui est également appelé "commodore". Ce type d'unité s'occupe de plusieurs systèmes. L'amiral placé à sa tête est chargé de coordonner et d'organiser tous les vaisseaux de la Marine se trouvant dans sa sphère d'influence, qui s'étend sur des centaines d'années-lumières et comprend des dizaines de mondes. Les méthodes de communication normales n'étant jamais plus rapides que les vaisseaux eux-mêmes, cette charge exige de bonnes qualités de planificateur. Malgré tout des problèmes se produisent fréquemment.

Il est cependant tout à l'honneur des officiers d'état-major que les choses ne soient pas pires. Il incombe personnellement au commodore de régler tous les problèmes éventuels et de veiller à ce que les situations dangereuses ne dégénèrent pas.

Une force de système est subdivisée en "groupes d'action", organisés en fonction des opérations qu'ils peuvent être appelés à exécuter. Bien que l'ordre de bataille impérial définisse clairement la composition de tels groupes, le commodore est néanmoins censé les adapter aux exigences de chaque mission particulière.

Les forces de supériorité regroupent des vaisseaux capables de mener à bien des missions de "supériorité spatiale", missions considérées par la Marine comme faisant partie de ses priorités. La supériorité spatiale est définie comme étant "l'absence totale d'appareils hostiles dans l'espace orbital des mondes sous contrôle, et l'élimination des activités ennemies chroniques au sein des systèmes." Depuis que l'Empereur est arrivé au pouvoir, la Marine a toujours tenté d'atteindre cet objectif. Celui-ci semble encore plus lointain aujourd'hui qu'il ne l'était au départ, mais les budgets considérables investis dans le développement des flottes sont censés pouvoir inverser cette tendance.

Les forces de supériorité comprennent, au minimum, trois escadres de bataille et une escadre légère renforcée, ce qui représente environ 90 vaisseaux (dont trois sont des Destroyers Stellaires Impériaux).

## La pleine puissance de l'Empire

Le Capitaine Oweg se dirigea d'un pas léger vers l'avant de la passerelle. Quelques hommes d'équipage ricanèrent en le voyant passer avec sa démarche si caractéristique. Son entrain signifiait qu'Oweg était porteur de bonnes nouvelles dont il espérait tirer tout le crédit. Debout devant la baie d'observation, le Moff Vensell était perdu dans ses pensées. Il répondit au salut crispé d'Oweg par un hochement de tête condescendant, tout en restant absorbé dans ses méditations.

"Nous avons reçu un rapport de l'astrogation," dit le capitaine. "Les senseurs à hypersignaux indiquent que tous les vaisseaux sortiront de l'hyperespace en formation. On prévoit juste une déviation d'une seconde géométrique pour le Croiseur d'Intervention *Shador*, par rapport à la trajectoire que nous suivons depuis notre départ de Jerijador."

Le capitaine, toujours au garde-à-vous, attendit une réaction. Vensell ne semblait pas décidé à le congédier et Oweg commençait à se sentir mal à l'aise. Les hommes d'équipage, intrigués par ce silence, tendaient le cou pour voir ce qui se passait. Vensell exécuta lentement un quart de tour sur lui-même afin d'examiner les écrans des ordinateurs. Comprenant ce que cela sous-entendait, Oweg se crispa encore un peu plus.

"L'astrogation m'a affirmé que ses prévisions étaient exactes à un quart de facteur delta près," proclama le capitaine. Vensell opina de la tête, tandis qu'Oweg exécutait un nouveau salut militaire. Il se tourna encore légèrement quand le capitaine se retira servilement.

Les hommes d'équipage, rendus anxieux par la réaction du Moff, entreprirent de soumettre l'armement du *Vaillant* à des tests de charge. La passerelle reprit vie quand Vensell laissa son regard vagabonder au hasard. Les communications s'employèrent à transmettre des messages de programmation de tirs aux autres vaisseaux, conformément à ce qui avait été prévu. Les contrôleurs se livrèrent à des exercices de largage avec les pilotes de TIE. Les responsables des senseurs procédèrent au réglage de leurs instruments afin d'éliminer tout risque de parasites. Les écrans furent testés et leur consommation énergétique fut mesurée. Les pilotes et les techniciens de la salle des machines simulèrent tous les incidents envisageables. Le lieutenant d'état-major centralisait les résultats de toutes les vérifications. Lorsque les voyants furent tous au vert, il se tourna vers le Moff.

"Nous sommes prêts à émerger en 45. Nous suivrons les vecteurs d'attaque prévus, à moins que vous ne désiriez modifier notre plan initial, seigneur." Vensell acquiesça de la tête avant de se tourner vers le poste de pilotage.

"Lieutenant..."

Le Lieutenant Hast se mit au garde-à-vous plus vite qu'il ne l'avait jamais fait.

"Oui, seigneur ?"

"Montrons un peu à ces Rebelles ce que nous voulons dire quand nous parlons de la *pleine puissance de l'Empire*."

Les commodores n'hésitent jamais à affecter des escadres supplémentaires à ces forces, car les missions qui leur sont confiées sont toujours de première importance.

Les forces d'escorte comprennent au moins quatre escadres, deux lourdes et deux légères, ce qui représente en moyenne 108 vaisseaux. Elles sont chargées de protéger les comptoirs commerciaux et leur espace orbital, ainsi que de pourchasser les pirates et les petites bandes de renégats.

La Marine considère que les forces d'escorte ont une structure souple, les amiraux et leurs états-majors doivent donc toujours former des détachements adaptés précisément aux exigences de chaque mission. Si la devise des forces de supériorité est "envoyez ce qu'il faut", celle des forces d'escorte est "n'en envoyez pas trop."

Les forces de transport sont formées de deux escadres de transport de troupes et d'une escadre légère, soit environ 80 vaisseaux. Les troupes et les appareils sont constitués en détachements en fonction des missions. Les escadres de transport servent souvent de centre de commandement pour la coordination des opérations au sol.

Les forces de bombardement de système comprennent en moyenne une centaine de vaisseaux, répartis en trois escadres de bombardement et une escadre légère. Si un amiral estime qu'une force de supériorité n'a pas éliminé tous les appareils ennemis d'un système, il peut éventuellement renforcer sa force de bombardement avec une escadre légère. L'unité renforcée ne change cependant pas de nom, car il serait alors nécessaire d'obtenir l'accord d'un Moff ou d'une autre instance supérieure. Ces accrocs à l'ordre de bataille sont en effet rarement approuvés... quand ils sont découverts.

Les huit vaisseaux (des transporteurs Evakmar de KP) d'une force de maintenance accueillent à leur bord des équipes de techniciens et de mécaniciens, qu'ils sont chargés d'emmener partout où leurs services pourraient être requis. Chacun de ces vaisseaux est accompagné par deux frégates d'escorte dans tous ses déplacements. Bien que tous les vaisseaux de la Marine possèdent leurs propres spécialistes, ceux des forces de maintenance ont été spécialement entraînés et équipés afin de pouvoir réparer tous les appareillages de bord. Lorsqu'un de ces appareillages a besoin d'être changé ou modifié en profondeur, c'est à eux que l'on fait appel.

Les forces de maintenance ne disposent pas du matériel nécessaire pour réparer les épaves qui dérivent dans l'espace, mais elles possèdent des rayons tracteurs qui leur permettent éventuellement de tirer celles-ci jusqu'à une cale sèche. Néanmoins, si leurs spécialistes estiment qu'une épave est trop endommagée, ils ont alors à leur disposition tout le matériel permettant de démonter les appareillages qui sont récupérables.

Chaque force de soutien compte plus de 100 vaisseaux de toutes tailles et possède des entrepôts installés sur plusieurs mondes. Ces forces s'occupent des vaisseaux-hôpitaux, de l'entretien des Droïds et du ravitaillement des flottes en munitions, vivres, pièces détachées et équipements divers.

Lorsqu'elles transitent par des zones de combat, *leurs vaisseaux sont parfois dotés d'escorteurs.* Depuis que les Rebelles font preuve d'une audace croissante, la Marine a pris l'habitude d'organiser des parties de "Rancor et Sath", dans lesquelles des vaisseaux de soutien jouent le rôle de la proie à intercepter.

## Flotte

*"Les amiraux de flotte sont tout en haut de l'échelle. A ce stade, ils doivent juste se méfier des succès de leurs subordonnés, de leur Moff et des gars dont le nom commence par Seigneur..."*
— Capitaine Seledrood (décédé)

Selon la terminologie militaire, une flotte est considérée comme étant une "disponibilité sectorielle", elle doit donc être capable d'intervenir à tout instant en tout point du secteur auquel elle a été affectée. C'est la plus petite unité qui puisse être transférée d'un secteur à l'autre. Toutes les flottes comptent dans leurs rangs des forces de maintenance et de soutien.

Les flottes de supériorité regroupent au minimum quatre forces de système, deux de supériorité et deux d'escorte. Dotée de six Destroyers Stellaires et d'environ 390 vaisseaux de combat divers, une flotte de supériorité est censée disposer de moyens suffisants pour contrôler l'espace d'un secteur "calme" (c.-à-d. qui ne compte pas plus de quatre mondes ouvertement hostiles à l'Ordre Nouveau et seize planètes connues pour abriter des opposants).

Les flottes d'assaut comprennent au minimum deux forces de transport et deux forces d'escorte, ce qui représente en moyenne 376 vaisseaux. Ces flottes ont été conçues spécialement pour se conformer à ce qu'on appelle la "Théorie 1/4/16/64".

Elles doivent en effet être capables de coordonner et d'épauler quatre types d'opérations militaires : une mission terrestre de longue durée exécutée par un corps, quatre opérations simultanées menées à l'échelon d'un groupe de bataille (avec la possibilité de transférer des troupes afin de renforcer temporairement un corps en cas de besoin), seize missions conduites par des régiments (avec possibilité d'effectuer des transferts de troupes afin de renforcer un groupe de bataille) et 64 missions à l'échelon du bataillon.

Ces opérations ont toujours priorité sur la mission de supériorité spatiale qui incombe également à ces flottes. Si le contrôle de l'espace de plusieurs systèmes pose des problèmes, le nombre de missions dont peut être responsable une flotte d'assaut est réduit en proportion.

Les flottes de bombardement sont constituées de 416 vaisseaux en moyenne. Ceux-ci se répartissent entre deux forces de bombardement et deux forces d'escorte. Les flottes de bombardement sont généralement affectées à des secteurs en état d'insurrection. L'Empire les utilise quand il estime qu'il vaut mieux détruire totalement un monde, plutôt que de le voir tomber entre les mains des Rebelles.

Les flottes de cale sèche disposent d'environ 280 vaisseaux de soutien/maintenance et d'une force d'escorte chargée de défendre la "cale sèche" proprement dite. Celle-ci est constituée de deux complexes de cale sèche, d'un corps du génie et de deux forces de maintenance.

Les complexes de cale sèche sont d'énormes installations, dont la taille ne cesse de croître d'année en année, au fur et à mesure que de nouveaux exemplaires sont fabriqués. Ce sont de véritables chantiers navals mobiles, capables d'exécuter d'importantes réparations ou modifications sur des vaisseaux de grande dimension.

Quand ils ne sont pas utilisés pour des réparations, on y construit des vaisseaux destinés à venir gonfler les rangs de la flotte.

Le plus petit complexe de cale sèche encore en service aujourd'hui possède trois ateliers, dont le plus grand peut accueillir un Destroyer Stellaire de classe *Victoire*, alors que les deux autres peuvent contenir des appareils dont la taille n'excède pas celle d'un transporteur.

Ces installations sont équipées de puissants générateurs à rayons tracteurs qui permettent de maintenir en attente jusqu'à huit vaisseaux endommagés, quand tous les ateliers sont déjà occupés.

Le plus vaste complexe de cale sèche en service actuellement est l'Installation Numéro Quatre R/M de Rendili qui se trouve dans le secteur Mahrusha. Il comporte 125 ateliers, tous assez grands pour accueillir un croiseur d'intervention.

Ces ateliers sont modulaires et peuvent être combinés entre eux grâce à des générateurs de champ akinétique à attraction variable conçus par Voorson, lesquels sont plus gros que les moteurs qui équipent la plupart des vaisseaux de combat.

Il est ainsi possible d'aménager, en cas de besoin, des ateliers de taille inhabituelle.

On peut, par exemple, regrouper quatre ateliers standards pour réparer — voire fabriquer — un Destroyer Stellaire de classe *Victoire*. De même, 15 ateliers peuvent être réunis afin de travailler sur un Destroyer Stellaire Impérial et 18 peuvent être consacrés à la construction d'une sphère à torpilles.

De plus, il est toujours possible d'ajouter de nouveaux ateliers au complexe de base.

Bien qu'elles ne soient pas aussi performantes que les chantiers navals des grands constructeurs, les installations de cale sèche ont cependant l'avantage de pouvoir voyager dans l'hyperespace.

Il est ainsi possible de réduire les délais de réparation des vaisseaux de combat, tout en évitant que ces installations soient trop exposées aux attaques des Rebelles.

Le corps du génie est chargé d'effectuer des recherches pour le compte de la flotte. Il dispose pour cela de techniciens et de spécialistes compétents dans les domaines les plus divers.

Le génie supervise les projets qui font appel à des technologies de pointe et met au point de nouvelles méthodes pour la fabrication de vaisseaux de guerre. Il s'applique également à ce que les vaisseaux impériaux ne soient jamais dépassés sur le plan technologique par ceux de la Rébellion.

Une flotte de soutien comprend au moins 500 vaisseaux, dont un quart sont des corvettes ou des appareils de classe inférieure, alors qu'un autre quart sont d'imposants VCCS (Vaisseaux Conteneurs à Champ de Sécurité) construits par Loronar. Les VCCS se déplacent toujours par deux avec leurs moteurs ioniques principaux orientés dans des directions opposées. En effet, la proue de ces vaisseaux abrite de monstrueux générateurs Prexton à champ double, des engins capables de produire des champs de force très résistants, qui se doublent de champs hyperspatiaux quand il est nécessaire de passer en vitesse-lumière. Ces champs de force ont la forme de sphères de 800 mètres de diamètre, ce qui représente 250 millions de mètres cubes qui peuvent être utilisés pour transporter des marchandises placées dans des conteneurs appropriés. Il est possible de "chaîner" ces champs quand on dispose de suffisamment d'énergie, il n'est donc pas rare de voir de véritables grappes regroupant plus de vingt sphères.

Comme la plupart de l'énergie des VCCS est consommée par leurs générateurs Prexton, il n'y a rien d'étonnant à ce que leurs propulseurs ioniques soient sous-alimentés. Ainsi, quand un de ces vaisseaux est lancé à pleine vitesse en vol sub-luminique, il lui faut 35 heures et 600 000 000 de kilomètres pour s'arrêter. Inutile de préciser qu'il lui faut ensuite autant de temps pour reprendre de la vitesse... C'est pourquoi les VCCS ne s'arrêtent pratiquement jamais ; ils suivent toujours des plans de vol qui ne font qu'effleurer l'orbite des planètes dont les dépôts doivent être ravitaillés.

Des petits vaisseaux peuvent alors les décharger et les recharger au passage, sans que les VCCS n'aient besoin de réduire de plus d'un tiers leur vitesse sub-luminique de pointe.

L'intendance navale est chargée d'approvisionner en armes et munitions les unités de la Marine et de l'Armée. Elle utilise des vaisseaux mal protégés, comme les VCCS, uniquement quand une opération de grande envergure a été décidée au dernier moment par le Haut Commandement et ne lui laisse pas assez de temps pour ravitailler normalement les unités concernées. Habituellement, elle embarque ses cargaisons à bord de vaisseaux mieux armés dont elle peut réquisitionner les soutes en fonction de ses besoins.

La section biologique effectue des recherches médicales pour le compte de la Marine et de l'Armée. Les soldats impériaux étant amenés à opérer au sein de dizaines de milliers d'écosystèmes différents, ils sont en permanence exposés à des millions de microbes auxquels leurs organismes ne sont pas habitués. La section biologique est donc chargée de dépister les nouvelles maladies dangereuses, d'empêcher leur contagion et de trouver des traitements appropriés. Elle se livre également sans cesse à des expériences afin de découvrir de nouvelles méthodes permettant de guérir les blessures. Il convient de noter que les instances supérieures la tiennent pour directement responsable de la bonne santé des troupes de choc.

Tous les vaisseaux interstellaires de la Marine sont équipés de navordinateurs capables de calculer les

## Ordre de bataille et développement futur de l'Armée

Quand on examine l'ordre de bataille impérial (OB), il est important de se souvenir qu'il s'agit d'une structure de base, un point de départ pour les ambitions militaires des Impériaux. Seulement huit pour cent des unités de l'Armée ont une puissance inférieure à celle prescrite par l'OB, alors que quinze pour cent se situent au-dessus de la moyenne.

L'OB a été conçu afin de prendre en compte les développements rapides que connaissent actuellement les forces armées. Toutes les unités au-dessus du peloton doivent faire l'objet d'une "mise à niveau" afin de se conformer exactement à l'OB. Seules les unités de reconnaissance font exception à cette règle, car il est difficile de former des éclaireurs compétents.

Cette croissance se répercute à tous les échelons... des pelotons plus importants renforcent des compagnies qui, elles-mêmes, accroissent la puissance des bataillons, etc. Ce processus produit obligatoirement des effets exponentiels.

Ainsi, par exemple, un groupe de bataille blindé est actuellement formé de 16 346 hommes (dont 10 090 soldats), 1 132 véhicules à répulseurs et 318 chars. Si toutes les unités qui le composent étaient renforcées comme le prévoit l'OB, ce même groupe de bataille compterait 324 318 hommes (dont 318 062 soldats), un nombre équivalent de Droïds, 36 084 véhicules à répulseurs et 14 480 chars lourds...

L'expansion de l'Armée n'est pas ralentie par un manque de moyens financiers, mais par le développement limité de la Marine. L'Armée ne peut en effet pas se développer plus vite que les flottes qui sont censées la transporter, or il est impossible d'accélérer la fabrication de nouveaux vaisseaux. Pour l'heure, les ambitions de l'Empire ne peuvent affecter que les secteurs insoumis où il est indispensable de maintenir d'importantes troupes d'occupation qui n'ont pas besoin d'un soutien naval permanent. Il est tout à fait possible de lever de telles troupes, mais une fois débarquées sur une planète elles ne pourront plus être déplacées.

Il faut également avoir conscience que l'OB constitue une structure "idéale". Les erreurs commises par les QG peuvent toujours nuire à la bonne organisation des unités. La guerre contre la Rébellion gagnant en frénésie, les officiers sont souvent obligés d'improviser sur le terrain pour essayer de contrer un adversaire qui se révèle plus fort à chaque affrontement. Ces officiers sont souvent sanctionnés, même quand leurs initiatives ont eu des résultats positifs, car ce type de comportement n'est guère apprécié par les instances supérieures et les fonctionnaires du COMPORN. Il est déjà arrivé qu'un commandant soit exécuté sommairement pour avoir bafoué les dogmes du Manuel d'Entraînement aux Opérations de Surface... et qu'ensuite ses méthodes soient — après examen approfondi — intégrées à la doctrine militaire en vigueur.

Il est bien évident que ce genre de "pionnier" est extrêmement rare.

coordonnées indispensables pour qu'un saut en hyperespace se déroule sans encombre. La section astrogation a pour mission de coordonner les sauts des flottes impériales de telle sorte qu'ils s'inscrivent harmonieusement dans un plan stratégique global. Elle peut même planifier les déplacements d'un simple détachement de mission afin que celui-ci puisse éventuellement bénéficier d'un avantage tactique sur l'adversaire.

La section astrogation effectue un travail irréprochable, malgré les imposantes armadas qui sont placées sous sa responsabilité.

## Groupe Sectoriel

Un Groupe Sectoriel se compose de toutes les unités de la Marine que l'Empire affecte à un secteur. Il est commandé par un amiral en chef, qui n'est souvent autre que le Moff qui règne sur le secteur concerné. Cependant, quand la situation locale exige des interventions fréquentes de vaisseaux de la Marine, le Moff est déchargé de cette fonction afin qu'il puisse se consacrer à d'autres tâches plus importantes.

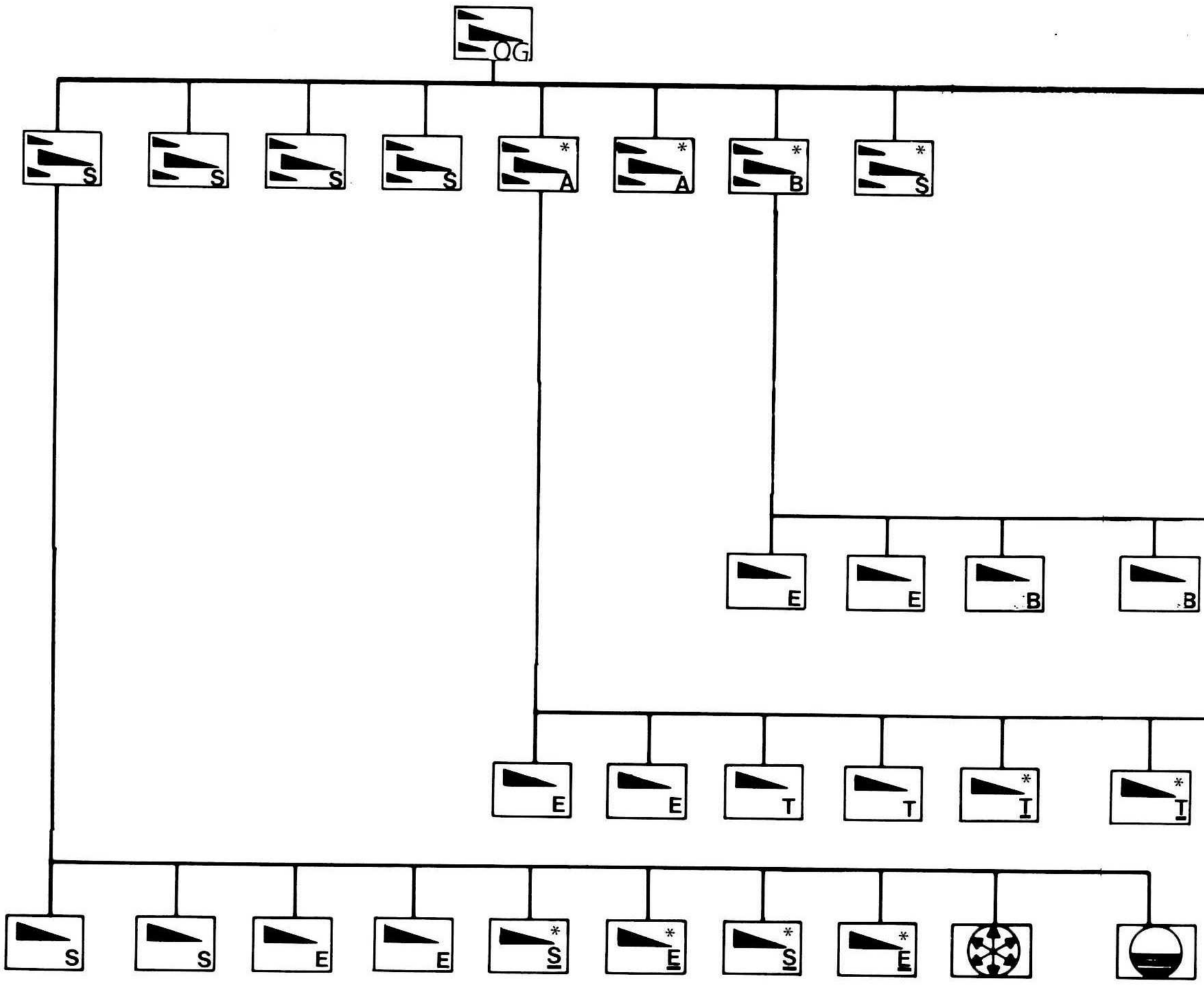
Le QG d'un Groupe Sectoriel comporte toujours une escadre qui est placée directement sous les ordres du Moff.

Si celui-ci est particulièrement compétent ou s'il bénéficie de puissants appuis politiques, il peut éventuellement avoir plusieurs escadres à sa disposition. Ainsi, des hommes tels que le Grand Moff Tarkin ou le Moff Carlinson peuvent très bien demander 15 escadres supplémentaires pour les affecter à leur QG sectoriel.

Un Groupe Sectoriel comprend au moins 2400 appareils, dont 1600 vaisseaux de guerre et 24 Destroyers Stellaires.

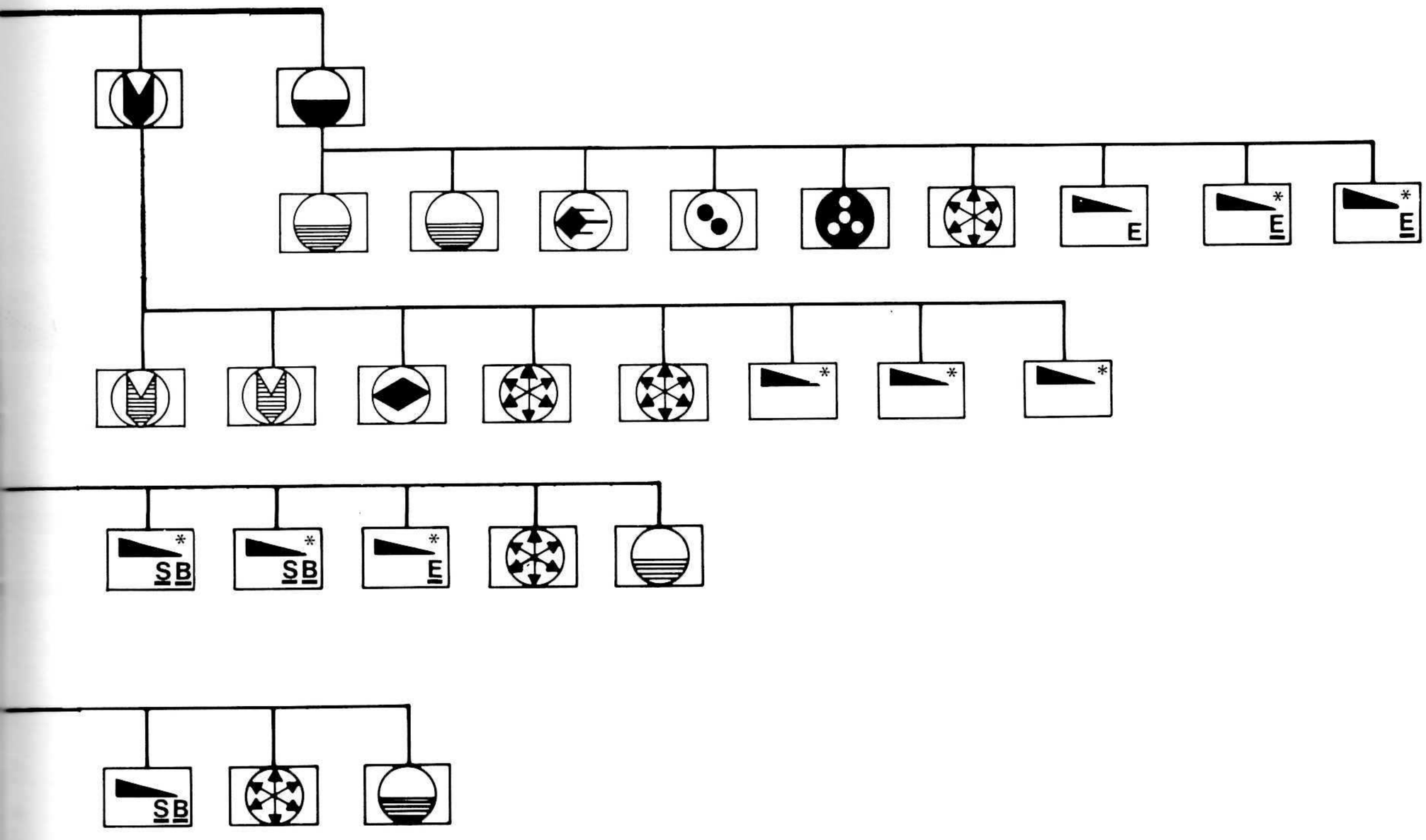
Comme l'Empereur désire renforcer son pouvoir sur la Galaxie toute entière, il dispose pour cela de milliers de Groupes Sectoriels prêts à exécuter ses ordres.

# GROUPE SECTORIEL




*Les unités dont les codes sont soulignés sont "optionnelles".*

# ECHELON DU QG




LEGENDES DES SYMBOLES DE FLOTTES

Quartier général de Groupe Sectoriel

Flotte de supériorité

Flotte d'assaut

Flotte de bombardement

Flotte de cale sèche

Flotte de soutien

LEGENDES DES SYMBOLES DE FORCES

Force de supériorité

Force d'escorte

Force de transport

Force de bombardement

Force de maintenance

Force de soutien

LEGENDES DES SECTIONS DE SOUTIEN

Complexe de cale sèche

Génie

Intendance

Biologie

Astrogation

SHARON WYCKOFF

# Chapitre Neuf
# Artillerie de Campagne

Pour survivre sur les champs de bataille d'aujourd'hui, il est indispensable que l'artillerie soit extrêmement mobile, ou qu'elle dispose d'une couverture de feu suffisante pour la protéger des bombardements orbitaux ou des attaques de chasseurs. Du fait de leur vulnérabilité, l'Empire utilise de plus en plus rarement ses pièces d'artillerie. Les canons les plus perfectionnés sont désormais montés sur des véhicules de combat blindés (VCB).

Les unités d'artillerie actuellement en service opèrent essentiellement en coordination avec des bases défensives fixes, mais elles peuvent éventuellement aussi être chargées de protéger des installations stratégiques. La relative désaffection des stratèges impériaux a provoqué l'apparition d'une profusion de classifications au sein de l'artillerie. Pour des raisons d'ordre pratique, nous avons préféré cataloguer les armes en fonction de leur "TR", de leur "v-" et de leur "Df". Ces abréviations sont expliquées ci-dessous.

**1. Facteur TR.** Le facteur TR (Tir/Repos) correspond au rapport existant entre le temps pendant lequel une pièce peut être utilisée en continu et le délai nécessaire ensuite à son refroidissement et à son rechargement. En règle générale, une arme est d'autant plus puissante que son TR est faible. Ce facteur a d'abord été employé dans le système Atrisien avant d'être repris par Atgar Corp. et Comar Armement, deux sociétés du Secteur Corporatif.

**2. v-.** Le "v-" est une unité permettant de mesurer l'énergie moyenne émise par une pièce d'artillerie quand elle tire un coup. Mise au point par les Appareillages Sienar République, elle correspond à la quantité d'énergie nécessaire pour provoquer une émission de particules doubles d'environ 10^92 g2 ions à partir d'un tube de vacierite (étalon de pureté) de 4 mètres de long et 8,5 centimètres de diamètre.

**3. Df.** Le "Df" correspond à la distance, exprimée en kilomètres, au bout de laquelle une décharge tirée



## Employer l'artillerie dans le jeu de rôle

Les pièces d'artillerie permettent de toucher des cibles se trouvant à distance. Nous avons indiqué pour chacune d'elles trois "portées": courte, moyenne et longue afin qu'elles puissent être employées avec les règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Elles ne peuvent utiliser leur "ordinateur de visée" qu'à portée moyenne (qui représente la distance à laquelle ces armes sont les plus efficaces). Comme pour les autres types de combat, il faut réussir un jet de compétence "facile" à courte portée, "moyen" à moyenne portée et "difficile" à longue portée.

Les pièces d'artillerie fonctionnent à la même échelle que les quadripodes. Pour plus d'informations à ce sujet, reportez-vous au *Règles Supplémentaires pour Star Wars*.

Quand ils se servent d'une pièce d'artillerie, les personnages doivent employer leur compétence en *Armes Lourdes*. Les artilleurs impériaux, quant à eux, ont généralement une compétence pouvant aller de 4D à 7D.

En plus des trois portées de base, il est indiqué pour chaque canon une Cadence de Tir qui correspond au nombre de coups qui peuvent être tirés au cours d'un round. Ainsi, par exemple, le P-Tour 1.4 FD a une Cadence de Tir de 1/2 ; cela signifie qu'il peut tirer une fois tous les deux rounds. Quelques pièces peuvent éventuellement faire feu plusieurs fois au cours d'un même round ; dans ce cas, il convient de considérer les tirs additionnels comme des "actions supplémentaires" et la compétence des servants devra donc être réduit de 1D par tir au-delà du premier. (Note : il n'est nullement obligatoire de tirer plusieurs fois par round.)

Il est également précisé combien de servants sont nécessaires au bon fonctionnement de chaque canon. Lorsque plusieurs servants sont affectés à une même pièce, vous devez désigner parmi eux un chef artilleur ; c'est sa compétence en *Armes Lourdes* qui doit être prise en compte pour déterminer si les tirs atteignent ou non leur cible. Quand le nombre de servants disponibles est inférieur à celui normalement requis, il faut soustraire 2D par homme manquant à la compétence du chef artilleur.

par une pièce d'artillerie perd huit pour cent de son énergie. Sur une distance huit fois supérieure, la même décharge perd normalement la moitié de sa puissance. Cette mesure a été inventée par les Sumriens du système Lol... les membres de la caste des penseurs de cette race n'ont que quatre doigts à chaque main.

Ces trois critères d'appréciation sont largement utilisés aujourd'hui et il est pratiquement impossible d'établir une corrélation entre eux. Chacun permet, à sa manière, d'estimer la puissance relative d'une pièce d'artillerie.

## Canon-laser léger anti-véhicule

Le canon-laser léger P-Tour Atgar 1.4 FD a été utilisé pour la première fois comme arme anti-véhicule au cours de la Guerre des Clones.

Bien qu'il soit aujourd'hui surtout utilisé par la Rébellion, on en trouve encore quelques exemplaires sur des mondes peu évolués de la Bordure Extérieure.

Le plus gros défaut de l'Atgar 1.4 est sa faible cadence de tir due à un problème d'alimentation.

Ce canon est doté d'un réflecteur dont la bordure extérieure est garnie d'accumulateurs.

Quand on fait feu, l'énergie est directement envoyée aux accumulateurs qui restent chargés tant que le NCE (Niveau de Conversion d'Energie) n'est pas atteint. L'ordinateur de tir canalise ensuite l'énergie contenue dans les 16 accumulateurs jusqu'au convertisseur de puissance situé au centre du réflecteur. Le canon émet alors un redoutable rayon laser.

En plus d'une cadence de tir relativement peu élevée, ce système présente plusieurs inconvénients.

Primo, comme le convertisseur principal est extrêmement sensible aux variations d'énergie, il suffit qu'un accumulateur tombe en panne pour que l'arme soit mise hors service.

Secundo, le réflecteur mesurant 2,80 mètres de diamètre, il représente une cible facile pour l'adversaire.

Tertio, la batterie qui alimente les accumulateurs est encombrante et doit être remplacée tous les huit tirs.

Malgré tout, les militaires considèrent que l'Atgar 1.4 ne présente pas que des défauts et qu'il reste une arme utilisable sur le terrain.

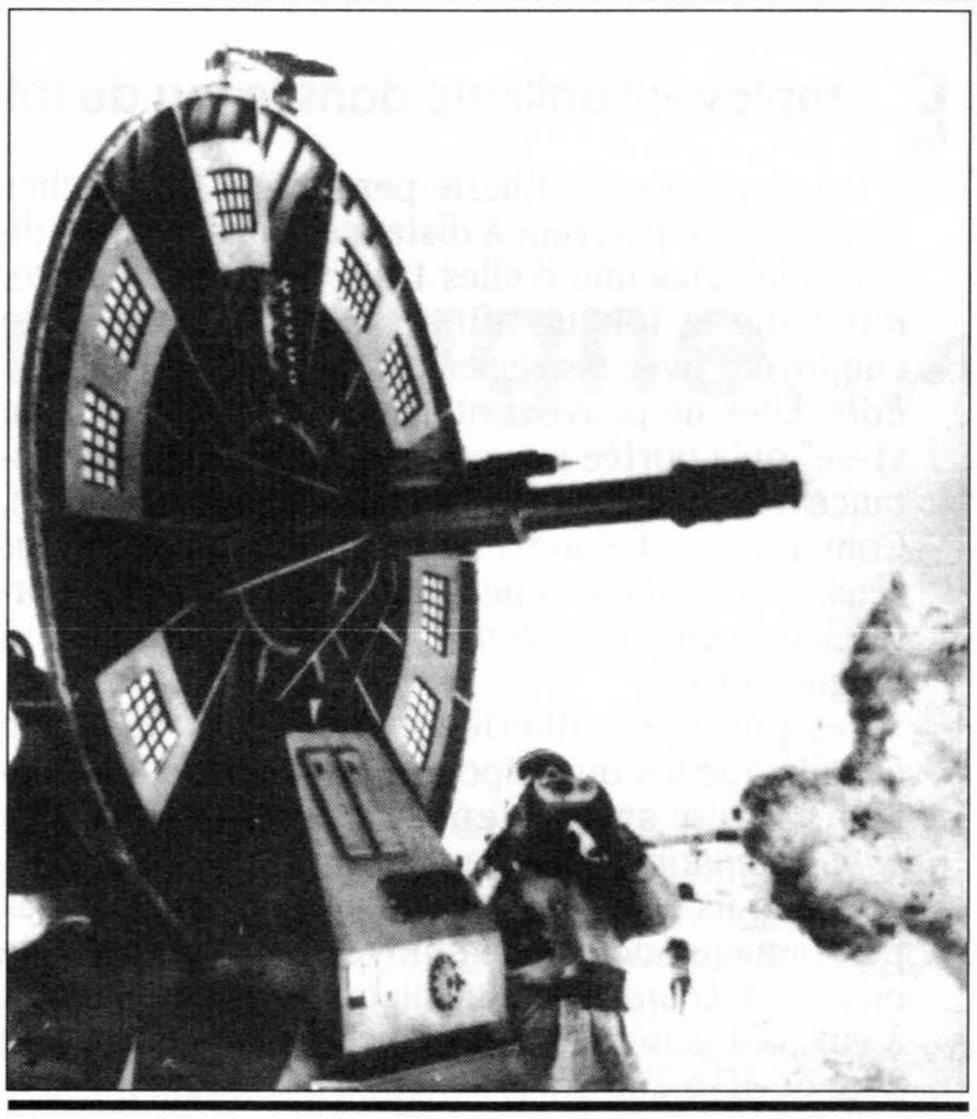
L'Atgar 1.4 est aussi puissant que plusieurs pièces d'artillerie classiques réunies... il lui est déjà arrivé d'abattre des blindés de la taille d'un TR-TT. De plus, c'est une véritable arme "tous terrains", car il est capable de fonctionner par des températures pouvant aller de moins 100 degrés standards à plus 120 degrés standards. Enfin — détail non négligeable —, l'Atgar 1.4 se révèle économique à tous points de vue et coûte deux fois moins cher que bien des armes de sa catégorie.

Dès lors, on comprend mieux pourquoi ce canon-laser — bien qu'il ne soit plus fabriqué aujourd'hui — reste une arme de choix pour les Rebelles et certaines unités de mercenaires.

Le Commandement de l'Armée envisage d'ailleurs de réintroduire l'Atgar dans les listes d'équipement standard de ses unités.

## CANON-LASER ANTI-VEHICULE

**Arme :** P-Tour Atgar 1.4 FD
**Type :** canon-laser léger anti-véhicule
**Servants :** 4
**Carrosserie :** 1D
**Portées :**
*Courte :* 10 m à 500 m
*Moyenne :* 501 m à 2 000 m
*Longue :* 2 001 m à 10 000 m
**Cadence de Tir :** 1/2
**Ordinateur de Visée :** 1D
**Aire d'Effet :** limitée à la cible
**Dommages :** 2D



# Tri-Pisteur Comar

Les engins volants militaires conçus pour les attaques en atmosphère sont aussi rapides que meurtriers et ils parviennent généralement à passer au travers des mailles des dispositifs classiques de défense aérienne. C'est pourquoi Comar a cherché à produire une arme qui combine des appareillages de poursuite automatique ultra perfectionnés et des technologies qui ont fait leur preuve sur les Destroyers Stellaires. Le résultat de ces recherches est le Tri-Pisteur Comar, l'une des pièces d'artillerie antiaérienne les plus efficaces dont dispose l'Empire.

Le système de Visée et de Poursuite Automatique (VPA) qui équipe les Tri-Pisteurs fait appel à trois groupes de senseurs et d'ordinateur capables d'accomplir trois fonctions essentielles.

Le Tri-Pisteur commence par repérer et enregistrer toutes les cibles éventuelles qui se trouvent dans une zone définie au préalable par son opérateur. Son ordinateur — ou l'opérateur — sélectionne ensuite une cible principale, tout en conservant en mémoire les coordonnées des autres.

Un second groupe de senseurs se charge ensuite de suivre la cible choisie dans tous ses déplacements et enregistre toutes les manœuvres qu'elle effectue. Ces informations sont transmises à l'unité C3 qui constitue le "cœur" du Tri-Pisteur.

Le Computer Compensateur de Contre-mesures (C3) est un ordinateur sensoriel unique en son genre. Il analyse les manœuvres et les contre-mesures employées par la cible — brouillage, largage de leurres sensoriels, manoeuvres d'évitement, etc. — et peut ainsi prédire ses déplacements à l'avance. Il lui est alors possible, au moment du tir, de procéder à tous les ajustements nécessaires.

Le Tri-Pisteur poursuit ses analyses même quand les cibles se trouvent à longue portée. Le chef artilleur a ainsi d'excellentes chances de toucher un appareil qui tente de s'enfuir. Cette précision exceptionnelle a permis d'abattre de nombreux engins ennemis dont les pilotes se croyaient hors de portée de tir.

L'efficacité des tirs est encore améliorée par l'emploi d'un rayon triple qui permet littéralement de "balayer" les objectifs visés. L'unité C3 modifie l'orientation de ces rayons jusqu'au dernier moment. Le Tri-Pisteur est d'une puissance comparable à celle des batteries de turbolasers qui équipent les Destroyers Stellaires.

En cas de besoin, un Droïd spécialement programmé peut éventuellement remplacer l'un des servants.

Les appareillages qui le composent étant d'une extrême complexité, la cadence de tir du Tri-Pisteur est relativement faible. Sa période de rechargement est en effet trois fois plus longue que son tir. Dès lors, une attaque aérienne concentrée peut permettre d'éliminer aisément un Tri-Pisteur isolé. C'est pourquoi cette arme est généralement intégrée à un dispositif de défense constituée de plusieurs batteries fixes. Dans ce cas, un réseau d'ordinateurs de visée auxiliaires prend alors en charge les VPA de toutes les pièces afin d'assurer la couverture antiaérienne la plus efficace possible.

Pour que cette arme soit pleinement efficace, elle doit être manœuvrée par deux servants : l'un supervise les tirs proprement dits, tandis que l'autre sélectionne les cibles enregistrées par le dispositif VPA. Quand un servant est seul, le système de visée du Tri-Pisteur perd 40 pour cent de son efficacité.

Les senseurs complexes et fragiles qui équipent cette arme ont en outre une portée assez faible. A la différence des autres pièces d'artillerie assistée par ordinateur, le Tri-Pisteur a une portée "efficace" nettement inférieure à sa portée réelle. Néanmoins, cet inconvénient est en partie compensé par son aptitude à prédire les manœuvres des appareils visés, même quand ils se trouvent au-delà des limites de perception des senseurs.

Un Tri-Pisteur peut être alimenté par un câble à haute tension, un générateur ou une batterie.

Même si, de prime abord, cette dernière option paraît plus pratique puisqu'elle permet de déplacer

plus commodément l'arme, elle est en fait rarement retenue car un turbolaser consomme une quantité considérable d'énergie. C'est pourquoi ces pièces d'artillerie sont généralement connectées à des lignes à haute tension ou à de puissants générateurs.

Le Tri-Pisteur a été conçu afin d'être monté sur un affût fixe, mais il peut éventuellement être déplacé à l'aide d'un puissant traîneau à répulseurs. Toutefois, comme il est nécessaire de procéder à de longs réglages chaque fois qu'on l'installe sur un nouveau site, on l'utilise rarement comme arme "mobile". On l'intègre généralement à des dispositifs antiaériens permanents, ce qui évite ainsi d'avoir à le calibrer trop souvent.

### Tri-Pisteur Comar

**Arme :** Tri-Pisteur G-003 de Comar
**Type :** canon moyen de défense antiaérienne
**Servants :** 2
**Carrosserie :** 1D
**Portées :**
*Courte :* 20 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 3 000 m
*Longue :* 3 001 m à 16 000 m
**Cadence de Tir :** 1/3
**Ordinateur de Visée :** 4D
**Aire d'Effet :** 10 m
**Dommages :** 5D

## "Fusil de Grand-Papa" Speizoc

A l'époque où les écrans étaient moins efficaces qu'aujourd'hui, les villes étaient souvent soumises à des sièges ou à des pilonnages en règle. La société des Armements Speizoc mit alors au point "l'arme ultime" pour la guerre de siège — le C-136 — qui était sans aucun doute le meilleur canon à ions terrestre que l'on ait jamais construit. Affectueusement surnommé le "Fusil de Grand-Papa", ce canon à ions a été spécialement conçu afin de pénétrer les écrans primitifs assuraient la protection des cités en ce temps-là.

Massif et difficile à déplacer, le C-136 était surtout employé pour attaquer "à vue" des cibles de grande taille. Il pouvait s'agir de villes, mais aussi de ponts, de digues et de tout autre édifice du même ordre. Comme il possédait une portée efficace extrêmement longue, il pouvait à l'occasion être installé à bonne distance du front et écraser un objectif avec des tirs qui semblaient alors jaillir du néant.

Les écrans et les lasers ayant été perfectionnés, les "Fusils de Grand-Papa" sont vite devenus obsolètes. Quoi qu'il en soit, le C-136 est toujours employé sur d'anciens mondes frontaliers et sur des planètes reculées où les tactiques de pilonnage sont encore en usage. On l'apprécie surtout pour ses performances à longue portée, notamment sur les mondes dont l'atmosphère ou la gravité limitent les possibilités de bombardements aériens ou orbitaux.

Le C-136 est difficile à transporter et il faut entre six et douze heures standards pour le monter ou le démonter. Il faut en outre faire appel à un observateur avancé pour les tirs à moyenne ou longue portée. Cette arme n'est plus fabriquée aujourd'hui et il devient de plus en plus difficile de trouver des pièces de rechange. Comme le "Fusil de Grand-Papa" consomme énormément d'énergie, il est indispensable de toujours disposer d'une bonne source d'alimentation quand on veut l'utiliser. La décharge énergétique de ce canon est d'une telle puissance qu'elle produit parfois des effets étranges sur l'atmosphère locale, souvent d'ailleurs au détriment des troupes amies.

### "FUSIL DE GRAND-PAPA" Speizoc

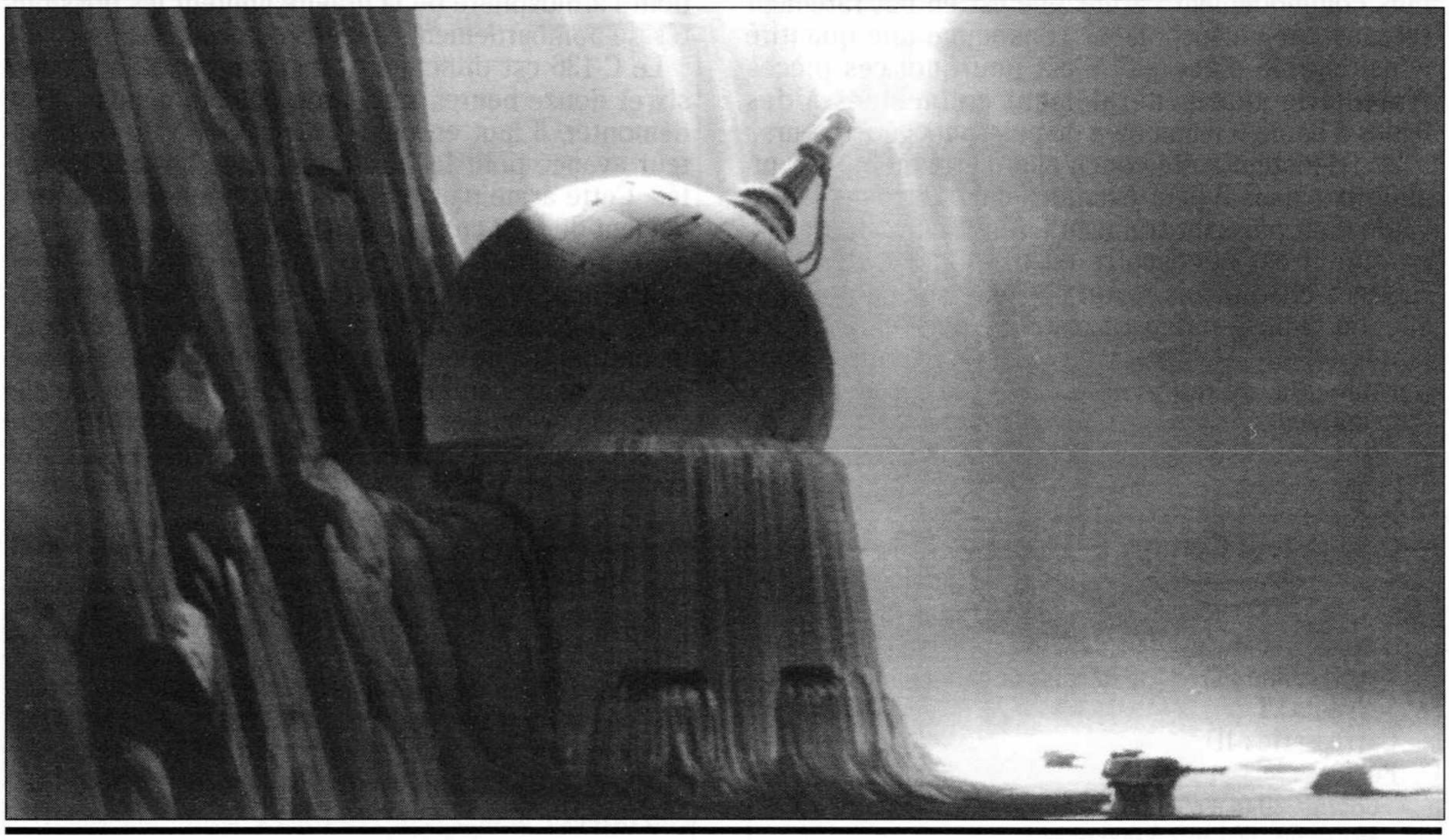
**Arme :** C-136 Speizoc
**Type :** canon lourd sol-sol
**Servants :** 7
**Carrosserie :** 3D
**Portées :**
*Courte :* 50 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 5 000 m
*Longue :* 5 001 m à 25 000 m
**Cadence de Tir :** 1/10
**Ordinateur de Visée :** 3D
**Aire d'Effet :** 100 m
**Dommages :** 9D

## Canon à ions anti-orbital

Inventé par Can Lar, un ingénieur originaire de Gathi qui travaillait à l'époque pour les Armements Comar, le "défenseur planétaire" v-150 fut d'abord rejeté comme étant "sans intérêt sur le plan militaire et impossible à fabriquer". Pas découragé pour autant, Can Lar décida alors de quitter Comar et d'aller proposer sa création à Kuat Propulsions qui lui réserva un accueil bien plus favorable.

Le v-150 est un énorme canon à ions à alimentation autonome, destiné à être employé contre des engins spatiaux se trouvant en orbite. Prévu pour être monté sur affût fixe, il est généralement installé dans des tourelles pivotantes dotées d'un blindage sphérique en permacite renforcée. Ces tourelles étant "préfabriquées", il suffit de quelques heures pour les monter. Chaque canon est livré avec son réacteur atomique qui doit être enfoui à quarante mètres sous terre. Entre lui et l'arme proprement dite, trois niveaux habitables sont réservés aux quartiers des servants et au stockage. Une tourelle de v-150 dispose généralement d'un ravitaillement suffisant pour tenir trois mois.

Les v-150 sont souvent utilisés en conjonction avec des écrans planétaires. Ces écrans étant particulièrement gourmand en énergie, il est d'usage courant de



les couper entre deux batailles. Malheureusement, quand on les branche, il faut souvent attendre de longues minutes avant qu'ils n'atteignent leur puissance maximum. C'est au cours de ce laps de temps critique qui sépare l'instant où les vaisseaux agresseurs sortent de l'hyperespace et celui où les écrans deviennent pleinement efficace, que les canons trouvent toute leur utilité.

Comme les générateurs d'écrans sont toujours les premiers objectifs visés par les bombardements orbitaux, les v-150 sont censés repousser les assaillants jusqu'à ce que les déflecteurs fonctionnent correctement. Ils s'acquittent parfaitement de cette tâche. Un ordinateur de visée très performant leur permet en effet de toucher n'importe quel vaisseau en orbite, et une seule de leurs décharges ioniques est capable de paralyser un Destroyer Stellaire... pendant quelques instants tout du moins.

Leur plus gros inconvénient est leur coût prohibitif : près d'un quart du prix d'un écran planétaire complet. Néanmoins,de nombreuses planètes de l'Empire ont préféré acquérir des v-150, plutôt que de devoir maintenir leurs écrans branchés en permanence.

### CANON A IONS LOURD

**Arme :** Défenseur Planétaire v-150 fabriqué par KP
**Type :** canon à ions lourd sol-espace
**Servants :** 27
**Carrosserie :** 5D
**Portées :**
*Courte :* couches atmosphériques
*Moyenne :* orbite proche
*Longue :* orbite large
**Cadence de Tir :** 1/1
**Ordinateur de Visée :** 5D
**Aire d'Effet :** vaisseau visé
**Dommages :** 12D (ionisation)

## Batterie anti-infanterie

Conçu au départ pour l'extermination des populations de certains mondes peu développés, le Golon automoteur Df .9 (aussi appelé AM .9) fait partie de l'arsenal standard des garnisons impériales. Inspirés des blasters-mitrailleurs lourds produits par la Corporation SoroSuub, les canons jumeaux de cette arme ont une cadence de tir très élevée et bénéficient d'un arc de tir de 180  quand ils sont montés sur une tourelle pivotante.

Un générateur ionique de petite dimension permet d'alimenter les canons et les répulseurs utilisés pour les déplacements. Un blindage épais protège l'ensemble.

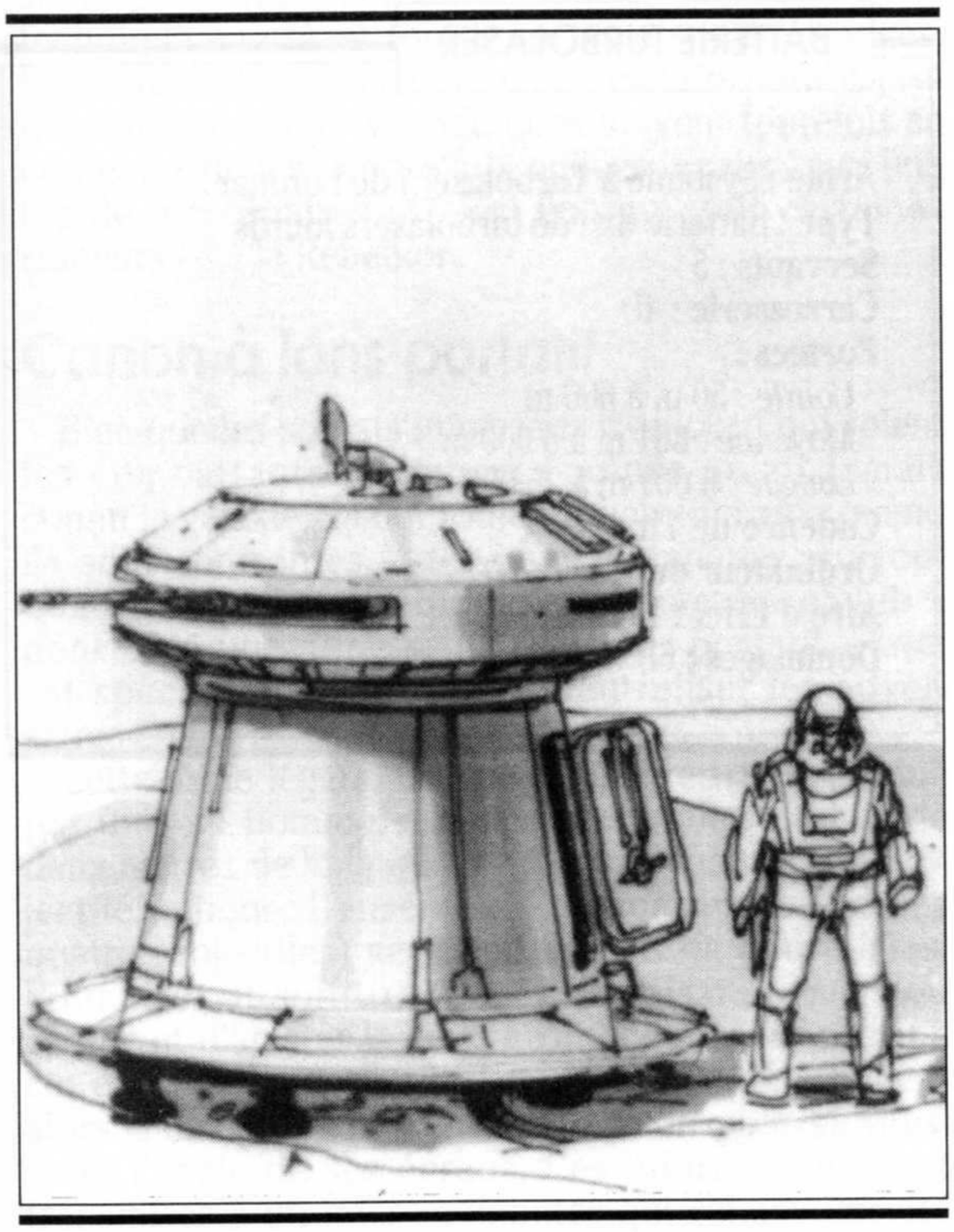
Même s'il se révèle très efficace à l'encontre des véhicules blindés de tous types, l'AM .9 est surtout employé pour des tirs de barrage antipersonnels à longue portée. Sa cadence de tir exceptionnelle représente un avantage considérable sur le champ de bataille et son générateur intégré lui confère en outre une autonomie quasi illimitée. On peut seulement regretter sa vulnérabilité en combat rapproché (l'AM .9 est doté d'une tourelle ouverte) et sa conception interne peu pratique (il faut démonter entièrement la tourelle pour réparer les répulseurs). Les partisans de cette arme font cependant remarquer qu'elle n'est

pas destinée aux combats rapprochés et qu'elle est moins sujette aux pannes mécaniques que les autres canons automoteurs.

Il existe également une version sur affût fixe : le Df .9/B. Monté au sommet d'une tourelle blindée de quatre mètres de haut, le .9/B dispose d'un arc de tir de 360 . Ce modèle ne requiert, quant à lui, que deux servants qui sont logés à l'intérieur même de la tourelle. Les gouverneurs impériaux sont de plus en plus nombreux à l'utiliser, particulièrement quand ils doivent se défendre contre une population civile mécontente (et désarmée).

### BATTERIE ANTI-INFANTERIE

**Arme :** bitube Df .9 (AM .9) des Armureries Golon
**Type :** batterie anti-infanterie moyenne
**Servants :** 3
**Carrosserie :** 3D (4D pour la version fixe)
**Portées :**
*Courte :* 20 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 3 000 m
*Longue :* 3 001 m à 16 000 m
**Cadence de Tir :** 6/1
**Ordinateur de Visée :** 2D
**Aire d'Effet :** 5 m
**Dommages :** 4D



## Lance-missiles de campagne

Mis au point par Bryn & Gweith — une filiale de Comar — le lance-missiles à concussion automoteur "Niveleur I" est une arme de siège à longue portée dotée d'un épais blindage. Chaque Niveleur I est constitué de 28 tubes lance-missiles montés (selon une configuration "7 par 4") sur une base mobile. Ces tubes peuvent être mis à feu séparément, par groupes de 7 ou simultanément quand on désire tirer parti d'une puissance destructrice maximale.

Il faut deux rounds pour recharger chaque tube. Les Niveleurs I ne transportant pas leurs munitions eux-mêmes, ils sont généralement accompagnés par un véhicule ravitailleur à répulseurs. Ces véhicules sont exclusivement destinés à des fonctions logistiques, ils ne possèdent donc qu'un blindage limité et ne sont pas armés.

Les Niveleurs I sont munis de RE (récepteurs d'énergie) qui leur permettent de tirer sur des objectifs se trouvant hors de portée de vue. Ces récepteurs transmettent leurs relevés au viseur holographique du canonnier qui peut alors programmer le type de salve le plus adéquat — étroite, moyenne ou large.

À l'heure actuelle, le Niveleur I fait partie de l'équipement standard des forces d'assaut impériales, bien que certains griefs aient été formulés à l'encontre de leur châssis mobile qui est très sensible aux températures extrêmes.

### LANCE-MISSILES DE CAMPAGNE

**Arme :** Niveleur I fabriqué par Bryn & Gweith
**Type :** lance-missiles à concussion de type moyen
**Servants :** 6
**Carrosserie :** 2D
**Portées :**
*Courte :* 20 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 3 000 m
*Longue :* 3 001 m à 16 000 m
**Cadence de Tir :** variable
**Ordinateur de Visée :** 2D
**Aire d'Effet :** 20 m

## Arme lourde anti-véhicule

Le Pénétrateur v-188 de Speizoc fut utilisé pour la première fois au cours de la Guerre des Clones. Il fait partie des armes énergétiques les plus puissantes qui aient été, à ce jour, employées sur le terrain. A cause de sa taille énorme et de son impressionnante consommation d'énergie, on l'intègre généralement à des fortifications fixes. Depuis son bunker, alors qu'il est directement alimenté par un convertisseur de puissance, un seul Pénétrateur peut très bien semer le carnage sur tout un champ de bataille.

Aujourd'hui, ces canons sont parfois montés sur des châssis blindés de type "Super Lourd" fabriqués par Aratech. En plus de leur conférer une certaine mobilité, ces châssis leur procurent également une protection relative contre les tirs ennemis. Pour leur alimentation, il faut alors recourir à des cellules énergétiques (qui permettent de tirer six fois) ou à des batteries montées sur remorques qui leur donnent une autonomie de cinquante coups.

Le plus gros défaut des v-188 tient à leur faible Df. Les tirs des Pénétrateurs perdent en effet rapidement de leur puissance... près de 50% à longue portée. Toutefois, malgré cette déperdition d'énergie, il existe peu de véhicules capables d'encaisser sans broncher une décharge tirée par ces armes.

L'apparition récente de turbolasers bénéficiant d'une portée supérieure a peut être sonné le glas des Pénétrateurs. Quoi qu'il en soit, pour l'instant, ces armes sont toujours utilisées par les troupes d'assaut de l'Empire.

Des rumeurs persistantes prétendent que des unités rebelles auraient monté des v-188 sur des véhicules à répulseurs modernes. Si ces rumeurs se vérifient, ces canons risquent de poser de sérieux problèmes aux blindés impériaux (y compris les TB-TT).

### CANON LOURD ANTI-VEHICULE

**Arme :** Pénétrateur v-188 fabriqué par Speizoc
**Type :** canon lourd anti-véhicule
**Servants :** 8
**Carrosserie :** 3D+1
**Portées :**
*Courte :* 50 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 5 000 m
*Longue :* 5 001 m à 25 000 m
**Cadence de Tir :** 1/3
**Ordinateur de Visée :** 1D
**Aire d'Effet :** 20 m
**Dommages :** 7D

## Batteries turbolasers

Aujourd'hui, les turbolasers sont les "seigneurs" des champs de bataille. En effet, comparés aux autres canons, ils tirent plus loin et disposent d'une puissance de feu supérieure alliée à des ordinateurs de visée extrêmement performants. Il en existe de deux types : moyen et lourd. Ainsi, le Système à Turbolaser I que nous vous présentons, est un modèle lourd doté de dispositifs de visée et de mesure particuliers.

En règle générale, les Systèmes I sont montés sur affûts fixes dans des abris en pure permacite et leur alimentation est assurée par un réacteur à fission Boron. Comme ces réacteurs sont extrêmement puissants, il est fréquent qu'ils soient connectés à plusieurs turbolasers organisés en batteries. Ces batteries sont généralement appelées "ruches", car elles comprennent toujours un réseau souterrain habitable qui s'étend jusque sous la base ou la cité qu'elles sont censées défendre.

Le Système I a cependant un défaut : il a tendance à surchauffer. En principe, les circuits de refroidissement dont il est doté permettent de tirer vingt coups dans un laps de temps très court. Mais en fait, en cas de tir rapide, il arrive souvent qu'une batterie disjoncte après seulement cinq ou six salves. Il arrive fréquemment que des canonniers expérimentés oublient de consulter leurs indicateurs thermiques dans le feu d'une bataille. Cette négligence produit souvent des effets aussi désastreux... que prévisibles. Un canon qui disjoncte peut en effet rester indéfiniment hors d'usage, s'il se trouve exposé à une température extérieure élevée.

### BATTERIE TURBOLASER

**Arme :** Système à Turbolaser I de Loronar
**Type :** batterie fixe de turbolasers lourds
**Servants :** 5
**Carrosserie :** 4D
**Portées :**
*Courte :* 50 m à 600 m
*Moyenne :* 601 m à 5 000 m
*Longue :* 5 001 m à 25 000 m
**Cadence de Tir :** 2/1
**Ordinateur de Visée :** 1D
**Aire d'Effet :** 10 m
**Dommages :** 6D

# Chapitre Dix
# Armes de Soutien de l'Infanterie

En plus des traditionnels fusils et pistolets-blasters, les fantassins ont à leur disposition un arsenal qui compte des milliers d'armes différentes. Les plus courantes d'entre elles, telles que les blasters-mitrailleurs par exemple, sont utilisées par la plupart des soldats et des unités de l'Empire. D'autres, moins classiques, sont réservées à des troupes ayant suivi un entraînement particulier. Toutes ces armes appartiennent cependant à la même catégorie, celle des Armes de Soutien de l'Infanterie (ASI). Elles sont toutes portables et ne nécessitent pas plus de quatre servants.

Les ASI des forces impériales sont exclusivement fabriquées par trois compagnies : les Munitions Merr-Sonn, les Industries BlasTech et la Corporation SoroSuub. Ces trois firmes se livrent à une concurrence acharnée et n'hésitent pas à dépenser des sommes énormes afin de démontrer leur supériorité technique en créant toutes sortes d'armes étranges. Plusieurs autres sociétés du Secteur Corporatif produisent également des ASI. Elles doivent toutefois se contenter de les vendre aux milices locales, aux unités de mercenaires et — si l'on en croit certaines rumeurs — à la Rébellion.

## Canon à ions portatif

Bien que les soldats impériaux d'aujourd'hui soient les combattants les mieux équipés qu'ait jamais connu la galaxie, ils ont toujours besoin d'aide quand ils sont confrontés à des blindés ennemis, surtout quand ceux-ci sont équipés d'écrans. SoroSuub a donc créé une arme — l'Egalisateur portatif — qui est spécialement destinée à neutraliser les adversaires équipés de déflecteurs.

Cette arme légère, prévue pour être transportable par un seul homme, est formée de quatre tubes de deux mètres de long qui peuvent chacun tirer un projectile ionique. L'ensemble (les quatre tubes et les quatre projectiles) ne pèse pas plus de douze kilos. Pour tirer, il suffit de poser l'égalisateur sur son épaule et d'ajuster la cible à l'aide du viseur prévu à cet effet. Les senseurs intégrés à l'arme déterminent alors la distance à laquelle se trouve la cible, sa vitesse et l'angle de ses écrans. Ces informations sont transmises à un micro-computer qui calcule ensuite la trajectoire exacte que doivent suivre les projectiles.

Chaque projectile ionique est tiré individuellement. Une fois que les quatre tubes ont tous fait feu, l'équipement peut être jeté. Les projectiles de l'Egalisateur ont pour effet de court-circuiter les organes internes des véhicules touchés (et tout particulièrement les convertisseurs de puissance de leurs écrans). Ces véhicules sont alors vulnérables aux tirs d'armes classiques comme les blasters. Un seul projectile peut même suffire à faire disjoncter tous les appareillages électroniques d'un blindé de petite taille.

Même si l'Egalisateur est avant tout une arme antivéhicule, il s'est également révélé d'une grande efficacité à l'encontre d'appareils d'assaut volant à faible altitude. Il est arrivé plusieurs fois que des chasseurs rebelles s'écrasent après que leurs commandes aient été court-circuitées.

L'emploi de l'Egalisateur est très répandu, particulièrement au sein des troupes de garnison. En effet, ces unités sont plus souvent amenées à repousser des assaillants qu'à conduire des offensives massives.

### CANON A IONS PORTATIF

**Arme :** Egalisateur SoroSuub
**Type :** canon à ions portatif
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Armes Lourdes
**Portée :**
*Courte :* 3 m à 50 m
*Moyenne :* 51 m à 120 m
*Longue :* 121 m à 300 m
**Dommages :** 3D (ionisation)

## Lance-missiles portable

Le PLX-2 — ou "Plex" — se présente sous la forme d'un dispositif portatif permettant de tirer des rockets. Cette arme récente permet de répliquer rapidement — et puissamment — aux tirs ennemis. Elle peut être employée contre des véhicules, des fortifications, des engins atmosphériques et des missiles. Elle est particulièrement efficace contre les engins dotés de répulseurs.

Ce lance-missiles est une arme d'épaule prévue pour être utilisée par un homme seul. Il peut envoyer des rockets "simples" sur des objectifs se trouvant dans sa ligne de mire, mais peut également programmer et lancer des missiles guidés "intelligents", de type MAG, conçus spécialement pour lui. Le canon du Plex peut contenir deux projectiles, dont un est gardé en réserve.

Il est possible de choisir le mode de guidage des GAM à l'aide du petit levier de mise à feu situé sur la crosse du lanceur. Ces modes sont au nombre de deux. En mode RE, le MAG se dirige automatiquement sur l'objectif — véhicule ou rocket ennemi — qui émet le plus de rayonnements infrarouges. En Mode Activation Gravitique (qui a donné son nom au missile), on introduit d'abord dans l'ordinateur du MAG le "profil" de la cible visée. Le missile se dirige ensuite jusqu'à son objectif en se guidant d'après les perturbations gravitiques provoquées par ses répulseurs. Un MAG peut poursuivre une cible sur plus de quarante kilomètres avant que sa réserve de carburant soit épuisée.**LANCE-**

**MISSILES PORTABLE**

**Arme :** PLX-2 "Plex" de MerrSonn
**Type :** lance-missiles portatif
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Armes Lourdes
**Portée :**
*Courte :* 25 m à 100 m
*Moyenne :* 101 m à 300 m
*Longue :* 301 m à 500 m
**Dommages :** 6D

### Les commentaires du soldat impérial Kosk

"Le Plex est léger, ce qui nous change agréablement des autres engins du même type. Mais il faut toujours en prendre bien soin, car son système de visée peut facilement être faussé. Oh, bien sûr, il est toujours possible de le réparer quand on a les outils adéquats. Mais ce genre de bricolage prend au moins une heure et on n'a rarement du temps à perdre dans le feu de l'action.

"On peut aussi déconnecter le système de visée, mais, dans ce cas, rien ne garantit qu'on touchera quoi que ce soit. Quand on tire une rocket simple, pas de problème : on doit juste ajuster la cible. Mais quand on utilise un GAM, il est impossible de choisir son mode de guidage, alors...

"Le levier de mise à feu pose parfois des problèmes aux soldats distraits. Il faut appuyer deux fois dessus : une fois pour sélectionner le mode de guidage et une seconde fois pour tirer. J'ai déjà vu des gars pressés n'appuyer qu'une seule fois et s'étonner que leur missile ne partait pas...

"A part ça, les MAG tirés par les Plex sont les meilleurs engins anti-répulseurs que j'ai jamais vus. Ils sont rapides et il est pratiquement impossible de s'en débarrasser une fois qu'ils vous ont mis le grappin dessus. Je reconnais que leur système de guidage visuel est parfois trompé par des images parasites. Il est même possible de les semer en manœuvrant bien. Néanmoins, une fois qu'un de ces missiles détecte les perturbations gravitiques d'un véhicule, celui-ci est virtuellement condamné."

## Canon DPEM Merr-Sonn

Il peut arriver que l'on veuille neutraliser des Droïds sans pour autant les endommager ou les détruire. Or, de par leur conception même, ces machines électroniques sont vulnérables aux pulsations électromagnétiques qui peuvent — par le biais d'une décharge énergétique — perturber considérablement leur connexions internes.

Les organes des Droïds sont cependant dotés d'un blindage qui les protège contre les PEM (pulsations électromagnétiques) afin de pouvoir opérer dans le vide de l'espace et des environnements inhabituels.

Quoi qu'il en soit, Merr-Sonn est parvenu à mettre au point une pulsation à fréquence variable, capable de pénétrer les circuits blindés des robots. Cette découverte technologique a donné naissance au canon DPEM : la seule arme capable de "paralyser" un Droïd sans l'abîmer.

Le canon DPEM existe sous forme de pistolet et de carabine avec système de réglage de puissance intégré.

En position "un", cette arme cause des dommages "paralysants" inférieurs de moitié à ceux d'un pistolet-blaster classique.

En position "deux", elle inflige les dommages indiqués sur sa fiche technique. En position "trois", elle peut endommager les circuits d'un Droïd, au point de nécessiter le remplacement de tous ses organes internes.

## CANON DPEM

**Arme :** Canon DPEM de MerrSonn
**Type :** arme individuelle anti-Droïd à pulsation électromagnétique
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** variable
**Portée de la version pistolet :**
*Courte :* 3 m à 10 m
*Moyenne :* 11 m à 30 m
*Longue :* 31 m à 120 m
**Dommages :** 3D
**Portée de la version carabine :**
*Courte :* 3 m à 25 m
*Moyenne :* 26 m à 60 m
*Longue :* 61 m à 250 m
**Dommages :** 4D

## L'avis du soldat impérial Dokus sur le canon DPEM

"C'était sur Tatooine, au cours d'une opération de routine. Un fermier installé au fin fond du désert ne voulait pas nous laisser perquisitionner dans sa ferme à moisissure. Il avait donné l'ordre à ses Droïds agricoles de nous empêcher de passer. Notre officier n'a pas apprécié. Comme les Droïds ne voulaient pas bouger, il s'est tourné vers moi — j'avais un DPEM — et m'a ordonné de les arroser.

"Le réglage en position "un" a pour effet de ioniser les circuits d'un Droïd. Celui-ci se retrouve couvert d'étincelles, mais peut fonctionner à nouveau au bout d'un moment. On n'utilise jamais ce réglage quand on doit neutraliser un robot, car il ne permet pas de le mettre totalement hors service... il se contente juste de l'arrêter un court instant.

"La position "deux" est plus utile, elle. Elle permet de paralyser un Droïd exactement comme un blaster peut le faire pour un humain. Il est alors assommé pour un petit moment... suffisamment longtemps pour que nous puissions opérer tranquillement.

" La position "trois" est la plus marrante. Elle fait complètement déjanter les Droïds.Leurs générateurs et leurs motivateurs sont court-circuités, alors que leurs mémoires sont littéralement grillées. En principe ce réglage doit servir à neutraliser des Droïds qui possèdent un épais blindage ou qui représentent une menace.

"Eh bien, moi, je me suis senti tellement menacé par ces Droïds agricoles, que j'ai réglé mon DPEM sur "cuisson" et que leur en ai administré une bonne giclée. Ca les a arrêté — pas de problèmes —, il y en a même un qui a pris feu !

"J'avais jamais vu ça avant. Je trouve que c'est

# Lanceur de projectiles

Le Lanceur de Projectiles CSPL ("Caspel") tire des charges creuses qui contiennent — en fonction des besoins — des fumigènes, des gaz ou des agents chimiques. Les obus en question sont fixés sur le lanceur ou rangés dans son chargeur qui peut en contenir quatre. En option, il existe un adaptateur — le PL/1G — qui permet également de lancer des grenades.

Les effets produits par les charges creuses varient en fonction de leur contenu et des conditions météorologiques. Ainsi, quand il n'y a pas de vent, un obus à gaz peut affecter une zone de trente mètres de rayon autour de son point d'impact.

## LANCEUR DE PROJECTILES

**Arme :** CSPL-12 "Caspel" de BlasTech
**Type :** lanceur de projectiles portatif
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Armes Lourdes
**Portée :**
*Courte :* 5 m à 50 m
*Moyenne :* 51 m à 100 m
*Longue :* 101 m à 250 m
**Dommages :** variables (voir le tableau "Effets des charges standards")

## Effets des charges standards

| Contenu | Effets | Dommages |
|---|---|---|
| Colorant | Marque le terrain sur un rayon de 10 mètres | — |
| Fumigène | Signalisation, réduit la visibilité | — |
| T-238 | Provoque des nausées, neutralise l'adversaire | 1D |
| CryoBan | Génère du froid, neutralise l'adversaire | 2D |
| Gaz irritant | Corrosif, neutralise l'adversaire | 3D |
| Spores/B | Les spores de Bothan provoquent une perte de conscience | 4D (inconscience) |
| Fex-M3 | Gaz innervant, mortel | 5D |

## Commentaires du Lieutenant Harburik sur le CSPL

"Les Caspel n'ont pas très bonne réputation dans certains milieux. On a raconté qu'il leur arrivait de s'enrayer et que, parfois, les obus explosaient avant d'être tirés. Mais tout cela tient au fait que certains soldats n'en prennent pas suffisamment soin.

"D'accord, cela s'est bien produit en une ou deux occasions. L'accident qui coûta la vie au Général Azarin sur Lafra est une anecdote connue. Mais l'enquête a démontré à l'époque qu'un soldat avait été négligent et que l'arme n'était pas en cause.

"Il ne faudrait pas croire pour autant que le Caspel est un appareil d'une grande fragilité. Il faut juste veiller à toujours bien nettoyer le pourtour du détonateur des obus. Des saletés accumulées à cet endroit peuvent éventuellement enrayer l'arme. Dans ce cas, si l'obus qui se trouve dans le canon est amorcé, il est possible qu'il explose.

"Quoi qu'il en soit, c'est en fait une arme simple et fiable. Elle n'est pas aussi élégante qu'un blaster, mais elle peut rendre de grands services aux unités de petite taille. Sans compter que le Caspel est loin d'avoir autant de défauts que les autres lanceurs de projectiles que je connais. On a parfois l'impression qu'il faut un temps infini pour adapter l'embout à grenades, mais c'est toujours comme ça quand on a besoin de lancer rapidement une grenade. Evidemment, il faut prévoir à l'avance quel type de munition — fumigène ou gaz — on emmène en mission. Cette arme n'accepte que des obus spéciaux ou des grenades standards... rien d'autre. Alors si vous n'emmenez pas les charges dont vous avez besoin, vous n'avez pas la possibilité d'utiliser d'autres munitions."

## Détonateur thermal

Les détonateurs thermaux sont des engins explosifs de la taille d'une grenade, fabriqués par Merr-Sonn à l'intention des unités du génie impérial. Ces bombes produisent des explosions puissantes — quoique d'une étendue limitée — capables de percer deux mètres de permacite pure. Leur maniement est très simple ; il suffit de dégoupiller et d'appuyer sur un bouton. A partir de cet instant, on dispose de six secondes pour s'éloigner... ou pour désactiver le détonateur.

Les détonateurs thermaux sont bourrés de baradium, un explosif synthétique aussi puissant qu'instable. Au moment de la déflagration, le baradium engendre un champ de particules sphérique qui englobe littéralement l'explosion. Le baradium continue à agir jusqu'à ce que ce champ ait besoin de plus d'énergie que n'en contient le détonateur. A ce stade, le champ de particules implose violemment. Tout ce qui se trouve à l'extérieur de la sphère ne subit aucun dommage, alors que tout ce qui est à l'intérieur est exposé à une explosion "concentrée" qui dégage une formidable chaleur.

Les détonateurs thermaux contiennent assez de baradium pour affecter un volume sphérique de cinq mètres de diamètre. L'instabilité de ce type d'explosif représente cependant un inconvénient important. On a déjà vu des détonateurs exploser après un choc et il est même arrivé que ce genre d'accident se produise sans raisons apparentes. Ces armes sont rarement employées comme projectiles, car un mouvement brusque peut suffire à déclencher la réaction du baradium. Les hommes du génie les utilisent essentiellement pour détruire des objectifs immobiles ; il les fixent à l'aide d'un dispositif magnétique et déclenchent ensuite l'explosion par télécommande.

Il y a très peu de détonateurs thermaux en circulation, bien qu'il soit parfois possible d'en trouver au marché noir. La possession illégale d'une telle arme constitue un crime passible d'une forte peine.

### DETONATEUR THERMAL

**Arme :** Détonateur Thermal fabriqué par Merr-Sonn
**Type :** explosif calorifique
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Grenade
**Portée :**
*Courte :* 3 m à 4 m
*Moyenne :* 5 m à 7 m
*Longue :* 8 m à 12 m
**Dommages :** 10 D (à "bout portant")

## Blaster mitrailleur lourd

Le blaster mitrailleur lourd "Blaf" tire son nom de la formule technique "Blaster Lourd sur Affût Fixe", à laquelle est souvent adjoint un chiffre indiquant la cadence de tir du modèle concerné. Comme on peut le déduire, le Blaf est avant tout une pièce d'artillerie destinée aux unités de petite ou moyenne dimension. Doté d'une puissance de feu dévastatrice, le BLAF-10 peut néanmoins être porté à dos d'hommes par ses deux servants. Son installation prend à peine quinze minutes à des soldats expérimentés. Il peut même être transporté avec son trépied déjà monté, bien que cela ne soit pas recommandé.

Cette arme est équipée d'une puissante unité énergétique "Eksoan" et son canon est muni d'un cryo-refroidisseur permettant d'effectuer des tirs continus. Son dispositif de visée rudimentaire comprend un senseur "Stellavision" et un détecteur à infrarouges adaptés aux missions nocturnes et aux environnements inhabituels. Un communicateur intégré permet, le cas échéant, de coordonner les tirs de plu-

## Le soldat impérial Reydon donne son avis sur le Blaf

"Le Blaf est un bon flingue, même s'il n'est pas prévu pour être manié par un seul homme. Oh, on peut quand même le faire... mais c'est pas l'idéal.

"Ca m'est arrivé une fois quand j'étais sur Keskin. On s'était replié après une échauffourée et notre unité avait pris position non loin d'une ville. Mon coéquipier, Ohvan, et moi nous avons monté notre Blaf et on s'est installés pour la nuit. Nous attendions que des éclaireurs reviennent faire leur rapport quand, soudain, un tir a déchiré la nuit. Ohvan a été touché et il est tombé sur l'Eksoan. J'ai plongé pour empêcher que l'unité énergétique ne dévale la colline. Ce truc est tellement lourd qu'il pouvait facilement arracher ses câbles d'alimentation.

"Quelques tirs ont atteint le Blaf, mais ils n'ont pas suffi à le mettre hors d'usage. A un certain moment des Rebelles sont passés à côté de moi et ils m'ont vu allongé sur l'unité énergétique. Ils ont dû penser que j'étais touché, car ils ne se sont pas arrêtés. Un Blaf installé sur une colline située sur ma droite a explosé une minute plus tard. Quand le cryo-refroidisseur est atteint, on a intérêt à se mettre à l'abri ! Il y avait des tas de Rebelles qui sortaient de la jungle au moment où j'ai ouvert le feu après avoir vérifié tous les branchements.

"Il est très difficile de tirer avec un Blaf quand on est seul. Il n'y a pas d'ordinateur de visée et on ne peut pas surveiller en même temps l'alimentation et le refroidisseur. Sans parler du fait qu'il n'est pas facile de viser parce que l'arme est très lourde. La précision de mon tir était au moins réduite de moitié, mais je suis quand même parvenu à abattre suffisamment de Rebelles pour que les autres retournent se mettre à couvert.

"J'espère ne jamais avoir à utiliser à nouveau un Blaf tout seul. Surtout si c'est pendant un combat !"

### BLASTER-MITRAILLEUR LOURD

**Arme :** BLAF-10 "Blaf" de Merr-Sonn
**Type :** blaster-mitrailleur lourd à deux servants
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Armes Lourdes
**Portée :**
*Courte :* 3 m à 75 m
*Moyenne :* 76 m à 200 m
*Longue :* 201 m à 500 m
**Dommages :** 8D

sieurs Blafs, quand les canaux de transmission employés par le commandement sont inutilisables.

## Pique de force

Les piques de force sont des espèces de lances de deux mètres de long terminées par des embouts conducteurs. Elles sont faites en graphite extrêmement résistant qui plie sans rompre lorsqu'il est soumis à une forte pression. Un commutateur à deux positions est installé à la base des piques. Il permet deux réglages : "paralysant" et "mortel".

Utilisées pour la première fois au cours du Soulèvement de Begali, les piques de force sont aujourd'hui surtout employées par les patrouilles planétaires et les unités militaires locales quand elles veulent paralyser des adversaires ou disperser des manifestations. Toutefois, elles sont également utilisées par les troupes impériales quand elles opèrent dans des conditions ne permettant pas de tirer avec des blasters. Les gardes du corps des hauts fonctionnaires en portent aussi, bien qu'elles soient surtout pour eux des armes de cérémonie (*il convient cepen-*

### PIQUE DE FORCE

**Arme :** Contrôleur PF de SoroSuub
**Type :** pique de force antipersonnel
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Armes Blanches (difficulté moyenne)
**Dommages :** VIG + 2D

dant de noter qu'elles peuvent être particulièrement redoutables entre les mains des Gardes Impériaux).

## Mine à protons

Les mines à protons servent essentiellement à délimiter des périmètres de sécurité. Dans ce cas, elles se révèlent aussi dangereuses pour les soldats ennemis que pour leurs véhicules. Elles sont fabriquées par Merr-Sonn sous la référence LX-4.

On enterre généralement ces mines à cinquante centimètres sous la surface du sol. Ce sont en fait des têtes explosives de torpilles auxquelles sont adjoints deux senseurs. Le premier est un détecteur Gravitique, il est sensible aux perturbations magnétiques telles que celles provoquées par les gros véhicules. Le second, un senseur thermique, peut percevoir la chaleur émise par un corps humain. Ces deux senseurs sont réglés pour faire sauter la LX-4 si un intrus est repéré dans un rayon de cinq mètres.

Le plus gros défaut de ces mines, c'est qu'il est impossible de les désamorcer. Une fois installées, on ne peut plus les enlever ; on est obligé de les faire exploser. La raison de cela remonte au temps des vieilles LX-2 à communicateurs. Alors qu'on pensait que ces dernières étaient exemptes de tout défaut, une tournée d'inspection sur Calonica permit de découvrir que des 50 000 mines qui avaient été installées autour de la capitale impériale, une sur dix seulement contenait effectivement une charge explosive. Après enquête, il s'avéra que des espions à la solde de la Rébellion étaient parvenus à mettre la main sur le code secret qui permettait de désamorcer à distance ces mines. Les Rebelles n'avaient plus eu ensuite qu'à les déterrer et à subtiliser l'explosif qu'elles contenaient, avant de les enfouir à nouveau...

### MINE A PROTONS

**Arme :** LX-4 fabriquée par Merr-Sonn
**Type :** mine autonome
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Démolition (le réglage des senseurs requiert un jet de difficulté moyenne ; un échec provoque une explosion prématurée)
**Aire d'effet :** tout objet se trouvant à moins de 20 mètres
**Dommages :** 6D

## Blaster de précision

Le Blaster "Tireur d'Elite V" fabriqué par BlasTech n'est en fait qu'une carabine modifiée, sur laquelle a été adaptée une lunette de visée "multi-spectre" afin d'accroître la précision des tirs. Cette lunette est équipée d'amplificateurs à infrarouges pour les combats de nuit. Elle "grossit" la cible visée et son microcomputer intégré améliore la visibilité en supprimant brouillards et fumées. Le Tireur d'Elite V tire des décharges énergétiques plus petites et plus concentrées que les autres blasters. Ces décharges se dissipent moins rapidement et permettent ainsi au tireur de bénéficier d'une portée plus importante... bien qu'elles soient légèrement moins puissantes que celles tirées par les autres armes légères.

Comme le Tireur d'Elite V coûte très cher, l'Empire n'en a acheté qu'un petit nombre. Cette arme ne fait pas partie de l'équipement standard des unités impériales et reste réservée exclusivement aux commandos spéciaux. Quelques troupes régulières en possèdent aussi quelques-uns.

Chose étonnante, les autorités militaires ont autorisé BlasTech a en fabriquer une version civile moins puissante (et moins chère !) destinée au grand public : le Chasseur V. Présentée comme un blaster de sport, cette arme est souvent employée par les forces de sécurité citadines, car les affrontements urbains exigent généralement des armes précises.

### TIREUR D'ELITE V

**Arme :** Tireur d'Elite V de BlasTech
**Type :** carabine-blaster
**Echelle :** personnage
**Compétence Concernée :** Blaster
**Portée :**
*Courte :* 3 m à 30 m
*Moyenne :* 31 m à 80 m
*Longue :* 81 m à 350 m
**Dommages :** 4D+1



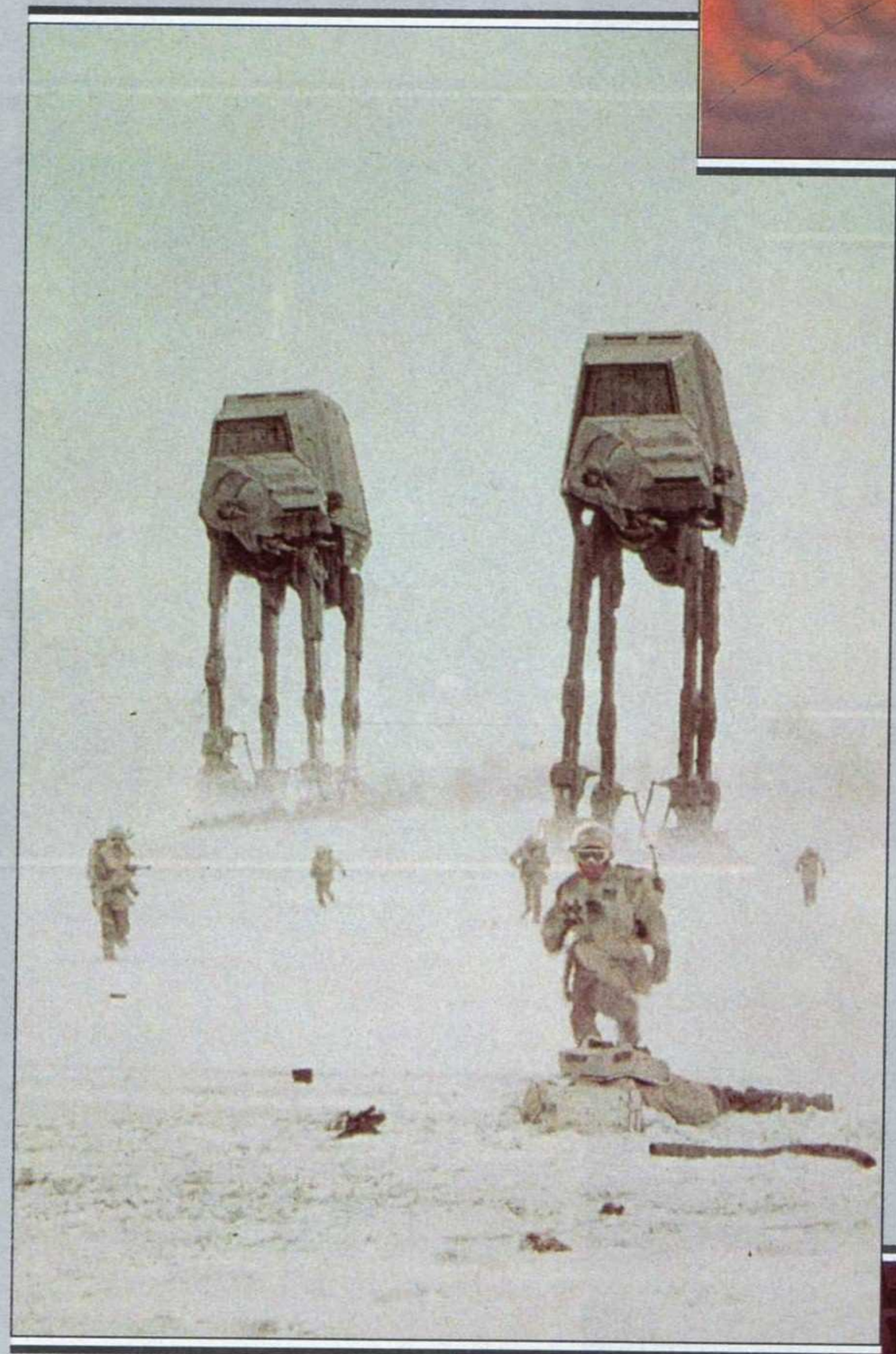


Redoutées dans toute la Galaxie, les troupes de choc sont des unités d'élite. L'Armée et la Marine de l'Empire les utilisent souvent pour des missions d'assaut.

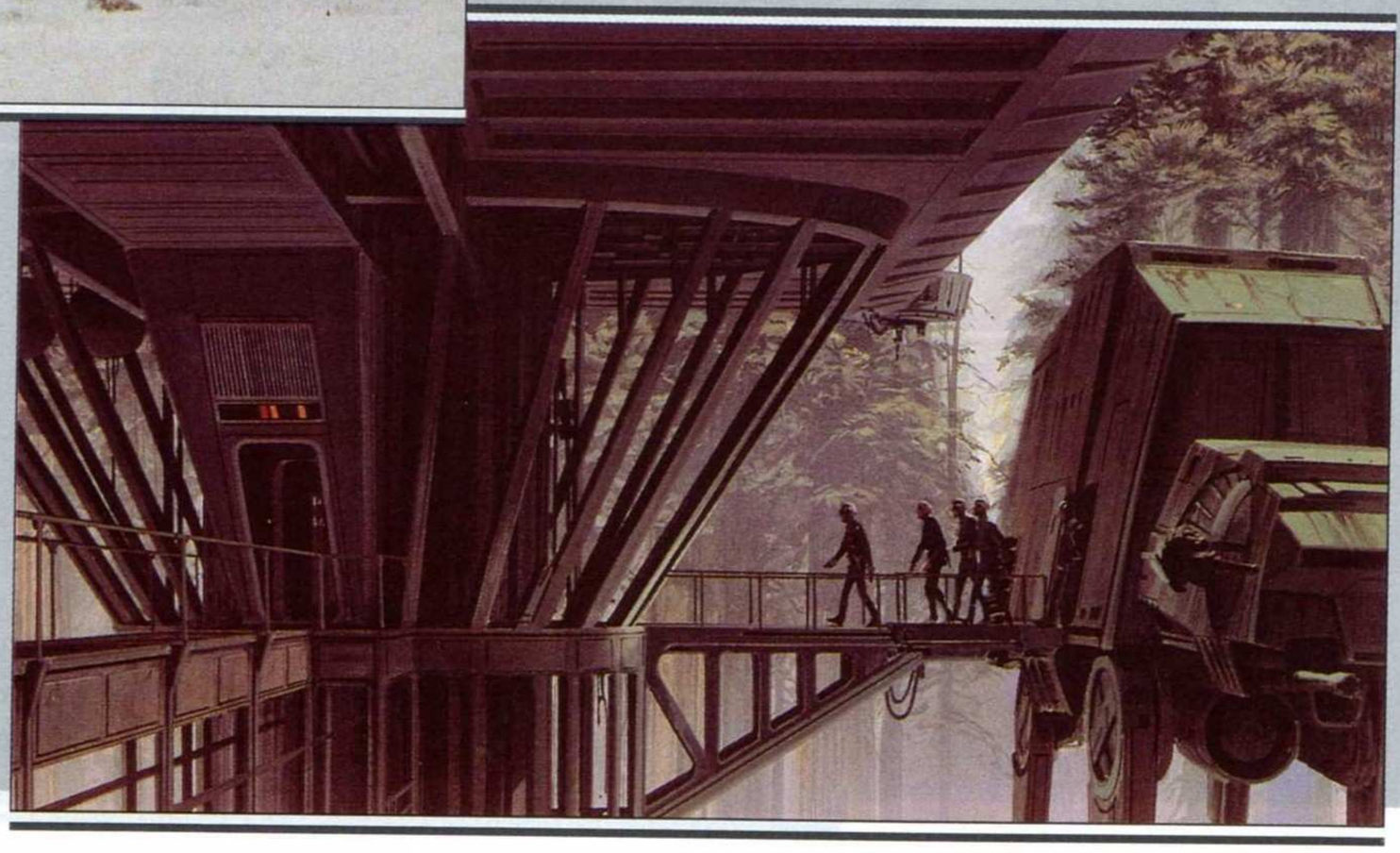




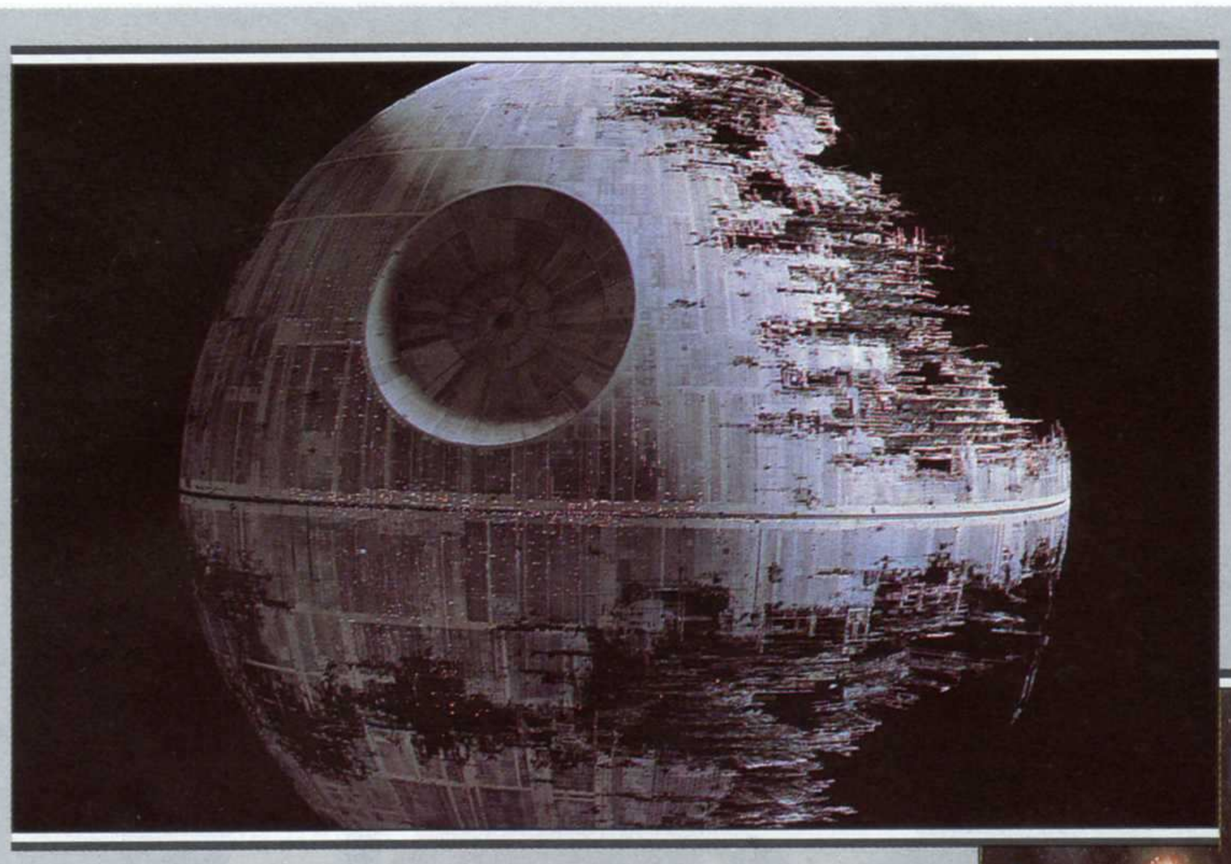


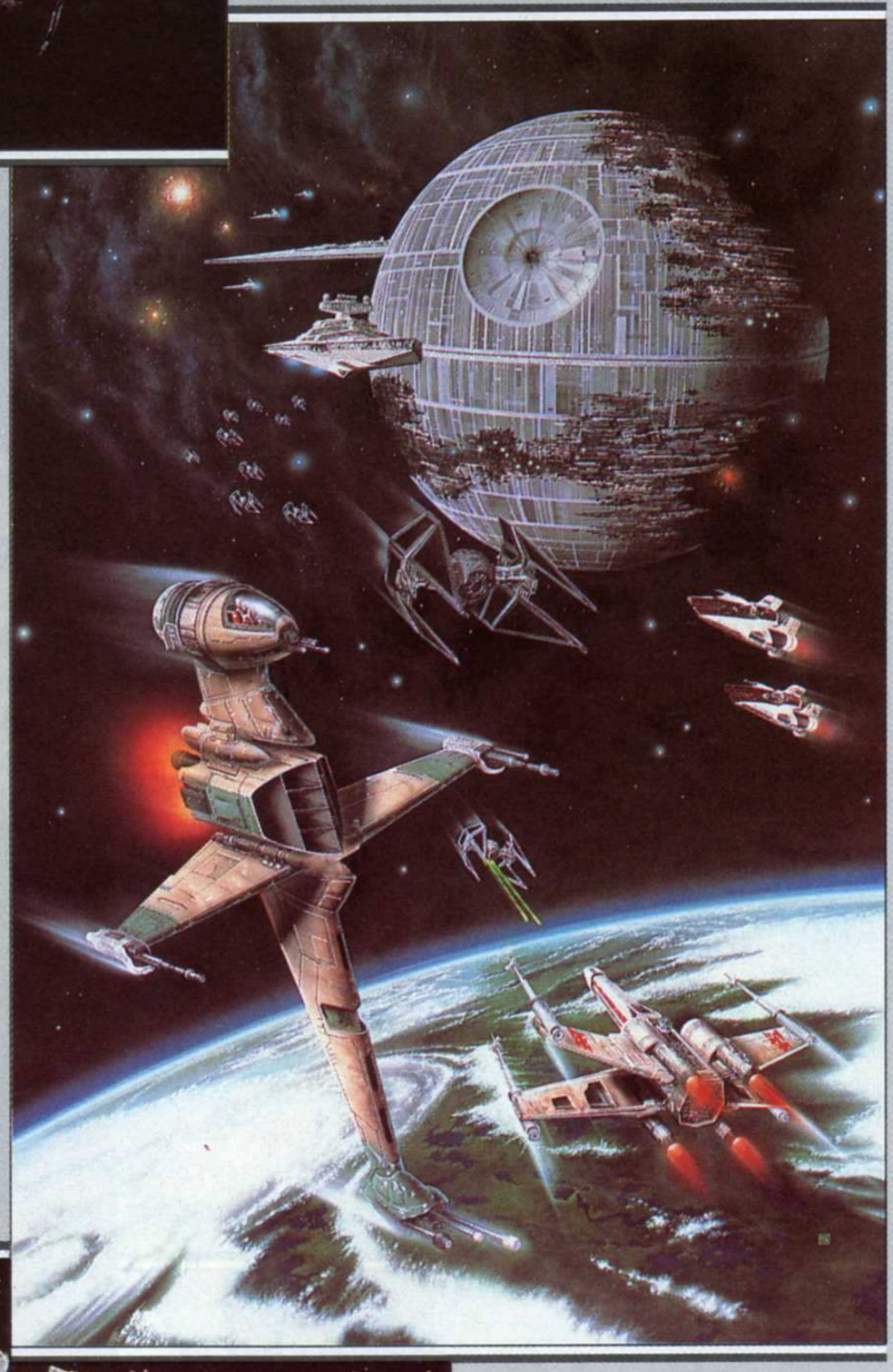


Les effroyables quadripodes TB-TT sont les parfaits symboles de la puissance militaire de l'Empire. Hauts de quinze mètres, ces monstres blindés possèdent une redoutable puissance de feu.

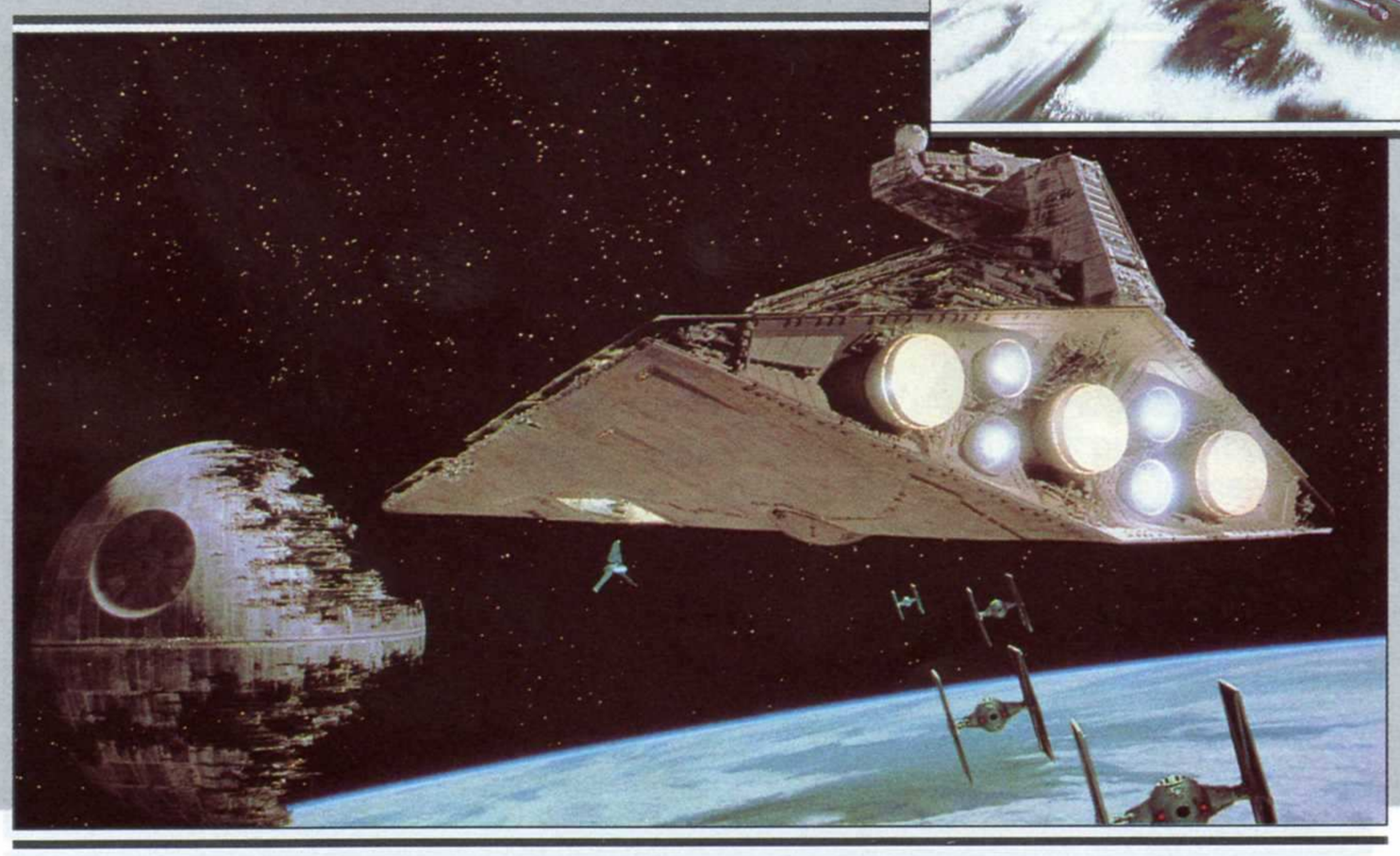


LFL





Avant la Bataille de Yavin, l'Etoile de la Mort était censée être l'arme ultime qui permettrait à l'Empereur d'imposer sa volonté à la Galaxie toute entière. Les rumeurs qui prétendent qu'une nouvelle station de ce type serait en court de construction n'ont pour l'instant pas été confirmées...

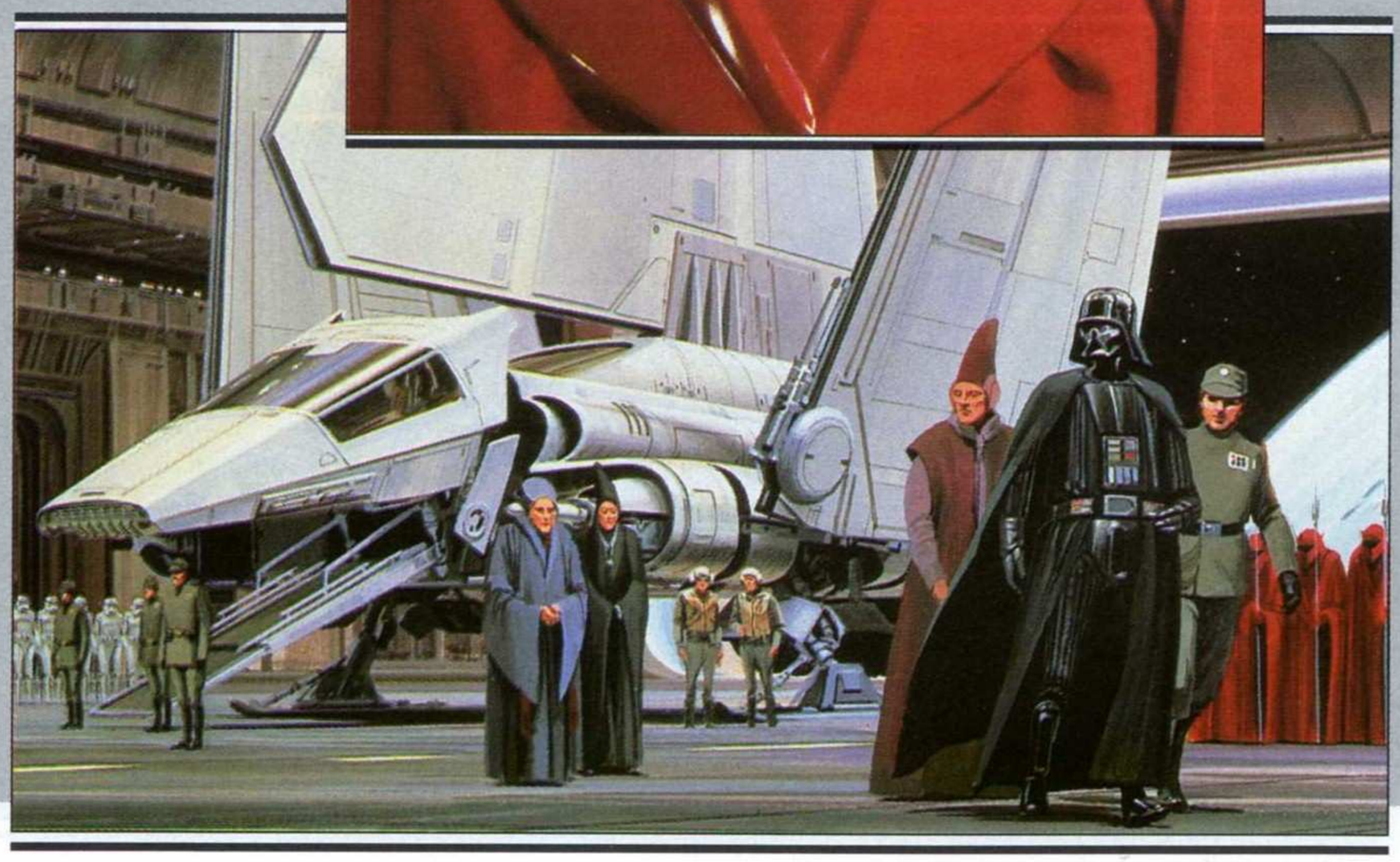


LFL





LFL



# Chapitre Onze
# Forces Militaires Spéciales

L'Empire emploie toutes sortes d'unités militaires spécialisées dans l'exécution de certaines tâches particulières. Les troupes de choc — entre autres — relèvent bien sûr de cette catégorie. Le rapport présenté ci-après a été rédigé à partir des renseignements qui ont pu être obtenus sur ces unités.

## Troupes de choc

Les troupes de choc constituent l'élite de la machine de guerre impériale. Formés à de nombreuses disciplines, ces soldats exécutent les tâches qui leur sont confiées avec efficience et célérité. Ils opèrent indifféremment au sein des deux structures militaires de l'Empire : les forces terrestres et la Flotte Impériale.

Les troupes de choc sont surentraînées et hautement motivées. Elles ignorent la peur. Il est parfois arrivé qu'elles se rendent quand elles étaient confrontées à des adversaires bien plus puissants qu'elles. Elles n'ont cependant jamais cessé de combattre avant d'avoir d'abord atteint les objectifs qui leur avaient été assignés. Si ces soldats reçoivent l'ordre de tenir une position à tout prix, ils sont alors prêts à donner leur vie plutôt que de faillir à leur mission. Leur attitude n'a toutefois rien de suicidaire, car ils ont pleinement conscience qu'une mort stupide équivaut à trahir l'Empire. Un soldat de choc sait qu'une fois mort il n'aura plus aucune utilité, mais il n'hésitera jamais à se sacrifier si cela peut servir les intérêts de l'Empereur.

Des hommes de l'Armée ou de la Marine Impériale ont quelquefois accepté des pots-de-vin, certains ont même déserté pour rejoindre les rangs de l'Alliance Rebelle, mais jamais un soldat des troupes de choc n'a eu de telles faiblesses. Ces hommes sont en effet entièrement dévoués à la cause de l'Ordre Nouveau et rien ne saurait les pousser à trahir. Ils n'obéissent qu'aux ordres de leurs supérieurs et il n'est donc pas étonnant que l'Empereur leur accorde toute sa confiance. Ils ne craignent pas de mourir pour l'Empire... au contraire, cela représente à leurs yeux un honneur suprême.

Les armures blanches et noires de ces soldats inspirent de l'effroi à tous ceux qui sont amenés à les affronter. Ces unités sont les "piliers" de la stratégie offensive conduite par l'Empereur. Sans ses légions de troupes de choc, Palpatine ne pourrait pas maintenir l'emprise qu'il exerce sur l'Empire. Tant qu'elles lui resteront fanatiquement dévouées, toutes ses décisions seront appliquées à la lettre. Les contingents embarqués à bord des vaisseaux de la flotte permettent en outre de veiller à ce qu'aucun capitaine ou amiral de la Marine ne désobéisse aux ordres qui lui sont donnés.

### Déploiement

Les troupes de choc sont essentiellement des "unités à tout faire". On les trouve partout dans l'Empire et elles peuvent s'acquitter de toutes sortes de missions : troupes embarquées à bord d'un Destroyer Stellaire, protection des hauts dignitaires qui visitent des mondes reculés, forces d'occupation de planètes en état d'insurrection, etc. Avec le concours des flottes impériales, elles exécutent les volontés de l'Empereur aussi efficacement que sauvagement.

A la différence des unités "classiques" de l'Armée Impériale qui sont exclusivement employées pour des opérations terrestres, les troupes de choc, elles, opèrent aussi bien sur terre que dans l'espace. Entraînées aux assauts planétaires et au maintien de la sécurité à bord des stations de combat et des vaisseaux spatiaux, elles sont d'une exceptionnelle polyvalence.

Les troupes de choc sont les meilleures unités d'assaut dont disposent l'Armée et la Marine de l'Empire. Comme ces troupes font preuve d'un talent hors pair quand il s'agit de s'emparer de positions ennemies, elles sont souvent chargées de "préparer le terrain" pour les forces d'invasion. Ainsi, après avoir balayé la première ligne défensive de l'ennemi, elles doivent généralement aménager une base terrestre afin que les vaisseaux transportant les unités régulières puissent se poser sans danger. Il incombe ensuite aux fantassins de l'Armée d'écraser les derniers foyers de résistance et de s'imposer sur le monde nouvellement conquis.

Les troupes de choc se retirent en principe une fois qu'elles ont déblayé un terrain d'atterrissage, mais ce n'est pas toujours le cas. Il leur arrive parfois de rester sur place quand elles opèrent dans des systèmes d'importance stratégique où des troubles de

longue durée risqueraient de perturber le bon fonctionnement de l'industrie impériale. Quoi qu'il en soit, c'est l'Armée qui se charge généralement de conquérir des mondes. Néanmoins, quand il est nécessaire d'écraser rapidement un adversaire, c'est aux troupes de choc que l'on fait appel. Sur les planètes où l'Empire a installé des bases importantes ou des établissements de recherche, des unités des troupes de chocs sont en outre souvent chargées d'épauler les forces locales.

Les troupes de choc peuvent être acheminées et déployées beaucoup plus vite que les unités régulières de l'Armée qui doivent utiliser de gros transporteurs ou demander l'aide de la Marine Impériale. En effet, les énormes Destroyers Stellaires qui leur sont alloués peuvent les amener dans des délais très brefs jusqu'au cœur des systèmes planétaires les mieux défendus.

La taille gigantesque et la puissance de feu inouïe de ces vaisseaux leur permet de braver les tirs des défenses planétaires. Une fois en orbite, ils peuvent ensuite larguer les troupes de choc qu'ils transportent en quelques minutes.

Chaque Destroyer Stellaire emporte à son bord une division complète de soldats de choc prête à combattre. Une fois arrivés dans un système, ces troupes et leurs véhicules sont conduits à terre à l'aide de navettes d'assaut blindées et puissamment armées. Les troupes de choc sont d'une efficacité redoutable sur le terrain.

Les destroyers et leurs TIE ont en outre pour mission de les protéger contre les attaques des appareils ennemis. Une fois au sol, ces unités ne perdent donc jamais de temps pour engager le combat.

Lorsque le Commandement Impérial s'attend à rencontrer une forte opposition, il dépêche sur place une force d'intervention composée de trois Destroyers Stellaires et de plusieurs gros transporteurs contenant des troupes de chocs supplémentaires. Ce genre de dispositif est évidemment exclusivement employé pour des mondes qui intéressent l'Empire par leur situation stratégique, leurs ressources naturelles ou leurs équipements industriels. Les troupes de choc sont rarement envoyées sur des planètes ne présentant aucun intérêt stratégique. Pour ces dernières, l'Empire préfère utiliser des unités régulières de l'Armée ou des Destroyers Stellaires qui sont suffisamment puissants pour les réduire en miettes.

En plus d'être utilisées comme forces d'assaut ou d'occupation, les troupes de choc sont souvent lancées à l'abordage des vaisseaux capturés par les rayons tracteurs des appareils de la Marine Impériale. En effet, il arrive fréquemment que des équipages rebelles ou pirates refusent de se rendre, même quand ils se retrouvent à l'intérieur d'un gigantesque pont-hangar de Destroyer Stellaire.

Avant d'investir un vaisseau fait prisonnier, les soldats de choc se servent de blasters à haute énergie pour découper son sas ou sa coque. Ils se déplacent ensuite rapidement en semant la mort autour d'eux tandis qu'ils progressent dans les coursives.

Les soldats de choc se soucient peu des pertes qu'ils subissent pendant ces assauts. Ils se contentent de passer par dessus les corps de leurs camarades et de tailler en pièces les défenseurs en les obligeant à se retirer dans les profondeurs de leur vaisseau. Aussitôt qu'un soldat est tué, il est remplacé par un autre. Les troupes de choc sont bien préparées à ce type de combat et — sauf ordre contraire — elles abattent généralement sans sommation tous les adversaires qui refusent de se rendre.

Des unités de choc sont parfois aussi employées comme "gardes d'honneur" chargées d'assurer la protection de personnalités influentes de l'Empire. Un ambassadeur, un Moff, un Grand Moff, un amiral ou un gouverneur n'apparaît jamais en public sans être accompagné par une garde comprenant au moins dix soldats de choc.

## La fin d'une base rebelle

Le compartiment blindé se balança plusieurs fois de droite et de gauche au moment où le TB-TT traversa les buissons et les bosquets qui entouraient la base rebelle.

Les soldats de chocs s'emparèrent de leurs fusils-blasters et attendirent calmement que le quadripode prenne position. A l'extérieur, l'air était déchiré de décharges énergétiques. De temps à autres, un tir atteignait son but et son impact faisait résonner la carcasse du monstre mécanique sans parvenir à entamer ses flancs blindés.

Le gigantesque quadripode gémit et ralentit légèrement son allure quand ses énormes pattes s'enfoncèrent dans le toit d'une construction basse.

Un groupe de défenseurs rebelles fut contraint d'abandonner un blaster-mitrailleur moyen pour éviter d'être écrasé. La plupart de ces hommes ne purent cependant aller bien loin... la tête du géant blindé les abattit de quelques éclairs jaune-orangé.

Depuis l'habitacle du quadripode impérial, le Commandant Hayvlin observait la déroute des Rebelles. D'un coup de pouce, il ouvrit son communicateur. "Lancez l'assaut terrestre."

Le TB-TT s'arrêta comme à regret. Sa tête se balançait en tous sens, tandis qu'elle continuait à mitrailler les troupes ennemies. Dans un énorme grincement, le monstre plia ses pattes afin d'abaisser son corps. Son écoutille arrière s'ouvrit violemment et une passerelle glissa jusqu'au sol.

Les troupes de choc jaillirent du quadripode en faisant claquer leurs semelles de métal.

Les trois premiers soldats furent frappés de plein fouet par des tirs qui les projetèrent contre les flancs du blindé. Leurs camarades n'en ralentirent pas pour autant leur course. Une fois au pied de la passerelle, ils ouvrirent le feu afin de repousser les Rebelles. Un des défenseurs tenta de leur

lancer une grenade, mais son corps carbonisé tomba à terre avant qu'il n'ait pu achever son geste.

Les troupes de choc se dispersèrent rapidement. Certains hommes firent mouvement vers l'avant du quadripode dans le but de former une ligne défensive avec les soldats débarqués des TB-TT les plus proches.

D'autres se dirigèrent vers l'entrée de la base souterraine. Ils avançaient en restant à couvert derrière les canons-blasters détruits, les rochers et les buissons qui étaient disséminés sur le champ de bataille. Les Rebelles durent battre en retraite.

Bientôt, il n'y eut plus aucun défenseur vivant sur le champ de bataille. Les silhouettes en armures blanches et noires s'approchèrent alors des portes de la base. "Ils ont bloqué les portes anti-explosion. Envoyez immédiatement une équipe de tronçonnage," ordonna le commandant de l'assaut.

A l'intérieur de la base, les Rebelles se terraient nerveusement le long du couloir d'entrée en tenant leurs blasters prêts à tirer. Un éclair aveuglant commença à entamer les portes blindées. Quand celles-ci s'abattirent sur le sol, elles produisirent un bruit énorme qui se répercuta dans tout le complexe souterrain. Il y eut un instant de silence. Puis, soudain, des rayons de lumière commencèrent à balayer le couloir.

Des morceaux de pierre et de métal volèrent dans les airs quand des tirs de blasters touchèrent les parois et les machines. Six soldats furent taillés en pièces au moment où ils se lancèrent au travers de l'ouverture fraîchement découpée. Leurs corps furent piétinés par leurs compagnons qui se déversèrent dans la base.

Les troupes de choc avancèrent inexorablement le long du couloir. Les tirs des Rebelles obligèrent les soldats à se plaquer contre les murs, mais les défenseurs n'étaient pas non plus à la fête...

Malgré les pertes importantes qu'ils avaient subies, les soldats de choc réussirent à repousser les défenseurs. Les Rebelles durent s'enfoncer plus profondément dans la base et se diriger vers ce qui représentait leur dernier espoir d'échapper à la mort : un hangar situé à l'arrière de leurs installations.

Les troupes de choc les suivirent et s'égayèrent dans la base. Elles ne firent pas de quartier. L'Empire voulait que cette expédition punitive serve d'exemple et les soldats avaient reçu des ordres stricts : trouver et détruire le générateur d'écrans, encercler ensuite la base afin que les Rebelles survivants ne puissent pas s'échapper avant que le Destroyer Stellaire *Vengeur* ait complètement anéanti le complexe.

Un blaster-mitrailleur lourd tira dans le couloir et obligea les soldats à se mettre à l'abri. Les techniciens rebelles profitèrent de ce répit pour préparer le décollage des derniers airspeeders dont ils disposaient encore. Les portes blindés du hangar s'ouvrirent brusquement et les servants du blaster-mitrailleur se précipitèrent vers les speeders qui commençaient à s'élever. Le premier explosa dès qu'il sortit à l'air libre, mais les autres ne pouvaient plus reculer maintenant. Ils furent pris dans les tirs croisés des quatre TB-TT et des soldats de choc qui étaient restés à l'extérieur. Aucun speeder n'en réchappa...

Loin au-dessus de la surface de la planète, le Destroyer Stellaire *Vengeur* entreprenait maintenant de transformer la base rebelle en un amas de métal en fusion. De puissants tirs de lasers jaillirent du vaisseau et commencèrent leur œuvre destructrice. Une silhouette en uniforme gris s'avança d'un pas assuré sur la passerelle de commandement du *Vengeur*. Le Capitaine Ferdas leva les yeux des instruments qu'il était en train de consulter et reconnut le nouveau venu. "Vous avez bien travaillé, Commandant Hayvlin. Le Seigneur Vador sera content."

Et si les Rebelles, les indigènes belliqueux, les contrebandiers et les pirates n'apprécient guère les fonctionnaires impériaux, il leur est difficile de ne pas éprouver un certain respect envers les soldats en armure qui les protègent. Il est toujours recommandé d'être poli quand on est confronté au fusil-blaster d'un soldat de choc...

Des troupes de choc sont également chargées de défendre les installations vitales au bon fonctionnement de la machine de guerre impériale.

Les centres industriels et miniers susceptibles d'être attaqués par les Rebelles sont surveillés en permanence par des soldats de choc.

Leur présence suffit généralement à dissuader les saboteurs.

## Unité blindée d'élite

Créés aux cours des derniers mois de la Guerre des Clones, les Marteaux de l'Enfer ont souvent été utilisés par l'Empire pour des opérations menées dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Après avoir servi à écraser les soulèvements contre l'Ordre Nouveau, ils sont maintenant chargés d'anéantir les avant-postes rebelles, de soumettre les planètes favorables à l'Alliance et de forcer certains mondes à adhérer à l'Empire.

Cette unité était au départ un régiment mais, après avoir subi des pertes importantes au cours d'innombrables campagnes, elle est aujourd'hui à peine plus importante qu'un bataillon. Malgré cela, les

Marteaux de l'Enfer font toujours régner l'effroi dans les rangs de ceux qui s'opposent à la volonté de l'Empereur.

Ils sont souvent associés à des commandos d'assaut des troupes de choc pour percer les défenses extérieures des avant-postes rebelles. Les Marteaux ont alors pour mission de déblayer les fantassins, de détruire les pièces d'artillerie et d'abattre les chasseurs qui volent à basse altitude. Les troupes de choc ou des unités régulières de l'Armée peuvent ensuite investir les bases dès qu'ils sortent de leurs engins de transport.

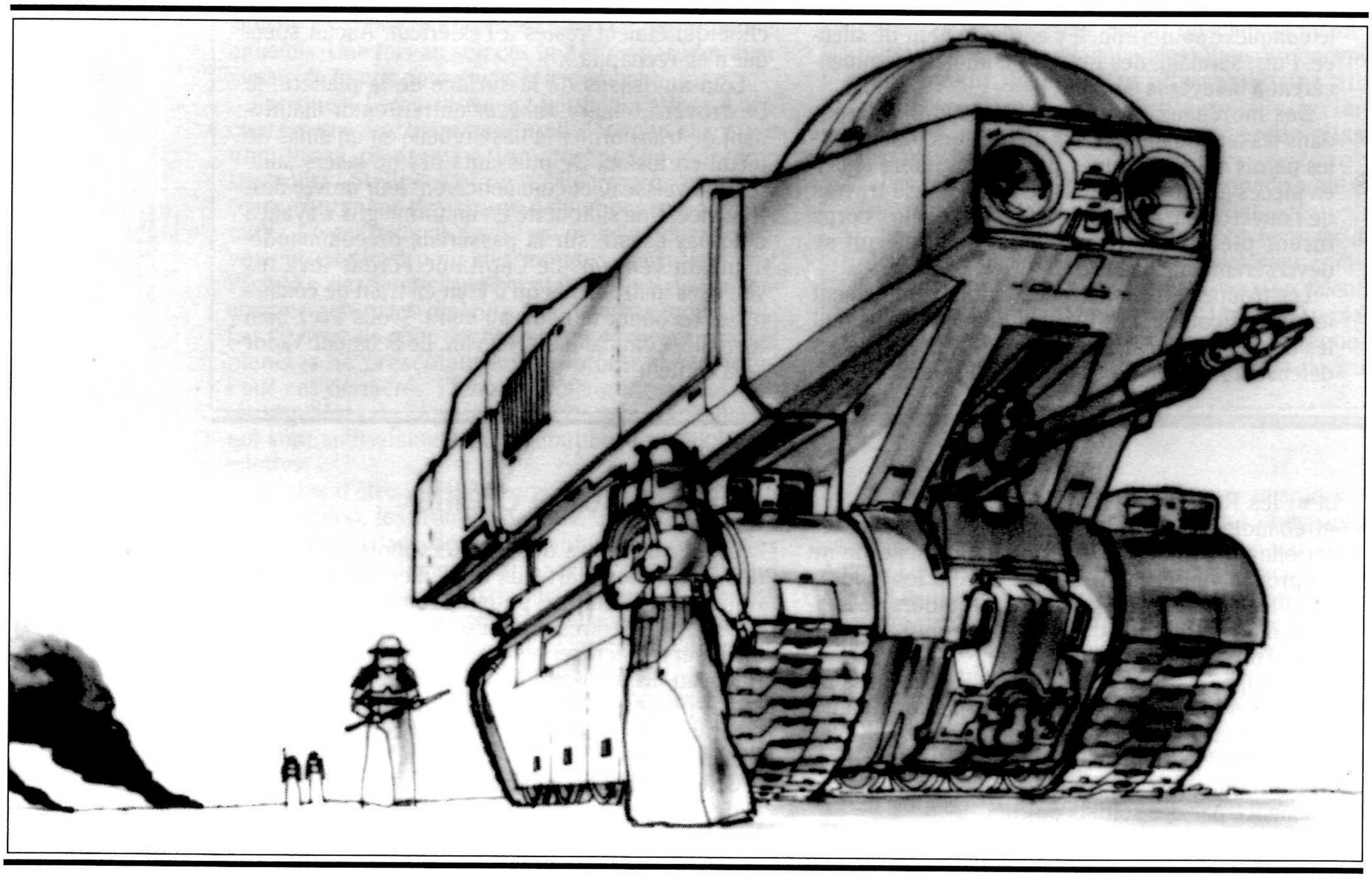
Les Marteaux ont également déjà pris part à des batailles plus "traditionnelles". Ils ont alors été employés afin de conduire des opérations de "pointe" au coeur même des territoires ennemis. Equipés des chars à répulseurs les plus puissants dont dispose l'Empire, ils sont capables d'affronter et d'écraser pratiquement n'importe quel adversaire terrestre.

Comme ils se déplacent rapidement, les Marteaux constituent une redoutable force d'assaut et ils ont la réputation de ne jamais reculer avant d'avoir atteint leur but... une réputation qu'ils méritent d'ailleurs amplement, car il leur est arrivé de connaître d'effroyables défaites au cours de leur longue histoire.

Il s'est plus d'une fois produit que les Marteaux soient lancés contre des forces supérieures en nombre sans bénéficier d'aucun soutien. Chaque fois, ils ont exécuté jusqu'au bout la mission qui leur avait été confiée, mais l'absence d'infanterie de soutien les a parfois empêché de conserver les positions qu'ils avaient conquises.

Ils retirent une grande fierté de leur participation à l'opération menée par l'Empire sur Turak IV, bien qu'ils aient connu sur ce monde leur plus sévère défaite. Au cours de cet affrontement, deux bataillons des Marteaux furent envoyés à travers des plaines de lave, avec pour ordre de capturer les positions avancées de l'armée rebelle. A cause de l'incompétence du Général Maltaz — qui commandait l'Armée Impériale sur Turak IV — ils furent rapidement coupés de leurs arrières par des contre-attaques rebelles menées à partir de bases installées sur les hauteurs des montagnes volcaniques d'Hitak.

Le Général Maltaz ordonna alors aux bataillons de tenir coûte que coûte pendant qu'il essayait de contenir l'avance ennemie avec les troupes qui lui restaient. Largement surclassés en nombre et soumis à des attaques concentrées conduites par des speeders blindés, des fantassins et des chasseurs, les Marteaux subirent de lourdes pertes. Leurs chars ne furent bientôt plus que des brasiers qui flambaient férocement dans l'air sulfureux. Malgré cela, ils ne concédèrent pas un mètre de terrain à l'ennemi. Quand l'ordre leur fut donné de battre en retraite, il



ne restait plus qu'une poignée survivants retranchés dans quelques épaves calcinées. Les deux bataillons avaient pratiquement cessé d'exister.

Quoi qu'il en soit, les tankistes n'étaient pas morts en vain. Les TIE qui survolèrent le champ de bataille après les affrontements signalèrent qu'un grand nombre de véhicules et de chasseurs rebelles gisaient tout autour de la position qu'avaient occupée les chars. Les Marteaux avaient été sévèrement éprouvés, mais les Rebelles avaient encore plus souffert. Les bataillons blindés s'étaient parfaitement conformés à la devise des Marteaux de l'Enfer : "Frapper à mort."

Depuis ce jour fatal, les Marteaux n'ont jamais pu investir plus d'un bataillon dans les combats auxquels ils ont pris part par la suite. Mais, bien que leur puissance ait été sérieusement diminuée, leur moral n'a jamais été aussi élevé qu'aujourd'hui. Les hommes de cette unité font souvent preuve d'un talent exceptionnel pour survivre aux affrontements. Ils ont souvent surpris le Commandement Impérial en continuant leur avance même quand leurs vagues d'assaut étaient confrontées à un ennemi bien plus puissant qu'eux.

Considérés au départ comme une unité pouvant être sacrifiée en cas de besoin, les Marteaux de l'Enfer sont désormais traités comme des éléments essentiels de la stratégie appliquée par le Commandement Impérial dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Ce statut privilégié a été payé au prix fort, car le sang de ces tankistes a souvent été versé sans raison par la faute de quelques officiers incompétents.

Le commandant de l'unité, le Colonel "Rancor" Johans, se sert du prestige croissant des Marteaux pour asseoir sa position au sein de l'Armée Impériale. Ses indéniables capacités de tacticien et le dévouement fanatique de ses hommes lui ont permis de persuader le Commandement de lui accorder une plus grande latitude d'action sur le terrain.

En outre, après avoir écrasé le soulèvement des Yatirs — une race humanoïde vivant sur Absit qui soutenait la Rébellion — Johans est parvenu à convaincre le Commandement Impérial que les Marteaux seraient bien plus efficaces s'ils possédaient à nouveau la puissance d'un régiment. Des nouvelles recrues suivent actuellement un entraînement intensif sur Brintooin, dans ce but.

Les Marteaux de l'Enfer seront sans aucun doute amenés à jouer un rôle majeur dans la guerre qui oppose l'Empire à l'Alliance Rebelle.

## Organisation

Les Marteaux de l'Enfer font partie des unités d'élite de l'Armée Impériale. Au temps de leur grandeur, leur régiment était composé de trois bataillons et d'un groupe de commandement. Deux des bataillons étaient employés pour les attaques "de pointe", alors que le troisième était gardé en réserve afin de pouvoir, en cas de besoin, aller renforcer les troupes engagées en première ligne.

Comme l'unité n'est plus aussi puissante que par le passé, elle n'a plus les moyens de garder des troupes en réserve. Pour conquérir rapidement les objectifs qui lui sont fixés, elle doit s'en remettre exclusivement à la compétence de ses soldats. Cette indépendance, alliée à une autonomie croissante au sein des structures élaborées par le Commandement Impérial, a contribué à renforcer encore plus le moral déjà élevé de ses hommes. Quand ils sont en difficulté, ces soldats ont tendance à se tourner vers leurs camarades ou le Colonel "Rancor" Johans, plutôt que d'appeler d'autres unités impériales à la rescousse.

Le désastre de Turak IV a poussé l'unité à agir — dans la limite du possible — de façon indépendante. Elle préfère notamment élaborer elle-même ses plans d'action sans se soucier des considérations logistiques du Commandement Impérial. Cette attitude ne serait certainement pas tolérée si les Marteaux n'avaient pas largement fait la preuve de leurs qualités. En chef accompli, Johans a en effet su conduire l'unité de victoire en victoire... ce qui a eu l'heur de combler les hautes sphères de l'Empire.

## Structure du bataillon

Le dernier bataillon des Marteaux de l'Enfer comprend le groupe de commandement du régiment et trois groupes de blindés, épaulés par une troupe de reconnaissance. Les puissants chars à répulseurs des groupes blindés sont toujours chargés de conquérir les positions ennemies. La troupe de reconnaissance, quant à elle, remplit une double fonction : repérer les positions ennemies et protéger les flancs des groupes blindés pendant leurs déplacements.

Chaque groupe blindé est placé sous les ordres d'un capitaine et comprend quatre escadrons. Un escadron est formé de quatre chars à répulseurs dirigés par un lieutenant. C'est la plus petite unité qu'utilisent les Marteaux. En fonction des situations, les escadrons peuvent être amenés à opérer de façon autonome, à moins qu'ils ne renforcent d'autres groupes afin de pouvoir littéralement "marteler" les défenses ennemies.

Les équipages des chars sont composés d'hommes surentraînés commandés par un sergent. Ces tankistes portent des casques équipés de visières "plein-spectre", de senseurs à infrarouges passifs et d'un détecteur connecté directement aux ordinateurs de visée de leur blindé. Bien qu'en principe ils ne soient pas censés se battre à l'extérieur, ils disposent de carabines et des pistolets-blasters afin de pouvoir se défendre en cas de panne ou si leur char est mis hors de combat par l'ennemi.

La troupe de reconnaissance comprend trois escadrons d'airspeeders dotés d'un épais blindage et un escadron de motos-speeders, des véhicules plus rapides mais aussi plus fragiles. Ces escadrons sont indépendants les uns des autres, ce qui leur permet de couvrir des zones plus étendues lors de leurs missions. Les motos-jets sont équipées d'un unique canon-laser pour leur défense. Leurs pilotes sont censés battre en retraite dès que l'ennemi les attaque.

Avant que les blindés ne soient lâchés sur le champ de bataille, la troupe de reconnaissance doit explorer les alentours afin de pouvoir réunir des renseignements sur le terrain à traverser et les positions

adverses, ainsi que sur les points forts et les faiblesses du dispositif défensif de l'ennemi. Les éclaireurs doivent autant que possible éviter les combats. S'ils sont confrontés à une forte opposition, ils doivent le signaler avant de rejoindre au plus vite leur unité.

Quand les blindés avancent, les éclaireurs se positionnent de manière à couvrir leurs flancs et leurs arrières. Ce type de formation permet aux escadrons de reconnaissance d'informer en permanence les équipages des mouvements des troupes ennemies qui pourraient constituer une menace pour eux. En cas d'attaque latérale, les escadrons d'airspeeders sont obligés de combattre pour protéger les chars exposés au feu adverse. Ils doivent cependant se retirer dès que les blindés sont capables d'utiliser leurs armes lourdes.

"Rancor" Johans a décidé de commander personnellement l'unité tant qu'elle ne sera pas redevenue un régiment. Son groupe de commandement est donc plus important que celui des bataillons blindés classiques. Il comprend l'escadron de Johans (quatre chars), un véhicule de transmission et une batterie d'artillerie.

Cette dernière est équipée de quatre Canons sur Affûts Mobiles Df .9 et de deux Blasters à Dispersion Df .1 fabriqués par les Armements Golon. Elle est employée pour des tirs de barrage et la défense aérienne du bataillon.

Les canons automoteurs montés sur répulseurs peuvent être mis en position très rapidement afin de protéger les blindés pendant les contre-attaques ennemies ou de renforcer la puissance de feu des chars au moment des assauts.

Cette batterie n'a été affectée aux Marteaux de l'Enfer que tout récemment. Elle témoigne de l'indépendance acquise par l'unité sous le commandement de Johans.

En plus de soldats, le bataillon possède quarante auxiliaires qui ont pour tâche de s'occuper du ravitaillement et de la maintenance des équipements. Trente techniciens sont chargés de réparer et de maintenir en bon état de marche les blindés de l'unité. Dix ingénieurs équipés de puissantes barges à répulseurs doivent veiller à récupérer les chars en panne ou endommagés ; ils peuvent également transporter des éléments de fortification.

## L'assaut de Protazk

Le puissant char à répulseurs se glissa hors de la barge de débarquement en projetant dans les airs de gros nuages de poussière.

Gortz jeta un œil par son hublot et lâcha un juron. "Encore une fichue planète poussiéreuse. Hé, sergent ! Pourquoi on nous donne jamais des boulots faciles ?"

Le Sergent Arbmab actionna quelques interrupteurs sur sa console de commande et se pencha dans la tourelle afin de répondre à son pilote. "Nous ne sommes pas irremplaçables, voilà pourquoi. Tu t'imagines quand même pas qu'ils vont envoyer des gars en armure blanche quand ils nous ont à portée de main ? De toute façon ça se passera bien, c'est Rancor en personne qui nous dirige. OK, mets la gomme, on a du pain sur la planche."

L'énorme machine de métal rugit lorsque Gortz lança les moteurs à répulsion. Le char se retrouva suspendu au dessus du paysage désolé. Il resta un instant immobile avant de prendre sa place au milieu des autres blindés de l'escadron. "Ouvre bien l'œil, cet endroit grouille de Rebelles."

Le Sergent Arbmab brancha le canon-blaster principal. Tout autour de lui, des écrans holographiques s'allumèrent pour montrer le terrain environnant.

Le communicateur crachota quand la voix calme et autoritaire du Colonel Johans retentit. "Bienvenue sur Spuma. J'espère que vous avez fait un bon voyage. Les forces rebelles se trouvent au point 678/446 de la grille de référence. Vous savez tous ce que vous avez à faire. Bonne chance et bonne chasse !"

Le bataillon fonça alors au travers de la plaine plate et poussiéreuse. L'air commença à se remplir de tirs de blasters lourds quand les défenseurs rebelles ouvrirent le feu depuis leurs cachettes. "Gortz, 12 degrés à gauche, pleine puissance." Le Sergent Arbmab aboya quelques ordres et ajusta une tourelle ennemie avec son canon-blaster. Après avoir arrosé sa cible, il observa d'un air satisfait la tourelle qui explosait dans une gerbe de flammes bleues.

Le communicateur éructa à nouveau. "Airspeeders rebelles approchant en formation d'attaque. Escouade trois, exécutez une manœuvre d'interception." Avec une parfaite synchronisation, quatre énormes tanks changèrent de direction pour aller à la rencontre des speeders ennemis. Des tirs de blasters s'abattirent sur les chars de tête et le blindé d'Arbmab prit une inclinaison bizarre après avoir été touché.

Agrippé aux commandes du canon, Arbmab demanda aussitôt un rapport sur les dommages subis. Gortz examina rapidement ses cadrans et appuya sur un interrupteur. "Les répulseurs bâbords sont légèrement endommagés. Y'a rien que je puisse faire pour l'instant."

"OK, essaye de garder le bon cap." Arbmab inspecta le ciel avec son ordinateur de visée et changea l'orientation de la tourelle. Des échos sur l'écran lui indiquaient que les speeders ennemis étaient maintenant à bonne portée. Il appuya avec son pouce sur la commande de tir et des éclairs bleutés jaillirent du canon. Le speeder de tête fut touché. Il se cabra brusquement avant de tomber en direction du sol. Les canons de l'escadron firent subir le même sort à d'autres speeders.

Les deux derniers tentèrent quand même de survoler les chars. Ils furent vite abattus par des

Les Marteaux de Guerre sont amenés à pied d'œuvre par des vaisseaux impériaux. Quand ils arrivent dans un système, ils sont toujours débarqués sur le sol d'une planète à l'aide de navettes blindées et dotées de déflecteurs. A peine à terre, l'unité se rue immédiatement à l'attaque. Le bataillon fait généralement partie des premières unités débarquées, mais les Marteaux sont aussi souvent les premiers à repartir une fois que les Impériaux sont assurés d'emporter la victoire. Quoi qu'il en soit, ces hommes n'ont guère le temps de se reposer, car ils sont aussitôt dirigés vers un autre champ de bataille.

## Escadre d'assaut Cimeterre

L'escadre d'assaut Cimeterre est la plus célèbre des formations de la flotte de Qeimet. On la surnomme parfois la "Mort Blanche", en référence à la couleur claire de ses bombardiers TIE. En effet, comme ceux-ci se fondent facilement dans les nuages, les observateurs au sol ne les repèrent souvent qu'au moment où la mort et la dévastation s'abattent sur eux...

tirs de barrage. "Escouade trois, rejoignez la formation principale. Recon 1, reprenez position sur le flanc."

"Gortz, tu as entendu le Vieux ? On y va !"

Les chars à répulseurs approchaient maintenant de la base rebelle. Quand Gortz bondit par dessus une tranchée, un tir de blaster-mitrailleur lourd s'écrasa contre le blindage du tank. Le Sergent Arbmab tira coup sur coup. Il lui fallut à peine quelques secondes pour nettoyer la tranchée. Au moment où les autres blindés avancèrent, l'un des chars s'embrasa brusquement, touché de plein fouet par le tir d'une tourelle à laser.

Les trois autres tanks de l'escadron tournèrent ensemble leurs canons vers la tourelle en question qui vola en éclats avec ses servants au dessus de la plaine poussiéreuse.

Lorsque les Rebelles commencèrent à refluer en désordre, des transporteurs blindés impériaux firent leur apparition. Les fantassins qu'ils déversèrent dans les tranchées entreprirent aussitôt d'éliminer tous les défenseurs qui s'y cachaient encore.

Le Sergent Arbmab retira son casque et essuya la sueur qui perlait sur ses sourcils avant d'utiliser le communicateur pour contacter la base. "Ici Marteau 3.2. Nous demandons qu'une équipe technique vienne ici aussi vite que possible. Rien de grave, nos répulseurs bâbords ont juste besoin d'une petite révision." Il attendit la réponse, puis se tourna vers Gortz. "Tu peux faire confiance à Rancor. Ces saletés de Rebelles n'ont pas encore compris ce qui leur est arrivé. Après ce que nous leur avons fait, ils seront heureux d'affronter les troupes de choc !"

La flotte de Qeimet — conduite par le vaisseau amiral *Victorieux* — est basée dans les parages du Crochet Nébuleux, un secteur ayant une grande valeur stratégique. Bien que cette région soit relativement éloignée des zones où sévit généralement la Rébellion, les ressources naturelles de ses mondes sont d'une importance vitale pour l'Empire. Or il est déjà arrivé que des factions rebelles s'emparent de certains de ses centres industriels afin de ravitailler leurs troupes.

La flotte de Qeimet n'a pas seulement pour tâche d'éliminer tous les Rebelles du Crochet Nébuleux, elle doit aussi effectuer des opérations de représailles à l'encontre des mondes qui leur ont apporté leur concours. L'escadre d'assaut Cimeterre est embarquée à bord du Destroyer Stellaire *Châtiment* et joue un rôle majeur dans l'accomplissement de cette double mission. Avant que les soldats ne débarquent sur une planète pour y restaurer l'ordre impérial, la "Mort Blanche" commence toujours par la soumettre à un bombardement en règle — en prenant soin, évidemment, de ne pas endommager les installations industrielles qui peuvent être utiles à l'Empire.

Il y a de nombreuses escadres d'assaut en service dans le Crochet, mais aucune n'est encore parvenue à surpasser le palmarès de l'escadre Cimeterre.

### Histoire de l'escadre

La création de l'escadre Cimeterre remonte à l'époque où la Marine Impériale reçut ses premiers bombardiers TIE. Cette formation d'assaut et de bombardement — la première du genre — fut alors placée sous les ordres du Capitaine Tomax Bren. C'est ce dernier qui ordonna les changements radicaux en matière de tactique, de déploiement et de priorités opérationnelles, qui sont à l'origine des succès remportés par l'escadre.

Mal acceptés par les pilotes chevronnés, ces changements firent néanmoins la preuve de leur efficacité au cours du siège de Nulan VI, quand la précision des bombardements atmosphériques effectués par l'escadre provoqua la reddition de la capitale rebelle. Plus récemment, la nouvelle tactique de "bombardement en piqué" employée par la Mort Blanche se révéla extrêmement utile lors de l'assaut de l'Amas Aturi où les Rebelles disposaient de puissantes défenses antiaériennes.

Depuis que cette formation existe, la flotte n'a jamais eu de bombardiers plus efficaces pour les attaques planétaires et les opérations de soutien orbital. Bien qu'elle doive la plupart de ses succès au génie de son commandant, l'escadre Cimeterre est aujourd'hui considérée au sein de la flotte de Qeimet comme l'unité de choc idéale pour les assauts difficiles. Mais elle n'est pas seulement remarquable par ses tactiques et ses performances, elle se distingue aussi par le fanatisme politique qui caractérise les officiers placés sous les ordres de Bren. Les officiers de la Mort Blanche sont en effet beaucoup plus attachés aux dogmes de l'Ordre Nouveau que la plupart de leurs pairs.

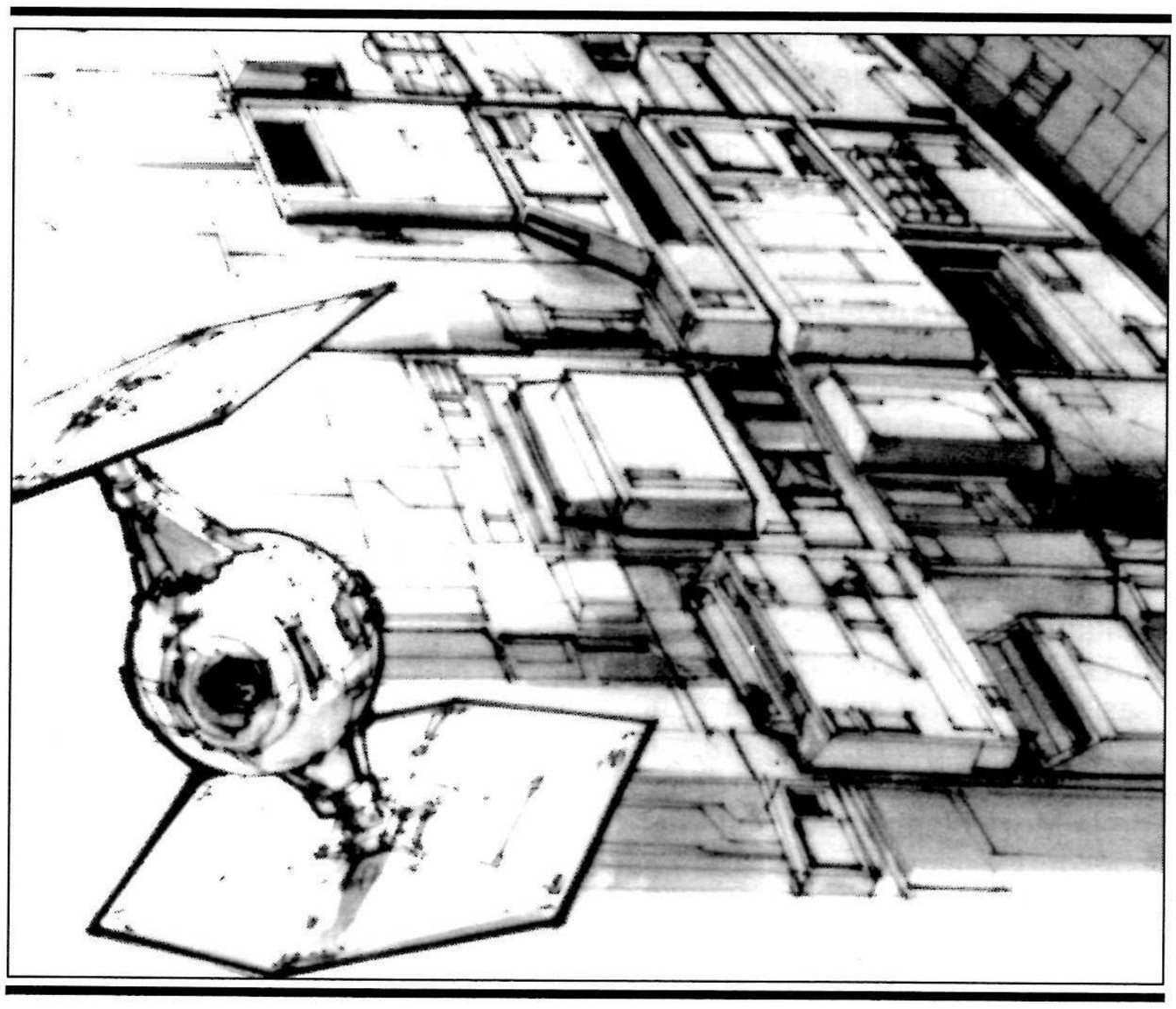
Les pilotes de l'escadre doivent en outre se soumettre à une discipline très stricte. La réussite des

missions de bombardement dépend beaucoup de la synchronisation parfaite des manœuvres et du respect scrupuleux des plans de vol. Le fait d'opérer dans des conditions atmosphériques défavorables ne facilite guère ce genre de choses. Quoi qu'il en soit, les pilotes de la Mort Blanche parviennent souvent à dominer les éléments et ils ont toujours à cœur d'améliorer leurs états de service pourtant déjà exceptionnels.

L'escadre Cimeterre est formée de trois escadrons de bombardiers TIE et de deux escadrons de chasseurs TIE auxquels sont confiées des missions d'escorte et d'interception. L'unité comprend également un sixième escadron spécialisé constitué d'appareils de reconnaissance et de vaisseaux de largage. Au bout de cinquante missions, les pilotes effectuent — à tour de rôle — des périodes au sein de groupes d'entraînement, d'équipes de planification tactiques ou de services logistiques. Les officiers remplacés par ces "intérimaires" peuvent, quant à eux, retourner au combat.

L'escadre Cimeterre a été conçue en vue d'effectuer des assauts planétaires et des missions de bombardement atmosphérique à basse altitude. La Mort Blanche ne se contente pas de soutenir des opérations terrestres, elle est également capable d'effectuer des bombardements de façon autonome. Des attaques de ce type permettent d'affaiblir le moral de l'ennemi et de neutraliser rapidement certains objectifs stratégiques.

La précision des bombardiers TIE est telle qu'il est possible d'exécuter des actions de choc susceptibles d'avoir d'énormes répercussions sur les plans tactique et stratégique : destruction d'un bâtiment où sont censés se cacher les chefs d'un mouvement de révolte, pilonnage d'un édifice où se réunit un gouvernement renégat, etc.



Des opérations aériennes de ce type nécessitent des talents bien différents de ceux employés dans l'espace. Les pilotes de bombardiers appartenant à des escadres comme la Mort Blanche sont beaucoup plus habitués aux vols atmosphériques que les autres pilotes de TIE.

Il arrive fréquemment que l'escadre d'assaut Cimeterre envoie plusieurs de ses escadrons effectuer des bombardements orbitaux ou atmosphériques -tactiques et stratégiques — afin de soutenir des opérations terrestres. De petites formations peuvent notamment s'attaquer à des cibles de petite taille situées dans la zone même des combats. De même, quand ils n'escortent pas les bombardiers, les chasseurs TIE peuvent éventuellement être utilisés afin de harceler les convois et les unités de l'adversaire.

## Escadrille de reconnaissance

Une des escadrilles de l'escadron spécialisé comprend autant de chasseurs TIE que d'appareils de reconnaissance TIE/rc. Ces derniers sont équipés de détecteurs ultrasensibles et de matériel de communication à longue portée. Ils ont pour principale mission de collecter des renseignements pour le compte de la flotte et vont patrouiller dans les zones où les senseurs des gros vaisseaux sont inefficaces.

Même si les appareils de reconnaissance n'ont pas forcément besoin d'une escorte pour chacune de leurs missions, il n'en reste pas moins qu'ils sont extrêmement vulnérables aux attaques ennemies. C'est pourquoi les chasseurs de cette escadrille ont pour tâche de protéger les TIE de reconnaissance, plus lents et moins bien armés qu'eux. Il leur arrive parfois aussi d'être temporairement affectés à l'un des escadrons d'escorte de la Mort Blanche.

## Escadrilles de largage

L'escadron spécialisé comprend également deux escadrilles dites "de largage". Les vaisseaux de ces escadrilles sont chargés de débarquer rapidement des unités d'infanterie à la surface des planètes. Quand ils ne transportent pas à leur bord des troupes d'assaut, ils peuvent éventuellement servir de cargos ou de navettes.

Comme les vaisseaux de largage participent activement au bon déroulement des attaques, ils font partie des escadrons de combat de l'escadre Cimeterre, et ne sont pas assimilés aux navettes et autres appareils utilitaires que possède l'unité par ailleurs.

Bien que les vaisseaux MT/191 puissent très bien atterrir normalement, il ont été spécialement conçus afin de pouvoir piquer à vitesse maximum vers la surface d'une planète, et d'être néanmoins capables de se rétablir et de se poser après cette chute vertigineuse. Avant de partir en mission, ces appareils doivent obligatoirement être recouverts de VACX, un enduit calorifuge qui accroît la résistance de leur coque. Comme cet enduit est entièrement consumé pendant la descente en piqué, la coque retrouve ensuite sa solidité normale.

Leur unique canon-laser est installé juste au-dessus du cockpit. Il a été monté sur un affût escamotable afin d'améliorer l'aérodynamisme de la coque.

Ce canon a surtout un but dissuasif et il est destiné à être employé quand les MT/191 survolent des zones de combat. Il est toujours escamoté pendant les descentes en piqué.

## VAISSEAU DE LARGAGE

**Vaisseau :** Vaisseau de Largage MT/191 Meller & Dax
**Type :** transport de troupes et navette multi-fonction
**Longueur :** 52,50 mètres
**Equipage :** 1
**Passagers :** 160
**Multiplicateur d'Hyperpropulsion :** aucun
**Navordinateur :** non
**Hyperpropulseur de Secours :** non
**Vitesse Sub-Luminique :** 5D (en piqué); 1D (en vol normal)
**Maniabilité :** 0
**Coque :** 4D
**Armes :**
**Un Canon-Laser**
*Ordinateur de Visée :* 1D
*Dommages :* 1D
**Ecrans :** 1D

## Rapport

**Expéditeur :** le commandant en chef de l'escadre Cimeterre
**Destinataires :** les chefs d'escadrons
**Sujet :** l'arrivée de nouveaux pilotes de bombardiers TIE

Les lourdes pertes que nous avons subies lors de l'assaut de U'Dray nous ont considérablement affaibli. Nous allons donc recevoir incessamment de nouveaux pilotes de TIE qui nous sont envoyés par l'escadron d'entraînement du destroyer *Victorieux*.

Ces pilotes termineront leur formation au cours de missions de combat réel. Comme nous n'avons pas le temps de les soumettre à l'endoctrinement habituel, vous devrez tout particulièrement veiller à les informer des règles en vigueur au sein de l'escadre Cimeterre. Insistez notamment sur les points suivants :

• Le "timing" des missions est toujours primordial ; certaines actions sont planifiées à la seconde près. Chaque élément, escadrille et escadron doit toujours se trouver au bon endroit au moment prévu.

• Le succès des missions et la survie des équipages dépend du bon comportement de chacun. Tout manquement — qu'il soit dû à une négligence, à un retard ou à une initiative individuelle — est impardonnable.

• Les missions doivent être exécutées conformément aux plans. Tout pilote qui ne respectera pas scrupuleusement ses instructions sera affecté aux vaisseaux de largage.

# Chapitre Douze
# Recrutement, Entraînement et Endoctrinement

**Expéditeur :** Général Nasda, BSI
**Destinataires :** tous les commandants de secteurs
**Sujet :** le recrutement des soldats impériaux

Après la désertion massive des unités d'infanterie de l'Armée Impériale envoyées à Wazta (voir Communiqué Impérial n 2734.19g), un nombre indéterminé d'équipages de vaisseaux de la Marine Impériale est passé à l'ennemi. Ce genre de chose doit cesser au plus vite. Nous ne devons plus laisser à des sympathisants de la Rébellion la possibilité d'infiltrer nos troupes afin de saper leur moral.

Dans le même temps, les forces impériales ont — contre toute attente — subi de lourdes pertes lors des combats qui les ont opposées aux Rebelles dans le système Yavin. Nous nous retrouvons donc contraints aujourd'hui de recruter rapidement de nouveaux soldats.

Vous devrez par conséquent veiller personnellement à ce que les procédures d'engagement et d'entraînement des services soumis à votre autorité se conforment toujours scrupuleusement aux directives détaillées ci-après.

*Recrutement :* quelle que soit leurs affectations, toutes les nouvelles recrues doivent être d'une loyauté absolue envers l'Empire. A la lumière des récentes désertions, il apparaît évident que nous ne pouvons plus nous fier à des troupes ou à des officiers qui ne font pas preuve d'un dévouement exemplaire.

Vous devez donc cesser de recruter des hommes sur les mondes qui ont fait l'objet de bombardements ou d'assauts planétaires au cours des dix dernières années standards. Vous devez également éviter les mondes dont les traditions historiques sont marquées du sceau de l'indépendance ou de l'autonomie, car ces planètes constituent de véritables "creusets" pour la Rébellion.

Les brigades de recrutement doivent être envoyées sur des mondes réputés pour leur loyauté à notre glorieux Empereur. C'est encore sur les planètes du Noyau Impérial que l'on peut trouver les meilleures recrues. La plupart de nos officiers devraient être originaires de cette région. Ses habitants sont en effet convaincus de leur supériorité génétique, ce qui les rend particulièrement aptes au commandement.

Vous pouvez aussi vous rabattre sur les planètes situées en bordure du Noyau Impérial, si celles-ci ne tombent pas sous le coup des directives édictées ci-dessus. Sur ces mondes, il est possible de mettre en avant les aspects excitants et glorieux de l'existence menée par les soldats impériaux. L'engagement doit être présenté comme une opportunité permettant aux habitants de cette région de s'épanouir pleinement au sein des forces impériales. Il faut mettre l'accent sur les avantages de la vie militaire : voyages, aventures, apprentissage de compétences utiles, possibilités de promotion et d'accession à des postes de responsabilité, sans oublier le respect qui est généralement témoigné aux serviteurs de l'Empire...

Il ne faut pas non plus négliger les mondes frontaliers. Ceux-ci devront cependant être minutieusement étudiés avant que ne soit lancée une campagne de recrutement. Certains, en effet, ont la réputation d'éprouver de la sympathie pour la cause de l'Alliance. Quoi qu'il en soit, ces systèmes peuvent éventuellement nous fournir de bons élèves officiers.

De même, il faut continuer à prospecter sur les mondes primitifs car leurs habitants font d'excellents soldats d'assaut.

Leur manque de connaissances techniques est largement compensé par la facilité avec laquelle ils peuvent être endoctrinés.

Vous pouvez très bien affecter ces soldats à des unités "sacrifiables".

*Filtrage :* afin de n'engager que les meilleurs éléments, vous devez continuer à soumettre les candidats à une sélection sévère. Une baisse de la qualité de nos troupes ne saurait être justifiée par notre besoin actuel de nouvelles recrues. Ces dernières doivent remplir certaines conditions : bonne forme physique, courage, intelligence (une qualité qui n'est pas indispensable pour les soldats affectés à certains régiments d'infanterie) et loyauté.

Ce filtrage devra continuer à être effectué par les Officiers Sélectionneurs au sein des Bureaux de Recrutement Impériaux. Il conviendra de passer au

peigne fin le passé, les dossiers scolaires et la vie privée des candidats. Les Officiers Sélectionneurs veilleront notamment à établir les raisons qui les poussent à s'engager et leur demanderont s'ils souhaitent devenir officiers.

Demandez à votre personnel de rechercher tout particulièrement si les candidats ont eu des relations avec des Rebelles ou des parents favorables à l'Alliance. Tous les postulants qui ne rempliront pas les conditions de base devront être rejetés. Par contre, il faudra enrôler ceux qui seront suspectés d'être des espions et ne pas oublier de prévenir immédiatement le BSI.

Après avoir été soumis à ce premier filtrage, les candidats (y compris les suspects) seront ensuite envoyés dans des centres d'entraînement où ils seront soumis à de nouveaux examens médicaux et où leurs facultés intellectuelles seront testées. Leurs empreintes rétiniennes seront alors comparées à celles des dossiers en notre possession.

*Politique d'affectation :* les phases préliminaires doivent permettre de savoir à quels services et à quelles armes les candidats aimeraient être affectés. Leurs choix personnels devraient, autant que possible, être respectés. Si les résultats des tests de sélection montrent cependant qu'ils seraient mieux adaptés à d'autres postes, il faut savoir en tenir compte. Bien sûr, les recrues ne pourront pas quitter l'armée avant que leur contrat n'arrive à échéance, néanmoins, il a été prouvé que le mécontentement provoqué par une affectation inadéquate pouvait avoir des effets désastreux sur le moral.

Les recrues les moins intelligentes devraient tout naturellement être tentée par l'auréole glorieuse qui entoure les divisions d'infanterie. Il est donc tout à fait logique d'en faire des fantassins.

Le recrutement des troupes de choc se poursuivra comme le passé et il échappera, par conséquent, à votre juridiction. Toutefois, l'Empire a toujours besoin d'individus doués et plein d'initiatives susceptibles de suivre une formation spécialisée. Si certains candidats répondent à ces critères, leurs dossiers devraient être communiqués au Commandement Impérial.

*Endoctrinement :* même si nos recrues doivent dès le départ faire preuve d'une grande loyauté, leurs classes devraient être mises à profit afin de renforcer encore leurs convictions. Il conviendra notamment de mettre l'accent sur l'aspect anarchique des valeurs prônées par l'Alliance et sur le fait que les Rebelles menacent la loi et l'ordre. L'Empire est la seule puissance galactique qui œuvre pour imposer paix et stabilité. Nos troupes sont engagées dans une noble croisade contre les forces du désordre et chacun de nos soldats doit en avoir pleinement conscience. A la fin de leurs classes, tous devraient être prêts à mourir pour l'Empire.

Il faudra également décrire la fabuleuse puissance de la machine de guerre impériale, tout en persuadant les recrues qu'elles ont toutes un rôle important à jouer. Le moral des troupes est aussi un élément à ne jamais perdre de vue et nos soldats doivent être convaincus, dans tous les cas, qu'ils ont été affectés à la meilleure des unités qui puisse exister.

Toutes les demandes de renseignements relatives au présent communiqué devront être adressées directement au BSI.

# L'Armée Impériale

*(Le texte ci-dessous est extrait de "L'Armée Impériale — Guide d'entraînement militaire destiné aux nouvelles recrues.")*

L'Armée Impériale est gigantesque. C'est la plus grande force armée qu'ait jamais connue la galaxie. Nos troupes défendent la loi et l'ordre sur des milliers de planètes. Nous protégeons d'innombrables mondes contre les agressions des terroristes rebelles.

Quelle que soit votre affectation au sein de l'Armée Impériale, vous devez servir de votre mieux les diverses espèces intelligentes qui composent notre glorieux Empire. Vous êtes les porte-drapeaux de l'Ordre Nouveau. Vous pouvez être fiers de servir l'Empereur et d'oeuvrer pour la sécurité de l'Empire.

## Les classes

Lorsque vous vous engagez dans l'Armée Impériale, vous êtes obligés de vous soumettre à certaines contraintes. Vous aurez peut-être du mal à partager votre chambre avec six ou sept autres personnes. De même, il sera parfois difficile au début d'obéir aux ordres. Sans parler des exercices pour lesquels vous risquez d'éprouver rapidement une profonde aversion.

L'entretien de votre équipement et de vos armes pourra aussi vous sembler une corvée inutile. Que de temps il vous faudra consacrer au nettoyage de votre blaster ! Quoi qu'il en soit, vous réaliserez un jour où l'autre toute l'utilité de la discipline à laquelle vous devez vous astreindre dès maintenant.

N'oubliez jamais que tout ce que nous vous enseignons pendant vos classes a une raison. Les exercices forment l'esprit de corps et vous entraînent à agir promptement et efficacement quand cela est nécessaire. Vous verrez que lorsque vous serez en service actif, vous ne regretterez pas le temps que vous aurez passé à entretenir votre équipement.

Nous allons aussi considérablement améliorer votre condition physique. Des heures d'entraînement intensif développeront votre résistance et votre force. Nous vous ferons effectuer de longues marches afin que vous vous accoutumiez aux rigueurs de la vie militaire. Malgré votre fatigue, vous serez ensuite en pleine forme : prêt à affronter tous les dangers de la galaxie.

L'Armée Impériale est la meilleure de l'univers, car chacun de ses soldats est parfaitement formé pour les diverses tâches qu'il peut être amené à accomplir. Nous n'envoyons jamais au combat des troupes mal entraînées ; nous le payerions aussi cher que vous. Nous avons une galaxie à défendre et des soldats morts ne nous seraient d'aucune utilité. C'est pourquoi nous savons prendre notre temps pour vous

enseigner comment vous servir de votre blaster et de toutes les ressources qui sont en vous.

Nous vous expliquerons également comment est organisée l'Armée Impériale et quelle est la place que vous occupez en son sein. Que vous apparteniez à une unité blindée, à un régiment d'infanterie, à l'artillerie ou au génie, nous pouvons vous assurer que vous recevrez une formation de premier ordre.

La vie peut parfois être très difficile quand votre unité est envoyée en mission loin de sa base. Nous tenons donc à vous préparer à toutes les éventualités.

Vous effectuerez vos classes dans l'un des milliers de camps d'entraînement que compte l'Empire. Ces camps varient beaucoup en fonction de votre unité d'affectation et des types de mission qu'elle peut avoir à accomplir. L'Armée Impériale est amenée à intervenir dans toute la galaxie et ses soldats doivent être capables d'opérer dans divers milieux.

Nous vous préparerons aux types d'environnement que vous rencontrerez le plus souvent. Les régiments classiques sont généralement envoyés sur des mondes standards présentant une grande variété de reliefs. Nous vous enseignerons donc à survivre dans la jungle, le désert, les marécages, les régions arctiques et les forêts. Vous apprendrez également à opérer sur des planètes soumises à des gravités plus ou moins fortes.

Il existe de nombreuses unités spécialisées dans l'Armée Impériale. Ces unités sont entraînées à agir dans certains environnements spécifiques. Bien qu'elles soient normalement composées de soldats recrutés sur des mondes très particuliers, il peut arriver que vous soyez affecté à l'une de nos forces spéciales. Si cela se produit, nous vous promettons que vous suivrez un entraînement adéquat et vous n'avez donc pas besoin de vous inquiéter à ce sujet. Quoi qu'il en soit, tous les soldats doivent être familiarisés aux conditions particulières qui règnent à la surface de certaines planètes de l'Empire. En effet, vous risquez tous, un jour ou l'autre, d'être envoyés en mission dans des endroits vraiment très étranges. Nous ne pouvons pas vous garantir que vos classes vous prépareront à tout, mais soyez certains que nous ferons de notre mieux.

## La Marine

Même si la Marine Impériale est chargée de nous transporter et de nous épauler pendant nos assauts avec ses chasseurs TIE, ses bombardiers et les puissantes batteries de ses flottes, n'oubliez cependant jamais que c'est l'Armée qui gagne les guerres. C'est nous qui devons conquérir les planètes, occuper les systèmes insoumis et affronter les Rebelles face-à-face. L'Armée est la pierre angulaire de la puissance impériale, c'est pourquoi elle se doit d'être efficace.

L'Armée ne peut convenir qu'à ceux qui aiment l'aventure et les voyages. La Marine débarque rarement sur les mondes qu'elle surveille. Pour elle, la guerre représente avant tout des problèmes logistiques qui peuvent être résolus par des informaticiens. Combien de membres de la Marine ont déjà vu les hommes qu'ils combattent ? Très peu. Seuls les pilotes de chasseurs TIE participent réellement aux combats, et ils ne représentent qu'une toute petite fraction du personnel de la Marine. Et même si cette dernière n'est pas entièrement composée de "têtes vides", elle est souvent bien éloignée des préoccupations des mondes et des citoyens de l'Empire.

## L'Académie de Raithal

L'Académie de Raithal a la réputation d'être la meilleure école d'officiers de l'Armée. Il lui suffit d'une année pour faire d'un jeune élève plein d'espoir l'un des officiers accomplis dont ont tant besoin nos régiments. Son programme d'entraînement intensif est particulièrement éprouvant, car il a pour objectif de former des officiers capables de commander avec efficacité même dans les situations les plus précaires.

Dans cette Académie, les jeunes officiers sont soumis à des tests psychologiques rigoureux destinés à éprouver leur courage et à les endurcir. Leur loyauté est également mise à l'épreuve afin d'être certain qu'ils placeront toujours l'Empire avant leur sécurité personnelle. Les enseignants veillent cependant à équilibrer leur dévouement et leur instinct de conservation, car nous avons besoin d'officiers capables de savoir quand ils doivent combattre jusqu'au bout et quand ils doivent se rendre... dans l'espoir de pouvoir à nouveau servir l'Empereur un jour.

Le programme d'entraînement est extrêmement dur et comprend de redoutables exercices physiques et militaires. Les officiers de l'Armée Impériale doivent en effet gagner le respect de leurs hommes par leur faculté à survivre sur le champ de bataille. Il n'y a pas de place dans nos rangs pour les velléitaires qui espèrent que la vie militaire leur permettra de mener une existence bien tranquille.

La survie est un art que doit dominer tout bon officier, tout comme il doit également être capable de résister aux interrogatoires. Tous les élèves passent donc au moins une semaine dans des centres d'interrogation qui simulent les traitements qui leur seraient infligés s'ils devaient un jour tomber entre les mains de l'ennemi. Ceux qui résistent à ce stage en ressortent avec une force de caractère considérablement accrue et une haine salutaire de l'Alliance Rebelle.

Il est aussi très important qu'un officier puisse diriger ses hommes au travers des situations les plus difficiles. Les élèves de l'Académie de Raithal apprennent donc les deux méthodes qui permettent de commander : la peur et le respect. Ils sont entraînés à punir sévèrement toute désobéissance. Mais, bien que la discipline stricte et la crainte des supérieurs hiérarchiques soient indispensables au bon fonctionnement d'une armée, les officiers apprennent également à commander en inspirant du respect à leurs hommes.

Les officiers qui sortent de l'Académie de Raithal sont forts, pleins d'assurance, compétents et loyaux. Ils sont aptes à jouer un grand rôle dans le combat que mène actuellement l'Empire pour maintenir l'ordre et la paix en ces temps de révolte sanglante.

Si vous voulez en savoir plus sur l'Armée Impériale, n'hésitez pas à consulter dès aujourd'hui le Bureau de Recrutement le plus proche de votre domicile.

# Marine Impériale

*"...Vous faites partie de la plus grande armada qui ait jamais existé. La puissance de l'Empire dépend de ses militaires et la Marine Impériale est un corps d'élite auquel l'Empereur accorde toute sa confiance. Pour être admis dans ses rangs il faut être le meilleur et le plus discipliné des soldats. C'est nous — qui servons Palpatine au sein de sa Marine Impériale — qui avons contribué à ce que l'Empire soit aujourd'hui une force irrésistible capable de régner sur toute la galaxie."*

—Extrait de l'allocution d'endoctrinement adressée aux cadets de l'Académie par l'Amiral de la Flotte Holt.

A l'époque de la Vieille République, la Marine était une force pacificatrice au rôle purement défensif. Aujourd'hui, Palpatine l'utilise pour conquérir de nouveaux mondes et contrôler l'Empire. Quand l'Armée doit intervenir quelque part dans la galaxie, la Marine joue un rôle primordial en se chargeant du transport de ses troupes et en soutenant ses opérations terrestres. Le fait qu'elle ait la maîtrise de l'espace permet à l'Empereur de préserver l'intégrité de son gigantesque royaume. Avec ses puissants vaisseaux et ses valeureux pilotes de chasseurs TIE, la Marine symbolise le mieux la puissance militaire redoutable qui est au service de l'Ordre Nouveau.

*"Il arrive très souvent que les exigences d'une mission nous imposent de travailler en étroite collaboration avec l'Armée. Il serait donc néfaste d'adopter à l'égard des troupes terrestres une attitude négative qui risquerait de nuire au bon déroulement des opérations."*

—Extrait d'un exposé sur la coopération entre les services rédigé par le Lieutenant Instructeur Danos.

*"Moi, je ne m'en laisse jamais conter par les rampants. S'ils se mettent en travers de mon chemin, je les prends par le col et je les emmène jusqu'au sas le plus proche. Ils ont alors intérêt à l'écraser s'ils ne veulent pas faire un petit tour dans l'espace sans propulseur et sans plan de vol !"*

—Propos tenus en privé par le Lieutenant Instructeur Danos.

La Marine Impériale est très fière de ses prérogatives, ce qui n'est pas pour plaire à tout le monde. Son attitude hautaine est notamment à l'origine de la forte rivalité qui l'oppose à l'Armée. La plupart des hommes de la Marine considèrent en effet que les autres soldats accomplissent un travail sans intérêt qui exige plus de muscles que de cervelle. Pour eux, les problèmes stratégiques et tactiques posés par les opérations terrestres peuvent être résolus en utilisant des recettes très simples, puisqu'ils ne font intervenir que deux dimensions.

Dans le feu d'une bataille, les unités de l'Armée sont rarement capables de coordonner très longtemps leurs actions, car leur survie dépend souvent des initiatives individuelles prises par leurs officiers. Quoi qu'il en soit, un soldat sait toujours — même dans les pires situations — qu'il a beaucoup plus de chances d'être blessé que tué. A l'inverse, les hommes d'équipage de la flotte savent que si les choses se gâtent ils ont, eux, toutes les chances de périr avec tous les membres de leur section... quand ce n'est pas leur vaisseau tout entier qui est anéanti. Le vide représente une menace bien réelle pendant les combats ; dans l'espace les cadavres sont généralement beaucoup plus nombreux que les blessés. C'est pourquoi, même dans les circonstances les plus difficiles, ces hommes restent toujours soudés les uns aux autres. En effet, pour mener à bien une mission, il est indispensable que l'équipage d'un vaisseau se comporte comme une véritable entité autonome et la Marine veille donc à ce qu'il n'y ait jamais de frictions entre ses hommes. N'importe quel imbécile est capable de "crapahuter" et de tirer avec un fusil-blaster, il faut par contre bien plus d'intelligence, de discipline et d'entraînement pour travailler efficacement à bord d'un vaisseau. Même les stratégies et les tactiques employées pour les combats spatiaux sont beaucoup plus difficiles à mettre en œuvre que leurs pendants terrestres. La Marine évolue en effet dans un milieu à trois dimensions et doit souvent prendre en compte des dizaines — voire des centaines — de facteurs complexes.

## S'engager dans la Marine Impériale

Pour ses recrues, la Marine n'a pas les mêmes exigences que l'Armée. Elle recherche surtout des hommes qui ont déjà une qualification et une tournure d'esprit correspondant à ses idéaux. De nombreux élèves officiers proviennent d'écoles militaires régionales ou sectorielles, où les meilleurs éléments de l'Empire sont formés en vue d'une carrière dans les forces armées. Les recrues de haut niveau, qui possèdent déjà leur brevet de pilote, sont tout particulièrement appréciées car les escadrilles de chasseurs stellaires manquent d'hommes.

Les nouveaux engagés sont entraînés dans des "camps de la flotte" décentralisés, implantés à l'échelon sectoriel. Après leurs classes, ils sont envoyés dans des écoles afin de suivre des cours approfondis destinés à leur faire acquérir les connaissances techniques indispensables pour les postes auxquels ils seront affectés.

Les élèves officiers peuvent aussi bien être de nouvelles recrues inexpérimentées que des hommes aguerris qui ont été recommandés par leurs supérieurs. Tous ces "cadets d'équipage" sont formés au sein des nombreuses académies navales que l'on trouve dans tous les secteurs. Bien que ces écoles soient couramment appelées "Académies Navales Impériales", il serait plus juste de les désigner par le nom "d'Académies Navales Sectorielles", afin de ne pas les confondre avec la fameuse "Académie Navale Impériale" qui leur a servi de modèle.

Les Académies Navales Sectorielles sont des institutions impériales bâties sur le même moule, qui dispensent toutes un enseignement identique. Il faut une Année Standard pour former un officier. Au cours de cette période, les élèves sont non seulement endoctrinés, ils reçoivent également une formation technique spécialisée et effectuent des vols d'entraînement. Quand ils quittent l'école, les cadets d'équipage sont élevés au grade de lieutenant et il n'est pas rare qu'ils poursuivent ensuite des études supérieures.

Les candidats officiers qui réussissent brillamment leurs tests d'aptitude peuvent éventuellement être envoyés à l'Académie Navale Impériale, la plus ancienne et la meilleure des écoles de la Marine. Ils doivent pour cela obtenir l'aval de leur Moff, après que leur vie antérieure ait fait l'objet d'une enquête minutieuse. Si tout se passe bien, ils reçoivent ensuite le titre de "Cadets" et sont embarqués à bord du premier transport en partance pour l'Académie.

*"Vous allez passer plus de temps au sein de l'Académie que tous les autres élèves officiers de l'Empire. Au bout de trente mois d'un entraînement intensif et rigoureux, vous recevrez le grade de Lieutenant de la Marine Impériale. Vous en saurez alors plus que vos pairs et vous serez capables d'assumer d'importantes responsabilités. Si vous faites bien votre devoir, vous vous élèverez ensuite rapidement dans la hiérarchie. Les officiers issus de notre Académie — qui n'a rien à voir avec les autres — sont considérés comme étant les meilleurs de la Flotte Impériale.*

*"Vous servirez au mieux les intérêts de l'Empereur en gardant toujours à l'esprit que vous êtes ici pour apprendre à devenir des officiers de la Marine dignes de ce nom. Si vous avez la chance d'être choisis pour l'école de chasse, vous devrez poursuivre votre entraînement après avoir été diplômés. Nous espérons que vous aurez alors à cœur de briller autant qu'au cours de vos études à l'Académie.*

*"Notre credo est simple : Service, Obéissance, Fidélité. Vous ne l'avez peut être encore jamais entendu, mais une fois que vous aurez votre diplôme vous ne pourrez plus l'oublier."*

—Extrait de l'allocution d'endoctrinement adressée aux cadets de l'Académie par l'Amiral de la Flotte Holt.

L'Académie Navale Impériale dispense un enseignement de premier ordre. Elle se distingue par sa rigueur et ses méthodes d'entraînement d'une extrême efficacité. Son but est d'enseigner à ses élèves la loyauté, la discipline et l'esprit de corps. Les plus grands commandants et pilotes de chasse de la Marine sont passés par l'Académie. Son diplôme est pratiquement indispensable quand on désire s'élever jusqu'aux ultimes échelons de la hiérarchie navale.

La plupart des étudiants ignorent où est située exactement l'Académie Navale Impériale. Les Cadets sont toujours embarqués à bord d'un transport qui les dépose directement sur le terrain d'atterrissage de la vénérable institution, sans qu'ils puissent savoir sur quel monde ils se trouvent. C'est seulement de cette façon que l'on peut espérer protéger l'Académie contre les Rebelles et tous ceux qui donneraient cher pour pouvoir accéder à ses équipements et à ses dossiers ultra confidentiels.

## Ecole de chasse

La plupart des jeunes élèves officiers n'ont qu'un rêve : devenir un jour pilote de chasse. C'est en effet l'emploi le plus dangereux, le plus exigeant et le plus prestigieux que puisse offrir la Marine Impériale. Seuls les meilleurs de chaque promotion (2%) sont admis à l'école de chasse. Les autres officiers peuvent juste espérer — si leurs notes sont assez bonnes — pouvoir se spécialiser dans des disciplines annexes : astrogation, armes de bord, maintenance, etc. Du fait de la sélection rigoureuse opérée à l'entrée de l'Académie Navale Impériale et de la qualité de l'enseignement que dispense cette dernière, un tiers des officiers issus de cette institution sont admis à l'école de chasse.

Au cours de leur formation, les futurs pilotes doivent effectuer des vols d'entraînement dans des conditions de combat réel. Ces vols permettent d'aguerrir les élèves aux réalités des affrontements spatiaux. Les incapables sont rapidement éliminés et les autres ont la possibilité d'apprendre des choses qu'aucun entraînement pacifique ne pourrait leur enseigner. Quand un élève reçoit son brevet de pilote de chasse, il possède déjà une solide expérience. Il peut aussitôt être transféré à son escadrille d'affectation.

## Corps

La Marine Impériale est divisée en quatre corps.

Le Corps de Ligne a essentiellement une fonction administrative, mais il doit également élaborer les tactiques et les stratégies de la flotte. Il est subdivisé en trois services principaux : Etat-Major, Administration, Logistique. Le Corps Spatial supervise toutes les opérations auxquelles prennent part des vaisseaux de guerre. Il est composé de plusieurs services spécialisés.

Le Corps de Maintenance se charge de l'entretien des vaisseaux. Le Service Technologique s'occupe essentiellement des coques et des moteurs, alors que le Service Technique se charge de l'alimentation énergétique, des systèmes de survie, etc.

Le Corps de Soutien doit veiller à ce que les hommes et les machines de la Marine puissent accomplir leurs missions dans les meilleures conditions. Le Service Artillerie est responsable de l'armement. Le Service des Transmissions contrôle les communications. Le Service Biologique regroupe les médecins et effectue des recherches dans le domaine médical. Le Service Astrogation se charge des problèmes posés par la navigation en hyperespace.

*"...En ces temps de révolte et de tourments divers, beaucoup d'entre vous peuvent s'attendre à être affectés à des vaisseaux de guerre ou à des bases chargées d'assister ces vaisseaux. Néanmoins, certains seront envoyés sur des planètes lointaines afin de s'occuper de dépôts de matériel, de stations de recherche, etc.*

*"Je ne peux pas vous cacher que la plupart de ces missions risquent de paraître ennuyeuses et sans intérêt à ceux qui aimeraient faire la preuve de leurs capacités à servir l'Empire. Je ne peux que leur conseiller de prendre leur mal en patience car les affectations sont reconsidérées deux fois par an. Si le besoin s'en fait sentir, et si vos états de service sont honorables, vous pourrez vite être mutés à des postes plus intéressants. De même, après deux Années Standards de campagne, tous les combattants sont affectés à des tâches plus paisibles afin de permettre à des troupes fraîches de prendre leur place. C'est en tout cas comme cela que les choses devraient en principe toujours se passer."*

—Extrait de l'allocution prononcée par le Moff Gaaqu lors d'une cérémonie de remise de diplômes au camp d'entraînement de Prefsbelt.

## Premier vol

L'habitacle vous enserre aussi étroitement que la combinaison que vous portez. Sans y penser, vous glissez vos pieds dans les étriers de commande, tandis que des techniciens vous sanglent à votre siège dont le revêtement épouse parfaitement votre dos.

Soudain la verrière se referme en claquant et vous vous retrouvez seul dans le cockpit de votre TIE. Vous vérifiez machinalement votre communicateur, car votre esprit est déjà ailleurs... loin là-bas, où les combats ont déjà commencé. Seules vos mains crispées sur les leviers de commande trahissent votre excitation. Vous respirez profondément et tentez de les détendre afin de ne pas malmener inutilement votre appareil.

Vous n'êtes pas un pilote de chasse accompli. Pas encore. Il n'y a qu'un seul moyen pour acquérir de l'expérience : il faut effectuer des missions d'entraînement dans des conditions de combat réel. C'est la première fois que vous participez à une mission de ce type.

Votre escadrille s'éloigne à toute vitesse du destroyer *Victorieux* comme s'il s'agissait d'un vol d'entraînement ordinaire. Mais cette fois-ci les choses sont différentes. Vous apercevez des chasseurs qui virevoltent autour d'une planète d'un jaune verdâtre. Des éclairs de laser et des explosions parsèment votre route de débris divers. Vous n'avez plus le temps d'aller vous placer en attente comme votre officier instructeur l'avait initialement prévu. La situation exige que vous passiez immédiatement à l'action. Votre formation s'enfonce déjà dans le chaos de la bataille.

Vous effectuez un tonneau afin de rester derrière votre chef d'escadrille, puis vous glissez sur la droite pour prendre un Aile-X sous le feu de vos canons. Vous tirez et manquez votre cible. Le Rebelle essaye de fuir en se lançant dans un vrille. Vous le suivez. La troisième salve est la bonne. Vous souriez légèrement en esquivant les débris de l'appareil ennemi.

Soudain, l'escarmouche s'achève aussi brutalement qu'elle avait commencé. Les derniers Rebelles plongent dans l'atmosphère de la planète voisine afin d'y trouver refuge. Vous n'avez pas ordre de les poursuivre, pas cette fois en tout cas. Quand vous faites demi-tour pour retourner au *Victorieux*, vous vous efforcez à nouveau de décrisper vos mains. Il n'y a plus de raison d'être nerveux maintenant. Votre première mission d'entraînement au combat est terminée.

Vous avez survécu.

## Le guide de l'Empire
### Conçu par Greg Gorden

**Introduction** par Greg Gorden

**Prologue** par Bill Slavicsek

**Chapitre un : Présentation succincte de la puissance de l'Empire**
par Greg Gorden

**Chapitre deux : Le COMPORN**
par Greg Gorden

**Chapitre trois : Les Renseignements Impériaux**
par Greg Gorden

**Chapitre quatre : Les militaires**
par Greg Gorden

**Chapitre cinq : Vaisseaux de guerre**
*Navette d'assaut* par Bill Slavicsek et Stephen Crane
*Victoire I, Impérial I* par Bill Slavicsek
*Vedette* par Deborah Christian
*Patrouilleur de système, Galion Stellaire* par Michael Stern
*Lancier, Caraque, Croiseur d'Intervention, Transporteur d'Escorte, Cuirassé, Victoire II, Sphère à Torpilles, Super Destroyer Stellaire* par Steve Gilbert

**Chapitre six : Armement expérimental**
par Grant Boucher

**Chapitre sept : Véhicules terrestres**
*Jaggernaud, Véhicule d'assaut compact, Base de commandement automotrice, Traîneau à répulseurs, Forteresse flottante* par Michael Stern
*Speeder de commandement* par Grant Boucher et William Wenz
*Hovercraft de reconnaissance* par Deborah Christian

**Chapitre huit : Organisation d'un Groupe Sectoriel**
par Greg Gorden

**Chapitre neuf : Artillerie de campagne**
par Steve Gilbert et Deborah Christian

**Chapitre dix : Armes de soutien de l'infanterie**
par Deborah Christian et Steve Gilbert

**Chapitre onze : Forces militaires spéciales**
*Troupes de choc, Unité blindée d'élite* par Jim Bambra
*Escadre d'assaut Cimeterre* par Deborah Christian

**Chapitre douze : Recrutement, entraînement et endoctrinement**
*Recrutement de l'Armée Impériale* par Jim Bambra
*Marine Impériale* par Deborah Christian

# STAR WARS®

## Le guide de l'Empire

**par Greg Gorden**

Les temps sont difficiles pour la Rébellion. Bien que l'Etoile de la Mort ait été détruite, les forces impériales continuent à faire régner la terreur dans toute la galaxie.

Pour combattre les Rebelles et leurs alliés, l'Empire n'hésite pas à recourir à toutes les ressources de son arsenal: tyrannie, oppression, vastes flottes spatiales, puissantes armées et peur... cette peur qui est aujourd'hui devenue la principale arme de l'Ordre Nouveau.

La jeune Alliance Rebelle a osé remporter une victoire importante sur l'Empire à Yavin, mais la guerre ne fait que commencer. Inférieure en nombre et en armement, la Rébellion embrase néanmoins un milliard de planètes pour lesquelles elle représente un espoir de renouveau.

Mais l'Empereur a décidé que ce brasier devait être étouffé. Il vient de mettre en branle la machine de guerre qu'il a conçue à cet effet...

### Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Etoiles !*



Voici enfin toutes les informations nécessaires pour utiliser la puissance de l'Empire dans le cadre de vos parties de jeu de rôle.

**Dans ce livre de 144 pages, vous trouverez :**

- Des illustrations, des photographies et des cartes... dont certaines n'avaient jamais été publiées jusqu'à présent !
- Un aperçu de la structure politique adoptée par l'Empire après la Bataille de Yavin, au cours de la période qui se situe entre les deux premiers films de la saga : *La Guerre des Etoiles* et *L'Empire Contre-Attaque*.
- Des études consacrées au COMPORN et aux Renseignements Impériaux... les deux organisations qui sous-tendent la machine de guerre impériale.
- Des vaisseaux de guerre, des pièces d'artillerie, des armes spéciales et des véhicules terrestres présentés en détails... descriptions, illustrations et caractéristiques complètes.
- Les unités spéciales de l'Empire.
- Les méthodes d'entraînement des troupes impériales.
- L'ordre de bataille d'un secteur stellaire typique, de quoi se faire une bonne idée de la formidable puissance de l'Empire Galactique.
- Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le plus maléfique des empires ! Des informations passionnantes destinées aussi bien aux fans de la saga qu'aux amateurs de jeux de rôle...

**Ont également participé à ce supplément :**

Jim Bambra, Grant Boucher, Deborah Christian, Stephen Crane, Steve Gilbert, Bill Slavicsek, Michael Stern et William Wenz.

**Un supplément pour**

STAR WARS®

**conçu par**

WEST END GAMES®

*®, TM & © 1989 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés.*

*Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.*

*Edition française par Jeux Descartes Editeur, 5 rue de la Baume 75008 Paris*

**A partir de 14 ans.**

DESCARTES EDITEUR

119 F

9 782904 783975

ISBN : 2-904783-97-X