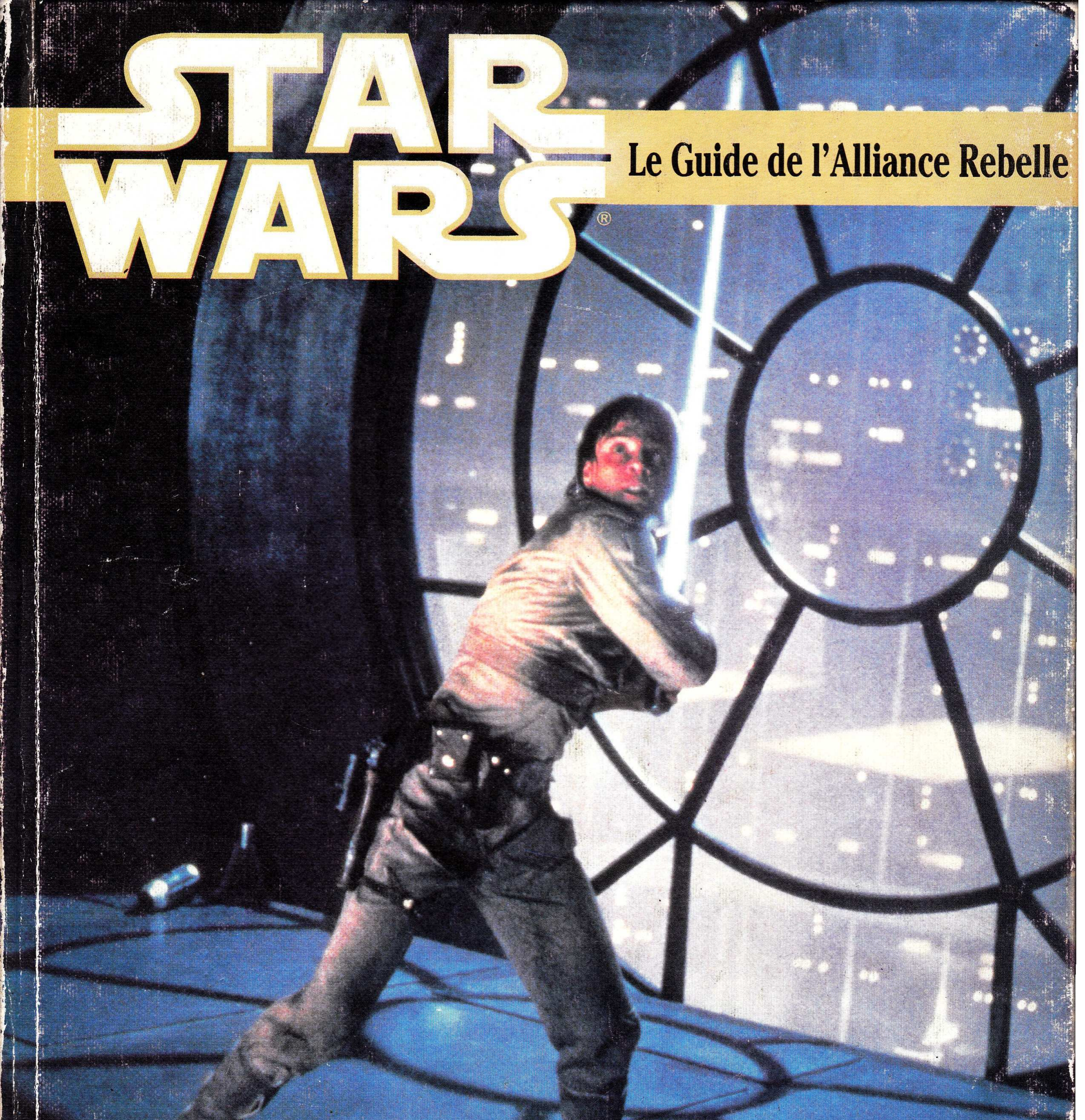
STAR WARS®

Le Guide de l'Alliance Rebelle



DESCARTES EDITEUR

WEST END GAMES®

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



Une effroyable guerre civile embrase la galaxie toute entière ; dans l'ombre, un groupe hétérogène de résistants épris de liberté s'est constitué afin de combattre le MALEFIQUE EMPIRE GALACTIQUE. Contre toute attente, ce groupe est parvenu à porter un coup très dur aux oppresseurs.

Mais bien que l'Etoile de la Mort ait été détruite, les troupes impériales ont réussi à extirper les rebelles de leur base secrète et elles leur font maintenant la chasse dans toute la galaxie. L'Empereur s'applique désormais à étouffer la dernière étincelle de résistance et ses forces ont redoublé d'efforts afin de retrouver et d'anéantir leurs insaisissables adversaires.

Dans les profondeurs infinies de l'espace, des êtres courageux se sont engagés dans un combat désespéré contre la formidable puissance de l'Empire. Bien qu'ils soient mal équipés et ridiculement peu nombreux, leur courage et leur détermination ont donné un nouvel espoir de liberté à la galaxie.

Tels sont les hommes, les femmes et les extraterrestres qui constituent l'Alliance Rebelle.

Telle est la galaxie de...

Eléments additionnels : **Michael Stern, Greg Farshtey**
Edition : **Jennifer A. Williams**
Graphismes : **Rosaria J. Baldari, Stephen Crane, Jacqueline M. Evans, Richard Hawran, Cathleen Hunter**
Photographie de couverture : **Lucasfilm, Ltd.**
Illustrations intérieures : **Rob Caswell, David Deitrick, Karl Martin, Allen Nunis**
Remerciements particuliers à : **Lucasfilm Licensing**

Edition française publiée par
Jeux Descartes
1, rue Colonel Pierre Avia
75015 Paris
sous licence de **West End Games**
Traduction et adaptation : **Jean Balczesak** • Supervision de l'édition française : **Henri Balczesak** • Réalisation : **Guillaume Rohmer**

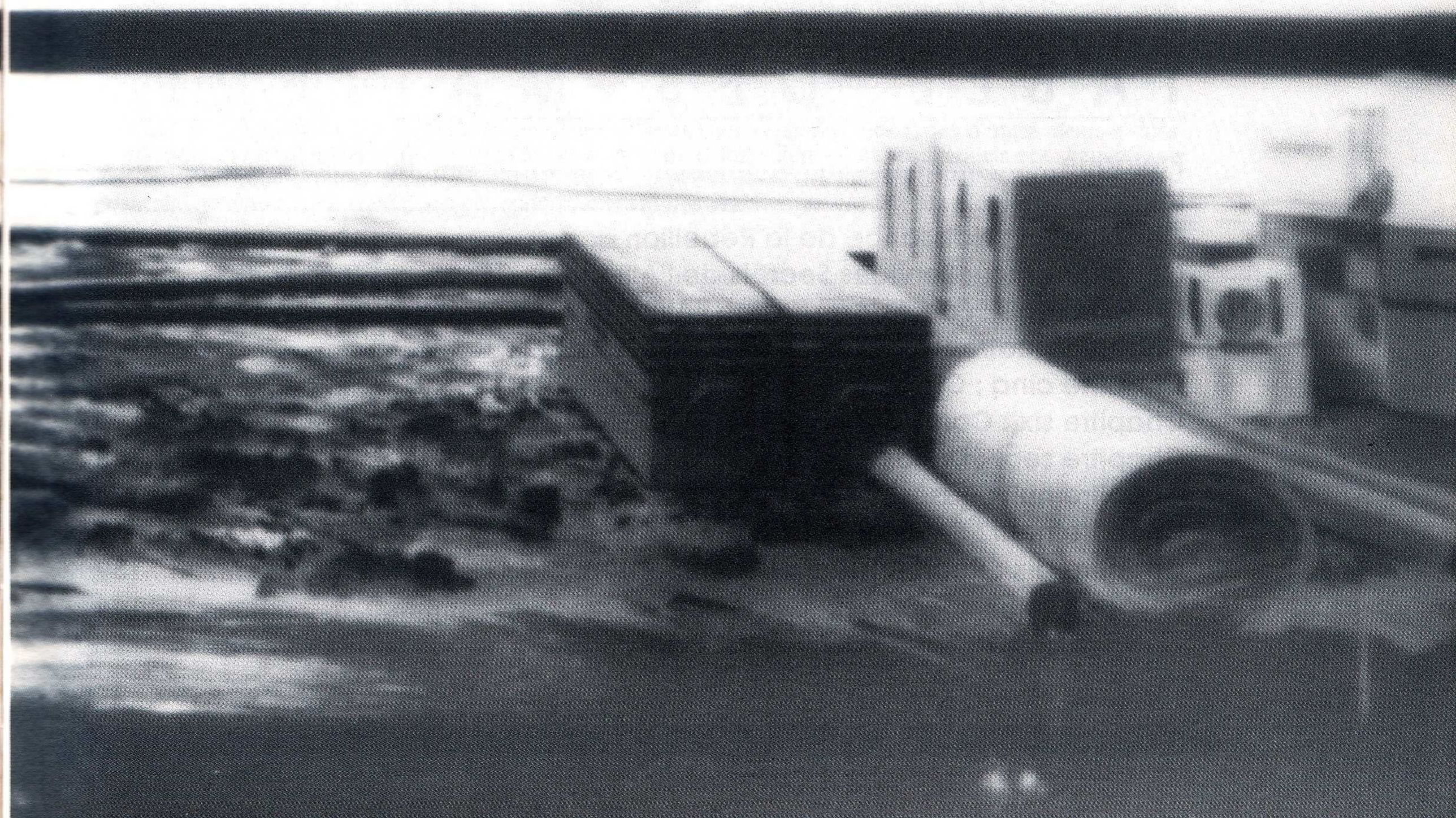
Editeur : **Daniel Scott Palter** • Editeur associé : **Richard Hawran** • Editrice adjointe : **Denise D. Palter** • Rédacteur en chef : **Bill Slavicsek** • Rédacteurs adjoints : **Greg Gorden, Paul Murphy** • Assistant rédacteur : **Greg Farshtey** • Directeur artistique : **Stephen Crane** • Graphistes : **Jacqueline M. Evans, Cathleen Hunter** • Directeur de la production : **Steve Porpora** • Directeur des ventes : **Fitzroy Bonterre** • Assistants chargés des ventes : **Tony DeCosmo, Maria Macancela** • Responsable des projets spéciaux : **Ronald Seiden** • Responsable des stocks : **Ed Hill** • Responsable du budget : **Jeff Quick**

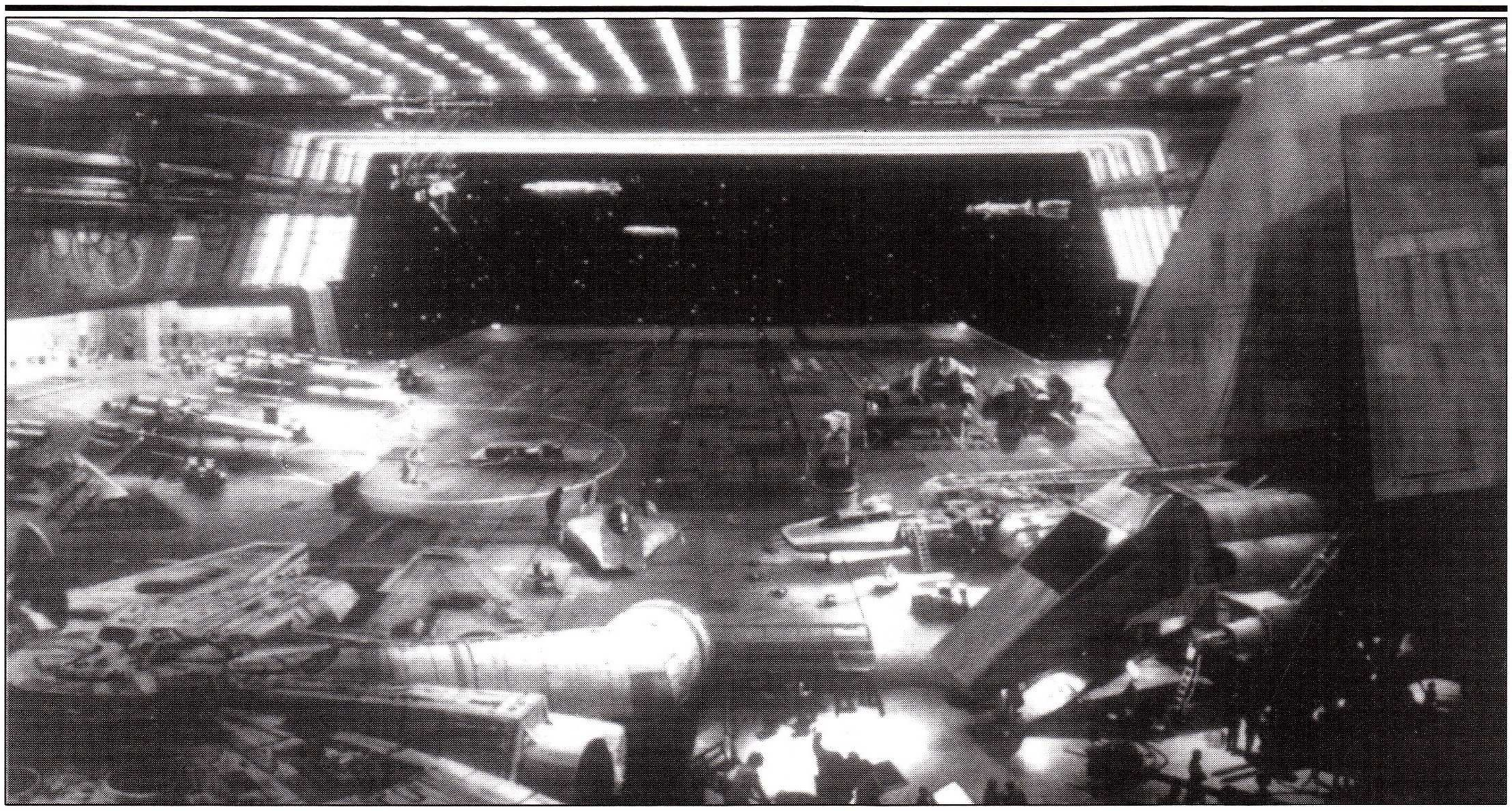
®, ™ & © 1991 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés. Marque utilisée par Jeux Descartes sous licence de LFL.
Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépot légal Octobre 1991. I.S.B.N. : 2-7408-0020-7

STAR WARS

Le Guide de l'Alliance Rebelle

par Paul Murphy





LFL

TABLE DES MATIERES

Prologue 5
Introduction 6
Chapitre un : Naissance de la Rébellion 8
Chapitre deux : Services Secrets de l'Alliance 20
Chapitre trois : Forces Armées de l'Alliance 30
Chapitre quatre : Vaisseaux de Guerre 48
Chapitre cinq : Chasseurs Stellaires 68
Chapitre six : Combats Terrestres 90
Chapitre sept : Droïds 116
Chapitre huit : Bases de l'Alliance 124
Chapitre neuf : Services Logistiques 131
Chapitre dix : Recrutement et Entraînement 139
Epilogue 144

Prologue L'Expansion de la Rébellion

Destinataire : Mon Mothma
Expéditeur : Arhul Hextrophon
Niveau de sécurité : Top Secret
Sujet : Rapport concernant la croissance, l'organisation, l'équipement, les activités et les objectifs de la Rébellion.

Mon Mothma :

Mon service a terminé de rédiger le rapport que vous aviez demandé. Il a fallu pour cela compiler toutes les données connues concernant l'Alliance Rebelle depuis ses premiers balbutiements. Ce rapport fait dans son intégralité 168 000 USD de longueur, ce qui représente 700 heures de lecture (à la cadence relativement élevée d'un écran toutes les quinze secondes). Toutefois, comme il est prévu que certains éléments soient utilisés afin de réaliser un manuel d'information destiné aux nouveaux officiers de l'Alliance, j'ai demandé à mon fidèle assistant, Voren Na'al, de préparer une version condensée de ce rapport susceptible d'être lue beaucoup plus rapidement. C'est ce résumé que vous trouverez ci-joint ; si vous désirez un exemplaire de la version intégrale, nous nous ferons bien sûr un devoir de vous satisfaire dans les plus brefs délais.

Je voudrais formuler plusieurs remarques concernant ce rapport :

• La première partie consacrée à la naissance et au développement de l'Alliance est relativement imprécise et incomplète. Du fait des lourdes pertes que nous avons subies lors de la destruction d'Alderande, vous faites désormais partie des rares membres fondateurs de l'Alliance encore en vie. Cette situation a eu pour conséquence de limiter considérablement le nombre de sources auxquelles nous pouvions avoir recours. Quoi qu'il en soit, les sections traitant des Services Secrets et des réseaux clandestins sont, quant à elles, beaucoup mieux documentées.

• Le reste du rapport — qui parle de la structure militaire, des véhicules, des types d'unité, des services logistiques, du recrutement et de l'entraînement au sein de la Rébellion — est aussi concis et exhaustif que possible. Pour réunir toutes ces informations, mes hommes ont passé des milliers d'heures de labeur à compulser des comptes rendus de première main provenant des services de l'Armée, de la Flotte et des agents secrets de l'Alliance.

En conclusion : Si l'on tient compte des délais très courts qui nous avaient été alloués pour la rédaction de ce rapport, ainsi que des difficultés que nous avons eues à contacter avec toute la discrétion requise des sources fiables, notre commission a accompli un travail exceptionnel. Voren Na'al est un historien compétent et je suis convaincu que les éléments inclus dans le présent rapport sauront répondre à votre attente.

Respectueusement vôtre,

Arhul Hextrophon

Introduction

L'Alliance Rebelle

La Vieille République est morte, et il n'y a aucun espoir de la voir un jour renaître de ses cendres. Les Chevaliers Jedi ne sont plus et leur flamme s'est éteinte — peut-être pour toujours — dans la galaxie. Sur des milliers de mondes, des milliards d'individus se débattent en silence dans les liens implacables et terribles de la tyrannie. L'obscurité s'est abattue sur la galaxie et elle a pour nom "l'Empire".

Mais là où règne l'Obscurité, la Lumière doit exister quelque part. Quand il y a une Tyrannie, il doit aussi y avoir une Rébellion.

L'Alliance Rebelle est une entité bien fragile, si on la compare à la formidable puissance de l'Empire. D'autant qu'elle ne constitue pas une force militaro-politique homogène. Bien au contraire, il s'agit d'une véritable "alliance" réunissant divers groupes, organismes et individus, dont les seuls dénominateurs communs sont leur haine viscérale de la dictature et leur amour de la liberté. Malgré tout, cette structure fonctionne.

Au commencement, les premiers Rebelles étaient terriblement mal préparés pour le conflit titanesque dans lequel ils se sont engagés. Désorganisés, privés d'un commandement unique, manquant de ressources et de moyens de communication, ils ne formaient que de petites poches de résistance isolées et dispersées dans l'espace. Aux yeux de l'impressionnant appareil militaire impérial, ils ne représentaient guère plus qu'un problème mineur qui pouvait être facilement réglé en temps utile. Ils savaient se battre... mais ils ignoraient comment mener une guerre. Pour cela, il leur fallait des chefs.

Malgré cela, tous ces êtres — et tout particulièrement les pauvres, les faibles et les opprimés — prirent le maquis et se réfugièrent dans des amas d'astéroïdes situés aux confins les plus reculés de l'espace. Ils livrèrent alors une guérilla futile contre le plus puissant Empereur qu'ait jamais connu la galaxie. Progressivement, la malignité de ce dernier commença à se faire sentir dans les plus hautes sphères de l'Empire, et même les plus privilégiés en furent affectés. Pour consolider son règne, Palpatine édicta de nouvelles lois iniques et leva de nouveaux impôts injustes. Il n'hésita pas à emprisonner ou à faire disparaître tous ceux qui osèrent le défier. Mon Mothma, Bail Organa, et une poignée d'autres hommes politiques qui ne lui avaient jamais accordé leur confiance, réalisèrent alors que l'Empereur était un dément... ou pire encore !

Ces dignitaires cherchèrent en vain un moyen pour le combattre. L'Armée et la Marine étaient parfaitement contrôlées, le Sénat n'avait plus aucun pouvoir, les Jedi étaient morts et, pour couronner le tout, le Secteur Corporatif — comme à son habitude — s'intéressait plus aux profits qu'il pouvait réaliser qu'à la politique. Il semblait bien que personne n'était assez puissant, courageux et clairvoyant pour l'affronter.

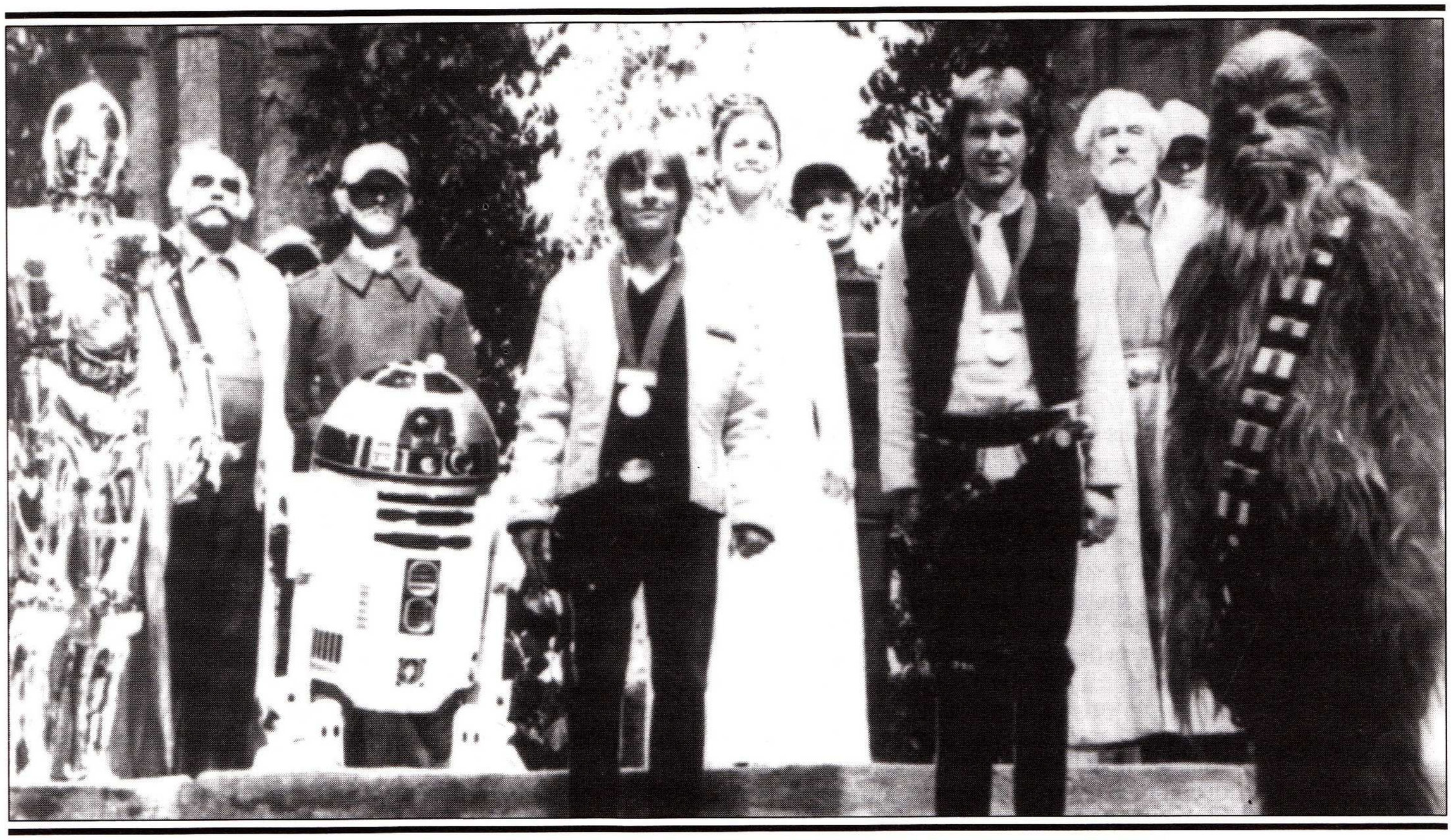
En désespoir de cause, bien que doutant de leurs chances de succès, les dignitaires se tournèrent vers les groupes de résistance. Ces Rebelles n'avaient pourtant aucune raison de leur accorder la moindre confiance, car ils avaient longtemps souffert des abus de pouvoir, de l'incompétence et des exactions du Sénat (après tout, Palpatine n'avait-il pas commencé sa carrière comme noble membre du Sénat ?). Sans parler du fait que beaucoup de ces groupes s'étaient battus seuls pendant des années et qu'ils se méfiaient instinctivement des éléments étrangers.

Quoi qu'il en soit, les plus visionnaires des chefs de la Résistance avaient conscience que le soulèvement devait obligatoirement être étendu à toute la galaxie si l'on voulait qu'il ait la moindre chance de réussir. Les seules personnes qui pouvaient diriger une insurrection de cette ampleur devaient jouir d'une grande popularité et être capables de penser à l'échelon galactique... deux qualités que possédaient les sénateurs. C'est ainsi que l'Alliance naquit d'un mariage contre nature unissant les réprouvés de la Résistance à la noblesse du Sénat.

Malgré quelques anicroches au début, cette union a fonctionné mieux que personne n'aurait osé le rêver. Avec l'aide de la Force, personnifiée par un jeune homme du nom de Skywalker, l'Alliance a remporté sa première victoire lors de la Bataille de Yavin. Désormais, l'Empire ne peut plus se permettre de prendre la Rébellion à la légère. La guerre a maintenant vraiment commencé...

Le Guide de l'Alliance Rebelle

L'univers de *La Guerre des Etoiles* est aussi vaste que complexe. Il s'étend jusqu'aux confins de l'espace et englobe un million de mondes. Comme la Rébellion est au cœur même de cet univers, elle



LFL

occupe tout naturellement une position privilégiée dans *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

En tant que force combattante à laquelle appartiennent tous les personnages des joueurs, l'Alliance Rebelle est l'élément le plus important du jeu... son destin est directement lié à celui des PJ qui sont censés accomplir des hauts faits en son nom. *Le Guide de l'Alliance Rebelle* a pour objectif de mieux faire connaître aux joueurs et aux maîtres de jeu les héros — hommes, femmes et extraterrestres — qui composent l'Alliance, afin qu'ils aient une bonne idée du fonctionnement de cette structure et qu'ils puissent plus facilement éprouver le sentiment qu'ils en sont partie intégrante.

Star Wars : Le Jeu de Rôle a pour cadre l'époque troublée qui commence au moment de la destruction de la première Etoile de la Mort et qui s'achève avec l'installation d'une base rebelle sur Hoth ; ce qui correspond à la période qui s'étend de la fin de *La Guerre des Etoiles IV : Un Nouvel Espoir* (film connu en France sous le titre "La Guerre des Etoiles". NdT) au début de *La Guerre des Etoiles V : L'Empire Contre-Attaque*.

Cette période débute avec la première grande victoire remportée par l'Alliance. Des êtres de tous les horizons de la galaxie commencent à prêter attention à cette prétendue "Rébellion insignifiante" et prennent conscience qu'il est possible d'opposer une résistance à l'Empereur et à sa formidable puissance militaire.

L'Alliance connaît alors son âge d'or. Et même si l'Empire s'active en vue d'écraser les Rebelles dans un proche avenir, elle a maintenant une chance inespérée de se développer et de croître afin de combattre plus efficacement les Impériaux et de changer le cours des événements.

Le Guide de l'Alliance Rebelle détaille cette organisation de fond en comble. Vous trouverez dans les pages qui suivent des explications, des procédures, des schémas, des descriptions et des récits consacrés à tous les aspects de la Rébellion : vaisseaux encore inconnus, véhicules, équipements divers, structure politique, hiérarchie militaire, opérations clandestines et mondes-repaires.

L'Alliance gagne en puissance chaque jour, et la Force est de son côté.

Chapitre Un
Naissance de la Rébellion

"Ils se trouvaient au mauvais endroit au mauvais moment. Ils sont tout naturellement devenus des héros."
—Leia Organa d'Alderande, Sénateur

La galaxie est immense, et l'Empire qui la contrôle et la domine l'est tout autant. On trouve des êtres opposés à l'Empereur sur de nombreux mondes, mais rares sont ceux qui ont le courage d'agir. La population de la galaxie est terrifiée... ce qui est tout à fait compréhensible.

Au cours des derniers mois, la puissance de l'Empire s'est accrue à une vitesse effrayante. Depuis que l'Etoile de la Mort a été détruite, l'Empereur a décidé de consacrer exclusivement son potentiel militaro-industriel illimité à l'écrasement de la Rébellion ; les effectifs des Forces Armées Impériales ont pratiquement doublé pendant cette période.

Pour remplacer l'effroyable Etoile de la Mort — perdue à cause de la stupidité des commandants envoyés à Yavin —, l'Empereur a ordonné que soit constituée une flotte d'une puissance sans précédent dans l'histoire. Elle doit être organisée autour de l'*Exécuteur*, un tout nouveau Destroyer Stellaire de classe *Super*.

Mais les changements apportés à la hiérarchie militaire impériale représentent peut-être un plus grand danger encore pour l'Alliance. En effet, l'homme que l'Empereur a placé à la tête de sa flotte — lui confiant ainsi, de fait, tous les moyens affectés à l'anéantissement de la Rébellion — n'est autre que Dark Vador. Palpatine n'a désormais plus l'intention de s'en remettre à des généraux incompétents ou à des Moffs assoiffés de pouvoir pour exterminer des Rebelles, qui lui ont déjà donné trop de fil à retordre. A partir de maintenant, c'est son serviteur le plus fidèle et le plus puissant qui contrôlera toutes les opérations.

Qu'est-ce que cela signifie pour la Rébellion ? Eh bien, qu'elle a remporté suffisamment de succès pour monopoliser toute l'attention de l'Empereur. Elle est devenue suffisamment forte pour que cet effroyable despote emploie tous les moyens à sa disposition pour l'anéantir une fois pour toutes.

L'histoire de l'Alliance

La Rébellion existait bien avant l'avènement de l'Alliance Rebelle. Dès l'instant où le "Sénateur" Palpatine est devenu le "Président" Palpatine et a commencé à entreprendre une vaste campagne d'oppression, des groupes de résistance se sont constitués spontanément un peu partout dans la galaxie.

Comme ces groupes ne pouvaient mener que des opérations de guérilla dans des systèmes reculés, c'est à peine s'ils pouvaient ennuyer quelques Gouverneurs et Moffs Impériaux. Avec leurs moyens limités et en l'absence d'une stratégie globale, ils ne pouvaient cependant guère espérer faire mieux.

Tant qu'ils restèrent isolés et sans coordination, les membres de la Résistance ne représentèrent jamais qu'une menace mineure pour l'Empereur. Et s'ils étaient parfois trop coriaces pour que les milices planétaires locales puissent se charger d'eux, ils ne faisaient toutefois pas le poids devant l'Armée et la Marine Impériales. Lorsqu'un groupe se révélait trop gênant, l'Empire avait toujours la possibilité de lui opposer d'énormes concentrations de forces. Celles-ci pouvaient souvent être réunies dans des délais extrêmement brefs et intervenir avant même que les résistants n'aient eu vent de ce qui se tramait contre eux. L'Empereur avait à sa disposition toutes les ressources d'une galaxie, alors que la Résistance ne possédait que le matériel qu'elle parvenait à voler.

Les "systèmes à problèmes" furent matés, les uns après les autres, par des contre-offensives impériales d'une implacable efficacité. Les groupes de résistance qui opéraient dans ces systèmes furent démantelés — quand ils n'étaient purement et simplement anéantis — et les populations locales durent ensuite subir les rigueurs de la loi martiale impériale.

Peu à peu, la galaxie perdit tout espoir de recouvrer un jour sa liberté.

Les chefs

Il est encore difficile aujourd'hui de dire qui a été le véritable fondateur de l'Alliance Rebelle telle que nous la connaissons. De toute évidence, Mon Mothma a joué un rôle important en réussissant à fédérer des groupes de résistance disparates au sein d'unités mieux organisées. Mais le rôle du dirigeant de la planète Alderande, Bail Organa, a également été crucial. Entre autres mérites, Mon Mothma lui reconnaît notamment d'avoir été le premier à imaginer la structure globale que devait revêtir l'Alliance.

Mothma et Organa s'étaient pendant des années affrontés dans des joutes oratoires amicales au Sénat. Quand Mothma — qui venait juste d'être élue Sénateur de Chandrilla — arriva dans l'enceinte de cette institution, Organa était déjà un vétéran aguerri en matière de politique républicaine. Mothma, quant à elle, n'était qu'une jeune "tête brûlée" qui prônait une croissance

Extrait des registres officiels du Sénat de la Vieille République

Sénateur Mon Mothma de Chandrilla : Madame la Présidente, il est manifeste que notre docte confrère d'Alderande refuse de reconnaître l'ampleur du péril qui nous menace actuellement. Or, si nous ne prenons pas au plus vite les mesures audacieuses qui s'imposent, notre grande République périra — ou pire — se transformera en un régime corrompu et malfaisant. Nous devons agir dès maintenant afin de préserver les fondements essentiels de la République !

Sénateur Bail Organa d'Alderande : Madame la Présidente, personne ne songe à contester que nous nous trouvons aujourd'hui confrontés à un grand danger. Ce serait nier l'évidence. Cette République est plus menacée que jamais. La corruption règne partout. L'administration est en déliquescence. La Marine échappe pratiquement à notre contrôle. Tout se passe comme si les piliers même de notre civilisation étaient en train de s'écrouler. Toutefois, je ne vois pas comment le Sénat pourrait combattre cet état de fait, si nous consacrons tout notre temps à des débats stériles sur "l'apocalypse qui nous guette" ! Nous devons faire ce qui est en notre pouvoir... et ne pas nous perdre en arguties sur ce qui échappe à notre compétence !

Sénateur Mothma : Et voilà comment on répare la plomberie d'un vaisseau qui est en train de plonger dans un soleil !

Sénateur Bail Organa : C'est toujours mieux que de ne rien faire !

rapide de la République et proposait des mesures sociales révolutionnaires — qui, à l'époque, furent qualifiées par certains de "totalement irréalistes".

Organa, pour sa part, avait une vision beaucoup plus pragmatique des choses. Et s'il partageait bon nombre des convictions de Mothma, les années qu'il avait passées dans les méandres de la Vieille République l'avaient rendu cynique et quelque peu désabusé. Alors que Mothma et ses disciples laissaient libre cours à leur passion et proclamaient à qui voulait les entendre que la fin de la Vieille République était proche, Organa œuvrait dans l'ombre afin de préserver "encore un petit peu" ce qui pouvait l'être.

La conception de l'Alliance

Malgré les divergences qui les opposaient, Mothma et Organa œuvrèrent de concert pour empêcher le Sénateur Palpatine d'accéder à la Présidence de la République. Lorsqu'il apparut évident que leurs efforts étaient voués à l'échec, Mothma commença à parler de révolution. Organa en fut littéralement horrifié.

Mon Mothma se souvient fort bien des premières conversations qui eurent lieu lors des fameuses "Rencontres de la Maison Cantham" :

"Au départ, Bail ne voulait rien entendre. Il était consterné à la simple idée de tenter de renverser le gouvernement pour lequel il s'était dévoué pendant toute sa vie." Elle laisse échapper un petit rire. "Quand j'ai abordé ce sujet, j'ai bien cru un moment qu'il allait me faire arrêter par les autorités. Ce n'est qu'après le Massacre de Gorham qu'il a modifié son point de vue."

Gorham est un petit monde situé dans le Secteur Sern, à l'extrême périphérie du Noyau. Ses citoyens avaient organisé une manifestation pacifique pour protester contre de nouveaux impôts et, après s'être rendus à l'astroport de leur planète, ils s'étaient livrés à un "sit-in" destiné à bloquer toutes les pistes d'atterrissage.

Le Secteur Atrivis

Les Territoires de la Bordure Extérieure comptaient parmi les opposants les plus acharnés du nouvel Empereur. Leur attitude découlait directement du fait qu'ils se trouvaient situés à l'extrême limite géographique de la Vieille République — leur isolement les avait conduit à adopter un comportement d'une farouche indépendance et ils faisaient preuve d'une profonde méfiance à l'égard de tous les types de gouvernement... et tout particulièrement ceux qui exprimaient des tendances totalitaires. (Le fait que l'Empire n'entretenait qu'une présence militaire symbolique dans la Bordure Extérieure y était sans doute également pour quelque chose.)

Le plus actif de ces territoires dissidents était le Secteur Atrivis, une portion d'espace relativement modeste qui englobe les systèmes Mantooine et Fest. Il existait entre ces deux systèmes un vieux contentieux qui les poussait à se méfier l'un de l'autre avec presque autant de hargne qu'ils haïssaient le lointain Empereur. Les groupes de résistance étaient dispersés dans ces deux systèmes et — non contents d'être isolés — ils entretenaient un climat de suspicion mutuelle.

Malgré leurs nombreuses faiblesses, les résistants représentaient une source d'ennuis pour les forces impériales, aussi une base de garnison fut bientôt établie sur Mantooine où les troubles étaient les plus fréquents. Le groupe de résistance local, plus connu sous le nom de "Libérateurs", ne perdit pas de temps pour attaquer ce poste mal défendu et s'emparer des armes et du matériel qu'il contenait. Malheureusement, au lieu de battre ensuite rapidement en retraite comme l'aurait fait n'importe quelle troupe expérimentée, les résistants occupèrent les ruines de la base et diffusèrent à tout va la nouvelle de leur triomphe en invitant la population de Mantooine à prendre les armes.

Comme la base en question avait été la première manifestation concrète de la présence impériale dans le système, les Libérateurs pensaient qu'ils n'avaient pas à redouter des représailles. Ce qu'ils ignoraient, c'est qu'une flotte d'intervention de l'Empire s'était placée en orbite autour d'une des lunes de Fest... Et si les résistants qui vivaient sur cette dernière planète connaissaient l'existence de la flotte, ils n'avaient jamais entretenu aucun contact avec les Rebelles de Mantooine. Ils ne disposaient donc d'aucun moyen pour les avertir...



Allen Nunis

C'est alors qu'arriva un vaisseau de guerre de la République qui venait collecter les taxes litigieuses... il se posa sans prêter attention aux manifestants. Il y eut des dizaines de morts et des centaines de blessés. Le commandant du vaisseau de guerre en question, un certain Capitaine Tarkin, ne fit jamais l'objet de poursuites ; en fait, il obtint même une promotion.

Mon Mothma poursuit : "Après Gorham, Bail prit enfin conscience que la République avait vécu. Il usa alors de toute son influence et de tous ses talents de politicien pour nous soutenir, bien qu'au Sénat il continuât de passer pour mon adversaire. Il faisait partie de nombreuses commissions influentes — Finances, Budget, Supervision des Renseignements — et il pouvait donc nous procurer des fonds, des armes et — surtout — des informations, sans que personne ne pense à le suspecter.

"De fait, quand "l'Empereur" Palpatine décida de me faire arrêter pour trahison, Bail en fut immédiatement avisé par un Sénateur à sa solde. Et, tout en affectant de hurler avec les loups, il envoya aussitôt un de ses hommes me prévenir. C'est ainsi que j'ai pu quitter la planète avec seulement deux minutes d'avance sur les agents du BSI!"

Maintenant qu'elle était en fuite, Mothma n'avait plus aucune raison de feindre d'être toujours loyale à la République — que l'on appelait désormais "l'Empire". Elle put donc se consacrer corps et âme à l'organisation de la lutte armée. En se fondant sur les schémas proposés par Organa au cours de ses visites à la Maison Cantham, elle fut capable d'intégrer les divers groupes et les multiples factions opposés à l'Empereur au sein de ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de "l'Alliance".

Quelques mois plus tard, lorsqu'il sentit que son action au sein du Sénat n'avait plus d'utilité, Bail Organa décida de rentrer chez lui sur sa planète bien-aimée d'Alderande, dont il était à la fois le Vice-Roi et le Président Suprême. Il s'appliqua alors sans délai à préparer son peuple au conflit à venir. Il lui fallait, en effet, convaincre ses concitoyens qu'ils devaient abandonner le comportement pacifiste qui les avait caractérisés depuis la fin de la Guerre des Clones. Après avoir longtemps été connue comme étant un havre de paix, sa planète se retrouva bientôt au cœur de la Rébellion. Organa périt avec les siens.

Le Traité Corellien : la naissance de l'Alliance

Pendant les années qu'elle passa à fuir, Mon Mothma connut bien des déboires et des dangers. Elle voyagea de système en système, établissant des contacts avec les groupes de résistance qui existaient déjà et créant des réseaux de toute pièce là où il n'y en avait pas. Sa célébrité ne comportait cependant pas que des avantages. Si elle lui permit de rencontrer des nobles importants et des patrons d'industrie, plusieurs groupes de résistance lui témoignèrent une certaine hostilité — ils craignaient en effet qu'elle participe à un complot et que sa prétendue opposition à l'Empereur ne soit en fait qu'une ruse visant à faciliter l'infiltration et l'extermination de leurs réseaux. Mothma affronta plusieurs fois la mort, aussi bien avec les troupes impériales qu'avec des agents de la guérilla trop soupçonneux.

Elle connut son premier succès important lors des Entrevues du Système Corellien, quand elle parvint à convaincre trois importants groupes de résistance de s'unir. Le Traité Corellien, qui fut rédigé par ses soins et signé par les chefs des trois groupes en question, marqua le véritable commencement de l'Alliance. Par ce traité, les groupes de résistance acceptaient de collaborer les uns avec les autres afin de renverser l'Empire. Ils se vouaient désormais "corps et biens" à l'Alliance et prêtaient serment de "se battre jusqu'à la mort pour que l'Empire soit défait".

La structure hiérarchique de l'Alliance, telle qu'elle était définie par le traité, était conforme à ce qu'Organa et elle-même avaient imaginé bien des mois auparavant à la Maison Cantham. Les groupes de résistance conservaient leurs propres structures et disposaient d'une relative autonomie dans leur zone d'influence, mais toutes les décisions à l'échelon stratégique devaient être prises par Mothma. C'est elle, avec le concours d'un Conseil Consultatif, qui exerçait désormais un contrôle absolu sur l'approvisionnement, le recrutement, l'entraînement, les communications interalliées, l'espionnage et toutes les opérations dans l'espace.

En termes clairs, les Alliés n'avaient toute latitude que pour les opérations menées sur leur propre planète ; pour le reste, les décisions revenaient à Mothma et à ses hommes. Les options qu'elle prendrait ne pourraient pas être contournées ou refusées. Les membres de l'Alliance devaient "rester liés jusqu'à ce que l'Empire soit détruit." Une fois le traité signé, les groupes de résistance n'avaient plus la possibilité de faire marche arrière. Ils s'étaient engagés dans une lutte à mort.

Certains ont prétendu qu'en formant l'Alliance, Mothma s'était arrangée pour disposer de pouvoirs "dictatoriaux" comparables à ceux de l'Empereur qu'elle était censée combattre. Cette critique n'était

Le Regroupement d'Atrivis

... les Libérateurs de Mantooine furent décimés par la flotte d'intervention impériale qui les pourchassa impitoyablement. Le groupe de résistance de Fest, par contre, restait intact et n'avait pas été repéré. Après ces tragiques événements, les deux groupes réalisèrent qu'il leur était indispensable de communiquer entre eux et d'étendre leurs réseaux. Dès lors, le groupe de Fest entreprit de créer une antenne sur Mantooine, ainsi que dans divers systèmes du Secteur Atrivis.

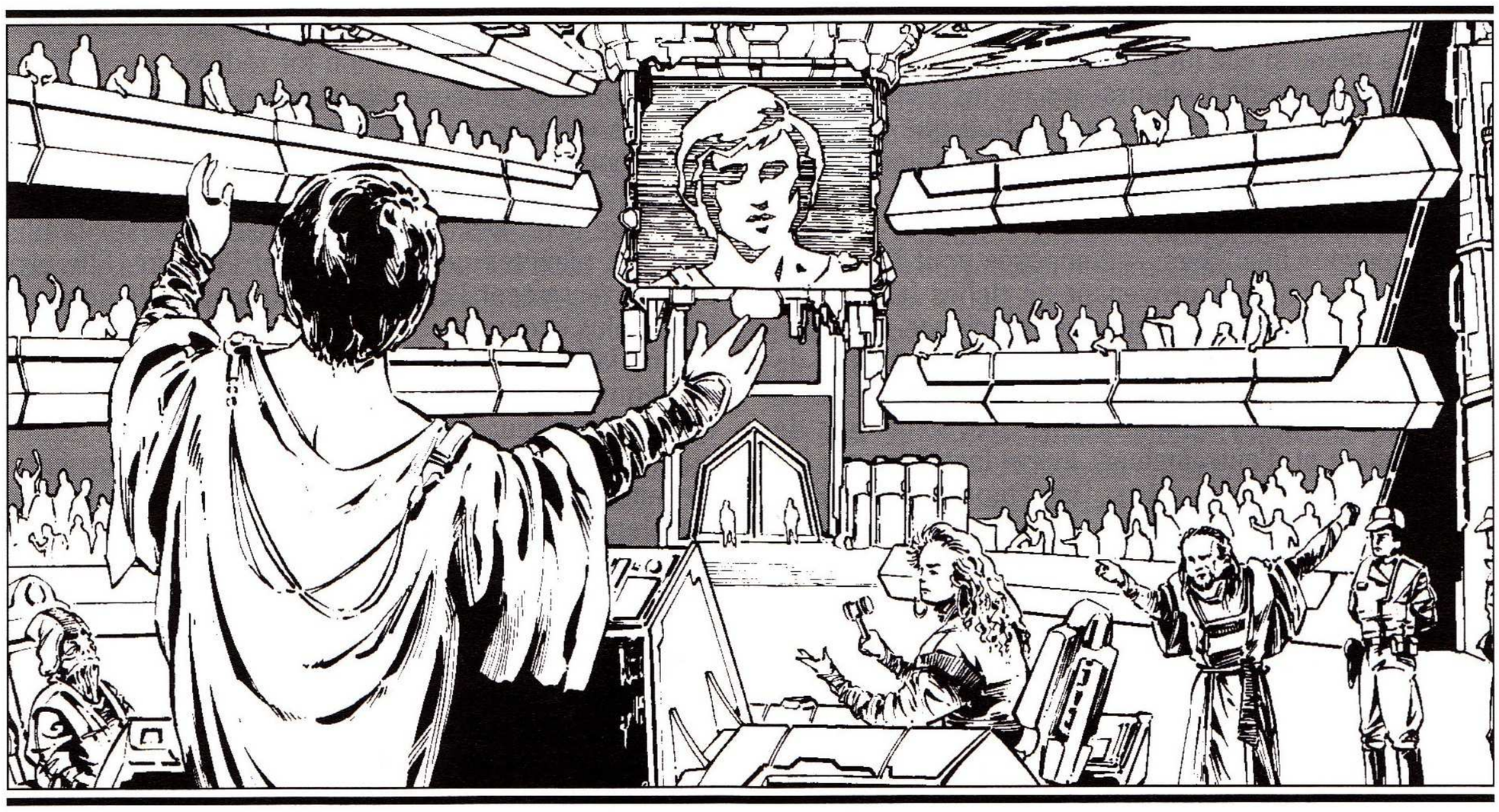
Le nouveau "Groupe de Résistance d'Atrivis" (ou GRA) ainsi créé se révéla bien plus efficace que ses malheureux prédécesseurs. Grâce à un réseau de renseignement bien conçu, le GRA était capable de suivre pas à pas les déplacements et les opérations des Impériaux dans tout le secteur. Ses agents s'employaient fiévreusement à fournir sans cesse des informations à ses chefs, qui avaient aménagé une base opérationnelle secrète à bord d'une station spatiale abandonnée depuis longtemps dans le système désertique de Gerenis.

En agissant depuis cette base, le GRA pouvait désormais harceler les installations impériales dans tout le Secteur Atrivis. Mais au fur et à mesure des succès remportés, l'inquiétude allait croissante. Les chefs du GRA avaient pleinement conscience de l'isolement dans lequel ils se trouvaient par rapport aux autres groupes de la galaxie. Et si les Impériaux organisaient une offensive majeure à partir d'un secteur voisin, ils n'avaient aucun moyen d'être prévenus à temps. Ils étaient, en effet, dans l'incapacité la plus totale de savoir ce qui se passait à l'extérieur de leur propre secteur. Telle était la situation que Mon Mothma découvrit à son arrivée...

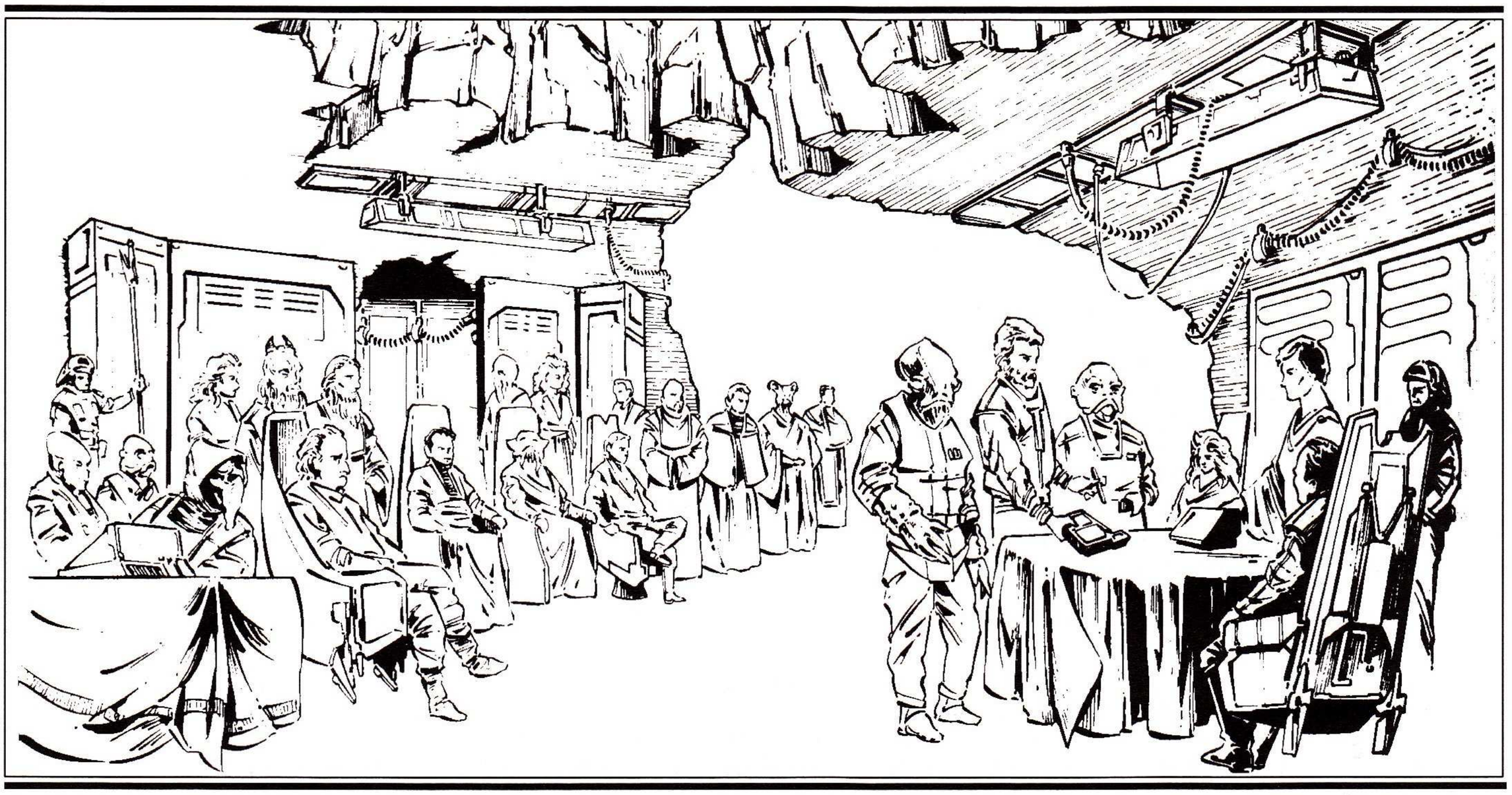
certes pas sans fondement, mais il y avaient plusieurs raisons importantes qui justifiaient cet état de fait. Mothma avait parfaitement conscience que le combat qui s'annonçait serait long, douloureux et effroyablement sanglant. Il était en effet plus que probable que l'Empereur emploierait tous les moyens à sa disposition pour anéantir les Rebelles. Or, même avant l'Etoile de la Mort, il possédait déjà une puissance de feu largement suffisante pour raser des planètes entières. Un grand nombre de personnes allaient mourir et l'Alliance n'aurait pas souvent la possibilité d'empêcher les massacres...

Or, il était tout simplement impossible d'espérer que les groupes de résistance adopteraient un comportement rationnel, dès l'instant où l'existence de leurs planètes — et de leurs compatriotes ! — serait en jeu. Ils n'auraient pu s'empêcher de combattre pour défendre leurs foyers et leurs proches, même si leur intervention risquait d'avoir par ailleurs des conséquences désastreuses pour la cause de la liberté. Mothma était convaincue que l'Alliance devait se battre pour la galaxie toute entière, et pas seulement pour quelques planètes et leurs habitants. Elle *se* savait assez forte pour pouvoir prendre les décisions qui s'imposeraient et ne souhaitait pas déléguer cette responsabilité à d'autres, surtout si leurs familles risquaient être menacées.

Mothma détestait le concept même de pouvoir absolu. Et si elle savait qu'elle en avait besoin pour mener l'Alliance à la victoire, elle n'avait aucune intention de devenir une sorte de nouvel Empereur. Le Traité Corellien comprenait d'ailleurs une clause



Allen Nunis



Allen Nunis

importante : tous les deux ans, des représentants des Alliés *étaient obligés* de se réunir pour élire leur chef. Ce dernier devait être désigné à la majorité relative et il leur faudrait ensuite s'engager à le soutenir au mieux de leurs capacités. Quoiqu'il en soit, jamais personne n'a osé opposer un candidat à Mothma au cours des nombreux votes qui ont eu lieu depuis.

Dès l'instant où les trois premiers groupes de résistance eurent accepté de s'unir, l'Alliance se développa à une cadence étonnante après que les autres groupes ont pu constater combien cette association était efficace. Mais même si elle fut particulièrement rapide, cette expansion respecta toujours des règles élémentaires de prudence, car il n'était pas question que l'Alliance croisse anarchiquement en sacrifiant discipline et organisation. Les Rebelles avaient tiré des leçons de leurs erreurs passées.

Des moyens financiers — composés pour l'essentiel de "dons" anonymes provenant de riches familles ou corporations — furent réunis avec efficience. Des vaisseaux purent alors être achetés par l'intermédiaire de sociétés "écrans", ou tout simplement "subtilisés" à des gouvernements sympathisants. Des structures de recrutement et d'entraînement furent installées sur les planètes les plus peuplées. Des "mondes-repaires" furent aménagés. Il fallut à peine quelques années pour que l'Alliance ressemble à l'organisation que nous connaissons aujourd'hui.

Le temps des unités de résistance isolées, faibles et sans coordination était désormais révolu. Il existait maintenant une *Alliance* parfaitement structurée et efficace, qui œuvrait en tant que force unifiée pour le bien de tous les êtres et pour restaurer la liberté au sein de la galaxie.

La Déclaration de Rébellion

Peu après la signature du Traité Corellien, Mon Mothma estima que le temps était venu pour la Rébellion de proclamer ses objectifs politiques à la face de la galaxie toute entière. Les responsables de la propagande impériale n'avaient jusqu'alors eu aucune difficulté à présenter les Rebelles comme "des pirates, des criminels et des anarchistes qui souhaitent renverser l'Empire à des fins strictement personnelles." En diffusant une "Déclaration de Rébellion", elle souhaitait mettre un terme à ces mensonges éhontés une bonne fois pour toutes.

La Déclaration de Rébellion fut rédigée par Mothma en personne et adressée directement à l'Empereur. Des millions d'holo-copies de ce document furent également remises au réseau d'espionnage de l'Alliance qui était à l'époque en plein essor. Quelques jours suffirent pour que cette Déclaration soit distribuée sur la plupart des planètes qui composaient l'Empire. Elle produisit exactement l'effet escompté par l'Alliance... et même plus encore !

Il ne fallut pas attendre très longtemps après cette distribution pour que plusieurs systèmes déclarent ouvertement leur allégeance à l'Alliance. Une attitude malheureusement aussi courageuse, qu'inconsciente. Mothma essaya bien de les raisonner avant qu'il soit trop tard, mais la réaction de l'Empire fut d'une telle rapidité et d'une telle violence que les "Mondes Sécessionnistes" furent anéantis en quelques semaines. Ces planètes avaient toutefois eu le temps, pendant ces quelques semaines de liberté, de remettre une grande partie de leurs armes, de leurs richesses et de leur main-d'œuvre à l'Alliance.

Le Bureau de la Propagande Impériale s'employa immédiatement à discréditer la Déclaration à coups

Déclaration Formelle de Rébellion

Nous, membres de l'Alliance Rebelle, communiquons aujourd'hui la présente déclaration à Sa Majesté l'Empereur et à toutes les espèces intelligentes de la galaxie, afin de faire mieux connaître les buts et objectifs poursuivis par notre mouvement.

Nous reconnaissons sans équivoque l'importance et la nécessité de l'institution d'un Gouvernement Galactique. Nous acceptons l'obligation pour chacun de se soumettre à ce Gouvernement en renonçant à certains droits et privilèges afin de préserver la paix, la prospérité et le bonheur de tous.

Nous avons la conviction que le Gouvernement Galactique doit tirer ses prérogatives et ses pouvoirs du libre consentement de ses administrés. Nous pensons, par conséquent, que si des êtres sont privés — de façon volontaire et malveillante — de leurs libertés élémentaires, ils disposent alors du droit inaliénable de renverser ou d'abolir le Gouvernement qui en est responsable.

Nous sommes convaincus que l'Empire Galactique a bafoué — de façon volontaire et malveillante — les droits des citoyens libres de la galaxie. Nous avons donc décidé d'exercer le droit inaliénable qui nous autorise à le renverser.

Nous n'avons pas pris cette décision à la légère. Un gouvernement établi depuis longtemps ne devrait jamais être changé pour des raisons mineures ou simplement conjoncturelles. Toutefois, quand un tel gouvernement n'a pas cessé de commettre des abus, des atrocités et d'autres actes moralement répréhensibles, exprimant par son comportement une volonté claire de réduire en esclavage tous les êtres libres, il est de notre droit — et de notre devoir — de le renverser.

L'histoire de l'actuel Empire Galactique regorge d'exactions commises à l'encontre de ses membres dans l'intention évidente de faire de vous, Empereur Palpatine, le despote absolu de la galaxie :

Vous avez dissous le Sénat qui était la voix du peuple ;

Vous avez mené une politique ouvertement raciste et organisé le génocide de toutes les populations non-humaines de la galaxie ;

Vous avez renversé des dirigeants planétaires régulièrement élus, afin de les remplacer par des Moffs et des Gouverneurs de votre choix ;

Vous avez institué de nouvelles taxes sans l'accord des assujettis ;

Vous avez assassiné et emprisonné sans procès des millions de personnes ;

Vous vous êtes emparé illégalement de terres et de biens privés ;

Vous avez, inconsidérément et sans nécessité, développé votre armée dans le seul but d'opprimer vos sujets.

En conséquence de quoi, nous — membres de l'Alliance Rebelle agissant au nom des êtres libres de la galaxie dont nous sommes les représentants — vous annonçons solennellement nos intentions :

Nous vous combattrons, vous et vos forces, par tous les moyens à notre disposition ;

Nous refuserons toute loi impériale contraire aux droits élémentaires des êtres libres ;

Nous vous destituerons et anéantirons l'Empire Galactique ;

Nous rendrons leur liberté à tous les habitants de la galaxie.

Pour atteindre ces objectifs, nous sommes prêts à faire don de nos biens, de notre honneur et de nos vies.

d'expressions sournoises parlant de "manifeste terroriste" ou "d'insurrection antiétatique", mais ses efforts réussirent seulement à jeter de l'huile sur le feu. Beaucoup d'habitants de la galaxie connaissaient maintenant l'existence de l'Alliance Rebelle et la plupart d'entre eux éprouvaient de la sympathie pour ce mouvement. L'Empire ne pouvait plus rien y changer.

La Bataille de Yavin

Malgré sa croissance rapide et le succès de ses opérations de guérilla contre l'Empire, l'Alliance avait encore besoin de livrer une grande bataille contre la glorieuse Marine Impériale. Cela s'avérait indispensable si elle voulait prouver définitivement sa valeur aux yeux de tous. Mothma prônait la patience — elle savait pertinemment que la toute jeune Flotte rebelle n'était pas de taille à se mesurer à celle de l'Empereur — mais le destin en décida autrement et les Rebelles durent se battre bien avant d'y être vraiment préparés.

L'Empire venait d'achever la construction de sa nouvelle arme ultime, la gigantesque Etoile de la Mort, une machine capable de détruire une planète entière d'un seul de ses tirs. L'Etoile de la Mort était lente et incroyablement coûteuse, mais elle constituait un instrument de terreur sans précédent dans l'histoire de la galaxie.

Alderande fut détruite en un clin d'œil. D'autres "planètes à problèmes" furent alors informées qu'elles subiraient bientôt le même sort si elles ne cessaient pas immédiatement toute activité anti-impériale. Il semblait que rien ne pourrait jamais arrêter l'effroyable puissance destructrice de l'Etoile de la Mort.

L'Alliance fut un moment désemparée, mais, même s'ils étaient confrontés à une menace de génocide à grande échelle, la plupart des Rebelles décidèrent de respecter leur serment et de continuer à se battre jusqu'à la victoire. Ils ne prirent toutefois pas cette décision à la légère ; en effet, il était apparu après enquête que l'Etoile de la Mort n'était peut-être pas totalement invulnérable...

Ainsi, du fait même de sa puissance démesurée, elle ne pouvait pas être sélective dans ses attaques. De

Atrivis et l'Alliance

Lorsque Mon Mothma se rendit dans le Secteur Atrivis, une nouvelle ère débuta pour les membres de la Résistance locale. En leur proposant de rejoindre les rangs de l'Alliance Rebelle, elle leur offrit, en effet, la possibilité d'entrer en relation avec d'innombrables groupes de combattants disséminés dans toute la galaxie.

Au début, les chefs du GRA hésitèrent un peu. Il leur avait fallu longtemps pour mettre sur pied une organisation efficace et ils éprouvaient quelques réticences à en abandonner le contrôle à des personnes extérieures. Mais Mon Mothma sut se montrer persuasive. Elle détailla notamment les avantages que pouvaient présenter pour le GRA un réseau de communications pangalactique et un commandement centralisé permettant de coordonner toutes les opérations. Elle reconnut évidemment que cela impliquait une certaine perte d'autonomie, mais elle fit valoir que c'était une contrainte indispensable si l'on voulait avoir la moindre chance de succès contre le monolithique Empire.

Elle fit également remarquer que le GRA recevrait une contrepartie en échange de sa perte d'indépendance. Elle envisageait, en effet, de faire de la base de Generis un centre de communication important qui relierait toutes les unités de la Résistance de la Bordure Extérieure entre elles par l'intermédiaire d'un réseau de satellites de transmission. La protection de ce centre serait alors assurée par une escadrille de chasse basée sur Generis...or le GRA n'avait, jusqu'à présent, disposé d'aucun chasseur stellaire !

Ces propositions donnèrent bien lieu à quelques âpres discussions, mais il apparut évident aux chefs de la Résistance que le fait de rejoindre l'Alliance Rebelle présentait beaucoup plus d'avantages que d'inconvénients. Bien sûr, il leur faudrait accueillir du personnel étranger et accepter de nouveaux risques et de nouvelles responsabilités. Mais la promesse de nouvelles armes et d'un meilleur équipement, alliée à la sécurité accrue qui découlerait des relations permanentes avec d'autres groupes de résistance, suffirent à enlever la décision.

Le Traité de Generis fut signé peu de temps après et le GRA se retrouva lié à l'Alliance pour le meilleur et pour le pire. C'est ainsi que le Secteur Atrivis entra véritablement en guerre.

nombreuses bases de l'Alliance étaient dissimulées sur des planètes impériales, or l'Etoile de la Mort n'aurait pu dans ce cas détruire les Rebelles qu'en éliminant également les citoyens loyaux. Si l'Empereur venait à ordonner l'extermination massive de ses propres sujets, même les mondes qui lui étaient soumis se soulèveraient pour défendre leur survie. L'Etoile de la Mort ne pouvait être employée efficacement qu'à l'encontre des planètes rebelles... or l'Empire ne savaient pas où celles-ci se trouvaient.

C'est alors que se produisit une catastrophe : l'Empire parvint à localiser la principale base de la Rébellion. C'était la pire chose qui soit arrivée à cette dernière depuis ses débuts. D'un seul coup bien porté, l'Empereur pouvait anéantir toute la structure de commandement de l'Alliance — ainsi qu'une bonne partie de son armement, de ses vaisseaux, de son équipement médical et de son matériel — ce qui risquait de compromettre considérablement ses projets, voire son existence même.

Dès que l'Etoile de la Mort connut les coordonnées de la base, elle se mit en mouvement. L'Empereur était maintenant convaincu que plus rien ne pourrait sauver les Rebelles.

Pourtant, une combinaison de chance et de hasard — à laquelle la Force n'était certainement pas étrangère — allait démontrer qu'il se trompait. Des semaines plus tôt, un commando d'espions rebelles opérant depuis une base secrète avait réussi à intercepter un fichier contenant toutes les données techniques concernant la station de combat "Etoile de la Mort". L'intervention de divers héros — tels que l'ancien Général Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker, le corsaire Yan Solo et la Princesse Leia — avait ensuite permis d'acheminer ces plans jusqu'à la base de la Rébellion installée sur la quatrième lune de Yavin.

Dès lors, des techniciens de l'Alliance dirigés par le Général Jan Dodona eurent la possibilité de découvrir un minuscule point faible dont il était éventuellement possible de tirer parti. Il s'ensuivit un titanesque affrontement de chasseurs stellaires à la surface de l'Etoile de la Mort, tandis que cette dernière s'approchait de la base secrète rebelle. Un seul tir d'une précision miraculeuse parvint alors à détruire la gigantesque station de combat.

Ce fut la plus grande heure de gloire de la Rébellion.

L'Alliance aujourd'hui

La destruction de l'Etoile de la Mort a semé le trouble et la confusion au sein des forces armées impériales. Les officiers de haut rang ont tous été sommairement démis de leurs fonctions (quand ils n'ont pas été purement et simplement exécutés) et les structures de commandement ont subi un remaniement complet.

L'Empereur a ensuite rapidement entrepris de regrouper ses forces en prévision d'une contre-offensive dévastatrice. Il a en outre chargé personnellement le Seigneur Vador de pourchasser et d'exterminer la Rébellion. La flotte placée sous les ordres de ce dernier est désormais la plus puissante qui ait jamais été constituée et son vaisseau-amiral — l'*Exécuteur* — est un extraordinaire Destroyer de classe *Super*.

En contraste total avec le désarroi qui règne dans les rangs de l'Empire, l'Alliance Rebelle fonctionne maintenant avec une efficacité accrue. La victoire de Yavin semble lui avoir donné une vitalité nouvelle et, depuis, elle fait preuve d'une énergie débordante. A ses débuts, la Rébellion s'était inspirée des célèbres héros de la Vieille République. Aujourd'hui, elle accorde toute sa confiance à ses jeunes recrues qui sont devenues ses nouvelles figures emblématiques.

La Rébellion dans la galaxie

L'Alliance Rebelle s'est acquise une véritable crédibilité en tant que puissance militaire. La nouvelle du

désastre de l'Etoile de la Mort s'est répandue comme une traînée de poudre au travers de la galaxie et a redonné espoir à ses habitants épris de liberté.

Les systèmes situés à l'extrême frange galactique ont sans doute été les plus impressionnés par ces événements, car ils redoutent plus que tout de tomber totalement sous la coupe de l'Empire. La plupart sont soumis depuis longtemps à une pression politique constante de la part des Impériaux, qui espèrent ainsi les dissuader de prendre directement part au conflit. Conscients du déséquilibre existant entre les gigantesques flottes aux ordres de l'Empereur et les forces relativement réduites de l'Alliance, ils n'ont souvent eu jusqu'à présent d'autre solution que de se rendre sans même livrer bataille.

Quoi qu'il en soit, l'éclatante victoire remportée par l'Alliance leur a maintenant donné une nouvelle motivation. Et s'ils ne désirent pas lier complètement leur sort à celui de la Rébellion, ils n'ont pas pour autant l'intention de se soumettre docilement au joug de l'Empire. Plus important encore : beaucoup de ces systèmes aident désormais secrètement l'Alliance en lui fournissant les fonds, l'équipement et les soldats dont elle a le plus grand besoin.

Dans le Noyau, où la présence impériale est particulièrement importante et où le Bureau de la Propagande fonctionne à plein rendement, la Rébellion suscite encore un certain scepticisme. La défaite de Yavin est plus volontiers mise sur le compte de l'incompétence des Impériaux que sur celui de l'efficacité des Rebelles. Beaucoup d'habitants de cette région pensent toujours que l'Alliance est formée de brigands, de pirates et d'anarchistes. Et même ceux qui la considèrent d'un œil plus amène, estiment qu'il s'agit seulement d'une relique de la Vieille République, qui est inéluctablement vouée à l'échec.

Politique

Pour l'Alliance, les succès politiques sont aussi importants — sinon *plus* importants — que les succès remportés sur le champ de bataille, même s'ils sont souvent liés. Ainsi, la Bataille de Yavin avait une grande importance stratégique — elle devait permettre de sauver la principale base de l'Alliance —, mais elle n'aurait jamais été possible sans les accords passés avec les fameux constructeurs navals de Mon Calamari des années auparavant. Si un gouvernement décide d'entretenir des relations amicales avec les Rebelles, sa décision est toujours accueillie comme une bénédiction — mais si ce même gouvernement choisit de se *joindre* à l'Alliance, cette bénédiction se transforme alors en grande victoire.

La Rébellion ne compte aucun allié parmi les systèmes qui composent le Noyau. Sur le plan politique, elle n'a eu jusqu'à présent que des rapports très limités avec cette région. De toute façon, même si un gouverneur planétaire ou un Moff désirait un jour engager des pourparlers avec l'Alliance, les structures en place ont été infiltrées par tellement d'agents du Bureau de la Sécurité Impériale que la moindre prise de contact présenterait des risques considérables pour chacune des parties. Et les grosses entreprises du Secteur Corporatif sont soumises à une surveillance encore plus étroite ! Pour trouver des soutiens politiques, la Rébellion est donc contrainte de se tourner exclusivement vers les systèmes reculés, les organisations clandestines et les négociants indépendants.

De plus, la réputation dont jouit l'Alliance ne facilite guère ses relations diplomatiques. La propagande impériale a en effet eu un certain succès en la dépeignant comme une organisation terroriste, et beaucoup de gouvernants planétaires ont aujourd'hui encore quelques scrupules à engager des discussions avec elle. Le Ministère de l'Education de l'Alliance a donc reçu pour mission de mettre au point une contre-propagande afin de modifier cette image négative. Cette tâche s'est d'ailleurs révélée considérablement plus facile après le génocide perpétré par l'Empire sur Alderande.

Bien que de nombreux systèmes éprouvent une certaine sympathie envers l'Alliance, rares sont ceux qui sont prêts à la soutenir ouvertement. La plupart redoutent par dessus tout que l'Empire exerce des représailles à leur encontre et leurs craintes sont *loin* d'être dénuées de fondements quand on sait ce qu'il est advenu d'Alderande. Lorsque les Impériaux découvrent qu'une planète soutient activement l'Alliance, ils n'hésitent jamais à employer des méthodes d'une extrême brutalité pour la châtier.

Toutefois, identifier et châtier une planète rebelle n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. Surtout quand la planète en question dispose d'une flotte spatiale pouvant opposer une résistance farouche. La Marine Impériale a beau être d'une incroyable puissance, elle ne peut pas être partout à la fois. Ainsi, l'Empire sait pertinemment que la planète Calamari aide l'Alliance, mais les Calamariens possèdent une formidable flotte défensive dans leur système. Or, comme la plupart des vaisseaux impériaux sont occupés à des tâches plus pressantes, Palpatine n'a pas encore eu le loisir d'envoyer une de ses armadas percer les défenses de Calamari afin de réduire cette planète en miettes.

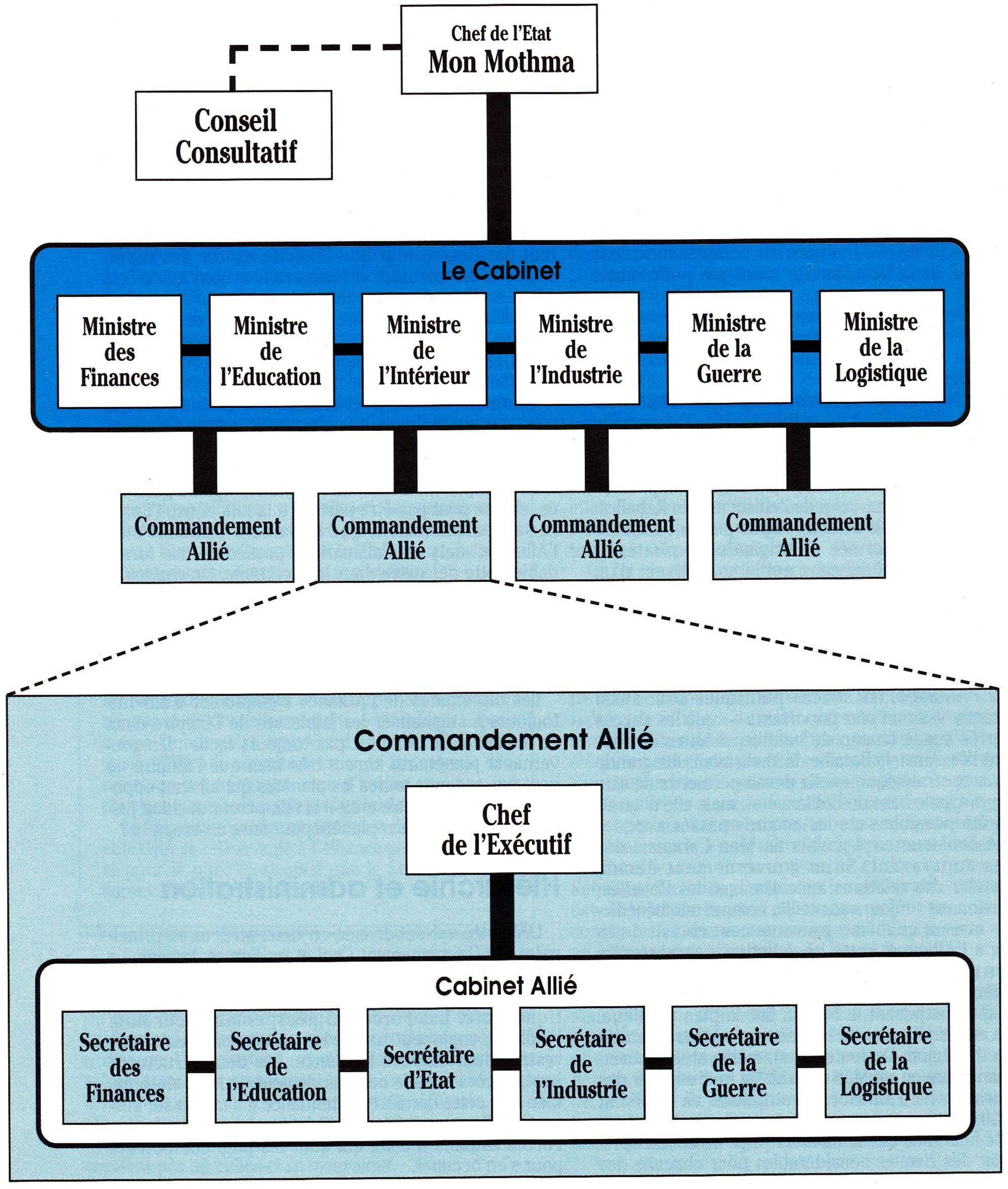
Les diplomates de l'Alliance s'emploient d'ailleurs toujours à stigmatiser les faiblesses de l'Empire dans ce domaine. Ce qui n'est pas toujours facile : les gouvernants planétaires *savent* très bien que l'Empire ne peut pas anéantir toutes les planètes qui lui sont opposées, mais que se passerait-il si l'Empereur décidait justement de choisir *leur* planète pour faire un exemple ?

Hiérarchie et administration

L'Alliance est subdivisée en deux structures principales : le Gouvernement Civil et les Forces Armées. Le Gouvernement Civil est chargé de l'approvisionnement, des transports, des taxes, des relations diplomatiques, etc. Les Forces Armées, comme leur nom l'indique, englobent toutes les unités spatiales et terrestres dont dispose l'Alliance. Les deux structures sont placées sous le commandement de Mon Mothma, bien que cette dernière ait tendance à s'intéresser surtout au Gouvernement Civil, laissant le contrôle des Forces Armées à ceux qui sont les plus compétents pour s'en occuper.

La description du Gouvernement Civil est présentée ci-dessous ; les Forces Armées seront abordées dans un chapitre ultérieur.

Structure politique de l'Alliance



Stephen Crane



Mon Mothma, principal architecte de l'Alliance Rebelle.

Al Williamson

Le Gouvernement Civil

Le Gouvernement Civil de l'Alliance doit remplir les mêmes fonctions que n'importe quel autre gouvernement : protection du peuple, collecte de fonds (taxes), entretien des administrations vitales, relations diplomatiques et défense. Beaucoup de ces fonctions sont déléguées aux gouvernements locaux des planètes qui se sont joints à la Rébellion. L'Alliance doit toutefois en exercer un certain nombre elle-même.

Le tableau de la page 16 détaille l'organisation de base du Gouvernement Civil de l'Alliance.

Le Chef de l'Etat

Le poste de Chef de l'Etat a été institué dans une perspective visant à mettre sur pied une sorte de "dictature représentative". Mon Mothma, qui a jusqu'à présent été la seule personne à exercer cette fonction, dispose de pouvoirs virtuellement illimités sur le Gouvernement Civil. Pendant son mandat, une de ses décisions peut toutefois être abrogée si les deux tiers du Conseil Consultatif votent une motion de censure contre elle, auquel cas Mothma serait automatiquement destituée. Il ne faut pas non plus oublier que des élections doivent être organisées tous les deux ans, afin de permettre éventuellement de désigner un nouveau Chef de l'Etat. Lors de ce scrutin, chaque gouvernement allié dispose d'une voix et le vote se fait à la majorité relative.

Si l'on se réfère au Traité Corellien, la fonction de Chef de l'Etat "sera supprimée une fois que l'Empereur aura été renversé, tué ou contraint d'une façon ou d'une autre à se démettre." Dans ce cas, le Conseil Consultatif prendra aussitôt en charge le pouvoir exécutif et une Convention Constitutionnelle sera formée afin de décider quelle forme revêtira le gouvernement de la Deuxième République Galactique.

Mon Mothma a la ferme conviction que le Gouvernement Civil a pour mission première de soutenir les Forces Armées de l'Alliance. En sa qualité de Chef de l'Etat, elle s'emploie donc à canaliser toutes les énergies disponibles afin d'alimenter, d'entretenir et de développer l'effort de guerre. De par sa fonction, elle est responsable de l'élaboration d'une stratégie militaire globale. Dans ce but, elle veille particulièrement à adapter les structures industrielles des Alliés aux besoins de guerre, tout en s'assurant que la Flotte et les troupes de l'Alliance sont toujours correctement approvisionnées.

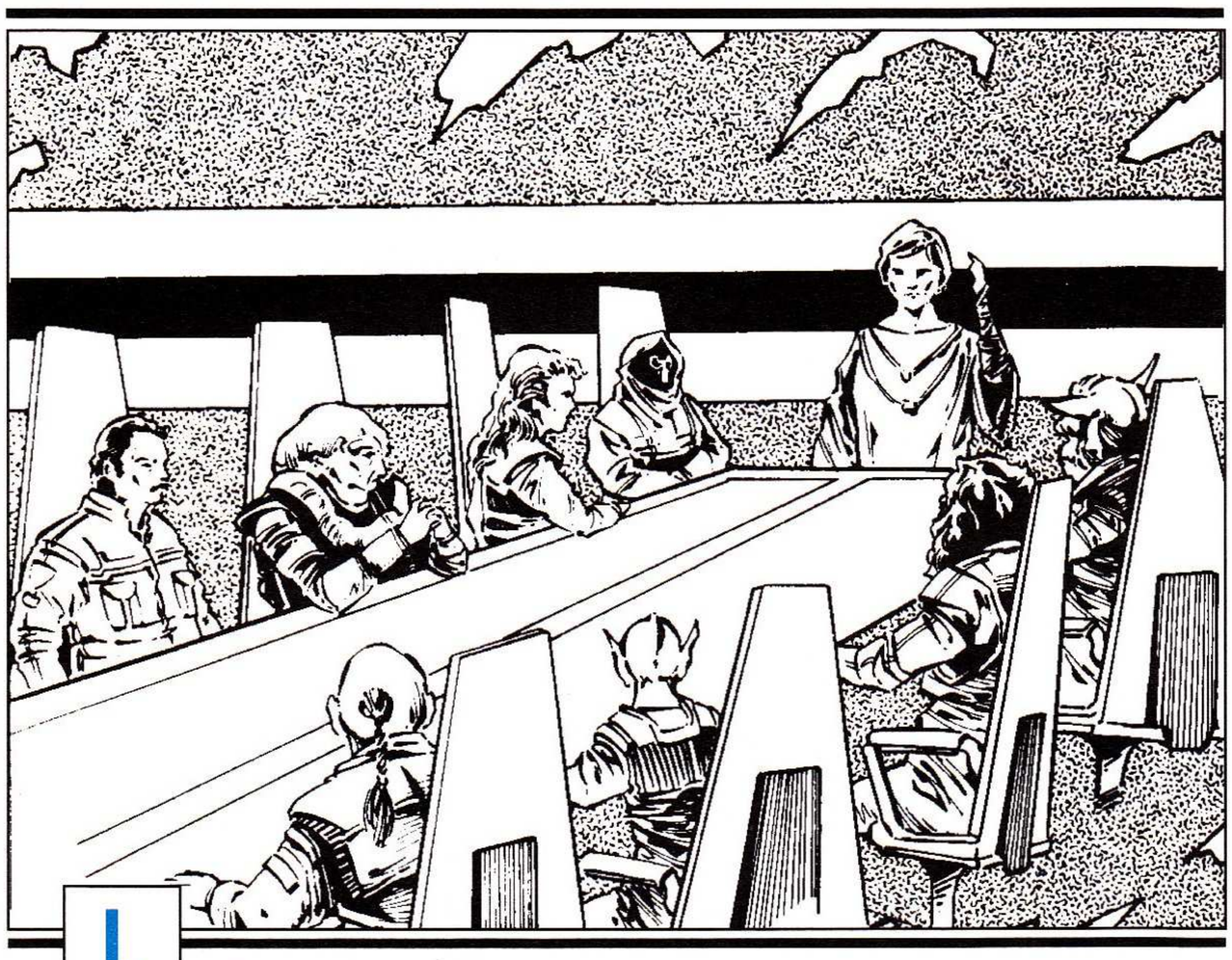
Le Chef de l'Etat est également responsable des relations avec les gouvernements non-alliés et il doit régler les différends qui peuvent opposer des gouvernements alliés.

Enfin, le Chef de l'Etat doit veiller au bien-être de tous les habitants de la galaxie dont l'existence pourrait être affectée par la Rébellion. En effet, le combat visant à renverser l'Empire a déjà fait bon nombre de victimes innocentes. Le Traité Corellien prescrit d'ailleurs à ce propos que le Chef de l'Etat doit "employer toutes les ressources qui ne sont pas indispensables à l'effort de guerre pour soulager les souffrances de ceux dont les vies ont été brisées par la Rébellion." Malheureusement, la quasi totalité des maigres ressources dont dispose l'Alliance sont absolument indispensables à l'effort de guerre. Les Rebelles n'ont donc guère les moyens d'aider tous ceux qui sont



Le Conseil Consultatif.

Allen Nunis



Allen Nunis

Le Cabinet de l'Alliance.

dans le besoin et ils se bornent, par conséquent, à s'occuper des plus défavorisés.

Le Conseil Consultatif

Le Conseil Consultatif est formé de représentants des sept gouvernements alliés "qui ont subi les plus lourdes pertes au cours de la bataille menée contre l'Empereur." De toute évidence, ce n'est pas là un "honneur" très enviable... Ce système garantit toutefois que les Alliés qui ont le plus souffert auront toujours leur mot à dire en ce qui concerne l'administration de l'Alliance.

Les attributions officielles du Conseil se limitent seulement à approuver ou à désapprouver les décisions du Chef de l'Etat. Ses membres ont le droit de démettre ce dernier et d'organiser de nouvelles élections, si les deux tiers d'entre eux (cinq membres sur sept) votent une motion de censure. Jusqu'à présent, cela ne s'est jamais produit.

En plus de ses attributions officielles, le Conseil Consultatif possède aussi une certaine "autorité morale". Mothma écoute toujours avec la plus grande attention les observations formulées par ses membres et il est peu probable qu'elle envisage un jour une action que la majorité d'entre eux serait susceptible de désapprouver.

En principe, la Princesse Leia Organa devrait faire partie du Conseil... Alderande est toujours considérée comme un gouvernement allié et cette planète a certainement subi les pertes les plus importantes de ce conflit ! La princesse a toutefois décliné l'offre qui lui a été faite de siéger au sein de cette assemblée, car elle préfère consacrer ses efforts à d'autres tâches utiles pour la Rébellion.

Le Cabinet

Le Cabinet est l'institution qui permet à Mothma de diriger efficacement l'Alliance dans toute son intégralité et sa diversité. Ses membres sont choisis pour leur intelligence, leur détermination et leur sens pratique. Le Cabinet se charge de faire appliquer les décisions politiques prises par Monthma au nom de l'Alliance.

Les réunions du Cabinet sont supervisées par un Secrétaire de Cabinet, qui doit les présider lorsque Mothma est absente. Ce Secrétaire est également chargé de recruter et de former des officiers ministériels "sûrs" en fonction des besoins qui se font jour.

Tout est mis en œuvre pour que les ministères de l'Alliance fonctionnent avec le maximum d'efficacité. Et s'ils peuvent compter plusieurs milliers de bureaucrates répartis sur des dizaines de planètes différentes, les équipes placées directement sous les ordres des Ministres ne dépassent jamais cinquante personnes (secrétaires, assistants, coordinateurs et autres fonctionnaires compris).

Le Ministère des Finances

Ce ministère s'occupe de la gestion des revenus et des dépenses de l'Alliance. Il est notamment chargé de collecter les fonds nécessaires à la conduite de la guerre.

La guerre coûte cher. Les vaisseaux de combat, les chasseurs stellaires, les armes légères, les vivres, les vêtements et les abris doivent être pris minutieusement en compte dans le budget de l'Alliance. Pour couvrir toutes ces dépenses, le Ministère des Finances a toute latitude pour taxer les gouvernements alliés. La charge fiscale endurée par ces derniers est très lourde, car la plupart doivent aussi payer des impôts à l'Empire.

En plus de ses attributions fondamentales, ce ministère émet également des "Bons du Trésor de l'Alliance". Ces bons à long terme et à faible rendement sont normalement remboursables 25 ans après la fin de la guerre. A en croire les spécialistes boursiers, l'Alliance ne constitue pas un placement très rentable. De toute façon, les gouvernements qui acquièrent des BTA ne le font pas dans un but spéculatif, mais seulement pour soutenir l'effort de guerre.

Le Ministère des Finances doit aussi battre la monnaie de la Rébellion. En principe, le Crédit de l'Alliance (CA) est censé avoir la même valeur que le Crédit Impérial. Dans la réalité, le taux de change du marché (noir ?) est de 25 Crédits de l'Alliance pour 1 Crédit Impérial. Malgré cela, les sympathisants de la Rébellion acceptent souvent les Crédits de l'Alliance à leur valeur nominale, alors que l'Empire dénie toute valeur à cette monnaie.

Le Ministère de l'Education

Ce ministère a deux fonctions principales : espionner pour le compte du Gouvernement Civil et assurer la propagande de la Rébellion. (En ces temps de crise, l'éducation proprement dite est laissée à la charge des gouvernements de l'Alliance.)

Les Renseignements Civils se consacrent essentiellement à la collecte passive d'informations diverses et à la surveillance des communications civiles de l'Empire : journaux holographiques, etc. Les missions d'espionnage les plus prestigieuses (et les plus dangereuses) sont laissées aux Services Secrets militaires, bien que les Renseignements Civils possèdent des officiers de liaison au sein de la plupart des réseaux clandestins locaux afin de s'assurer que le gouvernement est toujours tenu informé des événements importants dans les plus brefs délais. Les Renseignements Civils supervisent également les missions d'infiltration ordonnées par le Gouvernement Civil.

Le Bureau de la Propagande a pour mission de donner à la galaxie une image exacte de l'Alliance. Pour l'essentiel, cela consiste surtout à contrer la propagande impériale qui s'ingénie à présenter les Rebelles comme des malades mentaux, des brigands et des anarchistes. La Déclaration de Rébellion a d'ailleurs eu un effet très positif sur la réputation de l'Alliance. Depuis sa diffusion, les responsables de la propagande ennemie se sont limités à mettre en valeur l'infinie puissance de l'Empire et les faiblesses de la Rébellion, espérant ainsi convaincre la galaxie que toute révolte est condamnée d'avance. Cette tactique s'est d'ailleurs révélée assez efficace... jusqu'à ce que le Ministère de l'Education distribue 20 000 holo-enregistrements montrant la destruction de l'Etoile de la Mort lors de la Bataille de Yavin.

Le Ministère de l'Intérieur

Le Ministère de l'Intérieur et le Corps Diplomatique qui lui est subordonné, s'occupent des relations avec les gouvernements non-alignés. Ce ministère est le plus important de ceux qui composent le Cabinet. En cas de décès ou d'empêchement du Chef de l'Etat, le Ministre de l'Intérieur est censé prendre en charge le gouvernement jusqu'à ce qu'un nouveau Chef de l'Etat puisse être désigné.

Le Ministère de l'Industrie

Ce ministère contrôle la production industrielle de l'Alliance. Les seules usines importantes sur lesquelles la Rébellion exerce un contrôle direct sont celles qui sont installées sur des mondes-repaires ou sur des planètes qui se sont ouvertement déclarées en faveur de l'Alliance (comme Mon Calamari, par exemple). Ces énormes unités de production fonctionnent toutefois jour et nuit afin de fabriquer tout le matériel de guerre vital qu'il est impossible de se procurer par d'autres moyens : vaisseaux, artillerie lourde, etc.

Le reste — les armes légères, les vêtements, les medpacs, etc. — doit être produit dans des ateliers clandestins installés sur des planètes favorables à la Rébellion, acheté au marché noir ou subtilisé à l'Empire.

Le Ministère de la Logistique

Ce ministère est chargé de mendier, d'emprunter ou de voler les vivres, les habits et les autres fournitures dont ont besoin la Flotte et les Forces Armées de l'Alliance.

De prime abord, on pourrait penser que cette mission ne présente pas de difficultés majeures. L'Alliance n'a en effet pas de problème d'approvisionnement en ce qui concerne la nourriture, car ses mondes-repaires et les Territoires de la Bordure Extérieure produisent souvent des récoltes largement excédentaires. Malheureusement, l'Alliance rencontre les pires difficultés quand il s'agit d'acheminer les vivres à bon port. Sa flotte de transport ne compte pas assez de vaisseaux adaptés à cette tâche et il lui faut donc se contenter d'une armada vieillissante composée de petits cargos particulièrement lents qui constituent des proies faciles pour les vaisseaux de guerre impériaux.

La récente évacuation de la base rebelle de Yavin n'a fait qu'aggraver cette situation déjà difficile. En effet, pratiquement tous les vaisseaux de transport de l'Alliance ont dû participer à l'évacuation du personnel et du matériel de Yavin. L'approvisionnement des autres bases en a beaucoup souffert et certaines connaissent maintenant les affres de la famine.

Le Ministère de la Guerre

Le Ministère de la Guerre est chargé de diriger les Forces Armées de l'Alliance en transformant les directives générales de Mon Mothma en stratégies militaires applicables sur le terrain. La plupart des décisions opérationnelles sont laissées à l'appréciation des Chefs d'Etat-Major concernés, afin que le Ministre puisse se concentrer sur la stratégie globale et la coordination des efforts de son administration avec ceux des Ministères des Finances, de l'Intérieur, de l'Education, de l'Industrie et de la Logistique.

Pour plus de détails sur les Forces Armées de l'Alliance, reportez-vous au chapitre trois.

Les Commandements Alliés

Cette dénomination englobe les gouvernements des nations alliées et les Quartiers Généraux de Secteurs qui opèrent dans les régions de l'espace où il n'existe aucune nation affiliée à l'Alliance. Bien qu'il soit toujours tenu de s'adresser au Haut Commandement pour toutes les questions importantes, chaque Commandement Allié jouit d'une relative autonomie pour conduire des opérations dans sa zone d'influence.

Les Commandements Alliés adoptent généralement des institutions calquées sur celles du gouvernement central de l'Alliance : Chefs de l'Exécutif, Cabinets, etc. Toutefois, le fonctionnement de ces institutions varie dans de larges proportions d'un Commandement à l'autre. Il y a de nombreuses raisons permettant d'expliquer cet état de fait. Certaines races extra-terrestres ont ainsi des conceptions politiques radicalement différentes de celles des Humains et il leur serait impossible de s'intégrer correctement dans les structures hiérarchiques de l'Alliance si celles-ci étaient trop rigides. De plus, beaucoup d'Alliés possédaient déjà leurs propres institutions avant de rejoindre les rangs de la Rébellion et celles-ci ont été conservées chaque fois que cela a été possible.

Dans certains cas, le Chef de l'Exécutif peut parfois être le souverain héréditaire d'une planète, alors que son Cabinet n'est composé que de membres de sa famille. Dans d'autres, le Chef de l'Exécutif et le Cabinet peuvent être élus au suffrage universel, nommés par un sénat ou — cas extrême — être désignés par un tirage au sort. L'Exécutif peut revêtir la forme d'une assemblée : ruche, conseil directorial ou corps législatif. Un seul individu peut éventuellement avoir plusieurs sièges au sein d'un Cabinet... et plusieurs individus peuvent aussi avoir à se partager un même siège.

Le Haut Commandement de l'Alliance accorde peu d'importance à la forme de ces institutions, pourvu qu'elles fonctionnent. Tant, par exemple, que le Ministre de l'Industrie peut s'adresser à tout moment au Secrétaire de l'Industrie de Churnis afin de savoir combien de tonnes de minerai son secteur pourra produire au cours des cinq prochaines années, le Haut Commandement se moque bien de savoir si le Secrétaire en question est un homme, une femme, un extra-terrestre, un Droïd, un groupe, une sous-commission, un conseil ou un essaim.

Chapitre Deux
Services Secrets de l'Alliance

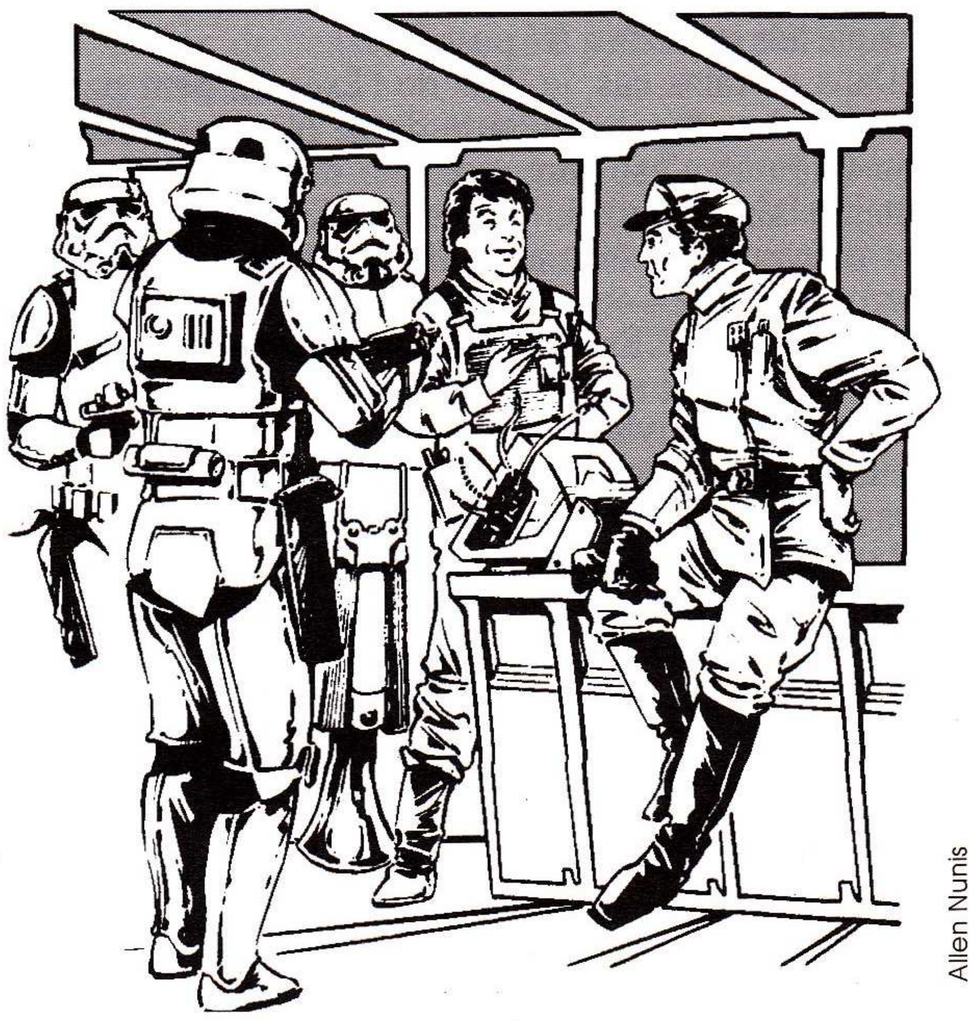
Hé, Troomis, qu'est-ce qui cloche ?"

Troomis se leva lentement en prenant bien soin d'effacer de son visage toute trace de crainte ou de surprise, pour arborer une expression avenante et vaguement stupide. Il se tourna vers l'officier impérial, baissant la tête en signe de soumission.

"Euh, b'jour Cap'taine Creeve. Rien d'grave ; j'nettoie juste une des arrivées d'air de l'amplificateur de c't'unité de communication... Euh, j'dois avoir mon ordre de mission queq'part par là..."

Il commença à fouiller fébrilement dans une ample sacoche crasseuse — éparpillant sur le sol des outils, des chiffons graisseux et d'autres objets impossibles à identifier, au grand amusement du capitaine — avant d'en extraire triomphalement une carte magnétique ébréchée et couverte de miettes.

Il fit mine de la donner au Capitaine Creeve, mais celui-ci recula précipitamment en la voyant. Les cartes magnétiques de Troomis avaient en effet la réputation de pouvoir bloquer et mettre hors service n'importe quel lecteur en bon état de marche. A part ce petit défaut, le gaillard était irréprochable : il s'était toujours comporté comme un travailleur infatigable, sympathique et parfaitement inoffensif. Après son service, il lui arrivait de venir au mess des officiers afin de cirer des chaussures, de nettoyer les tables et d'accomplir toutes sortes de petits travaux pour trois fois rien.



Allen Nunis

C'était là un des bons côtés de cette affectation : les autochtones étaient tellement pauvres qu'ils auraient fait n'importe quoi pour un crédit. On disait même qu'un homme pouvait avoir tout ce qu'il désirait avec sa solde.

Les femmes n'étaient pas mal non plus, même si elles se montraient parfois un petit peu trop futées. Creeve frotta machinalement une cicatrice sur son cou, sans remarquer l'éclair de haine viscérale qui passa un instant sur les traits de Troomis.

Le Capitaine s'apprêtait à retourner à ses affaires. "Pas besoin de voir ton autorisation, mon petit gars. Je sais que tu es dur à l'ouvrage. Continue comme ça à faire du bon boulot." Il fit demi-tour pour s'en aller, mais se ravisa.

"Oh, au fait, quand tu auras fini ton service, pourrais-tu faire un tour du côté de ma piaule ? Une nouvelle inspection "surprise" est prévue pour demain et mes quartiers ont besoin d'un peu de rangement."

Troomis lui répondit par un hochement de tête empressé et le Capitaine lui adressa un petit signe amical avant de reprendre sa ronde.

Le sourire qu'arborait Troomis disparut alors comme s'il n'avait jamais existé — comme si le simple fait de sourire avait été pour lui une épreuve douloureuse. L'ouvrier attendit que le capitaine disparaisse au loin, avant de s'agenouiller pour finir de brancher l'enregistreur qu'il était en train d'installer sous la console.

Bientôt — se dit-il en son for intérieur alors qu'il repensait à Creeve — bientôt, l'Alliance passera à l'attaque et la véritable guerre commencera. Je pourrai alors arrêter mes simagrées et poursuivre l'œuvre commencée par ma sœur. Bientôt, ton "petit gars" se fera un plaisir de te trancher la tête pour aller la déposer sur sa tombe.

******

Le Capitaine Ioth du service des Analyses de la Marine de l'Alliance essuya ses yeux embués de fatigue avant de continuer à lire les données qui s'inscrivaient devant lui. Les chiffres se succédaient sur l'écran à une telle cadence qu'aucun humain n'aurait pu les lire, et pourtant aucun détail n'échappait à Ioth. Cela faisait des heures

maintenant qu'il était là, à guetter des combinaisons ou des aberrations qui auraient pu dévoiler les intentions de l'ennemi. La race de Ioth était parfaite pour ce genre de travail, car elle pouvait assimiler des valeurs chiffrées avec la précision d'un ordinateur, tout en étant capable de les juger avec l'esprit créatif qui caractérisait les êtres vivants. L'Empire s'était privé de sérieux atouts en interdisant aux extra-terrestres d'occuper des postes importants au sein de son gouvernement…

Ioth était actuellement absorbé dans l'étude des réquisitions effectuées par l'Empire au cours des huit derniers mois. Il ignorait comment l'Alliance avait réussi à obtenir ces informations, mais comme il était plutôt de nature timide et que le simple concept de meurtre le révulsait, il n'avait pas vraiment envie de le savoir.

"Accroissement de 0,05 pour cent des réquisitions dans le Secteur Carrion… aucun intérêt. Diminution de 0,04 pour cent sur Tierfon… Mmm… La flotte sectorielle d'Oplovis a augmenté ses réquisitions de 4,1 pour cent…"

Il nota ce détail et poursuivit sa lecture. Quelqu'un d'autre déciderait si cela avait une signification.

*****



Allen Nunis

Le Commandeur Zgorth'sth, officier supérieur du service des Intentions, but une nouvelle tasse de gav tout en compulsant ses rapports. Sa mission consistait à éplucher les informations que ses quinze subordonnés avaient compilées et notées à son intention comme pouvant présenter un éventuel intérêt. C'était un travail de gratte-papier et il avait sous ses ordres trois autres catégories de bureaucrates qui passaient tous au peigne fin des informations insignifiantes pour la "plus grande gloire de l'Alliance". Comme il regrettait l'époque où il était agent !…

Aah.

Pas grand chose d'intéressant aujourd'hui, comme d'habitude. La plupart du temps, ce travail était aussi ennuyeux que peu gratifiant : il fallait des efforts gigantesques pour obtenir des résultats marginaux.

Il aurait aimé être sur le terrain. Il adorait les affaires d'espionnage, mais sur un monde impérial il aurait été aussi repérable qu'une mouche sur le crâne d'un chauve. Il existait, toutefois, quelques endroits de la Bordure Extérieure où des gens comme lui pouvaient encore se fondre dans l'anonymat…

Attendez un peu.

La flotte d'Oplovis a augmenté de 4,1 pour cent ses réquisitions ? Il sentait confusément qu'il y avait là quelque chose d'anormal, mais quoi ? Il coupa ses organes sensoriels élémentaires et, pendant un long moment, resta plongé dans ses réflexions, assis et parfaitement immobile, attendant de trouver une réponse.

C'est ça !

Il pianota rapidement sur le clavier de son terminal et retrouva des rapports d'opérations qu'il s'était contenté de survoler quelques neuf semaines plus tôt.

Voyons voir. Il y a huit mois de cela, la Flotte d'Oplovis a été battue à plate couture par une escadre de la Flotte de l'Alliance dans le système Yuvern (où diable cela peut-il se trouver ?). Deux mois plus tard, Vador — le bouffon de l'Empereur — s'est occupé en personne de "démettre" son malheureux amiral en employant sa méthode habituelle, avant de le remplacer par un autre officier. Depuis, la Flotte n'avait plus fait grand chose. Elle s'était toujours bornée à rester dans les parages de sa base installée sur la planète Harrod. Et maintenant, voilà qu'elle augmentait ses réquisitions de plus de quatre pour cent…

Réfléchissons.

Deux mois pour que le nouvel amiral règle toutes les paperasseries et prenne véritablement le contrôle de la flotte ; quatre mois de manœuvres, histoire d'éprouver un peu les hommes et la nouvelle structure hiérarchique. Maintenant, le Commandement Naval a dû perdre un peu patience et s'apprête à envoyer la flotte en opération. L'amiral a donc ordonné que tous ses vaisseaux soient totalement approvisionnés et prêts à partir en campagne.

Son raisonnement était un peu tiré par les cheveux, mais pour Zgorth'sth cela suffisait pour qu'on ouvre un dossier préliminaire… et peut-être même pour qu'on aille surveiller sur place les mouvements de la flotte. Il dit quelques mots dans son communicateur, avant de se replonger dans ses rapports.

*****

Le Droïd Sonde de l'Alliance D-127X traversa les limites du Secteur Oplovis en poussant des bourdonnements et des bips joyeux. Epier les transmissions de la flotte sectorielle n'était pourtant pas une mince affaire, car les fréquences de transmission des Impériaux étaient saturées d'informations : conversations d'hommes d'équipage qui utilisaient des communicateurs mal isolés, transferts de données informatiques entre vaisseaux, messages codés à haute densité envoyés par le vaisseau amiral à sa base, etc. La Marine Impériale s'était toujours obstinément refusée à contrôler strictement ses communications, considérant que son code était suffisamment "indéchiffrable" pour qu'elle n'ait rien à craindre de l'Alliance.

D-127X se moquait bien sûr de ce genre de considération. Il se contentait de faire son travail : enregistrer autant d'informations que possible et envoyer des rapports hebdomadaires au QG de l'Alliance à l'aide de Droïds Sondes hyperspatiaux télécommandés. Il en avait cinq lorsqu'il était arrivé dans le secteur et il ne lui en

restait plus qu'un seul maintenant. Une fois qu'il serait parti, un autre Droïd viendrait prendre le relais de D-127X qui pourrait ainsi aller se ravitailler à sa base.

Mais deux jours avant la date prévue pour la fin de sa mission, D-127X remarqua un vaisseau impérial qui s'approchait de la zone dans laquelle il se trouvait. Ses senseurs lui permirent d'identifier l'appareil comme étant un vaisseau-sentinelle à long rayon d'action : la flotte impériale commençait à couvrir ses flancs. D-127X nota la trajectoire de l'appareil, avant de se mettre prudemment hors de portée de détection. Soudain, le vaisseau accéléra, modifia sa course et se dirigea droit sur lui.

D-127X étudia toutes les possibilités. Il y avait maintenant 99,001 pour cent de chances qu'il ait été repéré. Or, il n'était qu'un Droïd de surveillance conçu pour agir aussi discrètement que possible et ne pouvait pas atteindre des vitesses élevées. Il lui était donc impossible de distancer le vaisseau qui s'approchait. Il avait reçu des ordres précis au cas où une situation de ce genre se présenterait.

Après avoir largué son ultime Droïd Sonde hyperspatial — qui était bien plus rapide que lui — afin d'informer le QG de l'Alliance, D-127X attendit un peu que son messager soit hors de danger. Ensuite, il bippa trois fois avec tristesse, effaça ses mémoires internes et s'autodétruisit…

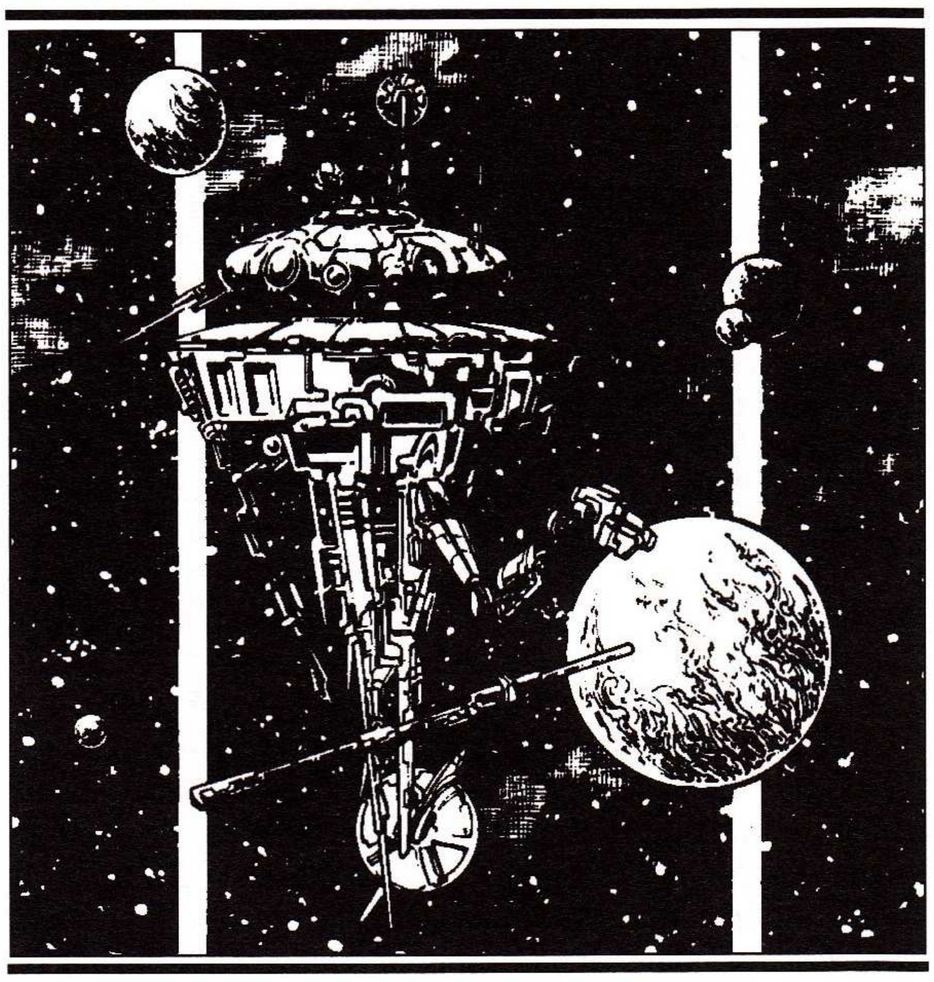
*****

Le Général Vernan, chef des Services Secrets de l'Alliance, dormait dans son lit quand son communicateur à appels prioritaires émit un bourdonnement. Il lâcha un juron, se frotta les yeux et avala un peu d'eau avant de répondre.

"Vous avez intérêt à avoir une bonne raison pour me déranger," dit-il en guise de formule de politesse.

"Bonsoir Général ! J'espère que je n'ai pas interrompu votre sommeil réparateur ?"

Le Commandeur Zgorth'sth éclata de rire dans le communicateur en entendant l'obscénité que Vernan lui répondit. Comme à l'accoutumé, Zgorth'sth se montrait un peu trop familier. C'était un bon officier, mais il faudrait penser à le renvoyer sur le terrain un de ces jours.



Allen Nunis

Zgorth'sth commença à parler. "Général, un Droïd Sonde vient juste de rentrer. Notre Droïd de surveillance qui opérait dans le secteur Oplovis s'est autodétruit il y a douze heures ; apparemment, la flotte a commencé à poster des sentinelles."

"A cette heure de la nuit ? Est-ce que ces fichus Impériaux ne pourraient pas avoir un minimum de considération pour un pauvre général surmené ? Bon, très bien. Signalez ça aux Renseignements Navals : on dirait qu'Oplovis va entrer dans la partie. Dites aux responsables de la Marine que je suis convaincu que les Impériaux vont se rendre dans le système Atrivis afin d'anéantir l'armée de Mantooine. S'ils suivent leur procédure habituelle, ils se mettront en marche dès demain. En agissant rapidement, Ackbar peut arriver le premier à Mantooine et les exterminer au fur et à mesure qu'ils sortiront de l'hyperespace."

De précieuses minutes s'écoulèrent tandis que Zgorth'sth s'activait à traduire les déclarations du général en instructions militaires susceptibles d'être codées. Quand il eut terminé, il relut son texte à Vernan afin de s'assurer qu'il n'avait pas commis d'erreur. Tout était correct, comme d'habitude.

"Ça me semble bon. Envoyez ça immédiatement par Droïd messager. Je vais me recoucher. Demandez à ce que quelqu'un me réveille dans deux heures… une danseuse twi'lek, si possible."

Vernan hésita avant d'appuyer sur le bouton qui permettait de couper la communication. Il sourit malicieusement et reprit : "Arrangez-vous plutôt pour qu'on ne vienne pas me déranger avant quatre heures. Si je n'ai pas mes six heures de sommeil réparateur, je risque de devenir un jour aussi laid que vous, coco.

"Vernan, terminé."

Il pressa le bouton avant que Zgorth'sth ne puisse répliquer. Il gloussait encore quand il se remit au lit.

*****

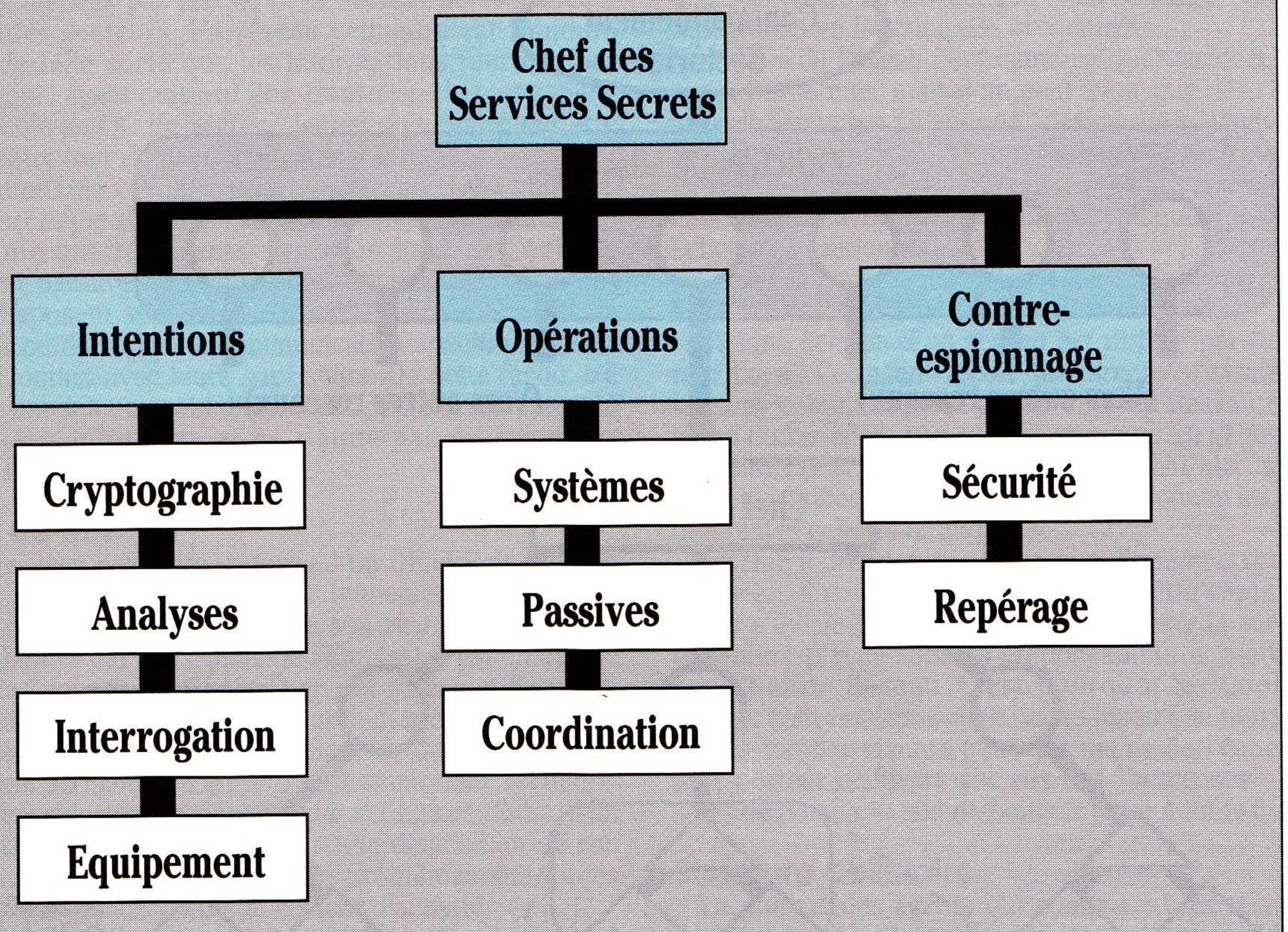
Trois jours plus tard, au moment où elle sortait de l'hyperespace dans le système Atrivis, la Flotte d'Oplovis se retrouva nez à nez avec une formation de combat composée de trois croiseurs de l'Alliance. La surprise était totale. La flotte impériale fut vaincue sans difficulté et la Rébellion ne subit que des pertes minimes. L'armée de Mantooine était sauvée.

Le rôle des Services Secrets de l'Alliance

Les Services Secrets constituent le système nerveux de l'Alliance. C'est en effet grâce à eux que les Rebelles sont en permanence tenus informés des agissements et des projets de l'Empire. Sans eux, l'Alliance serait aveugle et ne pourrait pas être en mesure d'affronter la puissance colossale que représentent l'Armée et la Marine Impériales. Sans les Services Secrets, les forces armées de la Rébellion n'auraient certainement jamais la possibilité de remporter la moindre victoire.

Bien qu'ils soient placés sous le contrôle direct des Forces Armées de l'Alliance, les Services Secrets fournissent également des informations au Gouvernement Civil, et tout particulièrement à son corps diplomatique. Il est

Services Secrets de l'Alliance



Stephen Crane

toujours extrêmement délicat et dangereux de gagner de nouveaux alliés à la cause de la Rébellion. Les agents de l'Empire sont infiltrés partout. Les diplomates de l'Alliance doivent donc pouvoir avoir l'assurance qu'une rencontre avec un allié potentiel ne risque pas de se transformer en embuscade.

Même lorsque des dirigeants planétaires souhaitent sincèrement rejoindre l'Alliance, les Services Secrets doivent d'abord veiller à ce qu'ils puissent le faire en toute sécurité. La plupart des planètes préfèrent souvent garder secrète leur appartenance à l'Alliance, afin de ne pas encourir d'éventuelles représailles impériales. Mais, pour cela, il faut au préalable que tous les agents et les assassins à la solde de l'Empire, présents sur place, aient été identifiés et neutralisés (tués, "retournés" ou mis hors d'état de nuire d'une façon ou d'une autre). Sinon, l'adhésion des planètes concernées ne serait qu'un secret de polichinelle. Le temps qu'un espion communique un rapport et l'Empire enverrait aussitôt sur place une force d'occupation...

En plus de ces responsabilités non négligeables, les Services Secrets jouent également un rôle offensif très important. Au fil des années, ils ont recruté plusieurs millions d'individus vivant sur diverses planètes contrôlées par l'Empire. Ces agents dévoués et parfaitement entraînés ne se contentent pas seulement de transmettre des informations, ils peuvent aussi détruire des dépôts, saboter des vaisseaux, attaquer des avant-postes, assassiner des collaborateurs, etc.

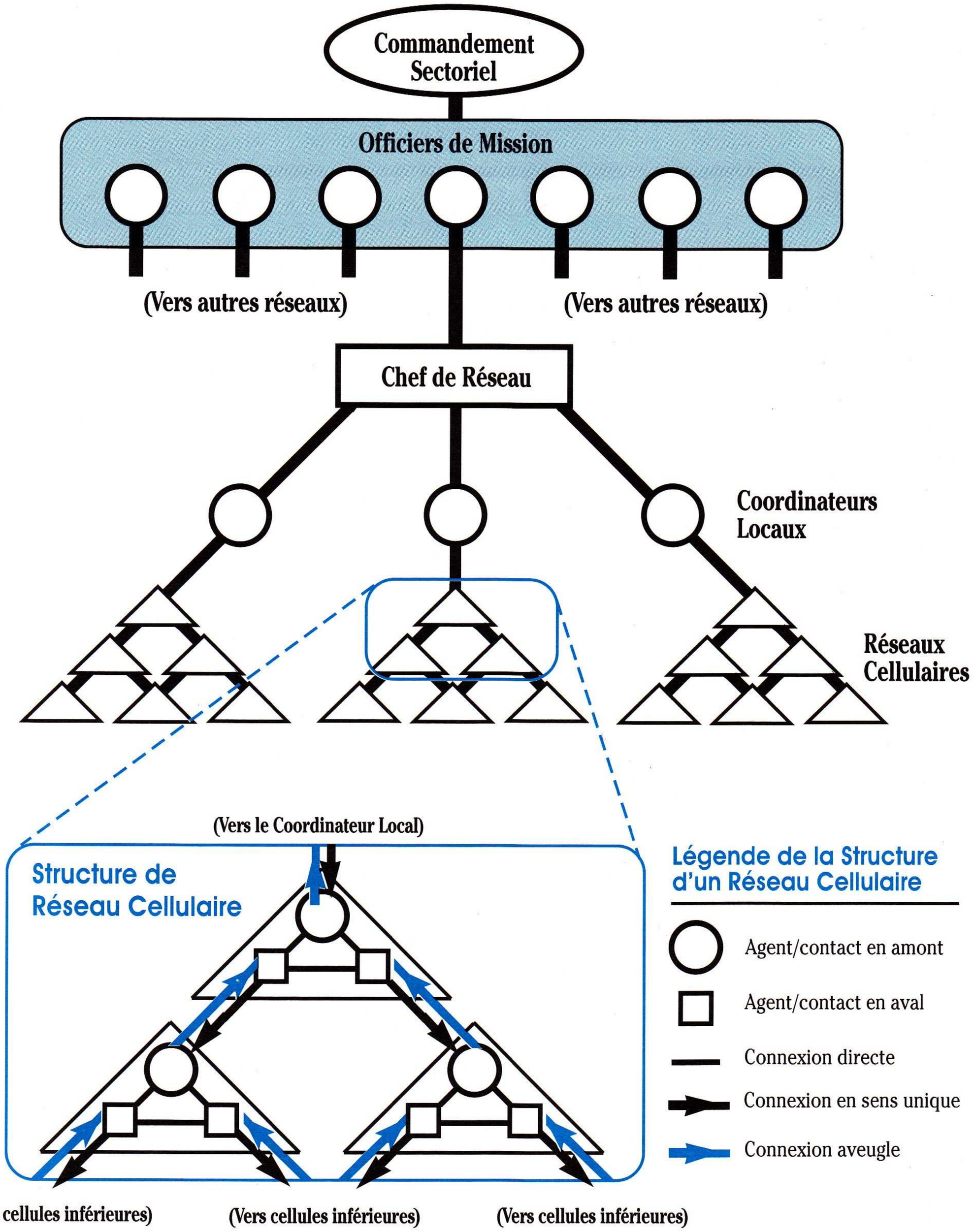
Ces opérations peuvent avoir une importance capitale du simple fait qu'elles s'attaquent au potentiel militaire impérial et monopolisent l'attention d'unités ennemies qui auraient normalement dû être envoyées au front. Mais leur efficacité est encore accrue lorsqu'elles sont menées en étroite collaboration avec les Forces Armées de l'Alliance. Faire sauter une station énergétique sur une planète reculée peut embarrasser pendant un certain temps la garnison locale ; mais si cette explosion survient juste quelques heures avant qu'une unité des Forces Spéciales de l'Alliance attaque la planète en question, elle peut avoir des conséquences bien plus dévastatrices...

Chef des Services Secrets

Le Chef des Services Secrets occupe une place extrêmement importante au sein du Commandement Suprême Allié. Cet individu a en effet la charge de fournir des informations secrètes aux autres commandants alliés et de communiquer les ordres du Commandant en Chef à ses subordonnés.

En tant que responsable de toutes les missions d'espionnage conduites par l'Alliance, le Chef des Services Secrets est amené chaque jour à prendre des décisions cruciales qui peuvent influer considérablement

Fonctionnement d'un réseau



Stephen Crane

Le concept de réseau cellulaire est à la base de toutes les opérations menées par les Services Secrets de l'Alliance à l'échelon des secteurs. Un réseau cellulaire est toujours organisé de telle sorte que les informations fournies par n'importe quel agent puissent être transmises le plus rapidement possible au QG de Secteur, lequel doit également être protégé contre tout risque d'infiltration du réseau.

Les relations de cellule à cellule — ou de cellule à supérieur hiérarchique direct — sont souvent "à sens unique". Cela signifie que les agents situés en haut de l'échelle connaissent parfaitement leurs subordonnés, alors que ces derniers disposent seulement de "boîtes aux lettres" et de fréquences ou de codes de communication spécifiques pour entrer en contact avec leurs supérieurs. De cette façon, s'il se produit une fuite au sein d'un réseau, celle-ci reste limitée aux échelons inférieurs et ne risque pas de remonter jusqu'aux échelons plus élevés.

Officier de Mission

Chaque réseau cellulaire comprend un Officier de Mission qui est responsable de son bon fonctionnement. Celui-ci doit veiller avant toute chose à ce que son réseau ne soit pas "infecté" (infiltré par des agents de l'Empire). Il est chargé de compiler les données collectées par son réseau et de recruter des cadres pour son organisation. Il doit également tenir ses supérieurs (et notamment le Service des Opérations) informés en permanence en leur communiquant régulièrement les renseignements recueillis par ses agents. Enfin, il lui revient d'employer tous les moyens à la disposition de son réseau pour causer le maximum de problèmes aux forces impériales stationnées dans son secteur d'activité.

Si une communication est interceptée — ou si un agent est capturé ou tué — l'Officier de Mission doit aussitôt réorganiser son réseau afin de minimiser le danger encouru par le reste de la structure. Chaque agent peut en effet mettre en péril trois personnes (les deux autres membres de sa cellule et le "contact" qu'il possède au sein d'une autre cellule). Aussi, lorsqu'il est démasqué, l'Officier de Mission doit tout mettre en œuvre pour éviter l'effet "boule de neige" que pourraient entraîner des dénonciations en chaîne. Pour cela, il peut remodeler de fond en comble l'organigramme de son réseau, quitte à dissoudre certaines cellules en cas de nécessité. Et si le réseau en question est trop contaminé, il peut éventuellement décider de dissoudre toute l'organisation, afin de pouvoir en recréer une avec de nouvelles recrues.

Les Officiers de Mission sont généralement regroupés au sein de leur Quartier Général de Secteur où ils peuvent entretenir des contacts réguliers avec le Haut Commandement de l'Alliance.

Chef de Réseau

Le Chef de Réseau est l'officier indigène qui a le rang le plus élevé au sein d'un réseau cellulaire. Il est responsable de la bonne exécution des opérations courantes et doit présenter régulièrement des rapports à l'Officier de Mission.

A la différence de ce dernier, le Chef de Réseau vit sur la planète même où opère son réseau. Cette situation accroît considérablement le risque qu'il puisse être capturé en cas d'incident. Elle lui permet toutefois de réagir beaucoup plus rapidement en fonction des événements.

Le Chef de Réseau peut communiquer aisément avec tous ses subordonnés, mais il ne peut avoir que des contacts "en aveugle" avec son Officier de Mission qui se trouve au QG de Secteur. En principe, il ignore toujours où se trouve ce QG, à l'instar de tous les agents qu'il a sous ses ordres. Cette précaution a pour but de prévenir tout risque d'infiltration des échelons supérieurs.

Coordinateur Local

Chaque section d'un réseau est dirigée par un Coordinateur Local. Cet agent reçoit des directives stratégiques qui lui sont communiquées par le Chef de Réseau et il a pour tâche de les appliquer au plan tactique. En général, le Coordinateur Local participe personnellement aux missions qui lui sont confiées afin de pouvoir coordonner les efforts des différentes cellules impliquées.

Comme il prend part à beaucoup d'opérations menées par le réseau, il court de grands risques d'être capturé ou repéré. Or s'il venait à parler, il pourrait causer la perte de toute la section placée sous sa responsabilité et mettre en péril son Chef de Réseau. C'est pourquoi les Coordinateurs Locaux sont entraînés à se battre jusqu'à la mort afin de ne jamais tomber vivants entre les mains de l'ennemi. La plupart portent d'ailleurs sur eux des "berceuses" — des capsules de poison — afin de pouvoir parer à toute éventualité.

Structure cellulaire

La plupart des agents qui composent les réseaux appartiennent à des cellules. Ils mènent toujours une double existence... se comportant le jour comme des citoyens loyaux, en essayant la nuit de détruire les intérêts de l'Empire. Bon nombre d'entre eux ont une famille. S'ils venaient à être démasqués, leur conjoint, leurs enfants, leurs proches, leurs voisins, leurs collègues de travail et leurs amis seraient alors gravement menacés. Sur certaines planètes, les Impériaux n'ont quelquefois pas hésité à exécuter des communautés entières, simplement parce qu'ils les supectaient de mener des activités subversives.

Les agents ignorent toujours l'identité des autres membres de leur réseau. Ils peuvent tout au plus connaître trois personnes : leurs deux camarades de cellule et — parfois — un membre d'une cellule située juste en amont ou en aval de la leur. Un agent peut donc très bien ignorer que son frère, sa sœur, son meilleur ami — voire son conjoint — fait aussi partie de la Résistance.

En effet, il ne faut pas oublier qu'il est pratiquement impossible de résister aux drogues de vérité et aux méthodes de torture employées par l'Empire. L'argent et le pouvoir peuvent, en outre, exercer une attraction irrésistible sur certains individus fragiles. Pourtant, non seulement les réseaux cellulaires ont survécu jusqu'à présent, mais ils représentent toujours une importante source d'embarras pour l'Empire. On peut y voir là une nouvelle preuve de la ténacité et du courage qui animent les habitants de la galaxie.

sur le cours de la guerre. Son département doit gérer les milliards d'informations qui sont régulièrement transmises par des agents disséminés dans toute la galaxie : hologrammes reproduisant des conversations placées sur écoute, transcriptions d'interrogatoires subis par des officiers impériaux capturés, scandocs impériaux soi-disant "indéchiffrables", etc. Les officiers supérieurs des Services Secrets ont pour mission d'interpréter ces données et de les mettre en corrélation les unes avec les autres. Ils doivent ensuite présenter à leur Chef de brefs comptes-rendus quotidiens détaillant les informations les plus intéressantes, accompagnés d'analyses évaluant les risques éventuels d'intoxication, de manipulation ou d'interprétation erronée.

A partir de ces éléments, le Chef des Services Secrets doit alors rédiger un rapport qu'il communique aussitôt au Commandant en Chef et à tous les Commandants Suprêmes. Ceux-ci peuvent ensuite, à l'aide de ce rapport, définir leurs options stratégiques. Bien évidemment, si les informations présentées devaient se révéler inexactes ou — pire encore — "manipulées" par des agents impériaux, cela pourrait entraîner des conséquences catastrophiques.

Prenons un exemple. Le Chef des Services Secrets a rédigé dernièrement un rapport qui annonçait que la flotte du secteur Oplovis allait se rendre prochainement dans le système Atrivis afin de mater la révolte de la planète Mantooine. C'est à cause de ce rapport que la Flotte de l'Alliance a décidé d'envoyer sur place trois vaisseaux de guerre afin qu'ils tendent une embuscade aux Impériaux.

Jargon des Services Secrets

Voici quelques-uns des termes argotiques employés couramment par les agents des Services Secrets de l'Alliance :

Avoir un scaphandre spatial troué : avoir été démasqué par l'ennemi.
Berceuse : capsule de poison.
Faire le vide : opérer dans le plus grand secret.
Grouillot : assassin.
Mère : Officier de Mission.
Nuisibles ; Puants : agents de la Sécurité Impériale.
Opérer à haute altitude : avoir une couverture.
Orpheliner : démanteler un réseau (ce qui a pour effet de rendre "orphelins" les agents qui le composent).
Pacifier : tuer.
Père : les Services Secrets de l'Alliance.
Poison : Renseignements Impériaux.
Sauter à l'aveuglette : constituer un réseau d'espionnage sur une nouvelle planète.
Surveillant : soldat des troupes de choc
Toxique : infiltré par les agents des Renseignements Impériaux.
Vacciner : éliminer des agents impériaux connus.
23ème : agent qui a effectué 20 missions et qui n'est donc plus en service actif ; désigne tout agent très compétent.

Le rapport en question était en grande partie fondé sur des informations communiquées par un agent à moitié dément qui opérait sur une planète reculée. S'il s'était avéré que Troomis — l'agent en question — avait été "retourné" par les Renseignements Impériaux et que ses renseignements concernant les réquisitions navales ne constituaient en fait qu'un leurre destiné à appâter la flotte d'Ackbar, les trois croiseurs envoyés en mission auraient très bien pu tomber dans un piège et être détruits. Cela aurait représenté une perte capitale pour le potentiel militaire de l'Alliance...

Les agents des Renseignements Impériaux sont passés maîtres dans l'art de monter ce genre d'opération. Le Chef des Services Secrets de l'Alliance doit donc toujours rester sur ses gardes. Il ne peut toutefois pas se permettre de paralyser son organisation en remettant systématiquement en question toutes les informations qu'il reçoit sous prétexte que certaines risquent d'être des leurres.

Pour occuper ce poste, il faut avoir la sûreté de jugement d'un chef d'entreprise, l'instinct meurtrier d'un guerrier et le cran d'un joueur professionnel. Le Chef des Services Secrets vit en permanence sur une corde raide et s'il commet la moindre erreur, des millions de personnes peuvent mourir par sa faute.

Intentions

Ce service est chargé d'analyser et d'interpréter les renseignements fournis par le service des Opérations et diverses autres sources, afin d'essayer de deviner quelles sont les intentions des forces de l'Empire. Les officiers de ce service passent leur temps dans des petits bureaux mal éclairés à compulser des rapports envoyés par les agents qui opèrent sur le terrain. Ce travail exige beaucoup de patience et de minutie. Il faut aussi être capable de mettre en corrélation des informations apparemment sans rapport les unes avec les autres, afin de former un tableau cohérent des agissements de l'Empire.

Il s'agit certainement là de l'affectation la moins reluisante que l'on puisse avoir au sein des Services Secrets. Les officiers du service des Intentions ont d'ailleurs la réputation d'être "pâles et maigrichons, avec des yeux globuleux, des tics nerveux et des épaules affaissées, à force de rester rivés pendant des heures devant des écrans d'ordinateur". Quoi qu'il en soit, ils accomplissent un travail vital pour l'effort de guerre.

Cryptographie

Ce département est chargé de déchiffrer les innombrables codes que l'Empire utilise pour ses communications. Jusqu'à présent, il n'a remporté que des succès limités, bien qu'il dispose de spécialistes extrêmement imaginatifs, des meilleurs ordinateurs de l'Alliance et d'excellents Droïds de communication. Le département Cryptographie n'est pour l'instant parvenu à décrypter que quinze pour cent des codes civils et moins de cinq pour cent des codes militaires de l'Empire... et cela n'a été possible qu'au prix d'efforts épiques !

Déchiffrer les scandocs — les transmissions à haut degré de sécurité émises par les Renseignements Impériaux — reste la mission première de ce département. Jusqu'à ces derniers temps, ces scandocs avaient résisté à toutes les tentatives de décodage. Les Forces Armées de l'Alliance sont cependant parvenues dernièrement à

s'emparer d'un ordinateur spécialisé dans leur décryptage et il a été aussitôt remis au département de Cryptographie. On espère maintenant que cet appareil permettra de comprendre la technique employée par les Impériaux, afin qu'il soit possible de traduire les messages des Renseignements Impériaux.

Interrogation

Ce département est chargé de questionner les prisonniers ennemis. Il dispose de laboratoires très bien équipés au sein des locaux de la Flotte et du Quartier Général de l'Alliance. La plupart des bases sectorielles possèdent, en outre, au moins un officier spécialisé issu de ce département. Toutefois, quand un prisonnier important se montre trop récalcitrant, il est généralement conduit jusqu'au QG, afin d'y être soumis à un interrogatoire plus approfondi.

Bien qu'il leur soit interdit — pour des raisons d'éthique et de légalité — d'employer des méthodes aussi expéditives que celles de leurs homologues impériaux, les officiers du département Interrogation se montrent néanmoins très efficaces quand il s'agit de faire parler quelqu'un. Pour tirer les vers du nez à un Impérial peu coopératif, ils peuvent recourir à toutes sortes de moyens : senseurs perfectionnés, psychologues, "mouchards" placés dans les cellules de détention, télépathes extra-terrestres, drogues de vérité et — il faut bien le reconnaître aussi — menaces de sévices physiques.

Le Gouvernement Civil de l'Alliance fait souvent appel aux talents des officiers de ce département lorsqu'il doit mener des négociations diplomatiques. Déguisés en auxiliaires subalternes, ceux-ci sont en effet capables d'interpréter les expressions faciales et les attitudes corporelles des interlocuteurs, afin de déterminer s'ils disent toujours la vérité.

Equipement

Ce département a pour tâche de concevoir et de fabriquer les appareillages sophistiqués qui peuvent être utiles pour certaines missions : mouchards électroniques, scanners, caméras holographiques miniaturisées, armes indétectables, poisons indécelables, etc. Il est également chargé d'étudier et de neutraliser les gadgets employés sur le terrain par les espions impériaux.

Le département Equipement possède de nombreux laboratoires disséminés un peu partout dans la galaxie. Chacun dispose des meilleurs savants, techniciens, ingénieurs et équipements que l'on puisse trouver. Bien que les accidents soient extrêmement rares dans ces laboratoires, ces derniers sont couramment appelés "chambres à explosions" par dérision. Les officiers de ce département sont aussi parfois affublés de surnoms injurieux... qu'il nous est impossible de reproduire ici.

Les "gars de l'Equipement" se sont acquis une réputation d'excentricité et de fantaisie. Ils sont notamment célèbres pour les blagues de mauvais goût qu'ils aiment à se faire... ou à faire à ceux qui ont la malchance d'avoir leur bureau à côté des leurs. Il faut reconnaître que leur sens de l'humour est généralement assez puéril. L'une de leurs plaisanteries favorites consiste, par exemple, à placer un "mouchard électronique" dans le but de surprendre quelqu'un — un officier de la sécurité, le plus



Allen Nunis

souvent — dans une situation particulièrement embarrassante. Bien entendu, l'enregistrement ainsi réalisé est ensuite diffusé sur le réseau de communication interne de la base afin que tout le monde puisse en profiter...

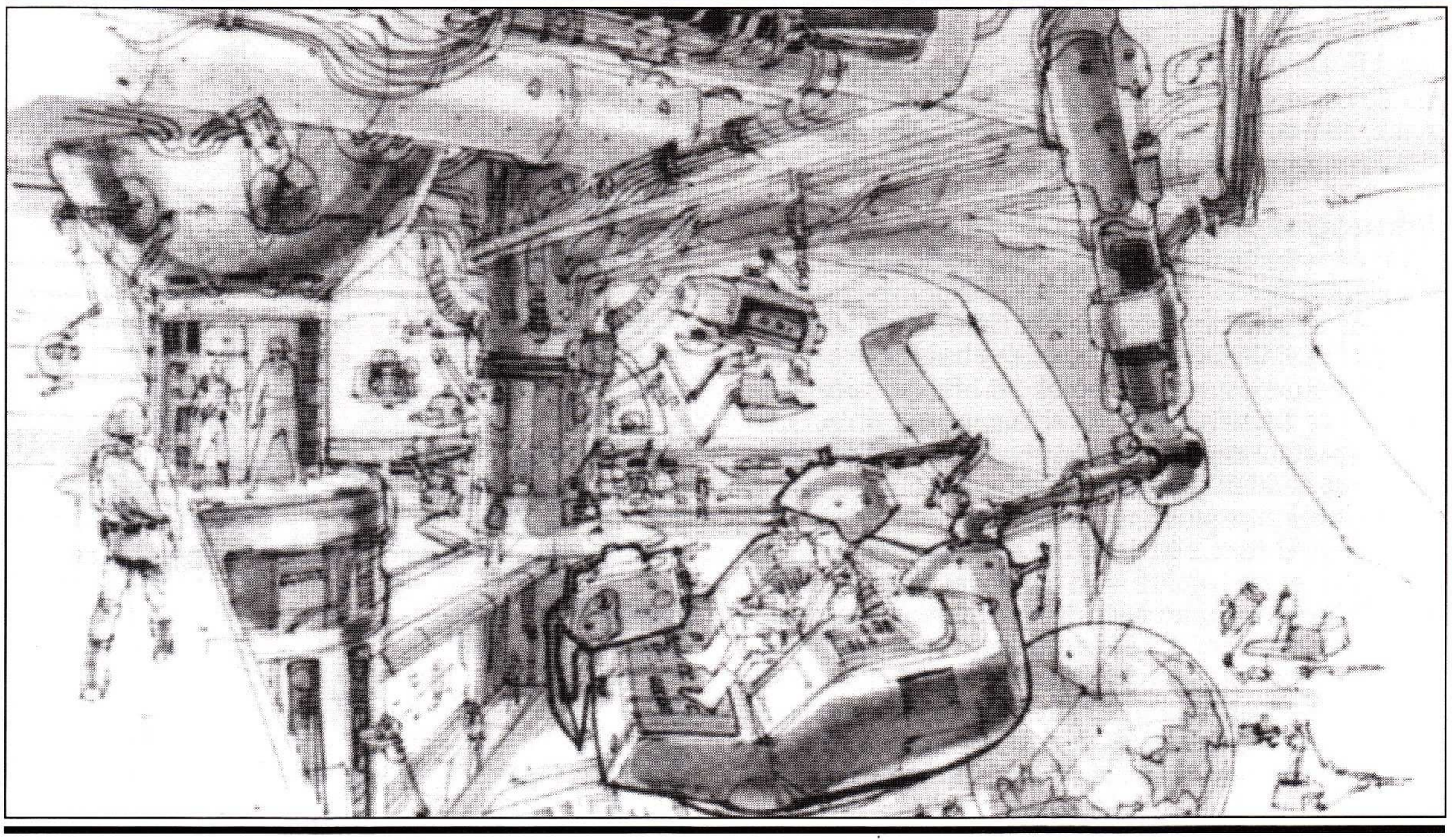
Ces débordements sont tolérés uniquement parce que personne n'a encore trouvé le moyen d'y mettre un terme. Ils ont toutefois au moins une conséquence positive, puisque qu'ils incitent les officiers de la sécurité à toujours rester sur leurs gardes... En général, les bases qui abritent un laboratoire de l'Equipement sont soumises à des fouilles sytématiques plus souvent que les autres.

Analyses

Ce département est le plus important du service des Intentions. Il est en effet chargé de passer au crible les données fournies par les spécialistes des autres départements et services (Cryptographie, Interrogation et Opérations). Ses membres doivent démêler le vrai du faux, rédiger des rapports destinés aux unités des autres secteurs et préparer des comptes-rendus à l'intention du Chef des Services Secrets et des Commandants Suprêmes de l'Alliance.

Bien qu'il comprenne des centaines de statisticiens, d'interprètes, de corrélateurs et d'agents en retraite, le QG des Analyses est régulièrement débordé par la quantité d'informations qu'il reçoit. Malgré des procédures extrêmement rapides et l'assistance d'ordinateurs spécialisés, les membres de ce département croulent littéralement sous les "gigabits" de données qui sont soumis chaque jour à leur sagacité.

Pendant les premiers temps qui ont suivi sa création, le département des Analyses a été totalement paralysé par les trop grandes quantités d'informations dont il devait s'occuper. La tâche à accomplir était tellement gigantesque, qu'il fut incapable d'interpréter ou



LFL

d'apprécier quoi que ce soit. C'est ainsi que le Haut Commandement et les secteurs se retrouvèrent temporairement privés du moindre renseignement concernant les agissements de l'Empire. Les agents des Analyses possédaient tous les éléments utiles, mais ils ne parvenaient pas à les trier assez vite...

Pour faire face à ce problème, il a été créé une sous-section — appelée "Triage" — au sein du département des Analyses. Son travail consiste à apprécier au préalable l'utilité potentielle de chaque donnée et à rejeter ou à classer toutes celles dont l'importance n'est pas manifeste. Bien qu'il lui soit sans doute arrivé de ne pas retenir certaines informations cruciales, les patrons des Services Secrets estiment qu'il vaut mieux pouvoir agir rapidement à la lueur de renseignements incomplets, plutôt que d'avoir à attendre que tous aient été traités... au risque de perdre un temps précieux.

En plus de son siège central qui est rattaché au Haut Commandement Militaire de l'Alliance, le département des Analyses possède des bureaux au sein de tous les Quartiers Généraux de Secteurs et à bord du vaisseau amiral de la Flotte. Ces bureaux exécutent les mêmes tâches que le siège central, mais se limitent exclusivement aux renseignements provenant de sources opérant dans leur zone d'influence. Ils déchargent ainsi le siège d'une bonne partie de ses responsabilités, tout en assurant une circulation plus rapide des informations locales pour lesquelles le facteur temps est souvent un élément primordial.

Opérations

C'est la section la plus importante des Services Secrets. Elle est chargée de superviser toutes les opérations sur le terrain : espionnage, infiltration, chantage, subversion, assassinat, ainsi que toutes les autres missions au cours desquelles des agents peuvent avoir des contacts directs avec l'ennemi. Ces opérations sont particulièrement dangereuses ; les agents qui les exécutent ont, en effet, environ sept pour cent de chances d'être capturés ou abattus en mission.

A priori, cela peut sembler un risque raisonnable et n'importe quel bookmaker estimera à quatorze contre une les chances qu'un agent survive à une mission donnée... ce qui n'est après tout pas si mal en temps de guerre. Toutefois, comme un agent doit en principe exécuter 20 missions avant de pouvoir quitter le service actif, ses chances de vivre jusque-là sont seulement de 23 pour cent. Il a donc quatre chances contre une de mourir avant cela...

Les agents qui survivent à 20 missions — que l'on surnomme les "23èmes" en jargon des Services Secrets — sont officiellement rayés des registres d'active et doivent ensuite être affectés à des tâches de bureau au sein du service des Opérations, à moins qu'ils ne demandent à être mutés ailleurs.

Equipes de Systèmes

Les Equipes de Systèmes sont des réseaux de renseignement "statiques" dirigés par des Officiers de Mission depuis des Quartiers Généraux de Systèmes. Les agents qui les composent sont généralement des autochtones recrutés par un Officier de Mission ou un délégué local. Sauf quand elles sont implantées dans des régions d'importance stratégique, les Equipes de Systèmes bénéficient rarement d'une aide extérieure. L'Alliance se contente en principe de fournir un Officier de Mission qui a pour tâche de faire fonctionner le réseau ; pour le reste, les agents doivent se débrouiller seuls.

Les réseaux de ce type peuvent varier considérablement en taille, composition, efficacité... et fiabilité. L'Officier de Mission — qui est souvent un "23ème" à la retraite — doit toujours rester sur ses gardes afin

d'éviter que son Equipe ne soit infiltrée par des agents impériaux... et il doit se tenir prêt à la dissoudre s'il éprouve le moindre soupçon à ce sujet.

Les agents locaux ignorent toujours où se trouve la base sectorielle dont ils dépendent. Ils communiquent "en aveugle" avec leurs supérieurs en employant diverses techniques : messages adressés en "poste restante", Droïds à mémoire auto-effaçable, etc. (Voir l'organigramme de réseau page 24).

Coordination

Le bureau de Coordination s'occupe des opérations considérées comme trop importantes pour être confiées à des Equipes de Systèmes ou à des Officiers de Mission qui risqueraient de ne pas avoir toute l'efficacité souhaitée. C'est notamment le cas pour toutes les missions d'infiltration des Renseignements Impériaux, du COMPORN, de l'Armée, de la Marine, des sociétés du Secteur Corporatif et autres objectifs prioritaires très bien protégés.

Ce bureau dispose de moyens exceptionnels. L'entraînement et l'équipement de ses agents font, en effet, l'objet d'une attention toute particulière de la part des Services Secrets de l'Alliance. Les opérations sont dirigées par des Officiers de Mission triés sur le volet et supervisées directement par le QG des Opérations.

Le bureau de Coordination envoie parfois des agents sur des planètes qui possèdent déjà des réseaux actifs, quand ces derniers ne paraissent pas dignes de confiance ou quand ils semblent incapables de s'occuper seuls d'une mission importante. Dans ce cas, les réseaux locaux sont rarement tenus informés des activités de ces agents et on ne leur confie, la plupart du temps, que des missions de diversion, afin de limiter autant que possible les risques "d'infection".

Opérations Passives

Le nom "Opérations Passives" est un leurre. En fait, ce service mystérieux s'occupe de fournir des hommes de main au Service des Opérations. Il est composé d'anciens mercenaires, de soldats d'élite des Forces Spéciales et des meilleurs éléments des Equipes de Systèmes et du bureau de Coordination. Les agents de ce service sont en principe chargés de toutes les missions "violentes": kidnapping, assauts menés contre des prisons visant à libérer des personnalités importantes de la Rébellion, attaques de bases bien défendues, de stations énergétiques ou de communications, etc.

Les rares assassinats ordonnés par le Commandement Suprême Allié sont également confiés aux Opérations Passives. Mothma est fermement opposée à l'emploi de ce genre de méthode, mais elle sait aussi qu'il est parfois nécessaire de recourir au meurtre dans certaines circonstances particulières. Les Opérations Passives ont d'ailleurs maintes fois tenté d'abattre Dark Vador... avec les résultats que l'on imagine.

Contre-Espionnage

Ce département a pour vocation de démasquer et d'éliminer tous les agents impériaux qui pourraient tenter d'infiltrer les forces de l'Alliance. Bien qu'il soit en principe placé sous les ordres du Chef des Services Secrets, le Contre-Espionnage jouit d'une grande liberté d'action et peut s'adresser directement au Commandant en Chef, Mon Mothma, s'il découvre que les échelons supérieurs de la hiérarchie ont été contaminés.

Les agents du Contre-Espionnage sont omniprésents. Ils opèrent incognito dans pratiquement tous les secteurs de l'Alliance : Forces Armées, Services Secrets, Gouvernement Civil et Commandements Sectoriels. Ils disposent du meilleur équipement et des meilleurs hommes disponibles. Mon Mothma a, en effet, parfaitement conscience que l'infiltration par des agents impériaux représente la menace la plus importante que puisse redouter la Rébellion ; à ses yeux, elle est plus dangereuse encore que la flotte de Dark Vador.

Le Contre-Espionnage n'échappe pas à sa propre vigilance. Comme ce service a connaissance de la quasi totalité des activités de l'Alliance, son infiltration par des agents impériaux pourrait avoir des conséquences désastreuses. C'est pourquoi, une bonne partie de ses agents ont pour tâche de surveiller leurs collègues.

Sécurité

Ce département du Contre-Espionnage est chargé de recruter des agents susceptibles d'opérer incognito dans les autres services de l'Alliance. Seuls ses membres — et Mon Mothma — savent avec exactitude combien il existe d'agents de la Sécurité et dans quels services ils opèrent.

Mothma fait elle-même l'objet d'une surveillance constante. Elle soupçonne d'ailleurs une de ses proches d'appartenir à la Sécurité, bien qu'elle veille à ne rien laisser paraître de ses soupçons. (En fait, elle se trompe : *deux* de ses proches sont bien des agents, mais la femme qu'elle suspecte n'a rien à voir avec la Sécurité.)

Repérage

Si un agent de la Sécurité soupçonne quelqu'un d'être à la solde de l'Empire, il doit en aviser aussitôt le département Repérage du Contre-Espionnage. Les agents de ce département font alors "leur petit numéro habituel" : surveillance discrète du suspect, enquête auprès de ses amis et de ses proches, installation de micros espions dans ses appartements et — si nécessaire — arrestation suivie d'un interrogatoire rigoureux.

Si le suspect en question se révèle innocent, il est aussitôt libéré sans qu'aucune mention particulière ne soit reportée sur son dossier. Il s'en tire généralement dans ce cas avec une simple migraine occasionnée par les drogues de vérité et les techniques employées pour les interrogatoires psychiques.

Par contre, si le suspect est coupable, ou s'il est impossible d'établir avec certitude son innocence, il peut éventuellement être emprisonné sur un monde-repaire, à moins qu'il ne soit "retourné" ou froidement abattu si les circonstances l'exigent.

Le département Repérage ne tue jamais qu'en cas d'absolue nécessité. Toutefois, si un espion infiltré a eu connaissance d'informations particulièrement vitales — le lavage de cerveau et la restructuration de personnalité étant des pratiques interdites au sein de l'Alliance — ce département n'hésitera pas une seconde à l'exécuter.

Chapitre Trois
Forces Armées de l'Alliance

Dans le sanctuaire d'Alderande,
Dans la nuit de Charenthoth,
Dans les sables de Tatooine,
Et dans l'enfer sanglant de Hoth.

Nous affronterons l'ennemi ;
Nous lancerons notre cri de guerre.
Nos camarades seront à nos côtés,
Nous nous battrons et nous mourrons.

Même s'ils nous pourchassent dans l'espace ;
Même s'ils nous tuent par milliers.
Même s'ils écrasent nos foyers sacrés ;
Même si l'Etoile de la Mort rugit.

Nous affronterons l'ennemi ;
Nous lancerons notre cri de guerre.
Nos camarades seront à nos côtés,
Nous nous battrons et nous mourrons.

— Hymne guerrier de la Légion d'Alderande.

Objectifs

Les Forces Armées de l'Alliance sont chargées de combattre l'Armée et la Marine de l'Empire afin que l'Empereur puisse un jour être renversé. Pour atteindre ce but, chaque soldat, tacticien, communicateur, pilote, général et amiral est prêt à donner sa vie.

Les soldats de l'Alliance sont déterminés à affronter l'Empire dans les profondeurs du vide, les centres urbains les plus peuplés du Noyau Galactique, les ceintures d'astéroïdes, l'espace orbital des planètes et — en règle générale — partout où cela se révèle possible.

Malgré l'énormité de la tâche qui leur est confiée et les nombreux revers et autres défaites qu'ils ont connus, les guerriers de l'Alliance n'ont pas perdu courage... Bien au contraire. Ils ont même tendance à être un peu trop sûr d'eux, car ils ont l'intime conviction qu'un Rebelle vaut dix Impériaux. Ils ont vraiment un moral d'acier. Et comme le dit si bien un chant militaire un peu grivois "T'es dans la Rébellion maintenant, fils de plouc" :

La solde est minable et la bouffe est encore pire,
Mais on est plus solides qu'un estomac d'Wookiee,
Et plus méchants qu'une malédiction de Princesse !

Structure

A l'instar des institutions politiques de l'Alliance, l'organisation des Forces Armées découle directement des entretiens qu'ont eu les Sénateurs Bail Organa et Mon Mothma à la Maison Cantham.

En tant que vétéran de la Guerre des Clones et ancien membre de la Commission de Supervision Militaire du Sénat, Organa était parfaitement compétent pour régler ce genre de problème. Comme il bénéficiait en outre des vastes connaissances politiques de Mothma, il lui fut possible de mettre sur pied une structure militaire qui, tout en étant assez souple pour s'adapter aux contingences d'un combat mené contre la plus grande puissance guerrière qu'ait connue la galaxie, pouvait néanmoins être parfaitement contrôlée par le Gouvernement Civil de l'Alliance.

La solution au problème posé par ces impératifs conflictuels (souplesse/contrôle) a été trouvée dans la partition des Forces Armées en deux entités distinctes soumises au Haut Commandement : les Forces de l'Alliance (à ne pas confondre avec les "Forces Armées". NdT) et les Forces Sectorielles.

Haut Commandement

Le Haut Commandement de l'Alliance comprend Mon Mothma et ses conseillers militaires les plus proches. Sa mission est multiple : définir une stratégie globale, diriger les opérations menées par la Flotte et les Troupes Alliées et coordonner les activités des QG Sectoriels. Pour des raisons d'efficacité, le Haut Commandement accompagne généralement la Flotte dans tous ses déplacements.

Les Forces de l'Alliance

Les Forces de l'Alliance sont toutes les troupes placées directement sous le contrôle du Haut Commandement. Elles englobent : la Flotte et les escadrilles de chasse qui lui sont rattachées, la plupart des unités de soutien, ainsi qu'une unité d'infanterie très puissante, quoique d'assez petite taille. Les Forces de l'Alliance ont été spécialement conçues afin de pouvoir intervenir dans les délais les plus brefs, afin qu'il soit possible de tirer parti d'opportunités imprévues ou de contrer des opérations impériales particulièrement dangereuses dès qu'elles sont découvertes.

Les Forces Sectorielles

Les Forces Sectorielles sont des unités militaires semi-autonomes, qui sont chargées de maintenir la pression sur l'Empire au sein de leurs secteurs d'affectation. Elles peuvent mener leurs actions de routine en toute indépendance et ont la possibilité de prendre des décisions à l'échelon tactique sans avoir à consulter au préalable le Haut Commandement (ce qui peut prendre des semaines). Toutefois, quand il est nécessaire de coordonner les actions de Forces Sectorielles entre elles ou avec les Forces de l'Alliance, le Haut Commandement détache généralement sur place un Groupe de Commandement.

Les Forces Sectorielles (ForSec) sont pratiquement des reproductions "miniatures" des Forces de l'Alliance et comprennent toutes des escadrilles de chasse, des troupes terrestres (qui ont généralement plus d'importance que celles des FA), des unités de renseignement, etc. Chaque ForSec est une unité combattante capable de se battre de façon autonome pendant des semaines sans avoir besoin d'un soutien extérieur.

Haut Commandement

Le Haut Commandement de l'Alliance est le "cerveau" des troupes de la Rébellion. C'est l'institution qui permet à Mon Mothma de gérer l'effort de guerre. En tant que tel, sa structure reflète largement les convictions de la présidente de l'Alliance en matière de commandement et de contrôle.

Comme le Haut Commandement compte moins de mille officiers, c'est une institution de taille étonnamment modeste quand on sait qu'elle doit régir les activités de millions d'individus. Ses principales qualités sont la souplesse, la rapidité de réaction et l'esprit d'initiative. En son sein, on ne trouve ni "presse-bouton", ni officiers attendant la retraite, ni bureaucrates tatillons portés à tout embrouiller. Si un soldat n'est pas prêt à "tout donner" pour l'Alliance, il est aussitôt remplacé.

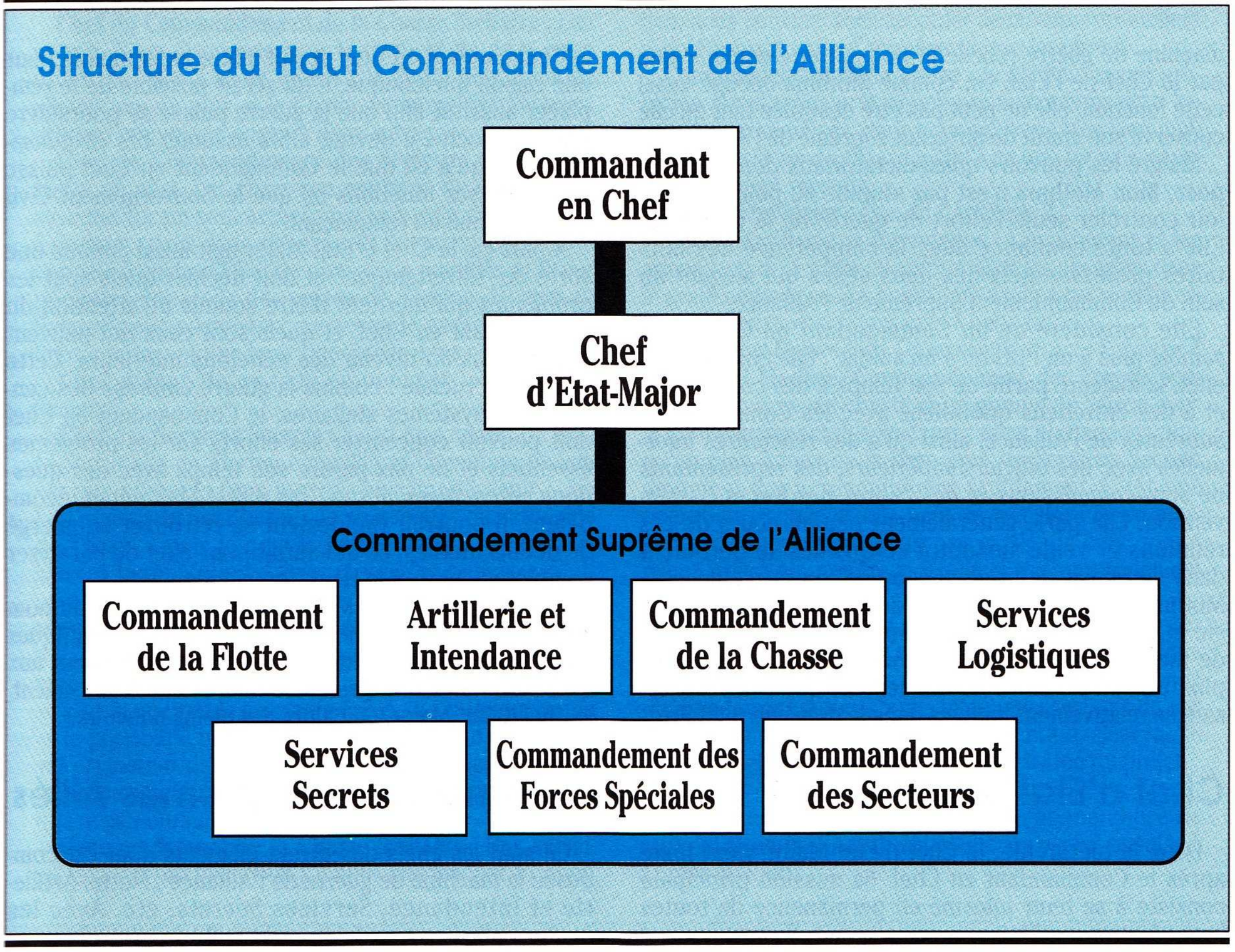
La structure du Haut Commandement est détaillée dans l'organigramme ci-dessous.

Commandant en Chef

En tant que Chef de l'Etat, Mon Mothma est également Commandant en Chef des Forces Armées de l'Alliance. En principe, cette fonction devrait être purement honorifique puisque les décisions concernant la conduite de la guerre sont normalement prises par les Chefs d'Etat-Major et les Commandants Suprêmes ; toutefois, Mothma s'implique activement et personnellement dans la direction des actions militaires.

Le Commandant en Chef a sous ses ordres toutes les Forces de l'Alliance. Il dispose de pouvoirs illimités sur la

Structure du Haut Commandement de l'Alliance



Stephen Crane



LFL

machine de guerre rebelle et ne peut être démis... que par le Chef de l'Etat. Or, comme Mothma occupe aussi cette fonction, elle ne peut pas être destituée tant qu'elle conserve son statut de dirigeant suprême de l'Alliance.

Malgré les pouvoirs quasi-dictatoriaux dont elle dispose, Mon Mothma n'est pas stupide au point de vouloir contrôler seule l'effort de guerre de la Rébellion. Elle a toute confiance dans la compétence des militaires professionnels des deux sexes qui siègent au sein du Commandement Suprême de l'Alliance.

Elle considère qu'un Commandant en Chef "ressemble plus à un PDG qu'à un soldat". Elle consacre, en effet, la majeure partie de son temps à des conférences et à des entretiens quotidiens avec les Commandants Suprêmes de l'Alliance, ainsi qu'à des rencontres informelles avec des officiers supérieurs, des représentants de sous-commissions et des cadres des forces d'intervention. Elle parle généralement peu au cours de ces réunions et veille surtout à ce qu'elles se déroulent dans un climat de franche coopération et d'efficacité. Mothma possède un véritable don pour stimuler l'énergie et l'enthousiasme de ses subordonnés. Ses talents de médiatrice et de politicienne sont d'ailleurs bien plus utiles au Haut Commandement que ses connaissances relativement limitées dans le domaine militaire.

Chef d'Etat-Major

Dans la hiérarchie, le Chef d'Etat-Major vient juste après le Commandant en Chef. Sa mission principale consiste à se tenir informé en permanence de toutes les opérations militaires en cours, de telle sorte que si le Commandant en Chef venait à être indisponible pour une raison quelconque, il lui serait possible de le remplacer aussitôt afin que la guerre puisse se poursuivre sans anicroche. Il devrait alors assumer ces responsabilités jusqu'à ce que le Commandant en Chef puisse reprendre ses fonctions ou que le Gouvernement Civil lui ait nommé un remplaçant.

A part ça, le Chef D'Etat-Major agit aussi comme une sorte de "filtre/tampon" et doit décider quels sont les problèmes qui méritent d'être soumis à l'attention du Commandant en Chef, et quels sont ceux qui peuvent être résolus au niveau des échelons inférieurs. Cette tâche est cruciale : comme la guerre embrase des centaines de systèmes stellaires, le Commandant en Chef doit pouvoir concentrer ses efforts sur les problèmes essentiels et ne pas perdre son temps avec des questions secondaires. Si son Chef d'Etat Major était incompétent, il pourrait rapidement se retrouver submergé de détails inutiles, ce qui aurait pour effet de paralyser complètement tout le Haut Commandement.

Enfin, le Chef d'Etat Major a le pouvoir d'agir au nom du Commandant en Chef lorsque les affaires politiques empêchent ce dernier de se consacrer entièrement aux questions militaires. Quand Mothma est en déplacement, le Chef d'Etat Major jouit alors des pleins pouvoirs.

Commandants Suprêmes Alliés

Ce sont les chefs des divers éléments dont est composée la machine de guerre de l'Alliance : Flotte, Artillerie et Intendance, Services Secrets, etc. Avec les équipes placées sous leurs ordres, ils doivent observer

plusieurs impératifs : veiller au bon fonctionnement de leur département, connaître en permanence l'état de leur matériel et de leurs hommes, être capables de communiquer sans délai tout renseignement dont pourrait avoir besoin le Commandant en Chef, donner régulièrement des conseils d'ordre stratégique et tactique, et collaborer activement avec les autres services.

Ces personnes jouent aussi un rôle d'intermédiaires privilégiés entre le Haut Commandement et le Gouvernement Civil. Il leur arrive souvent de devoir travailler étroitement avec des membres du Cabinet : les Services Secrets avec l'Education, l'Artillerie avec l'Industrie, etc.

Commandement de la Flotte

La Flotte est, sans aucun doute, l'élément fondamental des Forces Alliées et il est normal qu'elle soit représentée au sein du Commandement Suprême. Cette fonction est généralement dévolue au commandant de la Flotte en personne — l'Amiral Ackbar — chaque fois que le Haut Commandement emploie ses escadres. Mais quand la Flotte est en manœuvres, ou quand l'Amiral Ackbar n'est pas disponible, un officier d'état-major prend alors sa place.

Dans ce dernier cas, même si l'officier en question n'a aucune autorité pour commander à la Flotte, il connaît suffisamment l'état des vaisseaux et les intentions de l'Amiral Ackbar pour qu'il puisse au minimum informer les autres départements des actions en cours.

Artillerie et Intendance

Ce département est chargé de procurer de l'équipement, de l'armement et des vivres aux troupes de l'Alliance. Toutefois, comme les QG de Secteurs sont censés approvisionner en vivres et en armes légères leurs propres unités terrestres, l'Intendance s'intéresse surtout aux articles plus difficiles à trouver : chasseurs stellaires, vaisseaux, carburant spatial, etc. Ce département doit également veiller à ce que la Flotte et les forces spéciales soient constamment approvisionnées.

Comme le département Artillerie et Intendance ne s'occupe pas des problèmes de transport, il lui faut coordonner ses actions avec les Services Logistiques

Extrait des minutes de la 251ème réunion du Haut Commandement de l'Alliance

Chef d'Etat Major : A propos de nos discussions de la semaine dernière concernant "l'Opération Cobolt", la Chasse a-t-elle du nouveau à nous apprendre ?

Chef du Commandement de la Chasse Stellaire : Oui et non. Nous disposons pour le moment de deux escadrilles de Ailes-X et de Ailes-Y ; la Flotte peut nous en allouer une de plus et le Commandement des Secteurs prétend pouvoir en engager deux autres...

Chef du Commandement des Secteurs : C'est probable, en effet. Les chasseurs rescapés du désastre du système Tocam sont actuellement en train de récupérer à Gorham ; dans deux semaines ils devraient être opérationnels à environ 75%. De plus, nous pouvons prélever quelques appareils des unités de Tierfon, Homon et Farstey pour composer une seconde escadrille, *si* les Imps continuent à se tenir tranquilles dans ces régions.

Chef d'Etat-Major : Qu'en pensent les Services Secrets ?

Chef des Services Secrets : Selon mes agents, la Flotte Sectorielle de Tierfon n'aurait pas l'intention de lancer une offensive dans les trois semaines à venir... les Impériaux aussi ont besoin de se remettre de la bataille de Tocan... mais le nouvel Amiral de La Flotte, Tzenkens, a la réputation d'être un vrai "va-t-en-guerre": il peut très bien décider d'accélérer les choses pour nous maintenir sur des charbons ardents. Je dirais donc qu'il y a 70% de chances pour que nous disposions effectivement de trois semaines de répit.

Mais si on prend en compte l'enjeu de cette opération — la possibilité pour nous de mettre la main sur le nouvel ordinateur de décodage des scandocs impériaux — je pense que 70% est une probabilité suffisante pour que nous poursuivions...

Commandement de la Chasse Stellaire : Une semaine, ce n'est pas beaucoup s'il nous faut frapper à Cobolt et nous préparer ensuite à contrer les projets de Tzenkens, quels qu'ils puissent être...

Services Logistiques : Si la Flotte n'y voit pas d'objection, nous pouvons vous accorder deux vaisseaux-ateliers supplémentaires afin d'accélérer un peu les choses...

Commandement de la Flotte : Je n'y vois aucun problème. Nous avons prévu quelques manœuvres pour les prochaines semaines, mais nous pouvons très bien limiter nos missions de chasse jusqu'à ce que les vaisseaux-ateliers soient revenus.

Chef d'Etat-Major : Que dit l'Artillerie ?

Chef d'Artillerie et Intendance : Le carburant et les armes sont déjà prêts ; il suffit d'aller les chercher dans le système Reegian. La Logistique a mis à notre disposition les transports nécessaires à cette fin.

Chef d'Etat-Major : Bien. Où en sont les Forces Spéciales ?

Général Madine, Commandement des Forces Spéciales : Nous avons constitué un groupe de liaison avec le Commandement des Secteurs ; nous n'attendons plus qu'un plan à jour de la base, que les Services Secrets devraient nous communiquer rapidement. C'est une opération risquée et elle peut se transformer en massacre si nous n'y prenons pas garde. Je suis quand même prêt à en prendre le risque si le Commandement de la Chasse Stellaire est partant.

Chef d'Etat-Major : Quelqu'un désire-t-il ajouter quelque chose ? Alors, c'est décidé. A partir de maintenant, le Général Madine s'occupera de la planification et dirigera les opérations. Vous détacherez certains de vos officiers auprès de sa force d'intervention. Général, je veux des rapports quotidiens sur l'évolution du projet.

Général Madine : Bien, Commandant.

Commandant en Chef : Voila une bonne chose de faite, messieurs. Chef d'Etat-Major, qu'y-a-t-il ensuite à l'ordre du jour ?

afin de pouvoir disposer de vaisseaux pour acheminer ses marchandises à bon port.

Ce département consacre enfin une petite partie de ses efforts à mener des recherches visant à améliorer les armes et les véhicules. Malgré ses moyens limités, il a à cœur de fournir des équipements aussi performants que possible aux forces de l'Alliance.

Commandement de la Chasse Stellaire

Ce département est chargé du contrôle stratégique des chasseurs stellaires que possède l'Alliance. Au nombre de ses responsabilités, citons : l'entraînement des pilotes, l'assignation d'escadrilles à la Flotte ou à des Secteurs spécifiques et la direction opérationnelle des escadrilles "autonomes" — celles qui n'ont pas d'affectation fixe au sein des Forces Alliées.

Lorsqu'une escadrille est affectée à un secteur, la Chasse en transfère le commandement au Commandant de Secteur concerné. Et si le Chef d'Escadrille doit alors se plier aux ordres de ce dernier, il doit aussi envoyer régulièrement des rapports à la Chasse. En effet, le Commandement de la Chasse Stellaire estime que si une escadrille est mal employée, il est normal que son chef puisse se plaindre du comportement du chef du QG de Secteur dont il dépend.

En outre, il arrive de temps à autre que le Haut Commandement organise des opérations de grande envergure — contre des convois de ravitaillement impériaux, des bases bien défendues, etc. — qui nécessitent plus de chasseurs que la Chasse n'en possède. Dans ce cas, elle peut demander à des QG de Secteurs de prêter temporairement quelques-uns de leurs appareils pour la durée de l'opération envisagée.

Comme on peut s'y attendre, ce genre de requête a souvent pour effet de susciter de vives protestations de la part des Commandants de Secteur, qui ont tous l'intime conviction que chacun de leur chasseur leur est indispensable s'ils veulent tenir face aux périls qui les menacent. Ces conflits sont généralement réglés par le Commandement des Secteurs ou, dans les cas extrêmes, par le Chef d'Etat-Major en personne.

Services Logistiques

Ce département contrôle la petite flotte de transport que possède l'Alliance : cargos, transporteurs légers et autres vaisseaux du même ordre. Il fournit également les bases et la Flotte en cuisiniers, médecins, mécaniciens, outillage, etc. Enfin, il doit aussi s'occuper des mondes-repaires et des vaisseaux-hôpitaux de la Rébellion.

Même si ce département n'a rien de "prestigieux", c'est l'un des plus importants de l'armée de l'Alliance. En effet, privée de soutien logistique, la machine de guerre rebelle serait paralysée en quelques mois à peine.

Pour de plus amples informations concernant les Services Logistiques, reportez-vous au chapitre neuf.

Services Secrets

Les Services Secrets ont pour mission de suivre à la trace l'Armée et la Marine Impériales. Les agents de ce département se sont infiltrés partout : dans les troupes ennemies, dans les bases, les astroports... et partout ailleurs où il est possible de glaner des informations de nature militaire. Leur travail est extrêmement dangereux, mais s'ils ont de la chance, ils peuvent parfois obtenir des données cruciales pour l'Alliance.

En plus de ses agents secrets, les Services Secrets emploient diverses méthodes moins "glorieuses" — mais généralement plus fiables — afin de connaître les déplacements, la puissance et les intentions des troupes ennemies. Ainsi, des vaisseaux intersidéraux et des Droïds-sondes sont stationnés en permanence dans les parages des bases impériales et observent attentivement les allées et venues des forces de l'Empire. Des centaines de spécialistes épluchent méthodiquement les milliers d'heures d'holo-informations diffusées dans la galaxie, en quête d'allusions à des mouvements de troupes ennemies.

En synthétisant toutes ces données, les Services Secrets peuvent avoir une idée étonnamment précise des activités de l'Empire.

Pour plus d'informations sur les Services Secrets, voir le chapitre précédent.

Forces Spéciales

Ce sont les troupes terrestres des Forces Alliées. Les SpecForces (comme on les appelle couramment) compensent leurs effectifs relativement limités— moins de dix divisions — par la qualité de leur formation, la compétence de leurs cadres et un moral à toute épreuve. Des unités des SpecForces sont employées pour la protection du Haut Commandement, d'autres sont rattachées à la Flotte ou sont envoyées en garnison dans divers secteurs de la galaxie. Pour plus d'informations sur ces troupes, voir un peu plus loin.

Commandement des Secteurs

Le Commandement des Secteurs (ou ComSec) supervise les nombreuses Forces Sectorielles, auxquelles il doit fixer des objectifs tout en coordonnant leurs activités.

Il existe des milliers de Forces Sectorielles au sein de l'Alliance et chacune pose des problèmes tactiques et stratégiques spécifiques, en fonction de ses effectifs propres, de son armement et de l'opposition impériale qu'elle doit affronter. Aucune organisation ne saurait être véritablement capable de coordonner (ou même seulement de dénombrer) toutes ces unités... et le Commandement des Secteurs ne s'y essaye même pas. Au lieu de cela, il se borne à donner aux secteurs des instructions stratégiques générales et ne contrôle directement que les plus importants d'entre eux. Le ComSec est l'un des plus gros départements du Haut Commandement ; il emploie des centaines d'officiers, soldats et Droïds.

Bien que la charte de l'Alliance confère à Mon Mothma — et par son intermédiaire au Haut Commandement tout entier — des pouvoirs quasi dictatoriaux, le ComSec n'intervient qu'exceptionnellement au niveau des rouages internes des Forces Sectorielles. Quoi qu'il en soit, lorsqu'elles doivent collaborer étroitement avec les Forces de l'Alliance pour une opération cruciale, le Commandement des Secteurs n'hésite alors jamais à les prendre sous son contrôle afin de s'assurer que tout se passera sous les meilleurs auspices.

En général, les Commandants Suprêmes, le Chef d'Etat-Major ou le Commandant en Chef se bornent à donner des directives stratégiques — assez vagues le plus souvent — au ComSec. Ainsi, par exemple, il peut s'agir d'une simple note indiquant qu'il risque de se

Minutes de la Réunion de Planification de l'Opération Cobolt

Général Madine : Mesdames et messieurs, bonjour. L'Opération Cobolt sera un assaut rapide. Nous attaquerons la base orbitale impériale qui tourne autour de Mantooine dans le Secteur Atrivis, après que nos chasseurs stellaires nous aient débarrassés des TIE qui la protègent.

Ce raid a deux objectifs : primo, subtiliser le nouvel ordinateur d'encodage de scandocs des Renseignements Impériaux qui se trouve à l'intérieur de la base ; secundo, détruire la base elle-même afin de camoufler ce vol, ce qui aura pour conséquence de laisser les TIE sans possibilité de repli. Le briefing que contiennent vos puces électroniques comprend un plan des installations, un rapport aussi précis que possible sur la garnison et la façon dont elle a été répartie, ainsi qu'un profil psychologique du commandant de la base.

Le problème est maintenant de savoir comment nous allons pénétrer dans cette forteresse.

Colonel Gharon : Je suggère que nous employions une variante de la "Tactique d'Erasme". Nous pourrions placer un commando de 10 Infiltrateurs à bord d'un appareil de ravitaillement impérial. Une fois dans la place, ils mettront hors service les écrans de la base et autant de canons qu'ils le peuvent, ensuite ils devront tenir jusqu'à notre arrivée. Je vais me renseigner pour savoir de quel type de vaisseau de transport nous disposons et demander aux Service Secrets de nous préparer de faux ordres de mission.

Madine : Parfait. Mais il y a beaucoup de soldats impériaux dans la station et je préférerais que nous prévoyions 20 Infiltrateurs.

Gharon : Il sera fait comme vous l'entendez, Général.

Madine : Colonel Seertay ?

Seertay : Si les écrans sont coupés, les Marines pourront forcer les portes de la soute à marchandises. Une navette d'assaut devrait suffire pour ça... De plus, en attirant sur elle le feu ennemi, elle nous permettra de savoir quels canons sont encore opérationnels et nous pourrons les éliminer avant que nos transports de troupes n'arrivent à leur portée.

Madine : Bonne idée, Anna. Et une fois dans la soute, pensez à installer un sas temporaire au niveau de l'écoutille d'accès : il ne faudrait pas que la base soit dépressurisée... à ce stade, tout du moins. De combien de temps avez-vous besoin ?

Seertay : Il me faudra au moins cinq minutes pour anéantir toute résistance et mettre le sas en place...

Madine : Vous en aurez trois. Il ne faut pas que nous laissions à l'ennemi la possibilité de se regrouper. Prenez autant de Techs que vous voulez.

Seertay : Bien, Général.

Madine : Parfait. Voilà comment nous entrerons. Toombs et Gideon, vous vous chargerez des commandos d'assaut. Formez une équipe susceptible de prendre place dans une navette de classe Wolden. N'oubliez pas que vous devez prévoir de la place pour récupérer les 20 Infiltrateurs... même s'il est probable qu'ils subiront des pertes de l'ordre de 50%. Au fait, nos rapports indiquent qu'il y aurait entre 10 et 20 civils dans la base ; il serait bon de les évacuer, si cela est possible. Considérez que vous n'aurez pas plus de 20 minutes pour accomplir la mission et ressortir.

Quelqu'un a des remarques à formuler ?

Colonel Toombs : Cela veut dire que nous aurons seulement assez de place pour 75 hommes et environ 1000 kilos de matériel. Ce sera juste. Si nous devons porter des scaphandres, notre efficacité et notre rapidité seront diminuées de 18%. Nous avons besoin de ce sas...

Seertay : Vous l'aurez.

Toombs : ... Bien. Je veux trois unités de 25 hommes chacune. L'une d'entre elles — appelons-la "Equipe Blanche" — attaquera le Centre des Renseignements et une autre — l'Equipe Noire — se chargera du générateur, alors que la troisième — l'Equipe Rouge — restera en réserve. Chaque équipe comprendra 20 Marines, deux Armes Lourdes, deux Techs et un médecin. L'Equipe Blanche aura besoin d'un puissant traîneau à répulseur afin de pouvoir déménager l'ordinateur. Gideon et moi allons réquisitionner les hommes et l'équipement nécessaire dès cet après-midi.

Madine : Excellent. Je veux un compte-rendu opérationnel détaillé demain à la même heure. Nous commencerons les exercices d'entraînement dans 48 heures. Et que ça saute !

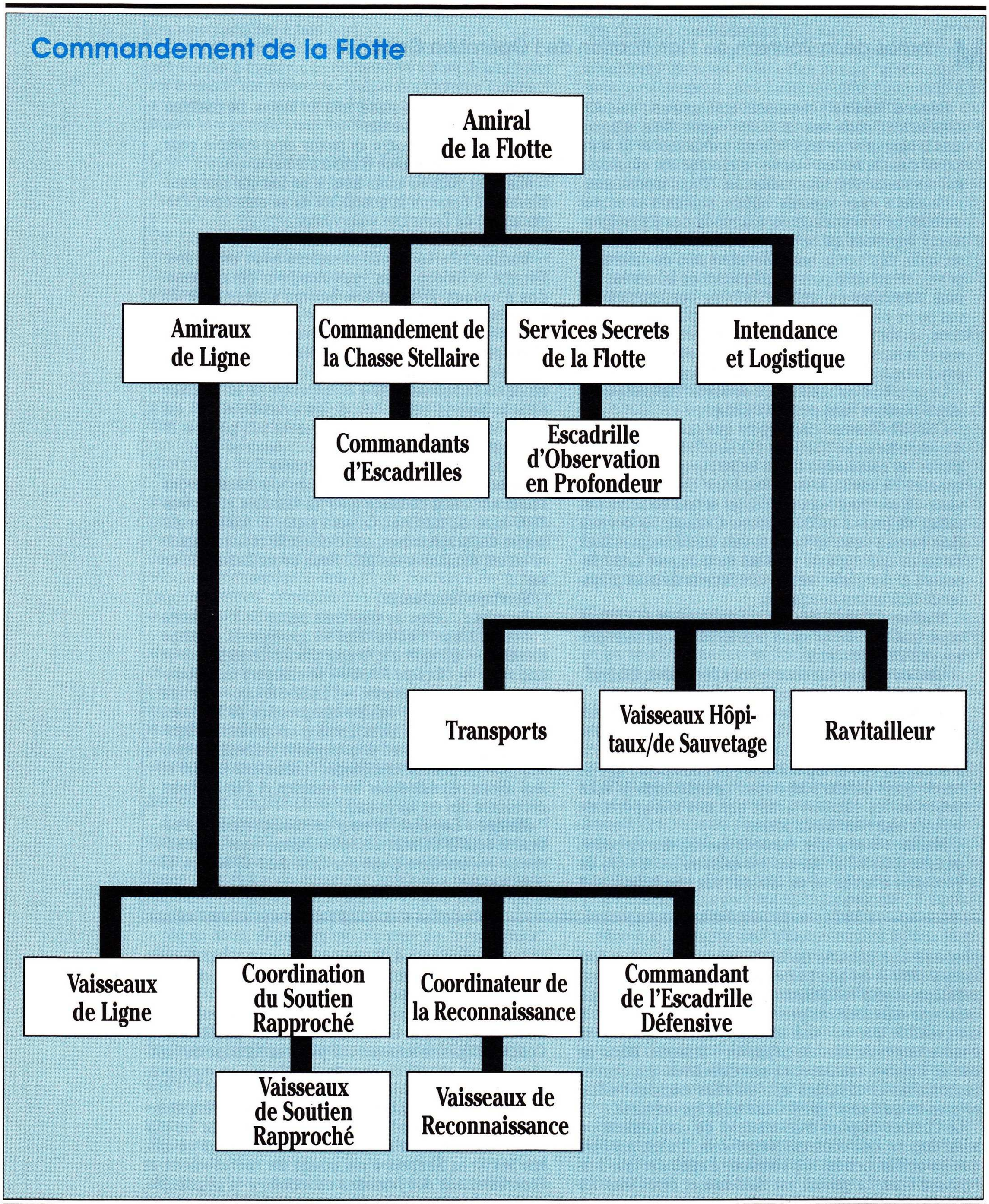
produire une pénurie de carburant ; le ComSec doit alors veiller à ce que toutes les unités de production augmentent leur rendement. Dans un autre cas de figure, si une offensive est prévue pour le mois suivant, il est possible que certains secteurs doivent harceler la chasse ennemie afin de préparer l'attaque. Dans ce cas, le ComSec transmettra ses directives aux Forces Sectorielles concernées afin qu'elles décident elles-mêmes ce qu'il convient de faire pour les exécuter.

Le ComSec dispose d'un matériel de communication aussi énorme que coûteux. Malgré cela, il n'est pas rare que les ordres mettent des semaines à atteindre leur destinataire final. La galaxie est immense et rares sont les systèmes équipés de communicateurs hyperspatiaux. La plupart des messages doivent donc transiter par de nombreux relais, à moins qu'ils ne doivent être acheminés par des Droïds ou des vaisseaux intersidéraux.

Pour palier les problèmes de délais inhérents à ces méthodes, lorsque le facteur temps est primordial, le ComSec dépêche souvent sur place un Groupe de Commandement chargé de prendre les choses en main pendant toute la durée des opérations.

Le ComSec est également responsable de l'établissement d'états majors de Forces Sectorielles sur les planètes nouvellement affiliées à l'Alliance. Dans ce cas, les Services Secrets s'occupent du recrutement et l'entraînement des hommes est confié à la Logistique, mais c'est au ComSec qu'il revient de fournir les cadres

Commandement de la Flotte



Stephen Crane

qui dirigeront les unités jusqu'à ce que les autochtones puissent s'en charger eux-mêmes.

Commandement de la Flotte

La Flotte de l'Alliance est entièrement soumise à un seul individu : l'Amiral Ackbar. C'est lui qui l'a créée de toutes pièces et il l'emploie aujourd'hui comme si elle constituait une extension de son propre corps.

L'organisation de la Flotte est détaillée ci-dessous.

Amiraux de Ligne

La ligne de bataille est la principale formation de manœuvre employée par la Flotte. Une ligne de bataille est composée de quatre éléments et a pour pivot central des vaisseaux de ligne, qui sont généralement des croiseurs lourds. Ceux-ci sont entourés par des vaisseaux de soutien rapproché, des frégates et des corvettes. Lesquels sont eux-mêmes entourés par des appareils de reconnaissance et d'attaque rapide, ainsi que par des patrouilleurs. Enfin, une ligne de bataille est toujours protégée par une ou plusieurs escadrilles de chasseurs stellaires.

Pour plus de renseignements sur les vaisseaux qui composent les lignes de bataille, reportez-vous au chapitre quatre.

Intendance et Logistique

Comme son nom l'indique, cette section a les mêmes attributions que les Services Logistiques et le département Artillerie et Intendance. Son commandant a sous sa responsabilité les transporteurs, les vaisseaux-hôpitaux, les appareils de sauvetage et le ravitailleur de la Flotte.

Le département d'intendance et Logistique doit veiller à ce que tous les vaisseaux aient toujours assez de munitions, de carburant et de vivres pour pouvoir livrer combat. Pendant les batailles, les transporteurs faiblement armés et le ravitailleur se tiennent à bonne distance, tandis que les appareils de sauvetage et la frégate médicale restent au cœur des affrontements afin de pouvoir récupérer les survivants se trouvant à bord de chasseurs ou de vaisseaux endommagés... ce qui est assez rare, il faut bien le reconnaître.

Services Secrets de la Flotte

Les Services Secrets de la Flotte ont deux attributions : interpréter les informations communiquées par les agents du Haut Commandement et diriger l'escadrille d'observation en profondeur.

L'escadrille d'observation en profondeur est formée d'appareils de reconnaissance sensorielle et de Droïds qui sont destinés à être déployés à des milliers de kilomètres du gros de la Flotte. Leur seule mission consiste à donner l'alarme s'ils détectent des vaisseaux en approche. Lorsqu'un de ces engins repère un vaisseau, il émet aussitôt un court message codé destiné à la Flotte. Il est alors possible à cette dernière de se déployer en prévision d'un affrontement, à moins qu'il ne soit préférable de fuir.

Bien que le Commandant des Services Secrets de la Flotte ne prenne pas directement part aux combats — ses engins d'observation en profondeur ne sont pas suffisamment armés et doivent battre en retraite s'ils se font attaquer par l'ennemi — il est néanmoins l'un des principaux conseillers stratégiques de l'Amiral de la Flotte.

Commandement de la Chasse Stellaire

Ce commandement est en principe toujours confié à un général, bien qu'il soit arrivé qu'un commandant occupe ce poste. Le Commandement de la Chasse Stellaire a sous sa responsabilité les escadrilles de chasse de réserve qui ne sont pas spécifiquement affectées à la défense d'une ligne.

Le Commandant de la Chasse dirige fréquemment la première escadrille d'attaque, mais il peut aussi se produire qu'il reste à bord du vaisseau amiral d'Ackbar. En fait, tout dépend de ses conceptions personnelles — à bord du vaisseau amiral, le commandant peut avoir une bonne vision globale des affrontements ; par contre, en dirigeant la première escadrille, il peut donner des ordres plus précis et ainsi obtenir un meilleur rendement de la part de ses hommes.

Pour plus de détails concernant l'organisation, ainsi que les tactiques employées par les chasseurs stellaires et les vaisseaux, reportez-vous au chapitre cinq.

Forces Spéciales

Les Forces Spéciales sont les unités terrestres attachées au Haut Commandement de l'Alliance. Ces soldats sont spécialement choisis pour leur moral, leur courage, leur compétence et leur dévotion à la cause de la Rébellion. Ils constituent les meilleurs combattants terrestres de l'Alliance... voire de la galaxie.

Ces formidables soldats, parfaitement entraînés et équipés, sont capables de mener à bien une grande variété de missions. Certains d'entre eux servent au sein des commandos de la Flotte et sont chargés d'investir les vaisseaux de l'Empire ou de protéger les vaisseaux de guerre contre les tentatives d'abordage, selon les cas. D'autres membres des SpecForces assurent la protection des bases de l'Alliance ou sont affectés à la garde du PC du Haut Commandement, afin de pouvoir parer à toute attaque imprévue. (Les défenseurs de la Base de Hoth appartiennent aux SpecForces.)

Les soldats des SpecForces sont entraînés afin d'être capables d'intervenir partout, d'utiliser n'importe quel matériel et de mener à bien toutes sortes de tâches. Certains ont été formés aux techniques de l'espionnage et opèrent en tant qu'assassins, messagers, etc. D'autres sont des "Ouvreurs de Voie" : ils survolent les planètes afin de trouver une zone propice à un débarquement, puis atterrissent pour installer une balise de signalisation et défendre le secteur jusqu'à l'arrivée des troupes classiques.

Il y en a même qui sont spécialement entraînés à la constitution de groupes de guérilla : quand on les largue sur une planète, ils doivent aussitôt recruter des indigènes prêts à combattre l'Empire ; ils se chargent ensuite de la direction des opérations, jusqu'à ce que leurs troupes soient capables de se prendre elles-mêmes en charge.

Organisation

Le secret de la polyvalence des SpecForces tient beaucoup à leur structure hiérarchique inhabituelle, qui autorise la constitution d'unités très diversifiées et

équipées de matériels particuliers avec un minimum de confusion et de frictions.

Lorsqu'elles ne prennent pas part à un combat, les SpecForces sont organisées en divisions, régiments, compagnies, pelotons et escouades, tout à fait similaires à ce que l'on peut trouver dans l'Armée Impériale. Toutefois, elles opèrent rarement sur le terrain en employant des formations aussi rigides. Pour accomplir une mission donnée, les soldats des SpecForces sont organisés en "forces d'intervention" dont les effectifs et l'équipement varient en fonction de la tâche à accomplir.

Classification des Forces Spéciales

Tous les soldats des SpecForces suivent un entraînement aux techniques de combat standard, mais chaque régiment reçoit également une formation "spécialisée". Ainsi, quand il est nécessaire de constituer une force d'intervention, les officiers ont la possibilité de combiner plusieurs régiments — ou des éléments prélevés dans différents régiments — afin d'obtenir une unité formée de soldats dont les compétences sont particulièrement adaptées à la mission envisagée.

Voici une liste des formations spécifiques que peuvent recevoir les régiments des SpecForces et de l'équipement dont ils peuvent généralement disposer.

Marines des SpecForces

Les Marines sont formés au combat à l'intérieur des vaisseaux spatiaux, qu'il s'agisse pour eux de repousser des agresseurs ou d'investir un appareil ennemi. Ils sont notamment entraînés aux affrontements en apesanteur avec des scaphandres, à la survie dans l'espace, aux escarmouches dans des lieux clos et au combat à mains nues ; ils sont même capables de réparer un vaisseau.

Les Marines sont généralement armés de pistolasers, de fusils-blasters, de grenades et de vibro-lames. Certains pelotons peuvent parfois se voir attribuer un blazer répétiteur moyen ou léger, mais les armes de ce genre sont en principe trop puissantes pour pouvoir être employées à l'intérieur d'un vaisseau : si la coque venait à être percée, la dépressurisation qui en découlerait serait aussi dangereuse pour les défenseurs que pour les assaillants.



Allen Nunis

Des Ouvreurs de Voie sautent souvent la nuit avec des parachutes directionnels... un exercice extrêmement périlleux.

Les Marines possèdent également des scaphandres spatiaux et peuvent éventuellement utiliser les quelques scaphandres de combat dont dispose l'Alliance.

Ouvreurs de Voie

Après avoir été largués secrètement sur une planète ennemie, ces soldats doivent établir une tête de pont et tenir ensuite jusqu'à l'arrivée d'autres troupes terrestres de l'Alliance.

Ce genre de mission est particulièrement dangereux. Il est, en effet, très difficile d'introduire un grand nombre de soldats et d'armes lourdes sur une planète ennemie sans être repéré ; comme ils sont dotés d'un équipement léger, les Ouvreurs de Voie ne peuvent neutraliser la résistance adverse que s'ils bénéficient de l'effet de surprise.

MARINES DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+2
Blaster : 3D+1
Esquive : 3D
Grenade : 3D+1
Parade Mains Nues : 3D
SAVOIR : 1D+1
Survie : 2D
Technologie : 2D
MECANIQUE : 1D+2
Canons de Vaisseau : 2D+1
Réparation de Vaisseau : 2D
PERCEPTION : 2D+2
Commandement : 3D+1
Recherche : 3D
VIGUEUR : 2D+2
Combat Mains Nues : 3D+2
Résistance : 3D+1
TECHNIQUE : 1D
Médecine : 2D
Sécurité : 2D

OUVREURS DE VOIE DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+2
Armes Lourdes : 3D
Blaster : 3D+1
Esquive : 3D
Grenade : 3D+1
SAVOIR : 2D
Survie : 3D
MECANIQUE : 1D+1
Résistance : 3D+1
Véhicules à Répulseurs : 2D+1
PERCEPTION : 2D+2
Commandement : 3D+2
Dissimulation-Discrétion : 3D+1
Recherche : 3D
VIGUEUR : 2D+1
Combat Mains Nues : 3D+2
Escalade-Saut : 3D
Résistance : 3D+1
TECHNIQUE : 1D
Démolition : 2D
Médecine : 2D+1

Dans ce cas, un petit groupe d'hommes peut éventuellement faire des ravages au sein d'une unité plus importante... pendant un certain temps, en tout cas. Toutefois, si l'ennemi se reprend et organise ses forces, les Ouvreurs de Voie se retrouvent vite en mauvaise posture. S'ils ne reçoivent pas rapidement du renfort, ils n'ont aucune chance de s'en sortir.

Pour accomplir leurs missions, les Ouvreurs de Voie ont été entraînés dans les domaines suivants : survie, races extra-terrestres, véhicules à répulseurs et techniques de combat. Ils sont équipés de fusils-blasters, de grenades, d'armes lourdes, de matériel de survie et — si les conditions le permettent d'engins à répulsion.

Guérilla Urbaine

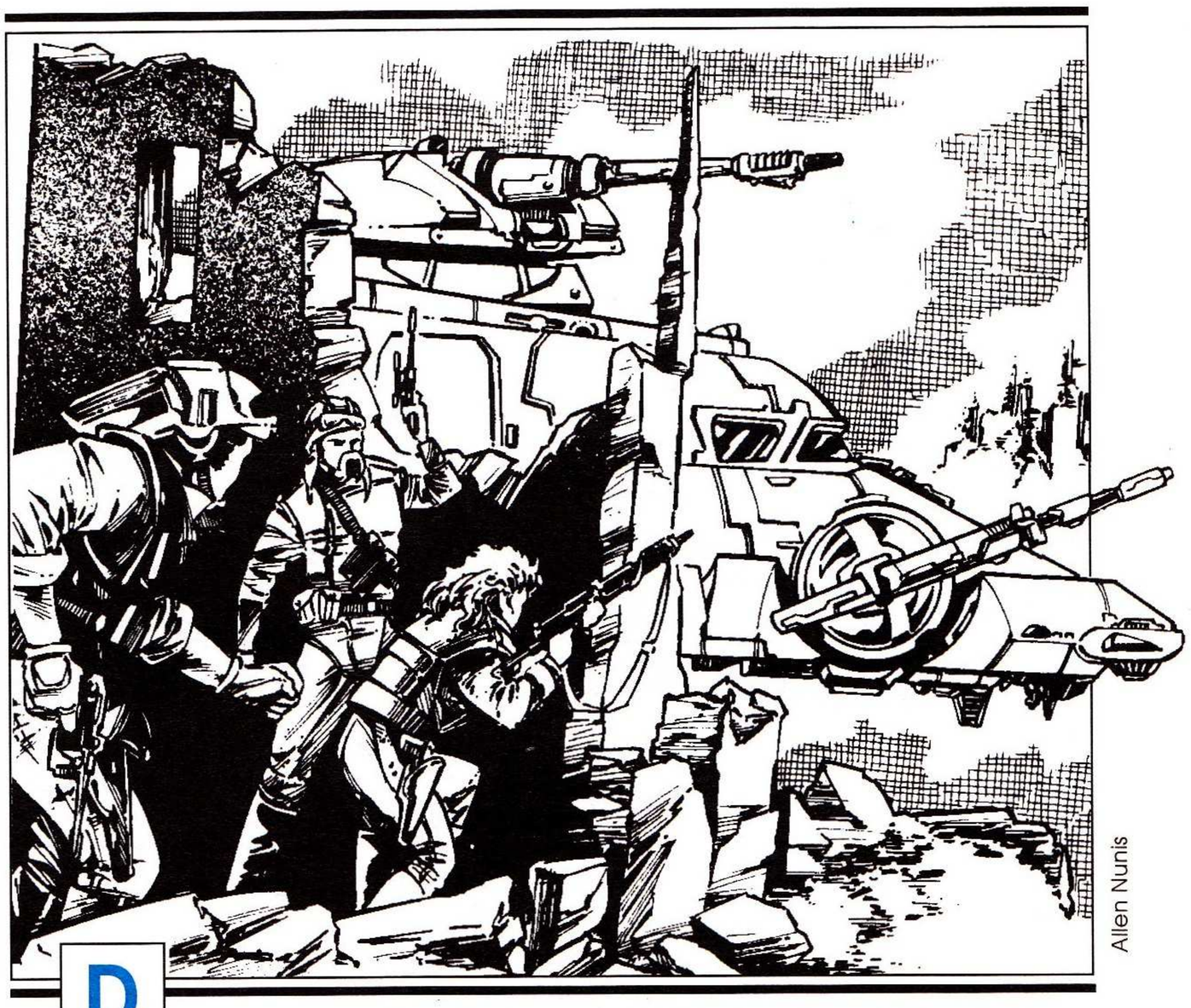
Ces soldats des SpecForces sont spécialisés dans les affrontements de rue. Ce sont des experts dans l'art de combattre en milieu urbain et ils savent tirer parti de tous les types d'environnements que l'on rencontre dans les villes : rues, bâtiments et égouts. Ils peuvent ainsi tenir tête à des adversaires qui leur sont bien supérieurs en nombre.

Pour les soldats urbains, il est primordial de savoir se débrouiller avec les moyens du bord. En effet, ils ne livrent jamais de combats "classiques" et ne bénéficient qu'exceptionnellement du soutien d'armes lourdes, de tanks à répulseurs, etc. Au contraire, leur tactique consiste toujours à attaquer — qu'ils tirent sur l'ennemi depuis un toit ou qu'ils balancent une bombe artisanale dans une ruelle obscure —, puis à battre rapidement en retraite jusqu'à une nouvelle position avant que l'adversaire n'ait eu le temps de réagir.

Les soldats des unités de guérillas sont particulièrement entraînés dans les domaines suivants : arts martiaux, armes légères, combat de rue, discrétion et démolition.

Broussards

Les Broussards sont des soldats des SpecForces entraînés aux combats en extérieur et à la survie en milieu hostile. A l'instar de leurs collègues des unités de guérilla, ils ont appris à tirer avantage du terrain environnant, afin de pouvoir affronter des adversaires supérieurs en nombre. Comme les combats en pleine nature requièrent généralement une bien plus grande mobilité que les affrontements urbains, les Broussards



Allen Nunis

Des soldats des SpecForces spécialisés dans la guérilla urbaine attaquent un tank à répulsion impérial.

sont souvent dotés d'engins à répulseurs : moto-jets, esquifs, tanks à répulsion ou tout autre type de véhicule adapté à la mission qui leur est confiée.

Les Broussards sont en principe capables de se débrouiller sur n'importe quel type de terrain, mais certaines brigades sont néanmoins formées spécialement pour des opérations dans des milieux spécifiques : déserts arctiques, missions sous-marines, forêts, montagnes, etc.

Techniciens

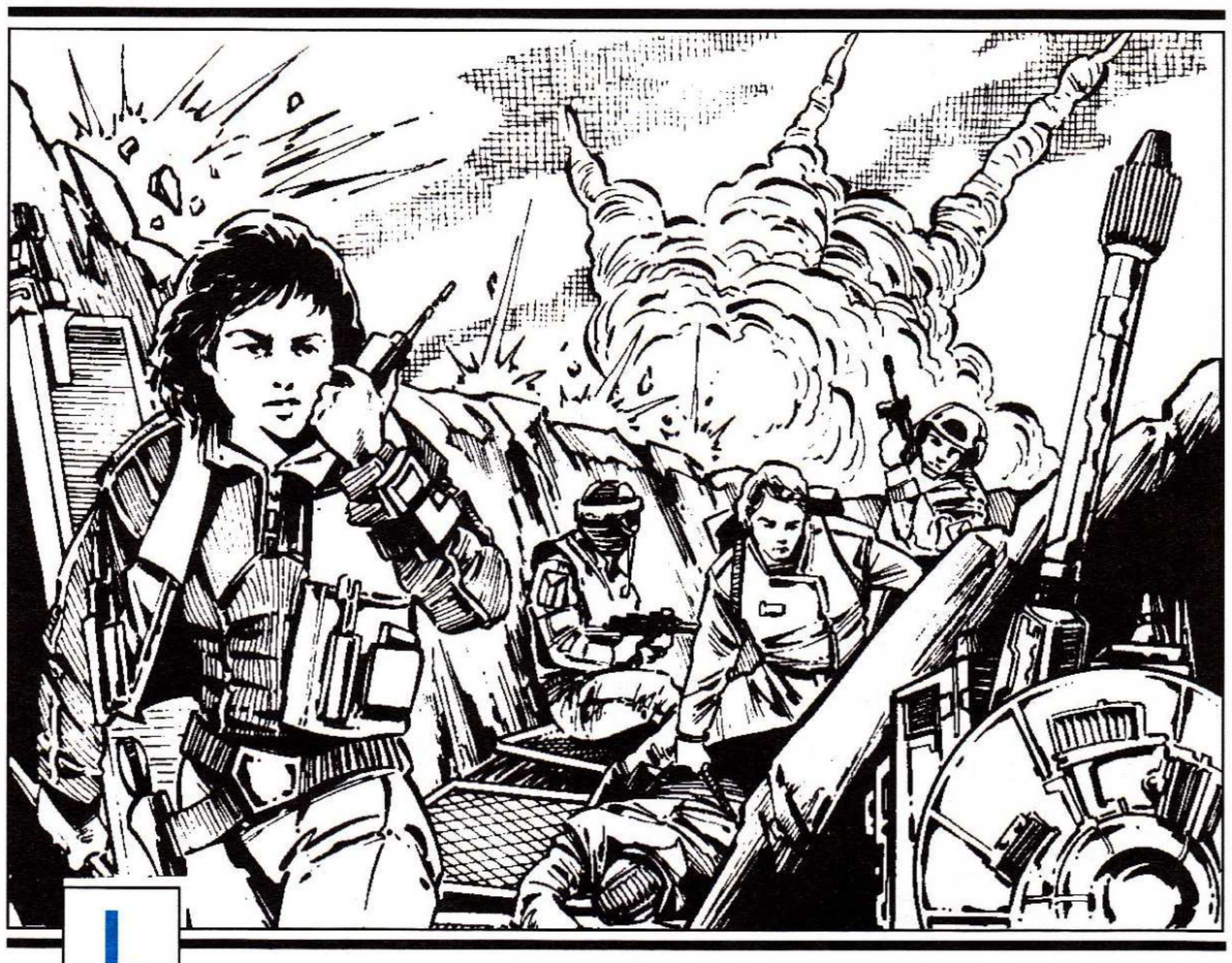
Ces soldats sont capables d'utiliser et de réparer toutes les sortes d'équipements que les SpecForces peuvent avoir à employer... et ils peuvent même fabriquer certains appareils en cas de besoin. Les Techs opèrent rarement en tant que force autonome. L'usage veut, en effet, qu'ils soient affectés individuellement à d'autres unités afin d'assurer la maintenance de leur matériel.

SPECIALISTES URBAINS DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+1
Armes Blanches : 3D
Blaster : 3D+1
Esquive : 3D
Grenade : 3D
Parade Arme Blanche : 3D
SAVOIR : 2D+1
Illégalité : 3D+2
Technologie : 3D
MECANIQUE : 1D+1
Véhicules à Répulseurs : 2D
PERCEPTION : 2D+2
Commandement : 3D+1
Dissimulation-Discrétion : 3D+2
VIGUEUR : 2D
Combat Mains Nues : 3D
Escalade-Saut : 2D+2
Résistance : 3D
TECHNIQUE : 1D+1
Démolition : 3D
Médecine : 2D

BROUSSARDS DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+1
Armes Lourdes : 3D
Blaster : 3D+1
Armes Blanches : 3D+2
Esquive : 3D
Grenade : 3D
SAVOIR : 2D+1
Survie : 3D+2
Technologie : 3D
MECANIQUE : 1D+1
Véhicules à Répulseurs : 3D
PERCEPTION : 2D+2
Commandement : 3D+1
Dissimulation-Discrétion : 3D+2
VIGUEUR : 2D
Combat Mains Nues : 3D
Escalade-Saut : 2D+2
TECHNIQUE : 1D+1
Démolition : 3D
Médecine : 2D



Allen Nunis

Les Techs des SpecForces sont souvent conduits à opérer au cœur même des combats.

Bien qu'ils soient avant tout des mécaniciens et des ingénieurs, les Techs doivent néanmoins posséder quelques compétences de combat et de survie. Ainsi, lorsqu'ils ne sont pas occupés à bricoler un communicateur avec "de la salive et un bout de plasti-ficelle", ils peuvent se battre aussi bien et avec autant d'âpreté que leurs camarades.

Infiltrateurs

Les Infiltrateurs sont les yeux et les oreilles des SpecForces. Ils sont entraînés à se glisser subrepticement derrière les lignes ennemies, afin de semer la confusion dans des zones encore épargnées par les combats. Ce sont de véritables maîtres dans l'art de la discrétion et ils sont capables d'échapper à la plupart des dispositifs de surveillance.

Sélectionnés parmi les membres de l'Alliance qui ont le plus de raisons pour haïr l'Empire, leurs armes de prédilection sont la vibro-lame et le garrot. De tous les soldats des SpecForces, ils font partie de ceux que l'ennemi redoute le plus... non sans discernement d'ailleurs.

Spécialistes des Armes Lourdes

Ces soldats sont entraînés à manœuvrer des armes lourdes. Ils peuvent ainsi assurer des missions de défense contre des véhicules aériens ou terrestres et, le cas échéant, ils sont capables de soutenir des unités amies qui rencontreraient une résistance plus forte que prévue.

En combat, ces unités connaissent généralement des taux de pertes extrêmement élevés... lorsqu'une batterie d'armes lourdes est repérée, l'ennemi a l'habitude de concentrer sur elle tous ses tirs d'armes énergétiques afin de la mettre hors d'état de nuire. Ces soldats apprennent, pendant leurs classes, qu'ils doivent toujours tenir leur position, quoiqu'il advienne ; et la plupart des servants d'armes lourdes préféreraient mourir, plutôt que d'abandonner leur canon.

Les spécialistes des armes lourdes sont également formés au maniement des canons de vaisseaux. Lorsqu'ils se déplacent avec la Flotte, ils peuvent ainsi remplacer les canonniers blessés au cours d'un combat.

Autres spécialistes

Parmi les autres catégories de soldats des SpecForces, citons : les spécialistes des transports (conducteurs et mécaniciens), les pilotes, les experts en transmissions, les traducteurs, les infirmiers, les intendants (connus aussi sous le sobriquet de "rabioteurs"), etc.

Le Général Madine, commandant des SpecForces de l'Alliance, a dit un jour : "En l'espace d'une demi-heure, je peux constituer un commando de 20 hommes capables de mener à bien n'importe quelle mission, dans n'importe quelle condition, n'importe où dans la galaxie."

Jusqu'à présent, les événements ne lui ont pas donné tort.

Forces Sectorielles

Si les Forces de l'Alliance sont très mobiles, ce qui leur permet d'affronter l'Empire en tout lieu et à tout

TECHNICIENS DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D
Blaster : 2D+2
Esquive : 3D
SAVOIR : 2D+1
Survie : 3D
Technologie : 3D+2
MECANIQUE : 2D
Véhicules à Répulseurs : 3D+1
PERCEPTION : 1D+2
Commandement : 2D+1
Dissimulation-Discrétion : 2D
VIGUEUR : 1D+2
Combat Mains Nues : 2D
Levage : 2D+2
Résistance : 2D
TECHNIQUE : 2D+1
Démolition : 3D
Prog.-Rep. Droïds : 3D+2
Prog.-Rep. Ordinateur : 3D+2
Rep. Répulseurs : 3D+2

INFILTRATEURS DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+2
Armes Blanches : 3D+2
Blaster : 3D
Esquive : 3D
Parade Arme Blanche : 3D+2
Parade Mains Nues : 3D
SAVOIR : 2D
Illégalité : 3D+1
Survie : 2D+2
MECANIQUE : 1D+2
Véhicules à Répulseurs : 2D+1
PERCEPTION : 2D
Dissimulation-Discrétion : 3D+2
Escroquerie : 3D+1
Recherche : 3D
VIGUEUR : 2D
Combat Mains Nues : 3D
TECHNIQUE : 1D+2
Démolition : 2D+2
Sécurité : 2D+2



Allen Nunis

Les Infiltrateurs font partie des combattants des SpecForces que l'ennemi redoute le plus.

instant selon les ordres donnés par le Haut Commandement, les Forces Sectorielles, quant à elles, sont statiques. Elles combattent les Impériaux dans leur secteur d'espace et mènent une lutte au quotidien qui leur permet de remporter parfois des succès mineurs... au risque de subir des pertes catastrophiques. Autant de victoires — et de défaites — qui n'ont souvent aucun écho et ne sont même pas citées dans les chroniques de la galaxie.

Quand elles remportent quelques succès, ceux-ci ne peuvent qu'inciter l'Empire à accroître ses efforts pour les anéantir. Comme elles disposent rarement de vaisseaux interstellaires, elles doivent se cantonner à un seul système solaire, ce qui fait d'elles des proies faciles ; sans parler du fait que les Impériaux peuvent à tout instant prendre en otage les planètes situées dans leur zone d'influence... Et si elles connaissent vraiment trop de réussite, l'Empereur peut toujours ordonner le pilonnage orbital de quelques mondes suspectés de collaborer avec elles.

Création des Forces Sectorielles

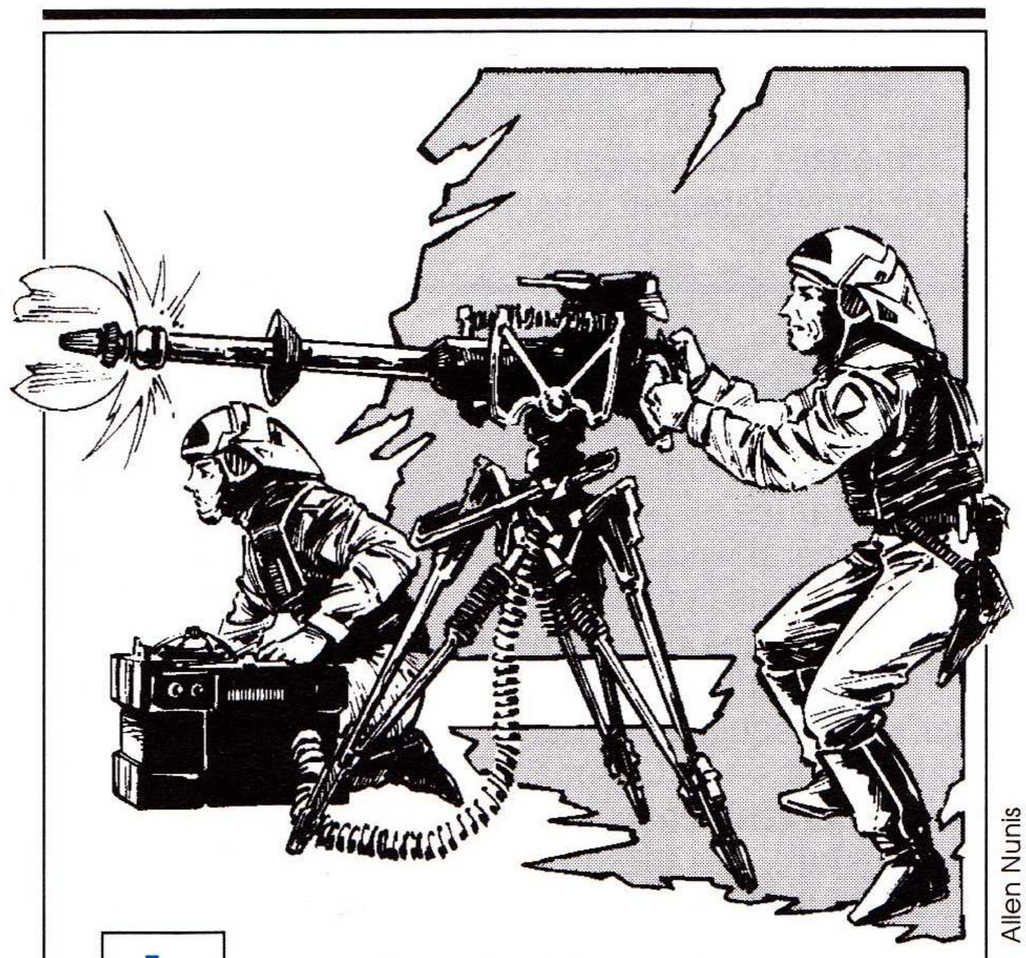
A l'instar des troupes dépendant des Commandements Alliés, les Forces Sectorielles sont créées à partir des organisations de résistance déjà en place au moment où l'Alliance s'implante dans une région. On leur attribue alors tous les effectifs et tout l'équipement disponible. Certaines sont de véritables unités militaires, puissantes et parfaitement intégrées, dotées de moyens terrestres, aériens et spatiaux. D'autres ne sont que des structures fragmentaires disposant seulement de quelques milliers de guérilleros à temps partiel et d'un petit nombre de vaisseaux déclassés... au mieux.

Bien que les traités qui les lient à l'Alliance donnent en principe aux Forces Sectorielles le droit d'être transformées en armées cohérentes et pleinement efficaces, la Rébellion a rarement le temps et les moyens de les aider. Elle se contente donc seulement de veiller à ce que dans leurs rapports avec la hiérarchie alliée — par l'intermédiaire de leurs QG de Secteurs — elles obéissent toujours aux principes édictés par les Forces Armées en matière d'objectifs, de stratégies et de tactiques. Elles doivent aussi pouvoir rester en contact permanent avec le Commandement de l'Alliance. En dehors de cela, si leur secteur n'est pas jugé suffisamment important pour se voir attribuer du matériel et des chasseurs, elles peuvent s'organiser comme elles l'entendent et utiliser comme bon leur semble toutes les ressources dont elles disposent.

Il est arrivé plusieurs fois que le Commandement des Secteurs prenne directement le contrôle d'une Force Sectorielle afin de la réorganiser entièrement, parce qu'elle s'était révélée trop inefficace, corrompue ou infestée d'espions impériaux. Mais ce genre

SPECIALISTES DES ARMES LOURDES DES SPECFORCES

DEXTERITE : 2D+2
Armes Lourdes : 3D+2
Blaster : 3D
SAVOIR : 1D+2
Survie : 2D
Technologie : 2D+2
MECANIQUE : 2D
Canons de Vaisseau : 3D
Véhicules à Répulseurs : 2D+1
PERCEPTION : 1D+2
Recherche : 3D
VIGUEUR : 2D
Combat Mains Nues : 2D+2
Levage : 3D
Résistance : 2D+1
TECHNIQUE : 2D
Démolition : 2D+2
Médecine : 2D+1



Allen Nunis

Les servants des armes lourdes des SpecForces subissent souvent des pertes considérables.

Rapport du Général Madine concernant l'Opération Cobolt

Destinataire : Commandant en Chef des Forces de l'Alliance
Expéditeur : Commandant des Forces Spéciales de l'Alliance
Sujet : Opération Cobolt

Commandant Mothma :
L'Opération Cobolt a été lancée hier à 02500 heures, comme prévu. Nos Infiltrateurs, déguisés en hommes d'équipage d'un vaisseau de ravitaillement impérial, sont parvenus à s'arrimer à la base et ont commencé à débarquer leur fausse cargaison.

L'attaque des chasseurs a commencé à 02510 heures. Nos pilotes ont concentré leurs efforts sur les appareils de surveillance et de patrouille ennemis, et ils ont endommagé ou détruit au moins trois vaisseaux sans subir eux-mêmes le moindre dommage appréciable. L'ennemi a fait décoller ses TIE à 02512 et nos chasseurs ont alors entrepris un repli stratégique, entraînant ainsi leurs poursuivants à des milliers de kilomètres de la base.

A 02514, les Infiltrateurs ont attaqué les forces de sécurité et ils ont réussi à couper les écrans, les systèmes de communication et les tourelles de la base. La navette d'assaut s'est posée dans le hangar à marchandises à 02515 ; cette zone ayant été aussitôt nettoyée, le sas fut mis en place à 02519.

Le transport est arrivé à 02521, avec deux minutes de retard sur le plan à la suite d'une erreur de navigation survenue au moment du saut en hyperespace. Le commando d'assaut a été débarqué à 02523 et s'est mis à pied d'œuvre à 02525.

A 02528, l'Equipe Blanche a neutralisé son objectif, le Centre des Renseignements, sans avoir rencontré de résistance notable. L'ordinateur de décodage des scandocs a été embarqué à 02536, avec une minute de retard sur le plan. L'opposition se fit alors plus pressante, les Impériaux commençant à s'organiser ; l'Equipe Rouge fut immédiatement envoyée en renfort. Les rescapés des deux équipes se sont regroupés dans le hangar à marchandises à 02540.

L'Equipe Noire a atteint la centrale énergétique à 02531 et celle-ci fut mise hors service à 02533. Alors qu'elle terminait son travail, cette équipe fut assaillie par des soldats impériaux bien supérieurs en nombre et dont la plupart appartenaient aux troupes de choc.

Les Marines du hangar à marchandises ont essayé de tenir leur position qui devenait de plus en plus précaire, afin que des survivants puissent avoir une chance de s'en sortir. Mais lorsque le coordinateur de la chasse a annoncé que les TIE étaient en route pour revenir à la base, nos forces se sont retirées dans la navette d'assaut et le transport, avant de quitter la base à 02546. Les appareils sont passés dans l'hyperespace à 02550.

Selon les rapports communiqués par les Services Secrets, la base privée d'énergie a pénétré dans l'atmosphère de Mantooine et s'est désintégrée à 02740. On ignore si les Impériaux ont eu le temps de découvrir le vol de l'ordinateur.

Nos pertes s'établissent comme suit : treize chasseurs ont été détruits ; leurs pilotes sont portés manquants et n'ont certainement pas survécu. Quatre chasseurs sont gravement endommagés, mais restent néanmoins capables de voyager en hyperespace. L'un des pilotes — le Commandant Nin Nemb — bien que très grièvement blessé, a fait preuve d'un héroïsme extraordinaire en réussissant à conduire son appareil jusqu'au point de rendez-vous convenu ; il est mort avant qu'on ne puisse le soigner. Sur cent dix soldats des Forces Spéciales, soixante-huit — dont tous les Infiltrateurs et l'intégralité des soldats qui formaient l'Equipe Rouge — sont portés manquants et présumés morts. J'ai le regret de vous informer du décès au combat des Colonels Toombs et Seertay ; j'aimerais avoir votre accord afin de les recommander pour une promotion et une décoration à titre posthume.

Avec tout mon respect,
Général Madine
Commandant des Forces Spéciales

d'ingérence est extrêmement rare... l'Alliance n'a, en effet, pas les moyens de perdre son temps en vaines luttes de pouvoir avec des organisations militaires récalcitrantes.

En général, quand une Force Sectorielle n'est pas jugée digne de confiance, la Rébellion se borne simplement à ne plus lui fournir de chasseurs, de spécialistes ou d' informations "sensibles". Et quand elle finit par se disloquer toute seule — ce qui se produit invariablement — le Commandement de l'Alliance peut alors intervenir en montant de toute pièce une nouvelle structure. Ces mesures draconiennes peuvent sembler cruellement injustes pour les innombrables résistants innocents qui sont victimes de l'incompétence de leurs chefs, mais quand on considère l'échelle du conflit actuel, on ne peut guère envisager d'autres solutions.

Organisation de la Force Sectorielle d'Atrivis

Les Forces Sectorielles peuvent être très différentes selon les endroits, les ressources dont elles disposent et l'intérêt que l'Alliance ou l'Empire porte à leur région d'influence. Il serait par conséquent sans intérêt d'essayer de décrire une Force Sectorielle "idéale", puisqu'elle ne correspondrait à aucune unité existant réellement. Toutefois, la Force Sectorielle d'Atrivis peut être considérée comme un exemple "typique" permettant de comprendre comment fonctionnent les autres.

Développement d'Atrivis

La Force Sectorielle d'Atrivis a été créée à partir du Groupe de Résistance d'Atrivis, qui lui-même avait été

constitué par l'union de deux groupes de moindre importance basés à l'origine sur Fest et Mantooine.

Lorsque le GRA a officiellement rejoint l'Alliance, le Commandement Sectoriel a aussitôt dépêché sur place une équipe de conseillers — composée d'officiers spécialisés dans le commandement, l'organisation et les communications — afin d'établir un bureau de liaison. Des dizaines d'officiers instructeurs furent également envoyés afin d'enseigner aux combattants du GRA les rudiments des méthodes de guérilla. Des techniciens, des ingénieurs et des pilotes vinrent aussi superviser la construction des pistes d'atterrissage pour chasseurs et l'installation du matériel de communication de la base de Generis.

C'est ainsi qu'en moins de six mois, Atrivis fut doté d'une Force Sectorielle pleinement opérationnelle.

Commandant en chef du Secteur Atrivis

Le commandant en chef du Secteur Atrivis est une femme nommée Travia Chan. Bien qu'elle soit condamnée à se déplacer en chaise à répulseurs à cause d'une maladie contractée pendant son enfance, cette vieille dame dissimule derrière une apparence fragile un esprit acéré et une détermination inflexible.

Chan a fait partie des fondateurs du Groupe de Résistance de Fest, avant d'être l'un des principaux artisans de la réunion des combattants de Fest et de Mantooine. Cette réunion donna naissance au GRA et lui permit de devenir le premier commandant suprême de cette organisation. Elle est bien évidemment restée à ce poste lorsque le GRA a rejoint les rangs de l'Alliance.

Malgré — ou peut-être à cause de — ses infirmités physiques, Chan fait preuve d'exceptionnelles qualités de stratège et de théoricien. Elle est en effet capable de réfléchir froidement aux problèmes militaires les plus complexes, sans s'abandonner à la moindre sentimentalité. Ses adversaires l'appellent d'ailleurs la "femme de glace".

TRAVIA CHAN



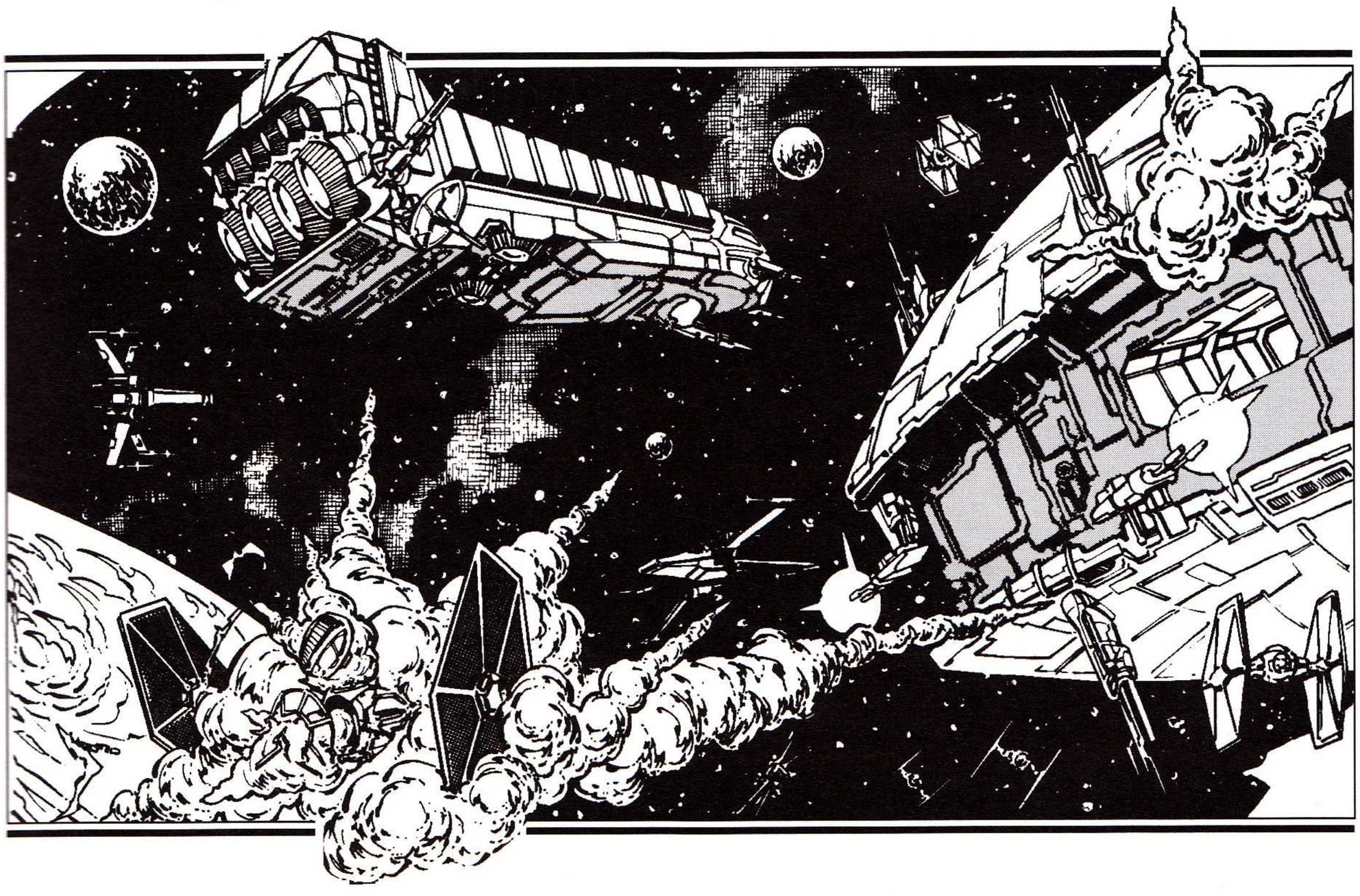
Allen Nunis

DEXTERITE : 1D
SAVOIR : 4D
Bureaucratie : 4D+2
Races Extra-Terrestres : 5D+1
Technologie : 4D+2
MECANIQUE : 3D
PERCEPTION : 4D
Commandement : 6D
Escroquerie : 5D+1
Marchandage : 5D+2
VIGUEUR : 1D
TECHNIQUE : 3D+2
Prog.-Rep. Ordinateur : 3D+1

Chef d'état-major

Loom Carplin est le chef d'état-major de Chan. Cet ancien officier de haut rang est l'un des rares rescapés du désastre des "Libérateurs" de Mantooine et n'a rien de commun avec la vieille dame. Grand, costaud et doué d'une force exceptionnelle, Carplin ressemble tout à fait à ce qu'il est : un guerrier.

Sa tâche principale consiste à être les "yeux" et les "oreilles" de Chan sur le terrain. La vieille dame ne peut en



Allen Nunis

effet pas s'éloigner de la base de Generis et de ses installations médicales ; aussi, Carplin voyage constamment d'un avant-poste à l'autre, afin d'inspecter les soldats et de diriger personnellement les opérations les plus difficiles.

Lorsque Carplin doit quitter la base de Generis pour les besoins d'une mission, c'est son assistant, un Wookiee du nom de Busurra, qui le remplace au poste de chef d'état-major. Busurra est lui aussi infirme : il a perdu un œil et trois doigts après avoir été torturé par les Impériaux. Chose étonnante, malgré les sévices que lui ont infligés les bourreaux ennemis, Busurra se montre toujours courtois et jovial. Pour un Wookiee, c'est un organisateur et un administrateur hors pair. Comme beaucoup d'Humains éprouvent des difficultés à comprendre ce qu'il dit, Busurra est toujours accompagné par son traducteur attitré, un Droïd protocolaire nommé Z6-L1.

Commandement de la Chasse

La chasse du Secteur Atrivis est stationnée à la base de Generis, ce qui lui permet de protéger à la fois le Quartier Général Sectoriel et le Centre des Communications de la Bordure Extérieure.

Ces chasseurs ne sont cependant pas d'une très grande utilité pour les forces alliées présentes dans le secteur. En effet, si sur le papier le Secteur Atrivis dispose de 36 chasseurs stellaires, dans la réalité il est bien rare que le QG Sectoriel réussisse à en aligner plus de 18 à la fois pour les besoins d'une opération offensive.

Il y a plusieurs raisons à cela. Primo, le Commandement des Secteurs a décrété que six chasseurs devaient se tenir prêts à décoller à tout instant — avec le plein de carburant et de munitions, les pilotes devant pouvoir prendre l'air en moins de 45 secondes — afin d'avoir la possibilité de défendre la base contre toute attaque éventuelle. Le Centre des Communications (voir plus loin) constitue un élément trop important de

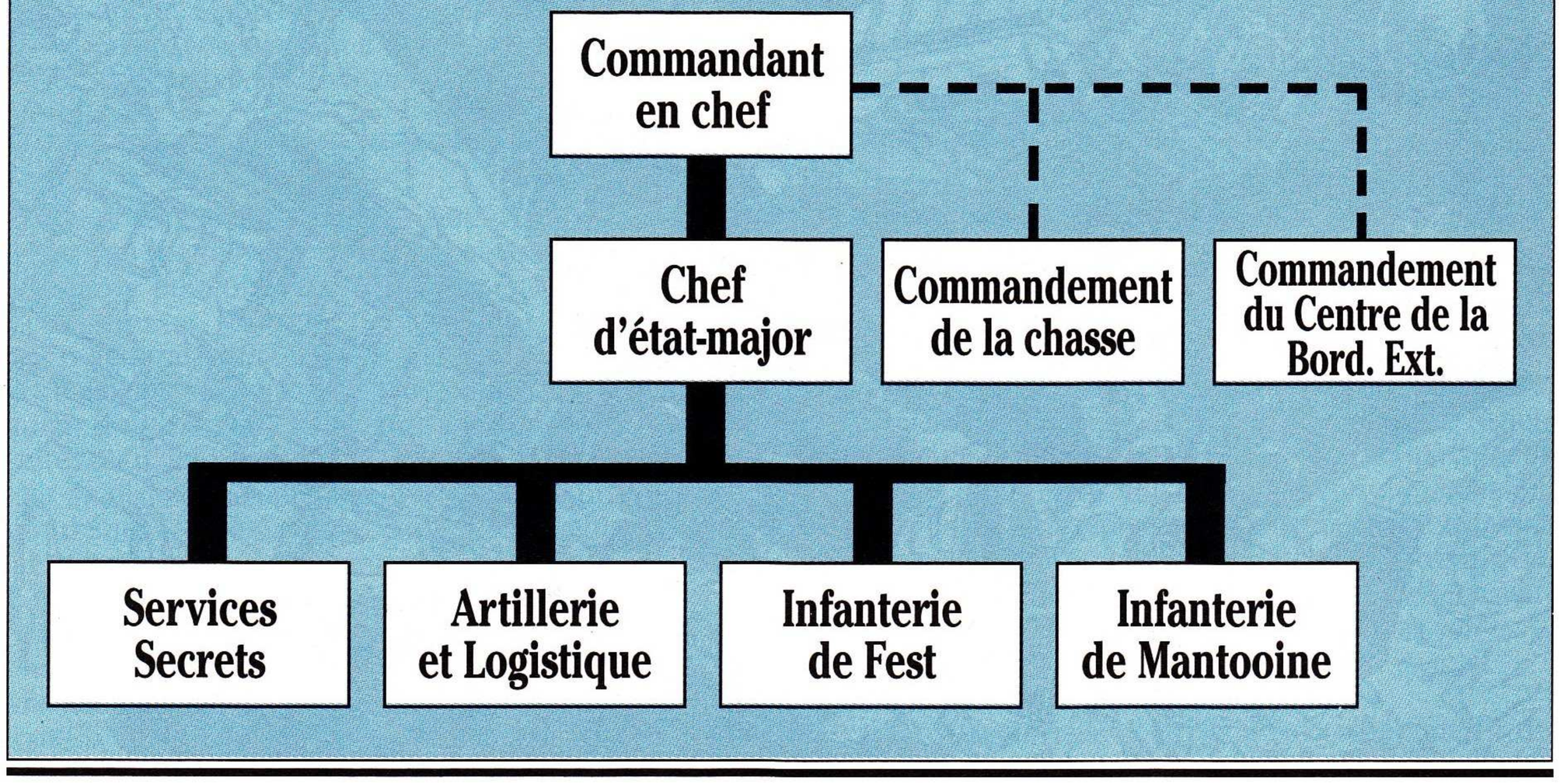
LOOM CARPLIN



Allen Nunis

DEXTERITE : 3D+2
Armes Lourdes : 4D
Blaster : 5D
Esquive : 4D+2
Grenade : 4D
Parade à Mains Nues : 4D+1
SAVOIR : 2D
Bureaucratie : 3D+2
Illégalité : 3D+2
Langages : 2D+2
Survie : 4D
Systèmes Planétaires : 3D
Technologie : 3D
MECANIQUE : 2D+1
Véhicules à Répulseurs : 3D+1
PERCEPTION : 3D+2
Commandement : 5D+2
Dissimulation-Discrétion : 4D+2
Escroquerie : 4D
Marchandage : 4D
Recherche : 4D+2
VIGUEUR : 4D
Combat Mains Nues : 4D+2
Escalade-Saut : 4D+2
Natation : 4D+2
Résistance : 4D+1
TECHNIQUE : 2D+1
Démolition : 4D
Médecine : 3D+1
Sécurité : 3D+2

Organigramme de la Force Sectorielle d'Atrivis



Stephen Crane

BUSURRA



Allen Nunis

DEXTERITE : 2D+2
Arbalète Wookiee : 4D+2
Armes Lourdes : 3D+2
Blaster : 3D
Esquive : 4D+1
Parade à Mains Nues : 4D
SAVOIR : 2D
Bureaucratie : 4D+1
Cultures : 3D+1
Illégalité : 2D+2
Langages : 3D+1
Races Extra-Terrestres : 3D
Survie : 4D
Systèmes Planétaires : 3D
Technologie : 3D+2
MECANIQUE : 2D
Canons de Vaisseau : 3D
Ecrans de Vaisseau : 3D
Pilotage de Vaisseau : 3D
Véhicules à Répulseurs : 2D+2
PERCEPTION : 2D
Commandement : 4D+2
Marchandage : 4D
Recherche : 3D+1
VIGUEUR : 5D
Combat Mains Nues : 6D+2
Escalade-Saut : 5D+2
Levage : 5D+1
TECHNIQUE : 3D+1
Démolition : 4D+2
Médecine : 4D
Rép. Vaisseau : 3D+2
Sécurité : 5D

la structure de commandement de la Bordure Extérieure pour que l'on puisse risquer de le perdre à cause d'un raid éclair impérial, même si un tel raid a peu de chances de se produire.

Secundo, le Commandement de la Chasse est souvent sollicité pour des opérations menées hors du secteur et il est alors contraint de se passer de plusieurs appareils. Ces missions, quoique d'une importance critique pour la poursuite de la guerre, peuvent parfois aboutir à priver le Secteur Atrivis d'une bonne partie de sa puissance de feu à un moment inopportun.

Tertio, la base de Generis manque cruellement de mécaniciens et de pièces de rechange. En effet, elle n'a pas été conçue au départ pour accueillir des chasseurs stellaires et ses équipements de maintenance sont pour le moins "primitifs".

Et pour couronner le tout, il y a tout juste une vingtaine de pilotes compétents dans tout le secteur. Piloter un chasseur n'est pas facile et il faut des mois — voire des années — d'entraînement et de vol pour devenir un véritable combattant spatial. En principe, le Commandement des Secteurs devrait fournir des pilotes entraînés à tous les secteurs affiliés à l'Alliance ; apparemment, d'autres secteurs semblent avoir été considérés comme prioritaires...

COMMANDANT D'ESCADRILLE VARTH



Allen Nunis

DEXTERITE : 3D
Blaster : 3D+2
Esquive : 4D
SAVOIR : 2D
Bureaucratie : 4D+1
Langages : 3D+2
Survie : 2D+2
Systèmes Planétaires : 4D
Technologie : 4D+2
MECANIQUE : 4D
Astrogation : 5D
Canons de Vaisseau : 6D
Ecrans de Vaisseau : 6D
Pilotage de Vaisseau : 6D+2
PERCEPTION : 3D
Commandement : 5D+2
Marchandage : 3D+2
VIGUEUR : 3D
Combat Mains Nues : 3D+2
Résistance : 4D
TECHNIQUE : 3D
Médecine : 4D+2
Prog.-Rép. Ordinateur : 4D
Rép. Vaisseau : 5D+2
Sécurité : 3D+1

L'homme qui est chargé de diriger cette "chasse fantôme" est le Commandant d'Escadrille Varth, un individu aigri, taciturne et à cheval sur la discipline. Ses hommes lui vouent une haine profonde, mais ils reconnaissent en lui un officier brillant, dont les tactiques irréprochables leur ont valu d'être encore en vie et de remporter des victoires contre des adversaires supérieurs en nombre.

La position occupée par Varth au sein de la hiérarchie d'Atrivis est pour le moins ambiguë. Il est sous les ordres du commandant en chef du secteur, Trav, pour ce qui concerne les attaques menées dans le secteur. Mais il doit aussi rendre des comptes au QG Sectoriel en tant que défenseur du Centre des Communications de la Bordure Extérieure... et au Commandement de la Chasse de l'Alliance quand il est conduit à participer à des opérations combinées avec des chasseurs provenant d'autres secteurs. Cet état de fait explique, sans doute, sa morosité...

Centre des Communications de la Bordure Extérieure

Le Centre des Communications de la Bordure Extérieure est installé au sein de la base de Generis, avec le QG Sectoriel et la Chasse. Le CCBE ne fait pas, à proprement parler, partie de la Force Sectorielle d'Atrivis — il dépend directement du Commandement des Secteurs de l'Alliance, sauf en ce qui concerne les problèmes de sécurité, de personnel et de ravitaillement qui incombent au QG Sectoriel d'Atrivis.

Le CCBE est commandé par le Général Kryll, un ancien officier impérial qui a rejoint l'Alliance après

avoir appris la destruction d'Alderande par l'Etoile de la Mort. Kryll se comporte généralement comme un officier inflexible — une habitude qu'il a prise au cours de ses années dans les forces impériales — mais il lui arrive néanmoins de chanter à tue-tête de vieilles rengaines d'astronautes au bar de la base quand il n'est pas en service. Dans ces moments de détente, il prétend souvent qu'il n'a pas déserté à cause d'Alderande, mais parce que la hiérarchie impériale n'appréciait pas à sa juste valeur sa belle voix de ténor...

Services Secrets

Les services secrets, quoique de dimension modeste, constituent une section importante de la Force Sectorielle d'Atrivis. Ils sont chargés d'épier les activités de l'Empire dans le secteur et doivent prémunir les unités contre d'éventuelles infiltrations par des agents des Renseignements Impériaux.

Pour remplir ces missions, les services secrets emploient diverses méthodes : infiltration, surveillance active et passive des transmissions, chantage, corruption, vols et d'autres encore moins avouables. Pour en savoir plus sur les Services Secrets de l'Alliance, reportez-vous au chapitre deux.

Artillerie et Logistique

Ce département a pour tâche d'approvisionner en armes, vivres et équipements les troupes de la Force Sectorielle d'Atrivis. Il doit également s'occuper des problèmes de transport et de maintenance, ainsi que des Droïds et de tout le matériel dont peuvent avoir besoin les unités combattantes du secteur.

GENERAL KRYLL



Allen Nunis

DEXTERITE : 2D+2
Armes Blanches : 3D+2
Armes Lourdes : 3D+1
Blaster : 3D+1
Parade Arme Blanche : 3D
SAVOIR : 3D
Bureaucratie : 4D
Cultures : 3D+1
Races Extra-Terrestres : 3D+2
Systèmes Planétaires : 4D+1
Technologie : 4D
MECANIQUE : 3D+2
Astrogation : 4D
Pilotage de Vaisseau : 4D
PERCEPTION : 3D+1
Commandement : 4D
Jeu : 4D
VIGUEUR : 2D+1
TECHNIQUE : 3D
Prog.-Rép. Ordinateur : 3D+1
Sécurité : 3D+2

Le secteur d'Atrivis fournit par ailleurs de grosses quantités de nourriture aux Forces Armées de l'Alliance. La Logistique doit donc collecter les vivres auprès de diverses fermes et exploitations disséminées dans tout le secteur, afin de les conditionner et de les entreposer pour que les vaisseaux de transport de l'Alliance puissent venir périodiquement en prendre livraison.

Même s'il n'est pas très prestigieux, ce département n'est pas à l'abri de tout danger. Les Impériaux savent, en effet, que le Secteur Atrivis procure de la nourriture à la Flotte de l'Alliance et ils n'hésitent pas à arroser avec du défoliant hautement toxique les fermes qu'ils soupçonnent de collaborer avec l'ennemi. Il faut donc bien du courage aux pauvres fermiers d'Atrivis pour risquer leur vie et celle de leurs proches, afin d'aider une entité aussi nébuleuse que peut l'être pour eux la Rébellion.

Les médecins attachés à la Logistique accompagnent généralement les soldats en mission afin de pouvoir porter secours aux éventuels blessés. Ils sont alors capables de prendre des risques énormes pour sauver un soldat tombé près des lignes ennemies. Il est arrivé en maintes occasions qu'ils subissent des pertes plus importantes que les unités combattantes.

Infanterie de Fest

Il s'agit des troupes terrestres qui opèrent sur la planète Fest ou dans les systèmes voisins. Fest est un monde à forte densité démographique, possédant peu de régions sauvages propices à des opérations de guérilla. C'est pourquoi, l'infanterie doit souvent intervenir en milieu urbain (ce qui vaut à ses soldats d'être qualifiés de "terroristes" par les Impériaux) afin de frapper les centres de communication, les sources d'approvisionnement, les casernes et les stations énergétiques, de manière à rendre l'occupation de la planète particulièrement coûteuse pour l'Empire. Elle a essentiellement pour objectif de transformer la planète en un immense champ de ruines afin que l'ennemi ne puisse pas profiter de ses ressources.

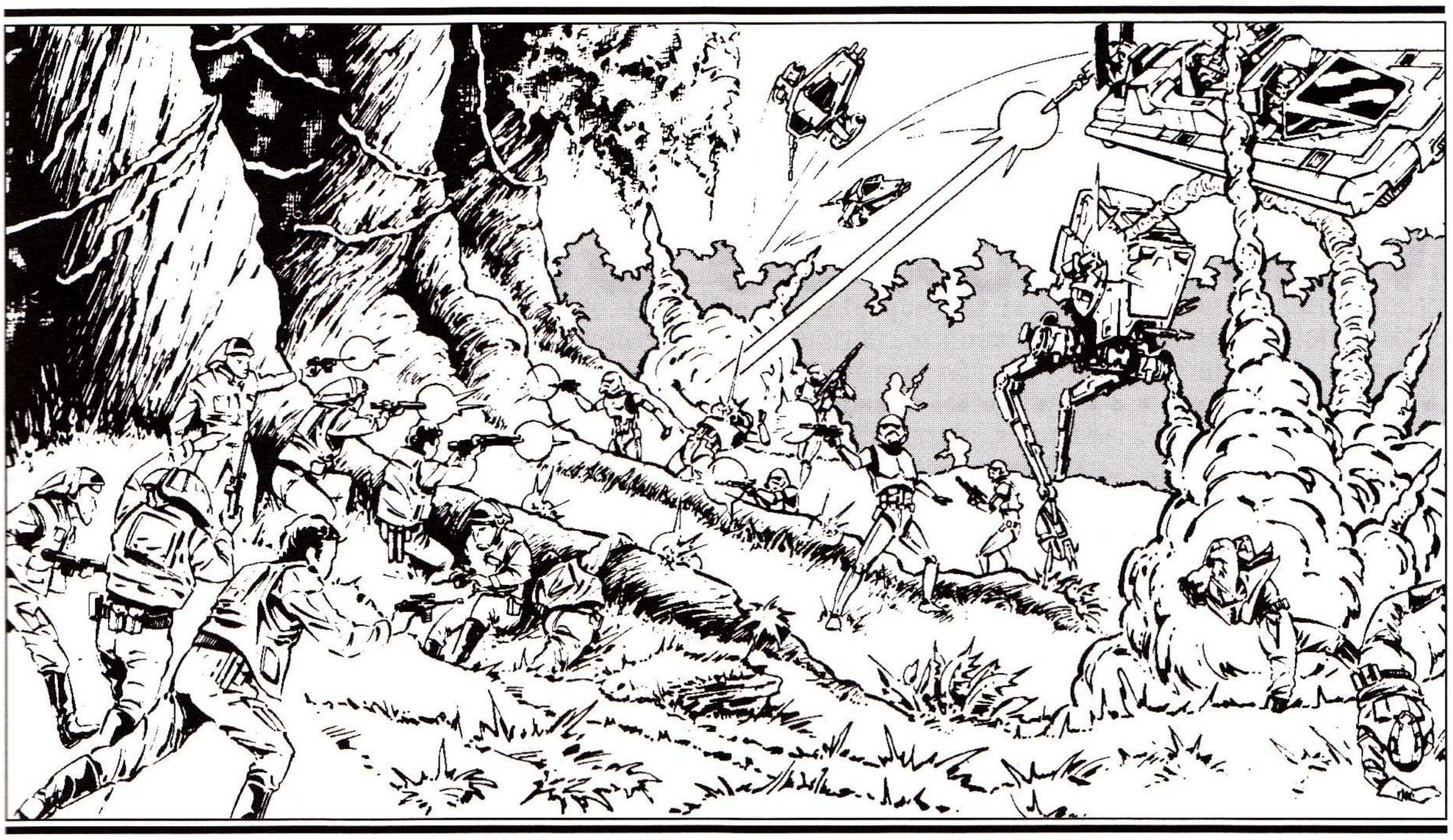
Comme Fest est une planète urbanisée — dotée d'un astroport, de satellites espions et d'une base orbitale impériale — il est particulièrement difficile et risqué d'y atterrir. Les transmissions entre unités dispersées sont également dangereuses, car la plupart des lignes de communication ne sont pas sûres et le satellite impérial surveille sans arrêt des fréquences choisies au hasard.

C'est pourquoi, la plupart des unités de résistance de Fest sont obligées de se débrouiller toutes seules. On leur attribue généralement un "territoire de chasse" dans lequel elles peuvent agir à leur guise, et il est très rare qu'elles aient des contacts entre elles.

Unités de commando de Fest

Une unité de commando moyenne comprend généralement entre cinq et vingt hommes ou femmes, qui sont placés sous les ordres d'une équipe de commandement composée d'un commandant, d'un officier en second, d'un officier des services secrets et d'un officier de la logistique. La plupart sont des soldats à temps partiel... des citoyens respectueux de la loi le jour, qui combattent l'Empire une fois la nuit tombée.

La base opérationnelle d'une unité de ce type est presque toujours une petite salle aménagée dans les



Allen Nunis

sous-sols d'un entrepôt abandonné, où il est possible de stocker des armes, des vivres et des appareils de communication.

Ces unités se livrent généralement à deux ou trois raids par mois, en attaquant des objectifs qui représentent le moins de risques possible.

De temps à autre, il peut arriver qu'une unité reçoive un message du Haut Commandement qui lui ordonne d'attaquer une cible spécifique ou d'entrer en contact avec d'autres unités en vue d'une opération combinée. Paradoxalement, ces messages sont souvent transmis sous la forme de textes codés, glissés par des présentateurs secrètement favorables à l'Alliance dans les programmes de divertissement diffusés régulièrement par le réseau holographique planétaire.

L'une des cibles favorites des commandos de Fest est le gouvernement planétaire, et tout particulièrement ceux de ses membres qui collaborent activement avec les Impériaux. Du point de vue des résistants, s'il est répréhensible d'opprimer le peuple d'une autre planète, il est encore pire d'aider ceux qui oppriment son propre peuple.

La police de Fest, qui soutient le gouvernement collaborateur, n'est pas non plus à l'abri des attaques des commandos. Elle connaît d'ailleurs un nombre de désertions de plus en plus important, et l'armée planétaire est souvent obligée de la remplacer dans certaines de ses attributions.

Infanterie de Mantooine

La situation sur Mantooine n'est pas du tout la même que sur Fest. La planète est peu peuplée et la plupart de ses habitants sont concentrés dans des agglomérations du continent austral. De plus, Mantooine a moins d'importance aux yeux des Impériaux qui ont engagé des moyens limités pour son occupation. Les "Libérateurs" jouissent ainsi d'une plus grande liberté d'action que leurs camarades de Fest.

Les Libérateurs possèdent une véritable armée sur Mantooine. Elle est composée de milliers de Rebelles organisés en compagnies, régiments et divisions. Ces troupes tiennent les régions montagneuses aux alentours des agglomérations et affrontent régulièrement l'armée que le gouvernement a mis sur pied afin de les combattre.

L'armée gouvernementale est essentiellement formée d'autochtones enrôlés de force, encadrés par des officiers impériaux. Bien qu'elle surclasse les Libérateurs en nombre, en équipement et en armes, son moral est désastreux. Lorsqu'elle est appuyée par des bombardements et des tirs d'artillerie intensifs, il lui arrive de repousser les résistants ; mais quand toutes les conditions ne lui sont pas favorables, elle perd immanquablement.

A l'instar de la plupart des autres unités de l'Alliance, les Libérateurs connaissent de gros problèmes d'approvisionnement et de communication. Les fermiers sympathisants leur permettent généralement de manger à leur faim, mais ils manquent perpétuellement d'armes, de munitions, de moyens de transport, d'équipement médical, de communicateurs, etc.

Les Libérateurs possèdent quelques usines rudimentaires dissimulées dans des petits villages favorables à leur cause et le département Artillerie et Logistique du secteur leur envoie tout le matériel dont il dispose, mais cela suffit à peine à satisfaire une petite fraction de leurs besoins. Pour le reste, ils sont contraints de voler à l'ennemi le matériel qui leur fait défaut. Les entrepôts militaires du gouvernement font partie de leurs objectifs privilégiés.

Du fait des succès remportés sur le terrain par les Libérateurs, le gouvernement de Mantooine n'exerce plus guère de contrôle sur les campagnes et consacre surtout ses efforts à la défense des grandes villes. Aujourd'hui, les Libérateurs se préparent en vue des futures grandes batailles urbaines en accumulant des armes et des munitions, et en intensifiant leurs campagnes de recrutement et d'entraînement.

Chapitre Quatre
Vaisseaux de Guerre

Mon ami bien aimé :

Voici les ordres qui vous nomment à la tête de la Flotte de l'Alliance.

J'ai pleine conscience de votre réticence à accepter ce poste d'une extrême importance pour notre cause, mais en ces jours de désespoir nous sommes tous obligés d'assumer plus de responsabilités que nous ne le souhaiterions.

Pardonnez-moi. Je vous confie peut-être le commandement le plus difficile de toute la galaxie. Votre "flotte" est petite, mal entraînée et effroyablement inadaptée à l'adversité qu'elle va devoir affronter. Faire de cette meute une arme efficace est une mission qui exigera de votre part énormément de courage, de patience et de talent. Mais vous pouvez réussir. Vous êtes le meilleur commandant que j'ai eu le privilège de rencontrer. Amiral, j'ai une totale confiance en vous.

Mes espoirs et mes prières vous accompagnent Ackbar. Je sais que vous ne nous décevrez pas.

Que la Force soit avec vous.
Mon Mothma

Ordres de ce jour :

Expéditeur : Mon Mothma, Commandant en Chef des Forces Armées de l'Alliance

Destinataire : Amiral Ackbar, Commandant de la Flotte de l'Alliance

Amiral : Vous devez immédiatement vous rendre, par les moyens les plus rapides, jusqu'au système Telaris où vous prendrez le commandement de la Flotte de l'Alliance. Une fois sur place, vous appliquerez les consignes suivantes :

1.
Evitez les combats :

La Flotte ne doit sous *aucun* prétexte engager le combat avec l'ennemi. Si elle venait à être repérée, vous devrez aussitôt quitter le système. Si vous êtes attaqué, vous devrez battre en retraite, quitte à laisser sur place vivres et équipement, si nécessaire.

Le présent ordre implique explicitement que vous abandonniez la base de la Rébellion sur Hoth si elle est découverte et attaquée. L'Alliance peut éventuellement supporter la perte de la Flotte ou celle de son quartier général, mais pas les deux à la fois.

2.
Envoyez un rapport détaillé sur l'état de la Flotte.

3.
Achevez l'entraînement de la Flotte :

Les soldats placés sous vos ordres sont, sans aucun doute, les meilleurs combattants de la galaxie. Ils n'ont toutefois aucune expérience des combats de flotte. Il vous revient donc de leur enseigner à œuvrer comme une équipe soudée. La Flotte n'est actuellement qu'un ensemble hétéroclite de vaisseaux : vous devez en faire une arme capable d'affronter la Marine Impériale.

Nous espérons au moins tripler vos effectifs au cours de la prochaine année ; les troupes qui servent déjà au sein de la Flotte constitueront les cadres de la future armada.

4.
Réorganisez l'approvisionnement de la Flotte :

Nous sommes douloureusement conscients que la Flotte est très mal approvisionnée et ne possède assez de vivres et de carburant que pour un mois seulement. Nous ne pouvons pas faire grand chose pour améliorer cela. Les rares cargos dont nous disposions ont déjà été affectés à la Flotte ; il ne nous en reste plus d'autres. Vous devez, d'une façon quelconque, accroître l'efficacité de la logistique ou réduire les besoins.

Je sais qu'un bon entraînement exige une importante quantité de carburant. Mais, quoi qu'il advienne, vous devrez toujours disposer au moins de deux semaines de réserve. Il est indispensable que vous ayez toujours suffisamment de carburant pour manœuvrer.

5.
Entretenez le moral au sein de votre commandement :

Voici peut-être la tâche la plus difficile que vous aurez à accomplir.

Vos hommes sont des êtres jeunes et enthousiastes. Vous devez les convaincre qu'ils sont les meilleurs soldats de la galaxie et "qu'un bon Rebelle peut facilement liquider dix Impériaux par jour." Mais, en même temps, vous devez leur apprendre à être patients. Vous serez envoyés en opérations pendant au moins toute la prochaine année. Dans ces conditions, les meilleures troupes peuvent se laisser abattre et développer un complexe d'infériorité. A vous de les maintenir en condition, prêts à se battre, mais aussi capables d'attendre le bon moment pour cela.

La patience est peut-être la chose la plus ardue à enseigner à de nouvelles troupes. Vous et moi avons combattu pendant des années dans le présent conflit. Nous comprenons les risques qu'il implique et nous savons que le temps joue en notre faveur. Quoiqu'il en soit, il faut maintenant faire comprendre cela à vos subordonnés.

6.
Mettez sur pied des forces d'intervention :

En fonction des événements qui agiteront la galaxie, il peut arriver que vous ayez à détacher jusqu'à quatre bâtiments de votre flotte — accompagnés de leurs escorteurs — pour les besoins de missions particulières. Ces missions pourront aussi bien comprendre des opérations de blocus, que des attaques de vaisseaux de guerre impériaux isolés. Toutefois, il convient qu'à aucun moment ces détachements n'aient pour conséquence

de diminuer votre potentiel offensif de plus de 25 pour cent.

Les missions énoncées ci-dessus pourront très bien servir à entraîner vos vaisseaux et vos hommes aux conditions des combats réels.

7. Soyez prêt à combattre d'ici un mois :

Pour l'heure, nous n'avons pas l'intention d'envoyer la Flotte livrer une bataille rangée contre la Marine Impériale. Nous consacrons toute notre énergie à regrouper nos forces et à fomenter des révoltes sur les mondes de l'Empire.

Les seules forces de l'Alliance actuellement impliquées dans des opérations offensives sont des escadrilles de chasseurs indépendantes, des unités de guérilla et des commandos d'assaut terrestres. Ces opérations sont, bien évidemment, d'ampleur très limitée.

Cependant, nous souhaitons pouvoir livrer combat si le jeu en vaut la chandelle. L'Empire n'existe que par la seule volonté de l'Empereur. Si nous l'éliminons, tout s'effondrera avec lui.

Palpatine ne peut pas se terrer éternellement dans la Cité Impériale. Nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir afin de l'amener à s'exposer, en créant des situations qui réclament son intervention personnelle et qui ne peuvent pas être réglées par le Seigneur Vador.

Nous allons attaquer ses flancs, effrayer ses Moffs et Grands Moffs, et inciter ses planètes les plus précieuses à se révolter. Si nous en avons l'opportunité, nous abattrons même Vador. À force de provocations, nous finirons par obliger l'Empereur à intervenir sur le terrain. Ce jour-là, nous prendrons tous les risques — quitte à perdre notre Flotte — pour l'anéantir. Vous devez vous tenir prêt en prévision de ce jour.

Si nos efforts sont couronnés de succès, la guerre sera gagnée. Dans le cas contraire, le conflit s'éternisera encore pendant des décennies.

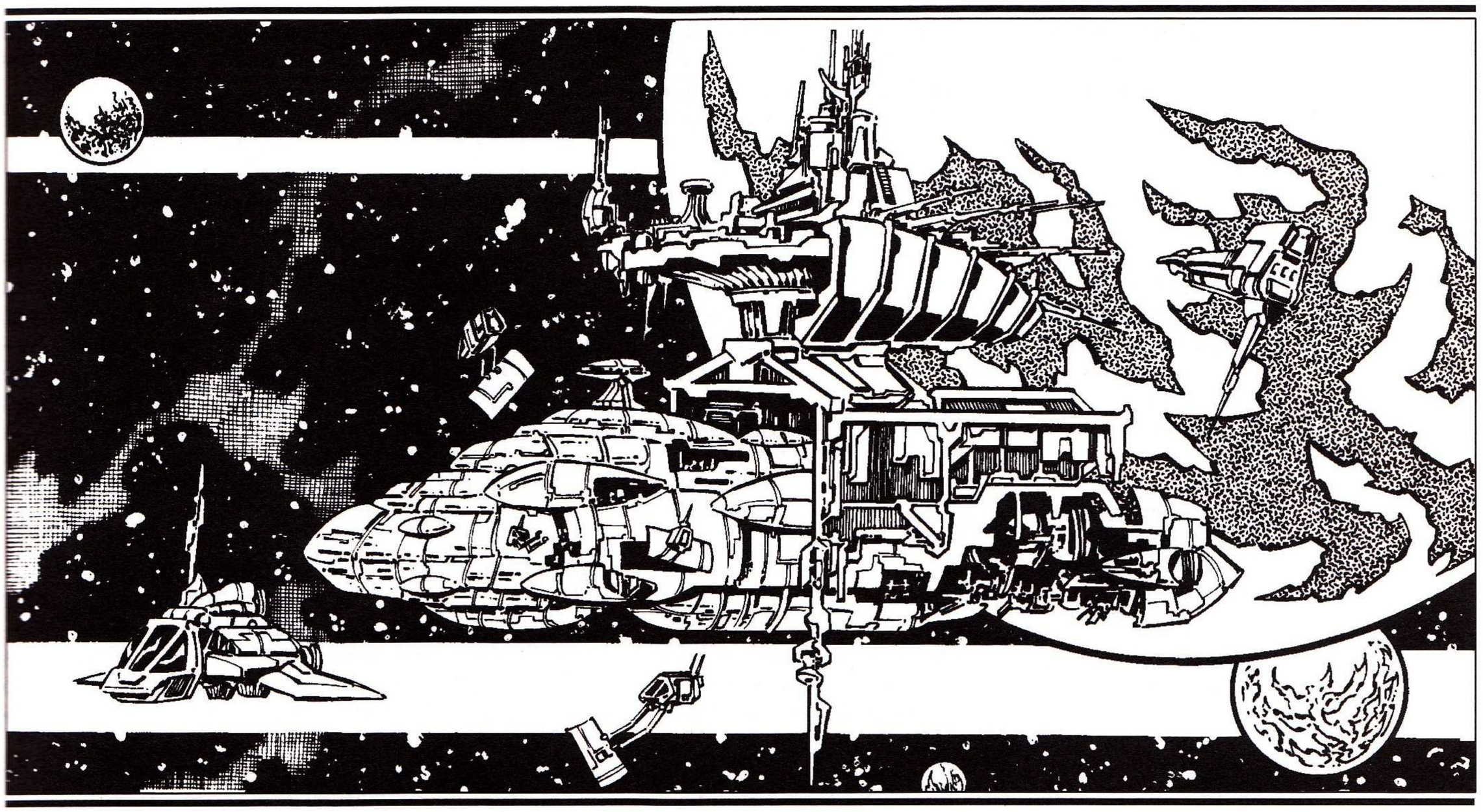
Acquisition de nouveaux vaisseaux

L'Alliance n'a que deux moyens pour procurer de nouveaux appareils à sa Flotte : les fabriquer elle-même dans ses chantiers navals ou récupérer ceux que les déserteurs impériaux amènent avec eux. En fait, la plus grande partie de ses vaisseaux proviennent de désertions.

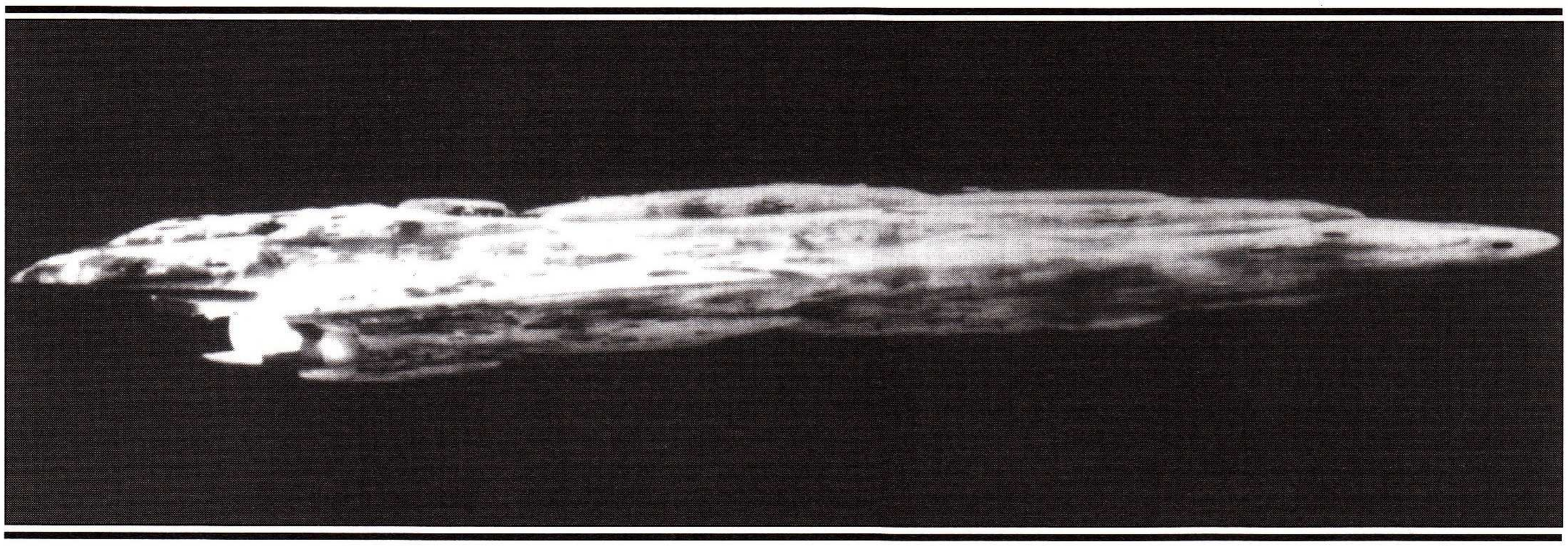
Les chantiers navals de Mon Calamari

A l'heure actuelle, l'Alliance ne dispose que d'une seule planète dotée des équipements nécessaires à la construction de vaisseaux de guerre : Mon Calamari. Les Calamariens sont des travailleurs infatigables, qui œuvrent sans relâche dans leurs chantiers navals orbitaux, afin de fabriquer de nouveaux vaisseaux pour l'Alliance. Mais, même en appliquant des cadences de travail infernales, ils sont à peine capables de produire une frégate tous les mois ou un croiseur tous les semestres.

Malgré cela, leur contribution est extrêmement importante pour le développement de l'arsenal de la Rébellion et le Haut Commandement a fait tout ce qui était en son pouvoir pour protéger les Calamariens. Ainsi, l'Alliance possède une garnison importante dans le système Calamari, et notamment des vaisseaux de guerre en nombre suffisant pour affronter une ligne de bataille impériale, voire une escadre.



Allen Nunis



LFL

Mais cette flotte défensive n'a aucune chance de pouvoir tenir contre une escadre d'attaque impériale. Seule la Flotte de l'Alliance pourrait avoir une chance contre un tel déploiement de force, or elle est trop précieuse pour qu'on prenne le risque de la placer dans une situation dangereuse... même pour défendre les chantiers de Mon Calamari.

Ce n'est maintenant plus qu'une question de temps avant que l'Empire ne se décide à envoyer une flotte mettre définitivement un terme aux activités des Mon Cals. Que les Calamariens et les Quarrens continuent à travailler pour l'Alliance dans de pareilles conditions et en encourant de tels risques, montre bien de quel courage et de quelle ténacité ces deux peuples aquatiques sont capables.

Désertions

Un grand nombre de capitaines, d'officiers et d'équipages sont aujourd'hui écœurés de l'Empire, de ses flagrants abus de pouvoir, de son racisme latent à l'encontre des non-humains et de la corruption de ses fonctionnaires... et particulièrement de ses officiers des douanes. Par nature, les êtres qui sillonnent les routes de l'espace ont tendance à être téméraires et indépendants ; ils n'aiment ni les règles ni les principes, et n'apprécient guère d'avoir à se plier aux volontés d'un tyran.

Beaucoup d'astronautes n'ont pas de famille — ils ont passé la majeure partie de leur existence dans l'espace ou dans des astroports lointains — et ne craignent donc pas que les Impériaux exercent des représailles à l'encontre de leur monde natal. Lorsqu'un capitaine et ses officiers — ou une large portion de son équipage — décident de déserter avec leur vaisseau, il n'y a pas grand chose qui puisse les en dissuader.

Evidemment, cela n'est pas toujours vrai pour les astronautes de la Marine Impériale. Il est, en effet, extrêmement dangereux de déserter quand on sert à bord d'un vaisseau de l'Empire. La Marine se montre particulièrement sévère à l'égard de ses hommes lorsqu'ils rejoignent les rangs de l'ennemi et elle pourchasse les déserteurs avec une détermination implacable.

Il semblerait que la Marine ait infiltré des espions à bord d'un bon nombre de ses vaisseaux. Ces agents ont reçu l'ordre de saboter tout appareil dont l'équipage serait tenté de rejoindre l'Alliance ; ils sont censés les détruire plutôt que de les laisser tomber entre les mains des Rebelles.

On raconte dans les bars des astroports que c'est ce qui est arrivé à la frégate Impériale Libération. Après avoir obtenu l'accord de son équipage et de ses officiers, son capitaine avait, semble-t-il, envisagé de conduire ce vaisseau jusqu'à un rendez-vous fixé avec une force rebelle du côté de Bespin. Il s'est alors produit quelque chose pendant le trajet en hyperespace et quand le vaisseau arriva à Bespin, ce n'était plus qu'une épave qui ne contenait plus aucun survivant.

Il est fort possible que le Libération ait été victime d'un accident classique dans l'hyperespace, mais le Bureau de la Propagande Impériale a aussitôt répandu la rumeur d'un sabotage afin d'amener les vaisseaux à réfléchir à deux fois avant de tenter de déserter. Quoi qu'il en soit, depuis que cette rumeur circule, le nombre de désertions de vaisseaux impériaux a notablement diminué.

Tactiques des vaisseaux de guerre

Les tactiques des vaisseaux de guerre se sont considérablement affinées au fil d'innombrables combats spatiaux. Toutes les manœuvres envisageables sont aujourd'hui bien connues, ainsi que les méthodes permettant de les contrer. Les batailles sont devenues de véritables "danses de la mort" et se déroulent selon des règles parfaitement établies. Vues de loin — d'un point où l'on ne peut pas entendre les cris des blessés et les râles des mourants — elles peuvent même revêtir une certaine beauté.

Classification des vaisseaux de guerre

Bien que les vaisseaux de guerre paraissent souvent très différents les uns des autres, certaines configurations d'armes, de moteurs et d'écrans ont maintes fois fait la preuve de leur efficacité dans le passé. Beaucoup de vaisseaux ont, en fait, des caractéristiques en commun, malgré leurs différences d'aspect extérieur.

Vous trouverez ci-dessous la méthode standard de classification employée par l'Empire ; à peu de chose

près, c'est aussi celle qui est utilisée par l'Alliance et de nombreuses races interstellaires. Il convient de noter, toutefois, que les distinctions entre types de vaisseaux sont souvent assez floues, et certaines sociétés ou flottes peuvent parfois donner des appellations erronées à leurs appareils.

Chasseurs stellaires

(Veuillez noter que les chasseurs stellaires n'appartiennent pas à la catégorie des vaisseaux de guerre, mais comme ils jouent généralement un rôle important dans les batailles à grande échelle, il nous a paru utile de les citer ici.)

Les chasseurs stellaires sont des vaisseaux monoplaces ou biplaces, dotés d'une puissance de feu limitée, conçus avant tout pour la vitesse et la maniabilité. Ils ne sont pas suffisamment solides pour pouvoir supporter de grosses quantités de dommages, mais leur vitesse et leur grande maniabilité sont censées leur permettre de survivre assez longtemps pour infliger des dégâts à l'adversaire. Lorsqu'ils sont opposés à des vaisseaux de grande taille, les chasseurs adoptent des tactiques d'attaques "en essaims".

Les chasseurs stellaires sont des engins très performants qui nécessitent une maintenance constante ; leur rayon d'action est limité et ils ne peuvent emporter qu'une faible charge utile. Ils doivent toujours opérer à partir de bases fixes ou de vaisseaux de grande dimension. A la différence de leurs homologues de l'Alliance, les chasseurs impériaux ne peuvent pas se déplacer de manière autonome dans l'hyperespace.

Vaisseaux d'attaque rapide et patrouilleurs

Les vaisseaux d'attaque rapide et les patrouilleurs sont un peu plus grands que les chasseurs stellaires et ont des équipages de quatre à vingt hommes. Ces deux types d'appareils sont très proches du point de vue de leur conception ; leur principale différence tient au fait que les vaisseaux d'attaque rapide sont équipés d'hyperpropulseurs et que les patrouilleurs n'en ont pas. Ces vaisseaux sont mieux armés et mieux blindés que les chasseurs, mais ils sont souvent aussi plus lents et bien moins maniables.

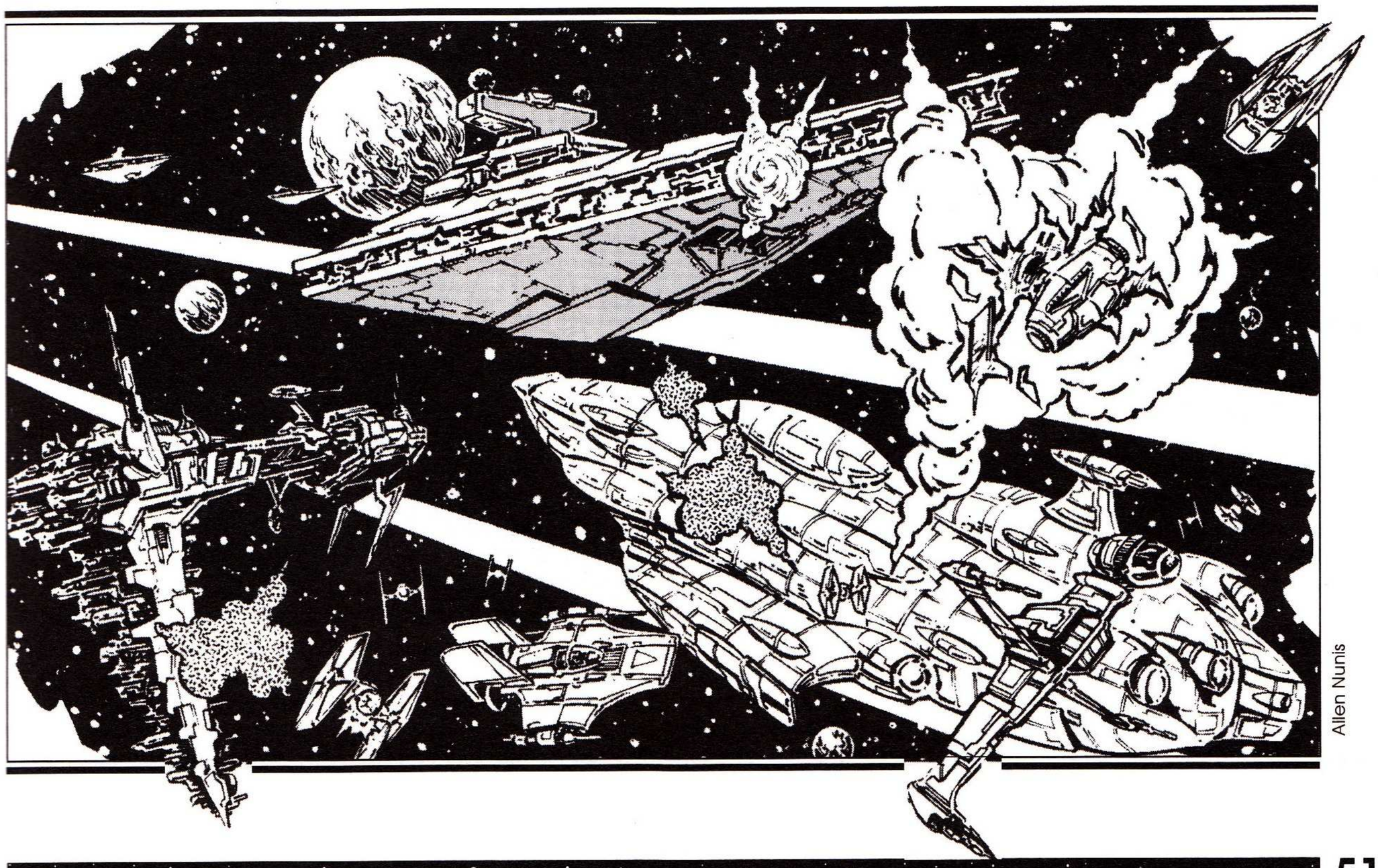
Ces appareils sont essentiellement employés pour des missions de surveillance ou d'observation, et peuvent à l'occasion affronter des transporteurs armés ou des vaisseaux pirates. Dans les batailles rangées, ils jouent surtout un rôle défensif, mais on les utilise aussi pour harceler les frégates et les corvettes. Ils sont cependant trop petits pour représenter une menace pour les croiseurs, et trop peu maniables pour combattre efficacement des chasseurs stellaires.

Les patrouilleurs et les vaisseaux d'attaque rapide ont également été conçus afin d'opérer à partir de bases ou de "vaisseaux-mères"; il est rare qu'ils emportent de grandes quantités de carburant ou de vivres.

Corvettes

Ce sont des vaisseaux multi-usages dont les équipages peuvent compter entre quarante et deux cents hommes. Ils ont été conçus afin de pouvoir supporter un ou deux tirs adressés par un bâtiment ennemi, et sont dotés d'un armement suffisant pour pouvoir combattre efficacement les chasseurs et représenter au moins une source d'ennuis pour les frégates et les croiseurs. Ils sont relativement maniables pour leur taille. On les envoie souvent patrouiller dans les systèmes ou escorter des flottes et des convois.

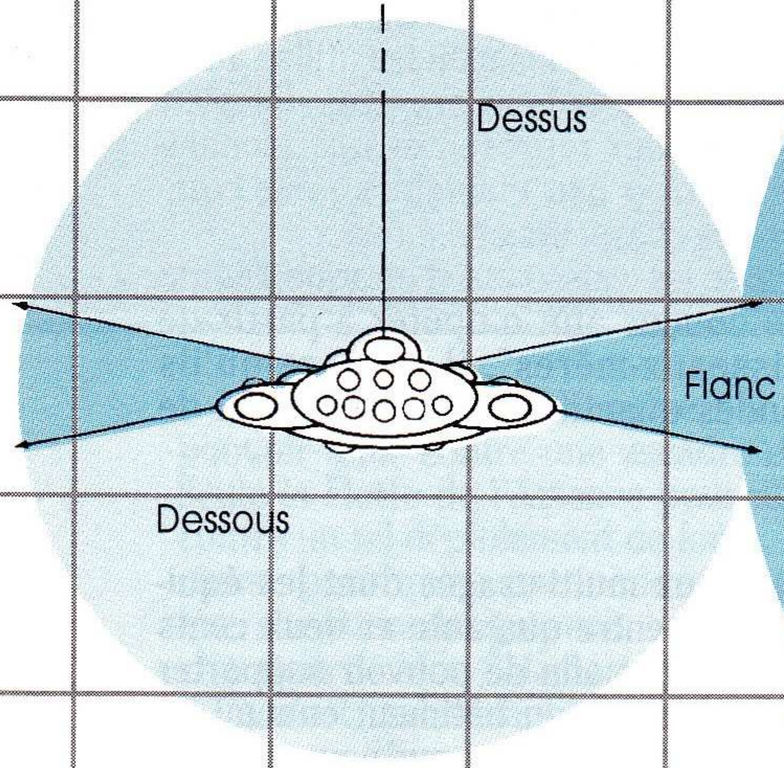
Ces vaisseaux sont équipés d'hyperpropulseurs plus puissants que ceux que l'on trouve à bord d'appareils plus petits, et ils peuvent rester des mois dans l'espace sans avoir besoin d'être ravitaillés ou révisés.



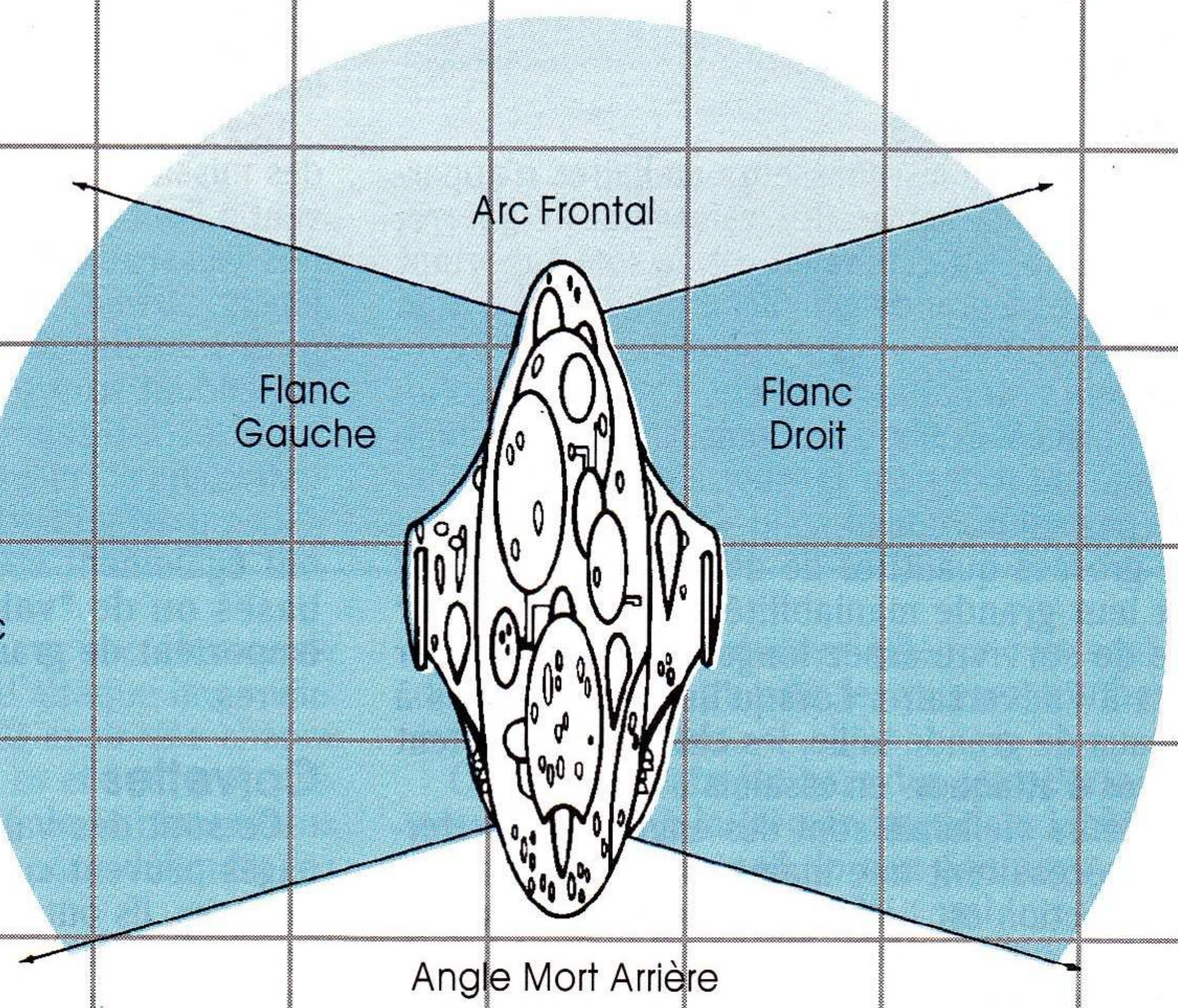
Allen Nunis

Arcs de Tir des Vaisseaux de Guerre

Croiseur Mon Calamari

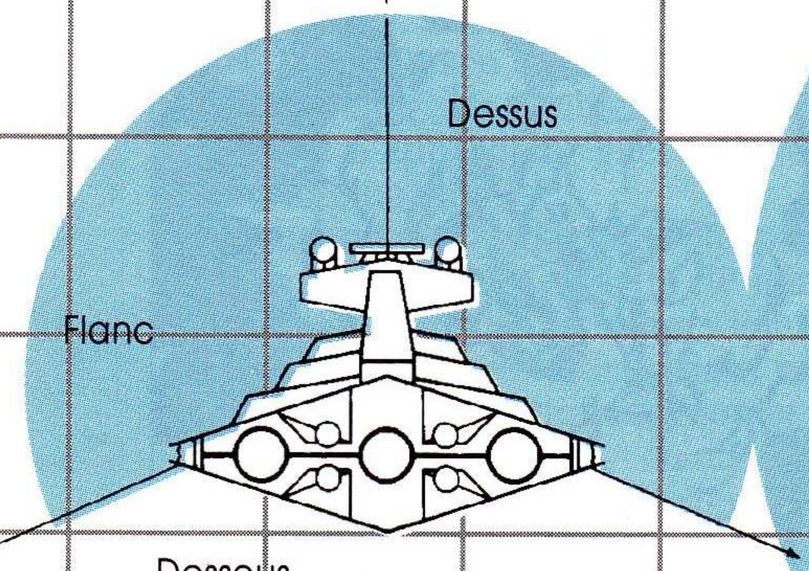


Vue Arrière

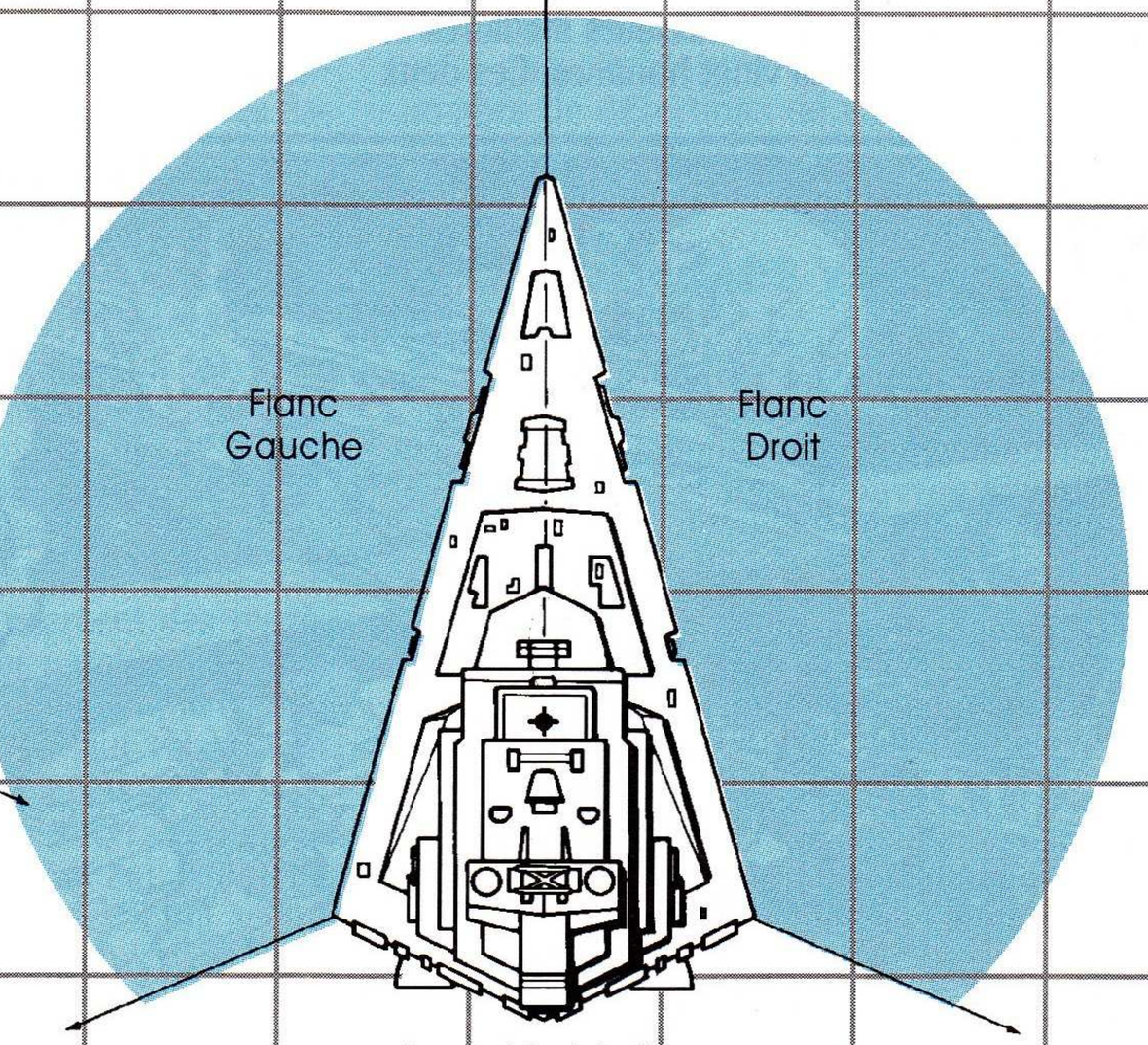


Vue de Dessus

Destroyer Stellaire Impérial



Vue Arrière



Vue de Dessus

Frégates

Comparées aux corvettes, les frégates sont plus grandes et mieux armées, mais souvent aussi plus lentes et moins maniables. Une frégate peut avoir jusqu'à mille hommes d'équipage.

Ces vaisseaux ont été conçus pour la défense anti-chasseurs et la protection des autres vaisseaux des flottes. Ils peuvent même avoir une certaine efficacité contre des croiseurs. Beaucoup de frégates impériales transportent à leur bord jusqu'à trois escadrilles de chasseurs stellaires.

Les frégates ont une autonomie de plusieurs mois.

Croiseurs

Si l'on excepte quelques "monstruosités" du genre de l'Etoile de la Mort, les croiseurs sont les plus puissants de tous les vaisseaux spatiaux. Le plus gros croiseur jamais construit à ce jour est le Destroyer Stellaire de classe *Super*, qui accueille dans ses flancs pas moins de *280 000* hommes d'équipage, ainsi qu'un étonnant éventail d'armes lourdes, d'écrans et de rayons tracteurs. Ce bâtiment est capable d'encaisser sans broncher d'énormes quantités de dommages et dispose d'une puissance de feu terrifiante.

Les croiseurs ont deux fonctions : impressionner l'ennemi de telle sorte qu'il préfère fuir ou se rendre, et réduire en pièces les croiseurs adverses. En général, ils se moquent des attaques menées par les chasseurs qu'ils abandonnent à leurs escadrilles embarquées, car ils préfèrent se concentrer sur la destruction des vaisseaux de grande taille.

Les croiseurs sont capables de passer des années dans l'espace, sans avoir besoin de se ravitailler ou d'être placés en cale sèche. Les plus grands d'entre eux peuvent transporter plusieurs centaines de chasseurs stellaires jusqu'au cœur des combats.

Conception des croiseurs

Quand ils sont amenés à concevoir des croiseurs, les architectes navals essayent toujours de leur donner un très large "champ de tir" — de telle sorte qu'il leur soit possible d'ajuster le plus grand nombre d'armes possible sur une cible donnée, quelle que soit la position relative de celle-ci.

La forme triangulaire caractéristique des Destroyers Stellaires Impériaux leur permet de bénéficier d'un excellent champ de tir. Il leur est en effet possible de faire feu avec au moins la moitié de leurs armes sur n'importe quelle cible se trouvant devant eux, au-dessus ou à côté d'eux. Leurs seuls "angles morts" sont situés à l'arrière et en dessous.

Les croiseurs de l'Alliance, qui sont des vaisseaux civils convertis, sont loin d'être aussi efficaces. Leurs ressources énergétiques relativement faibles limitent le nombre d'armes lourdes dont ils peuvent être équipés. De plus, leurs superstructures plus fragiles imposent que la plupart de leurs batteries soient montées dans l'axe ou sur leurs flancs. Les croiseurs rebelles possèdent par conséquent des flancs droit et gauche bien distincts, qui regroupent la majeure partie de leur armement. Leur avant et leurs parties supérieures et inférieures sont, par contre, peu pourvus en armes lourdes. En outre, à l'instar des Destroyers Stellaires, les croiseurs rebelles n'ont pratiquement aucune arme capable de tirer vers l'arrière.

Lorsqu'ils affrontent des Destroyers Stellaires, les croiseurs de l'Alliance essayent toujours de se positionner de flanc, en restant sur l'arrière et légèrement en dessous de leur adversaire. Il leur est ainsi possible d'infliger un maximum de dommages à l'ennemi sans que celui-ci puisse répliquer. Mais, quand on connaît le haut degré de compétence de la plupart des capitaines de Destroyers Stellaires, il est toujours très difficile de bénéficier d'une position aussi favorable.

Comme les croiseurs constituent les éléments les plus efficaces en combat spatial, les tactiques des flottes privilégient souvent ces vaisseaux afin de leur permettre d'utiliser au mieux leur formidable puissance de feu à l'encontre des croiseurs adverses. Tous les autres vaisseaux doivent alors les protéger, ou harceler les croiseurs de l'ennemi.

La ligne de bataille

La formation de combat la plus utilisée par la Flotte de l'Alliance est la ligne de bataille. Une telle ligne est constituée de deux à dix croiseurs, accompagnés d'un nombre variable d'escorteurs et de chasseurs stellaires. Une ligne de bataille est toujours placée sous les ordres de l'officier de plus haut rang commandant l'un des croiseurs qui la composent ; son vaisseau reste alors toujours à la pointe des manœuvres accomplies par la ligne. Le croquis de la page 55 détaille une ligne de bataille typique de l'Alliance.

Composition d'une ligne de bataille

Croiseurs

Les croiseurs forment le cœur — ou, pour être plus exact — "l'épine dorsale" des lignes de bataille. C'est eux, en effet, qui détiennent la majeure partie de la puissance de feu dont peuvent disposer les lignes. Les autres vaisseaux, quant à eux, ont surtout pour mission de les protéger.

Comme les croiseurs sont les vaisseaux les plus puissants, ils doivent avant tout chercher à anéantir les croiseurs adverses. Si ceux-ci sont détruits, les frégates, les corvettes et les chasseurs stellaires subiront rapidement le même sort.

Escortes de chasseurs

Les escortes sont généralement constituées d'un nombre variable d'escadrilles de chasse, qui opèrent en toute indépendance les unes des autres. Elles restent toujours dans les parages immédiats des croiseurs, afin de pouvoir intercepter les appareils ennemis — et notamment les chasseurs — qui parviennent à s'infiltrer dans leurs zones primaires et secondaires.

Vaisseaux de soutien rapproché

Les frégates des lignes de bataille jouent un rôle de soutien rapproché pour les croiseurs. Elles sont chargées d'attaquer les frégates et les chasseurs ennemis quand ceux-ci se trouvent dans les zones secondaire ou d'abattage ; elles ne sont pas autorisées à pénétrer

dans la zone primaire de la ligne (afin d'éviter tout risque de collision avec les croiseurs).

Selon la façon dont les affrontements évoluent, ces vaisseaux peuvent éventuellement abandonner leur rôle purement défensif afin de s'impliquer plus activement dans les combats. Ils peuvent alors lancer des attaques contre des appareils ennemis de plus petite taille ou essayer de s'infiltrer dans la zone primaire de la ligne de bataille adverse.

Vaisseaux d'avant-garde

Il s'agit le plus souvent de patrouilleurs et de vaisseaux d'attaque rapide qui ont pour tâche d'obliger l'ennemi à se découvrir — ils doivent pour cela attaquer les vaisseaux adverses à distance respectueuse de leur propre ligne, afin de les amener à se déployer en formation de combat, ce qui a pour conséquence de réduire leur mobilité opérationnelle.

Zones de Combat

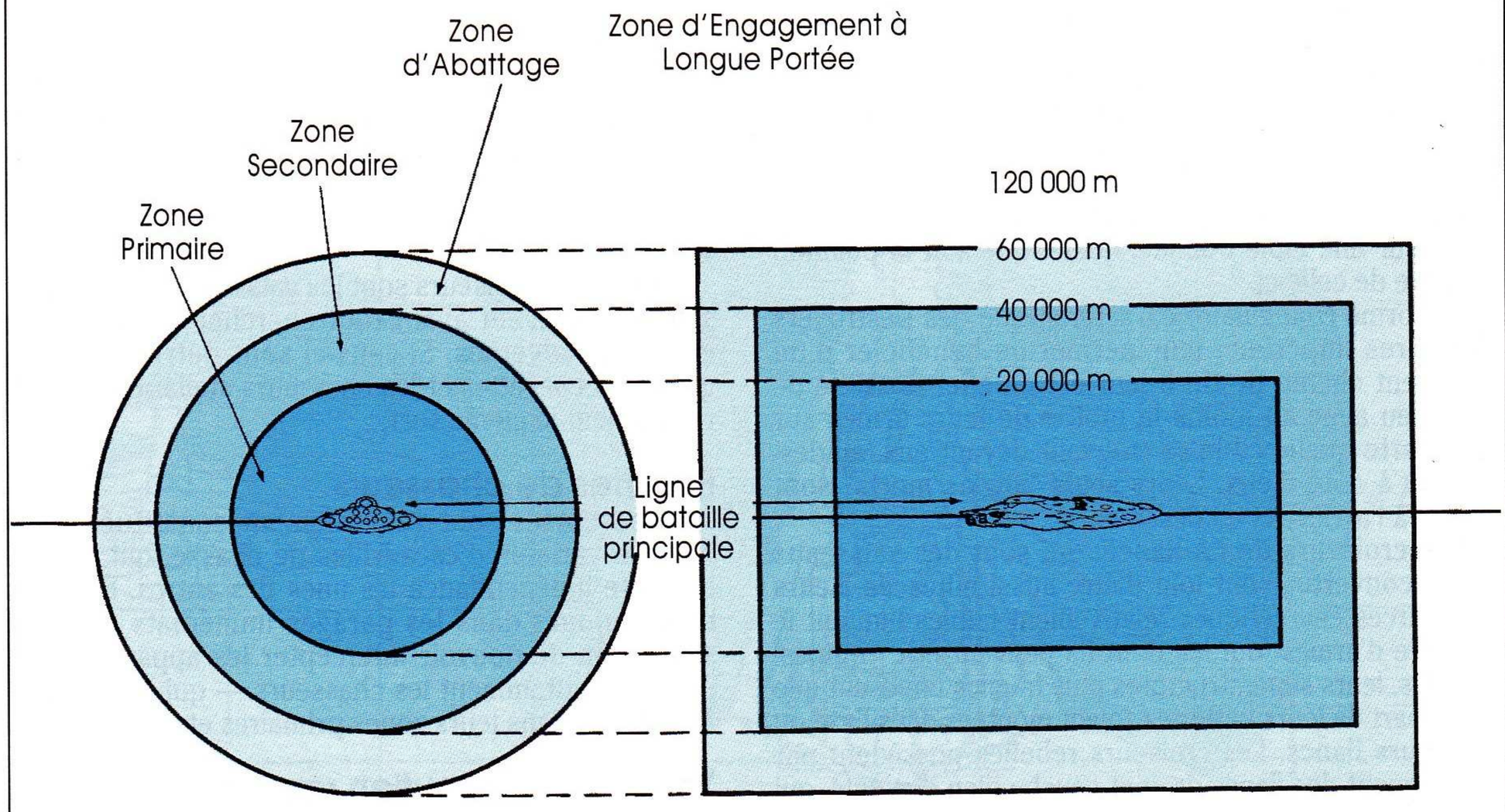
La "sphère d'efficacité" d'une ligne de bataille — qui correspond à la portée maximum des armes de ses croiseurs — est divisée en plusieurs "zones".

La zone d'engagement à longue portée : Cette zone a un rayon d'approximativement 120 000 mètres. Elle correspond à la portée longue des armes des croiseurs. Toutefois, comme les lasers perdent de leur cohérence et de leur puissance au fur et à mesure que la distance augmente, les croiseurs n'ont guère la possibilité d'infliger des dommages notables aux gros vaisseaux ennemis se trouvant dans leur zone d'engagement à longue portée. Ils se contentent, par conséquent, de concentrer leurs tirs sur les escorteurs qui sont plus vulnérables.

La zone d'abattage : Elle correspond à la portée moyenne des canons des croiseurs et à la portée longue (voire "extrême") des armes des escorteurs et des chasseurs stellaires. A cette distance, un croiseur peut faire feu sur les croiseurs de l'ennemi sans avoir à redouter ses vaisseaux de plus petite taille.

La zone secondaire : A cette distance, les petits appareils ennemis commencent à représenter une menace réelle. Les croiseurs doivent donc choisir entre s'occuper d'eux, ou continuer à pilonner les croiseurs adverses qui restent leurs cibles prioritaires, en courant le risque d'être touchés par un tir d'un petit vaisseau.

La zone primaire : S'ils parviennent à entrer dans la zone primaire, les appareils de petite taille — et tout particulièrement les chasseurs — ont alors un avantage substantiel sur les croiseurs. Dans ce cas, en effet, ils peuvent tirer parti de leur vitesse et de leur mobilité supérieures, afin de se maintenir toujours dans les "angles morts" de ces derniers, ce qui leur offre la possibilité de viser avec précision leurs points faibles.



*Le dessin du vaisseau n'est pas à la même échelle que les distances.

Chasseurs stellaires d'attaque

Ces appareils constituent la deuxième arme offensive des lignes de bataille. Dans le cadre d'un affrontement classique, ils doivent tenter de s'infiltrer au-delà de l'avant-garde et des vaisseaux de soutien rapproché adverses, afin d'attaquer directement les croiseurs.

Certains tacticiens rebelles soutiennent cependant qu'il serait bon qu'ils s'occupent en premier des chasseurs, des corvettes et des frégates ennemis. En effet, si ces appareils sont sérieusement endommagés, tous les vaisseaux de l'Alliance peuvent éventuellement se lancer ensuite à l'assaut des croiseurs sans avoir à redouter les bâtiments de plus petite taille. Mais comme l'Amiral Ackbar n'est pas encore tout à fait convaincu de l'efficacité d'une tactique de ce genre, elle doit encore faire ses preuves au combat.

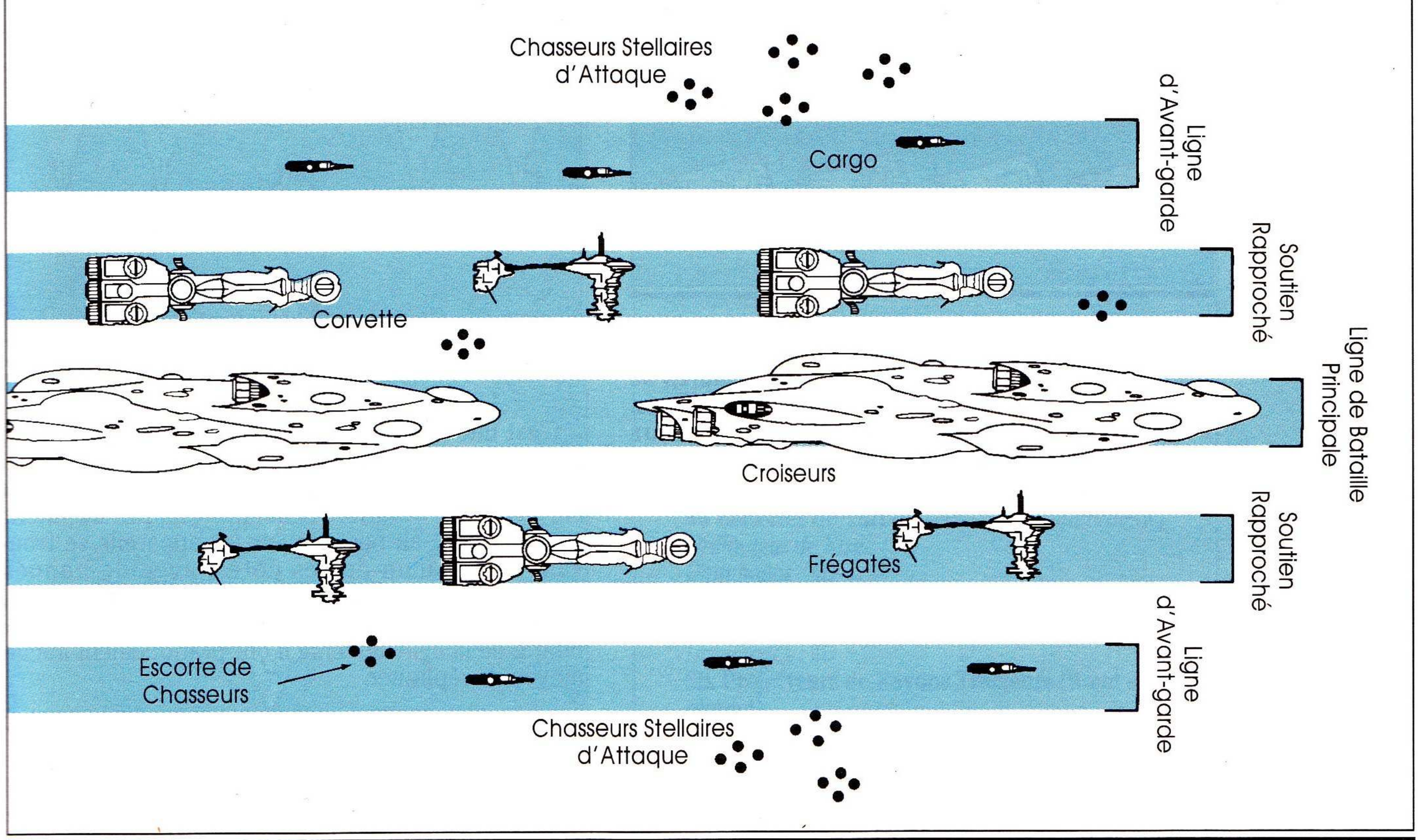
Manœuvres des lignes de bataille

Voici la description de quelques manœuvres qui sont couramment employées dans les combats spatiaux.

Il est intéressant de constater que, bien que l'espace soit tridimensionnel et dépourvu d'orientation particulière, les Humains sont souvent troublés de voir des vaisseaux "à l'envers" ou suspendus "au-dessus" d'eux. Pour combattre cette impression désagréable, les flottes orientent pratiquement toujours leurs vaisseaux de telle façon qu'ils soient tous "à l'endroit". (La tradition veut d'ailleurs qu'un vaisseau en approche s'oriente de la même façon que ceux qui étaient là avant lui.) Ce détail d'ordre psychologique contribue à rendre les combats entre vaisseaux de guerre très similaires aux affrontements entre navires aquatiques.

A ce propos, on peut penser que si une race pouvait se sentir tout à fait à son aise dans l'environnement tridimensionnel de l'espace, cela lui conférerait un avantage significatif dans les combats spatiaux contre les Humains.

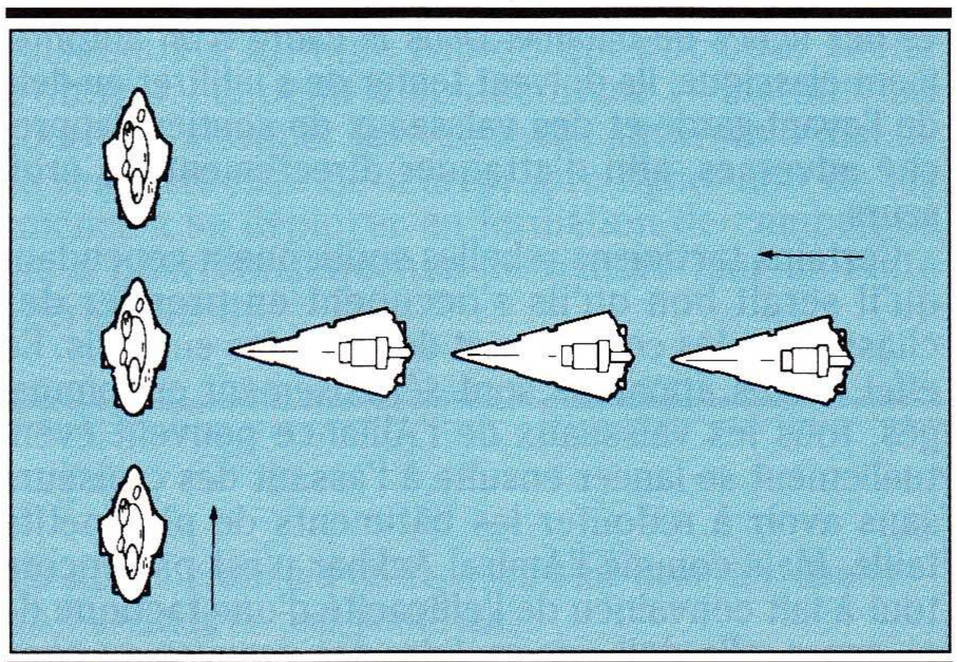
La Ligne de Bataille Principale de la Flotte de l'Alliance





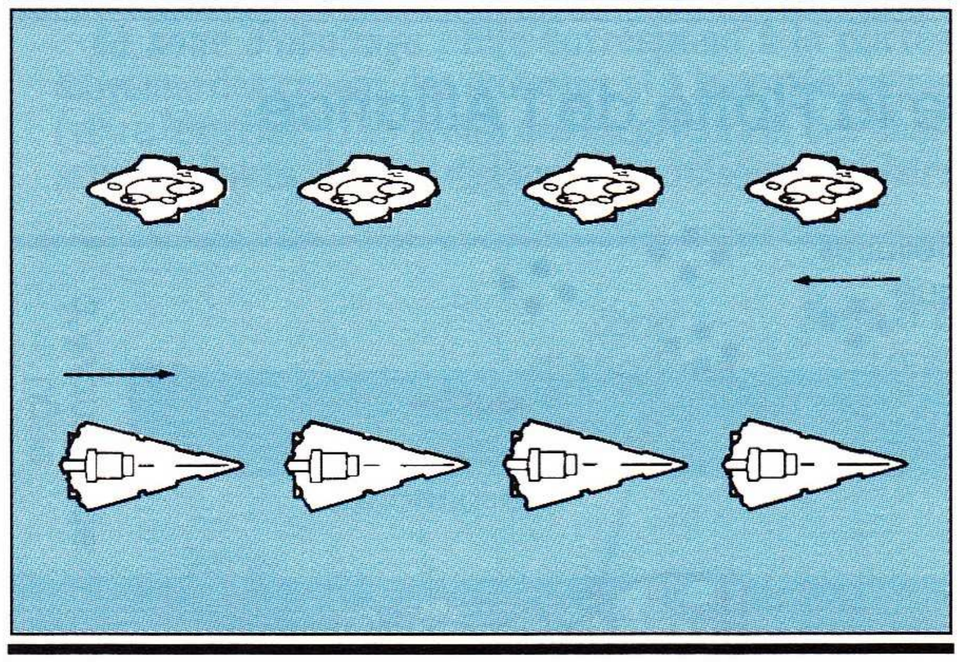
Allen Nunis

Couvrir le "T"



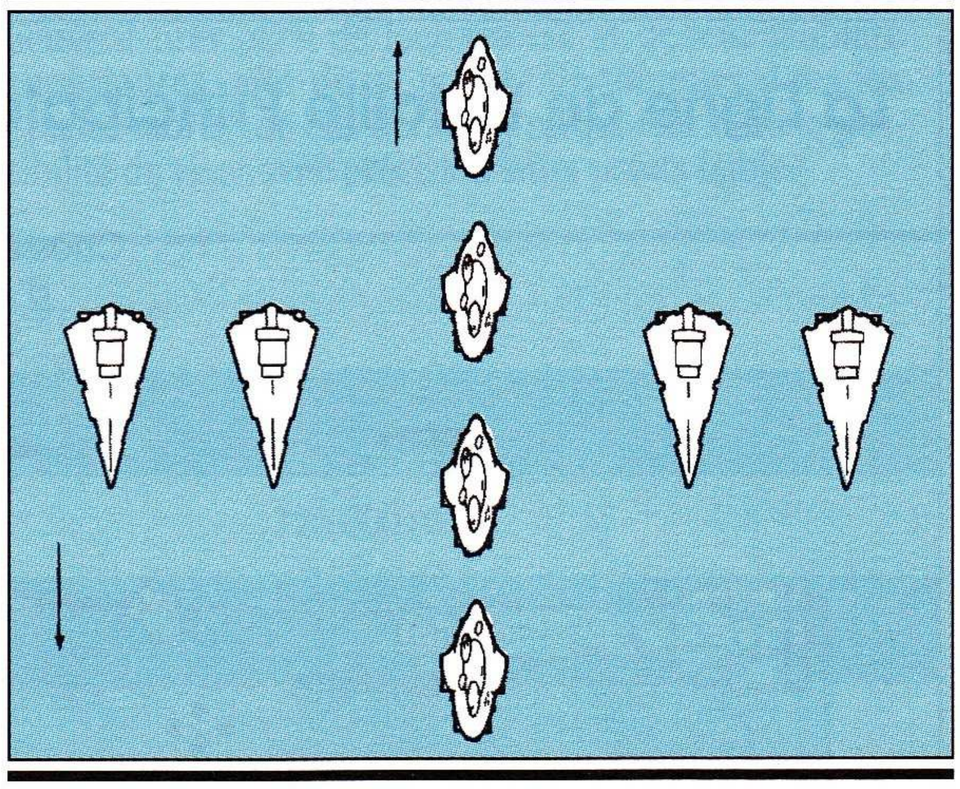
C'est une manœuvre très efficace dans laquelle la ligne de bataille coupe perpendiculairement la route de la ligne adverse. Tous les croiseurs peuvent alors concentrer leurs tirs sur le croiseur de tête ennemi — avec de bonnes chances de l'endommager sévèrement — alors que les autres vaisseaux de guerre placés derrière-lui ne peuvent répliquer que par des tirs à longue portée.

L'échange



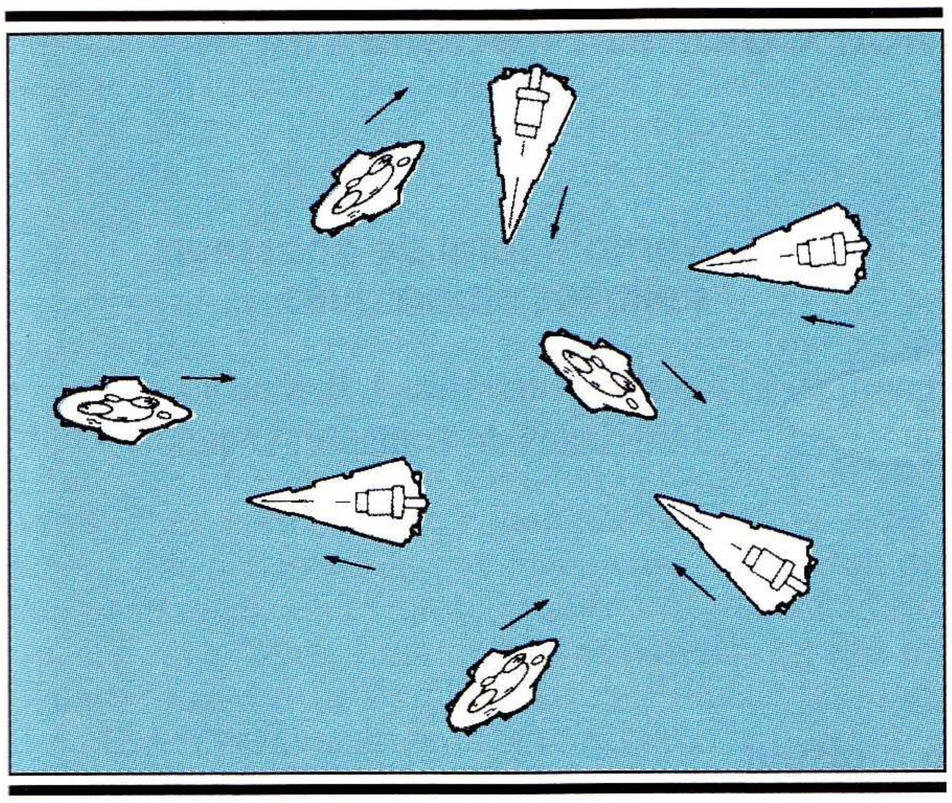
L'échange est la manœuvre la plus simple que peut exécuter une ligne de bataille. Les adversaires se contentent de se frôler en se présentant leurs flancs. C'est en général les vaisseaux dotés des meilleurs écrans et des meilleures armes qui ont le plus de chances de l'emporter dans un échange.

La balafre d'Ackbar



C'est une manœuvre audacieuse, particulièrement adaptée aux vaisseaux de l'Alliance, dans laquelle la ligne de bataille fonce directement en direction du cœur de la formation ennemie. Chaque bâtiment peut faire feu au passage sur les appareils se trouvant sur chacun de ses côtés, avec de bonnes chances de leur infliger des dommages importants, alors que les vaisseaux ennemis situés sur la périphérie de la ligne adverse n'ont pratiquement aucun moyen de répliquer.

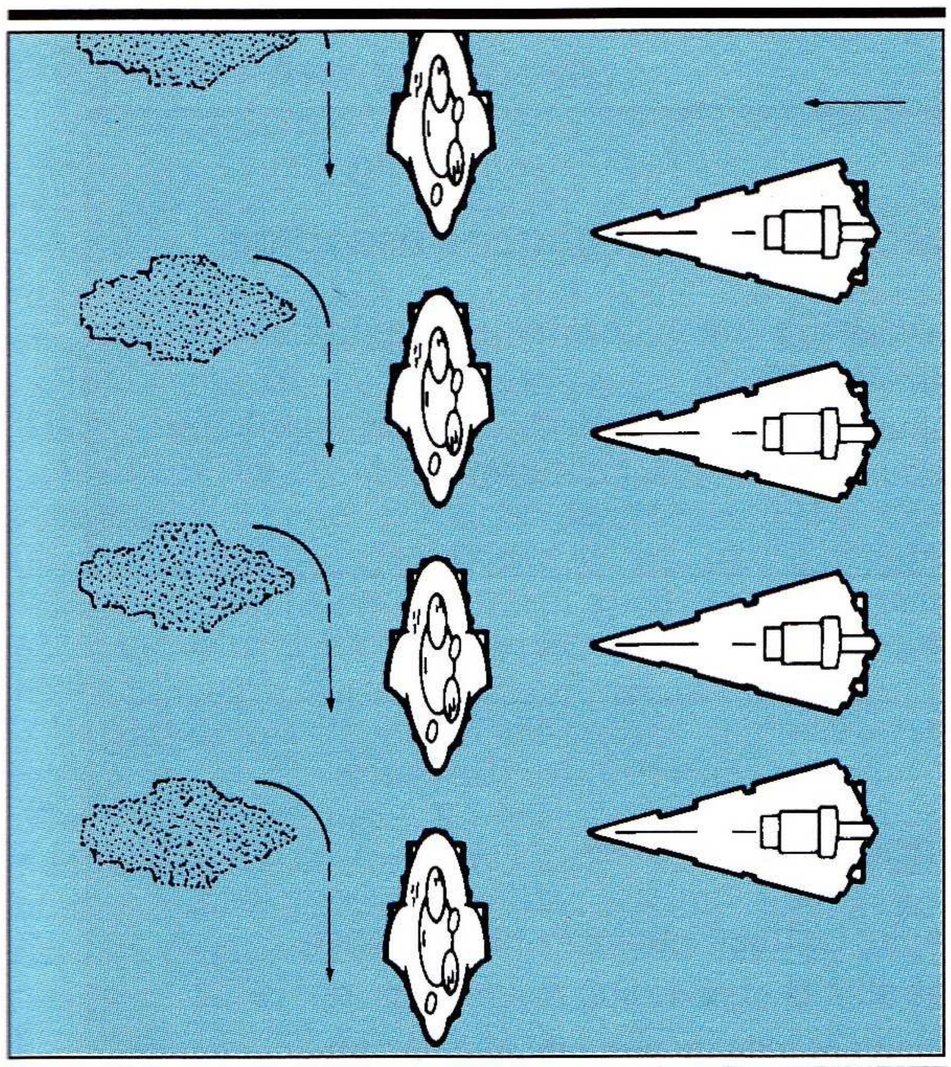
La bagarre



C'est une manœuvre désespérée qui est employée uniquement quand l'ennemi dispose d'une puissance de feu bien supérieure ou quand on a peu d'espoir de gagner le combat. Les deux lignes foncent l'une sur l'autre et la bataille se décompose ensuite en une multitude d'affrontements séparés. Il peut se produire des collisions et certains vaisseaux peuvent se mettre à deux ou trois contre un même adversaire. Dans un duel opposant des vaisseaux aussi colossaux, tout peut arriver.

En règle générale, pour gagner une pareille "bagarre" un amiral doit surtout avoir de la chance.

Le trucage



Dans ce type d'attaque, l'assaillant fait semblant de vouloir provoquer une "bagarre" dans l'espoir d'amener son adversaire à rompre sa formation de combat. Mais, au dernier moment, les vaisseaux font volte-face et se mettent en ligne de façon à présenter l'un de leurs flancs à l'ennemi afin de le soumettre à un véritable feu roulant.

Si l'amiral ennemi garde son sang-froid et maintient sa formation, il a la possibilité d'attendre que les vaisseaux soient tous passés devant lui, avant de se glisser derrière le dernier d'entre eux qu'il peut alors pilonner à sa guise. Par contre, s'il pense vraiment que les assaillants veulent se lancer dans une bagarre et décide donc de rompre sa formation pour éviter cela, il s'expose à de graves problèmes.

Descriptions des Vaisseaux de Guerre

Croiseurs Mon Calamari

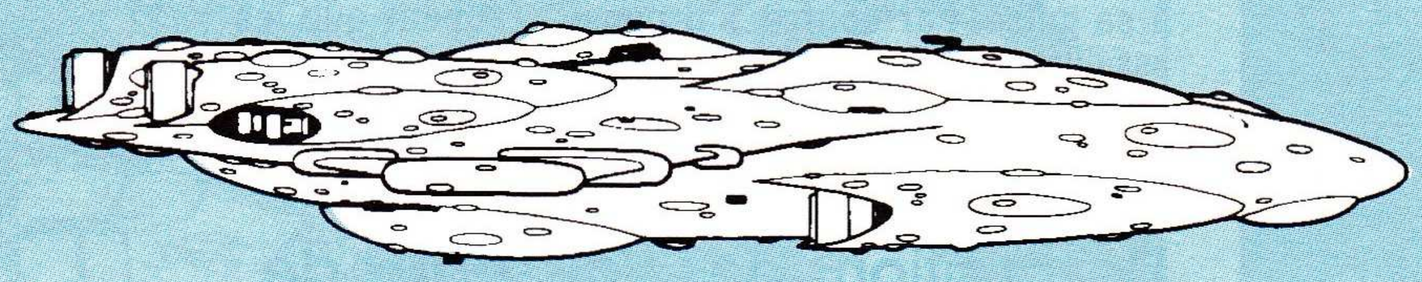
Les Croiseurs Mon Calamari, fleurons de la Flotte, sont pratiquement les seuls croiseurs dont dispose l'Alliance. Ces impressionnants vaisseaux sont remarquablement solides, rapides et maniables. Comparés aux Destroyers Stellaires Impériaux, ils manquent un peu de puissance de feu, mais cet inconvénient est en partie compensé par le talent et le courage des canonniers rebelles.

Au début, la Marine Impériale a eu la fâcheuse tendance de sous estimer le potentiel des Croiseurs Mon Calamari, car elle ne parvenait pas à croire que des "appareils de plaisance convertis" construits par des "mollusques à tête de poisson" puissent représenter une menace pour leurs puissants bâtiments de guerre.

CROISEUR STELLAIRE MON CALAMARI

Vaisseau : MC80a Mon Calamari
Type : Croiseur Stellaire
Longueur : 1 200 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : 5 402 (668 officiers, 4 734 soldats)
Troupes Embarquées : 1 200
Capacité de la Soute : 20 000 tonnes métriques
Autonomie : 2 ans
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 3D
Maniabilité : 2D
Coque : 6D
Armes :
48 Batteries de Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 4D
20 Batteries de Canons à Ions (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 3D
Six Projecteurs de Rayons Tracteurs (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D+2
Dommages : aucun ; la cible touchée est capturée
Ecrans : 3D

Effectifs Standards en Chasseurs d'un Croiseur Mon Calamari Rebelle



Nombre total de chasseurs stellaires embarqués

36 chasseurs Ailes-A, B, X ou Y
2 Vaisseaux de Transport Légers

Une escadre à bord de chaque croiseur

L'escadre comprend des chasseurs, des pilotes, du personnel divers et de l'équipement.
Le commandant de l'escadre de chasse doit rendre des comptes au capitaine du vaisseau, ainsi qu'au commandement de la chasse de la Flotte.

Trois escadrons dans chaque escadre

L'un de ces trois escadrons de chasse est toujours un escadron de reconnaissance. Chaque escadron est composé d'appareils de différents types et est placé sous les ordres d'un commandant d'escadron qui doit rendre des comptes au commandant d'escadre.

Trois escadrilles dans chaque escadron

Une escadrille est généralement composée de quatre chasseurs.
Les commandants d'escadrille doivent faire leurs rapports au commandant d'escadron.

Deux éléments dans chaque escadrille

L'élément est la plus petite unité tactique employée par l'Alliance.
Chaque élément est composé d'un chef et de son coéquipier.
Les coéquipiers sont mutuellement responsables de leur sécurité.

Cathleen Hunter/Illustration des Croiseurs de Rob Caswell

Toutefois, après divers engagements au cours desquels plusieurs Destroyers Stellaires de classe *Impériale* ont été mis à mal par les agiles croiseurs calamariens, la Marine a fini par les prendre vraiment au sérieux.

C'est grâce à l'Amiral Ackbar, une figure célèbre et respectée sur sa planète d'origine, que la Rébellion possède aujourd'hui des croiseurs. C'est lui, en effet, qui est parvenu à convaincre ses compatriotes de donner ces vaisseaux à l'Alliance, afin qu'elle les utilise pour le bien de la Rébellion et de la galaxie tout entière, même si cela doit avoir pour conséquence de priver Mon Calamari de ses moyens de défense.

Chaque Croiseur Mon Calamari est différent des autres. Les concepteurs calamariens sont, en effet, autant des artistes que des ingénieurs, et chacun de leurs vaisseaux a une forme profilée et agréable à l'œil qui lui est propre. Comme ces appareils ont été au départ conçus pour l'exploration de l'espace profond, il a été nécessaire de leur faire subir d'importantes modifications afin de les adapter au combat spatial. Malheureusement, celles-ci ont eu pour effet d'enlaidir les courbes racées de ces magnifiques vaisseaux, au grand dam du sens esthétique des Calamariens.

Si la majeure partie de l'équipage des Croiseurs Mon Calamari est composée de Rebelles de races diverses, recrutés dans toute la galaxie, les officiers supérieurs sont presque toujours des Calamariens. La principale raison pour cela tient au fait que les commandes de ces vaisseaux sont très particulières ; les Mon Cals ne voient pas le même spectre lumineux que les humains et ils déchiffrent avec beaucoup plus de facilité qu'eux les holo-projections et les graphismes électroniques. En outre, les Calamariens sont réputés pour leur aptitude à travailler en équipe, ainsi que pour leur grand courage et leur capacité à garder leur sang-froid face au danger.

Frégates d'Assaut Rebelles

Les techniciens de l'Alliance sont célèbres pour le talent dont ils font preuve quand ils doivent remettre en état ou modifier des vaisseaux de guerre. La Frégate d'Assaut Rebelle est d'ailleurs sans doute le meilleur exemple de leur talent. Aussi incroyable que cela puisse paraître, ces Frégates sont, en fait, des Croiseurs Lourds Cuirassés Impériaux auxquels on a fait subir d'importantes modifications.

Afin de réduire la consommation en carburant tout en augmentant les performances des moteurs, les techniciens ont commencé par enlever une grande partie de leur superstructure. Ils ont également ajouté deux énormes panneaux solaires sur la partie supérieure de leur coque pour améliorer la maniabilité de ces vaisseaux.

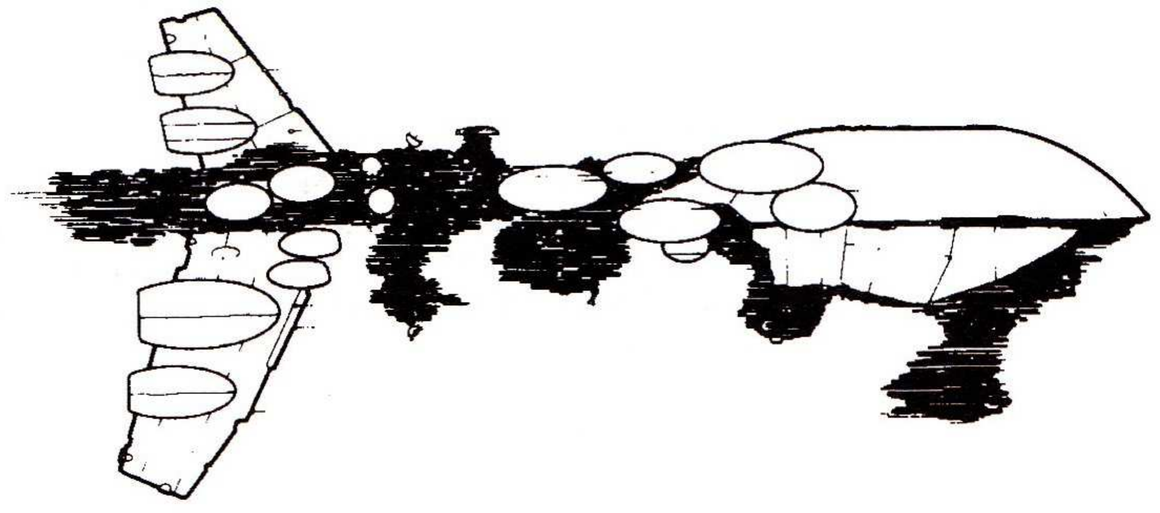
De plus, tout a été mis en œuvre pour automatiser le maximum de fonctions afin de limiter le nombre d'hommes d'équipage. En effet, les Cuirassés Impériaux ont normalement besoin d'un équipage de *16 000* hommes, ce qui représente des effectifs bien supérieurs à ceux que l'on trouve d'ordinaire sur des bâtiments de taille comparable ; or l'Alliance est loin de disposer d'autant d'hommes et de spécialistes que la Marine ! Heureusement, les techniciens de la Rébellion sont parvenus à réduire de plus de deux tiers l'équipage nécessaire pour manœuvrer ces vaisseaux.

A la différence des frégates impériales, celles de l'Alliance sont dépourvues de ponts d'envol et de pistes d'atterrissage, mais possèdent toutefois vingt docks externes fixés à la surface de leur coque. Certains de ces docks sont assez grands pour accueillir un transporteur rebelle standard, alors que les autres sont mieux adaptés aux chasseurs stellaires et aux vaisseaux de transport légers. Il convient de noter qu'une frégate ne peut transporter dans l'hyperespace des appareils qui sont fixés à ses docks.

Par contre, les Frégates d'Assaut ont aussi une navette impériale de type "dos de cochon", qui est fixée à leur superstructure et qu'elles peuvent emmener dans leurs sauts en hyperespace.

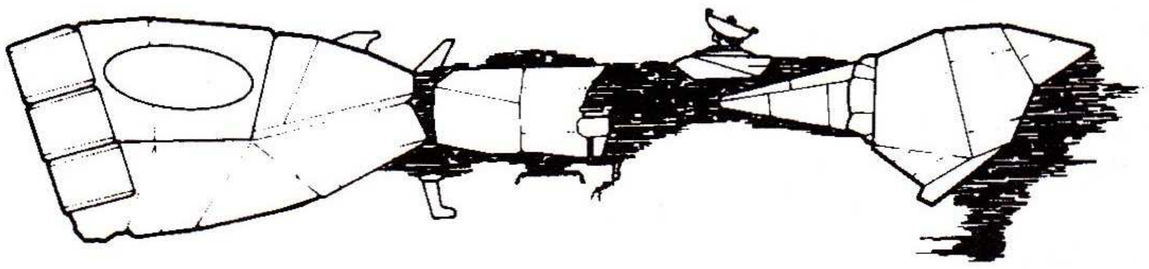
FREGATE D'ASSAUT REBELLE

Vaisseau : Frégate d'Assaut Rebelle
Type : Cuirassé Impérial Modifié
Longueur : 700 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : 5 000
Troupes Embarquées : 100
Capacité de la Soute : 7 500 tonnes métriques
Autonomie : 1 an et demi
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 3D
Maniabilité : 1D+2
Coque : 5D
Armes :
15 Canons-Lasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 2D
20 Canons-Lasers Quadritubes (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 4D
15 Batteries Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 7D
Ecrans : 3D



Karl Martin

Frégate d'Assaut Rebelle.



Karl Martin

Croiseur de Fret modifié fabriqué par Rendili Propulsion.

CROISEUR DE TRANSPORT REBELLE (CROISEUR DE FRET MODIFIE)

Vaisseau : Etoile Neutronique de Rendili Propulsion
Type : Croiseur de Fret Modifié
Longueur : 600 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : 2 050
Troupes Embarquées : 200
Capacité de la Soute : 5 000 tonnes métriques
Autonomie : 1 an
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 1D
Coque : 5D
Armes :
30 Canons-Lasers Quadritubes (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 4D
Deux Projecteurs à Rayons Tracteurs
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 4D
Ecrans : 2D

Du fait des nombreuses et coûteuses modifications dont doit faire l'objet chaque Cuirassé Impérial, l'Alliance n'emploie actuellement qu'un très petit nombre de Frégates d'Assaut. Celles-ci ont toutefois largement fait la preuve de leur efficacité et si les circonstances le permettent, d'autres devraient être mises en service dans le futur.

Croiseurs de Fret

Les Croiseurs de Fret comptent parmi les vaisseaux de guerre les plus répandus dans la galaxie. Ils sont employés par de nombreux gouvernements planétaires et locaux, ainsi que par des conglomérats du Secteur Corporatif, qui ont tous en commun de ne pas pouvoir bénéficier de la protection de l'Empire. C'est pourquoi, ils ont été autorisés à utiliser ces bâtiments afin d'être capables d'assurer leur propre défense contre les contrebandiers, les pirates, les Rebelles et les autres aléas de l'espace. Un bon nombre de ces vaisseaux ont aujourd'hui rejoint l'Alliance.

Bien qu'ils soient toujours heureux d'accueillir un nouveau vaisseau dans leurs rangs, les techniciens et les tacticiens de la Flotte de l'Alliance ont toutefois parfois tendance à maudire ces croiseurs. En effet, ils sont lents, dépassés, tombent en panne avec une régularité alarmante et leur maintenance coûte une fortune... ce qui les rend très difficilement utilisables en combat.

Et ces vaisseaux ne méritent souvent même pas que l'on prenne la peine d'essayer de les améliorer, car ils sont trop peu fiables pour que l'on puisse les opposer aux bâtiments de la Marine Impériale. C'est pourquoi, un bon nombre de ces croiseurs ont été affectés exclusivement à des missions de transport et d'escorte.

Certains ont, cependant, été convertis en transporteurs de chasseurs. Cette solution a l'avantage d'être pratique et peu coûteuse, puisqu'il suffit de transformer leurs immenses soutes en ponts-hangars et en ateliers. Leurs commandants ont pour consigne d'utiliser leurs escadrons de chasse comme "armes principales", en veillant bien à tenir toujours leur vaisseau à bonne distance des combats. Ces croiseurs peuvent accueillir jusqu'à trois escadrons de chasse dans leurs flancs et deux transports standards peuvent se fixer aux coupleurs aménagés sur leur surface ventrale.

Frégates d'Escorte

La Frégate d'Escorte est le meilleur vaisseau de soutien rapproché que possède l'Alliance. Elle est en effet bien adaptée aux missions de protection contre les chasseurs et les bâtiments de moyen tonnage, tout en étant capable d'infliger de sérieux dommages à un croiseur qui commettrait la maladresse de la sous-estimer. Ce vaisseau est, en outre, parfaitement utilisable pour des patrouilles à longue distance et des missions civiles.

La Frégate Médicale de l'Alliance — qui est dérivée de la configuration standard — accompagne la Flotte dans tous ses déplacement et possède l'équipement hospitalier le plus perfectionné que l'on puisse trouver. Cette Frégate a une capacité d'accueil de 700 patients.

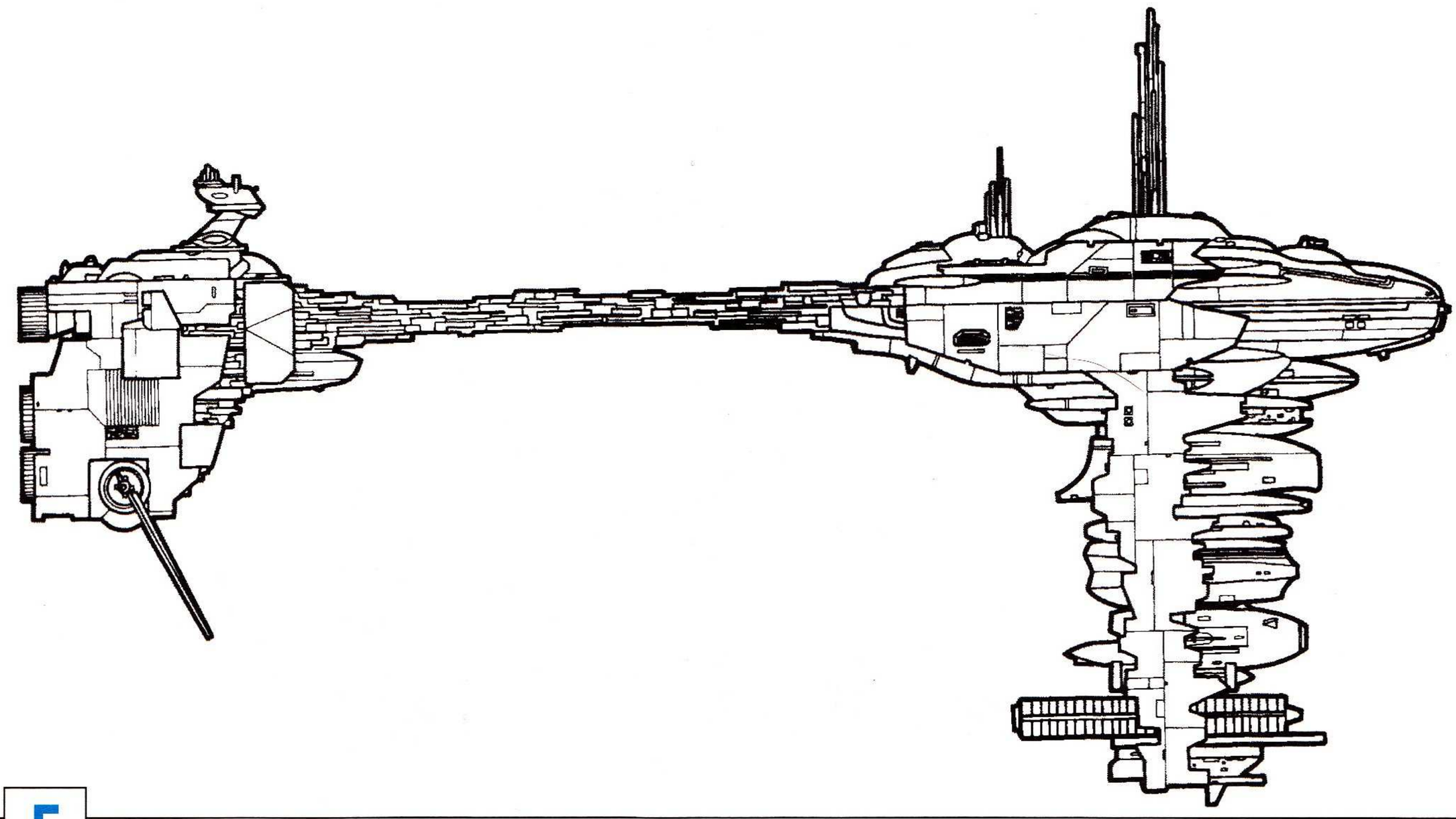
Parmi les autres Frégates les plus réputées (ou redoutées), citons l'*Orbite Lointaine* — un vaisseau de combat qui effectue régulièrement des raids corsaires dans des secteurs proches du Noyau — et la *Yavaris* — qui est essentiellement employée comme transport de troupes et de matériel par la Flotte.

Une Frégate d'Escorte peut emmener jusqu'à deux escadrons de chasse au cœur des batailles et dispose d'équipements lui permettant d'être abordée par des vaisseaux n'excédant pas la taille d'un transporteur de moyen tonnage.

Les Nebulon-B possèdent également des scanners ultra perfectionnés et une immense antenne extérieure à large bande, ce qui en fait d'excellentes bases de commandement pour les batailles spatiales.

Canonnières Corelliennes

La Corporation Technique Corellienne a toujours été réputée pour la polyvalence des vaisseaux qu'elle



Rob Caswell

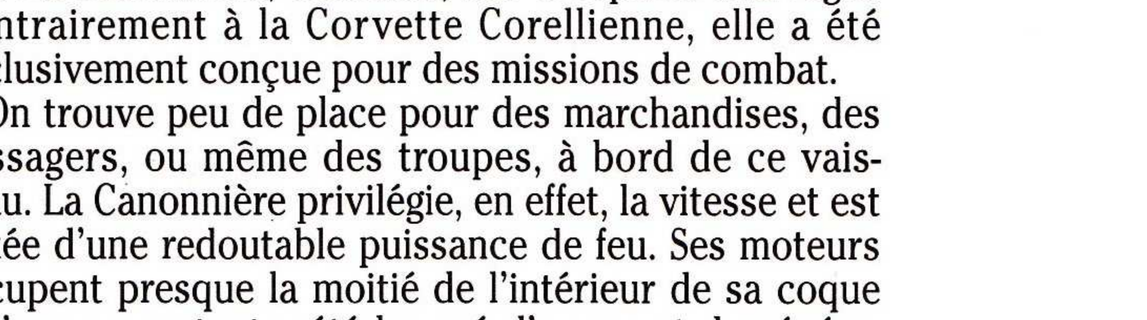
Frégate Nebulon-B de Kuat Propulsions.

fabrique. La plupart peuvent être employés pour des missions très diversifiées : combat, escorte, transport, etc. La Canonnière, toutefois, fait exception à la règle. Contrairement à la Corvette Corellienne, elle a été exclusivement conçue pour des missions de combat.

On trouve peu de place pour des marchandises, des passagers, ou même des troupes, à bord de ce vaisseau. La Canonnière privilégie, en effet, la vitesse et est dotée d'une redoutable puissance de feu. Ses moteurs occupent presque la moitié de l'intérieur de sa coque et l'espace restant a été bourré d'armes et de générateurs d'écrans.

FREGATE D'ESCORTE

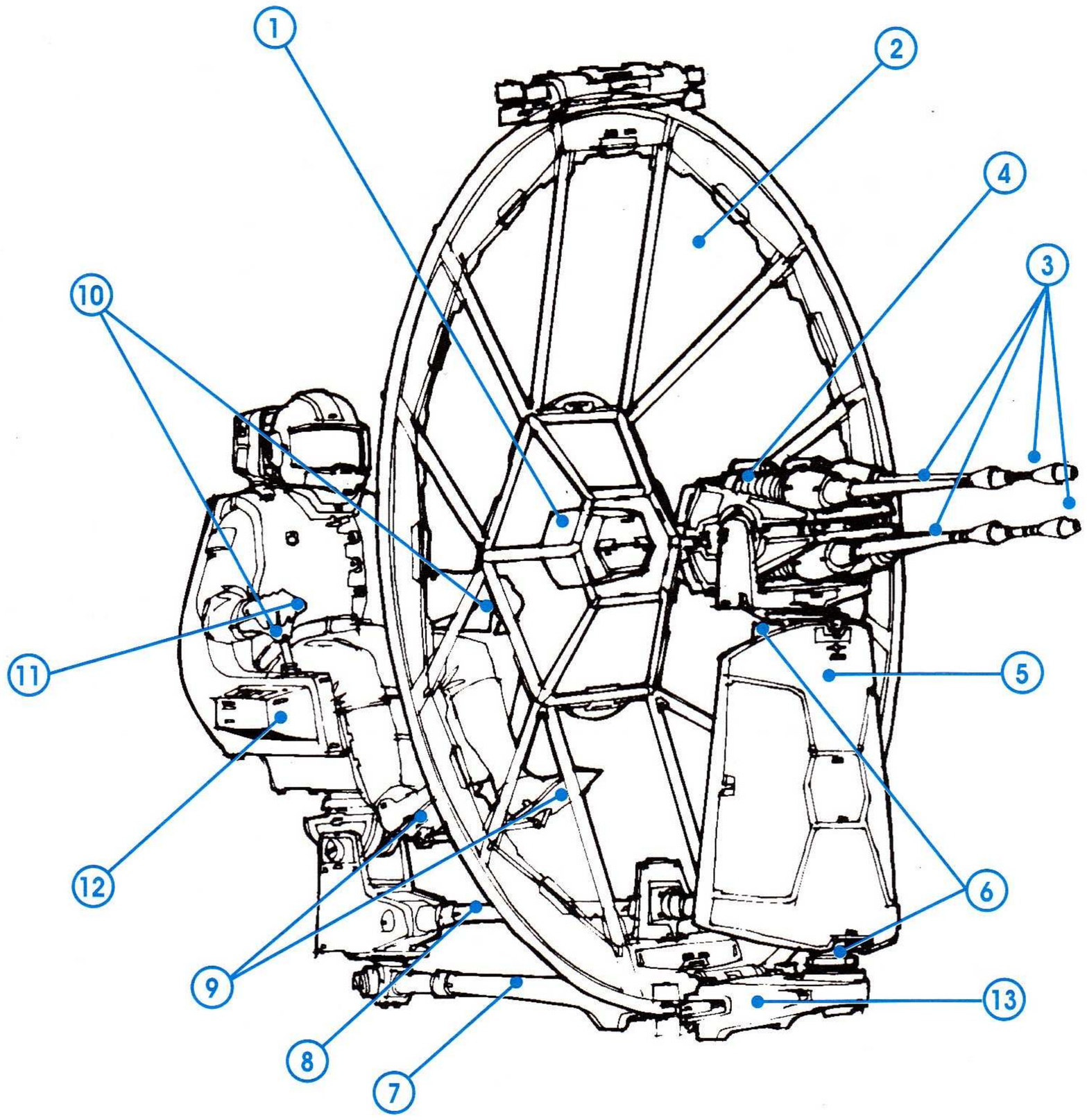
Vaisseau : Frégate Nebulon-B de KP
Type : Bâtiment d'Escorte
Longueur : 300 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : 920
Troupes Embarquées : 75
Capacité de la Soute : 6 000 tonnes métriques
Autonomie : 2 ans
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 1D
Armes :
12 Batteries Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 4D
12 Canons-Lasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 2D
Deux Projecteurs de Rayons Tracteurs
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : aucun ; le vaisseau touché est capturé



Jacqueline M. Evans/Stephen Crane

Canonnière de la Corporation Technique Corellienne.

A ffût Laser Quadritube Standard Corellien



La Batterie Laser Quadritube fabriquée par la Corporation Technique est l'arme anti-chasseurs standard employée sur la plupart des vaisseaux de guerre. Elle est particulièrement réputée pour la rapidité de ses déplacements transversaux et pour ses rayons lasers concentrés parfaitement adaptés aux tirs à longue portée.

Le servant utilise la pédale de commande horizontale (9) pour faire exécuter des déplacements latéraux à son arme, tandis que les manettes verticales (10) lui permettent d'ajuster ses tirs en hauteur. La tourelle est montée sur un affût rotatif à roulements à billes (13) contrôlé par un ordinateur de visée tactique (1).

Cet ordinateur est d'une précision absolue jusqu'à 25 000 mètres et peut se verrouiller sur n'importe quelle cible mesurant plus de 4 mètres de long, si celle-ci reste à portée de détection pendant plus d'une seconde et demie. Malheureusement, la plupart des TIE impériaux sont suffisamment rapides pour éviter un "verrouillage un-virgule-cinq" (comme ils disent entre eux) et le servant doit souvent s'en remettre à ses propres sens pour les ajuster et les abattre.

Les canons-lasers (3) tirent l'un après l'autre selon un ordre choisi par le servant. Chaque canon peut faire feu toutes les 1,32 secondes.

1. Ordinateur de visée tactique
2. Baie en transpacier
3. Canons des lasers
4. Activateur laser
5. Bouclier protecteur anti-rayon
6. Pivot
7. Vérin de contrôle horizontal
8. Vérin de contrôle vertical
9. Pédale de commande horizontale
10. Manettes de commande verticales
11. Détente
12. Console de commande des systèmes
13. Affût rotatif

LFL

CANONNIERE CORELLIENNE

Vaisseau : Canonnière fabriquée par la Corporation Technique Corellienne
Type : Vaisseau anti-chasseurs de moyen tonnage
Longueur : 120 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : 35
Passagers : 10
Capacité de la Soute : 300 tonnes métriques
Autonomie : 8 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 3D+2
Maniabilité : 2D+1
Coque : 4D+2
Armes :
8 Canons Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 4D+2
6 Canons-Lasers Quadritubes (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 5D
4 Tubes Lance-Missiles à Concussion (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 9D
Ecrans : 2D+1

CORVETTE CORELLIENNE

Vaisseau : Corvette fabriquée par la Corporation Technique Corellienne
Type : Vaisseau multi-usages de moyen tonnage
Longueur : 150 mètres
Echelle : Vaisseau de Guerre
Equipage : de 46 à 165 hommes selon la configuration
Passagers : jusqu'à 600, selon la configuration
Capacité de la Soute : 3 000 tonnes métriques
Autonomie : 1 an
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 3D
Maniabilité : 2D
Coque : 4D
Armes :
6 Canons-Lasers Bitubes (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 4D+2
Ecrans : 2D

L'efficacité de ces vaisseaux dépend entièrement de la compétence de leurs canonniers. Si ceux-ci coordonnent leurs tirs et utilisent au mieux de leurs possibilités les armes terrifiantes dont ils disposent, ils peuvent entourer la canonnière d'un rideau de feu laser quasi impénétrable, capable de mettre à mal tout escadron de chasse qui oserait les attaquer. Il faut toutefois savoir que les batteries des Canonnières sont manœuvrées manuellement et qu'elles ne peuvent pas être commandées depuis la passerelle. Il est donc difficile de coordonner correctement les tirs, et un équipage mal entraîné ne peut guère envisager ce genre de prouesse.

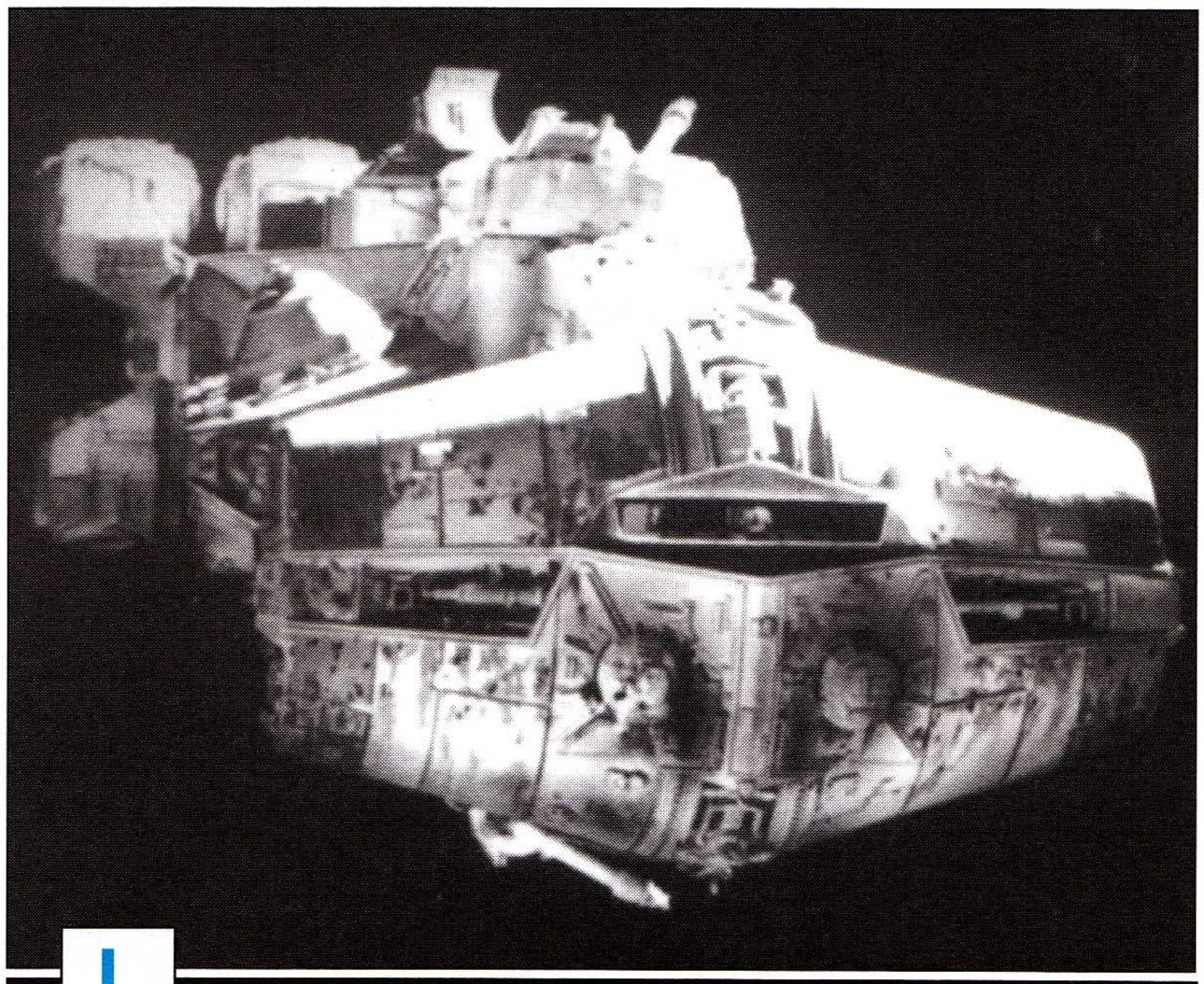
Quoi qu'il en soit, la Canonnière Corellienne est le meilleur vaisseau anti-chasseurs de sa catégorie.

Corvette Corellienne

Ces Corvettes multi-usages de moyen tonnage sont les vaisseaux les plus employés par l'Alliance.

Elles sont extrêmement populaires dans toute la galaxie, bien qu'on en trouve surtout entre les mains de peuples favorables à l'Alliance — on ignore la raison de cet état de fait, qui est peut-être dû à la politique commerciale pratiquée par les démarcheurs corelliens.

Comme ces Corvettes sont très répandues, l'Empire éprouve de grandes difficultés à identifier celles appartenant à la Rébellion qui parviennent à s'infiltrer au sein des flottes civiles. Mon Mothma, ayant réalisé l'avantage tactique qu'il était possible de tirer de cette situation, a d'ailleurs suggéré, avec l'accord de son état-major, que les Corvettes soient employées comme moyens de transport pour les opérations clandestines. A part aborder toutes les corvettes qu'elle rencontre, on ne voit guère quelle tactique pourrait adopter la Marine Impériale pour contrer cette option...

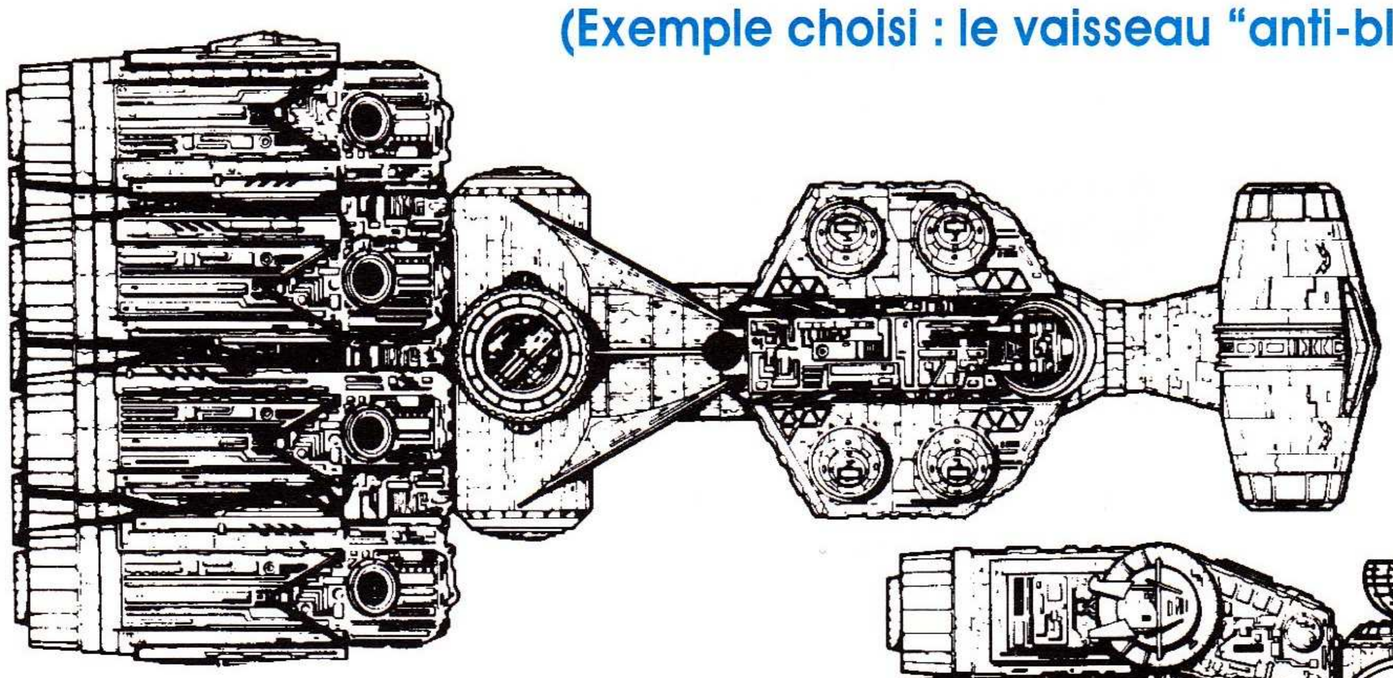


LFL

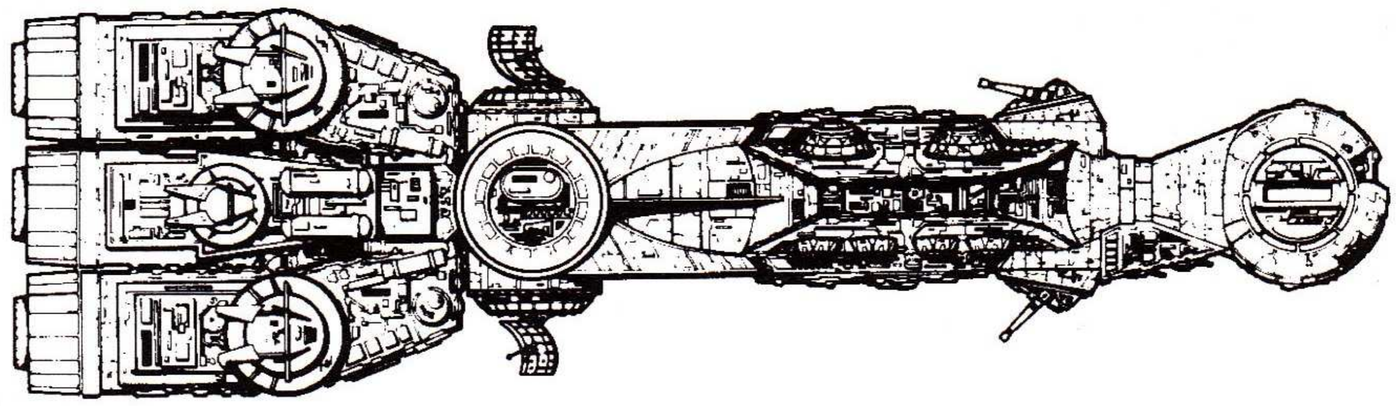
La célèbre Corvette "à tout faire" conçue par la Corporation Technique Corellienne.

Corvette de la Corporation Technique Corellienne

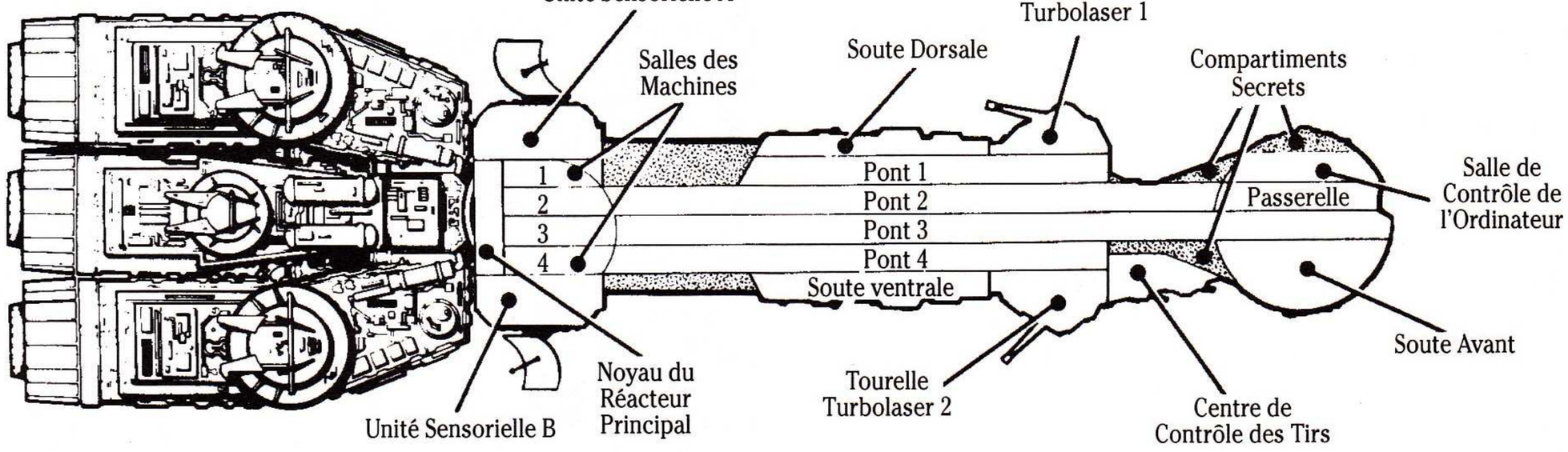
(Exemple choisi : le vaisseau "anti-blocus" Tantive IV)



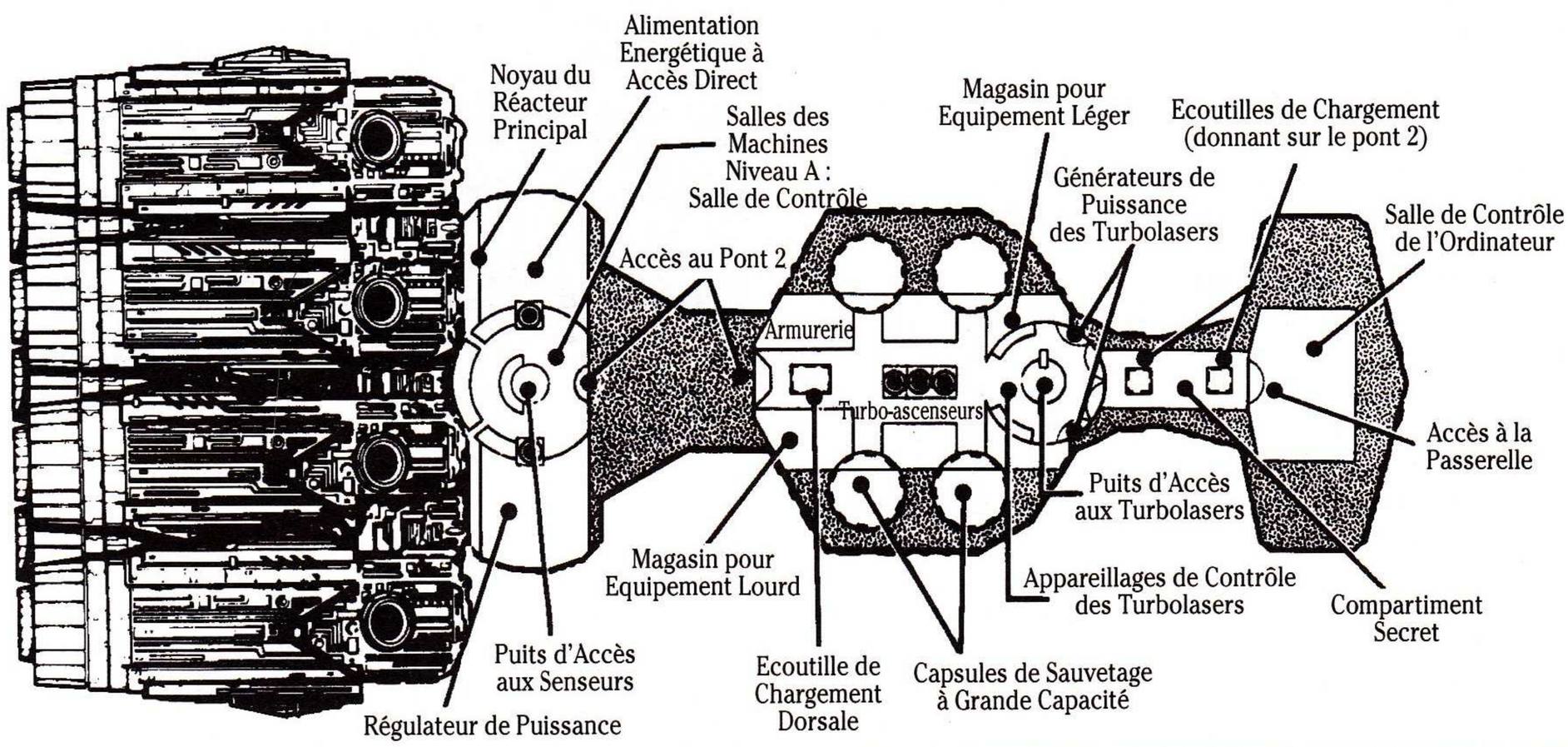
Vue de Dessus



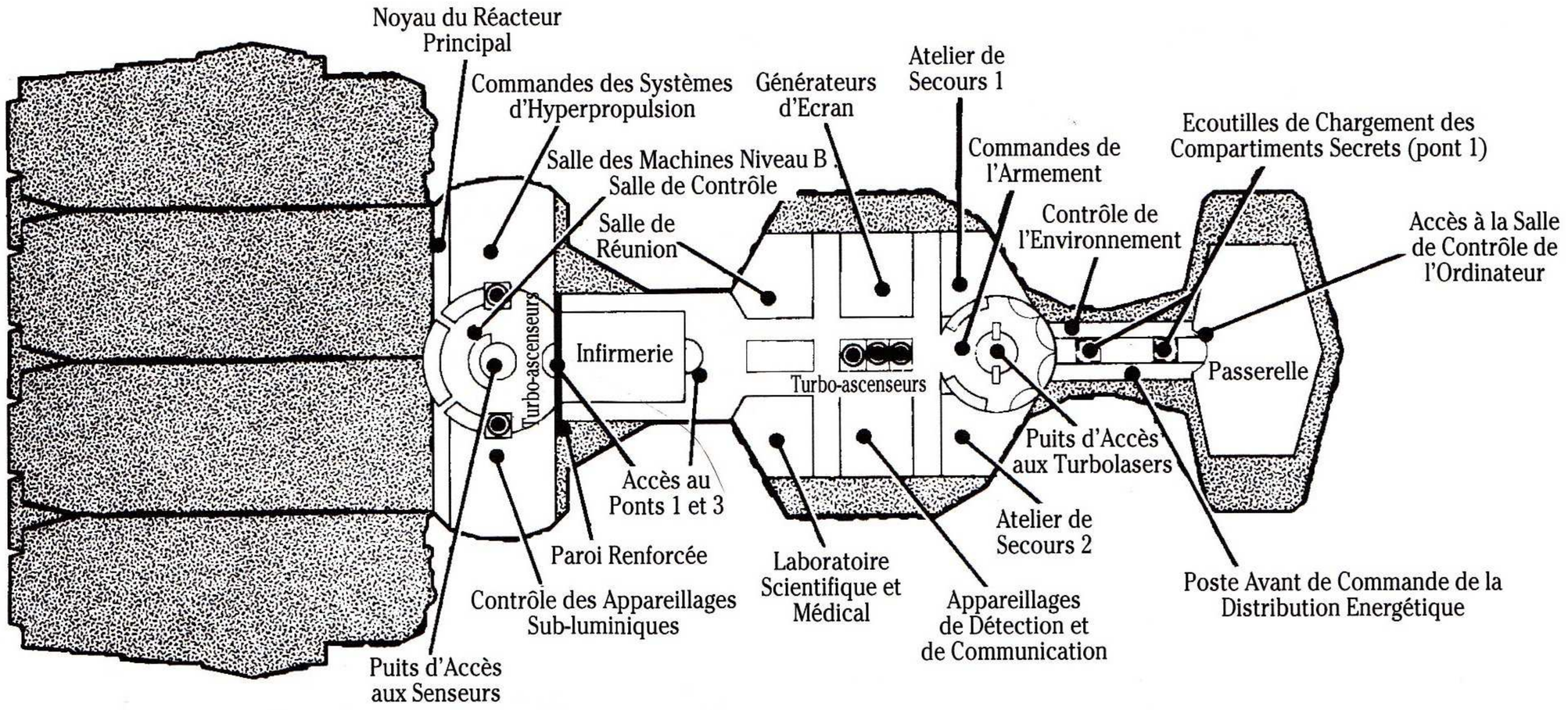
Vue de Profil



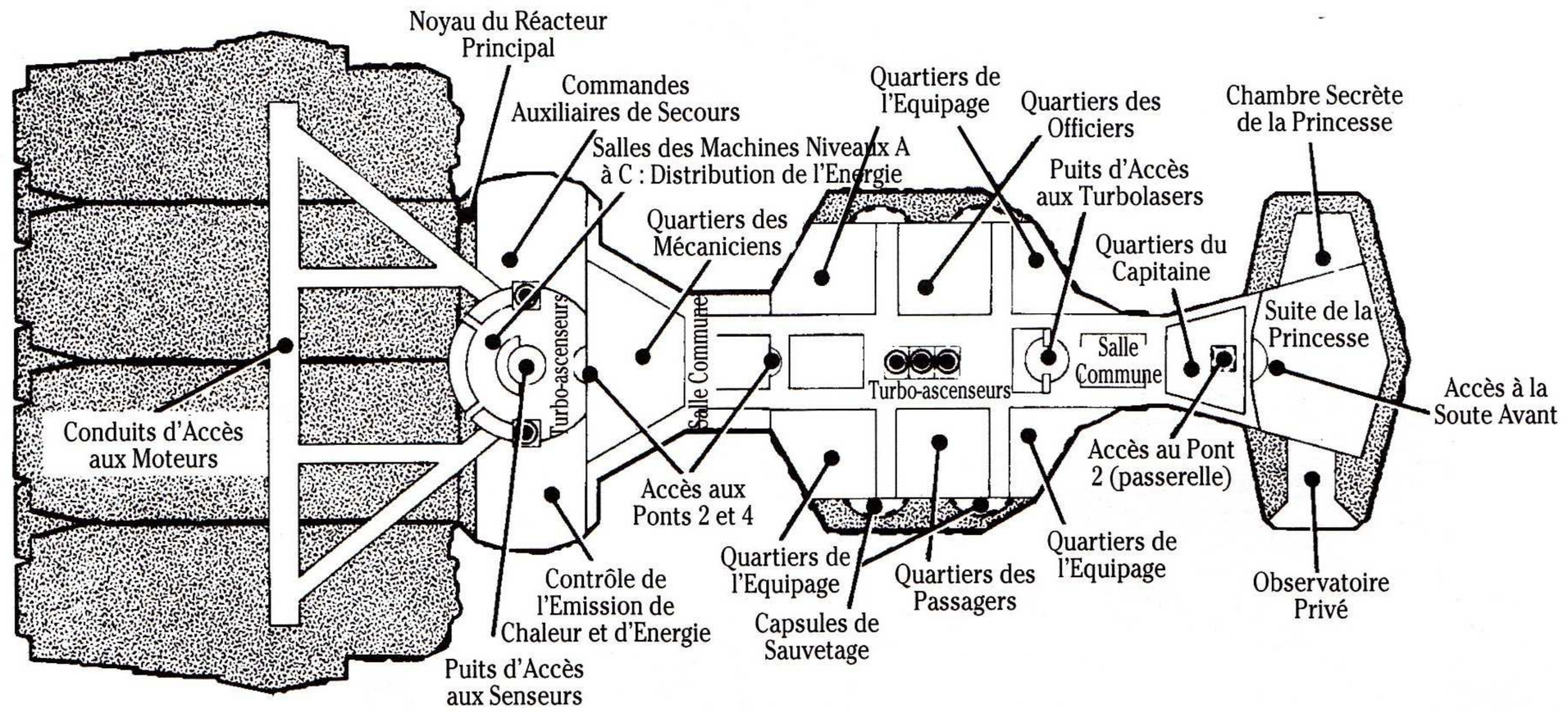
Pont 1



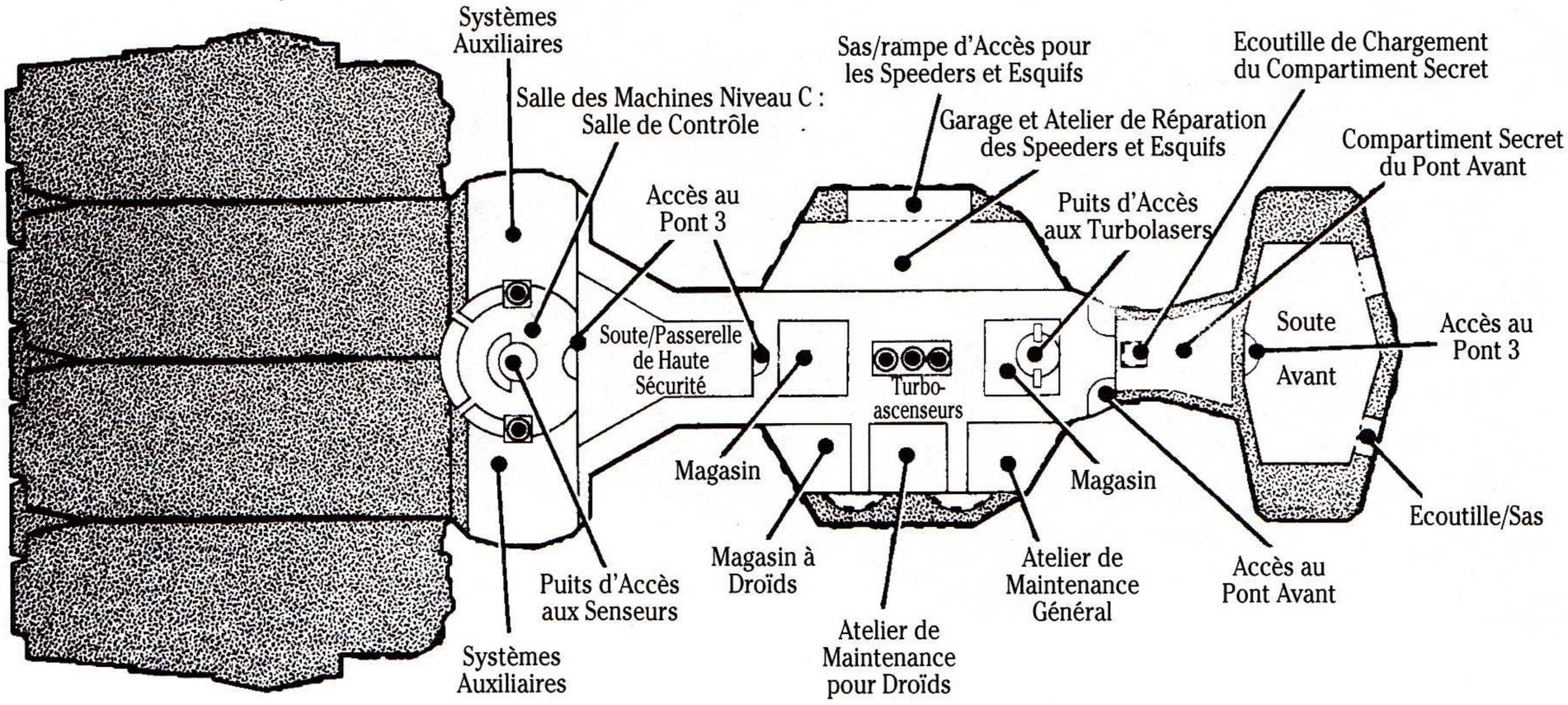
Pont 2



Pont 3

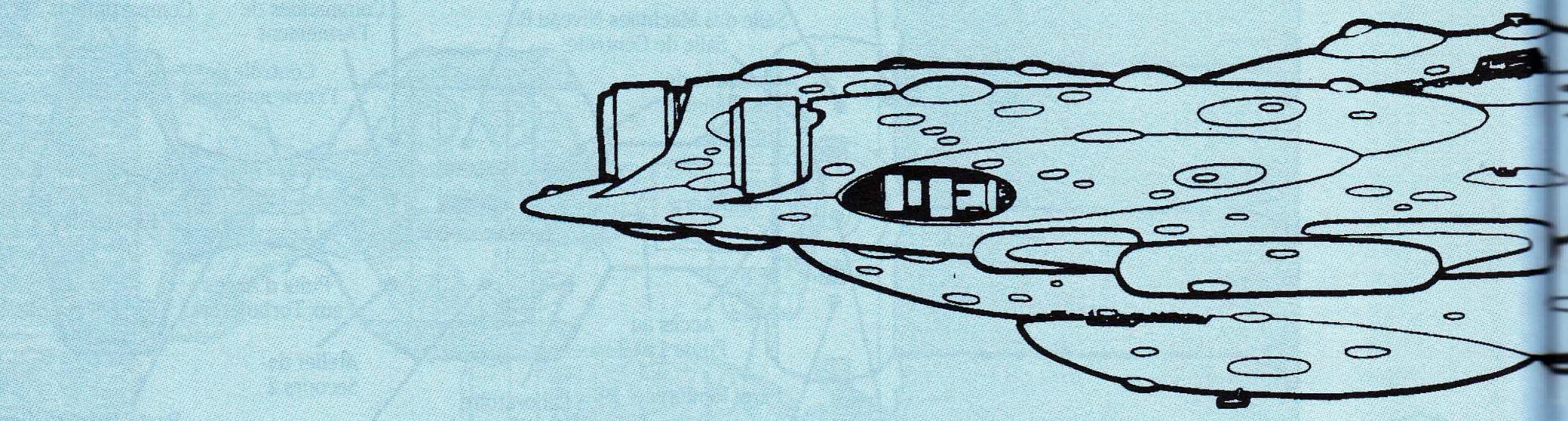


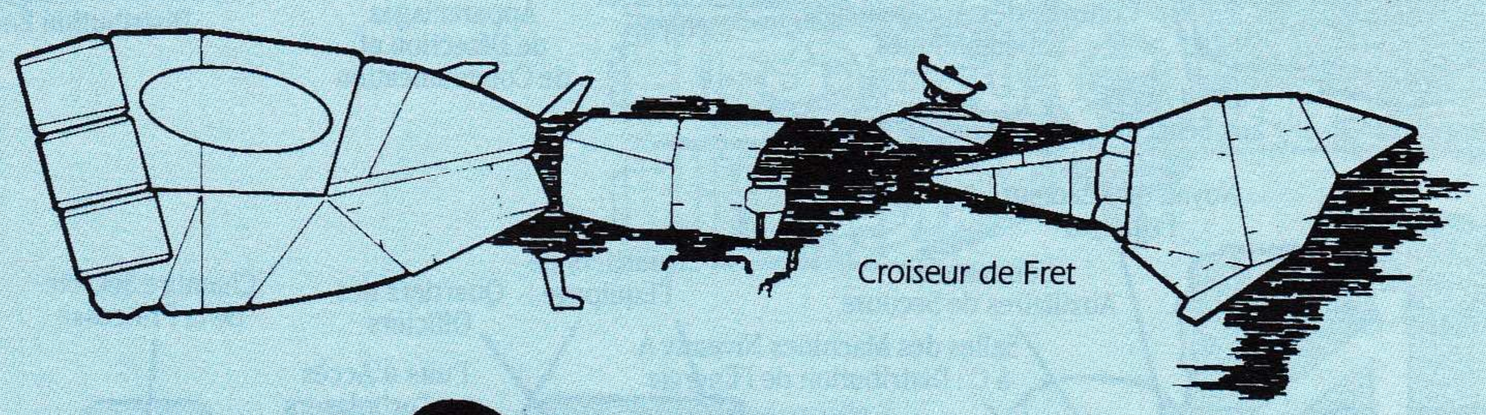
Pont 4



Jacqueline M. Evans/Rosaria J. Baldari

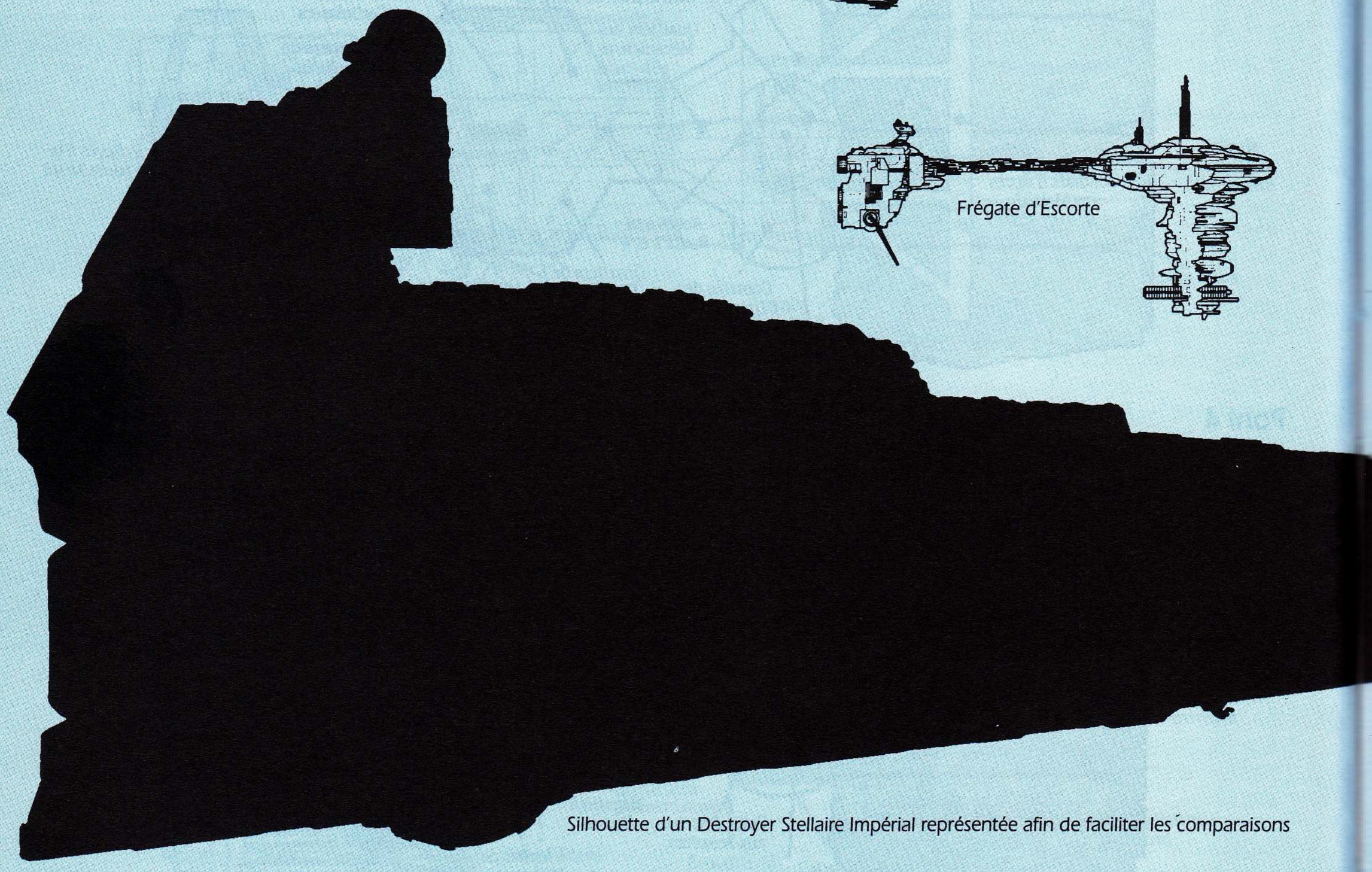
Guide de Reconnaissance des Vaisseaux de Guerre de l'Alliance





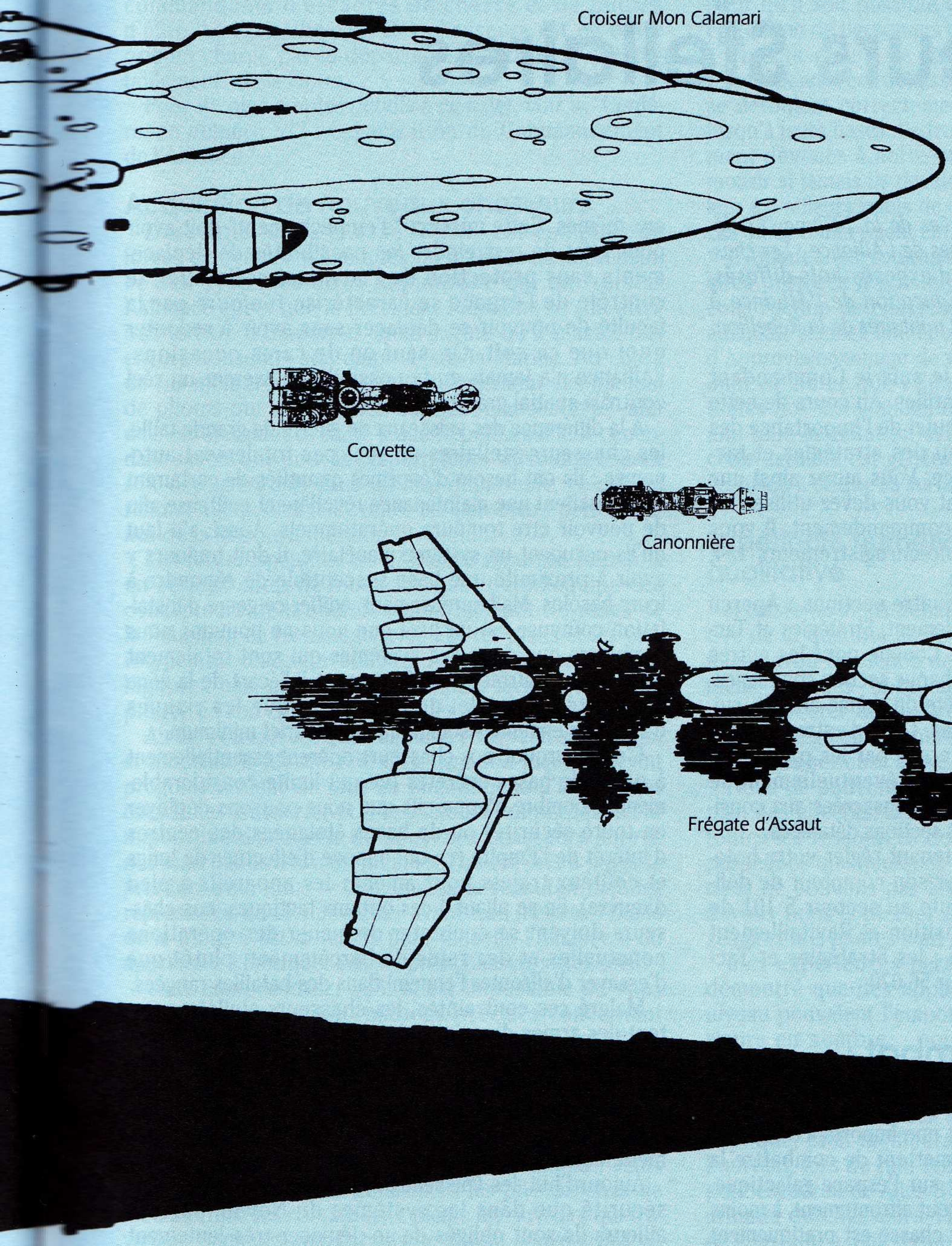
Croiseur de Fret

Frégate d'Escorte



Silhouette d'un Destroyer Stellaire Impérial représentée afin de faciliter les comparaisons

Note : tous les vaisseaux sont représentés à la même échelle.


Croiseur Mon Calamari
Transport YT-1300
Corvette
Transport
Canonnière
Frégate d'Assaut
Cargo

Chapitre Cinq
Chasseurs Stellaires

Les pages qui suivent sont tirées de la 137ème "Conférence sur les stratégies et tactiques de l'Alliance : Les chasseurs de combat", une série d'exposés holo-diffusés, conçue par le Ministère de l'Education de l'Alliance à l'intention des chefs politiques et militaires de la Rébellion.

Salutations, gentils-êtres. Je suis le Commandant d'Escadre de Chasse Wedge Antilles. Au cours de cette conférence, je vais aborder le sujet de l'importance des chasseurs stellaires au niveau des stratégies et tactiques employées par l'Alliance. Vous aurez ainsi une meilleure idée de la façon dont vous devez utiliser les chasseurs placés sous votre commandement. Il vous est conseillé de revoir les holo-enregistrements 134, 135 et 136 avant de poursuivre.

Cet exposé sera divisé en quatre sections : Aperçu Général, Acquisition et Ravitaillement, Stratégies et Tactiques et Types de Chasseurs. Comme pour les autres conférences de la même série, chaque section commencera par une présentation succincte du thème abordé, suivie d'informations plus détaillées. Ceux d'entre-vous qui ne sont pas directement concernés par les problèmes posés par les chasseurs peuvent éventuellement se contenter de visionner les parties consacrées aux considérations générales et sauter les sections détaillées.

Vous désirez peut-être maintenant régler votre holo-projecteur de façon à initialiser son compteur de défilement. L'aperçu général débute au secteur 5 101 de l'holo-disque ; la partie Acquisition et Ravitaillement commence au secteur 11 245 ; les Stratégies et Tactiques sont abordées au secteur 56 070...

Chasseurs de combat : aperçu général

Les chasseurs de combat ont une importance capitale pour l'Alliance, car ils lui permettent de combattre la mainmise exercée par l'Empire sur l'espace galactique. Comme notre Flotte doit éviter tout affrontement, à moins d'y être contrainte et forcée, la chasse est pratiquement la seule force qui soit amenée à avoir des contacts quotidiens avec l'ennemi. L'Alliance consacre d'ailleurs près de 35 pour cent de son budget militaire à la fabrication et à la maintenance de ses chasseurs stellaires.

Contrôle de l'espace

Les chasseurs de combat ont pour principal objectif d'*empêcher* les Impériaux de jouir d'une *suprématie* spatiale absolue, sans chercher à contrôler l'espace eux-mêmes. Cette mission "d'empêchement" doit avoir pour effet de restreindre les possibilités de déplacements sans protection de l'adversaire. En effet, le contrôle de l'espace se caractérise toujours par la faculté de pouvoir se déplacer sans avoir à redouter quoi que ce soit. Or, sauf en de rares occasions, l'Alliance n'a jamais eu la possibilité d'exercer un réel contrôle spatial grâce à ses chasseurs.

A la différence des vaisseaux de guerre de grande taille, les chasseurs stellaires ne sont pas totalement autonomes ; ils ont besoin d'énormes quantités de carburant et nécessitent une maintenance régulière et coûteuse afin de pouvoir être toujours opérationnels. Aussi, s'il faut qu'ils occupent un système planétaire, il doit toujours y avoir à proximité une base susceptible de répondre à leurs besoins. Malheureusement, édifier ce genre d'installation coûteuse est un luxe que nous ne pouvons nous permettre que dans des systèmes qui sont totalement sous notre contrôle ou suffisamment à l'écart de la zone d'activité impériale, de telle sorte que les risques d'attaques ennemies soient limités au strict minimum.

C'est pourquoi, nos chasseurs opèrent essentiellement à partir de bases secrètes (ce qui limite considérablement le nombre d'appareils que nous pouvons déployer en toute sécurité) ou de bases éloignées des centres d'intérêt de l'Empire (ce qui impose d'effectuer de longs et coûteux trajets pour amener les appareils à pied d'œuvre). En se pliant à ces options tactiques, nos chasseurs doivent se contenter de mener des opérations ponctuelles et des raids de harcèlement, plutôt que d'essayer d'affronter l'ennemi dans des batailles rangées.

Malgré ces contraintes, les chasseurs stellaires restent des armes d'une grande efficacité. Ils représentent une menace constante pour les vaisseaux ravitailleurs, les bâtiments de guerre et les stations spatiales de l'Empire, qu'ils peuvent anéantir à tout instant. C'est pourquoi, les Impériaux ont dû reconsidérer entièrement leurs choix tactiques et stratégiques...

Aujourd'hui, les vaisseaux impériaux ne sont plus en sécurité que dans les systèmes du Noyau, partout ailleurs ils sont obligés de se déplacer très lentement en observant les plus grandes précautions.

Acquisition et ravitaillement

Une bonne partie des précieuses richesses de l'Alliance est consacrée à l'acquisition de nouveaux chasseurs stellaires et au ravitaillement de ceux qui sont déjà en service. La Commission pour l'Acquisition

et la Maintenance des Chasseurs Stellaires est d'ailleurs présidée par le Ministre de la Guerre en personne ; parmi les autres membres de cette assemblée, citons aussi les ministres du Ravitaillement, de l'Industrie et des Finances, ainsi qu'un certain nombre de commandants d'escadres de chasse et de pilotes d'élite. Le ravitaillement des chasseurs est en outre pris en charge par le département "Artillerie et Ravitaillement" de la Flotte.

Pour de plus amples détails à ce sujet, voir la "Conférence numéro 522 : Organisation du Commandement de l'Alliance."

Acquisition de nouveaux chasseurs

L'essentiel de la chasse rebelle est composé de forces de défense planétaires ou d'unités de surveillance des systèmes de la République qui ont rejoint l'Alliance après que le Président Palpatine se soit attribué le titre d'Empereur, alors même qu'il n'avait pas encore consolidé son emprise sur la Marine. Au cours de ces mois troublés, ce sont littéralement des milliers de pilotes qui sont passés dans la "clandestinité" afin de s'enrôler dans la toute jeune Rébellion. Il faut cependant savoir que pour la plupart, leurs vaisseaux étaient soit dépassés, soit dans un état déplorable, ce qui les rendait incapables d'affronter les chasseurs perfectionnés de la Marine Impériale.

Les forces spatiales de l'Alliance reçurent toutefois un sérieux coup de fouet, lorsque toute l'équipe des concepteurs de la société Incom rejoignit les rangs de la Rébellion en emmenant avec elle les plans et les prototypes du chasseur stellaire Aile-X. Comme vous ne l'ignorez pas, ce chasseur a depuis largement fait la preuve de son efficacité contre les appareils impériaux.

Au fur et à mesure que Palpatine renforçait sa position et modelait la Marine afin d'en faire son jouet, il devint progressivement de plus en plus difficile d'inciter des escadrilles à déserter et il est aujourd'hui pratiquement impossible d'acquérir de nouveaux chasseurs auprès des marchands d'armes, même si l'on est prêt à payer le prix fort pour cela — tout le monde redoutait déjà les représailles de l'Empire bien avant que n'existe l'Etoile de la Mort. C'est la raison pour laquelle l'Alliance a dû apprendre à fabriquer ses propres chasseurs stellaires.

Vous comprendrez, qu'il m'est impossible de vous communiquer des informations précises concernant l'implantation des ateliers de conception et des chantiers navals de l'Alliance. Ces renseignements sont classés "top secret".

L'Alliance possède diverses usines de fabrication de chasseurs disséminées dans toute la galaxie. Elles sont placées sous le sceau du secret le plus absolu ; seuls quelques pilotes et les conseillers les plus proches de Mon Mothma les connaissent. Même les ouvriers qui travaillent dans ces installations ne savent souvent pas où elles se trouvent. En effet, ils sont généralement amenés sur place sans avoir été informés de leur destination, de telle sorte que s'ils tombent un jour entre les mains des Impériaux, ils seront dans l'incapacité de donner des informations trop précises à leurs interrogateurs.

Comme il est très difficile d'acheminer du matériel jusqu'aux usines secrètes, celles-ci sont généralement édifiées sur des mondes ou dans des systèmes solaires où il est possible de trouver tout ce qui est nécessaire à la construction de chasseurs stellaires : matières premières, fonderies, industries lourdes, etc. Des fabriques d'ordinateurs et de composants électroniques sont également installées à proximité des usines, bien que ces appareillages soient généralement suffisamment petits pour qu'il soit possible de les transporter sans attirer l'attention de personnes mal intentionnées.

Un petit groupe de pilotes de l'Alliance est chargé de tester les nouveaux chasseurs stellaires et — si les essais se déroulent correctement — de les emmener ensuite jusqu'à leurs bases d'affectation. Ces pilotes sont entièrement dévoués à notre cause et ont fait le serment de mourir si jamais ils devaient risquer d'être capturés ; on leur a d'ailleurs remis de quoi mettre fin à leurs jours, au cas où ils tomberaient entre les mains des Impériaux.

L'Alliance est toujours à la recherche de nouveaux sites propices à l'installation de nouvelles usines de construction de chasseurs. Si vous connaissez un site adéquat, veuillez immédiatement contacter le Secrétaire d'Approvisionnement de votre secteur. Il convient cependant de noter que l'Empire est déterminé à détruire toutes nos installations de construction navale ; quand une telle installation est découverte sur une planète, cette dernière est généralement pilonnée depuis l'espace, jusqu'à ce que sa surface soit couverte de ruines.

Supériorité numérique contre supériorité qualitative

Il existe un vieux débat concernant l'importance relative de la quantité et de la qualité : en combat, vaut-il mieux avoir beaucoup de vaisseaux "moyens" ou seulement quelques "bons" appareils ? Et si cette question peut procurer des heures de distraction à n'importe quel stratège en chambre, elle fait l'objet d'une controverse très sérieuse au sein de l'Alliance.

Nous ne pouvons pas espérer égaler l'Empire sur le plan des effectifs. Les Impériaux disposent, en effet, de toutes les ressources de la galaxie, alors que nous ne possédons que quelques usines secrètes. Aussi, comme nous ne pouvons pas les battre numériquement, nous devons nous contenter de nous assurer que nos vaisseaux et nos pilotes sont meilleurs que les leurs.

Mes expériences personnelles m'ont maintes fois démontré que des appareils et des hommes de haut niveau pouvaient l'emporter sur des adversaires supérieurs en nombre... pourvu que le déséquilibre des forces ne soit pas trop important. Ainsi, par exemple, lorsque l'Amiral Ackbar nous amena les premiers exemplaires de Ailes-B, ces chasseurs se sont révélés, à l'époque, bien meilleurs que les modèles impériaux. Pourtant, lors du raid rebelle de la Ceinture de Fara, un petit escadron de Ailes-B a été anéanti par une véritable armada de chasseurs TIE de qualité inférieure. Quoi qu'il en soit, à long terme, des services secrets plus efficaces, des communications plus sûres et un commandement plus compétent peuvent avoir plus d'importance que les facteurs numériques ou qualitatifs.

Ravitaillement

Les chasseurs stellaires consomment d'énormes quantités de carburant et ont besoin d'être révisés régulièrement, ce qui coûte très cher. Les cellules énergétiques des modèles les plus récents peuvent

Programme de maintenance d'un chasseur stellaire Aile-X

Voici un extrait de la 139ème "Conférence sur les problèmes de maintenance : programme d'entretien d'un chasseur stellaire Aile-X" proposée par Z-6PO et D2-R2.

Z-6PO et D2-R2 entrent d'un pas décidé dans la salle de conférence.

Z-6PO : "Bonjour, gentils-êtres. Je suis terriblement désolé d'arriver avec un tel retard, mais cette unité R2 a pris un temps infini pour terminer la dernière tâche qui lui a été confiée. Mon nom est Z-6PO, je suis un cyborg humanoïde de protocole. Au cas où certains d'entre-vous ne seraient pas familiarisés avec mon modèle, je tiens à préciser que je parle couramment plus de six millions de formes de communications et que je peux..."

D2-R2 qui se tient à ses côtés se met soudain à se balancer d'avant en arrière en signe d'impatience, tout en émettant une série de bips, de piaillements et de sifflements irrités.

Z-6PO : "D'accord, d'accord, R2, j'en viens aux faits *(Sispéo chuchote quelque chose à son compagnon avant de se tourner à nouveau vers le public)*. Ce grossier petit Droïd qui a cru bon d'interrompre mon exposé n'est autre que D2-R2, un Droïd Astromec. Nous sommes actuellement tous les deux au service du Commandant Skywalker, qui a expressément demandé à R2 de vous présenter un exemple de programme de maintenance pour chasseur stellaire Aile-X. Comme R2 ne dispose que de moyens limités pour communiquer avec des êtres vivants, je vais avoir l'honneur de vous traduire ses déclarations."

Erdeu adresse un long gémissement moqueur à Sixpéo tout en se dirigeant en direction d'un pupitre d'ordinateur. Il se branche alors sur l'interface afin de transmettre ses informations.

Voici un tirage laser des renseignements communiqués à l'ordinateur par D2-R2.

T-65-A2 Chasseur de Supériorité Spatiale Aile-X
Programme de maintenance

A.) Effectuer un test de diagnostic sur le Droïd astromec affecté au Aile-X en question. Si ses circuits sont fiables, donner l'ordre au Droïd de procéder à une vérification complète du vaisseau. Il passera alors en revue les appareillages suivants (les nombres entre parenthèses se réfèrent au schéma présenté sur la page ci-contre).

1. Fenêtre à senseurs (2)
2. Equipement sensoriel principal (3)
3. Ordinateur sensoriel (4)
4. Ordinateur de vol (6)
5. Ecran holographique (7)
6. Ecran de l'ordinateur de visée (9)
7. Systèmes de survie (10)
8. Générateur de puissance (12)
9. Générateur d'écran déflecteur (13)
10. Servo-activateur des ailerons-S (15)
11. Senseur-avertisseur arrière (16)
12. Compensateur d'accélération (20)
13. Siège éjectable (21)
14. Brouilleur sensoriel (24)
15. Couplage de puissance (26)
16. Manchon de refroidissement (34)
17. Projecteur d'écran déflecteur (35)
18. Stabilisateur (39)
19. Convertisseur de puissance (40)
20. Nacelle d'échappement (45)
21. Agitateur-inducteur de réactif (47)
22. Motivateur d'hyperpropulsion (50)

Une fois ces vérifications achevées, le Droïd doit présenter un rapport détaillé à la personne responsable, avant de lui demander l'autorisation de procéder aux petites réparations qui s'imposent. Si une pièce doit être changée, il incombe également au Droïd d'en aviser le personnel compétent. Si aucune maintenance n'est nécessaire, le R2 est obligé de le préciser explicitement.

B.) Tandis que le Droïd astromec procède à la vérification des appareillages susmentionnés, l'équipe de maintenance doit réparer ou remplacer les éléments suivants :

23. Cellules énergétiques principales (17)
24. Lance-torpilles à protons (22)
25. Câble d'alimentation du laser (25)
26. Incitateurs des lasers (28)
27. Canons-lasers (29)
28. Tubes des lasers (30)
29. Event de surpuissance et dispositif anti-incendie (49)
30. Train d'atterrissage (23)

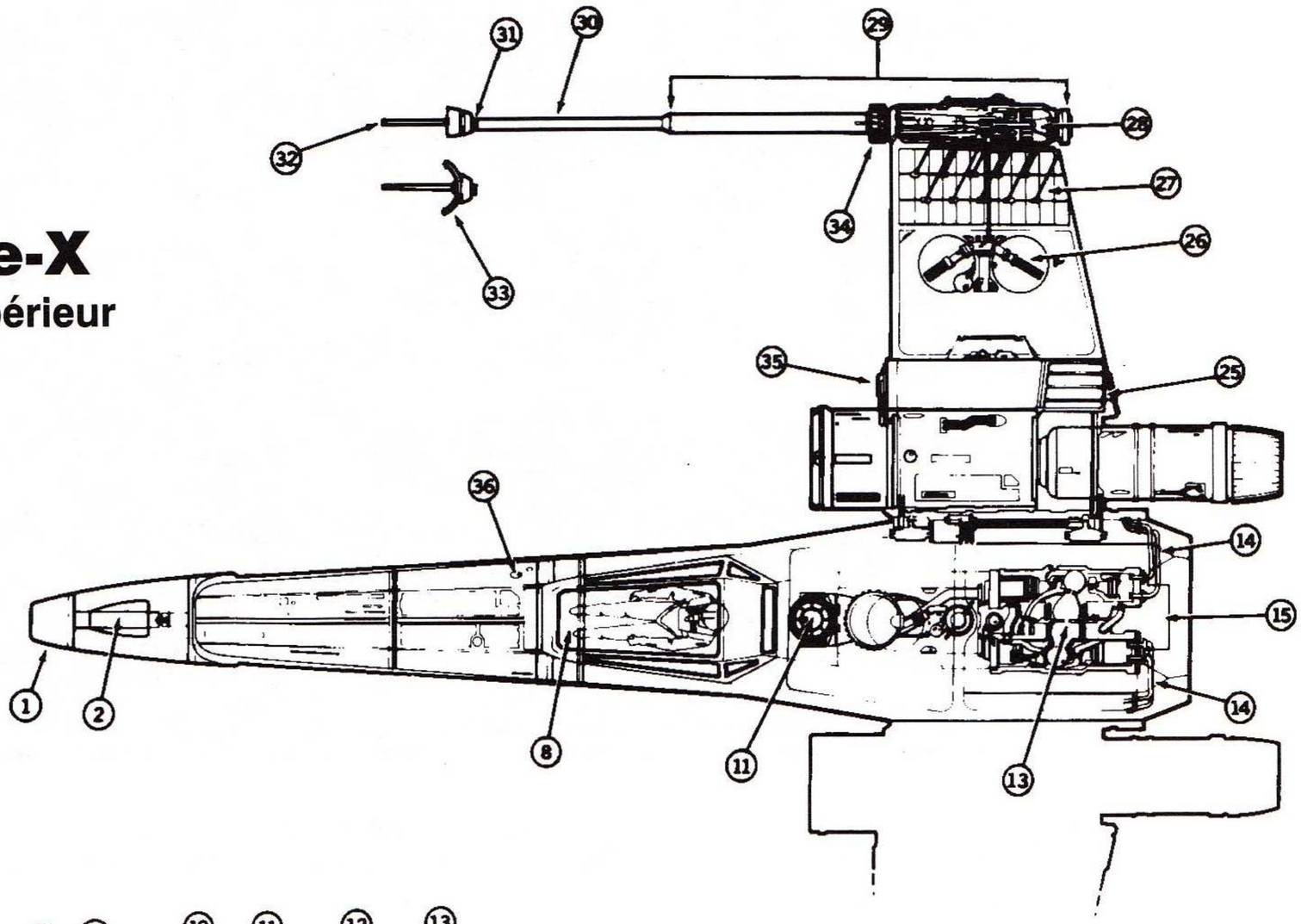
En temps de guerre, la rapidité est un facteur crucial. C'est pourquoi, le Droïd et l'équipe de maintenance doivent travailler en même temps sur le Aile-X. Si l'équipe est pleinement opérationnelle et s'il ne se présente aucune complication imprévue, la procédure de vérification et de remplacement ne devrait pas prendre plus de 30 minutes standard.

INCOM

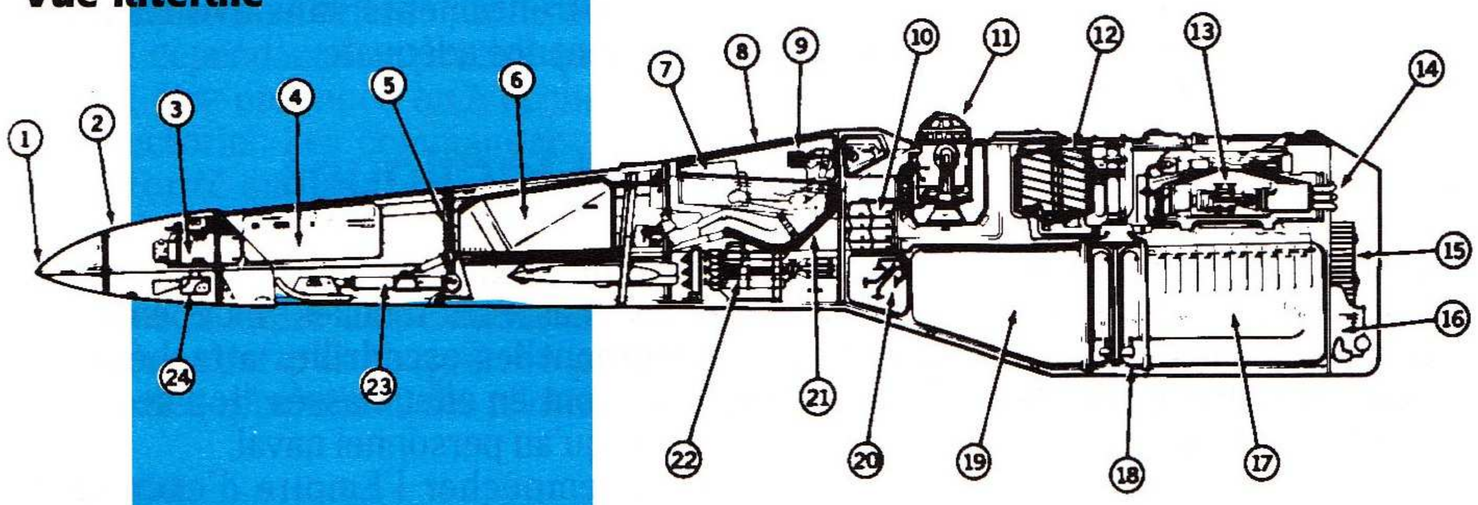
T-65C-A2 Aile-X

Chasseur spatial supérieur

Vue de dessus

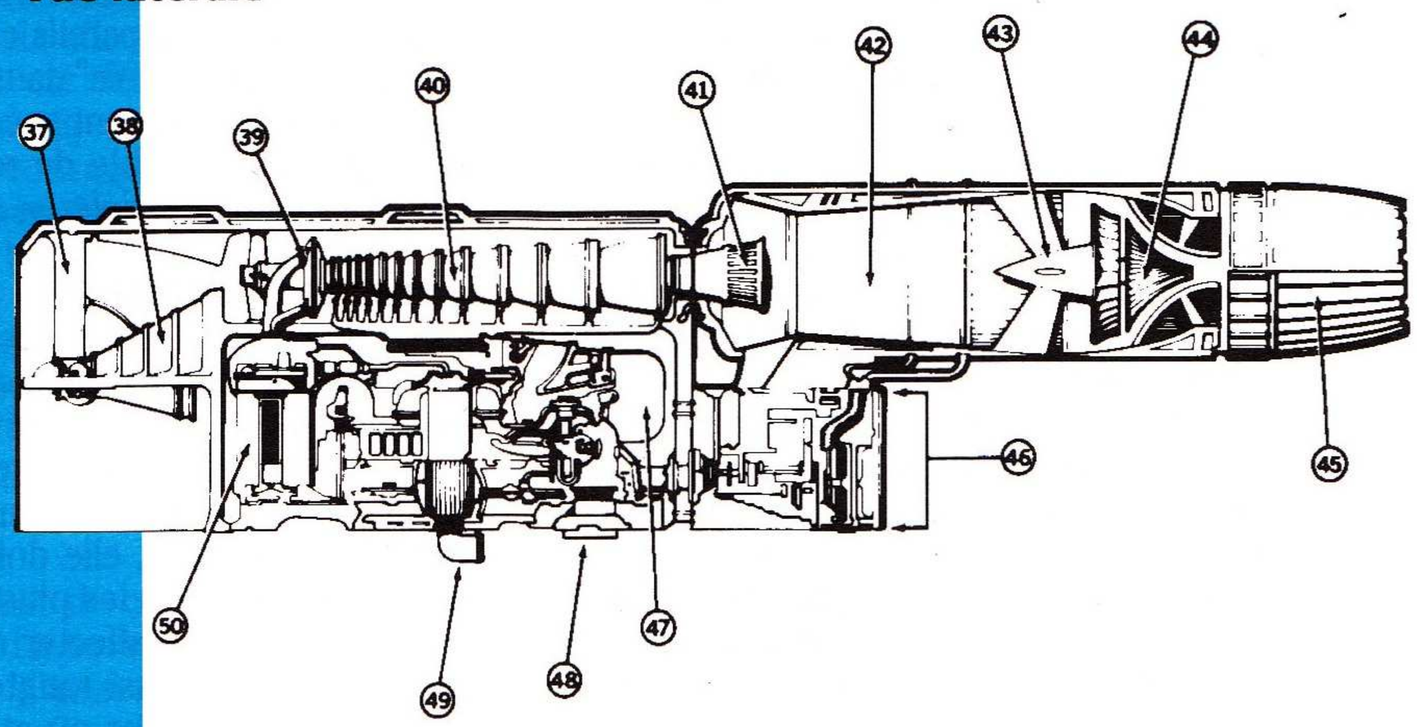


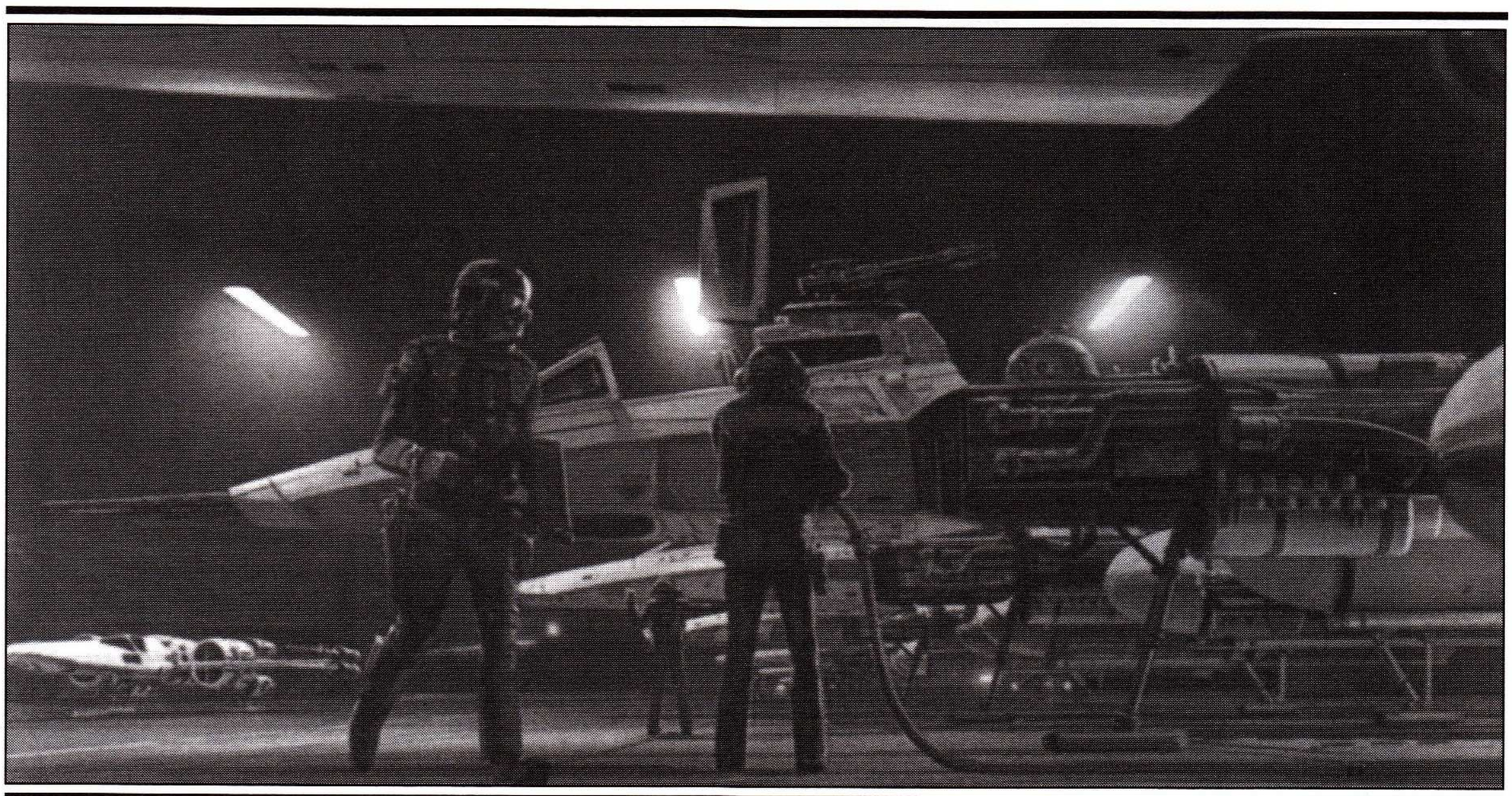
Vue latérale



Propulseur à réaction Incom 4L4

Vue latérale





LFL

bénéficier d'une autonomie de quelques semaines en vol normal... or, la même quantité d'énergie est généralement consommée en une heure de combat. Les cellules énergétiques des chasseurs sont fabriquées à partir d'un alliage de plutonium et d'uranium, dont la pureté doit être environ deux fois supérieure à ce qui est exigé par les vaisseaux classiques. Or, peu d'usines civiles sont capables de produire un alliage de cette qualité. Si vous avez connaissance d'installations pouvant éventuellement être transformées en usines de cellules énergétiques pour chasseurs, veuillez s'il vous plaît vous mettre immédiatement en rapport avec le Secrétaire du Ravitaillement de votre secteur.

Maintenance

Pour qu'un chasseur soit toujours totalement opérationnel, il est nécessaire de lui faire subir une heure de maintenance "lourde" par tranche de dix minutes passée à combattre. En effet, les combats mettent toujours à rude épreuve les moteurs, le châssis, les écrans et le système de survie de l'appareil ; le simple fait d'être frôlé par un tir ennemi peut causer de graves dommages à ses équipements électroniques.

Il est toutefois assez rare que les vaisseaux de l'Alliance soient parfaitement entretenus. Ainsi, lorsqu'un escadron participe à des combats intenses pendant plus d'une semaine, il y a de grandes chances pour que des avaries diverses lui infligent autant de pertes que les tirs ennemis.

Quoi qu'il en soit, il faut savoir que la situation est la même dans les deux camps. Bien sûr, les chasseurs stellaires impériaux opèrent à partir de bases supérieurement équipées — souvent installées à bord de Destroyers Stellaires — mais ce sont des appareils de qualité inférieure aux nôtres, tant sur le plan de la conception que sur celui de la construction. De plus, les mécaniciens de l'Empire sont bien moins compétents que ceux de la Rébellion et les TIE passent généralement quatre fois plus de temps au sol entre deux combats que nos appareils. Les TIE ont d'ailleurs la réputation de perdre une bonne part de leur efficacité lorsqu'ils participent à des affrontements sans avoir subi au préalable une maintenance adéquate.

Stratégies et tactiques

Cette section ne traitera que des tactiques employées par les chasseurs rebelles "indépendants". Les détails concernant les escadrilles attachées à la Flotte de l'Alliance sont en effet classés "top secret" et ne sont accessibles qu'au personnel naval.

Si nous voulons empêcher l'Empire d'exercer un contrôle absolu sur l'espace, nos chasseurs stellaires doivent être capables de frapper à tout moment en n'importe quel point de la galaxie. C'est pourquoi, ils sont stationnés dans de petites bases secrètes, installées à proximité des routes empruntées par les ravitailleurs impériaux. Comme la Flotte de l'Alliance doit toujours rester à l'abri, ces appareils constituent souvent la seule présence rebelle "visible" dans certains secteurs.

Les chasseurs peuvent exécuter toutes sortes de missions qu'il est possible de regrouper en trois grandes catégories : attaque, défense et reconnaissance.

Missions d'attaque

En principe, les chasseurs ne devraient jamais attaquer que des cibles faiblement défendues, comme des vaisseaux de transport lents et sans armes, ou des bases ne possédant pas d'escadrilles de TIE. En effet, si l'Alliance veut parvenir à empêcher l'Empire d'avoir le contrôle de l'espace, elle doit harceler en permanence les objectifs ennemis les plus mal protégés afin que Palpatine soit obligé d'affecter des unités combattantes à leur protection. Aussi longtemps que nous aurons la possibilité de frapper où et quand nous le désirons, nous conserverons l'initiative et l'adversaire devra se contenter de réagir en fonction de nos actions.

Les attaques contre des cibles bien défendues sont à déconseiller. Car si nos vaisseaux et nos pilotes sont sans aucun doute meilleurs que ceux de l'ennemi, celui-ci dispose de ressources en matériel et en hommes bien supérieures aux nôtres. Il peut facilement supporter la perte de dix de ses chasseurs, alors que nous ne pouvons nous permettre d'en perdre un seul.

Il peut cependant arriver que de telles attaques soient justifiées. L'Alliance ayant cruellement besoin de ravitaillement et cherchant toujours à empêcher l'approvisionnement des flottes impériales, des chasseurs sont souvent employés au cours d'attaques menées contre des convois bien défendus.

Il est en outre parfois nécessaire de lancer des attaques dans des systèmes tenus par l'ennemi, à seule fin de "montrer nos couleurs"; ainsi, nous pouvons apprendre aux peuples opprimés des planètes de ces systèmes qu'ils ont des amis et rappeler aux Impériaux qu'ils ne sont nulle part en sécurité.

Enfin, des attaques peuvent aussi servir de diversions, afin de pousser l'ennemi à laisser des objectifs plus importants sans protection. De telles diversions contraignent parfois les forces impliquées à rester au contact bien plus longtemps que les règles de sécurité ne le voudraient, de telle sorte que l'adversaire rassemble le plus d'unités possible pour les anéantir. Pendant ce temps-là, d'autres forces rebelles peuvent alors frapper les régions abandonnées sans défense par les Impériaux.

Il doit cependant être précisé que ce genre d'attaque ne peut être ordonnée qu'à l'échelon du Commandement Sectoriel. Les commandants de base n'ont pas une autorité suffisante pour lancer des opérations contre des cibles bien protégées sans l'accord du QG de Secteur. Ces attaques doivent toujours être envisagées dans le cadre d'opérations de grande envergure, si l'on ne veut pas risquer de perdre, sans raison valable, des appareils et des pilotes de valeur.

Défense

L'Alliance ne peut pas espérer se défendre efficacement contre les attaques impériales. Ou peut-être vaudrait-il mieux dire que l'Empire peut toujours rassembler suffisamment de forces pour balayer n'importe quel dispositif de défense mis au point par l'Alliance ; même notre Flotte ne pourrait pas protéger un objectif précis si elle devait pour cela affronter toute la Marine Impériale. Quand une base est découverte par l'ennemi, elle est perdue. Les tactiques défensives de nos chasseurs consistent, par conséquent, à ralentir suffisamment les attaques impériales pour que les cibles visées par celles-ci aient le temps d'être évacuées.

Et si les forces adverses se révèlent trop puissantes pour être contenues, les pilotes de l'Alliance doivent alors se résoudre à battre en retraite, qu'ils le veuillent ou non. Nous pensons qu'il est inutile de se battre jusqu'à la mort pour sauver une base qui est déjà perdue.

Reconnaissance

Ces missions ont pour but de collecter des renseignements de tous ordres. La surveillance passive de l'ennemi étant assurée par d'autres services, les chasseurs doivent surtout attaquer les concentrations ennemies afin de permettre une évaluation précise de leur puissance.

Sous sa forme la plus simple, une mission de reconnaissance consiste généralement en une attaque menée par un appareil rapide et maniable à l'encontre d'une cible inconnue. Cette attaque est censée se poursuivre jusqu'à ce que l'ennemi dépêche suffisamment de vaisseaux pour repousser l'assaillant, qui doit alors battre aussitôt en retraite.

Cette tactique permet à l'Alliance d'avoir une bonne idée de la puissance de feu de l'adversaire. Des pilotes expérimentés sont ainsi capables d'estimer très rapidement : le nombre d'escadrilles de TIE qui leur sont opposées, l'état et la configuration des vaisseaux de guerre restés en arrière, le type de soutien terrestre dont ils peuvent disposer, etc.

Ces informations sont souvent très utiles pour l'élaboration des plans de campagne ; en effet, si les attaquants sont bien renseignés, ils peuvent alors planifier leurs opérations de façon beaucoup plus précise, accroissant ainsi leurs chances de réussite dans des proportions non négligeables.

Chasseurs et hyperespace

Comme tous les chasseurs de l'Alliance sont équipés d'hyperpropulseurs (contrairement à leurs adversaires impériaux), ils ont la possibilité de frapper, dans des délais très brefs, des objectifs situés loin de leur base. C'est d'ailleurs là une des tactiques préférées des pilotes de chasse : frapper dès que l'on sort de l'hyperespace afin de tirer parti de l'effet de surprise, puis repasser en vitesse-lumière avant que l'adversaire n'ait eu le temps de s'organiser.

Pour augmenter l'effet de surprise et limiter le temps de réaction de l'ennemi, les pilotes de l'Alliance essayent toujours de sortir de l'hyperespace aussi près que possible de leur objectif... voire à l'*intérieur* même du périmètre de défense adverse. Cette manœuvre est très risquée, mais quand elle est correctement exécutée la cible est alors extrêmement vulnérable.

Tactiques de combat des chasseurs stellaires

Le *Traité sur les Tactiques des Chasseurs Stellaires* d'Adar Tollon décompose les combats en cinq phases successives.

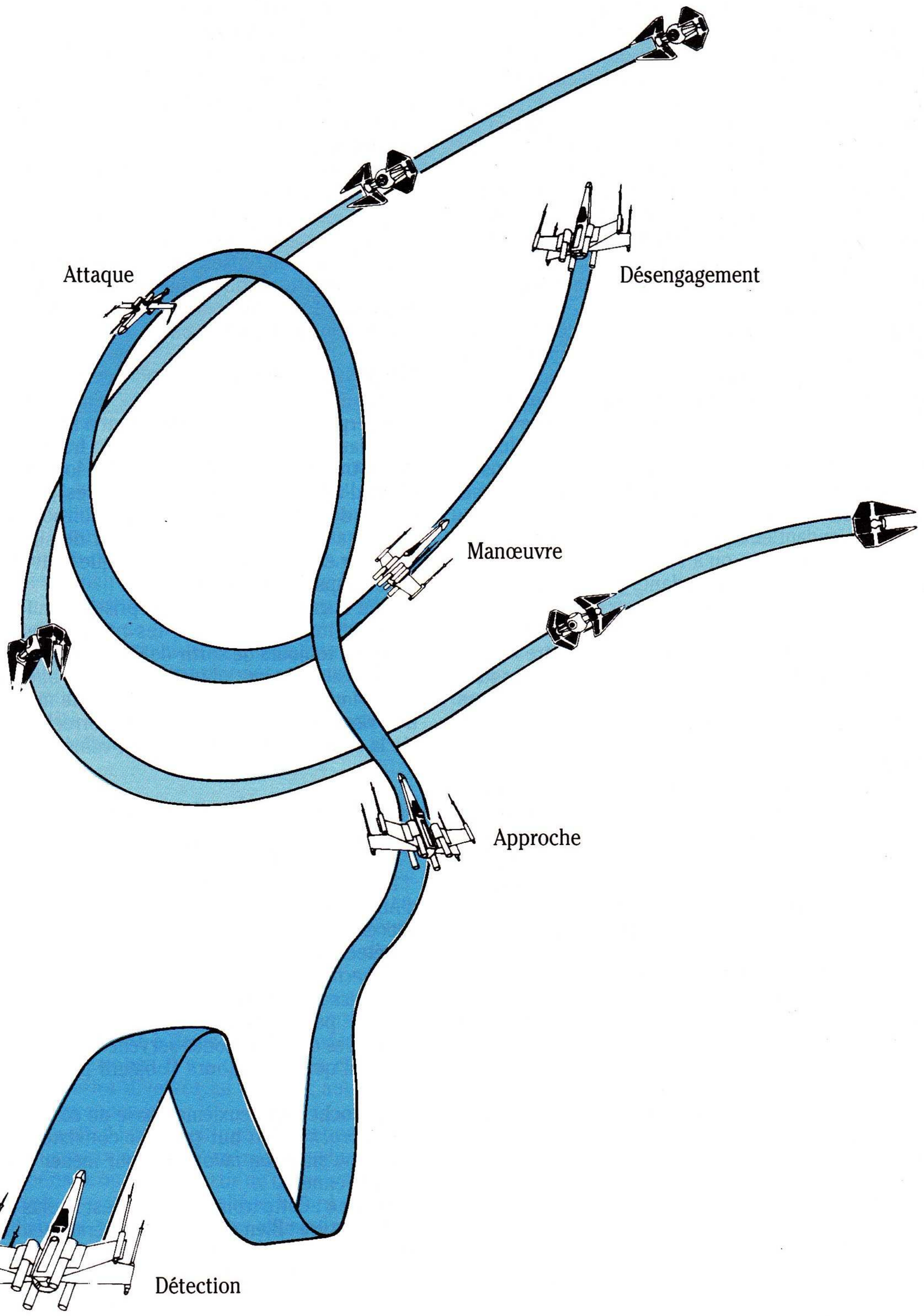
Détection : La *détection* (ou son contraire, l'*absence de détection*) constitue la première phase de combat. Les chasseurs stellaires peuvent être détectés de deux façons : par contact visuel ou par repérage électronique. Ces deux méthodes servent également à l'identification, qui est toujours l'objectif principal de cette phase.

Approche : La deuxième phase de combat est appelée *approche*. Son but premier consiste à se placer dans une situation favorable pour mener une attaque contre l'ennemi.

Attaque : Cette troisième phase est la plus décisive.

Manœuvre : Bien qu'elle soit généralement sous-estimée, la quatrième phase est souvent le moment le plus glorieux de tout affrontement impliquant des chasseurs stellaires. Quoi qu'il en soit, si l'attaque est parfaitement réussie, la phase de manœuvre ne pose aucun problème.

Les Cinq Phases des Combats Entre Chasseurs Stellaires



Rosaria J. Baldari

Désengagement : Enfin, il y a la cinquième phase, le *désengagement*, que l'on a trop souvent tendance à oublier. Les jeunes pilotes considèrent généralement qu'elle ne peut pas poser de problème... ce qui est un tort.

Phase une : Détection et identification

Un combat opposant des chasseurs stellaires commence des milliers de kilomètres avant que les armes soient à portée efficace. Il se produit alors un affrontement silencieux et meurtrier entre deux machines. Comme les chasseurs sont capables d'atteindre des vitesses prodigieuses, il est vital de pouvoir détecter à temps une menace afin qu'il soit possible d'y faire face.

Senseurs

Il est possible d'intercepter un chasseur ennemi seulement si celui-ci est détecté et identifié assez tôt. Les vaisseaux de l'Alliance sont, en général, mieux équipés pour la détection à longue portée que leurs homologues impériaux ; ainsi, un chasseur Aile-X solitaire a toutes les chances de repérer un TIE avant que celui-ci ne le détecte. Toutefois, il faut savoir que la doctrine militaire impériale veut que les TIE restent toujours en retrait par rapport à la portée efficace des senseurs de leur base ou de leur vaisseau d'affectation — or les équipements sensoriels des chasseurs sont loin de valoir ceux des gros vaisseaux ou des bases fixes.

Une fois qu'une cible a été repérée, il faut ensuite qu'elle soit identifiée avec précision. Pour les Rebelles, l'identification dépend exclusivement d'ordinateurs d'analyse connectés directement aux senseurs. En examinant la forme de l'écho, la chaleur dégagée et la signature électromagnétique, ces ordinateurs sont capables de déterminer le type de tous les appareils se trouvant à



Allen Nunis

portée de détection. Ils peuvent ensuite leur assigner un "degré de menace" avant de communiquer cette information au pilote par l'intermédiaire de l'écran holographique installé dans l'habitacle du chasseur.

De leur côté, les chasseurs stellaires de l'Empire obtiennent en principe ces informations par leurs contrôleurs de vol. Lorsqu'un appareil a été identifié par les ordinateurs sensoriels d'une base ou d'un vaisseau de guerre, les contrôleurs de vol assignent une cible spécifique à chaque TIE en chargeant directement toutes les informations concernant la trajectoire et la vitesse de celle-ci dans l'ordinateur de vol du chasseur.

Ce système est généralement aussi efficace que celui employé par l'Alliance ; un bon contrôleur de vol doué

Raid sur la Ceinture de Fara

Le raid rebelle mené contre la station de communication impériale de la Ceinture de Fara est un parfait exemple des conséquences désastreuses qui peuvent découler de l'interception de rapports ultra-secrets.

Le Général Dodonna avait planifié cette attaque dès l'instant où l'Amiral Ackbar lui avait confié un escadron de nouveaux chasseurs ultra perfectionnés de type Aile-B. L'objectif visé était une base impériale qui reçut le nom de code "Petite Etoile".

Malheureusement, les Rebelles ignoraient à l'époque que les Renseignements Impériaux étaient parvenus à percer leur code secret et épiaient leurs transmissions dans le secteur Rolion, ce qui leur permit d'apprendre qu'une de leurs bases allait bientôt être attaquée. Mais s'ils avaient connaissance de l'imminence d'une attaque dans le secteur Rolion, ils ne savaient pas à laquelle des 752 bases qu'ils possédaient dans cette région correspondait le nom "Petite Etoile".

Le Major Herrit des Renseignements Impériaux, dans un éclair de génie assez inhabituel, eut l'idée d'un plan qui pourrait conduire les Rebelles à révéler leur objectif. Il contacta toutes les installations impériales du secteur Rolion en demandant à chacune d'envoyer un rapport d'avarie au QG central de l'Empire. Ces rapports "bidons" devaient tous être différents : la base de Chirrion devait déclarer des "problèmes de conditionnement d'air"; la station de Lobacq était censée avoir des "ennuis avec son alimentation énergétique", etc.

Une fois que ce fut fait, Herrit n'eut plus qu'à attendre.

Lorsque les Renseignements Impériaux interceptèrent une communication indiquant que "Petite Etoile" connaissait des "problèmes de fluctuations gravitationnelles", Herrit sut aussitôt que la cible des Rebelles était la station de communication de la Ceinture de Fara.

Quand l'escadron de Ailes-B de Dodonna surgit de l'hyperespace juste au-dessus de la base impériale, il fut immédiatement encerclé et attaqué par une nuée de chasseurs TIE...

d'imagination peut facilement s'y retrouver dans le chaos des batailles et envoyer des chasseurs TIE là où ils sont les plus utiles, avant que l'adversaire ait le temps de réagir. Par contre, un contrôleur médiocre qui se contente d'appliquer ses consignes "à la lettre" risque d'empêcher les chasseurs placés sous son autorité de faire face aux événements rapidement et de manière appropriée.

L'Alliance s'est récemment livrée à des essais avec des contrôleurs de vol. Ainsi, au cours des premières phases de la Bataille de Yavin, le Général Dodonna a joué le rôle d'un contrôleur pour la première vague de chasseurs envoyés à l'assaut de l'Etoile de la Mort ; quoi qu'il en soit, une fois que les combats ont été engagés, la plupart des décisions tactiques ont été laissées à la libre appréciation des commandants d'escadrilles.

Scanners visuels

Lorsque les senseurs électroniques d'un chasseur sont brouillés, le pilote doit alors utiliser ses *scanners visuels*. Ce sont des senseurs à courte portée qui ressemblent à des caméras vidéo équipées de lentilles télescopiques. Ils permettent au pilote d'établir un contact visuel avec un appareil ennemi, avant que celui-ci ne soit visible à l'œil nu. Bien que les appareillages de simulation soient efficaces à leur encontre, il est pratiquement impossible de brouiller ces senseurs.

Contact visuel

La dernière, et la plus sûre, des méthodes d'identification est encore le contact visuel direct. Malgré tout l'éventail d'appareils de détection perfectionnés dont ils disposent, les pilotes rebelles doivent souvent utiliser leur propre vue. Il est très difficile de "brouiller" ou d'abuser les yeux d'un combattant.

Ordinateur de visée de combat

L'ordinateur de visée tactique perfectionné employé à bord des vaisseaux spatiaux de l'Alliance a été conçu afin d'accroître la précision des tirs. Il suffit à peine d'une infime fraction de seconde pour qu'un pilote ajuste une cible et appuie sur la détente de ses canons. Et il ne faut guère plus ensuite, pour que ses armes se gorgent d'énergie et fassent feu. Quoi qu'il en soit, les chasseurs modernes sont capables d'atteindre de telles vitesses qu'ils peuvent très bien parcourir plusieurs mètres et se placer hors de danger au cours de ce brefs laps de temps. Les ordinateurs de visée sont censés compenser ce retard en prenant en compte la vitesse et la trajectoire de la cible, de façon à orienter automatiquement les tirs, juste en avant du point visé par le pilote.

Quand il tire en mode manuel, un pilote doit exécuter lui-même ce genre de correction. Or, c'est une chose très difficile à faire quand on affronte des appareils ultra rapides et très maniables, tels que l'Intercepteur TIE de l'Empire. Un pilote capable d'estimer un *angle de déflection* au jugé mérite, pour le moins, d'être qualifié "d'as".

Surprise

Une analyse détaillée d'enregistrements réalisés au cours de plusieurs combats a révélé que les chasseurs abattus n'avaient le temps de voir leur assaillant qu'une fois sur cinq. Dans un affrontement, l'élément de surprise permet souvent de remporter une victoire rapide. De même, si l'on veut éviter d'être vaincu facilement, il faut prendre toutes les précautions pour ne pas pouvoir être surpris.

La meilleure façon pour surprendre nos adversaires serait de pouvoir rendre nos vaisseaux complètement invisibles — aussi bien pour les observateurs éventuels, que pour les senseurs ultra perfectionnés. Certains vaisseaux de grande taille sont ainsi équipés d'appareillages de dissimulation relativement efficaces, mais ces machines sont trop coûteuses et trop encombrantes pour être montées à bord d'un chasseur stellaire.

La tactique de combat qui consiste à rendre son vaisseau "invisible", en se tenant à bonne distance des senseurs adverses afin d'utiliser exclusivement ses armes à longue portée, s'est souvent révélée inefficace. Les rayons lasers perdent de leur cohérence — et donc de leur "punch" — quand on augmente la distance. Les missiles à concussion et autres armements à très longue portée, quant à eux, sont aisément repérables par les senseurs des chasseurs stellaires, qui peuvent donc les éviter sans difficulté. Voilà pourquoi les combats entre chasseurs se déroulent le plus souvent à portée de vue.

En fait, la meilleure tactique permettant de bénéficier de l'élément de surprise consiste encore à sortir de l'hyperespace juste à côté de l'ennemi. Les pilotes de l'Alliance l'emploient fréquemment, bien qu'elle puisse être aussi dangereuse pour eux que pour l'adversaire.

En effet, il est impossible d'utiliser ses senseurs pour examiner un objectif depuis l'hyperespace. Les chasseurs qui utilisent cette tactique sont donc obligés d'attaquer "à l'aveuglette" et doivent s'en remettre uniquement aux rapports d'espionnage détaillant la position, la puissance et la trajectoire de l'ennemi. Si ces rapports sont exacts, un escadron rebelle sera en mesure d'exécuter une attaque par surprise dont les effets pourront être dévastateurs. Par contre, si les Impériaux s'attendent à une attaque de ce genre ou se sont déplacés entre-temps, cela peut avoir des conséquences désastreuses pour les Rebelles.

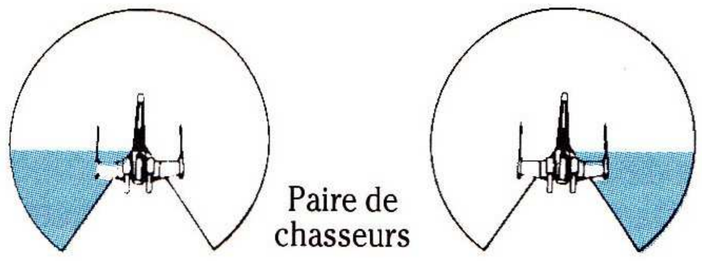
Détection en formation

Il existe un vieil adage remontant à la Guerre des Clones qui dit : "Celui qui repère le premier son adversaire remporte toujours la victoire." Et même si ce dicton est un peu exagéré, il faut cependant reconnaître que le fait de repérer un ennemi avant que celui-ci sache que vous êtes là permet de prendre l'initiative. Or, en combat, l'initiative est un facteur crucial.

C'est donc pour augmenter leurs chances d'être les premiers à repérer l'adversaire que les chasseurs stellaires se déplacent en formation dont la configuration leur permet d'employer leurs senseurs de la façon la plus efficace possible.

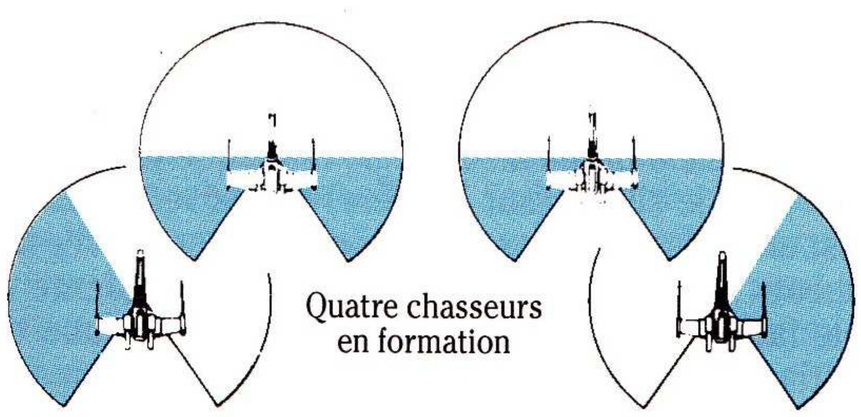
Quand il vole en formation, un pilote doit notamment faire deux choses : surveiller les écrans de ses appareillages de détection et observer l'espace environnant au cas où des vaisseaux ennemis parviendraient à échapper à la vigilance des senseurs.

Répartition des responsabilités de détection au sein d'une formation



Paire de chasseurs

Les pilotes consacrent les trois quarts de leur temps à surveiller la zone représentée en blanc sur le schéma, et le reste est consacré à la surveillance de la zone en bleu.



Quatre chasseurs en formation

Décision d'attaque

Lorsqu'une formation de chasseurs est détectée, il faut décider rapidement si une attaque s'impose. Le mieux serait que cette décision soit prise par un contrôleur de vol, plus à même que les pilotes d'avoir une bonne vision globale des implications tactiques d'un affrontement.

Pour un contrôleur, un combat est toujours une sorte de jeu de hasard : il connaît la situation sur le plan tactique et les possibilités de ses appareils, ce qui lui permet d'avoir une idée assez précise de la façon dont l'adversaire peut réagir. Il doit peser les chances de succès et les conséquences d'un échec éventuel ; si les probabilités sont favorables et si un échec est supportable, il peut alors choisir la configuration la plus appropriée pour ses appareils, avant de leur laisser le champ libre.

Par contre, quand un pilote ou un chef d'escadre n'a pas de contrôleur de vol à sa disposition — et ne peut, par conséquent, pas avoir une vision claire du déroulement d'une bataille — il peut être beaucoup plus hasardeux pour lui de prendre une décision. Lorsque ses senseurs détectent un ennemi, il lui faut répondre très rapidement à un certain nombre de questions épineuses : l'adversaire représente-t-il une menace à court terme ? quelles sont les chances qu'a son escadrille de sortir victorieuse d'un affrontement ? sur quel soutien peut-il compter ? S'il donne une mauvaise réponse à une seule de ces questions, son erreur risque non seulement de lui coûter la vie, mais peut également entraîner la mort de ses camarades.

Phase deux : Approche

S'il a été décidé d'engager le combat, le pilote doit ensuite se positionner de façon à pouvoir attaquer dans les meilleures conditions. Cette phase est appelée "approche."

Vitesse et discrétion

Les deux facteurs essentiels permettant de réussir une bonne approche sont la vitesse et la discrétion. Ils permettent tous deux de limiter le temps dont peut disposer l'adversaire pour réagir. Mais une vitesse élevée a aussi un autre intérêt : elle confère aux chasseurs un avantage non négligeable pour les manœuvres de combat et un éventuel désengagement si cela s'avère nécessaire.

La discrétion pose plus de problèmes, car il est très difficile d'échapper aux senseurs perfectionnés que possède l'Empire. Bien sûr, il est toujours possible d'essayer de brouiller les senseurs ennemis, mais généralement les instruments du chasseur sont encore plus affectés que ceux de l'ennemi et le pilote n'a alors aucun moyen de savoir quelle efficacité a son brouillage. Et si ce dernier peut éventuellement dissimuler la position exacte d'un vaisseau, il a aussi pour effet d'avertir immanquablement tous les adversaires situés dans un rayon d'une année-lumière qu'un appareil ennemi rôde dans les parages...

Ruse

Si, comme cela se produit le plus souvent, toutes vos tentatives de discrétion échouent, il vous reste encore d'autres méthodes pour surprendre votre adversaire et garder l'initiative. De toutes ces méthodes, la ruse est certainement la plus importante.

Pour l'essentiel, les ruses permettent aux pilotes de : tromper l'ennemi sur la nature de l'objectif visé ou sur la quantité d'appareils engagés, faire croire que l'attaque principale n'est qu'une diversion ou qu'une diversion est en fait une attaque principale, etc. Quoi qu'il en soit, l'attaquant doit toujours se comporter de façon inattendue. Ainsi, par exemple :

• Les chasseurs peuvent effectuer leur approche en formation très serrée, ce qui a pour effet — pendant un temps en tout cas — de ne faire apparaître qu'un seul écho sur les écrans des senseurs ennemis. Les appareils restent en formation aussi longtemps qu'ils le peuvent — c'est-à-dire jusqu'à ce qu'ils soient à portée de détection visuelle de l'objectif. C'est seulement à ce moment-là, qu'ils reprennent leur autonomie et quittent le groupe. Si cette manœuvre est exécutée correctement (et s'il ne se produit pas de collisions entre coéquipiers), l'ennemi se retrouve alors confronté à un plus grand nombre de chasseurs qu'il ne s'y attendait.

• On peut attaquer en deux formations afin d'amener l'adversaire à diviser ses forces pour faire face à ces deux menaces simultanément. Il est alors possible d'imaginer qu'une des formations soit composée de "faux appareils" totalement inoffensifs, alors que l'autre est constituée de chasseurs en parfait état de marche. Dans ce cas, les unités engagées par l'ennemi contre cette seconde formation risquent de se retrouver momentanément confrontées à des adversaires bien supérieurs en nombre.

• On peut aussi envoyer une grosse formation engager le combat avec les chasseurs ennemis. Et, une fois que l'adversaire a impliqué toutes ses réserves dans la bataille, on a alors l'opportunité d'envoyer une seconde formation de plus petite dimension effectuer un raid contre un vaisseau amiral abandonné sans protection.

• On peut enfin décomposer une attaque en trois vagues d'assaut. La première commence par brouiller les communications ennemies aussitôt qu'elle est à bonne portée pour le faire, ce qui lui permet d'attirer toute l'attention sur elle. La seconde peut ensuite venir d'une autre direction et passer à l'attaque en utilisant exclusivement ses scanners visuels. Pendant ce temps-là, la troisième vague reste en arrière et attend.

L'ennemi va devoir décider quelle attaque représente la plus grande menace, afin de diviser ses forces de la manière qui lui paraît la plus appropriée pour y faire face. La vague sur laquelle il concentrera le plus d'unités se contentera alors de faire volte-face et de s'enfuir. La troisième vague n'aura plus ensuite qu'à rejoindre les appareils qui restent au contact afin qu'ils bénéficient, une fois de plus, d'une certaine supériorité numérique.

Les possibilités sont virtuellement illimitées, surtout quand on sait que l'ennemi fera toujours son possible pour utiliser des ruses à notre encontre.

Phase trois : Attaque

Quatre-vingt pour cent des pertes infligées par les chasseurs interviennent au moment de l'attaque proprement dite. Cette phase de combat est donc la plus décisive de toutes.

Deux facteurs déterminants peuvent influer sur le déroulement d'une attaque : la situation tactique et les performances des vaisseaux engagés. En tenant compte de ces considérations, il faut ensuite lancer l'offensive au moment le plus opportun, en essayant de tirer parti de la meilleure position possible. Si tout se passe bien, l'attaquant peut alors bénéficier d'un avantage énorme sur son adversaire. Mais si ce n'est pas le cas, il risque de se retrouver en grand danger.

Une attaque frontale entraîne invariablement une victoire rapide et décisive pour l'un des pilotes — généralement celui qui a le meilleur appareil et les nerfs les plus solides. Ce type d'attaque n'implique aucune subtilité ou finesse : les deux vaisseaux se contentent de se mitrailler mutuellement, chacun constituant une cible relativement facile pour l'autre, et c'est celui qui réussit le premier coup au but qui a toutes les chances de l'emporter.

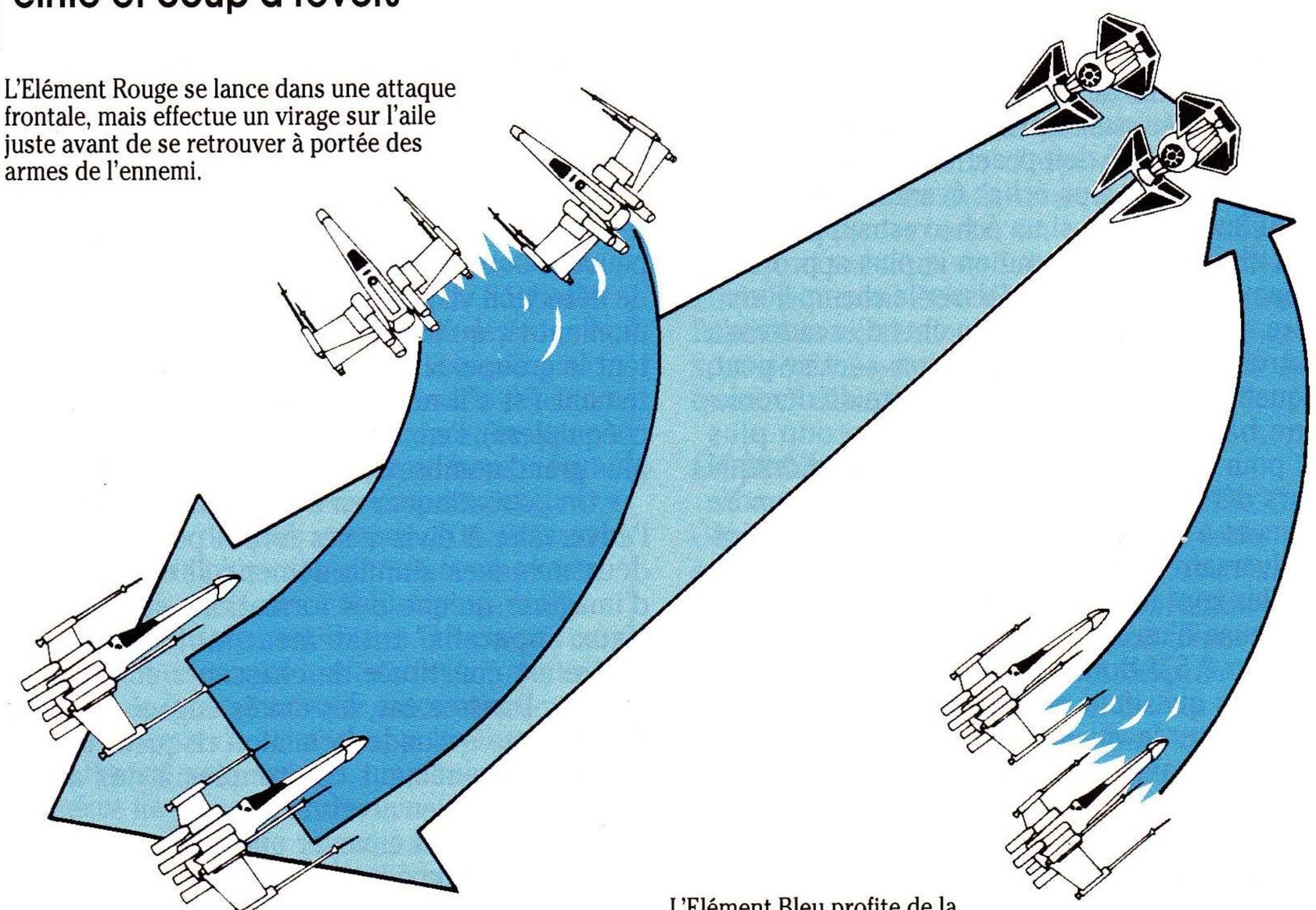
On bénéficie du meilleur angle d'attaque lorsqu'on se place dans le sillage (sur l'arrière) de l'adversaire. Celui-ci est alors dans l'impossibilité de répliquer ; et ses mouvements latéraux étant assez limités, il représente une cible facile. Il est toutefois difficile d'adopter une telle position au cours d'une phase d'attaque, à moins que l'on soit parvenu à effectuer une approche très discrète.

Importance de la ruse dans les attaques

Le succès de n'importe quelle attaque dépend beaucoup de la bonne identification du type de formation auquel vous avez affaire. Ainsi, si vous repérez un appareil

Feinte et coup à revers

L'Elément Rouge se lance dans une attaque frontale, mais effectue un virage sur l'aile juste avant de se retrouver à portée des armes de l'ennemi.



L'Elément Bleu profite de la manœuvre de diversion de l'Elément Rouge pour se rapprocher de l'ennemi sans être repéré.

solitaire, vous devez toujours vous demander où se trouve son coéquipier. Les pilotes impériaux ont l'habitude de laisser une certaine distance entre un chasseur et son coéquipier, en espérant qu'un jeune pilote de l'Alliance cédera à son enthousiasme et se glissera dans le sillage du premier TIE pour l'attaquer par derrière. S'il commet cette imprudence, le Rebelle se mettra lui-même à la merci d'une attaque dévastatrice, menée par le second appareil.

Les pilotes de l'Alliance, quant à eux, préfèrent adopter une ruse plus complexe, connue sous le nom de "feinte et attaque à revers". Dans cette tactique, une formation doit distraire l'attention de l'ennemi, pendant qu'un autre groupe passe à l'attaque.

Ainsi, par exemple : une formation se lance dans une attaque frontale sans essayer d'échapper aux senseurs ennemis, alors que pendant le même temps une autre se glisse subrepticement derrière les TIE en restant toujours hors de portée de détection. La première formation s'approche ensuite de l'adversaire et procède à un brutal virage sur l'aile, juste avant d'arriver à courte portée. A ce moment-là, la seconde formation peut arriver par l'arrière afin de tirer parti de la confusion des pilotes impériaux. Le premier groupe se tient alors à l'écart, prêt à prendre part au combat si besoin est.

S'ils survivent à leurs premiers affrontements, les pilotes apprennent généralement très vite à ne jamais se fier aux apparences.

Phase quatre : Manœuvre

La phase de manœuvre intervient seulement lorsqu'une attaque échoue, quand les chasseurs doivent exécuter des mouvements rapides pour ajuster leurs adversaires. Un pilote expérimenté essaye alors toujours d'empêcher par ses manœuvres que l'ennemi ne jouisse de l'initiative. Il sait pertinemment qu'il est beaucoup plus facile de perdre un duel que de le gagner : le premier combattant qui commet une erreur a, en effet, toutes les chances d'être vaincu. Le pilote qui a l'initiative peut soumettre son adversaire à une pression constante. Plus longtemps cette pression se fera sentir, plus grand sera le stress éprouvé par le défenseur. Or, le stress provoque souvent des erreurs...

La phase de manœuvre commence dès l'instant où un pilote est sur le point d'être attaqué. Ce pilote doit alors penser avant tout à sa survie ; à ce moment-là, toute autre considération est secondaire. Les premières manœuvres sont toujours défensives et l'attaquant doit essayer de les contrer aussi efficacement que possible. Si un défenseur parvient à "semer" son adversaire, il peut ensuite rompre le combat ou tenter d'inverser les rôles. Par contre, si l'attaquant s'accroche, ce n'est plus ensuite qu'une question de temps avant qu'il n'élimine son ennemi.

Il existe une contre-manœuvre pour chaque manœuvre. Et ce n'est pas tant la qualité d'un chasseur, que la façon dont est exécutée une manœuvre qui est importante. Le chasseur le plus perfectionné de la galaxie ne sera jamais aussi bon que son pilote...

Quelques manœuvres élémentaires

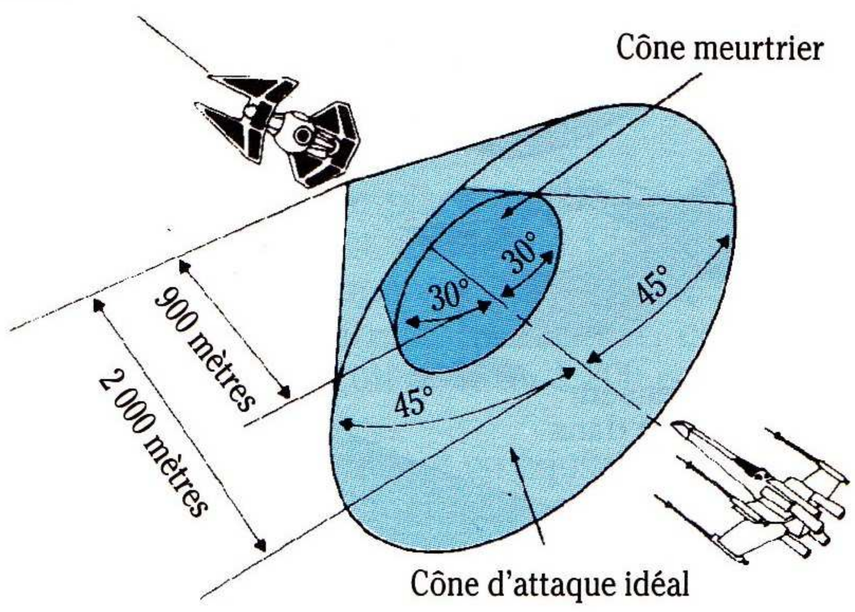
Les attaques les plus efficaces pendant les manœuvres de combat sont celles exécutées par derrière. Si un attaquant parvient à se positionner dans le sillage de son adversaire, ses chances de toucher en seront d'autant plus grandes. Adar Tollon désigne d'ailleurs la zone située à l'arrière d'une cible par le nom de "cône d'attaque idéal."

Cette zone a effectivement la forme d'un cône à 45° et d'une longueur de 2 000 mètres, dont la pointe se situerait au niveau de la poupe du vaisseau visé. On considère, en outre, qu'il existe un "cône meurtrier", encore plus avantageux, dont l'angle n'excède pas 30° pour une longueur maximum de 900 mètres.

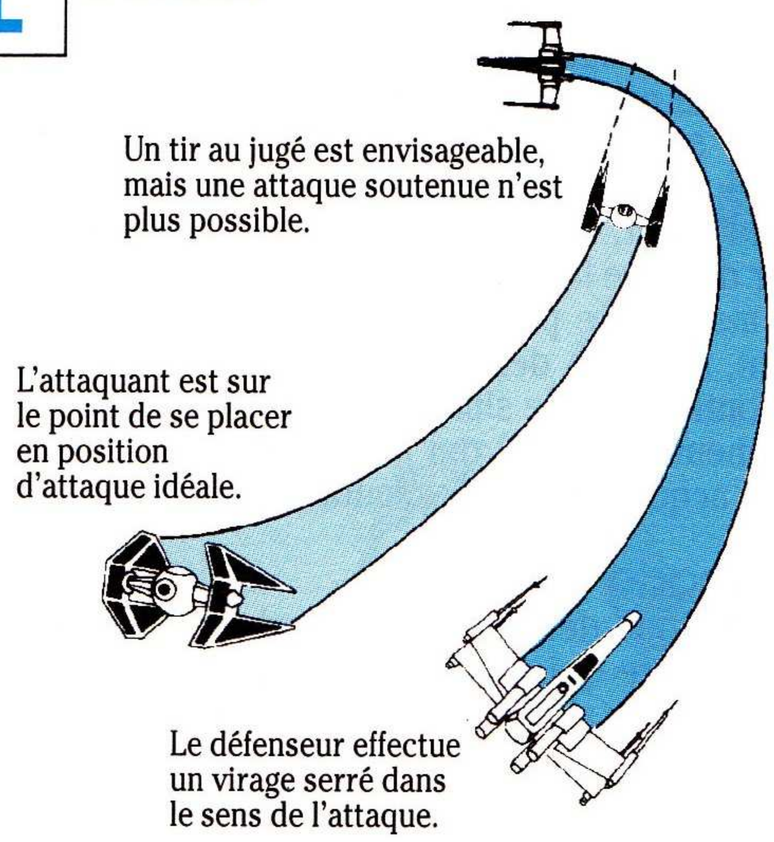
Le break

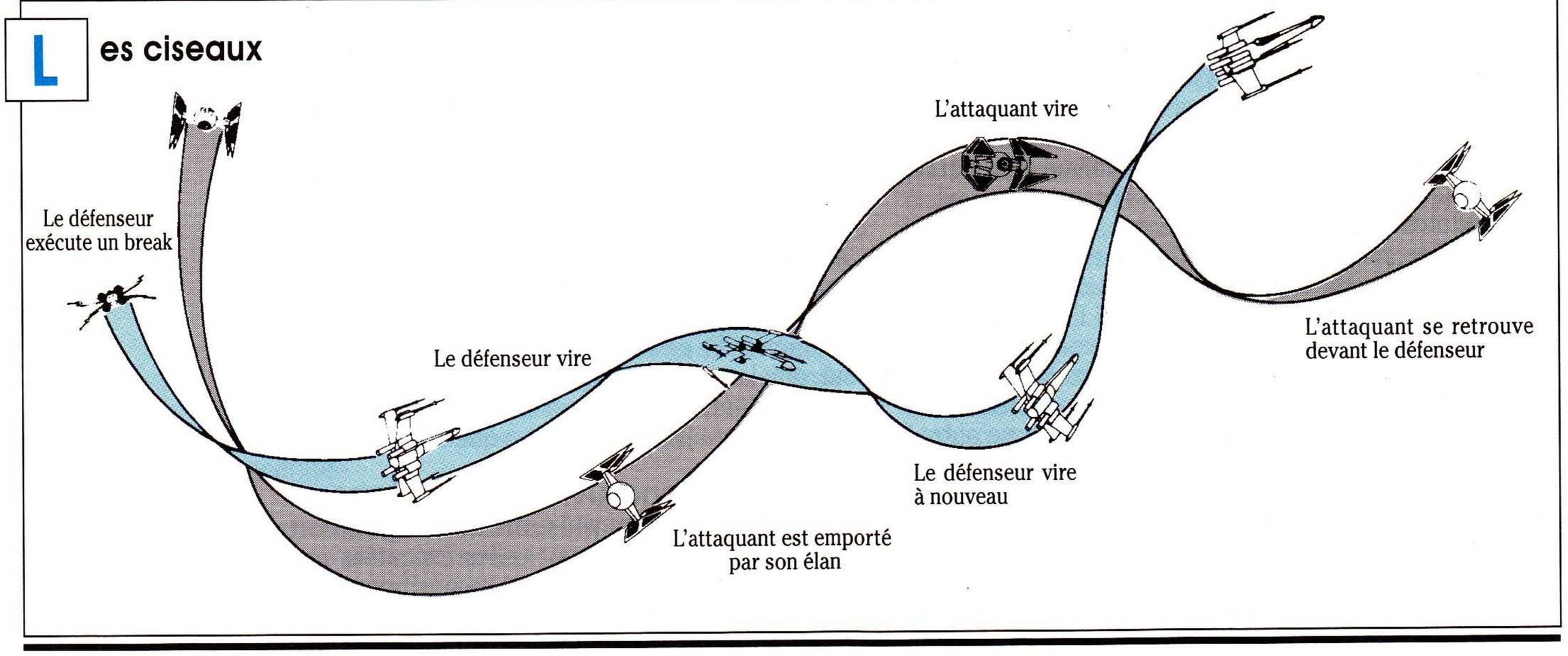
Cette manœuvre est employée quand un attaquant est détecté alors qu'il est encore en approche ou quand il se trouve déjà dans le cône d'attaque idéal du défenseur. Elle a pour but de l'empêcher de viser correctement en le poussant à se laisser "emporter par son élan" (de telle sorte qu'il se retrouve devant votre appareil, vous offrant ainsi la possibilité de vous insinuer

Cône d'attaque idéal



Le break





Les ciseaux

Rosaria J. Baldari

dans son cône d'attaque idéal). Pour exécuter un break, un pilote doit d'abord effectuer un virage serré, avant d'employer ses rétrofusées.

Le virage doit toujours être effectué dans le sens de l'attaque. Ce virage accompagné d'une perte brutale de vitesse va obliger l'attaquant à se laisser emporter par son élan. Et même s'il parvient à virer lui aussi, il se retrouve obligatoirement en dehors du cône d'attaque idéal du défenseur.

Un break offre l'opportunité à l'attaquant d'adresser une brève rafale au défenseur lorsque celui-ci passe devant ses canons. Quoi qu'il en soit, ce genre de salve est particulièrement difficile et il est impossible de soumettre le défenseur à des tirs soutenus.

Les ciseaux

Cette manœuvre consiste en une série de zigzags rapides dont le but est d'amener l'attaquant à se retrouver devant le défenseur afin que celui-ci bénéficie d'une position avantageuse.

Le premier virage est exécuté après que l'attaquant se soit laissé emporter par son élan (après un break réussi, par exemple). Une bonne coordination des zigzags est alors primordiale. En effet, si un chasseur vire trop rapidement, son adversaire peut en profiter pour se placer derrière lui.

Cette manœuvre peut très bien n'aboutir à rien de concluant, si aucun des deux chasseurs ne parvient à se positionner dans le sillage de l'autre. Le gagnant est généralement l'appareil qui réussit le mieux à réduire sa vitesse acquise, tout en exécutant des virages serrés.

La dérobade

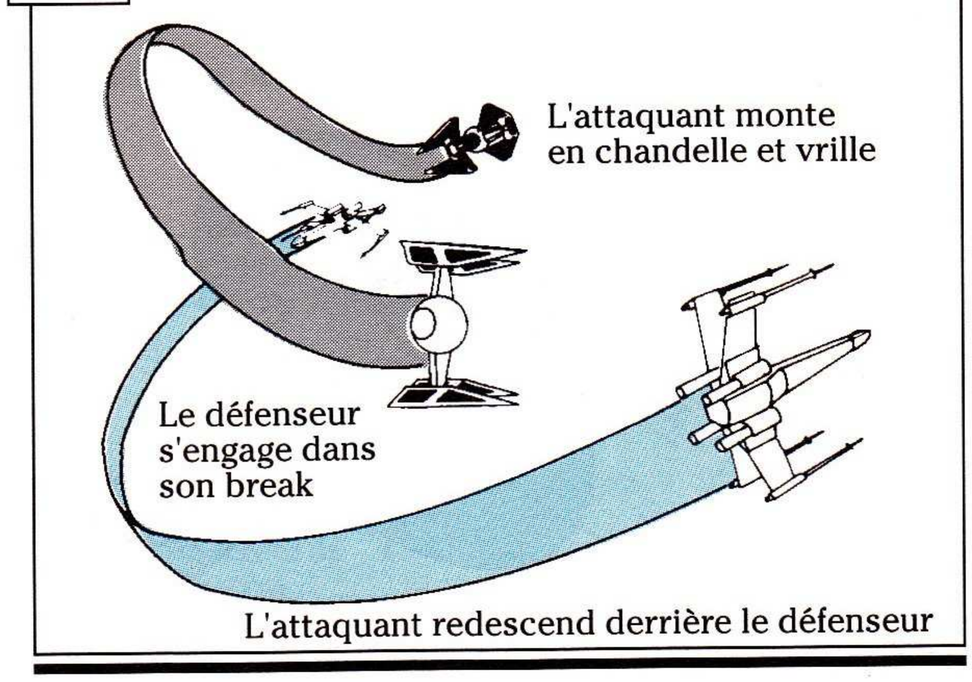
Cette tactique défensive permet de se débarrasser d'un adversaire qui a réussi à adopter un excellent angle d'attaque (s'il se trouve, par exemple, dans le cône d'attaque idéal). Elle consiste en une série de virages, de piqués, de vrilles et de chandelles exécutés de manière aléatoire dans le but d'empêcher l'ennemi de viser correctement.

Bien que l'attaquant puisse éventuellement conserver sa position avantageuse, plus longtemps il sera obligé de se concentrer sur sa cible, moins il aura la possibilité de suivre le déroulement des combats autour de lui. Il peut alors très bien offrir une cible facile aux autres chasseurs présents dans les parages.

Le freinage en cloche

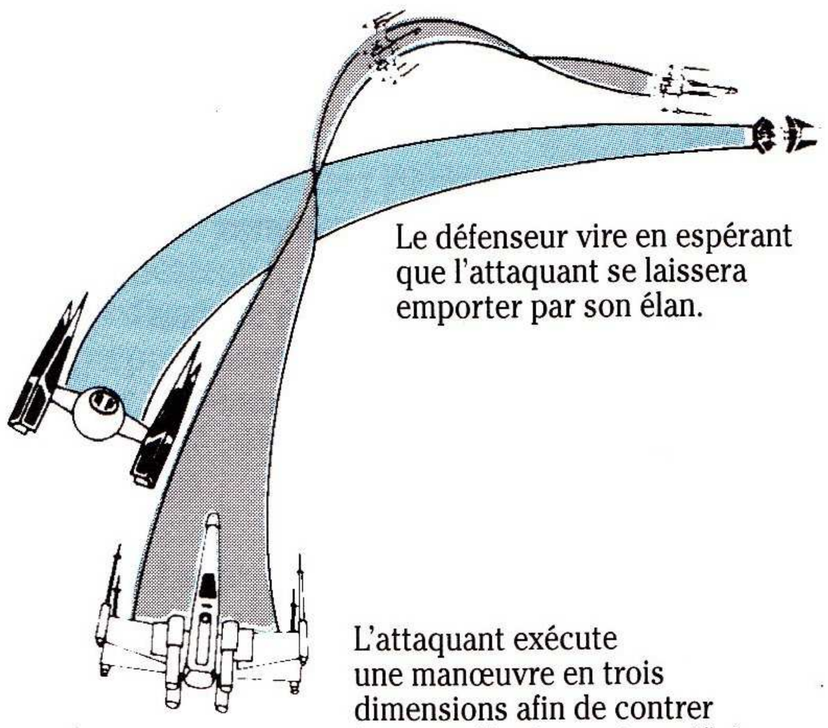
Cette manœuvre permet éventuellement de conserver une position avantageuse quand une cible effectue un break. Lorsque le défenseur s'engage dans son break, l'attaquant monte en chandelle tout en décélérant. Une fois le break terminé, l'attaquant peut redescendre derrière le défenseur après avoir effectué une sorte de déplacement "en cloche".

Il est très difficile d'exécuter correctement une telle manœuvre. Elle nécessite, en effet, une parfaite coordination, un pilotage très précis et un peu d'intuition. Si elle est tentée trop tôt, le défenseur peut avoir la possibilité



Rosaria J. Baldari

La vrille de Tollon



Rosaria J. Baldari

de prendre l'avantage en suivant l'attaquant dans sa chandelle. Si elle est entreprise trop tard, l'attaquant risque une fois de plus de se laisser emporter par son élan et de se retrouver devant son adversaire.

La vrille de Tollon

Cette manœuvre difficile est exécutée lorsqu'un attaquant a conscience qu'il risque de faire les frais d'un break. Il doit alors se placer sur le même plan que le défenseur et s'orienter vers le "haut", avant d'exécuter un tonneau dans la direction *opposée* à celle du break. Cette manœuvre tridimensionnelle doit ensuite être conclue en revenant dans le sillage de la cible. Bien exécutée, cette vrille permet de modifier l'angle d'approche en conservant la même vitesse et le même rapport de distance. Le défenseur peut difficilement contrer une telle action, car elle se produit dans son dos, dans l'angle mort de son appareil.

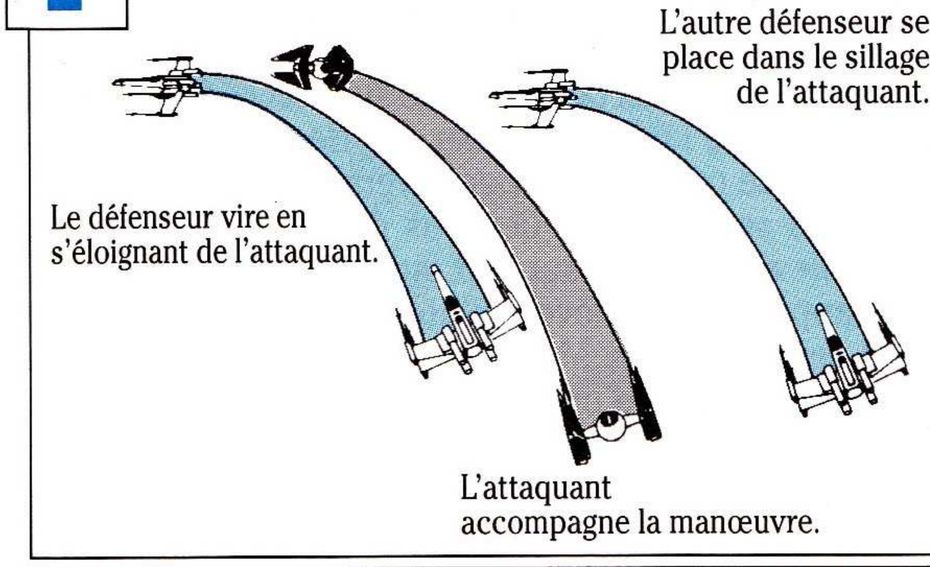
Le tonneau est la chose la plus difficile à accomplir. On peut, en effet, perdre facilement tout sens de l'orientation quand on tente une vrille, et un pilote inexpérimenté court toujours le risque d'aller trop loin et de se retrouver ainsi à l'écart du combat... ou à la merci du défenseur.

Manœuvres en duo

Un chasseur solitaire placé dans un environnement hostile est extrêmement vulnérable. C'est pourquoi, les pilotes de l'Alliance opèrent toujours en "éléments" formés de deux appareils. En combat, ces derniers volent généralement côte à côte, à 200 ou 300 mètres l'un de l'autre.

Deux chasseurs travaillant en équipe ont la possibilité d'être beaucoup plus efficaces que s'ils opéraient chacun de leur côté. Ils peuvent, en effet, surveiller leurs angles morts mutuels et exécuter des manœuvres coordonnées.

Le piège



Rosaria J. Baldari

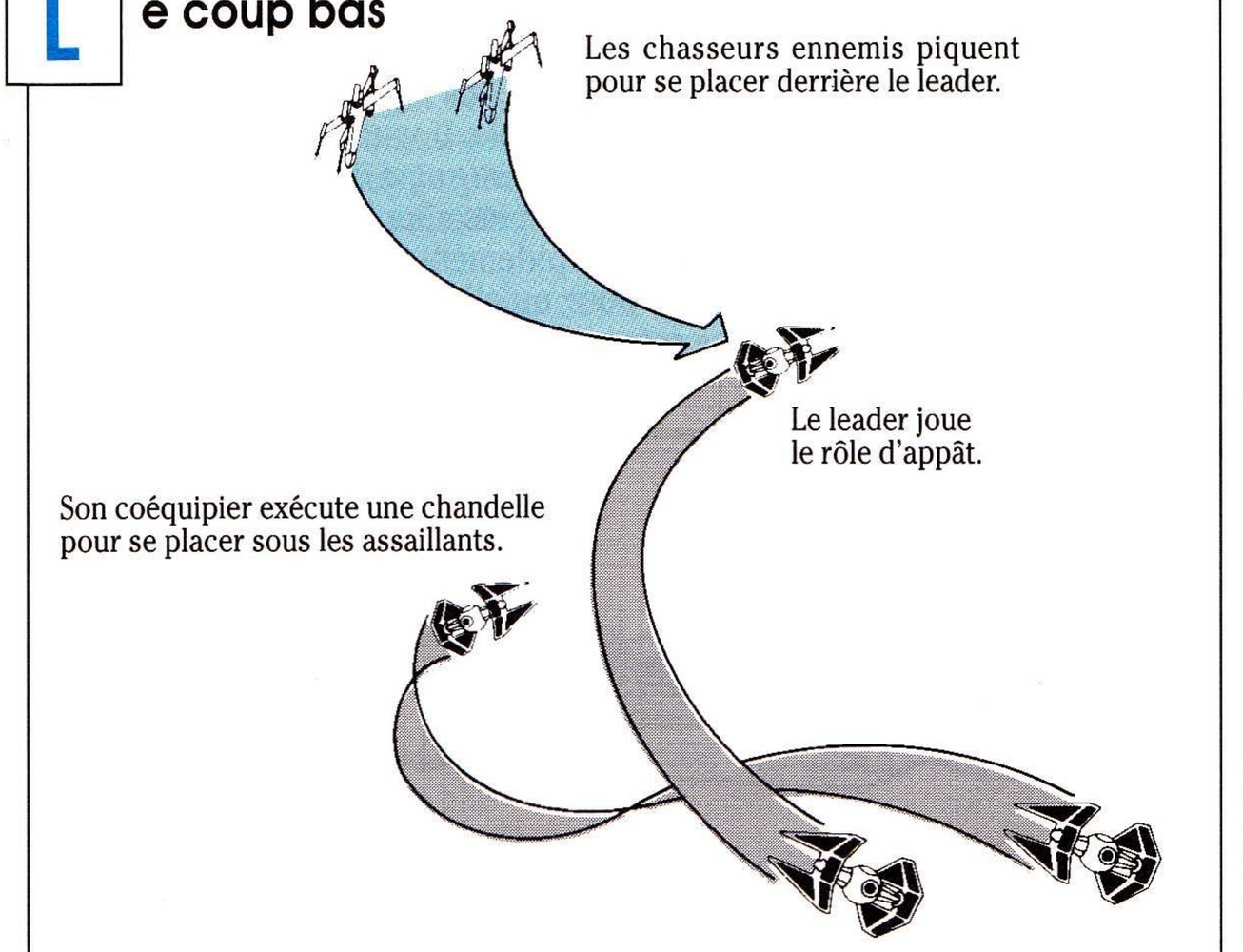
Voici deux des manœuvres les plus efficaces que peuvent entreprendre des chasseurs stellaires opérant en duo.

Le piège

Le piège est la plus vieille, la plus simple et pourtant la plus efficace des ruses que l'on puisse imaginer. Si l'un des chasseurs est attaqué par derrière, il se contente de virer sur l'aile en s'éloignant de l'assaillant. Si celui-ci le suit dans son déplacement, il est alors aussitôt pris à revers par le coéquipier de sa "cible".

Cette manœuvre peut être contrée si l'attaquant fait semblant de suivre le premier chasseur. Quand le coéquipier de celui-ci s'engage dans son sillage, il a alors la possibilité d'exécuter un freinage en cloche ou une vrille de Tollon afin de se placer derrière lui. Avec un peu de chance, l'attaquant peut ainsi se retrouver avec les deux chasseurs dans sa ligne de mire.

Le coup bas



Rosaria J. Baldari

Le coup bas

Cette manœuvre place celui qui la dirige (le "leader") dans une situation assez périlleuse et ne devrait être tentée que si son chasseur est susceptible d'encaisser quelques dommages sans trop de risques. Le leader doit prendre une certaine avance sur son coéquipier, en essayant de se faire remarquer par des appareils ennemis. Lorsque ceux-ci se dirigent vers lui, son coéquipier doit alors se glisser en dessous d'eux et remonter en chandelle afin de tirer sur leur face ventrale.

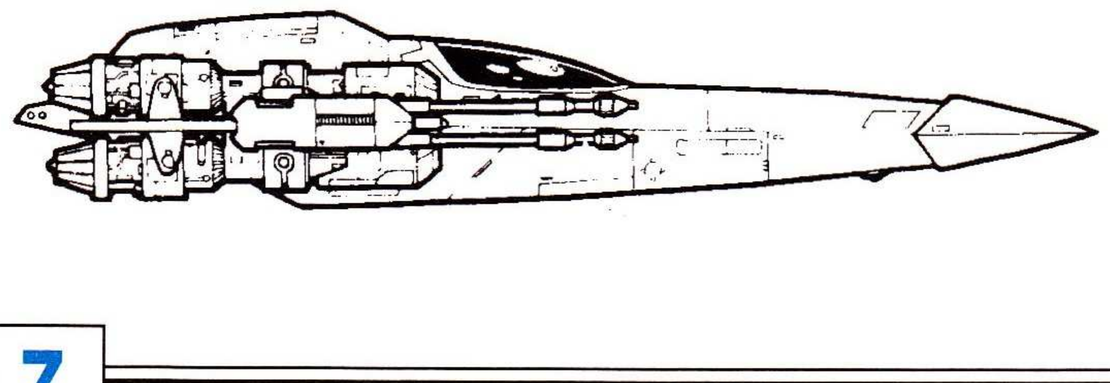
On apprend aux élèves pilotes à toujours se méfier de ce genre de ruse. Malheureusement, dans le feu de la bataille, l'attrait d'une proie facile l'emporte souvent sur les conseils de prudence et il n'est pas rare que des chasseurs se mettent inconsidérément en danger.

Phase cinq : Désengagement

C'est la dernière phase d'un combat spatial. Adar Tollon a sur ce sujet une opinion très tranchée : "On prête rarement à cette phase toute l'attention qu'elle mérite. Les pilotes inexpérimentés ont, en effet, tendance à croire une fois une attaque terminée — surtout si elle a été couronnée de succès — qu'ils ne courent plus de risques et qu'ils peuvent se détendre. C'est une attitude aussi déraisonnable que dangereuse."

Manquer de vigilance à ce stade d'un combat, c'est s'exposer au désastre — particulièrement quand on est un pilote de l'Alliance. Il ne faut pas oublier que nous sommes presque toujours confrontés à des adversaires supérieurs en nombre. Dans le cadre d'un raid typique, nos pilotes ne peuvent pas se permettre de traîner, s'ils ne veulent pas que les Impériaux aient le temps de s'organiser ou d'appeler des renforts. Si un pilote ne parvient pas à se désengager, il lui est impossible de passer en vitesse-lumière dans de bonnes conditions. Or, plus il restera longtemps dans la zone des combats, plus il risquera de se retrouver confronté à un grand nombre de chasseurs impériaux.

Pour faciliter un désengagement, l'idéal serait, bien sûr, de pouvoir éliminer tous les adversaires. Mais cela n'est pas toujours possible. Il vaut donc mieux prévoir un plan de désengagement avant de lancer une attaque. La méthode la plus simple pour se désengager consiste à rompre rapidement le combat avant de fuir à toute vitesse ; pour qu'elle soit efficace, il faut toutefois ne pas se retrouver impliqué dans un duel spatial.



Rob Caswell

Z-95 Chasseur de Têtes fabriqué par Incom/Subpro.

Z-95 CHASSEUR DE TETES

Vaisseau : Z-95 Chasseur de Têtes fabriqué par Incom/Subpro
Type : Chasseur spatial multi-fonctions
Longueur : 11,80 mètres
Equipage : 1
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 85 kilogrammes
Autonomie : une journée
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : aucun
Navordinateur : non
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 3D+2
Maniabilité : 1D
Coque : 4D
Armes :
Deux Lasers Triples (asservis)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages Combinés : 3D
Missiles à Concussion
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 7D
Ecrans :
Cœfficient : 1D

Sortir d'un tel duel est nettement plus difficile et exige une parfaite coordination. Il vaut d'ailleurs mieux rompre un combat quand la situation est "neutre", aucun chasseur n'ayant alors l'avantage sur son adversaire.

Adar Tollon a également dit à ce propos : "Si un pilote est attaqué et parvient à se placer en situation neutre avant de se désengager, c'est lui qui est le vainqueur de l'affrontement. Par contre, s'il s'attaque à un appareil qui réussit à se placer en situation neutre, il est préférable alors qu'il rompe le combat afin de se chercher une proie plus facile. S'il poursuivait son attaque, il courrait le risque de se retrouver en mauvaise posture à un moment ou à un autre."

Techniques de survie

Plusieurs facteurs sont à prendre en considération au moment du désengagement. La vitesse est le plus important d'entre eux. Il est en effet beaucoup plus facile pour un pilote de se désengager quand il est lancé à toute allure, surtout si ses adversaires ne suivent pas des trajectoires parallèles à la sienne. Filer à vitesse maximum permet généralement de prendre beaucoup d'avance sur l'ennemi, si celui-ci doit virer avant de se lancer à votre poursuite.

Pour être bien sûr que le désengagement se passe dans de bonnes conditions, il est conseillé de toujours garder un contact visuel avec l'adversaire. En effet, si l'on tente de se désengager sans savoir exactement où se trouve celui-ci, on court le risque de lui laisser prendre l'avantage.

Si un pilote perd de vue son adversaire alors qu'il est est en train de manœuvrer (s'il exécute des ciseaux, par exemple), il doit continuer à virer jusqu'à ce qu'il le repère à nouveau. S'il tente de se désengager alors qu'il est soumis à une attaque, il vaut mieux qu'il se

Z-95XT REBELLE "ENTRAINEUR"

Vaisseau : Z-95XT fabriqué par Incom/Subpro
Type : courrier intra-système/appareil d'entraînement
Longueur : 12,20 mètres
Equipage : 1
Passagers : 1
Capacité de la Soute : 200 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : aucun
Navordinateur : non
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 3D
Maniabilité : 1D
Coque : 4D
Armes :
Deux Lasers Triples (asservis)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages Combinés : 3D
Ecrans :
Cœfficient : 1D+2

tourne directement vers son assaillant ; de cette façon, il bénéficiera d'une trajectoire idéale pour s'enfuir une fois que l'ennemi aura tiré. Par contre, s'il se contente de virer et de s'éloigner de son adversaire, celui-ci peut éventuellement se glisser dans sillage... ce qui peut avoir des conséquences catastrophiques.

Types de chasseurs stellaires rebelles

Le Z-95 Chasseur de Têtes

Il fut un temps où le Z-95 était le chasseur le plus répandu dans la galaxie. Et s'il n'est plus de taille à se mesurer aux chasseurs modernes, il reste néanmoins largement employés par les mercenaires, les compagnies privées et les gouvernements planétaires qui n'ont pas les moyens (ou le droit) de s'acheter des appareils du dernier modèle. La Flotte de l'Alliance ne compte aucun Z-95 (car ils ne sont pas équipés d'hyperpropulseurs), mais la Rébellion en utilise quand même quelques exemplaires dans des stations défensives situées dans des secteurs à faibles risques.

Bien que ses performances et son armement ne soient pas comparables à ceux des nouveaux chasseurs stellaires, le Z-95 est un appareil extrêmement solide, capable d'encaisser sans broncher d'assez grosses quantités de dommages. De fait, les concepteurs d'Incom se sont largement inspirés de la coque et du blindage anti-rayon du Z-95 quand ils ont mis au point l'extraordinaire chasseur Aile-X.

Réalisé avec la simplicité qui caractérise les productions d'Incom, le Z-95 peut facilement être modifié afin de se plier aux besoins de toutes sortes de missions. On lui ajoute souvent de nouvelles armes (généralement des missiles air-sol), des réserves d'énergie supplémentaires, des moteurs sub-luminiques plus

AILE-Y REBELLE *LONG NEZ*

Vaisseau : Aile-Y BTL-A4 produit par Kœnsayr
Type : chasseur de reconnaissance à long rayon d'action
Longueur : 16 mètres
Equipage : 1 (plus 1 Droïd astromec)
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 80 kilogrammes
Autonomie : trois semaines
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 3D+2
Maniabilité : 2D
Coque : 4D+1
Armes :
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages Combinés : 5D
Deux Lance-Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 9D
Deux Canons à Ions Légers (asservis)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages Combinés : 4D
Ecrans :
Cœfficient : 1D

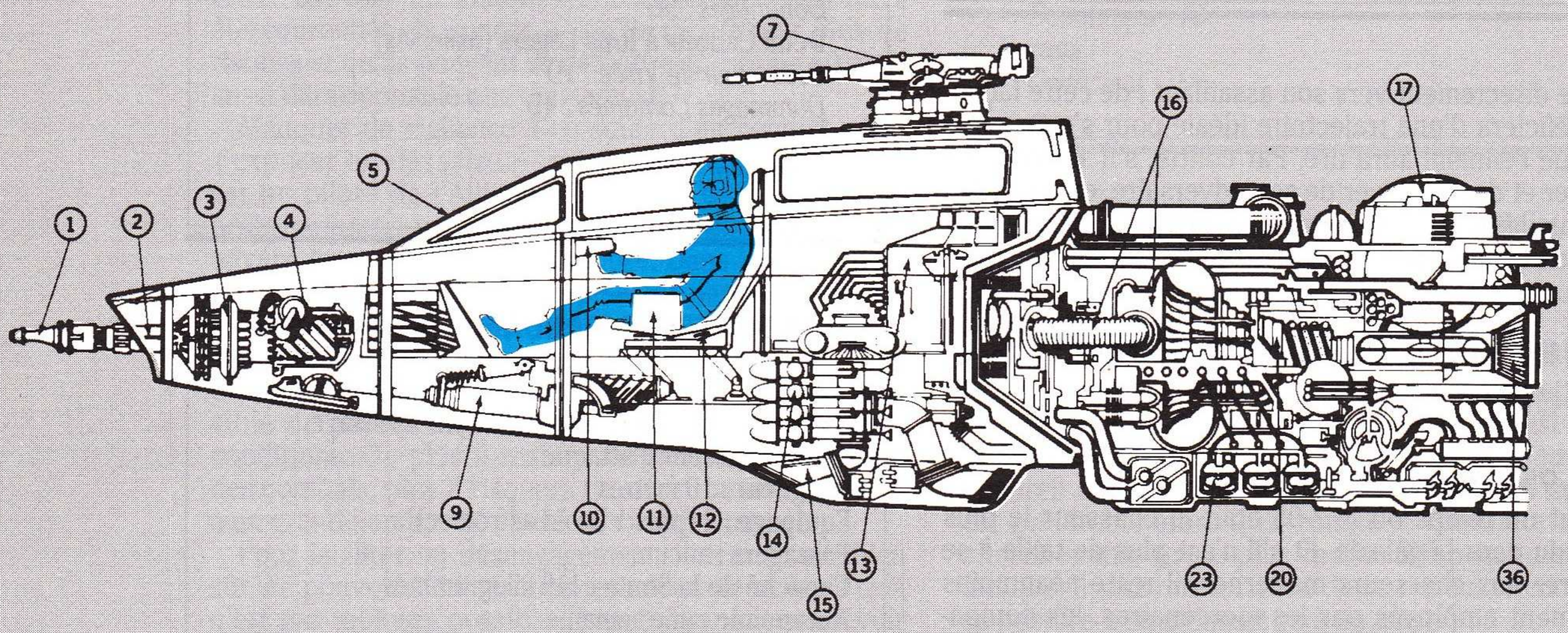
AILE-Y REBELLE STANDARD

Vaisseau : Aile-Y BTL-S3 produit par Kœnsayr
Type : chasseur d'attaque
Longueur : 16 mètres
Equipage : 2 (plus 1 Droïd astromec)
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 110 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : non (le Droïd est préprogrammé pour 10 sauts)
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 3D+2
Maniabilité : 2D
Coque : 4D
Armes :
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages Combinés : 5D
Deux Lance-Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 9D
Deux Canons à Ions Légers (asservis)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages Combinés : 4D
Ecrans :
Cœfficient : 1D+2

Koensayr
Long Nez

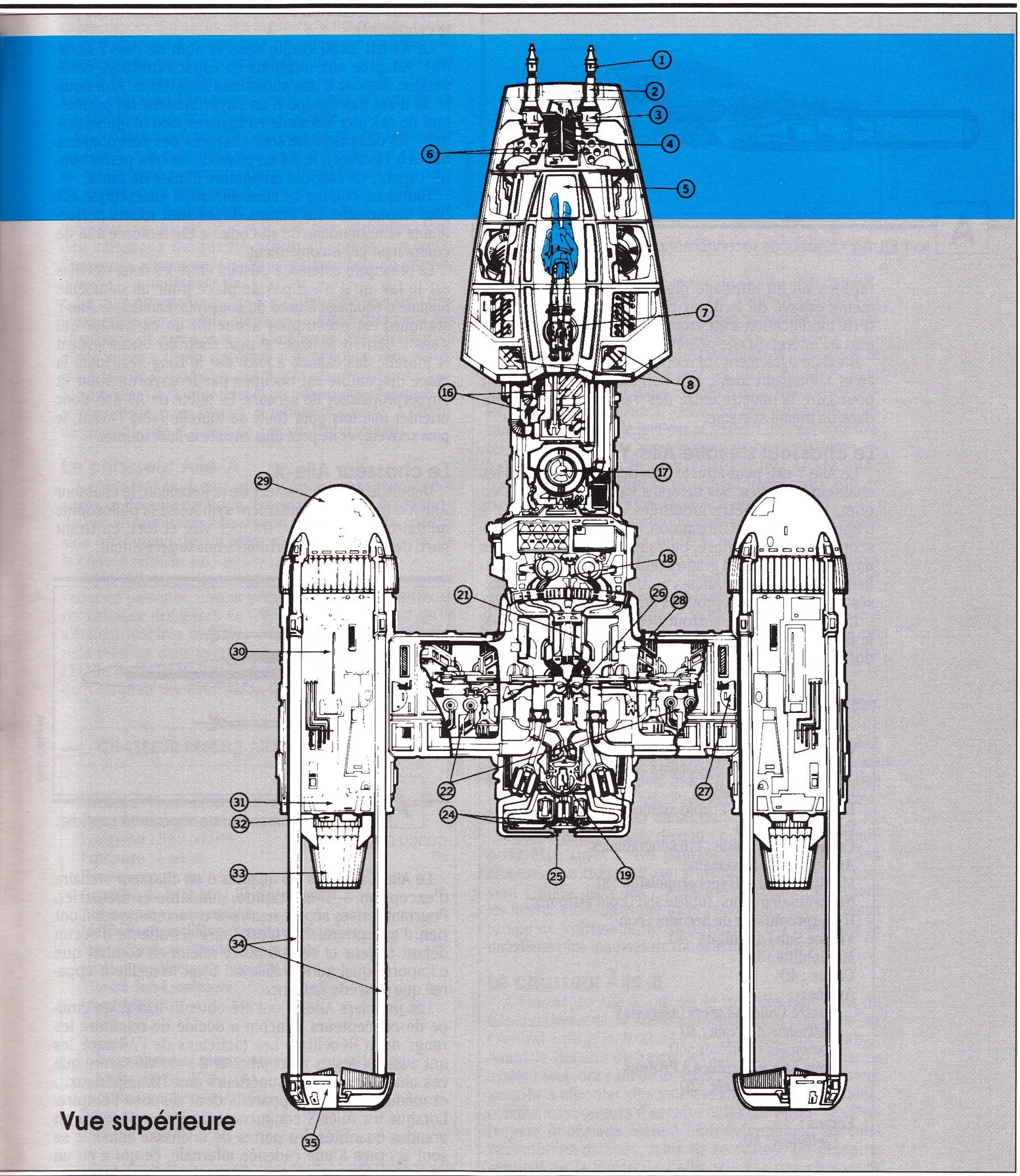
Aile-Y BTL-A4
Chasseur de reconnaissance à long rayon d'action

Vue latérale — Habitacle

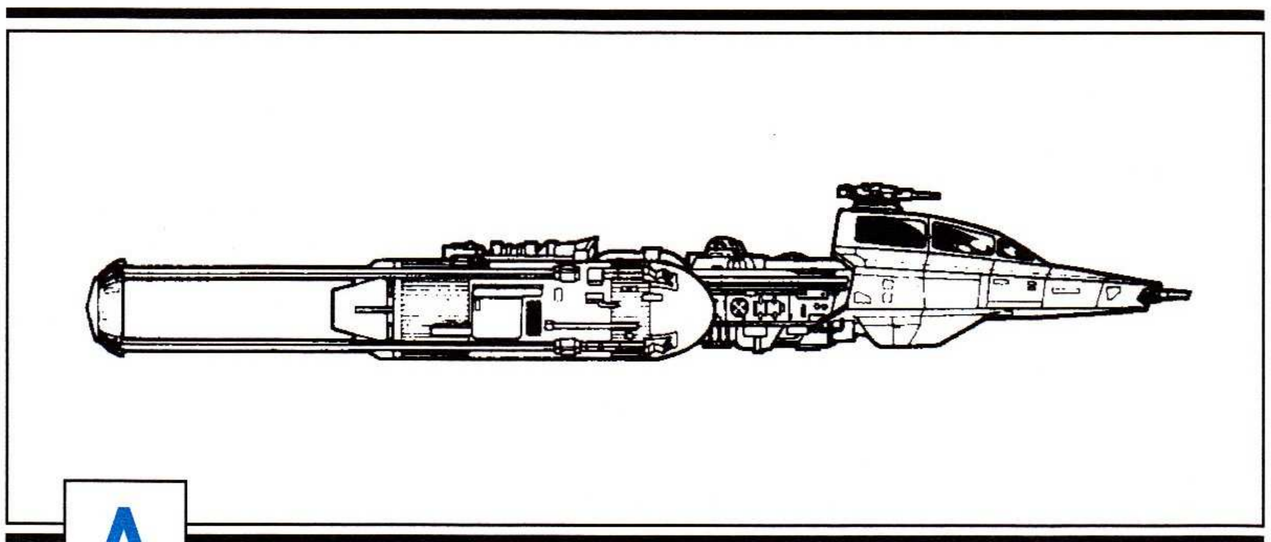


Liste des composants essentiels

1. Embout du laser
2. Canon du laser
3. Incitateur laser
4. Fenêtre à senseurs
5. Verrière
6. Equipement sensoriel principal
7. Canon à Ions
8. Compensateurs d'accélération
9. Train d'atterrissage
10. Console de contrôle tactique
11. Console secondaire de l'armement
12. Siège éjectable Guidenhauser
13. Navordinateur et hyperpropulseur de secours
14. Magasin des torpilles à protons
15. Tube lance-torpilles à protons
16. Systèmes de survie
17. Unité R-2
18. Générateur de puissance Novaldex
19. Générateur d'écran déflecteur
20. Convertisseur de puissance
21. Stabilisateur
22. Cellules énergétiques principales
23. Cellules énergétiques de secours
24. Conduits des déflecteurs
25. Senseur arrière
26. Hyperpropulseur
27. Couplage de puissance
28. Projecteur d'écran déflecteur
29. Appareillage sensoriel à longue portée
30. Chambre de fission ionique
31. Turbo-compresseur
32. Turbo-générateur
33. Nacelle d'échappement
34. Barres de soutènement
35. Disques vectraux
36. Amortisseur alluvial



Vue supérieure



Rob Caswell

Aile-Y BTL-A4, chasseur de reconnaissance fabriqué par Kœnsayr.

rapides ou un blindage plus épais à l'arrière. On a même essayé de le doter d'hyperpropulseurs, mais cette modification a été trouvée trop coûteuse par rapport à l'intérêt qu'elle présentait.

Il existe également un modèle d'entraînement biplace et faiblement armé, que l'on emploie couramment pour faire la navette entre des vaisseaux se trouvant dans un même système.

Le chasseur stellaire Aile-Y

Le Aile-Y est, peut-être, le plus polyvalent de tous les chasseurs rebelles. Ses diverses variantes peuvent, en effet, facilement être modifiées afin de s'adapter à n'importe quel type de mission. Cette polyvalence présente un grand avantage, puisque l'Alliance n'a pas les moyens de s'offrir un grand nombre d'appareils spécialisés. (Les chasseurs Ailes-A et Ailes-B — ultra spécialisés — sont d'ailleurs produits en quantité très limitée.)

L'Alliance emploie surtout deux modèles de Ailes-Y, le BTL-A4 et le BTL-S3. Le S3 est une version biplace, dotée de meilleurs écrans que le A4 et de canons à ions plus précis (qui sont directement manœuvrés par le canonnier).

Le A4 est aussi connu sous le nom de Aile-Y *Long Nez*. Adaptée aux missions en espace profond, cette version dispose d'une autonomie supérieure. Alors que le S3 n'est pas équipé d'un navordinateur lui permettant de calculer ses sauts en hyperespace (il utilise une unité R2 dans laquelle sont chargées des coordonnées fixées à l'avance), le A4 en possède un très perfectionné, capable de calculer un nombre illimité de sauts.

Toutefois, comme sa consommation énergétique est plus importante, les écrans du A4 sont moins performants et le blindage de sa coque a été renforcé afin de compenser cet inconvénient.

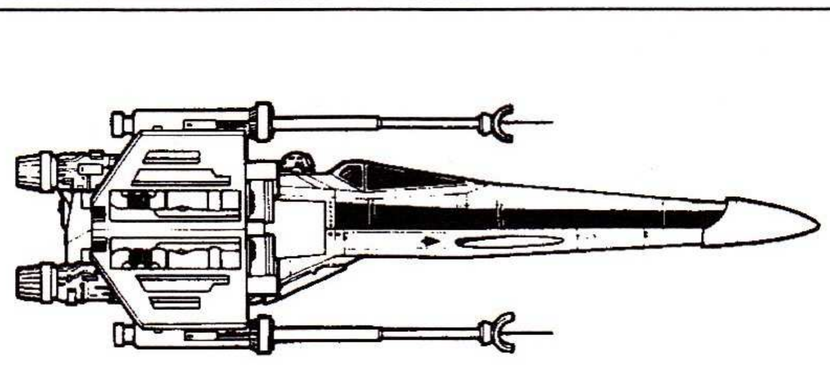
La principale différence existant entre les deux modèles est le fait qu'il n'y a pas de place pour un deuxième homme d'équipage à bord du *Long Nez*. En effet, le Aile-Y standard est prévu pour accueillir un canonnier qui s'assoit derrière le pilote et peut contrôler manuellement la tourelle des canons à ions. Sur le *Long Nez*, toute la place disponible est occupée par le navordinateur et l'hyperpropulseur de secours. Le pilote du A4 doit donc orienter une fois pour toute sa tourelle (vers l'avant, le plus souvent) et ne peut plus ensuite la faire tourner.

Le chasseur Aile-X

Depuis le commencement de la Rébellion, le chasseur Aile-X a toujours parfaitement symbolisé la philosophie militaire de l'Alliance : frapper vite et fort, en tirant parti de toutes les opportunités qui se présentent.

CHASSEUR REBELLE AILE-X

Vaisseau : Aile-X T-65B conçu par Incom
Type : chasseur de supériorité spatiale
Longueur : 12,50 mètres
Equipage : 1 (plus 1 Droïd astromec)
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 110 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : non (utilise son Droïd astromec)
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 4D
Maniabilité : 3D
Coque : 4D
Armes :
Quatre Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages Combinés : 6D
Deux Lance-Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 9D
Ecrans :
Cœfficient : 1D



Rob Caswell

Aile-X T-65B, chasseur de supériorité spatiale conçu par Incom.

Le Aile-X a toutes les qualités d'un chasseur stellaire d'exception — il est rapide, maniable et meurtrier. Pourtant, prises séparément, ses caractéristiques n'ont rien d'exceptionnel. Il n'est toutefois affecté d'aucun défaut majeur et se comporte mieux en combat que n'importe quel autre vaisseau. C'est le meilleur appareil que possède l'Alliance.

Les premiers Ailes-X ont été obtenus lorsqu'un groupe de concepteurs d'Incom a décidé de rejoindre les rangs de la Rébellion. Les tacticiens de l'Alliance les ont aussitôt testés au combat et il s'est vite avéré que ces chasseurs étaient supérieurs aux TIE impériaux... et même à tous les appareils dont dispose l'Empire. Lorsque les Ailes-X commencèrent à être produits en grandes quantités, les pertes de la chasse ennemie se sont accrues à une cadence infernale, ce qui a eu un effet désastreux sur le moral des pilotes impériaux.

Après avoir subi d'innombrables déconvenues à cause de ces appareils, les ingénieurs navals de l'Empire ont cherché à construire un chasseur capable de surpasser le Aile-X en combat singulier. C'est ainsi que naquit le nouvel Intercepteur TIE — le premier engin à avoir été spécifiquement conçu pour affronter un modèle bien précis de chasseur rebelle.

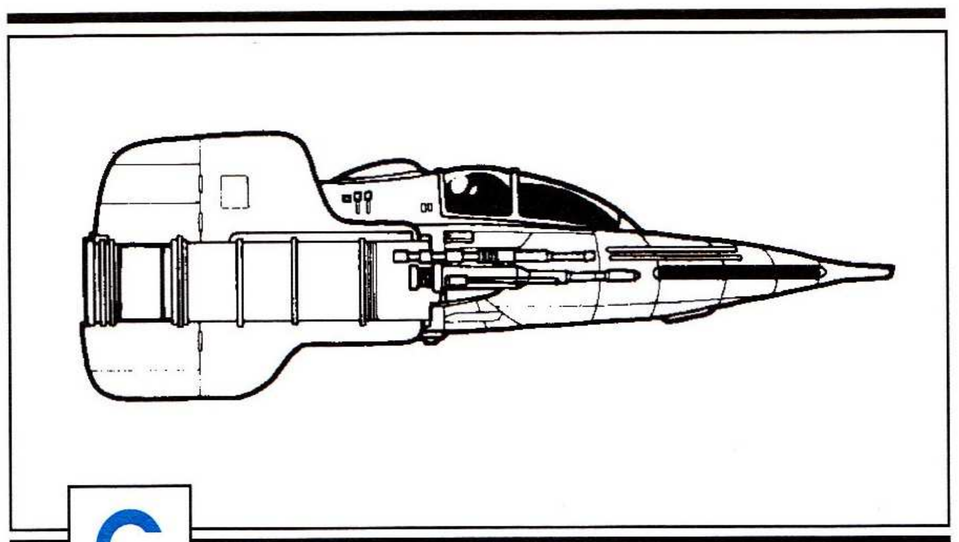
Et si l'Intercepteur TIE ne s'est pas révélé supérieur au Aile-X, ses performances hors du commun en font un concurrent sérieux. L'appareil rebelle est plus solide, possède de meilleurs écrans et dispose d'une puissance de feu légèrement supérieure, mais l'Intercepteur, quant à lui, est plus rapide et plus maniable. Avec des vaisseaux de qualité pratiquement équivalente, l'issue des affrontements dépend désormais de plus en plus de la compétence des pilotes.

Un duel opposant un Aile-X à un Intercepteur sera toujours gagné par le pilote qui saura le mieux tirer parti des avantages de son appareil. Ainsi, avant de faire feu, le pilote impérial devra employer son exceptionnelle maniabilité afin de s'approcher aussi près que possible du Aile-X, en veillant à ce que celui-ci ne puisse pas répliquer. Le pilote rebelle, pour sa part, aura intérêt à rester à distance respectueuse et à tirer de loin sur l'Intercepteur.

Le chasseur Aile-A

Le Général Dodonna eut l'idée du chasseur Aile-A après la Bataille de Yavin. Lorsqu'il se livra à l'analyse de cet affrontement titanesque, il parvint à la conclusion qu'il manquait un élément essentiel à l'arsenal de la chasse rebelle : un appareil ultra rapide.

Trois chasseurs impériaux, conduits par le Seigneur Vador en personne, étaient presque parvenus à contrecarrer l'attaque des forces de l'Alliance, du simple fait qu'ils s'étaient montrés capables d'égaler la vitesse des appareils rebelles dans la tranchée située à la périphérie de l'Etoile de la Mort. Le Général Dodonna estima en outre qu'il risquait d'y avoir dans l'avenir d'autres missions



Rob Caswell

C hasseur stellaire Aile-A de Dodonna/Blissex.

pour lesquelles la rapidité serait un facteur déterminant. Dans certaines circonstances, cet élément pouvait, en effet, se révéler plus important que la puissance de feu, les écrans ou toute autre considération.

Il entra alors en contact avec l'ingénieur Walex Blissex et c'est ensemble qu'ils conçurent les plans du Aile-A. Mon Mothma se montra d'abord réticente pour financer ce projet, mais comme le général jouissait d'une popularité croissante après Yavin, elle finit par accepter. Elle n'accorda toutefois pas des crédits aussi importants que l'auraient souhaités Dodonna et Blissex. Ces derniers furent donc contraints de modifier notablement leurs plans afin de réduire le coût de fabrication de leur création.

Bien que très onéreux, le chasseur put être réalisé sans dépassement de budget. Le talentueux Blissex avait réussi à faire des miracles avec des composants classiques et l'appareil fut construit à l'aide de pièces et de matériel collectés dans toute la galaxie.

En plus d'une fantastique vitesse de pointe (le Aile-A est à ce jour le chasseur le plus véloce que l'on connaisse dans la galaxie), le Aile-A est aussi extrêmement maniable. Ces deux qualités concourent à le rendre idéal pour les missions d'attaque rapide.

C'est en pensant à des missions de ce type que Blissex a d'ailleurs doté son œuvre d'un dispositif de brouillage sensoriel perfectionné. Le chasseur peut ainsi foncer à vitesse maximum tout en brouillant les transmissions ennemies, avant d'attaquer et de battre en retraite sans que les défenseurs aient, en principe, la possibilité d'appeler du secours.

Il convient cependant de noter que le Aile-A est réputé pour être sujet à des pannes en tous genres. Ses moteurs, son châssis et son armement sont, en effet, souvent utilisés dans des conditions dépassant largement les limites envisagées par leurs concepteurs. Son rapport temps de vol/temps de maintenance est d'ailleurs le deuxième plus mauvais de toute la chasse rebelle.

CHASSEUR REBELLE AILE-A

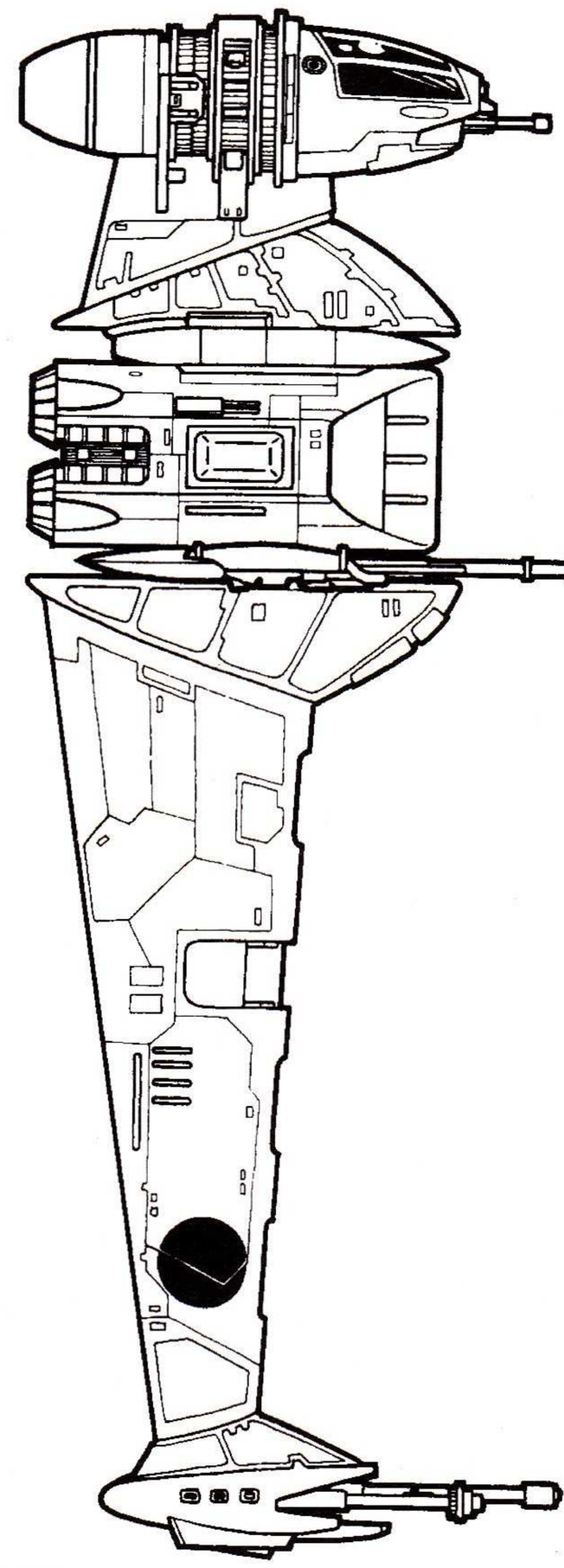
Vaisseau : Chasseur stellaire Aile-A de Dodonna/Blissex
Type : intercepteur et chasseur multi-fonctions
Longueur : 9,60 mètres
Equipage : 1 pilote
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 40 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x1
Navordinateur : limité à deux sauts
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 6D
Maniabilité : 4D
Coque : 2D+2
Armes :
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages Combinés : 5D
Ecrans :
Cœfficient : 1D

Le chasseur Aile-B

A l'instar du Aile-A, qui est le fruit des réflexions du Général Dodonna, le Aile-B a été imaginé et construit par l'Amiral (qui n'était alors que Commandant) Ackbar. Avant la Bataille de Yavin, les chasseurs de l'Alliance avaient toujours subi de lourdes pertes lorsqu'ils étaient amenés à affronter des vaisseaux de guerre impériaux, comme les croiseurs d'escorte et les corvettes. Les Destroyers Impériaux étaient bien évidemment les plus redoutables de tous, mais ils relevaient du domaine exclusif de la Flotte de l'Alliance, car des chasseurs

CHASSEUR REBELLE AILE-B

Vaisseau : Aile-B de Slayn et Korpil
Type : chasseur lourd d'assaut
Longueur : 16,90 mètres
Equipage : 1 pilote
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 45 kilogrammes
Autonomie : une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x2
Navordinateur : limité à deux sauts
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 3D
Maniabilité : 1D+1
Coque : 3D
Armes :
Un Canon-Laser
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 7D
Deux Lance-Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 9D
Deux Canons à Ions Moyens (asservis)
Ordinateur de Visée : 4D
Dommages Combinés : 4D
Deux Blasters Automatiques
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 3D
Ecrans :
Cœfficient : 2D



Rob Caswell

Aile-B, chasseur lourd d'assaut de Slayn et Korpil.

n'avaient guère les moyens de leur causer le moindre dommage. Quoi qu'il en soit, s'ils voulaient vraiment empêcher l'Empire d'avoir le contrôle de l'espace, il était indispensable que les chasseurs rebelles puissent au moins gêner les vaisseaux d'escorte.

Le Commandant reçut donc l'ordre de concevoir un nouvel appareil, un chasseur capable de s'attaquer à un vaisseau bien armé de la taille d'une corvette en ayant — avec un peu de chance — la possibilité de survivre assez longtemps pour s'en approcher et l'ennuyer sérieusement.

Ce n'était pas une tâche facile, mais Ackbar accepta de relever ce défi. Le brillant Mon Calamari fit alors appel aux Verpines, des êtres ressemblant à des insectes qui étaient d'excellents ingénieurs navals et vivaient dans la ceinture d'astéroïdes de Roche. C'est là-bas que prit forme le "Projet Shantipole" (comme on l'appela par la suite) et qu'il donna naissance au chasseur Aile-B.

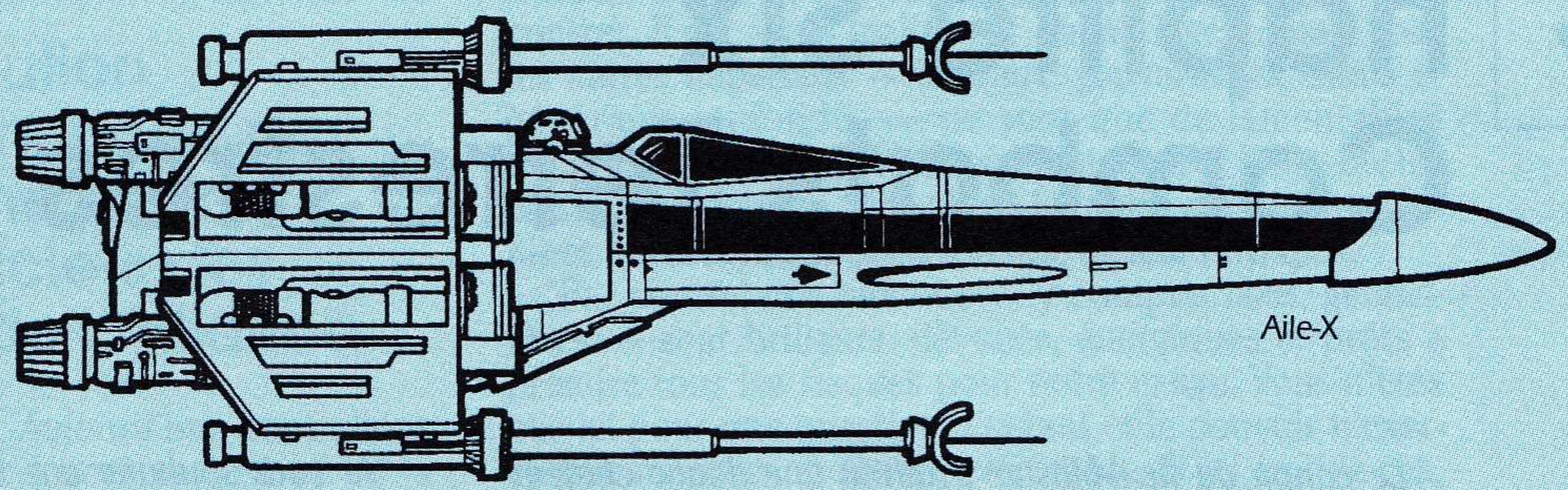
Lorsque le Projet Shantipole fut menacé par la faute d'un espion impérial qui opérait au sein de l'équipe d'Ackbar, un groupe de Rebelles indépendants réussit à empêcher que l'Amiral et le prototype de son chasseur ne tombent entre les mains de l'Empire. Les Rebelles en question se comportèrent de façon héroïque et la seule chose que les Impériaux ramenèrent de la ceinture d'astéroïdes de Roche, c'est la crainte d'avoir à affronter à nouveau des Ailes-B...

Après la débâcle de Roche, la rumeur que les Rebelles possédaient un redoutable nouveau chasseur se répandit comme une traînée de poudre dans les rangs de la Flotte Impériale. Et quand le premier escadron de Ailes-B mis en service rencontra une formation de TIE, celle-ci fit aussitôt volte-face et prit la fuite, tellement ses pilotes avaient peur de se mesurer à des appareils aussi étranges.

Ce n'est qu'après le raid désastreux de la Ceinture de Fara que la Marine Impériale parvint à surmonter la terreur que lui inspiraient les Ailes-B. En effet, ce massacre avait révélé que — malgré leurs armes puissantes — ces chasseurs n'étaient pas sans défauts. Ils n'étaient, notamment, ni très maniables ni très rapides. Et si ces facteurs étaient sans importance quand ils devaient affronter de gros vaisseaux de guerre plus lents qu'eux, ils pouvaient se transformer en véritables handicaps face à des Intercepteurs TIE du dernier cri.

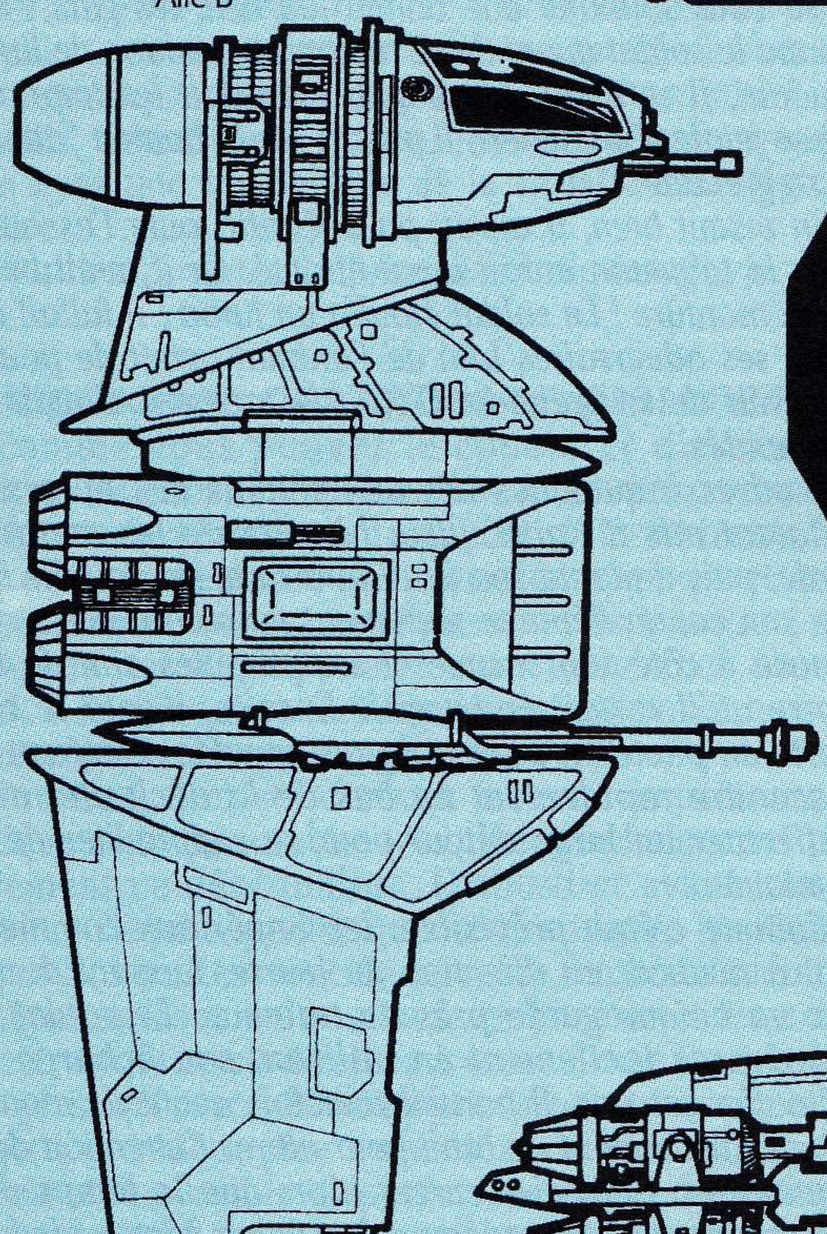
Guide de Reconnaissance des Chasseurs Stellaires



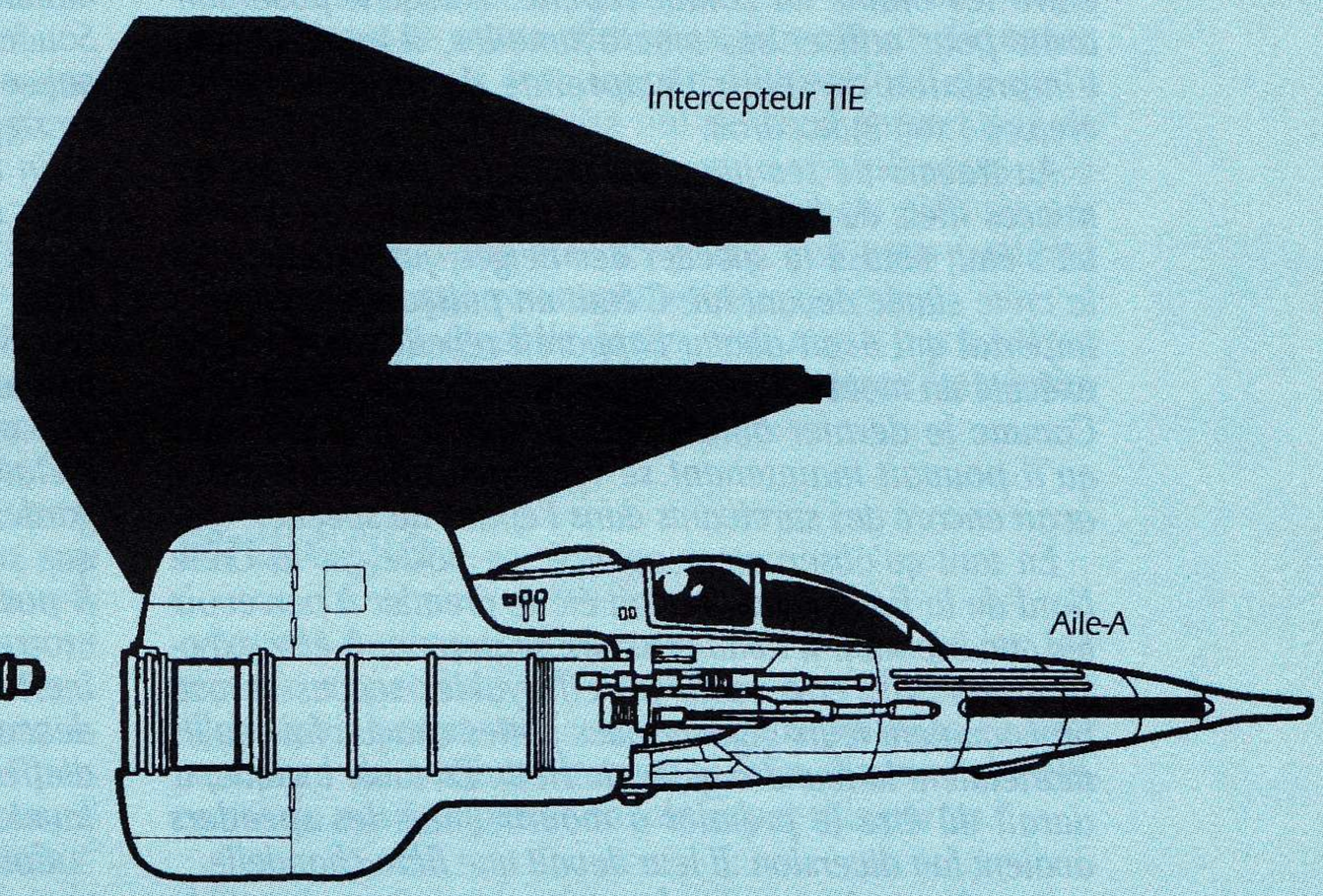


Aile-X

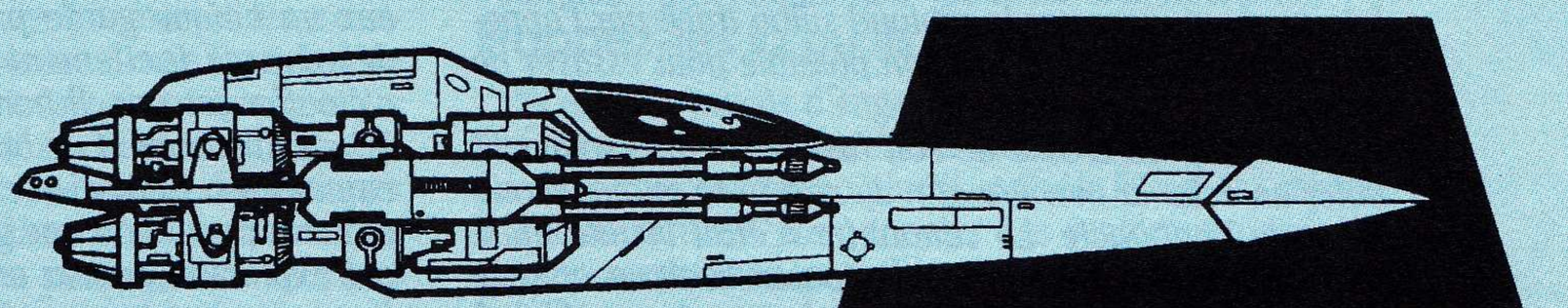
Aile-B



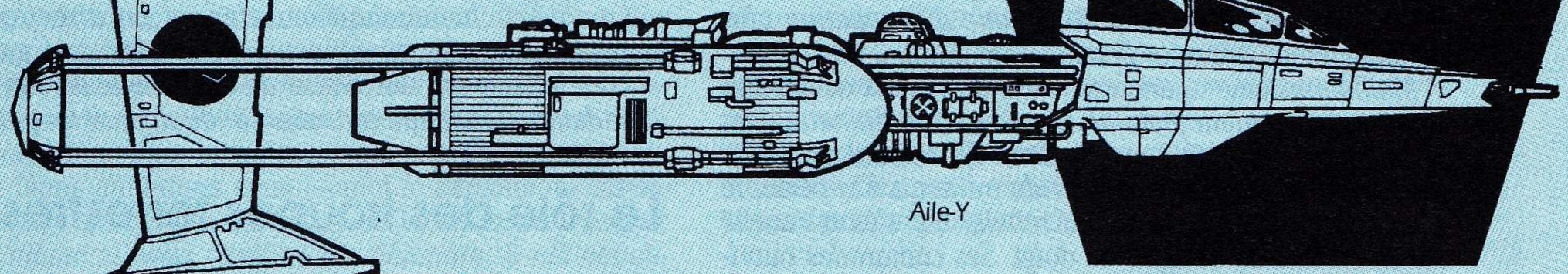
Intercepteur TIE



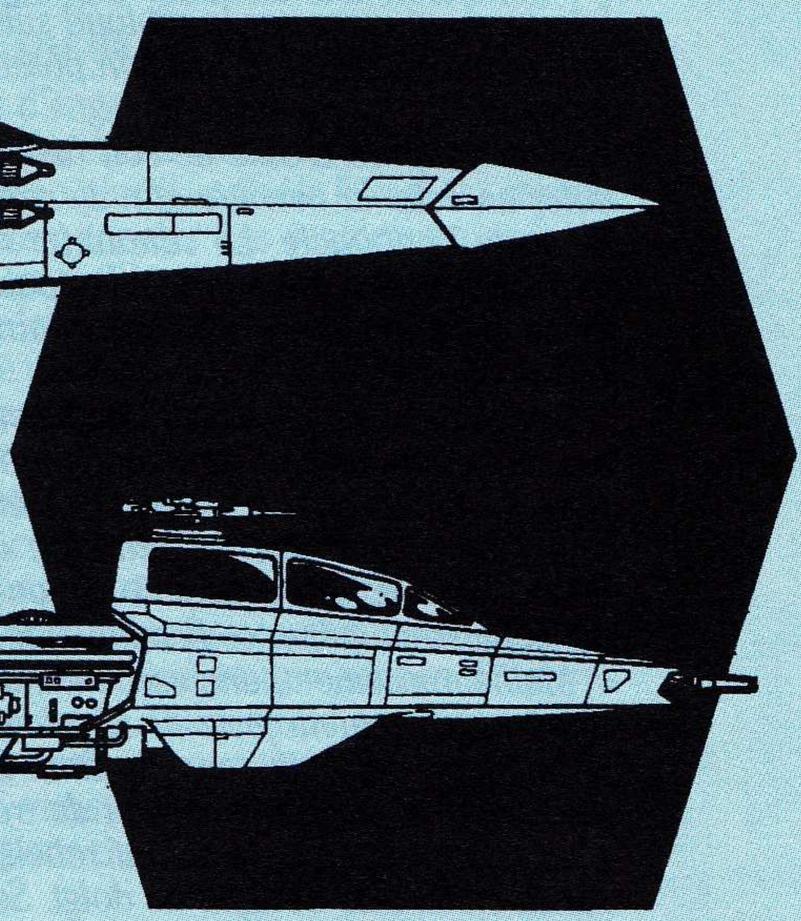
Aile-A



Z-95 Chasseur de Têtes



Aile-Y



TIE/In

Note : tous les vaisseaux sont représentés à la même échelle.

Les silhouettes de chasseurs TIE sont données à titre de comparaison.

Chapitre Six
Combats Terrestres

Le canon du fusil-blaster irradiait une douce chaleur entre les mains du soldat rebelle. Lorsqu'il posa son arme pour utiliser ses macro-jumelles, il avait encore l'impression de sentir l'empreinte de la gâchette au creux de son index droit.

Au travers de ses jumelles, le soldat pouvait voir les minces filets de fumée noire qui s'élevaient de l'endroit où s'était écrasé le speeder des neiges, juste au-delà de la crête située devant lui. C'était un puissant quadripode impérial qui avait abattu l'appareil rebelle, après avoir exécuté un mouvement presque anodin de sa lourde tête. Comme le dernier blindé était passé, le soldat décida qu'il pouvait maintenant se risquer à aller voir s'il y avait encore des survivants dans l'épave du speeder.

En tant qu'observateur avancé, en poste sur la Crête Nord de la Base Echo, il avait été le premier à percevoir les quadripodes. Il avait aussi été le premier à être exposé à leurs tirs et à sentir les effroyables secousses que provoquaient leurs gigantesques pattes chaque fois qu'ils martelaient la toundra gelée de Hoth. En toute logique, il aurait dû être le premier à mourir, mais les speeders avaient fait diversion. Il leur devait une fière chandelle.

Par chance, le speeder des neiges n'avait pas heurté la falaise. A en juger par le profond sillon tracé par l'appareil, le pilote avait fait tout son possible pour essayer de se poser.

D'un coup de crosse de son fusil-blaster, le soldat fit voler en éclat la verrière afin d'extraire le pilote inconscient de l'habitacle. Le canonnier n'était visible nulle part. La partie postérieure de l'appareil avait encaissé le tir du quadripode... il n'avait certainement pas dû souffrir.

Le soldat passa les sangles du harnais du pilote au-dessus de ses épaules et commença à traîner le blessé derrière lui tandis qu'il remontait la crête. Dans le ravin en contrebas il y avait un véhicule qui lui permettrait d'emmener le pilote jusqu'à la zone d'évacuation afin qu'ils puissent quitter ce fichu monde glacé.

Malheureusement, une escouade de soldats des neiges impériaux venaient juste de découvrir son traîneau... et le tauntaun qui était censé le tirer. En suivant des yeux les traces de pas qui partaient du traîneau, l'Impérial le plus proche aperçut le soldat rebelle qui s'était couché sur la crête. Il le désigna du doigt. Ses camarades ouvrirent aussitôt le feu.

Le Rebelle réagit instinctivement et roula en arrière afin de se placer à couvert derrière la crête gelée, tout en se saisissant d'un petit cylindre lisse qui pendait à sa ceinture. Une chiquenaude suffit pour enclencher le détonateur ; la grenade était maintenant prête à exploser.

"Je vous souhaite une bonne journée, les gars," marmonna le soldat avant de se mettre en position de lancer. Soudain, il se figea. Alors qu'il regardait les Impériaux qui se jetaient à couvert, il pressa sur le bouton "attente" de sa grenade.

En visant bien, il aurait pu anéantir toute l'escouade, mais le tauntaun aurait aussi été tué. Or il avait besoin d'une monture ! Le soldat étouffa un juron ; il fallait qu'il attire ses adversaires loin de l'animal avant de pouvoir se servir de sa grenade. C'était le moment d'avoir une bonne idée.

Il adressa quelques tirs aux soldats des neiges qui s'étaient mis à l'abri, juste histoire de les mettre en garde, puis il planta son fusil dans la neige de telle sorte que son canon dépasse nettement du rebord de la crête. Il posa à côté son casque et ses jumelles afin de faire croire qu'il restait embusqué. Ensuite, il jeta le corps inerte du pilote en travers de ses épaules et entreprit de descendre rapidement en bas de la déclivité, avant d'effectuer un large détour pour se rapprocher de son tauntaun.

Comme c'était prévisible, les Impériaux commencèrent à avancer en direction du leurre, laissant derrière eux un unique garde près du traîneau. Le soldat s'en débarrassa facilement en utilisant son écharpe afin d'étouffer ses cris. Il parvint toutefois avant de mourir à faire suffisamment de bruit pour attirer l'attention de ses camarades. Ceux-ci n'eurent alors que le temps de se retourner pour voir une grenade tomber à leurs pieds.

L'explosion creusa un trou profond dans la glace à l'endroit où se tenaient les Impériaux. Tout en chargeant le pilote sur le dos du tauntaun, le soldat considéra d'un œil sombre la roche déchiquetée et noircie qui affleurait au fond du cratère. Il prit soudain conscience que c'était la première fois qu'il voyait la vraie surface de cette planète perdue.

Le soldat chevauchait maintenant en direction du point de rendez-vous convenu. Son index gelé gardait encore le souvenir du contact de la gâchette de son fusil. Il se demanda si cette sensation se dissiperait un jour...

Le rôle des troupes terrestres

"Les stations spatiales peuvent détruire des planètes et les flottes stellaires peuvent organiser des blocus, mais il n'y a que l'infanterie qui puisse conquérir et tenir un monde. Sans les fantassins, vos fabuleux vaisseaux spatiaux seraient voués à la rouille et à la décrépitude."

— Général Madine

"Qu'est-ce qui vous prend, les gars ? Vous croyez que vous vivrez éternellement ? Secouez-vous !"
— Un sergent rebelle anonyme

Extraits de l'allocution d'orientation prononcée par le Général Madine devant les nouveaux officiers des forces terrestres de l'Alliance

"Je vous salue, gentils-êtres. Aujourd'hui, nous allons parler du rôle rempli par les forces terrestres de la Rébellion, en insistant particulièrement sur les stratégies et tactiques opérationnelles des petites unités.

"Mais, avant toute chose, je crois nécessaire que vous ayez une bonne idée de la situation stratégique globale.

"Veuillez projeter la première holo-image, je vous prie."

Comparaison des forces en présence

"Comme vous pouvez le constater d'après ces chiffres, les choses se présentent assez mal pour nous. Les forces de l'Empire ont, en effet, près de trente fois plus d'hommes, douze fois plus d'équipement et quinze fois plus de vaisseaux de guerre et de transport que nous. Les statistiques relatives aux recherches d'armement, à l'espionnage et à l'approvisionnement ne sont pas non plus très encourageantes.

"Pourtant, il existe certains facteurs importants — quoique plus discutables — qui contrebalancent partiellement ce déséquilibre. D'abord et avant tout, il convient de se rappeler que nous sommes les "bons" et que nos unités sont composées exclusivement de volontaires. Tous les hommes, les femmes et les extra-terrestres qui se sont ralliés à notre cause l'ont fait de leur plein gré, sans être influencés par un quelconque sergent recruteur plus ou moins roublard. Il est évidemment impossible d'apprécier le moral des troupes avec précision, mais, quoi qu'il en soit, comme nous sommes de toute évidence bien plus motivés que nos adversaires, nous nous battons mieux qu'eux.

"De plus, comme nous contrôlons peu de cités et ne disposons que de moyens industriels très limités, les Impériaux ont beaucoup plus à perdre que nous. Nous ne possédons également qu'un très petit nombre de centres d'entraînement, qui sont tous bien dissimulés. Les Impériaux, quant à eux, ont tout. *Ils* possèdent des villes, des astroports, des usines et des dépôts. Et s'ils ne veulent pas les perdre, ils doivent assurer leur protection.

"Evidemment, nous savons bien qu'il est contestable de considérer que notre pauvreté représente un avantage. Nous aimerions tous — moi le premier — disposer ne serait-ce que du quart de leurs ressources, et cela même si nous devions les défendre. Il est cependant indiscutable que la moitié des troupes ennemies sont affectées à la protection des formidables richesses de l'Empire. Cela ne laisse donc aux Impériaux que relativement peu de moyens pour conduire une offensive et c'est donc nous qui avons l'initiative. Je préfère cela à tout l'équipement de l'univers.

"Enfin, nous possédons également, sans contestation possible, les meilleurs cadres. L'Empereur est un despote implacable et rusé. Vador, quant à lui, est... eh bien, c'est l'être le plus effrayant que j'ai eu le malheur de rencontrer. Il est aussi malfaisant qu'intelligent. Mais tous les autres Impériaux — amiraux, gouverneurs, Moffs et généraux confondus — ne sont que de lamentables badernes. Ce sont des presse-bouton, des lèche-bottes et des sycophantes, bien plus à leur aise dans leurs combines bureaucratiques qu'à la tête de leurs troupes.

"Par contre, nos officiers — y compris *vous*, gentils-êtres — sont brillants, dévoués, énergiques et prêts à prendre tous les risques pour notre cause. Vous n'êtes pas ici pour une question d'argent et le pouvoir n'exerce pas sur vous un attrait irrésistible. Si tel était le cas, vous travailleriez pour l'ennemi. Vous vous êtes engagés parce que vous aimez la liberté et détestez l'oppression. Vous êtes ici parce qu'au fond de votre cœur il y a quelque chose qui ne vous permet pas de rester les bras croisés tandis que vos planètes, vos amis et vos proches sont impitoyablement piétinés par ces bouchers. Vous êtes ici parce que vous préférez mourir, plutôt que vous soumettre.

"C'est vous, gentils-êtres, qui nous permettrez d'emporter la victoire. Envoyez la deuxième holo-image, je vous prie."

Stratégie

"Après avoir passé en revue les forces et les faiblesses respectives de l'Empire et de l'Alliance, nous allons maintenant voir comment nous pouvons en tirer parti lors de combats terrestres, afin d'accroître l'efficacité de nos troupes et de minimiser nos pertes."

Premier principe de guerre de Madine : Frappez-les là où ils ne se trouvent pas

"N'essayez jamais d'engager une épreuve de force avec l'ennemi. Pour commencer, il a toutes les chances de vous surclasser, et comme en plus il contrôle le ciel et l'espace, il a toute latitude pour appeler des renforts en quantité virtuellement illimitée. Ne cherchez pas à déclencher une bataille rangée avec les Impériaux : ils gagneraient à tous les coups. Si vous ne parvenez pas à atteindre rapidement vos objectifs alors que vous êtes confrontés à des troupes relativement modestes, il y a de grandes chances pour que vous ne puissiez jamais y parvenir.

"La vitesse d'exécution et la concentration sont des facteurs clés. Regroupez toutes vos unités et lancez-les à l'attaque d'une fraction des forces ennemies. Balayez-les rapidement, avant de fuir à toutes jambes. Si, après avoir lancé une attaque, vous vous apercevez que votre cible est trop coriace pour vous, laissez tomber. Ne continuez pas à vous battre inutilement ; vous perdriez des hommes pour rien.

Second principe de guerre de Madine : Sapez le moral de l'ennemi

"L'objectif de toute guerre est d'anéantir toute velléité de résistance de l'ennemi. C'est à ce niveau que réside notre principal avantage, car nous nous battons

pour la Liberté et pour nos familles. Les Impériaux, quant à eux, se battent généralement pour de l'argent ou tout simplement parce qu'ils ont un blaster au côté. Notre volonté de résistance est — et *doit rester* — plus grande que la leur. Assurez-vous que l'ennemi ne l'oublie jamais.

"Amenez-le à vous craindre, gentils-êtres. Faites-lui redouter la férocité, la ruse et l'imprévisibilité de vos troupes. Au combat, il n'y a rien de plus effrayant que de savoir que vous êtes confronté à un adversaire qui ne craint rien et n'a rien à perdre.

"Si votre ennemi a peur de vous, il commettra des erreurs. Et des grosses ! Il foncera tête baissée dans vos pièges, il battra en retraite alors qu'il aurait pu tenir. Il peut même arriver que son armée se désagrège spontanément, pour se transformer en meute d'hommes apeurés. Or une armée qui a peur *ne peut pas* gagner. Jamais."

Troisième principe de guerre de Madine : Utilisez votre cervelle

"Vous représentez notre plus gros avantage. Vous n'avez pas l'esprit encombré par un entraînement académique et dépassé ; vous ne redoutez pas d'être remplacés si jamais vous commettez une erreur ; et il y a peu de chances pour qu'un de vos subordonnés convoite votre place au point de vouloir vous tuer. Vous pouvez donc consacrer tous vos efforts à la tâche qui vous incombe : remporter la victoire. Vous avez même la possibilité de prendre des risques. De fait, quand on connaît les conditions désavantageuses dans lesquelles vous serez amenés à opérer, vous serez *obligés* de prendre des risques.

"Alors, n'hésitez pas.

"Mais sachez agir de façon intelligente. Gardez toujours une longueur d'avance sur l'ennemi. Vos hommes et vous-même avez été entraînés à tirer parti de votre polyvalence, de votre ruse et des opportunités qui peuvent se présenter à vous.

"Apprenez à penser comme l'adversaire. Bien qu'il y ait parfois des cas d'exception, la plupart des officiers impériaux se contentent d'appliquer leurs consignes "à la lettre", parce que c'est comme ça qu'ils ont été formés. Et la plupart de ceux qui ont réussi à surmonter ce handicap se sont empressés de se joindre à nous. Ceux qui restent ont tendance à toujours se comporter comme on leur a appris à le faire. Lisez donc leur manuel d'instruction et vous saurez comment ils réagiront en toutes circonstances.

"Confrontez l'ennemi à des situations inattendues. Essayez des tactiques qui ne sont pas abordées dans son manuel. Il pourra parfois sortir de ses schémas habituels et vous donner du fil à retordre, mais vous aurez quand même de grandes chances de le faire craquer. Il sera alors à votre merci."

Tactiques

"Je n'ai pas l'intention aujourd'hui d'entrer dans des considérations tactiques très précises. Ce serait en effet sans intérêt, puisque vous devez tous faire face à des situations très différentes. Ainsi, par exemple, le Général Martin opère sur un monde désertique et très faiblement peuplé, alors que le Seigneur Iuaway vit sur une planète à forte urbanisation et que celle du Général Throom est entièrement couverte d'eau. En fin de programme, cette classe sera divisée en groupes d'étude en fonction des types planétaires, des situations politiques et des troupes impériales que vous aurez à affronter. Mes assistants pourront alors aborder en détail les tactiques appropriées.

"Il existe toutefois un petit nombre de doctrines militaires applicables à pratiquement toutes les situations. Nous allons d'abord voir celles à caractère défensif, avant d'aborder les tactiques offensives.

"Envoyez l'holo-image suivante, s'il vous plaît."

La défense mobile

"La plupart du temps, vous n'aurez à défendre qu'un objectif précis que vous devrez tenir à tout prix. Car, comme nous l'avons déjà vu, quelle que soit votre puissance, l'ennemi aura toujours la ressource d'engager suffisamment de troupes pour se débarrasser de vous. En général, vous adopterez une attitude défensive, soit parce que vous n'aurez pas assez d'unités pour attaquer, soit pour gagner du temps afin de permettre à vos soldats, à vos convois et à vos états-majors de battre en retraite.

"Dans ce cas, comme à l'accoutumé, vous ne devrez jamais engager une épreuve de force avec l'adversaire. Frappez ses points faibles, poussez-le à attaquer vos points forts. Cédez du terrain en cas de nécessité ; l'avancée ennemie peut éventuellement vous donner la possibilité de conduire une contre-offensive dévastatrice.

"Pour illustrer cette théorie, je vais vous présenter une technique défensive classique. Ces schémas sont tirés du rapport post-opérationnel rédigé après la Bataille de Tiems par le Général Rieekan.

"Les forces du Général Rieekan avaient attaqué avec succès la ville de Tiems, ce qui leur avait permis de détruire une centrale énergétique et de libérer les plusieurs milliers de Rebelles qui y étaient incarcérés. Les transporteurs de l'Alliance qui étaient censés emmener les troupes furent malheureusement retardés par des attaques de la chasse ennemie ; le général se trouva donc obligé de défendre la zone de récupération contre une attaque massive de l'infanterie impériale en attendant leur arrivée."

(Voir schéma page 93.)

La Bataille de Tiems

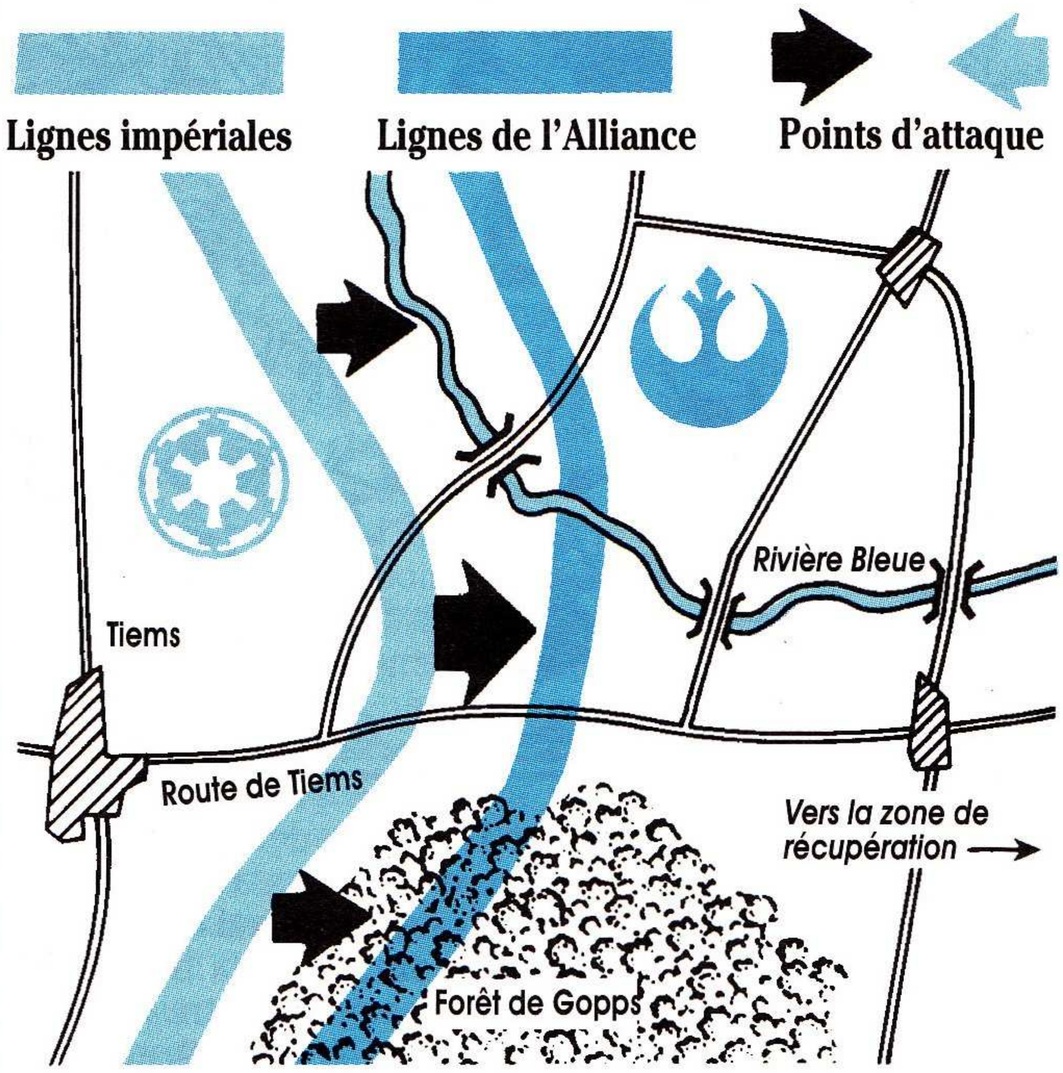
"Une fois qu'elles eurent conscience du piège dans lequel elles étaient tombées, les forces impériales se retirèrent dans Tiems pour se réorganiser et attendre des renforts. Ceux-ci — une division entière de troupes indigènes — arrivèrent 24 heures plus tard, mais les Impériaux attendirent encore douze heures que le temps s'éclaircisse afin qu'il leur soit possible de bénéficier du soutien aérien fourni par une de leurs bases des environs. Quand ils lancèrent leur attaque, les forces de l'Alliance avaient déjà quitté la planète.

"Il y a plusieurs enseignements à tirer de cet affrontement. Premièrement, le Général Rieekan connaissait bien son adversaire. La doctrine militaire impériale

La Bataille de Tiems

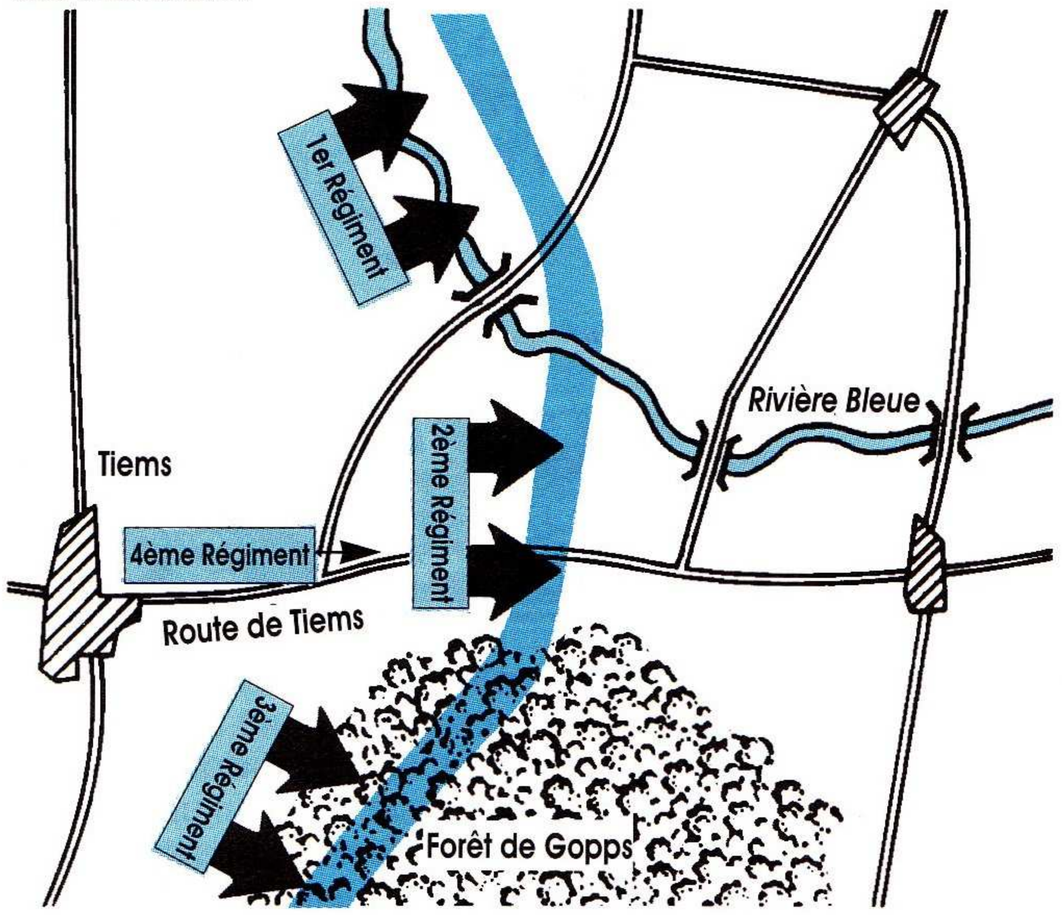
La situation : 1300 heures

Quatre régiments d'infanterie impériaux se préparent à attaquer les forces de l'Alliance formées de trois régiments d'infanterie.



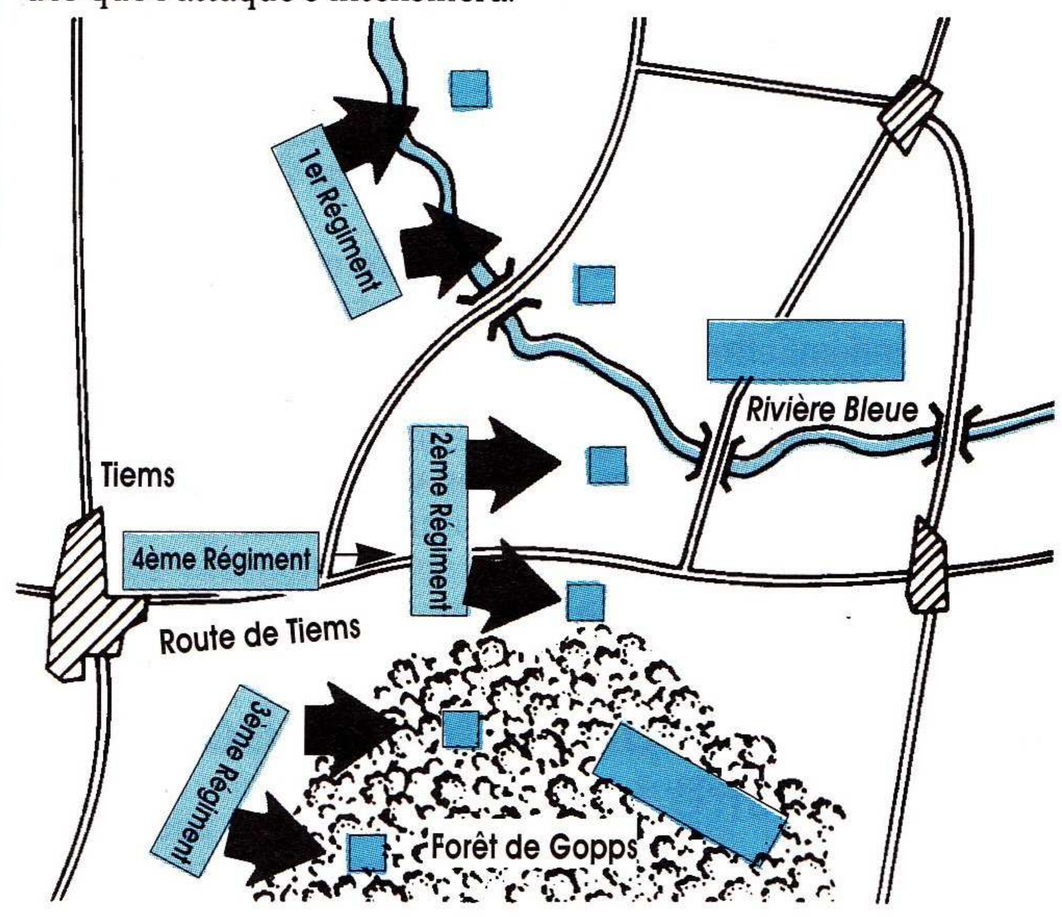
L'assaut : 1330 heures

Les forces impériales lance leur assaut : les 1er et 3ème régiments testent les lignes de l'Alliance et clouent sur place les unités de l'Alliance. Le 2ème régiment attaque le point le plus faible du front (qui n'est protégé ni par la rivière ni par le couvert de la forêt). Le 4ème régiment reste en arrière, prêt à exploiter une percée éventuelle.



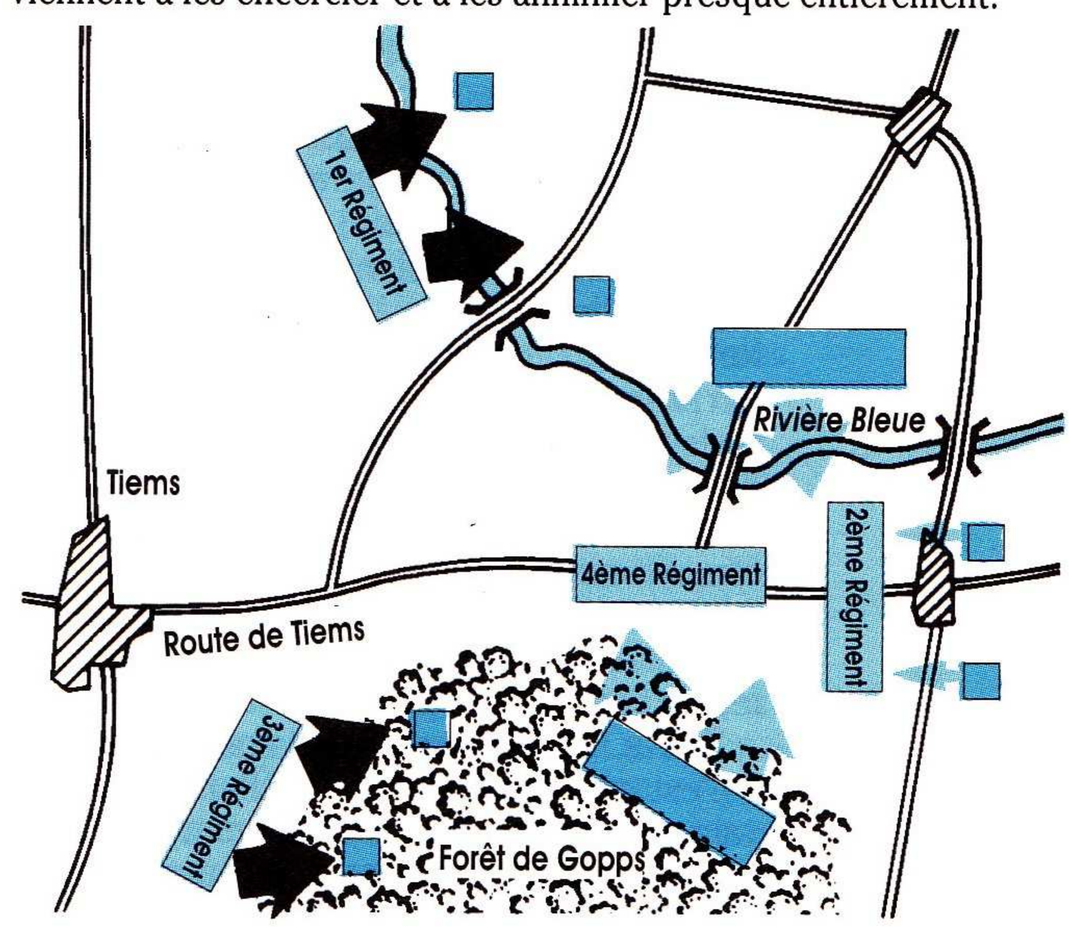
Le piège

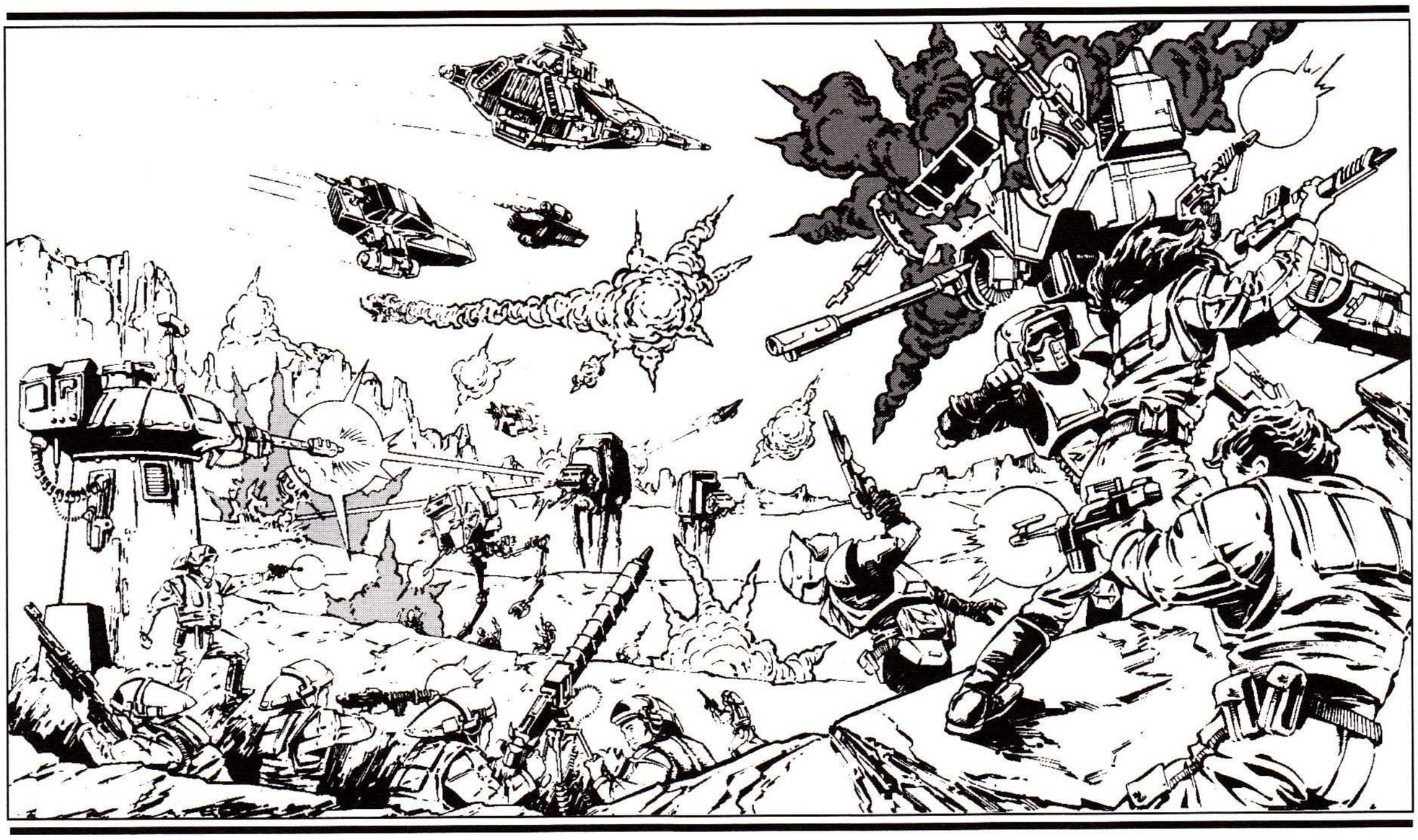
La ligne de front rebelle n'est tenue que par un seul régiment. Les deux autres se sont placés en position défensive bien en retrait. Les Rebelles se trouvant dans la forêt et sur les berges de la rivière ont reçu l'ordre de tenir à tout prix ; par contre, les troupes qui défendent la faille centrale ont pour consigne de battre en retraite dès que l'attaque s'intensifiera.



Le coup de Jarnac

Lorsque les Impériaux attaquent, les Rebelles du centre fuient aussitôt et vont se terrer dans l'agglomération située plus à l'est. Les 2ème et 4ème régiments ennemis leur donnent la chasse. Les deux régiments rebelles qui se cachaient peuvent alors passer à l'action et attaquer les flancs et les arrières des Impériaux. Ils parviennent à les encercler et à les annihiler presque entièrement.





Allen Nunis

recommande en effet aux officiers de "...concentrer le maximum de forces sur le point le plus faible des lignes ennemies, car des attaques de ce type permettent généralement de causer le maximum de dégâts avec un minimum de pertes." Rieekan savait pertinemment que son point faible était le centre de ses lignes ; il pouvait donc s'attendre à ce que les Impériaux attaquent à cet endroit.

"De même, il savait que si les Impériaux réussissaient une percée, ils poursuivraient certainement leur avancée dans l'espoir de prendre les unités rebelles à revers pour leur couper toute voie de retraite, ce qui leur aurait permis de les anéantir les unes après les autres. Comme il connaissait la façon de penser du commandant adverse, le général avait la possibilité de mettre au point un piège que l'ennemi n'aurait pratiquement aucune chance d'éviter.

"La Bataille de Tiems a également prouvé que l'entraînement avait une importance capitale. Les troupes de l'Alliance ont manœuvré impeccablement. Les bataillons qui défendaient les flancs ont tenu pendant des heures face à des adversaires deux fois plus forts qu'eux, ce qui a permis au piège de fonctionner parfaitement. Le régiment du centre a opposé une résistance farouche au gros de l'attaque en subissant des pertes considérables, avant de se retirer en bon ordre le moment venu. Cette manœuvre ne pouvait être exécutée que par des troupes bien entraînées, très motivées et bien commandées. Si tel n'avait pas été le cas, elles se seraient certainement désagrégées sous le feu de l'ennemi.

"Enfin, Tiems nous a aussi enseigné un point capital : il n'est pas nécessaire d'annihiler un adversaire pour le vaincre. Les Impériaux ont commencé leur campagne avec quatre régiments et ils en ont perdu deux dans les combats. Peu de temps après, ils ont reçu une division complète en renfort, ce qui leur a permis de disposer de six régiments en tout. L'Alliance, de son côté, n'avait que trois régiments. L'un d'entre eux a pratiquement été décimé au moment de l'assaut, ce qui ne lui en laissait plus que deux pour poursuivre la bataille. Au départ, donc, les Impériaux avaient quatre régiments pour affronter trois régiments rebelles. Après qu'ils aient reçu des renforts, ils purent même opposer six régiments à seulement deux des nôtres. En toute logique, les forces de l'Alliance auraient dû alors être rapidement balayées. Au lieu de cela, le commandant impérial retarda son attaque pour bénéficier d'un appui aérien. Quand il passa à l'action, il était trop tard.

"Riekaan a remporté une victoire morale sur le commandant ennemi. Ses brillants choix tactiques, parfaitement exécutés par ses unités, ont eu pour effet de faire douter l'ennemi. Le général impérial a hésité à contre-attaquer — alors qu'il jouissait d'un rapport de force de *trois contre un* — parce qu'*il* venait d'essuyer un revers.

"Vous devez déstabiliser votre ennemi, gentils-êtres. Il faut qu'il ait peur de vous et de vos hommes. Un ennemi effrayé nous est souvent plus utile qu'un ennemi mort.

"C'est ainsi que je conclurai la conférence d'aujourd'hui. Mes associés vont vous répartir en plusieurs groupes afin que vous puissiez discuter plus amplement."

"Je vous remercie de votre attention."

Les composantes du combat terrestre

Une force terrestre équilibrée devrait toujours être formée de six composants essentiels. Le premier est, évidemment, l'infanterie. Ensuite viennent l'artillerie,

les VAC (Véhicules d'Assaut et de Combat), les unités de reconnaissance, le soutien au sol et, enfin, les VSA (Vaisseaux Sub-Atmosphériques).

Ces différents composants ont tous un rôle important à jouer sur un champ de bataille moderne. Toutefois, comme les commandants rebelles sont souvent obligés d'improviser et de se débrouiller avec les moyens dont ils disposent, ils peuvent s'estimer très chanceux s'ils peuvent avoir ne serait-ce que quatre de ces composants sur les six normalement requis pour se battre dans de bonnes conditions.

Le fantassin rebelle

Le rôle du fantassin (ou "rampant") a peu évolué au fil de l'histoire. Il se limite toujours à conquérir et à tenir les places conquises. C'est certainement la tâche la plus ingrate et la plus meurtrière en temps de guerre... même si les chasseurs stellaires et les espions jouissent d'un plus grand prestige.

Mais si le travail du fantassin a peu évolué au cours des siècles, les conditions dans lesquelles il doit l'exécuter se sont, quant à elles, considérablement modifiées... pour son plus grand malheur. Aujourd'hui, il est confronté à des machines de guerre effroyables qui sont pratiquement invulnérables à ses armes. Des engins supersoniques fendent les cieux au-dessus de sa tête et lui apportent souvent la mort avant même qu'il ait eu le temps de s'apercevoir de leur présence. L'artillerie laser le pilonne à des kilomètres de distance... quand ce n'est pas depuis des vaisseaux en orbite. Et pourtant, malgré tous les progrès qu'ont connu l'armement et "l'art" de la guerre, le fantassin reste le roi du terrain et la clé de voûte de la doctrine militaire terrestre de l'Alliance.

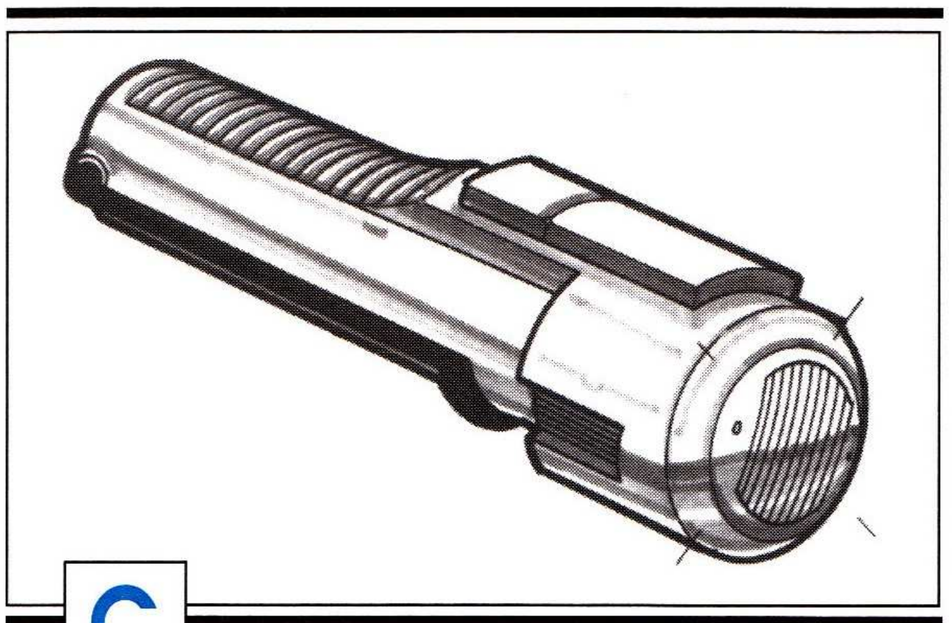
Aux yeux des stratèges de la Rébellion, il n'existe rien de plus pratique, adaptable et dangereux qu'un fantassin bien entraîné et raisonnablement bien équipé, capable d'opérer en solitaire ou au sein de petites unités. Et si les Impériaux se fient à un équipement lourd et spécialisé, l'Alliance lui oppose ce qu'elle a de mieux : la bravoure et l'intelligence de ses soldats.

L'équipement de l'infanterie

L'équipement de l'infanterie doit remplir plusieurs fonctions élémentaires : tuer l'ennemi, protéger contre les armes ennemies, faciliter les communications, nourrir le soldat, le prémunir contre un environnement hostile ou lui donner des informations sur le déroulement des combats.

En règle générale, le matériel des Rebelles est souvent plus encombrant que celui des Impériaux. L'équipement des troupes de choc est pour l'essentiel intégré à leurs armures, alors que celui des soldats de l'Alliance doit être transporté, quant il n'est pas tout simplement improvisé sur le terrain. L'armée de l'Empire peut se permettre d'investir des sommes considérables dans l'équipement de ses soldats, alors que l'Alliance doit se contenter de ce dont elle dispose.

Voici un récapitulatif du matériel standard dont sont équipés nombre de soldats rebelles :



David Deitrick

Communicateur standard de l'Alliance.

Communicateur

Le matériel de communication est un bon exemple des différences de performances existant entre les équipements des Rebelles et des Impériaux. Les membres des troupes de choc ont un communicateur intégré à leur casque et ils peuvent l'actionner d'un simple mouvement de langue. Les soldats rebelles, par contre, doivent porter le leur à la ceinture ou dans un sac. Il peuvent donc perdre de précieuses secondes à le chercher et à l'actionner... s'ils ne l'ont pas perdu dans le feu du combat. Sur les champs de bataille modernes, ces quelques secondes peuvent faire toute la différence entre la vie et la mort, la victoire et la défaite.

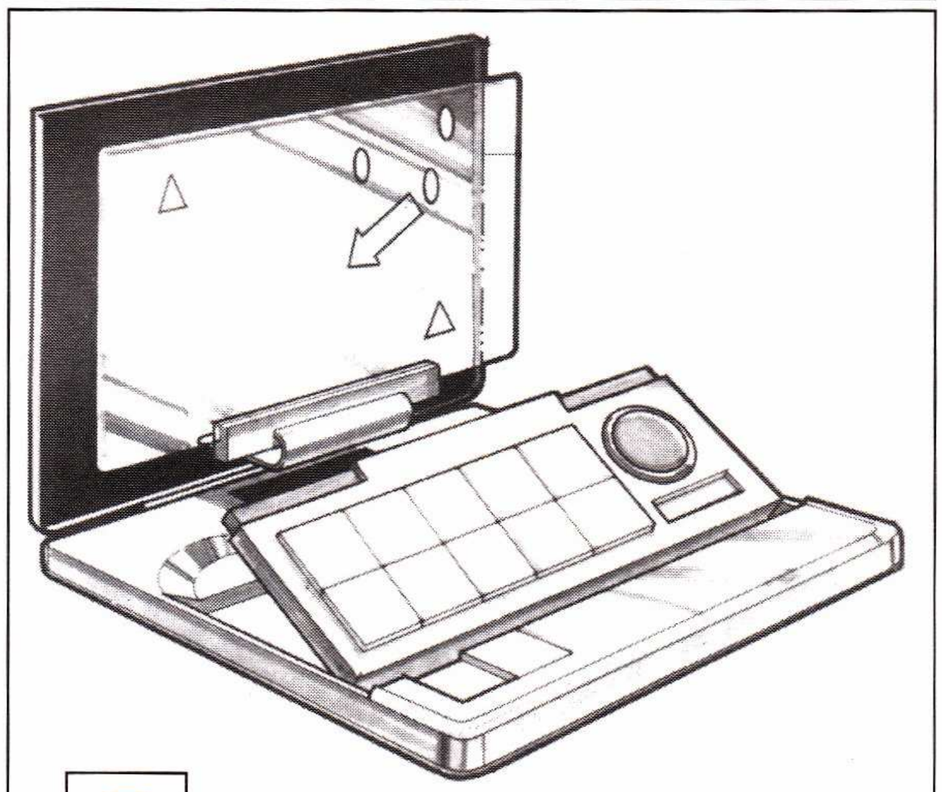
Les techniciens rebelles travaillent actuellement sur des communicateurs plus efficaces, dotés d'interrupteurs digitaux, et que l'on peut porter sur la poitrine par dessus l'uniforme. Ces modèles sont toutefois assez onéreux et ils n'équipent encore, pour l'instant, que quelques unités.

Les communicateurs rebelles ont une portée efficace de 50 kilomètres et peuvent être employés par temps clair pour entrer en contact avec des vaisseaux en orbite.

Les commandants de compagnie et les officiers supérieurs sont souvent équipés de communicateurs plus gros et plus puissants, qui peuvent être logés dans un sac à dos ou montés sur un véhicule blindé. Ces communicateurs ont, à terre, une portée efficace de 200 kilomètres et permettent de rester en contact avec des appareils en orbite, même par mauvais temps. Ils dégagent toutefois de fortes émissions d'ondes électromagnétiques, ce qui les rend très facilement repérables par les senseurs ennemis. Ils ne sont donc jamais utilisés quand la discrétion est un facteur primordial.

Transpondeur directionnel

Le Transpondeur directionnel est une pièce d'équipement particulièrement utile. Il permet en effet au soldat de toujours connaître sa position exacte sur le champ de bataille. Un fantassin peut également s'en servir pour faire connaître sa localisation précise à ses camarades et à ses officiers. Cela permet de coordonner parfaitement les actions des soldats qui ne sont pas à portée de vue les uns des autres, tout en diminuant les risques qu'ils courent d'être touchés par des tirs de leur propre artillerie. De plus, l'écran du Transpondeur



David Deitrick

Transpondeur directionnel portable.

est capable de reproduire une carte détaillant, sur un rayon de plusieurs kilomètres, la zone dans laquelle on se trouve.

Pour pouvoir fonctionner correctement, ces appareils exigent toutefois quelques réglages et ils ne peuvent donc être employés que pour des opérations ou des batailles bien planifiées ayant pour cadre un territoire parfaitement connu des Rebelles.

Le Transpondeur détermine sa position en envoyant un signal à un satellite placé en orbite géostationnaire au-dessus du champ de bataille. Ce satellite peut alors utiliser ce signal pour localiser l'émetteur, avant de communiquer cette information au Transpondeur. Pour que ce système marche, il faut disposer du temps et du matériel nécessaires pour lancer un satellite de repérage.

Il faut cependant savoir que lesdits satellites font d'excellentes cibles pour les chasseurs stellaires ennemis et les satellites "tueurs" (qui se dirigent sur eux à l'aide des signaux qu'ils émettent). Dans une bataille de première importance, on considère qu'ils ont une espérance de vie d'une heure à peine — il vaut donc mieux prévoir des appareils de remplacement qui pourront être déployés une fois que le premier aura été détruit.

En outre, pour que sa fonction cartographique puisse être employée, il faut encore que l'on ait pu, au préalable, procéder à une holo-reconnaissance du terrain afin de charger toutes les informations adéquates dans le Transpondeur. La précision des cartes dépend entièrement des informations en question et elles ne peuvent plus être modifiées par la suite.

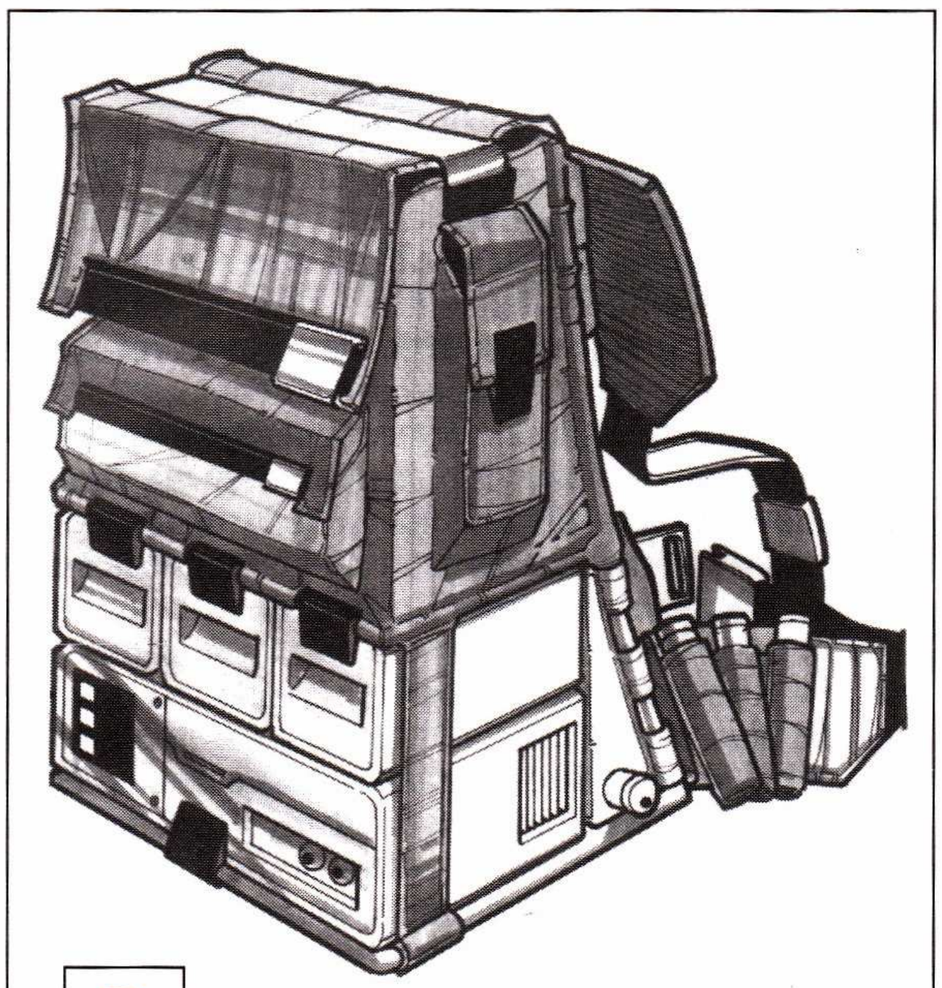
Enfin, cet appareil est relativement fragile. Il résiste, en effet, assez mal aux rigueurs des combats — ainsi, par exemple, un petit bain de boue peut suffire à transformer une machine valant plusieurs centaines de crédits en débris bon à jeter. Or, comme les fantassins semblent passer un temps considérable plongés jusqu'au cou dans la boue, les transpondeurs fonctionnent rarement comme ils le devraient. Les soldats ont tendance à les trouver encombrants et peu pratiques, et beaucoup refusent d'en emmener avec eux.

Les transpondeurs sont beaucoup plus performants lorsqu'ils sont montés sur un véhicule susceptible de les protéger des intempéries. Les officiers des unités mécanisées leur accordent une extrême confiance.

Pack de survie

Un pack de survie standard comprend deux semaines de rations, trois medpacs, une tige lumineuse, deux balises thermales, un abri en di-chrome pour une personne, un masque respiratoire, six mètres de synthécorde, un couteau (avec étui auto-aiguisant) et un petit générateur de puissance à fusion portatif.

Ces accessoires classiques peuvent être complétés, pour certaines missions spéciales par d'autres équipements, vibro-pic, tranchoir à fusion, ordinateur de poche, tige enregistreuse, scanner de campagne portatif, macro-jumelles, charge explosive standard, combinaison protectrice, humidificateur portable.



David Deitrick

Pack de survie standard.

Uniformes et armures

Il n'existe pas d'uniforme "standardisé" au sein des forces terrestres de l'Alliance. Chaque unité porte, en principe, un costume qui lui est propre ou qui est propre à toutes les unités de sa division. Il n'existe toutefois pas forcément d'uniforme commun à toutes les divisions, toutes les planètes et tous les secteurs.

Le département militaire Artillerie et Ravitaillement a bien essayé de standardiser la tenue de tous les combattants rebelles, mais comme la plupart des uniformes sont "faits main" ou "réquisitionnés" (dérobés à l'ennemi), ses efforts en ce sens ont, jusqu'à présent, été vains. Les soldats de l'Alliance s'habillent toujours comme ils l'entendent et ils en retirent une certaine fierté.

Et même, si on leur donne un équipement "standard", les soldats rebelles s'empressent toujours de

Présentation des Uniformes de l'Alliance Rebelle



Eclaireur



Soldat de la Flotte



Officier de la Flotte



Commando



Officier de la Base Echo



Soldat de la Base Echo

Illustrations de Mike Manley et Al Williamson

Suite page suivante

Présentation des Uniformes de l'Alliance Rebelle (suite)



Pilote en combinaison de vol



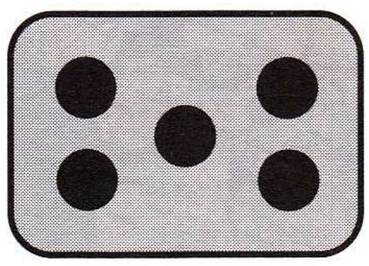
Pilote en uniforme de détente



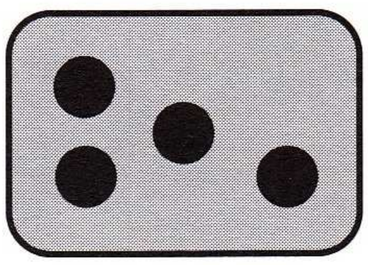
Homme d'équipage Mon Calamari

Insignes des Grades Rebelles

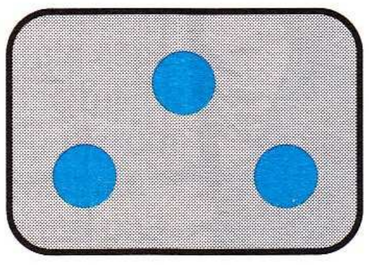
(portés sur le devant de l'uniforme)



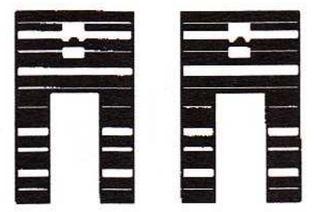
Général



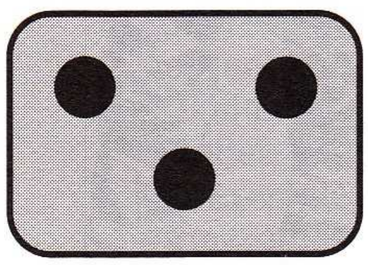
Colonel



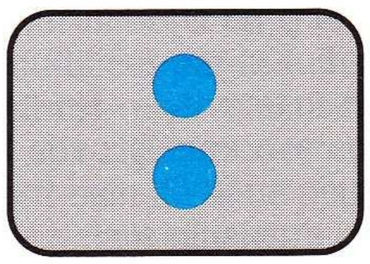
Commandant



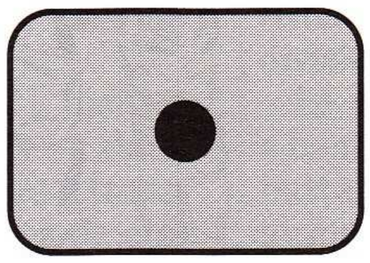
Insignes de col d'un Général



Major



Capitaine



Lieutenant

Grade de l'Armée

Lieutenant Grade de la Marine

personnaliser leur uniforme afin de l'adapter à l'esprit qui règne dans leur unité : il le teigne en différentes couleurs, ils ajoutent des épaulettes ou des galons sur les manches, ils changent la coupe du pantalon, etc.

En général, les fantassins de l'Alliance s'habillent toujours avec des uniformes aux couleurs adaptées au camouflage : kaki, brun ou vert olive. Les soldats qui servent à bord des vaisseaux spatiaux préfèrent, quant à eux, le bleu clair et le gris. Certains types de terrains ou certains environnements planétaires peuvent imposer l'utilisation de vêtements protecteurs, comme les combinaisons thermiques employées par les troupes en garnison sur la planète glaciaire Hoth. Les unités des Forces Spéciales disposent également de différents uniformes adaptés à divers types de missions : tenues camouflées, vêtements chauds, costumes civils (pour les missions d'infiltration), etc.

Plaques d'identification

En plus des insignes de leur rang, les personnels des bases, des avant-postes, des mondes-repaires et de la Flotte sont dotés de plaques d'identification. Ces plaques magnétiques contiennent des informations codées indiquant le grade de leur porteur et son niveau d'accréditation. En effet, les portes de sécurité sont toutes équipées de lecteurs de cartes et ne s'ouvrent pas (elles peuvent même donner l'alarme !) si une personne tente de les franchir alors qu'elle n'a pas le niveau d'accréditation requis. Les plaques d'identification sont généralement portées sur la poitrine, juste à côté des insignes de grade.

Armures

Les soldats rebelles portent rarement des armures et se contentent le plus souvent d'un casque, bien que certains puissent employer des plaques blindées pour protéger leur torse. Les tacticiens de l'Alliance sont, en effet, convaincus qu'une complète liberté de mouvement est bien plus utile que la protection discutable que pourrait procurer une armure... qui est de toute façon généralement incapable d'arrêter une décharge de blaster.

Armes de l'infanterie

Comme l'équipement, l'armement varie grandement d'une unité à l'autre. Et si Artillerie et Ravitaillement fait tout ce qui est en son pouvoir pour doter les soldats rebelles du meilleur matériel possible, la plupart sont encore équipés d'armes de chasse ou de blasters pris aux Impériaux sur le champ de bataille.

Les armes fournies par Artillerie et Ravitaillement ont été avant tout choisies pour leur fiabilité et leur faible coût. L'Alliance ne peut, en effet, pas se payer des armes du dernier cri, sans compter qu'il est souvent difficile d'assurer la maintenance du matériel une fois sur le terrain. C'est malheureux à dire, mais les soldats de l'Empire sont généralement bien mieux armés que les Rebelles qui doivent les affronter.

Fusils-blasters

Les soldats de l'Alliance utilisent en principe des fusils-blasters plus grands et plus puissants que ceux des troupes impériales.

En général, les fusils à canons longs sont préférés aux armes d'assaut à courte portée, prisées par les Impériaux. Les principes tactiques de l'Alliance insistent beaucoup sur le fait que l'infanterie doit toujours rester à portée longue de l'ennemi, afin que les tireurs d'élite rebelles puissent contrer efficacement les assauts de l'adversaire. Et si la doctrine impériale recommande, par contre, de mener des assauts massifs afin d'essayer de déborder les troupes ennemies, les soldats de l'Alliance aiment, quant à eux, disposer d'assez de temps pour décimer les rangs adverses pendant leur progression. Dès qu'ils en ont l'opportunité, les Rebelles montent des lunettes de visées sur leurs fusils afin d'en accroître la portée efficace.

Parmi les fusils-blasters les plus employés par l'Alliance, citons : le "Pisteur Lourd" 16 de SoroSuub, le G8 de Merr-Sonn et le A280 de BlasTech*. Ce sont des armes de bonne qualité et très solides, mais elles sont néanmoins beaucoup plus lourdes que les fusils des Impériaux. Quand l'infanterie doit marcher sur de longues distances pour les besoins d'une campagne, ce poids supplémentaire peut vite représenter un handicap.

Pistolets-blasters

La plupart des soldats rebelles possèdent un pistolet-blaster en plus de leur fusil. Ces pistolets sont surtout utiles en combat rapproché, quand ilest nécessaire de monter à l'assaut d'une position ennemie ou — ce qui est plus fréquent — quand il faut repousser un assaut des troupes de l'Empire. Les pistolets sont également bien adaptés aux combats à bord des vaisseaux spatiaux, car des armes plus puissantes risqueraient de trouer la coque de ces derniers.

Quand ils parviennent à s'en procurer, les soldats rebelles préfèrent les pistolets-blasters lourds, comme le DL-44 de BlasTech (rendu populaire par le célèbre contrebandier Yan Solo) ou le "Flash" 4 de Merr-Sonn (inspiré du modèle de BlasTech).

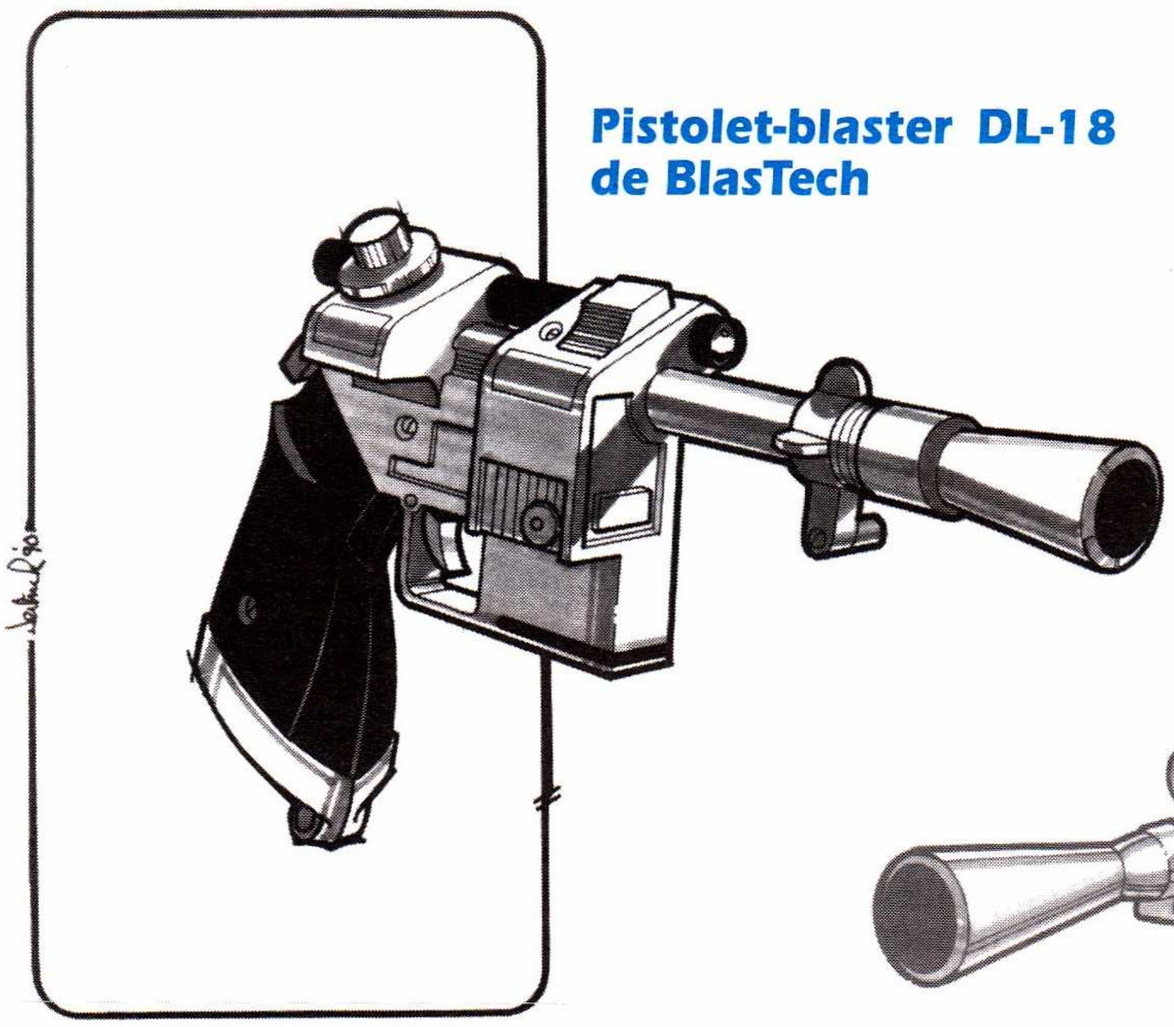
Les officiers rebelles, par contre, emploient généralement des pistolets-blasters plus légers et moins encombrants, tels que le DL-18 de BlasTech. Le blaster de sport a également gagné leurs faveurs depuis que la Princesse Leia en a fait son arme de prédilection (elle utilise un "Rapide 6" de Merr-Sonn). L'avantage, avec de telles armes, c'est qu'elles sont faciles à trouver sur le marché.

Lorsqu'ils sont en mission secrète, les espions de l'Alliance utilisent le plus souvent des mini-blasters. Le Czerka 411 est leur arme favorite.

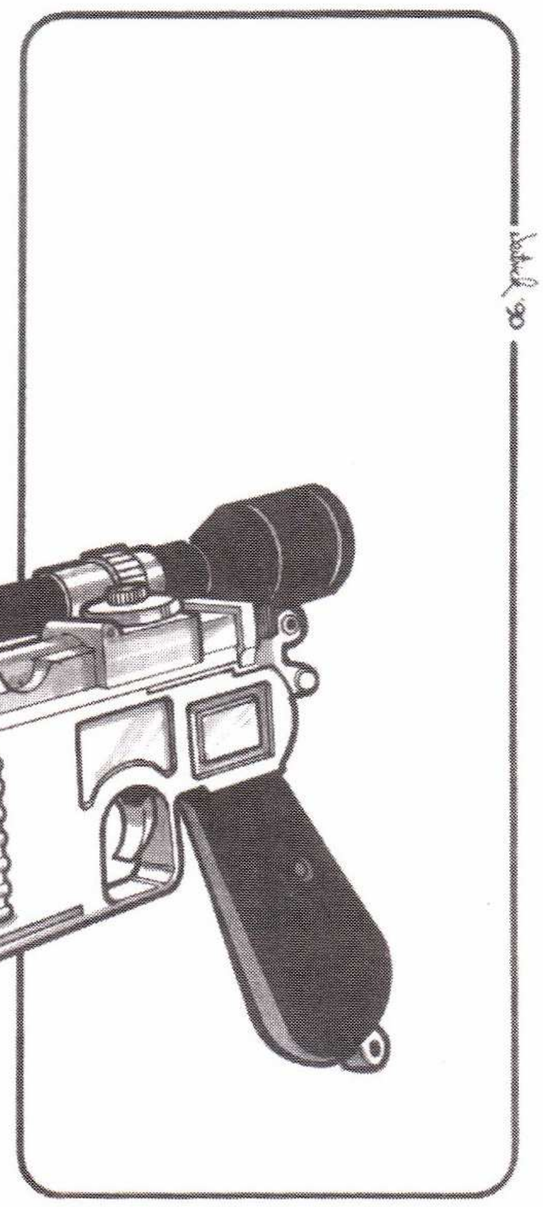
Les chargeurs énergétiques de rechange sont généralement accrochés à la ceinture ou après le holster afin d'être plus accessibles.

*Ce blaster a la réputation d'être le meilleur fusil "anti-blindage" de la galaxie. On prétend qu'à portée moyenne il est capable de couper en deux un soldat des troupes de choc. Quoi qu'il en soit, lors de l'assaut impérial sur Hoth, le A280 est à peine parvenu à érafler le blindage des quadripodes impériaux.

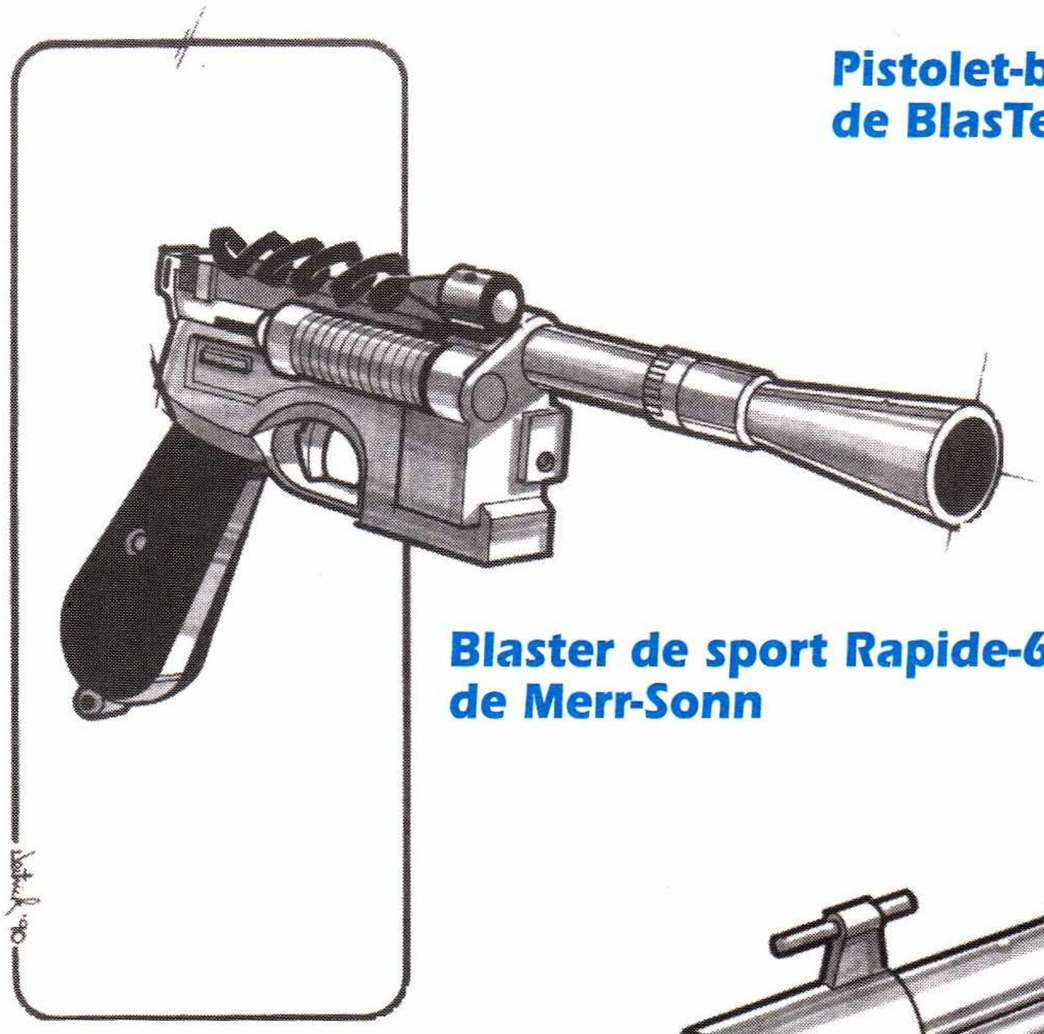
Quelques Armes Typiques de l'Infanterie Rebelle



Pistolet-blaster DL-18 de BlasTech



Pistolet-blaster lourd DL-44 de BlasTech

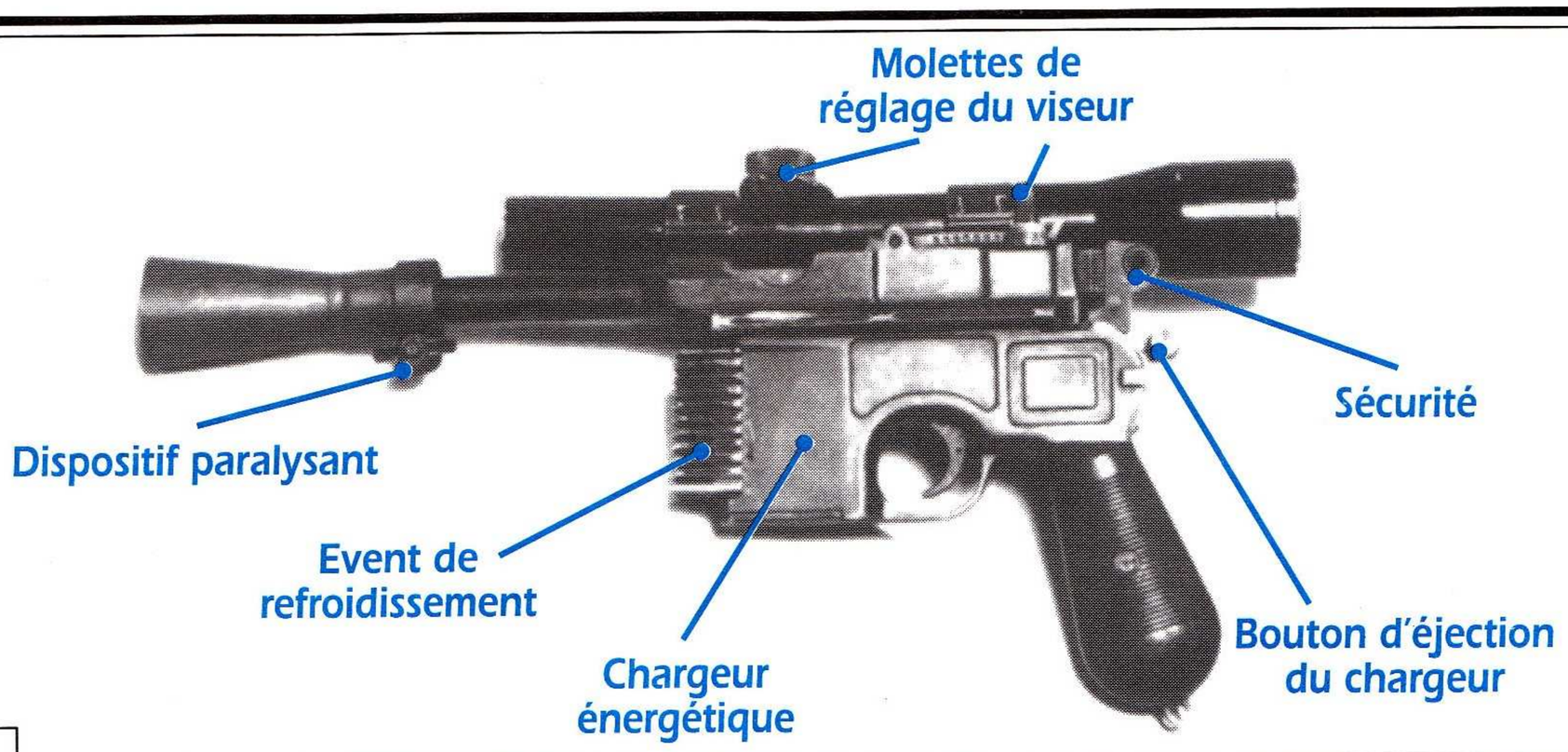


Blaster de sport Rapide-6 de Merr-Sonn



Fusil-blaster A-280 de BlasTech

Illustrations de David Deitrick



LFL

Anatomie du DL-44 de BlasTech.

Artillerie personnelle

L'expression "artillerie personnelle" désigne, en jargon militaire, les grenades, les détonateurs thermaux et autres explosifs pouvant être lancés manuellement. L'artillerie personnelle est surtout utile en combat rapproché — quand l'ennemi est à portée de jet.

Elle est particulièrement efficace quand le terrain est encombré d'obstacles, comme c'est le cas dans les villes, les bases et à bord des vaisseaux spatiaux. En effet, il est alors possible de se rapprocher à portée de jet sans être vu. (En plaine, l'ennemi a largement le temps de vous voir venir et de vous abattre bien avant que vous ne puissiez effectuer votre lancer.)

Armes de l'infanterie rebelle

Pistolets-blasters	Prix	Dommages
DL-44 BlasTech	750	5D
"Flash" 4 Merr-Sonn	695	4D+2
DL-18 BlasTech	500	4D
"Rapide" 6 Merr-Sonn	325	3D+2
Czerka 411	300	3D+1
Fusils-blasters		
"Pisteur Lourd" 16 SoroSuub	1 000	5D
G8 Merr-Sonn	1 250	5D+1
A280 BlasTech	1 400	5D+2
Artillerie personnelle		
Grenade anti-personnel	175	4D+2
Grenade multi-fonctions	200	5D
Grenade anti-véhicule	250	5D+2
Détonateur thermal	2 000	10D
Armes de soutien de l'infanterie		
Blaster-mitrailleur lourd "E-Web"	5 000	8D

Les explosifs sont, en outre, bien plus meurtriers dans les lieux clos. En terrain découvert, la puissance de l'explosion peut se dissiper dans toutes les directions, ce qui réduit considérablement son effet destructeur. Dans un lieu clos, par contre, la puissance de la déflagration étant concentrée, elle est toujours plus efficace.

La grenade standard employée par les troupes rebelles se présente sous la forme d'un cube de détonite enfermé dans une coque renforcée en acier chromé. On l'arme en retirant sa goupille et en appuyant sur le bouton de déclenchement de son détonateur. Elle explose ensuite au bout d'un délai fixé au préalable (4 secondes en général), que le lanceur peut modifier en tournant un petit cadran situé sur sa partie inférieure. On peut également annuler la détonation en appuyant sur le bouton de "mise en attente" et en remettant en place la goupille.

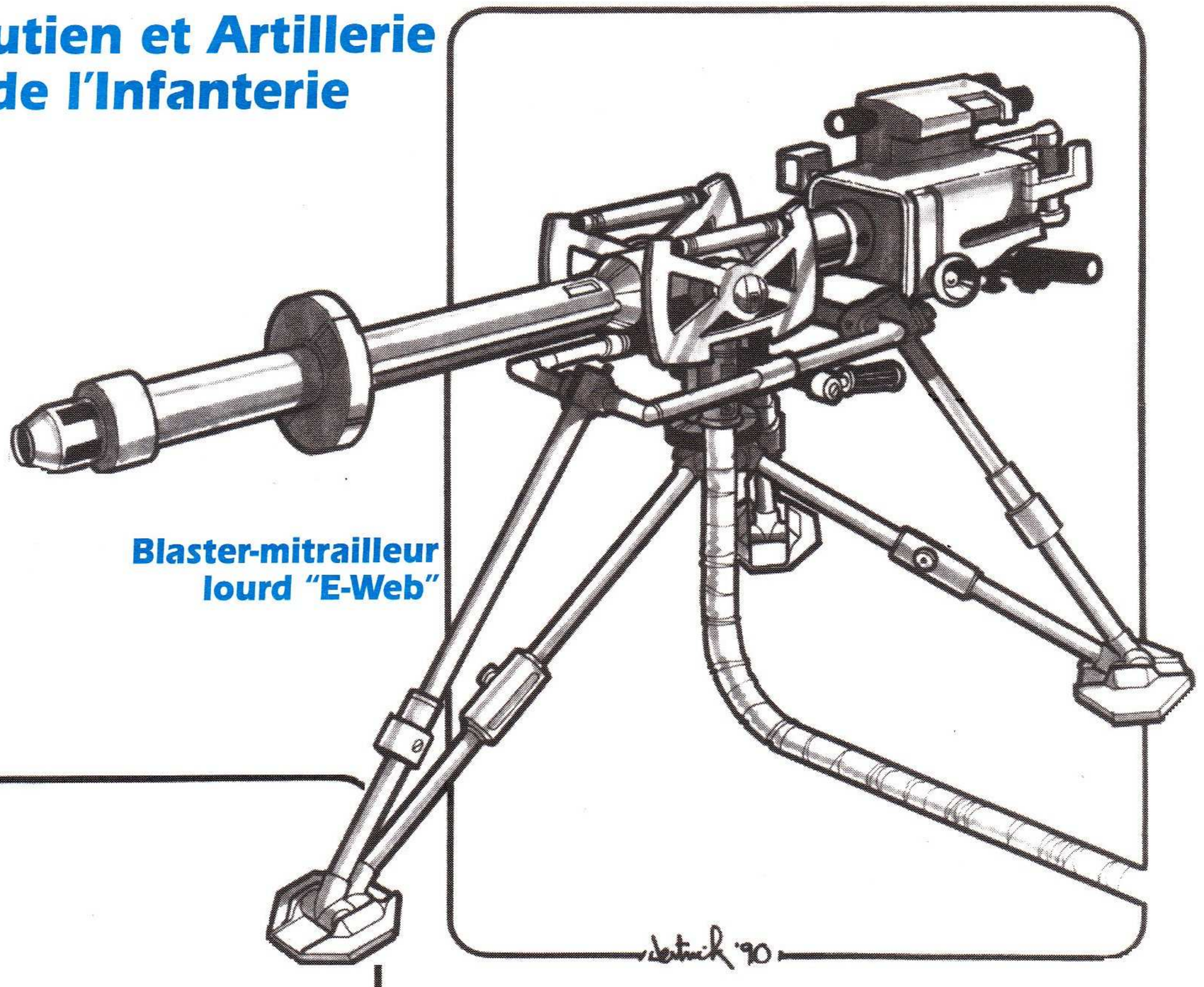
Les troupes rebelles utilisent rarement les détonateurs thermaux pendant les combats ; ils sont en effet trop instables et, si on ne les manipule pas avec soin, ils peuvent exploser prématurément en produisant des effets potentiellement dévastateurs. Les soldats du génie et des Forces Spéciales, qui ont été spécialement entraînés au maniement des explosifs, s'en servent généralement pour percer les défenses ennemies, faire sauter des obstacles, saboter des installations, etc.

Comme ils manquent souvent d'explosifs prêt à l'emploi, les soldats rebelles ont l'habitude d'en confectionner avec les moyens du bord. Ils peuvent pour cela lier ensemble plusieurs chargeurs de blaster avant de les soumettre à une surcharge, à moins qu'ils n'utilisent un détonateur à flux positif avec le couplage de puissance négatif d'un petit vaisseau. Ces explosifs de fortune ne sont guère fiables et peuvent se révéler aussi dangereux pour leurs utilisateurs que pour l'ennemi.

Armes de soutien de l'infanterie

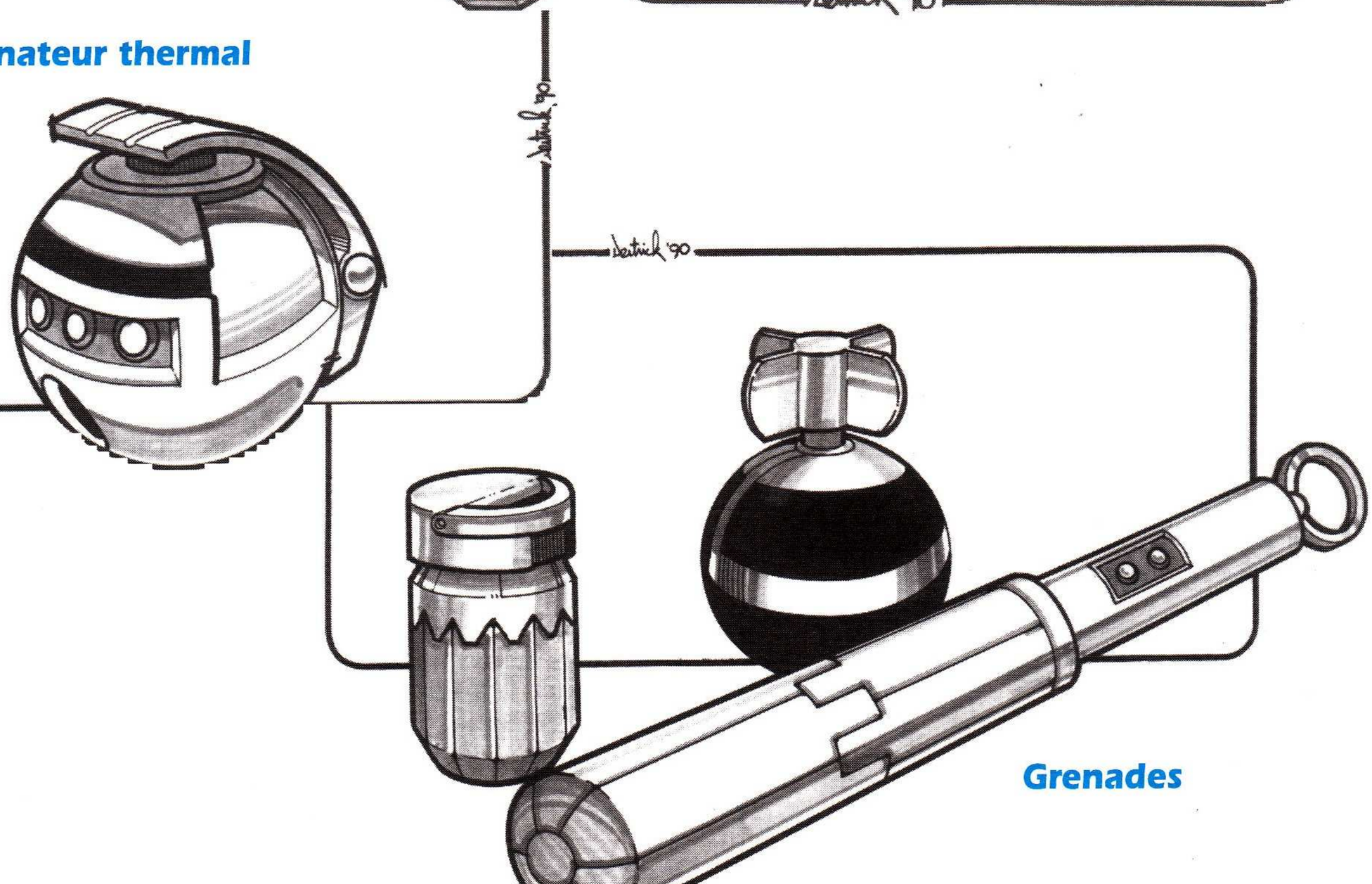
Les "armes de soutien de l'infanterie" (ASI) se définissent comme étant "des pièces d'artillerie (devant être manœuvrées par plusieurs servants) susceptibles

Armes de Soutien et Artillerie Personnelle de l'Infanterie



Blaster-mitrailleur lourd "E-Web"

Détonateur thermal



Grenades

Illustrations de David Deitrick

d'être démontées afin de pouvoir être transportées à dos d'homme par des fantassins". Ce qui revient à dire que les ASI sont essentiellement des blasters montés sur trépieds ou des pièces d'artillerie très légères. Si une arme est montée sur un véhicule, elle n'est donc pas considérée comme appartenant à cette catégorie.

L'Alliance manque cruellement d'armes de ce type — ses manufactures d'armes légères arrivent tout juste à répondre à la demande en fusils et blasters. Tant que la production industrielle de la Rébellion n'aura pas augmenté, la plupart des unités d'infanterie devront continuer à opérer sans ASI — à moins qu'elles ne parviennent à s'en procurer par leurs propres moyens.

En combat, les ASI peuvent causer de véritables ravages si on les emploie à l'encontre de fantassins sans protection. Leur puissance élevée leur permet, en effet, de tirer à longue distance et de percer la plupart des blindages. Elles sont toutefois assez encombrantes et leur installation prend toujours un certain temps. Elles sont donc mieux adaptées à remplir un rôle défensif — on les met en position et l'ennemi doit ensuite venir sur elles. Par contre, quand l'infanterie doit se déplacer, ce qui est souvent le cas lors des offensives, on doit les démonter et les transporter jusqu'à leur nouvelle position. Leurs servants sont alors lourdement encombrés, ce qui les ralentit et les rend incapables de faire feu.

Comme nous l'avons laissé sous-entendre un peu plus haut, une grande partie des ASI de l'Alliance ont, en fait, été prises à l'ennemi. C'est notamment le cas des blasters-mitrailleurs lourds "E-Web". La Rébellion en possède plusieurs centaines et un certain nombre ont été déployés autour de la Base Echo sur Hoth.

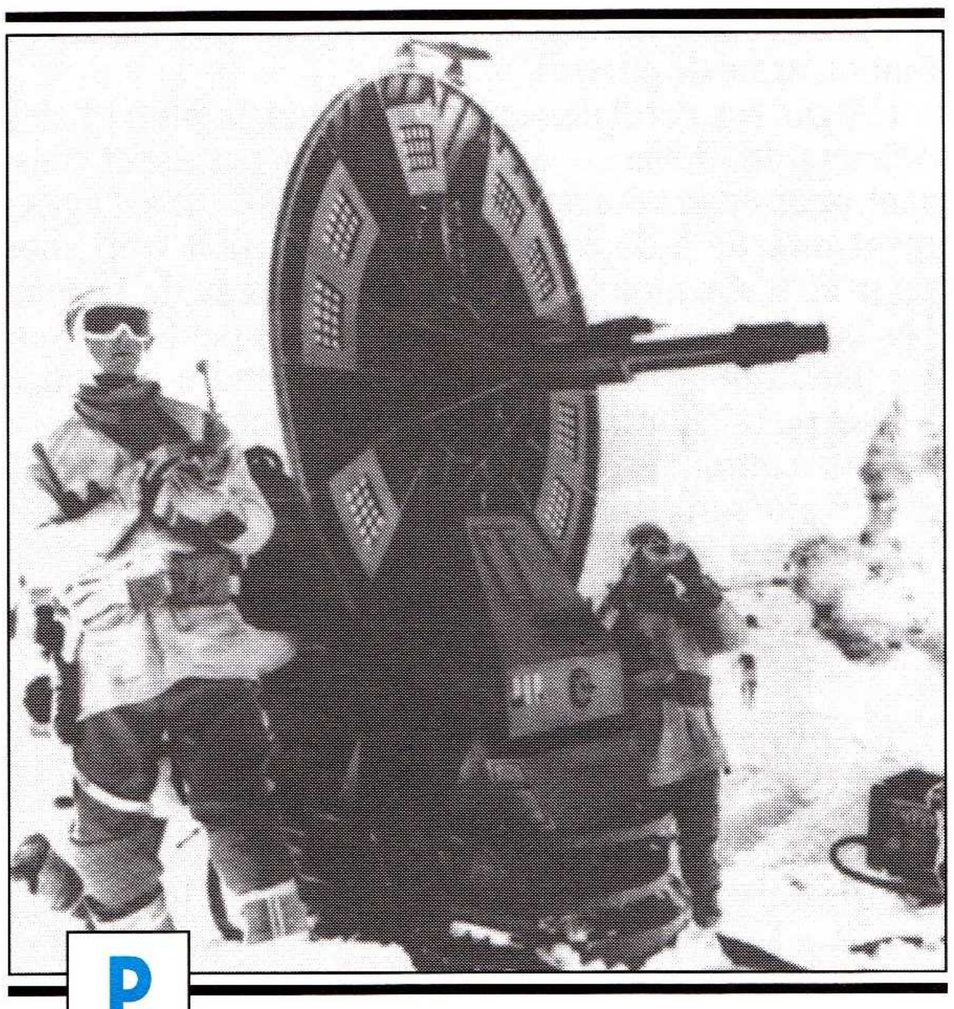
Artillerie

Il existe deux grandes catégories de pièces d'artillerie : les pièces sol/sol et les pièces sol/air. Certaines armes sont totalement polyvalentes, mais la plupart ont été conçues pour remplir avant tout une fonction spécifique.

Artillerie sol/sol

Sur le champ de bataille, trois types de missions peuvent être confiées aux pièces sol/sol : bombarder et détruire l'artillerie ennemie, bombarder et détruire les blindés ennemis, ou pilonner les troupes adverses. En règle générale, l'artillerie n'étant pas automotrice, elle doit être tractée par des véhicules lourds. Une fois sur le terrain des opérations, il faut encore les préparer à faire feu, un processus qui peut prendre entre cinq minutes et... dix heures.

C'est à ce niveau que le bât blesse pour l'Alliance. Les tactiques des Rebelles sont, en effet, basées sur des mouvements de troupes rapides visant à contrebalancer la supériorité numérique de l'adversaire et le contrôle qu'il exerce sur l'espace aérien. De plus, les vaisseaux de la Rébellion disposent rarement d'assez de place pour les transporter... sans parler des véhicules chargés de les tracter à terre. Et même si l'on trouve un moyen quelconque de les acheminer sur le champ de bataille, une fois qu'une pièce a tiré et révélé sa position, elle devient vite une proie facile pour les engins volants de l'adversaire.



LFL

P -Tour 1.4 FD d'Atgar.

L'artillerie est, par conséquent, vraiment efficace uniquement quand elle est montée sur affût fixe dans une casemate ou dans une zone où l'Empire ne jouit pas d'une indiscutable supériorité aérienne — c'est-à-dire autour des bases permanentes établies sur des planètes contrôlées par les Rebelles. Quoi qu'il en soit, l'apparition des nouveaux quadripodes et bipodes impériaux ultra blindés a eu pour effet de réduire considérablement leur intérêt, même pour la défense statique.

Canon-laser léger anti-véhicule

La pièce anti-véhicule la plus employée par l'Alliance est le canon P-Tour 1.4 FD fabriqué par Atgar. Cette arme n'est peut-être pas d'une efficacité redoutable, mais elle est surtout peu onéreuse. On trouve, en outre, facilement des Atgar sur le marché parallèle (ce

CANON-LASER LEGER ANTI-VEHICULE

Arme : P-Tour 1.4 FD fabriqué par Atgar
Type : canon-laser léger anti-véhicule
Echelle : speeder
Servants : 4
Carrosserie : 2D
Portées :
Courte : 10 m à 500 m
Moyenne : 501 m à 2 000 m
Longue : 2 001 à 10 000 m
Cadence de Tir : 1/2
Ordinateur de visée : 1D
Aire d'Effet : cible visée
Dommages : 2D+2

qui peut vous donner une petite idée de leur valeur en tant qu'arme de guerre).

L'Atgar est cordialement détesté par la plupart des officiers de l'Alliance. En effet, il n'est pas assez puissant pour endommager des blindés lourds, il est également difficile à déplacer et coûte pourtant trop cher pour être abandonné sur le terrain en cas de besoin. Les officiers se demandent donc à quoi peut bien servir une arme qui est incapable de défendre une position et de ralentir la progression de l'ennemi...

Pour couronner le tout, ses servants sont relativement vulnérables, car ils sont obligés de se tenir tous les quatre debout à côté du canon quand ils font feu. Le contrôleur de tir doit orienter l'arme en utilisant un petit joystick monté sur un ordinateur de visée portatif. Pendant ce temps-là, les trois autres servants doivent contrôler l'alimentation et surveiller le rechargement des cellules énergétiques entre chaque tir... or l'Atgar met un temps fou à se recharger.

Vus tous ses défauts, il est facile de comprendre pourquoi l'Alliance projette de ne plus utiliser ce canon-laser léger anti-véhicule. Pour l'instant, son emploi n'est justifié que par des considérations d'ordre strictement économique.

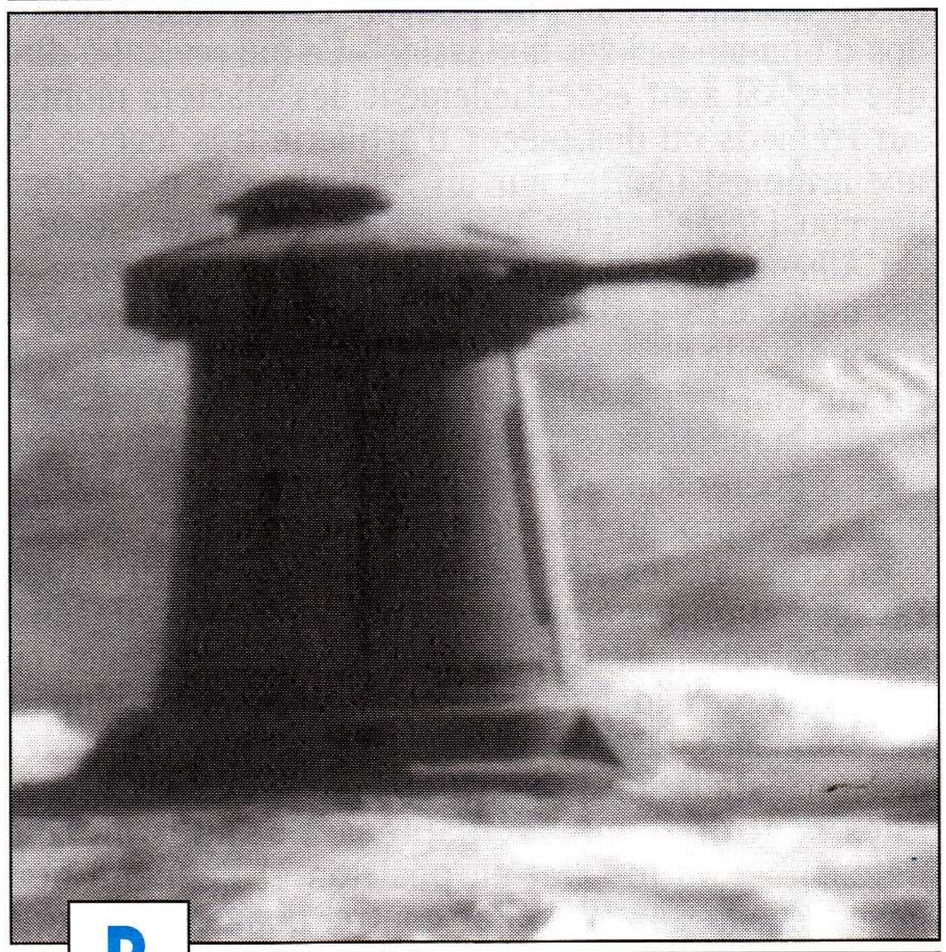
Batterie anti-infanterie

La batterie anti-infanterie standard de l'Alliance est une pièce d'artillerie bien plus performante — quoique plus coûteuse — que le canon-laser léger anti-véhicule. Conçu par les Armements Golan, ce canon était au départ destiné à repousser des assauts massifs d'infanterie contre des positions défensives fixes. Toutefois, les techniciens rebelles ont réussi à adapter cette arme à la doctrine militaire de l'Alliance en la rendant plus efficace contre les véhicules d'assaut. Et si sa puissance de feu a été notablement accrue, cela n'a pas eu d'effet trop sensible sur sa cadence de tir.

Le DF.9 Golan, le modèle le plus utilisé par les Rebelles, se présente sous la forme d'une tourelle pouvant tourner à 180°, montée au sommet d'un abri cylindrique. Les trois servants peuvent rester à l'intérieur de cet abri dont le blindage a été spécialement étudié afin de résister aux tirs de blasters. Ils peuvent y entrer par des écoutilles aménagées au sommet de la tourelle et sur le côté de l'abri.

BATTERIE ANTI-INFANTERIE

Arme : DF.9 fabriqué par les Armements Golan
Type : batterie anti-infanterie modifiée
Echelle : speeder
Servants : 3
Carrosserie : 3D
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 : 2/1
Ordinateur de Visée : 2D
Aire d'Effet : 8 m
Dommages : 4D



Batterie anti-infanterie DF.9 des Armements Golan.

Artillerie sol/air et sol/espace

Ce type d'armes est utilisé pour protéger les forces terrestres contre les attaques aériennes ou spatiales. Les armes sol/air possèdent souvent une cadence de tir élevée. Elles sont généralement conçues pour disperser dans le ciel un maximum d'énergie, de telle sorte que les véhicules ennemis puissent être abattus "au jugé" sans qu'il soit nécessaire de les viser avec précision.

Les armes air/espace, par contre, sont nettement plus puissantes et précises, mais leur cadence de tir est moins élevée. Un seul tir leur suffit généralement pour détruire un chasseur stellaire — particulièrement ceux de l'Empire qui ne possèdent aucun blindage — ou pour entamer la coque d'un croiseur, d'une corvette ou de tout autre grand vaisseau de guerre.

L'Alliance expérimente actuellement un nouveau canon à ions très puissant, en vue de l'employer pour la défense de ses bases les plus importantes. Ce canon est capable d'émettre de formidables décharges d'énergie ionique. Si une telle décharge atteint un vaisseau, elle peut alors ioniser ses appareillages électroniques et le rendre totalement incontrôlable.

Cette perte de contrôle est en principe temporaire et ne peut causer que des dommages mineurs au vaisseau touché. Le canon à ions est donc vraiment utilisable seulement s'il y a dans les parages des appareils rebelles susceptibles de tirer avantage de la paralysie du bâtiment ennemi.

L'Alliance a déployé ses canons à ions les plus puissants autour de la base édifiée sur la planète Hoth. En cas d'attaque, ils sont censés handicaper suffisamment les vaisseaux ennemis pour que le personnel de la base ait le temps d'être évacué. (Les stratèges rebelles émettent toutefois quelques réserves en ce qui concerne l'efficacité de ces armes contre de puissants vaisseaux de guerre impériaux.)

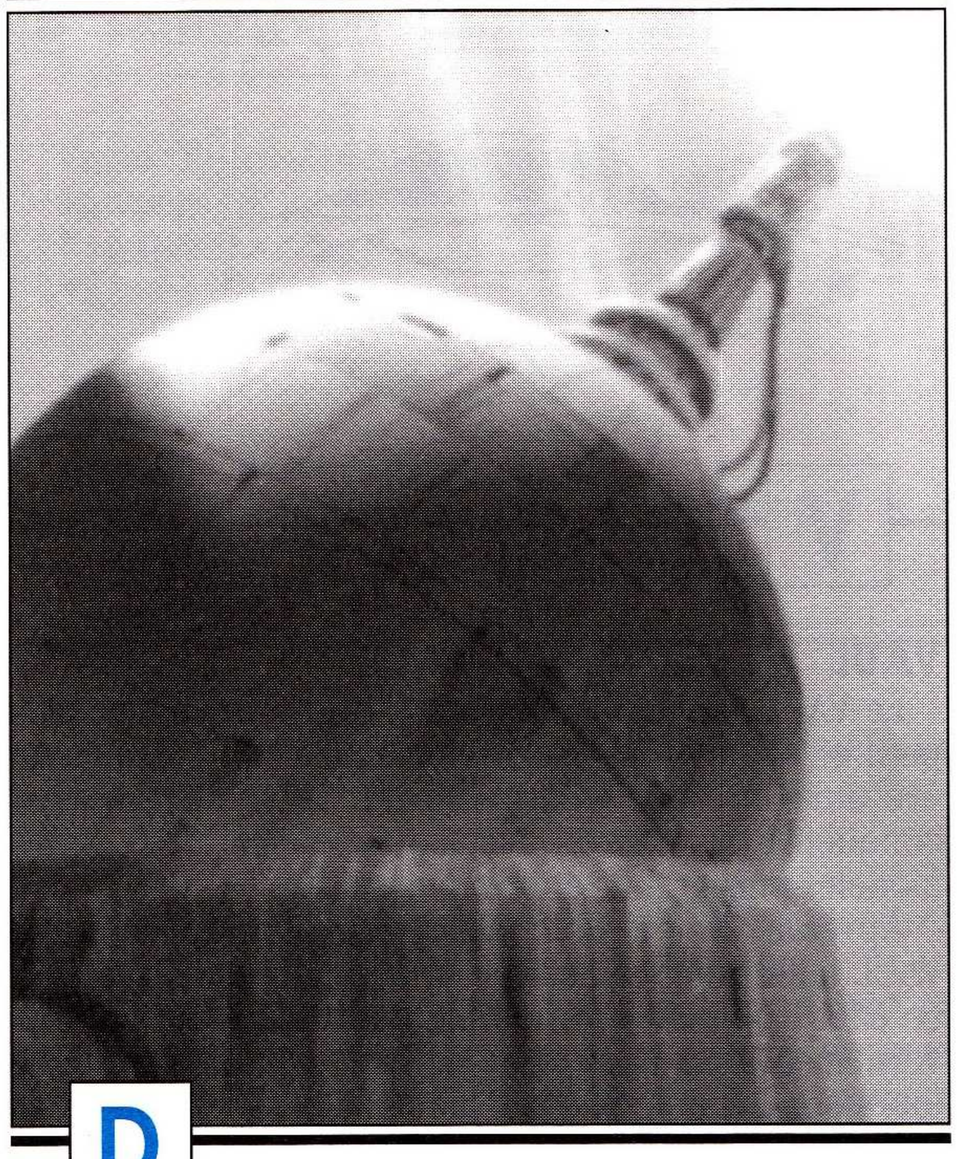
CANON A IONS LOURD

Arme : Défenseur Planétaire v-150 de Kuat Propulsions
Type : canon à ions lourd sol/espace
Echelle : vaisseau de guerre
Servants : 27
Carrosserie : 2D+2
Portées :
Courte : atmosphère
Moyenne : orbite basse
Longue : orbite haute
Cadence de Tir : 1/1
Ordinateur de Visée : 4D
Aire d'Effet : vaisseau visé
Dommages : 6D de ionisation

Canon à ions anti-orbital

Le "150" — comme l'appellent affectueusement les Rebelles — est peut-être le canon le plus puissant de tout l'arsenal des forces terrestres de l'Alliance. Et pourtant, c'est une arme "jetable", destinée à n'être employée qu'une seule fois en cas de situation désespérée, avant d'être abandonnée. Le seul 150 que possède l'Alliance a été affecté à la défense de la base de la planète Hoth. En cas d'attaque, il est censé repousser l'ennemi assez longtemps pour que la base puisse être évacuée. Il y a fort peu de chances pour qu'il soit possible ensuite d'emmener ce canon...

Les servants du 150 sont tous des soldats rebelles originaires d'Alderande. Ils sont prêts — voire désireux — de mourir à leur poste, si cela peut aider la Rébellion dans son combat contre l'Empire.



LFL

Défenseur Planétaire v-150 de KP.

Véhicules d'assaut et de combat

Les Véhicules d'Assaut et de Combat (VAC) sont des blindés à répulseurs, équipés d'armes moyennes ou lourdes. L'Alliance connaît également de graves manques dans ce secteur. Et si la doctrine militaire suggère que chaque division d'infanterie dispose d'au moins un bataillon de VAC, il n'y a guère plus de vingt-cinq pour cent des divisions rebelles qui en possèdent. Il convient toutefois de signaler que les Forces Spéciales sont largement pourvues en VAC, ce qui confère à cette importante branche de l'armée de la Rébellion une mobilité et une puissance de frappe des plus utiles.

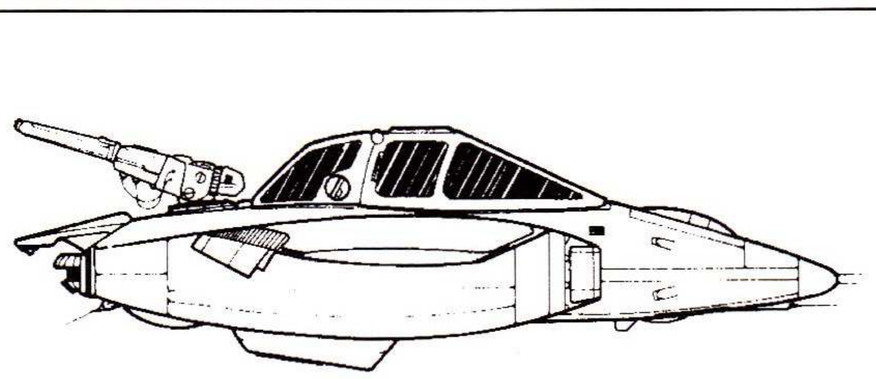
En général, l'Alliance emploie des véhicules d'assaut à la fois plus légers et plus véloces que ceux de l'Empire (qui les désigne par l'appellation "Véhicules d'Assaut Terrestres" ou "VAT"). Mais la Rébellion n'a ni les fonds, ni les usines, ni les moyens de transports qui pourraient lui permettre de fabriquer, d'entretenir et d'acheminer des engins de la taille des Jaggernauds et autres véhicules tous terrains impériaux. Quoi qu'il en soit, si elle veut s'en tenir à sa philosophie militaire, l'Alliance a tout intérêt à privilégier les VAC qui sont plus rapides et plus maniables... même s'ils sont moins puissants et dotés d'un blindage moins épais.

La Rébellion se procure des VAC en procédant de la même façon que pour ses chasseurs stellaires, ses vaisseaux et autres équipements coûteux. Des agents sont chargés d'acheter des véhicules d'occasion ou déclassés sur le marché parallèle ou auprès des gouvernements planétaires sympathisants ; les techniciens rebelles s'emploient ensuite amoureusement à les réparer et à les modifier afin d'en faire des VAC tout à fait performants. L'Alliance dispose ainsi d'une armada composée d'engins hétéroclites, rafistolés à l'aide de pièces détachées d'origines diverses.

Les VAC sont la cavalerie lourde des champs de bataille modernes. Leur mobilité permet de leur confier des missions de reconnaissance (bien qu'ils ne soient pas aussi bien adaptés à ce genre de tâche que les speeders). En outre, comme ils sont blindés et disposent d'un bon armement, ils peuvent s'engager profondément dans les lignes adverses afin d'attaquer les flancs ou l'arrière garde de l'ennemi avec de bonnes chances de réussite.

Les VAC de l'Alliance ne sont cependant pas assez puissants pour résister à des assauts en règle menés par des véhicules blindés impériaux. Les VAT sont en effet plus solides, mieux armés et — souvent — plus nombreux qu'eux. Les VAC doivent donc autant que possible éviter les affrontements avec les blindés ennemis. Ils vaut en effet mieux qu'ils tirent parti de leur grande mobilité pour attaquer les flancs adverses — avant de battre en retraite à la faveur de la confusion qu'ils peuvent créer — ou pour se liguer contre un VAT isolé ou une unité d'infanterie impériale privée de soutien.

Voici quelques exemples de VAC choisis parmi les modèles que l'on trouve le plus souvent dans l'arsenal de l'Alliance...



Karl Martin

VAUL impérial modifié.

VAUL

Le VAUL (Véhicule d'Assaut Ultra Léger) est le plus petit et le plus rapide des VAC rebelles. Il a beaucoup été employé par l'Empire lors de ses premières conquêtes planétaires, avant qu'on ne lui préfère des modèles plus grands et plus puissants.

Après avoir été abandonné par les Impériaux, le VAUL faillit tomber définitivement dans l'oubli. Il était en effet trop petit et trop frêle pour intéresser les gouvernements planétaires et les consortium privés toujours soucieux de soigner leur image de marque. Ces véhicules dépassés furent donc regroupés dans divers entrepôts militaires disséminés dans toute la galaxie, en attendant d'être mis au rebut. C'est alors que l'Alliance les découvrit...

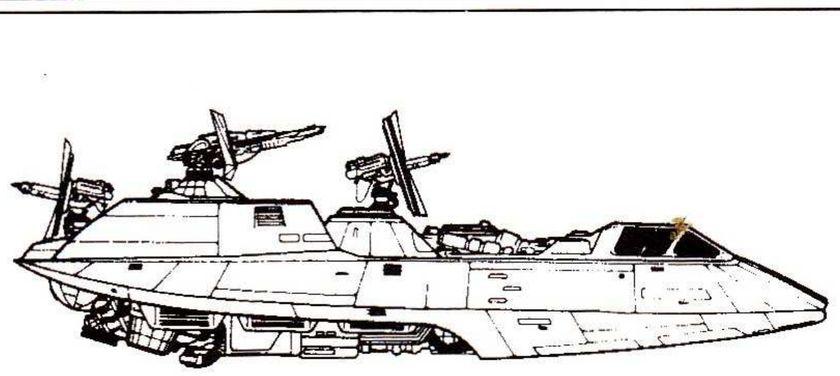
Un commando rebelle parvint à voler un grand nombre de ces engins, ainsi que du matériel lourd déclassé, lors d'un raid mené contre l'entrepôt impérial faiblement gardé de Hiffis. Chose étonnante, la plupart des VAUL ainsi récupérés se révélèrent en excellent état. A part quelques améliorations au niveau de l'alimentation et du blindage anti-rayon, les techniciens de l'Alliance n'eurent que peu de modifications à apporter à ces vieux engins pour les rendre pleinement opérationnels.

Le VAUL est un véhicule biplace, prévu pour accueillir un conducteur et un canonnier. Le conducteur contrôle le lance-grenades et les blasters montés dans l'axe, alors que le canonnier se charge du canon situé à l'arrière.

Ce canon constitue le principal défaut de conception du VAUL. Il dispose bien d'un arc de tir de 180°, mais il lui est absolument impossible de viser vers l'avant du véhicule. Pendant les assauts, le conducteurs doit donc, de temps à autre, effectuer des demi-tours rapides afin de permettre à son canonnier de tirer quelques salves vers l'avant. Il lui faut ensuite reprendre sa progression au plus vite, avant que l'ennemi n'ait eu le temps de l'ajuster avec ses armes lourdes.

Le VAUL pose d'autres problèmes, moins ennuyeux toutefois, du fait qu'il est équipé de vieux moteurs à répulsions peu performants. Il ne peut en effet se déplacer qu'à une altitude maximum de 0,60 mètres, ce qui peut représenter un sérieux handicap sur des terrains très broussailleux ou très accidentés.

En contrepartie, le VAUL est très rapide et maniable. Sa vélocité et son profil abaissé le rendent très difficile à atteindre par les canonniers ennemis. Il bénéficie également d'un excellent rayon de braquage ce qui lui autorise une grande liberté de manœuvre sur le champ de bataille — d'autant plus utile qu'il doit fréquemment effectuer des demi-tours pour utiliser son canon arrière.



Karl Martin

Rapide CAAK modifié.

VAUL REBELLE

Engin : véhicule d'assaut ultra léger impérial modifié
Equipage : 2
Passagers : aucun
Vitesse : 4D
Echelle : speeder
Carrosserie : 2D+2
Armes :
Canons-Lasers Jumelés (asservis)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 2D+2
Lance-Grenades à Concussion
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D+1
Canon-Blaster Moyen
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 5D

Rapide blindé rebelle

Le Rapide se situe juste au-dessus du VAUL dans la hiérarchie des VAC rebelles. Il est un peu plus grand et plus lent que son cadet, mais dispose aussi d'une plus grande puissance de feu.

L'appellation "Rapide" est inspirée par l'affût à rotation rapide qui est monté sur la partie supérieure du châssis de cet engin. Cet affût a été conçu afin de pouvoir être doté de différents types d'armes en fonction des besoins. La campagne publicitaire mise en œuvre au moment du lancement de ce véhicule disait d'ailleurs que le Rapide était "le nec-plus-ultra en matière de vitesse, de puissance de feu et de polyvalence" et permettait à son propriétaire "d'affronter n'importe quelle situation de combat avec des moyens appropriés."

L'Armée Impériale ne prêta aucun intérêt, ni aux publicités ni au véhicule lui-même, au plus grand dam de ses concepteurs. Le Rapide fit boire un véritable bouillon à la Compagnie d'Armements et d'Armures

Kelliak (aujourd'hui disparue) qui dut se renflouer en vendant tous ses stocks à des petits marchands d'armes et à des agents rebelles (qui opéraient sous de fausses identités).

Les Rapides rebelles sont équipés d'armes anti-véhicule et anti-personnel récupérées sur d'autres engins. Il peut y en avoir de deux à quatre par véhicule, selon la fonction que celui-ci doit remplir sur le champ de bataille. Chaque canon a en principe son servant, mais il est cependant possible de les asservir lorsqu'on manque d'effectifs.

Les Rapides possèdent également un habitacle ouvert qui est censé permettre à leur conducteur de jouir d'une bonne visibilité, mais ce détail n'est guère apprécié par les pilotes de VAC et les officiers rebelles. Il limite, en effet, considérablement la possibilité d'employer ce véhicule dans certains types d'atmosphère... tout en exposant dangereusement le conducteur aux tirs ennemis. Les techniciens essayent donc, quand ils le peuvent, de doter l'habitacle d'une meilleure protection.

Quand Mon Mothma doit se déplacer au sein d'un environnement potentiellement hostile, elle utilise généralement un Rapide modifié, équipé d'épaisses plaques de blindage et d'écrans déflecteurs.

RAPIDE REBELLE

Engin : "Rapide" CAAK modifié
Equipage : 2-4
Passagers : aucun ou deux, selon les versions
Vitesse : 3D
Echelle : speeder
Carrosserie : 3D
Armes :
1-2 Canon(s)-Laser(s) anti-véhicule
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 5D
1-2 Batterie(s) anti-infanterie
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 3D+2

Pisteur Lourd

Bien qu'il soit classé parmi les VAC, le Pisteur Lourd est plus une station de détection mobile qu'un véhicule d'assaut. Le Pisteur est, en effet, équipé d'un appareillage sensoriel perfectionné du type "Omnisonde" et d'un communicateur à longue portée qui lui permettent de signaler en permanence les mouvements de l'ennemi sur le champ de bataille. L'Omnisonde est l'équivalent rebelle du "système de surveillance audio-visuelle" (SSA) employé par les Impériaux.

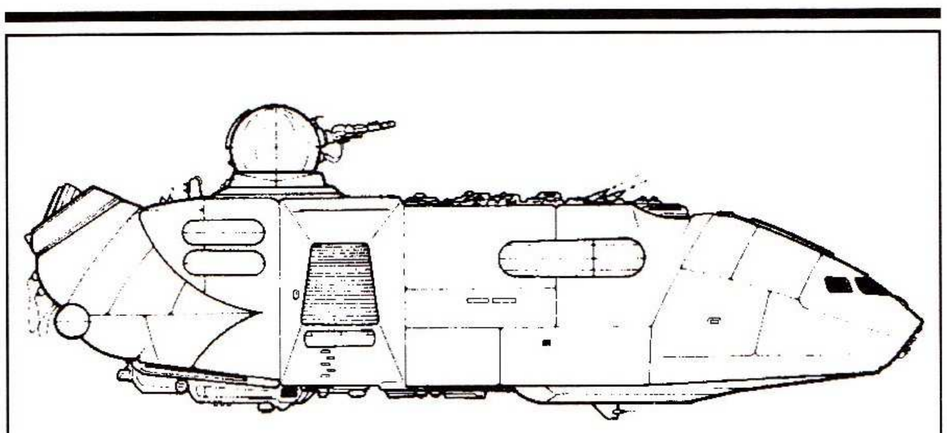
En opération, l'Omnisonde procède à des balayages de faible puissance, afin de détecter les fluctuations des champs magnétiques émis par le centre gravitationnel de la planète concernée. Son rayon sensoriel est ainsi capable de "scruter" la moindre parcelle de terrain, ce qui lui permet de repérer les mouvements des troupes adverses, même quand celles-ci sont hors de vue.

PISTEUR LOURD

Engin : Pisteur Lourd Mekuun
Equipage : 6
Passagers : 5
Vitesse : 1D+1
Echelle : quadripode
Carrosserie : 3D+2
Armes :
Un Canon-Laser Lourd
Ordinateur de Visée : 2D (4D avec l'Omnisonde)
Dommages : 4D

Le Pisteur est le VAC rebelle qui dispose du meilleur blindage, bien qu'il ne soit pas doté d'écrans déflecteurs. Il est également armé d'un énorme canon-laser manœuvré par deux servants. Ces derniers peuvent, grâce aux informations fournies par l'Omnisonde, tirer sur des cibles se trouvant à très grande distance.

Le Pisteur étant un véhicule relativement lent et assez facilement repérable, son conducteur s'arrange en principe toujours pour rester en retrait par rapport au front. Il n'y a, en effet, aucune raison pour qu'il se rapproche des combats, puisqu'il est capable d'effectuer des tirs à longue portée avec une grande précision.



Karl Martin

Pisteur Lourd Mekuun.

Véhicules de reconnaissance

Les missions de reconnaissance ont toujours une importance capitale pour les combats. Sans elles, il est impossible de connaître le terrain ou les positions occupées par l'ennemi. Bref, sans elles, il est impossible de gagner...

La plupart des opérations de reconnaissance sont aujourd'hui effectuées par des satellites et des vaisseaux spatiaux. La qualité des équipements sensoriels modernes permet en principe aux officiers d'infanterie de bénéficier à tout instant d'informations très précises sur le déroulement des combats. Toutefois, de mauvaises conditions météorologiques ou l'intervention de chasseurs et de satellites tueurs peuvent parfois gêner les opérations de reconnaissance conduites depuis l'espace. Les commandants de l'infanterie

rebelle savent donc qu'il est indispensable de posséder des véhicules terrestres spécialisés, susceptibles de prendre le relais en cas de besoin.

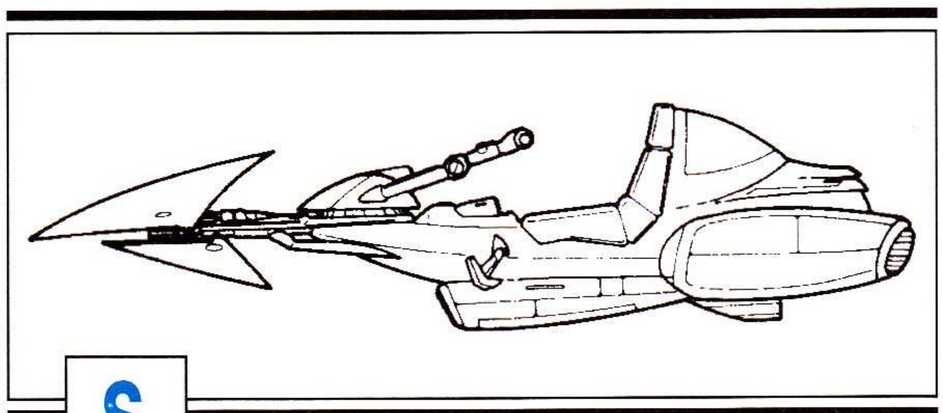
Les officiers impériaux emploient essentiellement des systèmes de détection terrestre pour savoir en permanence ce qui se passe sur le terrain, des éclaireurs à moto-jets pouvant éventuellement fournir des informations complémentaires. Le Commandement de l'Alliance, de son côté, a choisi l'option exactement opposée en ayant, avant tout, recours à des éclaireurs équipés de speeders (ou des montures animales), les senseurs à longue portée n'ayant qu'un rôle d'appoint. Ce choix tient autant à des considérations philosophiques, qu'aux contraintes économiques auxquelles l'Alliance doit toujours se soumettre.

Lorsque l'infanterie emploie des senseurs à longue portée, ceux-ci ont l'inconvénient de révéler leur position à l'adversaire. Quand beaucoup de senseurs actifs fonctionnent, l'ennemi peut même avoir une idée étonnamment précise du nombre et du type de dispositifs de détection utilisés.

Le seul moyen d'éviter cela consiste à employer des senseurs passifs — bien qu'ils soient loin d'être aussi efficaces que les modèles actifs. L'Empire disposant de moyens humains et matériels considérables, il n'attache que peu d'importance au fait que les Rebelles sachent tout sur ses troupes — dès l'instant où lui sait où se trouve son adversaire, il peut parfaitement l'écraser avant que celui-ci ait eu le temps de réagir. L'Alliance, par contre, est obligée d'adopter une attitude bien plus subtile.

Les éclaireurs rebelles sillonnent en permanence les champs de bataille. Ils n'hésitent pas à traverser les lignes de l'ennemi, à tester ses flancs et à s'enfoncer jusqu'à son arrière-garde. Le cas échéant, ils leur arrive même de mener de petits raids de harcèlement contre les points faibles qu'ils peuvent découvrir. Pendant leurs missions, les éclaireurs envoient en permanence aux postes de commandement de l'Alliance de courtes émissions codées détaillant la position, le nombre et les mouvements des troupes adverses. A la différence des rayons sensoriels, ces émissions ne peuvent pas être détectées ou décodées suffisamment vite pour que cela puisse être d'une quelconque utilité aux Impériaux. Si les techniciens de l'Empire tentaient de repérer un émetteur par triangulation, l'éclaireur concerné aurait largement le temps de se déplacer de plusieurs kilomètres et d'aller semer le trouble dans un autre secteur du champ de bataille avant que sa position ne soit connue.

L'ennemi ne peut contrecarrer ces opérations de reconnaissance qu'en envoyant ses propres éclaireurs affronter ceux de l'Alliance. Aucun autre type de troupes n'est en effet assez mobile sur le terrain pour espérer arrêter ces derniers. Cela peut alors donner lieu, à la périphérie du champ de bataille, à d'excitants affrontements entre speeders, dont les vainqueurs peuvent ensuite bénéficier d'un net avantage en matière de reconnaissance.



Karl Martin

Surtraceur Mobquet.

Motos-speeders

Les motos-jets sont les véhicules de prédilection des éclaireurs de l'Alliance. Leur vitesse et leur maniabilité exceptionnelles les rendent particulièrement difficiles à toucher. (En clair, elles sont trop rapides pour que les ordinateurs de visée des armes lourdes ennemies aient le temps de les ajuster.) Evidemment, pour que les speeders bénéficient d'une vitesse de pointe élevée, il ne faut pas qu'ils aient un blindage trop épais ou des armes trop puissantes. Mais comme ils sont censés effectuer des missions de reconnaissance, ils n'ont, en principe, pas à engager le combat avec l'ennemi.

Bien que certaines unités soient dotées de véritables modèles militaires, la plupart des speeders employés par l'Alliance ne sont que des engins civils modifiés. Les techniciens rebelles les ont rendus plus silencieux en montant des absorbeurs sonores passifs sur leurs moteurs. Les absorbeurs radiostatiques sont en principe plus efficaces, mais ils ont comme inconvénient de consommer beaucoup d'énergie et d'augmenter la puissance des ondes électromagnétiques émises par la moto.

Les techniciens ont d'ailleurs procédé à diverses modifications afin de réduire cette "signature électromagnétique" (c.-à-d., le rayonnement énergétique pouvant être capté par les senseurs ennemis). La plupart des motos ont ainsi été débarrassées de tous leurs équipements superflus : sustentateurs haute altitude, stabilisateurs civils, récepteurs longue portée, etc. Ces engins "épurés" ne sont guère plus que des moteurs à répulsion équipés de lasers et de communicateurs. Les éclaireurs de l'Alliance les désignent souvent du nom affectueux de "fers-à-repasser volants".

MOTO-SPEEDER REBELLE

Engin : "Surtraceur" Mobquet
Equipage : 1
Passagers : aucun
Vitesse : 4D+1
Maniabilité : 3D+2
Echelle : speeder
Carrosserie : 1D+2
Armes :
Un Canon-Blaster Léger
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D

Reconnaissance avec des montures animales

Il est parfois moins important d'être rapide que d'être "invisible". Il est en effet facile de comprendre qu'en certaines circonstances, il peut être crucial de

pouvoir épier l'ennemi sans que celui-ci sache qu'il est observé. Les motos-speeders peuvent parfois être employées pour ce genre de mission, mais, malgré tous les moyens technologiques mis en œuvre pour accroître leur discrétion, elles courent toujours le risque d'être repérées par les senseurs ennemis. Aussi, quand l'adversaire ne doit absolument pas savoir qu'il fait l'objet d'une surveillance, les éclaireurs de l'Alliance ont coutume d'utiliser des montures animales pour leurs opérations de reconnaissance.

Il est évident qu'un animal est extrêmement difficile à détecter, du fait qu'il n'est ni en métal ni en plastique, et qu'il n'émet aucun signal électromagnétique à proprement parler. Des radars ou des appareillages sensibles à la chaleur peuvent éventuellement le repérer, mais quelle importance cela peut-il avoir ? Après tout, ce n'est qu'un animal parmi tant d'autres...

En général, les Rebelles utilisent des montures originaires des mondes sur lesquels ils opèrent, afin que leur présence n'attire pas l'attention de l'adversaire, mais ce n'est pas forcément toujours possible. Heureusement, un petit nombre d'animaux de monte ont déjà été amenés sur diverses planètes, or certains se sont échappés et pullulent maintenant dans les régions sauvages de ces dernières. Il est donc bien peu probable qu'un Impérial soit surpris de rencontrer un tauntaun, un dewback, un fenloup ou un Piétineur Cracien, quel que soit son monde d'affectation. Et si le soldat en question est enclin à la paresse, un éclaireur rebelle a alors au moins cinquante chances sur cent de ne même pas être signalé.

PIETINEUR CRACIEN

DEXTERITE : 3D
PERCEPTION : 3D+2
VIGUEUR : 3D
Indocilité : 1D
Vitesse : 3D+2
Taille : les adultes mesurent entre 1 mètre et 1 mètre 80 au garrot.
Combat : un Piétineur peut donner des coups de griffes (dommages 3D+1) et des coups de queue (dommages 4D+2). Comme c'est un herbivore, cet animal est doté de solides dents plates et fibreuses, mal adaptées au combat.
Compétence : *Déplacement Silencieux* 4D.
Comment utiliser les Piétineurs dans le jeu de rôle : les PJ peuvent rencontrer des Piétineurs utilisés comme montures sur beaucoup de planètes des environs du Secteur Corporatif. Ces animaux peuvent transporter un chargement de 100 kilos, ou un cavalier avec une charge de 50 kilos.

Piétineurs Craciens

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les Piétineurs Craciens sont étonnamment silencieux quand ils courent. Ces animaux remarquablement agiles se déplacent, en effet, avec une grande légèreté en faisant très peu de bruit. On pourrait s'attendre à ce qu'ils "piétinent" lourdement quand ils sont lancés au galop, mais ce n'est absolument pas le cas.

Le Piétineur Cracien est un animal extrêmement loyal et obéissant, dont l'intelligence est comparable à celle de la plupart des animaux domestiques. On peut lui apprendre à réagir à des ordres verbaux ou à des gestes ; il est en outre souvent capable de faire la différence entre un "ami" et un "ennemi"... surtout si ce dernier porte une armure blanche. Il est également possible de lui enseigner à attaquer sur commande.

Le Piétineur combat avec une grande férocité. Il possède des pattes antérieures aux griffes acérées et une queue puissante capable de décapiter facilement un soldat impérial. Ses pattes postérieures sont également griffues et peuvent asséner de redoutables ruades.

On trouve des Piétineurs sur les cinq planètes du système Craci, qui se situe juste à la frontière du Secteur Corporatif. Ils sont domestiqués depuis de longues années et il en existe aujourd'hui des millions répartis sur divers mondes habités de la galaxie.



Allen Nunis

Le Piétineur Cracien, une bête de somme de l'Alliance Rebelle.

Transports de troupes

Cette section est consacrée aux véhicules de transport terrestres : traîneaux à répulseurs, esquifs, etc. Ces engins ont été conçus afin d'amener les unités d'infanterie sur les champs de bataille. Ce ne sont pas de véritables véhicules de combat, car ils sont mal armés et peu blindés, et sont censés être pilotés par des non combattants.

Ils ont toutefois une grande influence sur le bon déroulement des opérations. Avec les moyens de transport dont disposent aujourd'hui les deux camps — speeders, véhicules aériens, vaisseaux spatiaux, etc. — une ligne de front peut parfaitement se déplacer de

plusieurs dizaines de kilomètres par jour. Il est donc indispensable que l'infanterie soit très mobile, si l'on ne veut pas qu'elle soit débordée, encerclée... et anéantie. Qu'il faille mener une offensive ou battre en retraite, les fantassins doivent toujours pouvoir suivre le reste de l'armée, sinon cela signifierait leur arrêt de mort.

En plus de troupes, les véhicules de transport peuvent acheminer des munitions, du ravitaillement, du matériel de communication, des équipements médicaux et tout ce qui peut être utile à une armée en campagne.

Véhicules mécanisés légers

Les VML rebelles sont pour la plupart des véhicules civils, dotés d'un blindage destiné à protéger leur équipage et leurs passagers, et, éventuellement, d'une arme de faible puissance, montée au-dessus de leur cabine. Bien plus légers que leurs homologues impériaux qui bénéficient souvent d'un blindage plus épais, les VML de l'Alliance sont aussi plus rapides, même s'ils ne peuvent pas encaisser autant de dommages. Les troupes rebelles doivent donc être débarquées à distance respectable du front, car personne n'aimerait se retrouver à l'intérieur d'un VML alors que celui-ci est soumis aux tirs de l'ennemi : l'expression "piège à rat" conviendrait alors tout à fait à ce genre de situation.

Camion speeder

Le camion speeder est le mode de transport le plus employé sur le terrain. Il s'agit pour l'essentiel d'un engin civil équipé de répulseurs modifiés et d'une rampe de chargement élargie. Ce type de véhicule est en vente libre. L'Alliance n'a donc aucune difficulté à en trouver et il suffit de leur faire subir quelques modifications mineures pour en faire des transports de troupes.

En général, les camions speeders ne sont pas dotés d'armes, même quand ils doivent être utilisés pour des opérations militaires. Ils ne sont, en effet, pas conçus pour le combat, et si jamais ils se trouvent impliqués dans un affrontement, cela ne peut que signifier que quelqu'un, quelque part, a commis une lourde erreur. L'Alliance n'a pas d'armes à gâcher, et celles dont elle dispose sont réservées, en priorité, aux véhicules qui sont censés participer directement aux combats : VAC, speeders, etc.

Certains conducteurs ont "obtenu" (dieu seul sait comment) des fusils-blasters, et même des blasters-mitrailleurs, qu'ils ont montés sur leur propre véhicule. Cette pratique est assez mal considérée par l'Alliance, car elle risque de donner aux conducteurs en question un faux sentiment de puissance qui pourrait les amener à prendre des risques inutiles.

CAMION SPEEDER REBELLE

Engin : Camion Speeder Trast A-A5 modifié
Equipage : 3
Passagers : 25 hommes de troupe
Vitesse : 1D+2
Echelle : quadripode
Carrosserie : 1D+2
Armes : aucune

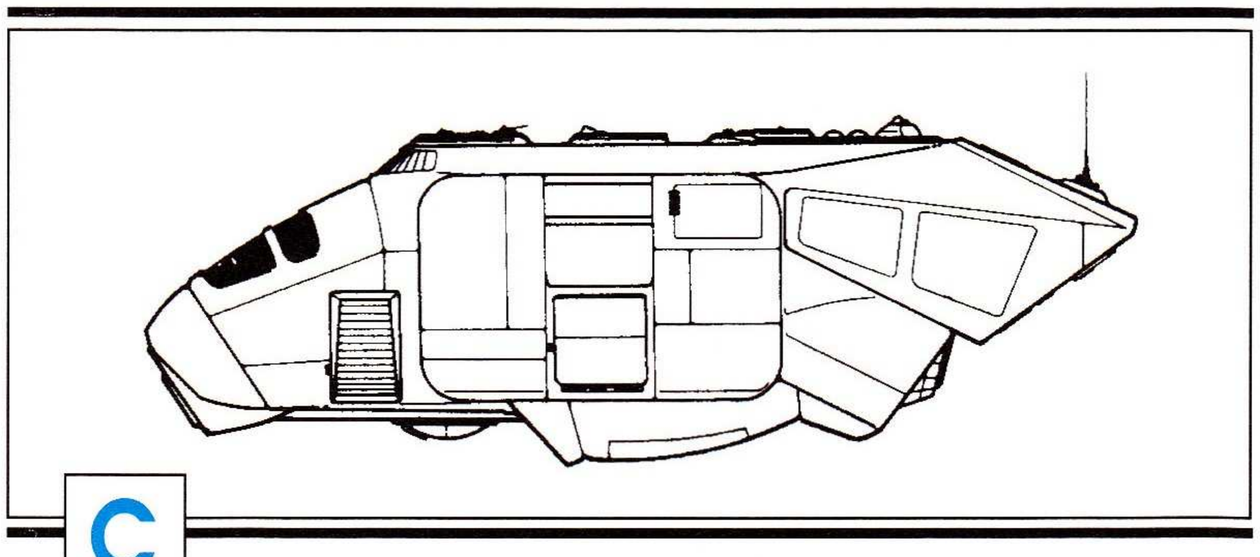
Navette baladeuse

"Navette baladeuse" est une expression du jargon rebelle, employée pour désigner tous les landspeeders déclassés ou accidentés qui ont subi des réparations et des aménagements destinés à en faire des véhicules de transport militaires. Il existe des navettes baladeuses de toutes tailles, de toutes formes et de tous modèles — l'Alliance utilisant toujours tous les types de véhicules à sa disposition.

Bien que beaucoup de navettes baladeuses ne puissent pas transporter autant de soldats que les camions speeders, elles sont en général plus rapides et mieux armées que ceux-ci. En effet, alors que les camions speeders doivent se contenter de rester hors de la zone des combats, les navettes, quant à elles, sont souvent amenées à opérer au cœur de l'action.

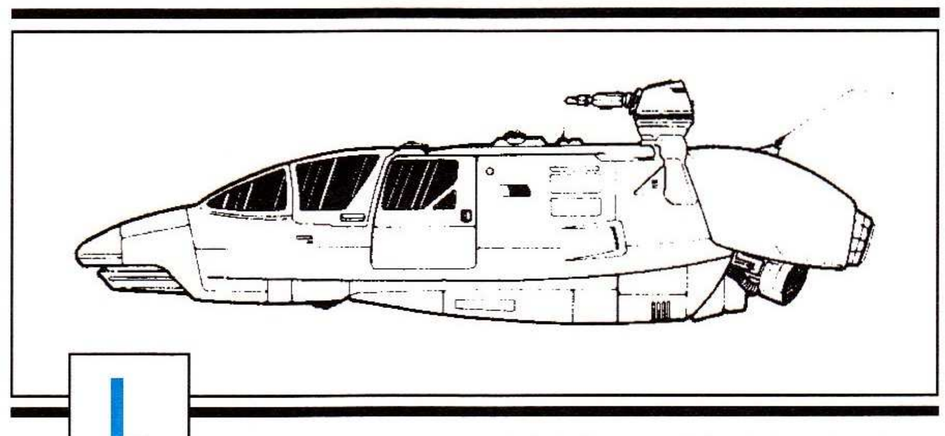
Pour être vraiment utilisable, une navette baladeuse doit être capable de traverser les "points chauds" des champs de bataille. Elle doit même pouvoir opérer sur la ligne de front, afin d'acheminer des cellules énergétiques, des munitions ou des blessés. Certaines ont été aménagées en antennes médicales de secours et disposent d'équipements médicaux rudimentaires, d'un médecin ou d'un Droïd médical.

On équipe parfois les navettes baladeuses de tourelles à manœuvre manuelle, car les dispositifs automatisés ont tendance à avoir une influence négative sur leur vitesse de pointe. De toute façon, leurs conducteurs ont rarement l'opportunité de faire eux-mêmes usage de leurs armes, car il est déjà assez difficile comme cela de piloter ces engins afin d'éviter les cratères, les épaves embrasées, les airspeeders abattus et tous les obstacles qu'ils peuvent rencontrer sur le terrain. Un canonnier peut alors se révéler extrêmement utile.



Karl Martin

Camion Speeder Trast A-A5 modifié.



Karl Martin

Landspeeder modifié Flèche-23 d'Aratech.

NAVETTE BALADEUSE TYPIQUE

Engin : landspeeder modifié "Flèche-23" d'Aratech
Equipage : 2
Passagers : 5
Vitesse : 4D
Maniabilité : 2D+1
Echelle : speeder
Carrosserie : 3D
Armes :
Canon-Laser
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D
Lance-Grenades à Concussion
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 3D+1

ESQUIF A PERSONNEL

Engin : esquif de transport à répulseurs
Equipage : 1
Passagers : 15
Vitesse : 1D
Echelle : speeder
Carrosserie : 1D
Armes : aucune

Esquif à personnel

L'esquif à personnel appartient à la catégorie des VML, bien qu'il opère rarement au cœur même des combats. Ce véhicule de transport découvert, équipé de répulseurs est lent, peu maniable et extrêmement vulnérable à tous les types d'attaques.

Comme son nom peut le laisser présager, l'esquif à personnel est couramment employé pour transporter du personnel au sein d'une base, d'un avant-poste ou de toute autre installation du même type, partout où les risques d'attaques sont relativement faibles. Ils servent à conduire des pilotes de chasse jusqu'à leur appareil, à acheminer des voyageurs jusqu'à leur vaisseau, à déplacer du matériel lourd ou des marchandises, etc.

Les esquifs rebelles ont tendance à être légèrement plus rapide que les modèles du commerce et ils sont tous équipés d'un communicateur mono-canal. Le conducteur prend place dans le coin avant-gauche de l'engin et contrôle la vitesse et la direction par le biais de manettes et de leviers.

Airspeeders

Les airspeeders sont des engins à répulseurs pouvant voler à des altitudes de l'ordre de 250 000 mètres et atteindre des vitesses supérieures à 800 kilomètres/heure. Ils sont bien plus solides que les motojets et sont capables de transporter des charges plus importantes (de l'armement, la plupart du temps).

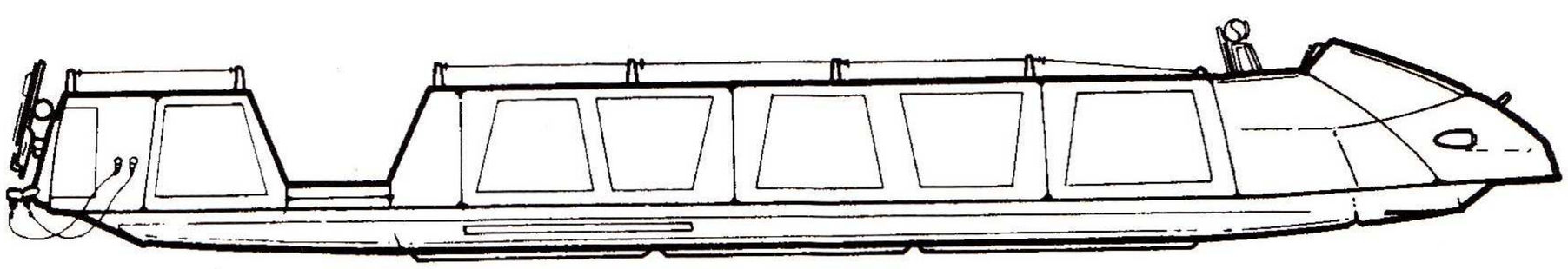
En combat, les airspeeders peuvent accomplir à peu près les même genre de missions que celles dévolues aux "avions" des mondes primitifs : reconnaissance, couverture aérienne, attaques anti-véhicule et anti-personnel, bombardements,... Comme ils sont difficiles à abattre et peuvent intervenir dans de brefs délais, ils sont parfaitement adaptés aux conceptions guerrières de l'Alliance.

Beaucoup d'airspeeders sont fabriqués à partir de châssis ou d'appareillages récupérés sur des chasseurs déclassés, ce qui leur confère une grande fiabilité. Ces engins sont, certainement, les armes les plus puissantes et les plus solides que possède l'Alliance. Ce sont d'ailleurs les seuls engins capables d'affronter les terrifiants nouveaux quadripodes et bipodes impériaux.

Tactiques des airspeeders

Le Groupe Rogue de la Base Echo édifiée sur Hoth fut, certainement, le premier escadron de chasse de l'Alliance dont les membres pilotaient également des airspeeders. Son chef, Luke Skywalker, mit au point avec le concours de Beryl Chiffonage (un théoricien militaire rebelle) tout un ensemble de tactiques utilisables par des escadrons d'airspeeders pour lutter contre les quadripodes impériaux.

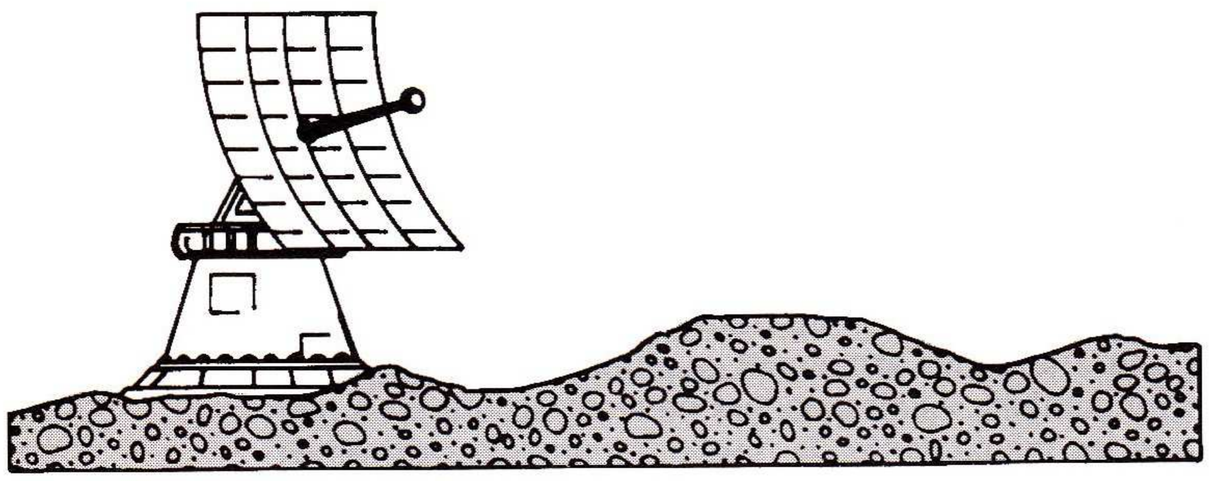
Ces manœuvres, nées de l'expérience de pilote de Skywalker et de la parfaite connaissance des tactiques de combat impériales de Chiffonage, sont aussi innovatrices qu'audacieuses. Elles forment ce qu'on appelle aujourd'hui la "Doctrine Rogue" et sont à la base de



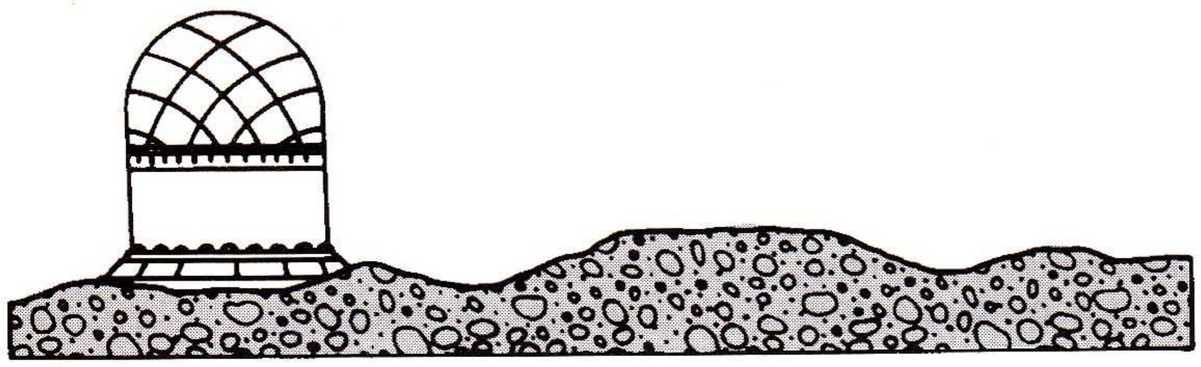
Karl Martin

Esquif de transport à répulsion.

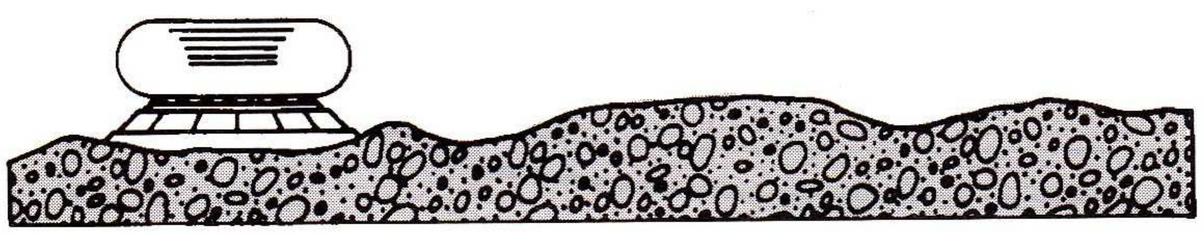
Senseurs de surface



Parabole Sensorielle Unidirectionnelle



Globe Sensoriel Omnidirectionnel



Dispositif Sensoriel Omnisonde

Les bases et les avant-postes de l'Alliance emploient généralement trois types de senseurs de surface. Chacun a ses avantages et ses inconvénients, c'est pourquoi les experts militaires rebelles considèrent qu'ils doivent être combinés tous les trois.

Les Paraboles Sensorielles Unidirectionnelles émettent un rayonnement étroit et concentré. Leur technologie est très similaire à celle employée pour les Récepteurs d'Energie (RE) des vaisseaux spatiaux. Ce type de senseur est idéal pour obtenir des informations détaillées et spécifiques sur une cible qui a déjà été repérée. Par contre, il est pratiquement inutilisable comme instrument de détection, car il ne peut couvrir qu'une zone très réduite.

Le Globe Sensoriel Omnidirectionnel — qui n'est en fait rien d'autre qu'un Transceveur Plein-Spectre terrestre — est, quant à lui, un excellent senseur de détection. Il peut, en effet, scruter une très large zone autour et au-dessus de lui, ce qui le rend capable de repérer aussi bien des vaisseaux en approche que des unités terrestres. Ce genre d'appareil a toutefois le défaut de ne pas pouvoir fournir d'informations très précises.

Le nouveau Dispositif Sensoriel Omnisonde permet de résoudre certains problèmes posés par les deux types présentés ci-dessus. En effet, les rayons de ces senseurs possèdent un certain nombre "d'angles morts", dont l'ennemi peut facilement tirer parti si le terrain environnant est accidenté. L'Omnisonde, par contre, utilise les forces émises par le centre gravitationnel des planètes pour littéralement "scruter" le sol, sans être affecté d'aucun angle mort.

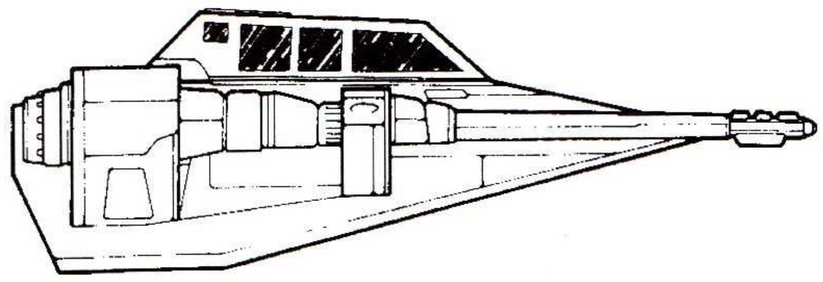
L'Omnisonde permet d'obtenir des renseignements bien plus précis et détaillés que ceux fournis par le Globe Omnidirectionnel, mais il ne peut détecter que des objectifs exclusivement terrestres. Si un objet évolue à plus de deux mètres au-dessus du sol, il ne peut pas être repéré par ce genre d'instrument.

Combiner ces trois types de senseurs, afin de procurer une couverture totale à une installation terrestre, présente un intérêt évident. Le Globe Omnidirectionnel et le Dispositif Omnisonde peuvent permettre de détecter très vite une attaque aérienne ou terrestre. Une fois que c'est fait, la Parabole Unidirectionnelle peut ensuite fournir un grand nombre d'informations détaillées sur les forces repérées.

Stephen Crane

AIRSPEEDER DE L'ALLIANCE REBELLE

Engin : speeder des neiges militaire de l'Alliance Rebelle
Note : *ces caractéristiques remplacent celles données dans le* Guide de Star Wars.
Equipage : 2
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 10 kilogrammes
Vitesse : 5D+2
Maniabilité : 3D
Echelle : speeder
Carrosserie : 3D
Armes :
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages Combinés : 4D+2
Harpon Energétique
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 3D (ou rien, si un câble de halage et un disque à fusion sont employés)
Altitude Maximum : 175 kilomètres



Karl Martin

Speeder des neiges militaire de l'Alliance Rebelle.

toutes les tactiques classiques employées par les airspeeders. En voici quelques exemples :

Mode d'attaque Delta

Il s'agit d'une tactique d'approche classique, utilisable quand un escadron d'airspeeders doit attaquer un quadripode impérial. Les speeders se dirigent droit sur leur objectif en essayant d'attirer sur eux les tirs du quadripode afin que celui-ci délaisse ses autres cibles et que son pilote éprouve une certaine nervosité (même si les blasters des speeders ne peuvent pas percer le blindage du quadripode, personne n'a envie de risquer une collision avec un engin lancé à toute allure). Les speeders avancent en file indienne, de façon à présenter le minimum de surface aux canonniers impériaux.

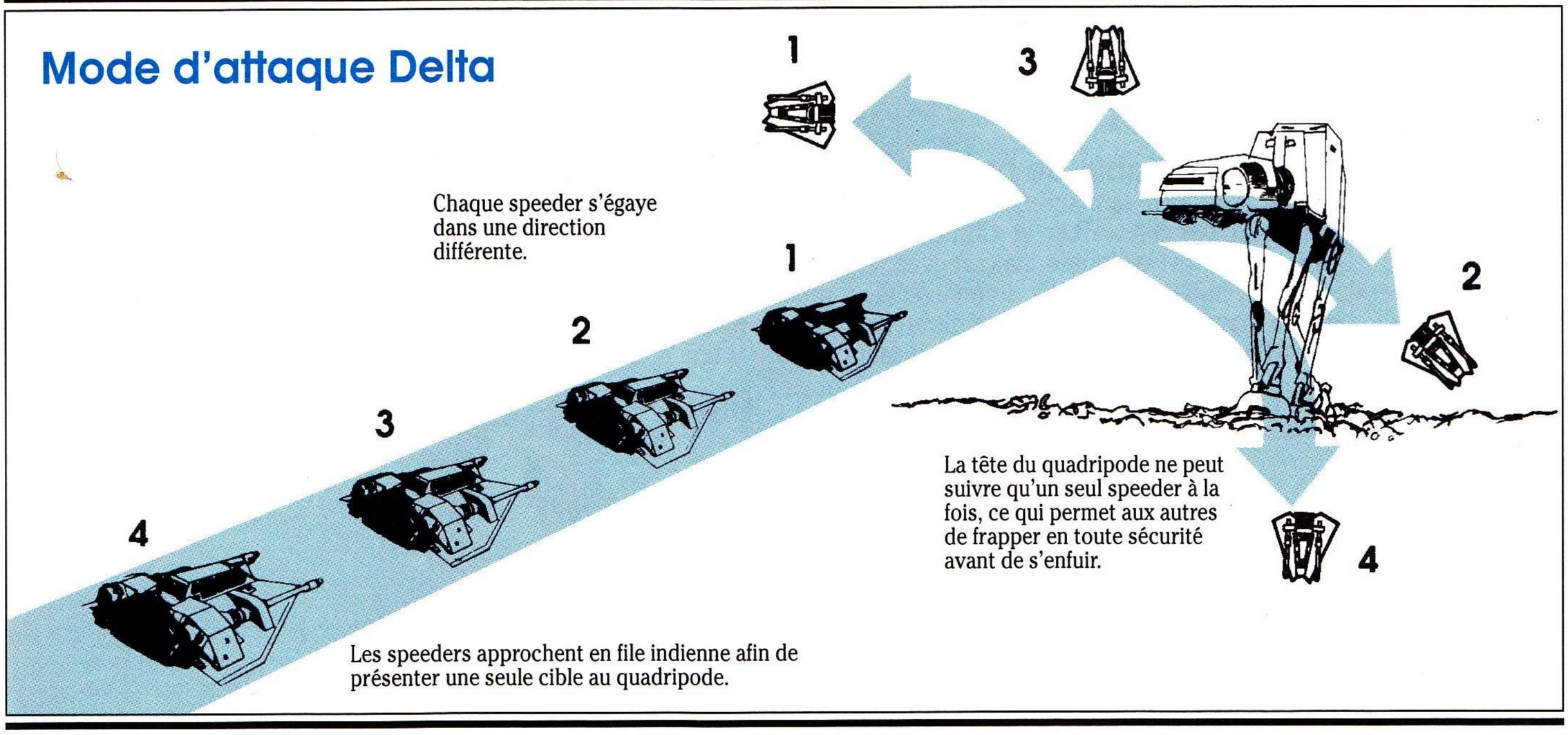
Lorsqu'ils arrivent à portée de tir, les pilotes doivent adresser une brève salve au quadripode avant de virer brutalement. Chaque appareil doit alors virer dans une direction différente, car le blindé impérial ne peut ajuster qu'une seule cible à la fois. Une fois hors de portée, les speeders peuvent ensuite se regrouper en vue d'une nouvelle attaque.

Il s'agit en fait d'une variante à grande échelle du jeu du "chat et de la souris". Si les Impériaux gardent leur sang-froid, ils peuvent éventuellement abattre quelques speeders sans risquer d'encaisser beaucoup de dommages. Par contre, s'ils flanchent, les speeders s'en sortiront indemnes.

L'Attrape-Bantha

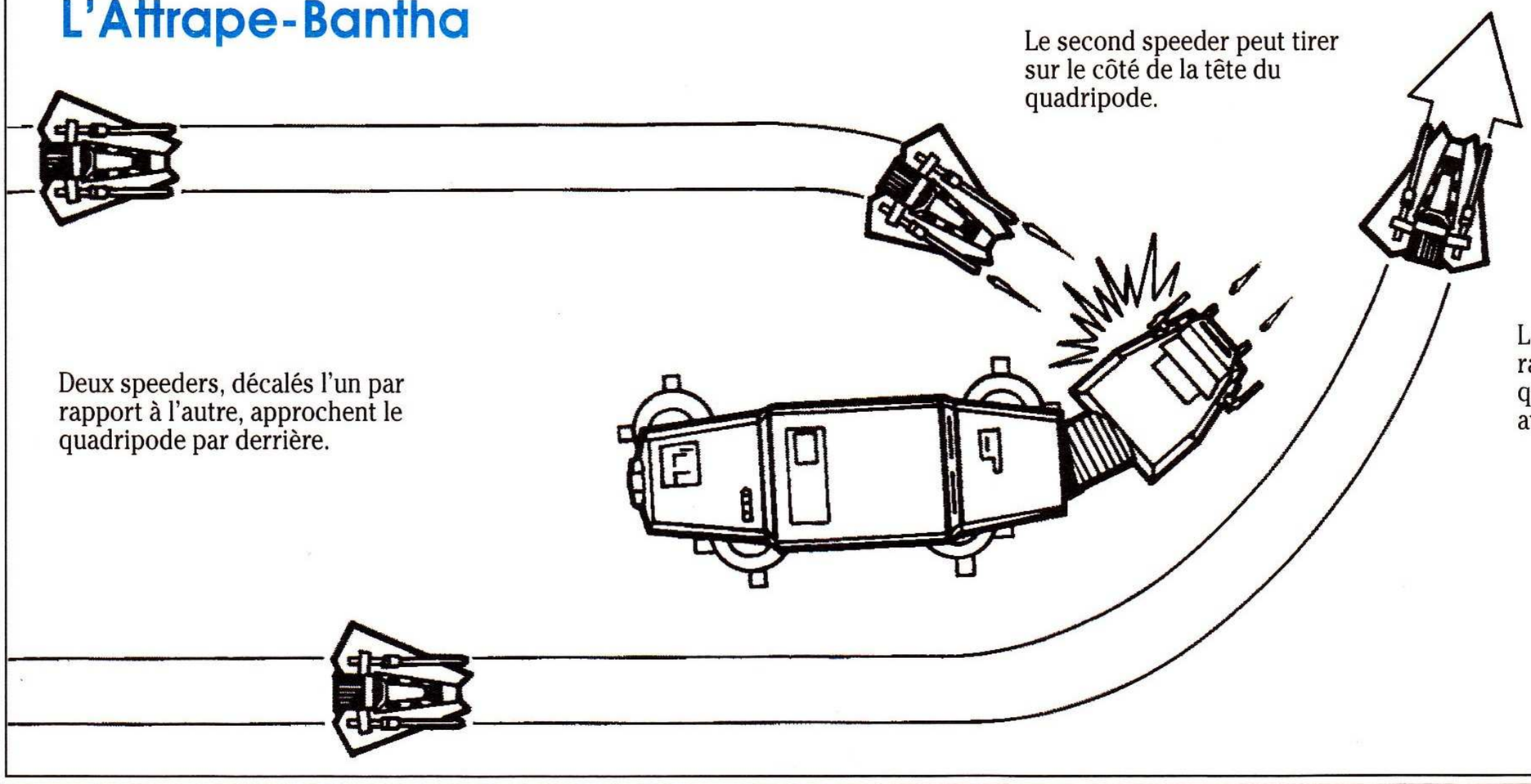
Cette manœuvre est dérivée d'une "fantaisie" que Luke Skywalker exécutait souvent avec son vieux Skyhopper T-16 sur Tatooine. A l'époque, il aimait particulièrement s'approcher d'un Bantha par derrière, avant de se rabattre brutalement devant lui. A ce moment-là, l'animal tournait généralement la tête pour

Mode d'attaque Delta



Jacqueline M. Evans

L'Attrape-Bantha



Stephen Crane

voir ce qui venait de l'attaquer et il présentait alors un bon profil au coéquipier de Luke qui était resté un peu en retrait à bord d'un second T-16.

Celui-ci pouvait alors tirer un mince rayon laser dans l'oreille de l'animal. Ce rayon était toujours de très faible puissance et (pratiquement) inoffensif. Lorsqu'il tombait à côté de l'oreille, le Bantha ne le remarquait généralement même pas. Par contre, s'il touchait sa cible, l'animal désemparé se livrait ensuite à une série de ruades du plus bel effet.

La manœuvre employée contre les quadripodes impériaux a beaucoup de points communs avec cette mauvaise blague. Deux airspeeders s'approchent du blindé par derrière. L'un d'entre eux accélère alors, avant de se rabattre brutalement devant la tête du quadripode. Celui-ci le suit alors avec ses canons, ce qui permet au second speeder de mitrailler les points faibles de sa tête et de la jonction de son cou.

Harpon et câble de halage

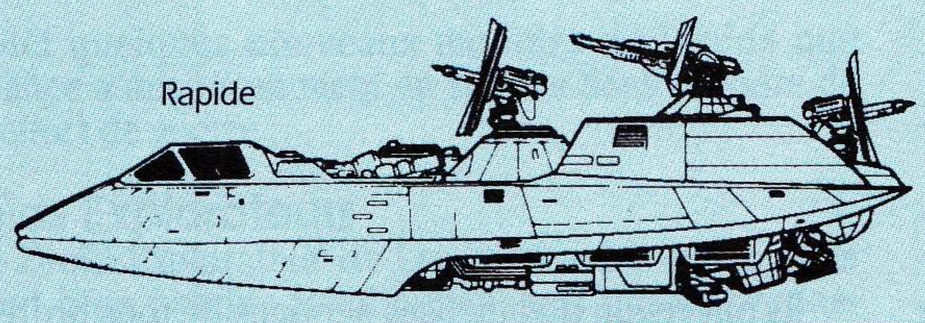
Voici peut-être la manœuvre la plus dangereuse mise au point par Skywalker et Chiffonage. Quoi qu'il en soit, si elle est exécutée avec succès, c'est aussi celle qui peut infliger le plus de dommages à un quadripode. Cette manœuvre nécessite l'emploi d'un câble de halage attaché à un harpon à haute puissance, doté d'un disque à fusion. Ce matériel a été spécialement conçu par Chiffonage en vue de ce type d'utilisation.

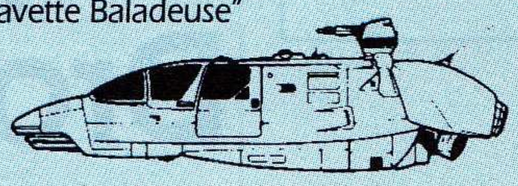
Le pilote du speeder doit, pour commencer, plonger vers les pattes d'un quadripode. Une fois à bonne portée, son canonnier peut alors tirer le harpon, dans l'espoir que son disque à fusion magnétique se fixera solidement à l'une des pattes du blindé impérial. Si tout se passe comme prévu, le pilote exécute ensuite plusieurs cercles autour de l'adversaire.

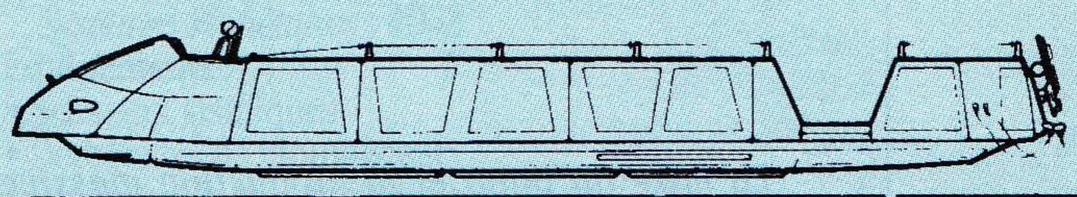
Le câble de halage attaché au harpon s'enroule autour des pattes du quadripode, et quand celles-ci sont suffisamment enchevêtrées, le canonnier doit larguer l'autre extrémité du câble (cette extrémité est également dotée d'un disque à fusion magnétique réglé pour se fixer sur le tronçon de câble le plus proche). Si le quadripode poursuit alors sa progression, il a toute les chances d'être déséquilibré et de s'effondrer sous la force de son propre poids.

Naturellement, cette manœuvre pose un certain nombre de problèmes. Ainsi, du point de vue du pilotage, tourner autour des pattes d'un TB-TT est loin d'être une tâche facile. Le canonnier doit, en outre, réussir un tir d'une extrême précision, ce qui n'est pas à la portée du premier venu. Si l'on tient compte de ces deux facteurs, on comprendra que les chances de succès d'une attaque de ce type sont relativement faibles.

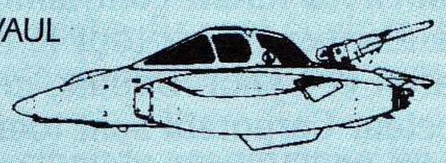
Guide de Reconnaissance des Véhicules d'Assaut Terrestres de l'Alliance

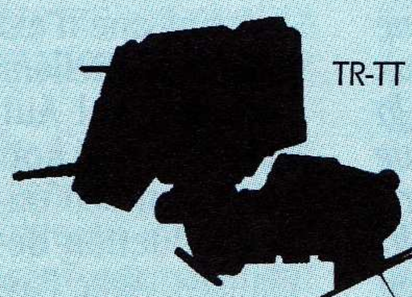

Rapide

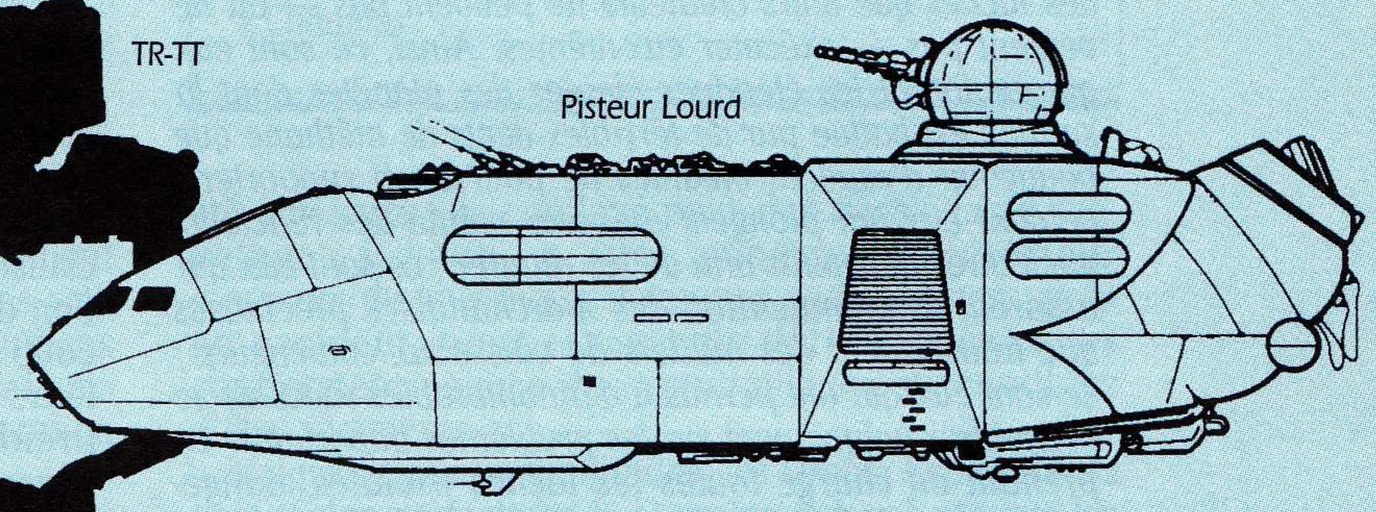

"Navette Baladeuse"


Esquif à Personnel

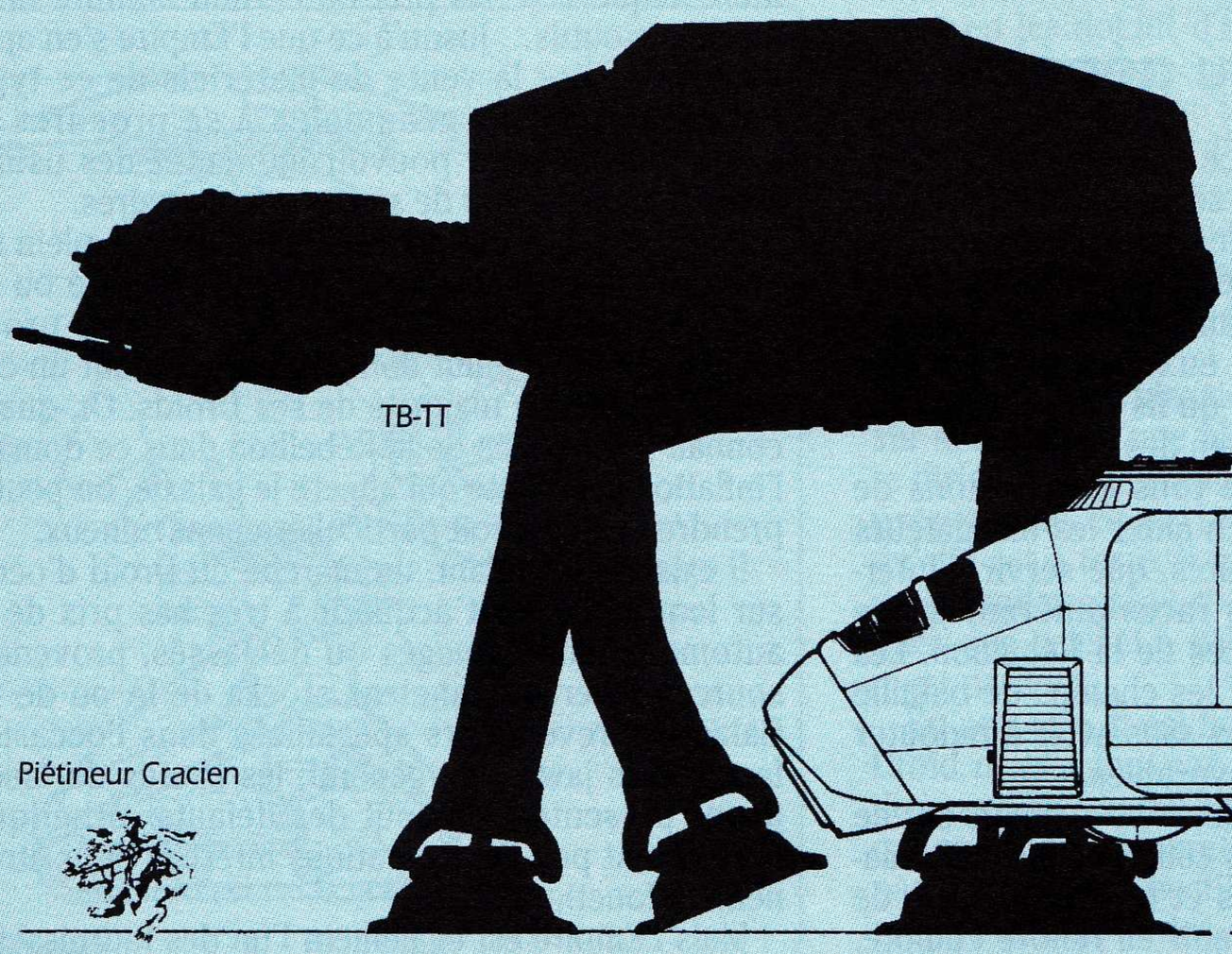

Moto-Speeder


VAUL

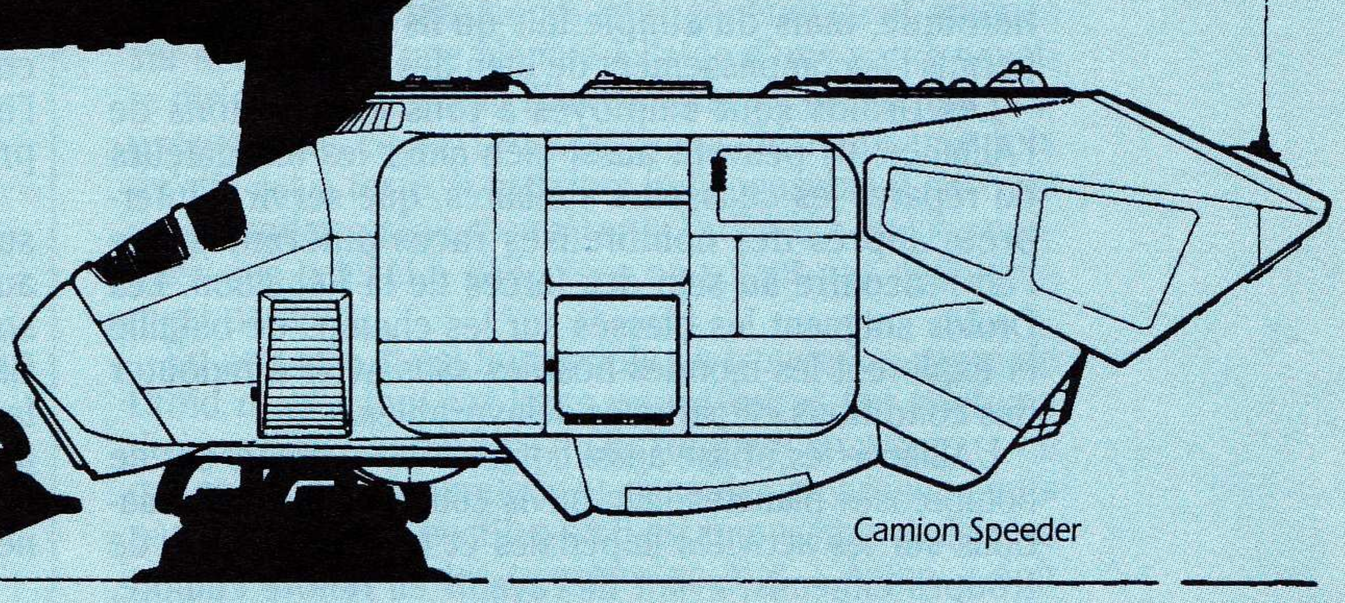

TR-TT


Pisteur Lourd

Les silhouettes de TR-TT et de TB-TT sont destinées à faciliter les comparaisons.


TB-TT


Speeder des Neiges


Camion Speeder

Piétineur Cracien

Note : tous les véhicules sont représentés à la même échelle.



Chapitre Sept
Droïds

"...La mise au point et la production massive de Droïds ont eu une influence considérable sur toutes les cultures interstellaires et ont permis de réaliser d'immenses progrès dans les domaines de la science, des techniques et de l'exploration, au plus grand bénéfice de la communauté galactique.

"Les Droïds ont pour principale mission de se charger des tâches que leurs créateurs ne peuvent pas — ou ne veulent pas — exécuter eux-mêmes. Ainsi, ce sont eux qui explorent les étendues vierges des planètes dont la surface est battue par de terribles vents de méthane que beaucoup d'espèces vivantes ne pourraient supporter ; ce sont eux qui plongent au cœur même des réacteurs nucléaires déficients afin de les réparer ; ce sont eux qui assurent la manutention des marchandises précieuses que transportent des milliers de vaisseaux conteneurs ; ce sont eux qui ont permis à d'innombrables races de se concentrer uniquement sur les problèmes importants, en prenant en charge toutes les tâches triviales, dangereuses ou pénibles indispensables au développement constant de nos sociétés."

—Anton Saar, *Des Droïds et des Hommes*

Les Droïds : aperçu général

Les Droïds ont une importance capitale pour l'Alliance, non seulement à cause des services qu'ils peuvent rendre, mais aussi à cause des innombrables heures de travail dont ils déchargent les équipages, le personnel au sol et les gestionnaires. Ces automates ont rarement l'occasion de se comporter eux-mêmes de façon héroïque, mais du simple fait qu'ils existent, ils ont permis l'accomplissement de bien des exploits.

Les Droïds sont employés à tous les échelons de l'Alliance. Ils peuvent aussi bien aider les navigateurs ou réparer les chasseurs stellaires, que servir d'interprète auprès des nombreuses races différentes que l'on rencontre au sein des forces de la Rébellion. Les Droïds soignent les blessés sur les champs de bataille et explorent les mondes hostiles sans avoir à redouter des conditions climatiques défavorables.

L'Alliance les utilise aussi comme observateurs sur de nombreuses planètes, afin qu'ils collectent des informations sur les activités impériales et les mouvements de troupes ennemis, avant de revenir en rendre compte. Bien qu'ils soient handicapés en cela par les difficultés qu'ils éprouvent à mentir, les Droïds peuvent faire d'excellents espions... pour les deux camps en présence.

Ils ont rendu d'immenses services de tous ordres à la Rébellion, et leur importance ne peut que s'accroître tant que la lutte contre l'Empire se poursuivra.

Acquisition et développement

Avant que n'existe la Rébellion, l'industrie robotique était essentiellement dominée par deux grandes firmes — Industrial Automaton et Cybot Galactica — alors que d'autres sociétés de moindre importance, telles que Geentech ou Arakyd, ne devaient leur survie qu'à la production de modèles économiques ou ultra spécialisés. Avec l'avènement de la Rébellion et l'interruption des échanges commerciaux dans la galaxie, beaucoup de petites sociétés furent contrainte de fermer leurs portes, abandonnant ainsi tout le marché des Droïds à Automaton et Cybot. Depuis, ces énormes consortium du Secteur Corporatif sont tombés sous le contrôle de l'Empire, et l'Alliance a d'énormes difficultés à se procurer tous les Droïds dont elle a besoin.

Heureusement, lorsque les petites sociétés de robotique ont été mises en faillite, l'Alliance a eu la possibilité d'acquérir à bas prix un certain nombre de leurs machines-outils... jusqu'à ce que l'Empire s'en aperçoive et interdise la vente de matériels de ce type. La Rébellion parvint néanmoins à se procurer assez d'équipement pour pouvoir implanter des usines de Droïds sur plusieurs de ses mondes-repaires.

Mais pour que ces usines fonctionnent à plein rendement, il fallait encore que l'Alliance recrute ou forme des techniciens spécialisés : ingénieurs, programmeurs, etc. Il lui fallut donc encore pendant un certain temps acheter la majorité de ses Droïds. Or, quand on connaît les besoins de la Rébellion dans ce domaine et l'inflation galopante qui affecte le galaxie, on peut comprendre que cela soit particulièrement ruineux.

Il existe, cependant, un marché du Droïd d'occasion sur lequel ont peut acquérir à très bas prix de vieux automates endommagés ou déclassés, provenant de sources diverses : anciens stocks de IA ou de Cybot Galactica, revendeurs spécialisés dans l'occasion ou ferrailleurs jawas. En général, les Droïds de "seconde main" présentent surtout des défauts esthétiques et nécessitent peu de réparations internes pour être pleinement fonctionnels.

Mais l'Empire est également l'un des fournisseurs de l'Alliance, car celle-ci récupère souvent après les batailles des Droïds abandonnés sur le terrain par les forces impériales. Ils sont généralement en bon état,

mais doivent toutefois être soumis à une reprogrammation complète avant d'être employés dans les avant-postes de la Rébellion, afin de s'assurer qu'il ne sont pas en fait des robots espions.

Nouveaux types de Droïds

Voici quelques nouveaux modèles de Droïds que l'Alliance a mis récemment en service dans le cadre de son effort de guerre :

Droïds Explorateurs

Le Droïd Explorateur de Les Tech a été conçu dans un but bien précis : fonctionner dans des environnements inadaptés à la vie organique. Il peut se déplacer sur pratiquement n'importe quel type de terrain et supporter tous les types d'atmosphères ou de climats, tout en enregistrant des données concernant le relief, les formations géologiques et la composition chimique du milieu ambiant. Les Droïds Explorateurs peuvent notamment être employés pour déterminer quelles sont les meilleurs sites pour l'implantation d'une base dans une région donnée.

Les Droïds Explorateurs sont dotés d'un large éventail de senseurs : détecteurs de mouvements, senseurs électromagnétiques, caméras avec objectif infrarouge et compteur de radiations. Ils mesurent normalement 1,30 mètre de haut et possèdent deux appendices articulés qui leur permettent de prélever des échantillons de sol et de roche. Ils sont équipés de chenilles et peuvent donc se déplacer sur des terrains rocailleux ou accidentés.

Il est possible de programmer un Droïd Explorateur afin qu'il cherche, en priorité, un minerai spécifique ou des formes de vie. Ce genre de Droïd a également été plusieurs fois employé pour des missions de sauvetage ; il peut, en effet, pénétrer à l'intérieur d'épaves de vaisseaux devenues radioactives après un accident, pour essayer de déterminer si elles contiennent encore des appareillages susceptibles d'être récupérés.

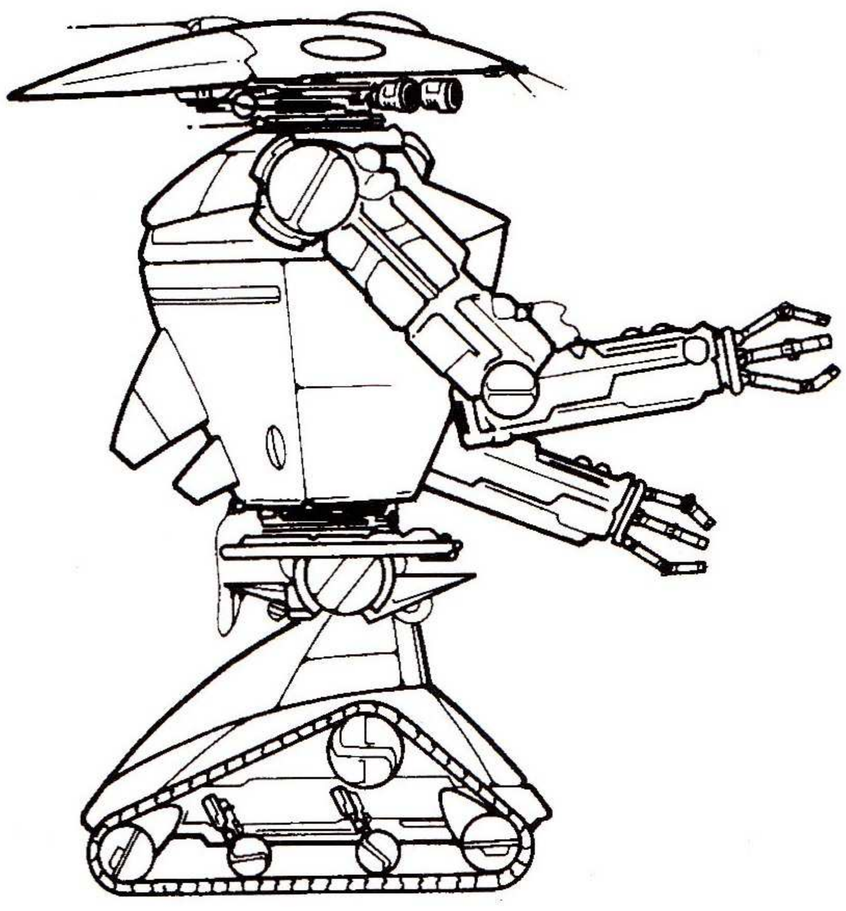
Malgré certaines similitudes, les Droïds Explorateurs sont moins perfectionnés et moins polyvalents que les Sondbots impériaux. La plus grande différence tient avant tout au fait qu'ils ne sont pas armés et qu'ils ne peuvent donc pas se défendre en cas d'attaque. Leurs concepteurs ont toutefois essayé de palier cet inconvénient en les dotant d'un blindage résistant aux tirs de blasters. Leurs appendices préhensiles sont également très solides (afin qu'ils soient capables de ramasser des échantillons et d'enlever les obstacles qui pourraient gêner leur progression), mais ils ne sont guère utilisables en combat. Quand un Droïd Explorateur subit une attaque, il se contente généralement d'enregistrer le maximum d'informations concernant son adversaire...

Les Droïds Explorateurs sont généralement amenés sur la surface d'une planète à l'aide d'une petite navette dirigée par un Droïd Pilote ou par un ordinateur préprogrammé. Si cette navette est détruite une fois qu'elle est à terre, il est alors indispensable d'envoyer un second vaisseau récupérer le Droïd afin que les données que celui-ci a collectées ne soient pas définitivement perdues...

En principe, il est impossible de trouver ce genre de Droïd d'occasion, car leurs propriétaires ont coutume de les utiliser jusqu'à ce qu'ils tombent en panne — ce qui se produit généralement dans des environnements particulièrement hostiles où il est impossible d'aller les récupérer afin de les remettre en état. L'Alliance doit donc les acheter neufs et employer avec beaucoup de sagesse les rares exemplaires qu'elle parvient à acquérir. Malgré ces inconvénients, ces automates sont

DROID EXPLORATEUR

Modèle : Droïd Explorateur fabriqué par Les Tech
Hauteur : 1,30 mètre
Poids : 165 kilogrammes
Vigueur : 5D
Compétences :
Recherche : 4D+2
Survie (Droïd): 4D+2
Systèmes Planétaires : 4D+2
Equipements :
• Senseurs sismiques
• Détecteurs de mouvements
• Senseurs électromagnétiques
• Senseurs visuels à infrarouges
• Détecteurs de radiations
• Deux bras : dotés de pinces puissantes ou de manipulateurs de précisions
• Holo-caméra
• Réceptacle à spécimen (contenance 5 kilos)
• Chenilles



Karl Martin

Droïd Explorateur de Les Tech.

extrêmement utiles à la Rébellion dans sa quête de nouveaux mondes-repaires.

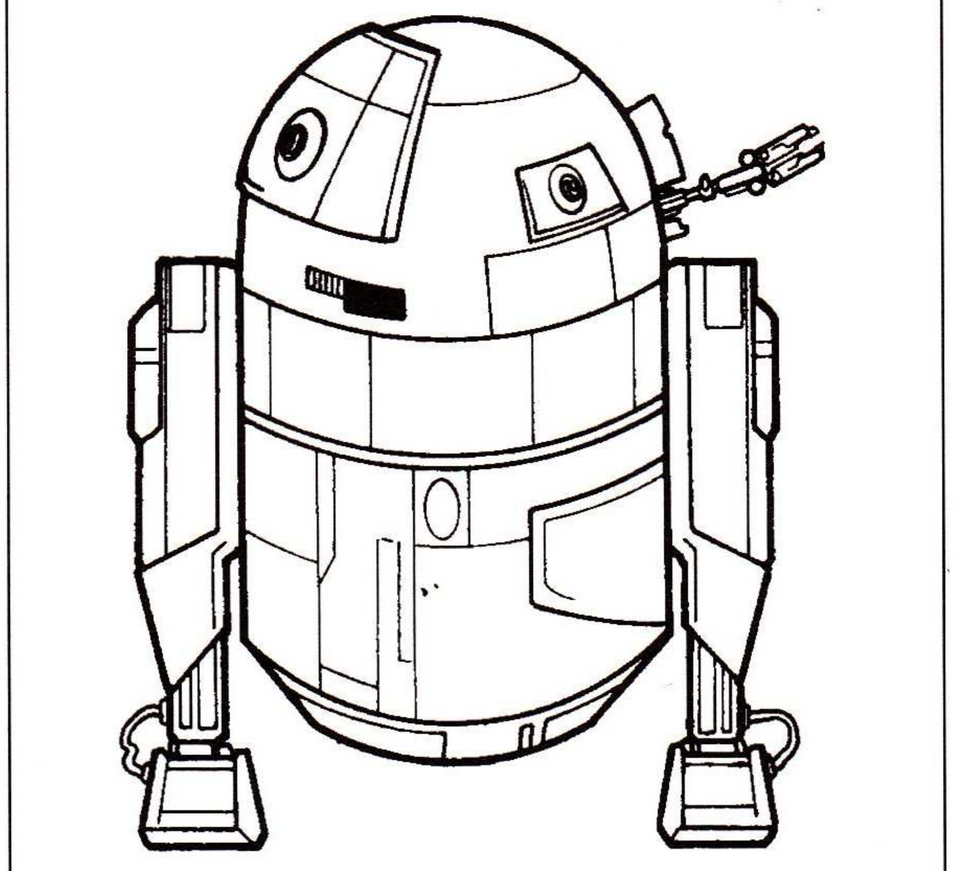
Droïds Pilotes

Pendant des années, les célèbres Droïds Astromecs R2 ont aidé les pilotes à naviguer aux travers de systèmes stellaires étranges, en calculant pour eux les coordonnées des sauts hyperspatiaux et en se comportant pratiquement comme de véritables copilotes. On raconte même qu'en quelques rares occasions, des R2 sont parvenus à ramener tous seuls des appareils dont le pilote avait été blessé. Aujourd'hui, Industrial Automaton, le fabriquant du modèle R2, a réussi à mettre au point un Droïd Pilote capable de conduire les vaisseaux les plus sophistiqués sur les routes de l'espace.

Extérieurement, le Droïd Pilote ressemble beaucoup à un Droïd Astromec — il est de forme cylindrique, possède trois "pieds", mesure un mètre de haut et peut se connecter aux interfaces des ordinateurs de vol. Ce Droïd peut toutefois se servir de ces interfaces pour remplir à peu près toutes les fonctions normalement dévolues aux pilotes. L'Alliance en possède seulement quelques exemplaires, mais ceux-ci se sont révélés d'une grande utilité car ils lui ont plusieurs fois permis d'assurer des transports de marchandises sans avoir à risquer la vie d'êtres vivants.

Le Droïd Pilote est relié aux commandes d'un vaisseau par l'intermédiaire d'une prise spéciale qui leur permet d'agir sur les contrôles manuels de l'appareil. Il est ainsi capable de choisir une trajectoire, de régler la vitesse et de faire toutes les corrections nécessaires. Pour peu qu'on lui fournisse les cartes d'astrogation adéquates, il peut aussi déterminer le chemin le plus sûr reliant deux étoiles. Et si ce modèle n'a pas d'aussi grandes connaissances en mécanique qu'un Droïd Astromec, il lui est néanmoins tout à fait possible d'exécuter diverses réparations mineures.

A l'instar de l'Alliance, l'Empire possède également des Droïds Pilotes. Les deux camps les ont programmés



Karl Martin

Droïd Pilote V1 d'Industrial Automaton.

afin qu'ils soient capables de reconnaître les vaisseaux ennemis. Quoi qu'il en soit, tous les efforts visant à en faire des pilotes de combat se sont conclus par des échecs : ces Droïds peuvent peut-être utiliser des écrans et effectuer quelques manœuvres d'évitement, mais ils sont absolument incapables de se battre.

Lorsqu'ils sont attaqués, leur première réaction est de fuir. S'ils n'y parviennent pas, ils activent alors le dispositif d'autodestruction de leur appareil. La plupart des Droïds de l'Alliance sont d'ailleurs eux-mêmes dotés de dispositifs de ce genre, de telle sorte que si les Impériaux les capturent, leur mémoire interne ne puisse pas permettre de localiser les bases de la Rébellion.

Les Droïds Pilotes sont à la pointe de la technologie actuelle et ils coûtent encore extrêmement cher (même si leur prix chutera certainement au cours des prochaines années). Comme l'Alliance estime que leur coût n'est pas suffisamment justifié, elle n'en achète jamais elle-même. Elle est toutefois toujours très heureuse quand des sympathisants lui en offrent ou quand ses soldats parviennent à en dérober à l'Empire.

DROID PILOTE

Modèle : Pilote V1 d'Industrial Automaton
Taille : 1 mètre
Vigueur : 2D
Compétences :
Astrogation : 3D
Pilotage de Vaisseau : 5D
Programmation et Réparation d'Ordinateur : 3D
Réparation de Vaisseau : 3D
Equipement :
• Trois jambes (dont une rétractable) montées sur roulettes
• Un bras rétractable
• Un senseur visuel
• Fiche de connexion
• Ecran vidéo
• Mémoire pouvant contenir les coordonnées de trois sauts hyperspatiaux

Droïds d'Espionnage

L'histoire de la genèse du Droïd d'Espionnage est particulièrement intéressante et mérite d'être contée. Un petit fabriquant de Droïd, du nom de MerenData, se livra un jour sur un Droïd de Protocole 6PO de Cybot Galactica à des expériences visant à implanter des programmes secrets dans ses mémoires. Il obtint ainsi un Droïd capable d'enregistrer tout ce qui se passait autour de lui pendant une durée donnée (qui ne pouvait excéder un an), avant de transmettre ces informations sous la formes de signaux codés à haute

DROID D'ESPIONNAGE

Modèle : Droïd d'Espionnage MerenData (ressemblant à un Droïd de Protocole Humain-Cyborg 6PO standard)
Taille : 1,70 mètre
Vigueur : 2D
Compétences :
Langages : 10D
Cultures : 4D
Equipement :
• Programmation secondaire : enregistrement de données et système d'émission/réception de messages codés
• Appareil de communication vocale "parole/son"
• Antenne réceptrice à large bande
• VerboCerveau AA-1
• Module de communication TradLang III (permettant de pratiquer jusqu'à sept millions de langages différents)

fréquence. Le Droïd lui-même n'avait pas conscience de cette programmation et ne pouvait garder aucun souvenir des émissions qu'il effectuait périodiquement.

MerenData avait créé un espion parfait : un espion qui ignorait qu'il était un espion...

La société lança ensuite discrètement ce modèle sur le marché, se contentant d'en vendre quelques exemplaires à droite et à gauche, car il aurait été malvenu de faire trop de publicité autour d'un Droïd d'Espionnage. (De plus, cela aurait pu avoir des conséquences désastreuses sur les ventes des 6PO Cybot Galactica, ce que cette grande firme n'aurait certainement pas apprécié.)

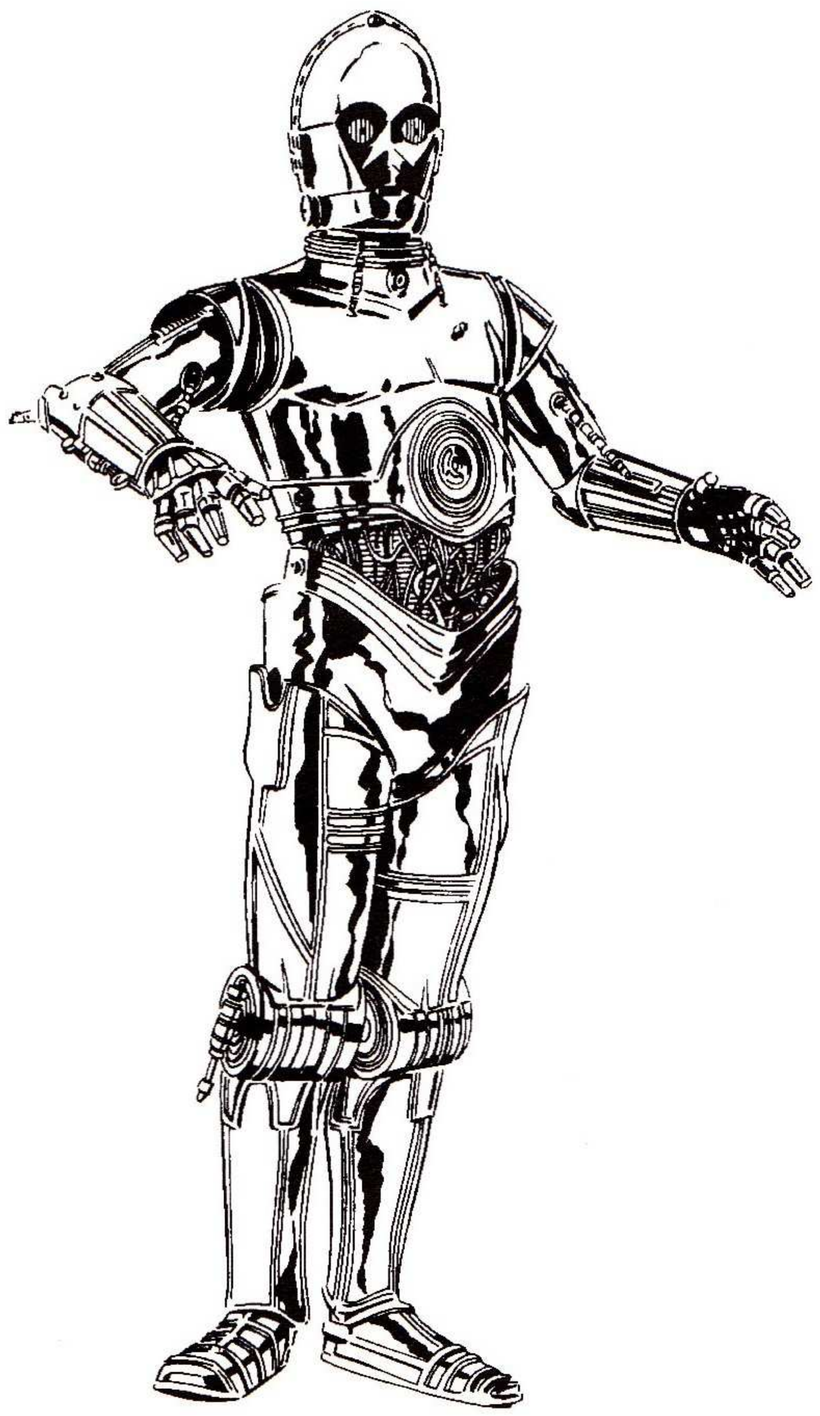
Extérieurement, le Droïd d'Espionnage est absolument identique à un Droïd de Protocole. Il est de forme humanoïde, mesure environ 1,70 mètre et pèse 50 kilos. Il est doté d'un appareil de communication vocale, de senseurs à micro-ondes, de photorécepteurs et de tout l'équipement standard d'une unité 6PO classique. Sa principale particularité tient à sa programmation secondaire, qui comprend des instructions obligeant le Droïd à enregistrer tout ce qui se passe autour de lui.

Le Droïd peut exécuter ses fonctions primaires — traduction et pratique des usages protocolaires — comme n'importe quelle unité 6PO, sans avoir la moindre conscience de sa programmation secrète. Mais s'il reçoit un signal haute fréquence convenu, il émettra aussitôt à son correspondant (un vaisseau la plupart du temps) toutes les données qu'il a recueillies par le biais d'un faisceau d'ondes concentrées. Si le propriétaire du Droïd dispose d'un système de surveillance des communications, il peut alors découvrir qu'il s'agit d'un espion. Quoi qu'il en soit, au moment où il s'en apercevra, il sera trop tard : le mal aura déjà été fait...

On ne trouve pas de Droïds d'Espionnage sur le marché ouvert : si l'on veut en acheter un, il faut avoir certaines relations. Il est également rare que l'on en trouve sur le marché de l'occasion. L'Empire a en effet décrété qu'il est interdit d'en posséder (bien que les Renseignements Impériaux en aient confisqués quelques-uns pour leur propre usage) et ils coûtent relativement cher. La Rébellion en a infiltré un à bord du Destroyer Stellaire impérial Bombarde, mais il n'a pas encore été activé. On ignore toutefois s'il y en a d'autres qui opèrent actuellement dans l'Empire et les Impériaux n'ont jamais fait d'allusions aux missions confiées à leurs Droïds d'Espionnage.

Notes pour le MJ : il faut réussir un jet très difficile en Programmation et Réparation de Droïd pour déterminer si un Droïd est un espion. L'examinateur doit, en outre, préciser explicitement qu'il recherche une éventuelle programmation secondaire.

La programmation secondaire d'un Droïd d'Espionnage peut résister à toutes les tentatives de reprogrammation ou d'initialisation des mémoires. Pour s'en débarrasser, il est indispensable de le démonter et de retirer le circuit concerné. Quand une programmation secondaire a été détectée, il faut ensuite réussir un jet moyen en Programmation et Réparation de Droïd pour retirer ce circuit sans endommager le robot.



Mike Manley

Droïd d'Espionnage MerenData.

DROID OUVRIER B1

Modèle : Droïd Ouvrier B1 d'AccuTronics
Taille : 1,50 mètre
Vigueur : 8D
Compétences :
Levage : 10D
Résistance : 4D
Equipement :
• Deux bras avec des extrémités dotées d'aimants et de ventouses
• Trois jambes, dont une rétractable
• Scanners du spectre visible

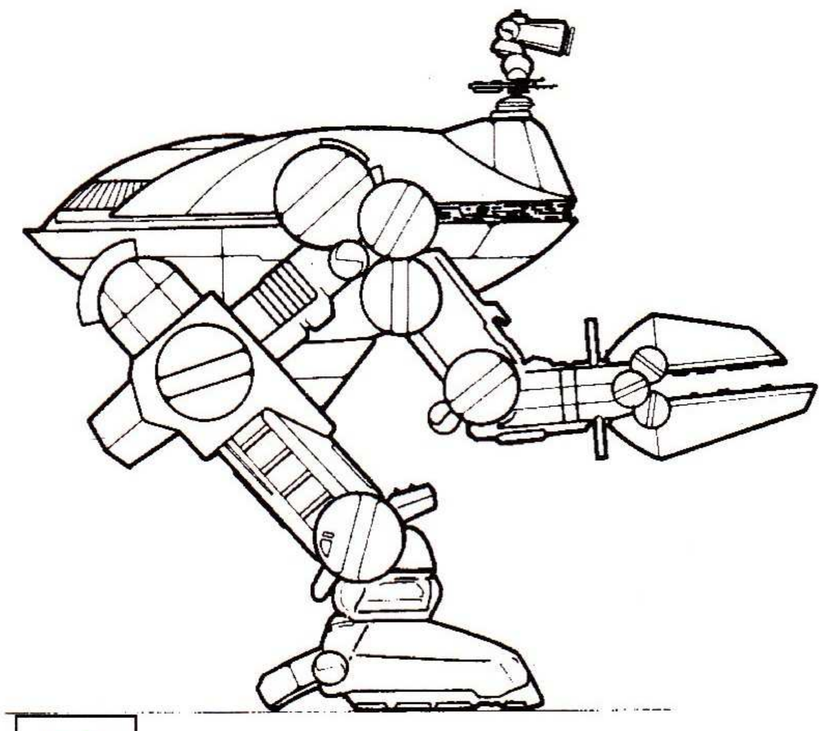
Droïds Ouvriers B1

Les Droïds Ouvriers de la série B1 sont employés dans la plupart des grands astroports de la galaxie pour charger ou décharger les marchandises et accomplir la plupart des tâches laborieuses que nécessitent des installations de ce genre.

Le fabriquant du Droïd B1, AccuTronics, l'a conçu dès le départ en vue de l'exécution de travaux exigeant une grande force physique. Son corps est littéralement bourré de servomoteurs destinés à lui permettre de soulever de lourdes charges sans endommager sa structure. Lorsque ces cellules énergétiques sont pleines, il peut ainsi soulever des machines pesant jusqu'à trois tonnes. Cependant, comme ce genre d'exercice lui fait consommer beaucoup d'énergie, il est souvent nécessaire de le recharger.

Le B1 a une forme vaguement humanoïde et il possède deux "jambes" et deux appendices préhensiles. Les extrémités de ces derniers sont dotées d'aimants et de ventouses capables de se fixer à pratiquement n'importe quelle surface métallique, (ce Droïd a donc ainsi moins de chances de laisser tomber l'équipement qu'il manipule). En plus des deux jambes qui lui permettent de se déplacer, le B1 en a aussi une troisième qui reste normalement rétractée dans un compartiment situé sur sa face arrière et dont il peut se servir pour bénéficier d'une meilleure stabilité lorsqu'il est amené à soulever une charge particulièrement lourde.

Le dicton "tous dans les muscles, rien dans la tête" convient très bien au B1. En effet, ce Droïd est programmé pour répondre à des ordres verbaux simples (ex : "Amène cette caisse ici.") mais ses capacités mémorielles sont extrêmement limitées. Il fait partie de ces rares modèles de Droïds dont il n'est jamais nécessaire d'effacer les mémoires puisqu'ils sont totalement incapables d'apprendre de nouveaux concepts. Dépourvu de "programme de loyauté", il obéit à toutes les personnes qui lui donnent des ordres.



Karl Martin

Droïd Ouvrier B1 d'AccuTronics.

Droïds Serviteurs SE4

Le Droïd Serviteur SE4 date d'avant la Guerre des Clones et c'est l'un des plus anciens modèles fabriqués par Industriel Automaton. Quand elle les lança sur le marché, cette société n'avait encore produit que quelques Sondbots. Le SE4 a d'ailleurs grandement contribué à sa renommée, du fait des technologies avancées qui avaient été mises en œuvre pour en faire un domestique idéal.

La Rébellion a trouvé le moyen de les adapter à d'autres tâches que celles pour lesquelles ils ont été initialement prévus. Et si beaucoup remplissent encore leurs fonctions traditionnelles au sein des bases de l'Empire et à bord de quelques Destroyers Stellaires (ex : superviser le préparation de grands banquets, exécuter des tâches ménagères, effectuer de petites réparation), l'Alliance a coutume aujourd'hui de leur confier d'autres attributions.

DROID SERVITEUR SE4

Modèle : Droïd Serviteur SE4 d'Industrial Automaton
Taille : 1,60 mètres
Vigueur : 2D
Compétences :
Cultures : 3D
Langages : 3D
Arts Culinaires : 4D
Gestion d'un Foyer : 4D

Bons baisers électroniques

Destinataire : Channe Dar, Services Secrets de l'Alliance, secteur Gaulus
Expéditeur : Mehar Grot, Commandant de la Base de l'Alliance n°16
Sujet : Espionnage

Commandant,
j'ai le regret de devoir vous informer que nous venons de découvrir qu'un Droïd d'Espionnage a opéré ces derniers temps au sein de notre base de Gaulus.

Si l'on en croit les rapports, il y a quatre mois ce Droïd a été acheté sur Tatooine à des marchands jawas. Tout portait à croire qu'il s'agissait d'un Droïd de Protocole 6PO standard. Il a ainsi pu assister en tant qu'interprète à un bon nombre de conseils stratégiques que nous avons eu avec les Gauliens. Nous sommes aujourd'hui convaincus que la teneur des propos échangés lors de ces réunions a été communiquée aux Impériaux et que ceux-ci — non contents de connaître tous nos plans concernant ce secteur — savent aussi où se trouve notre base.

Nous avons eu connaissance de ces fuites il y a de cela deux jours, quand notre centre de transmission a détecté une émission codée impériale émanant du cœur même de la base. Nous avons aussitôt procédé à un repérage par triangulation afin de déterminer le point d'origine de cette émission, qui s'est révélée provenir des quartiers de mon second auquel avait été affecté le Droïd de Protocole. Quand nous nous sommes rendus sur place, seul ce Droïd était présent.

Il a affirmé ne rien savoir de l'émission codée. Nos techniciens l'ont néanmoins soumis à une vérification qui n'a rien donné. Toutefois, un second examen plus minutieux nous a permis de découvrir un programme secret et du matériel de communication, deux éléments caractéristiques des Droïds d'Espionnage. Quoi qu'il en soit, notre Droïd a paru complètement désorienté quand nous lui avons fait part du résultat de notre investigation. En démontant son bloc mémoriel, nous avons d'ailleurs pu constater qu'il ignorait en fait l'existence de sa programmation secondaire.

Cet incident peut avoir des conséquences désastreuses pour Gaulus et pour l'Alliance. J'ai déjà pris contact avec mes supérieurs afin de demander que la base soit évacuée avant l'attaque impériale qui ne manquera pas de se produire prochainement, maintenant que l'Empire n'ignore plus rien de notre localisation et de nos défenses. Nous savons cependant qu'il impossible d'évacuer une planète entière, et les habitants de Gaulus risquent fort de payer très cher le soutien qu'ils nous ont apporté.

Nous voici donc confrontés à une situation catastrophique qui n'aurait jamais dû se produire. J'ai conscience que les Services Secrets sont actuellement débordés, mais je croyais qu'ils mettraient plus de soin à examiner les Droïds que nous achetons, surtout quand ceux-ci nous sont vendus par des commerçants aussi douteux que les Jawas. Les Droïds d'Espionnage vont sans aucun doute représenter une menace croissante dans l'avenir, il est donc indispensable de respecter désormais les plus grandes règles de prudence quand nous acquerrons de nouveaux Droïds.

Fin de transmission.

Le SE4 ressemble beaucoup à un Droïd de Protocole et il existe toutes sortes de modules de personnalité permettant d'adapter ces automates à leur environnement de travail. Le SE4 est équipé d'un appareil de communication vocale qui lui permet de communiquer avec ses propriétaires, et ses banques mémorielles regorgent d'informations sur tous les sujets (gestion, usages, etc.) qu'un bon domestique se doit de connaître.

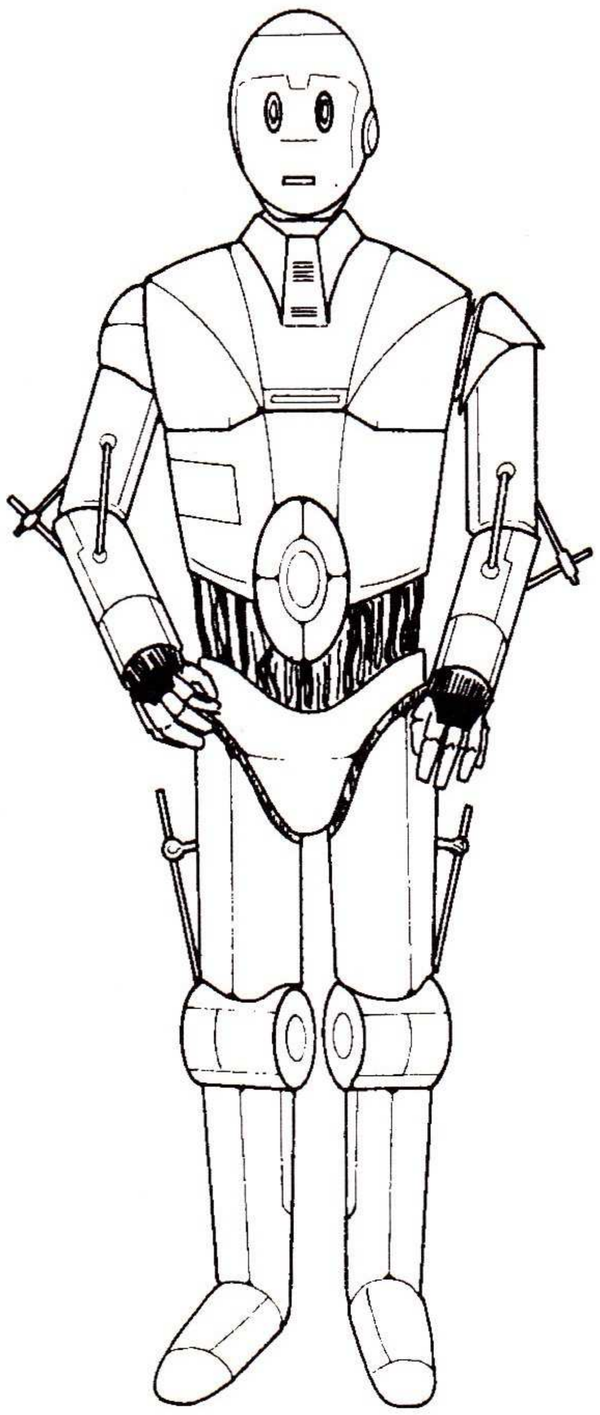
On trouve des SE4 jusque dans les plus hautes sphères de l'Empire et certains hauts fonctionnaires impériaux se sont même tellement attachés à leurs Droïds Serviteurs, qu'ils n'hésitent jamais à les emmener avec eux quand ils partent en mission. Ces robots ont d'ailleurs beaucoup fait pour rendre plus agréables les bases impériales où ils exercent des fonctions de cuisiniers ou de valets pour le compte d'officiers supérieurs.

L'Alliance ayant, au départ, jugé que leurs programmes d'origine étaient sans utilité, elle en a débarrassé la plupart de ses SE4, afin d'en faire des ouvriers et des réparateurs... singulièrement inefficaces. Cette erreur a toutefois pu être corrigée à temps et un bon nombre de ces Droïds a retrouvé ses fonctions classiques.

Aujourd'hui les Droïds SE4 sont surtout employés pour l'administration des mess rebelles, l'organisation des structures récréatives et la supervision des opérations de maintenance de routine, confiées à des automates plus rustiques. On pourrait penser de prime abord que les tâches exécutées par les SE4 sont relativement triviales... mais leur contribution est loin d'être négligeable lorsqu'on prend en considération les innombrables corvées qu'ils épargnent au personnel, sans parler de l'effet positif que peuvent avoir des quartiers bien propres et des rations vraiment mangeables sur le moral des unités combattantes.

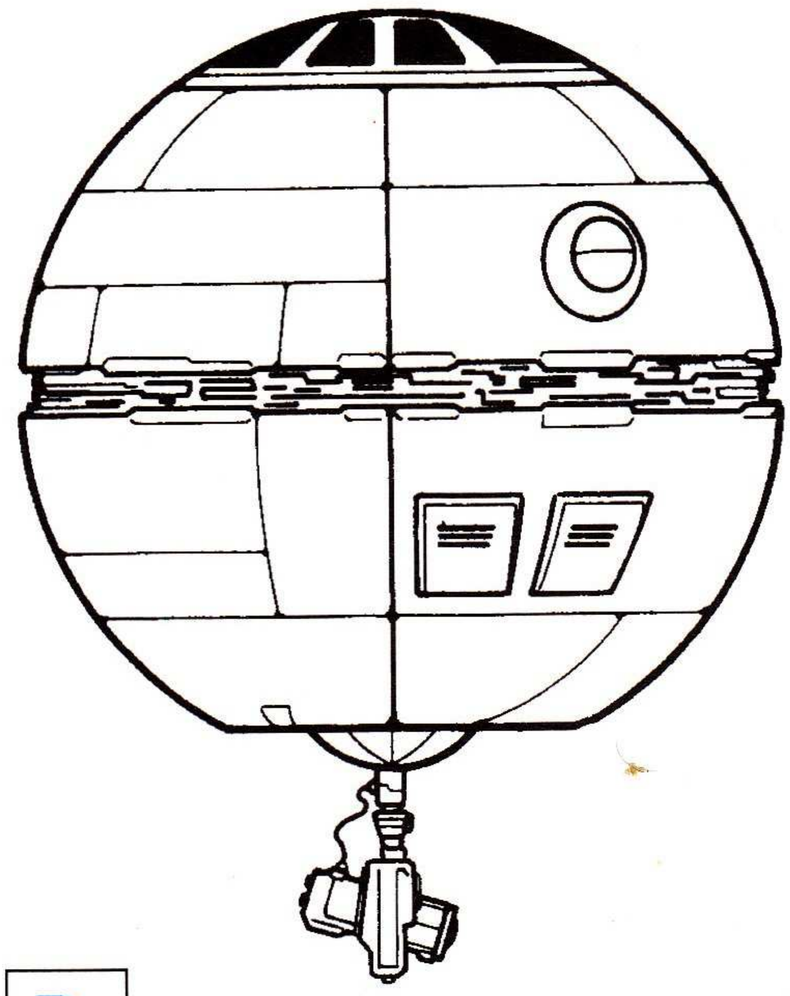
Il est très facile de trouver des SE4 d'occasion, et pas seulement sur le marché parallèle. Il faut toutefois faire très attention quand on achète ces Droïds, car il est toujours possible que leurs propriétaires précédents aient eu des goûts "particuliers" et qu'ils les aient reprogrammés en ce sens. Ainsi, des rumeurs persistantes prétendent que tous les membres d'un escadron rebelle auraient bu du werrjus — un narcotique extrêmement puissant — qui leur aurait été servi par un SE4 ayant auparavant appartenu à un célèbre caïd de la pègre.

On raconte également que la société MerenData serait en train de chercher un moyen pour transformer des SE4 en Droïds d'Espionnage. On ignore pour l'instant si ces recherches ont été couronnées de succès.



Droïd Serviteur SE4 d'Industrial Automaton.

Karl Martin



Droïd de Surveillance AC1 de Cybot Galactica.

Karl Martin

Droïds de Surveillance AC1

Le Droïd de Surveillance AC1 est un descendant direct des holo-caméras de surveillance fixes que l'on trouve dans d'innombrables installations de toute la galaxie. Il s'en différencie essentiellement par sa mobilité et sa semi-intelligence.

L'AC1 — ou "Oeil-Espion" comme on l'appelle couramment — est une sphère d'environ soixante-dix centimètres de diamètre, pourvue sur sa partie inférieure d'une Holo-caméra montée sur un socle pouvant pivoter à 180 degrés. Ce Droïd est doté d'un petit moteur à répulsion très performant, ce qui lui permet de flotter jusqu'à trois mètres au-dessus de toute surface stable. Il n'est toutefois pas particulièrement rapide et peut à peine se déplacer à la vitesse d'un homme qui court.

C'est un appareil de surveillance mobile, programmé pour déambuler silencieusement dans les couloirs des bases et autres installations militaires, afin de repérer tout intrus éventuel. Pendant ses déplacements, l'Œil-Espion transmet en permanence des images qui peuvent être visionnées sur un écran holographique (que contrôle, en principe, un membre du personnel de sécurité).

Le Droïd de Surveillance possède une intelligence très limitée. En général, il suit toujours un trajet bien établi et accomplit sa mission en respectant scrupuleusement les ordres qui lui ont été donnés. Il existe toutefois quelques modèles plus perfectionnés, équipés d'un dispositif aléatoire qui rend impossible de savoir avec certitude quel trajet ils vont suivre. Ces Droïds peuvent également être télécommandés par le responsable de sécurité qui supervise leurs transmissions.

Si un Droïd de Surveillance découvre un intrus ou quelque chose d'inhabituel, il transmet aussitôt un signal d'alarme à son centre de contrôle, avant de battre en retraite, afin de se mettre hors de portée de vue. C'est généralement à ce moment que l'on utilise sa télécommande afin de l'envoyer observer de plus près ce qui se passe, ou de le mettre à l'abri (pour éviter, par exemple, qu'un intrus sache qu'il a été repéré avant qu'une équipe de la sécurité n'ait pu s'occuper de lui).

Les AC1 ne peuvent être utilisés que pour des tâches de surveillance. Ils n'ont en effet pas d'appendices préhensiles... et même si l'on parvenait à en monter sur ces Droïds, ils ne serait alors ni assez intelligents ni assez puissants, pour pouvoir s'en servir efficacement. En cas de combat, ils doivent se contenter d'observer passivement le déroulement des événements.

Ils n'ont en outre aucune personnalité bien définie et ils iront volontiers se promener au cœur d'un volcan si on leur en donne l'ordre. Ils sont cependant très bon marché et certains commandos rebelles en utilisent pour des missions de reconnaissance. L'holo-émetteur et la télécommande de ces Droïds ont une portée d'environ 500 mètres. Leurs batteries internes leur

Dîner avec un Droïd

Kredo Daar se réjouissait d'avance en contemplant ce qu'il avait devant lui : le premier repas chaud depuis une semaine qui ne soit pas une simple ration en plasti-pak. Il laissa la douce odeur de viande — il ignorait de quel animal elle provenait — monter jusqu'à ses narines. Il salivait déjà quand il enfonça sa fourchette dans...

"Je vous prie de m'excuser, monsieur."

La phrase avait été dite avec l'intonation parfaite caractéristique des Droïds. C'était en effet le même SE4 qui lui avait servi le repas qui se tenait maintenant devant lui et hochait sa tête métallique.

"Que se passe-t-il ?"

"Je suis vraiment désolé d'interrompre votre repas, monsieur, mais vous voyez... vous n'utilisez pas le couvert qui convient."

Pendant un instant, Daar ne parvint pas à comprendre ce que cela signifiait. Non, je dois rêver, je suis sur ce vaisseau depuis trop longtemps...

"Que veux-tu dire ?" demanda posément Daar en laissant poindre un accent de menace dans sa voix. Le temps passait et la nourriture refroidissait.

"Cette fourchette, monsieur... est prévue pour la salade, voyez-vous, et elle ne devrait pas être utilisée pour manger une viande rouge. Cela ne se fait pas, monsieur."

"Bien sûr que ça se fait !" lâcha Daar en se penchant à nouveau sur la viande. "Zut, elle est presque carbonisée !"

"Oh, monsieur, vous répandez de la sauce sur toute la nappe. Laissez-moi essuyer ça," dit le Droïd en commençant à passer un chiffon humide sur la table.

Daar se surprit à chercher son blaster. "Que quelqu'un me débarrasse de ce Droïd de malheur !" hurla-t-il.

Un autre pilote s'approcha et fit gentiment comprendre au Droïd qu'il devait s'en aller. "Reste calme, Kredo. Notre précédent SE4 a été démoli à coups de blaster par quelqu'un qui n'aimait pas sa nourriture. Celui-ci est le seul qui nous restait et nous n'avons pas eu le temps d'effacer ses mémoires. Il n'est pas habitué à servir des clients aussi frustes que nous."

Daar grommela un peu, tout en regardant les autres convives qui s'escrimaient à expliquer au Droïd qu'il n'y avait pas de salade au menu et qu'il importait peu de savoir quelle fourchette devait être employée. Il se pencha une fois de plus sur son assiette — qui était maintenant complètement froide. Il regarda la fourchette qu'il tenait dans sa main et celle qui se trouvait sur la table.

Il laissa son regard passer de l'une à l'autre pendant un très long moment...

confèrent une autonomie de 24 heures, avant qu'il ne soit nécessaire de les recharger.

On trouve facilement des Droïds de Surveillance au marché noir.

DROID DE SURVEILLANCE AC1

Modèle : Droïd de Surveillance "Oeil-Espion" AC1 de Cybot Galactica
Taille : 0,70 mètre de diamètre
Vigueur : 1D+1
Compétences :
Esquive : 4D
Discrétion : 4D
Recherche : 6D
Equipement :
• Moteur à répulsion ; altitude maximum 3 mètres ; Vitesse 4D
• Holo-caméra à retransmission instantanée
• Holo-émetteur ; portée maximum 500 mètres
• Télécommande ; portée maximum 500 mètres

Chapitre Huit
Bases de l'Alliance

Le Commandant Harles, chef de la Compagnie de Garnison Impériale 125a, parcourait pensivement les couloirs de ce qui avait été la base rebelle de Gaulus. Il réfléchissait à la tactique qu'il devait maintenant adopter pour assurer la protection des techniciens qui allaient "disséquer" toute l'installation afin d'apprendre le maximum de choses sur l'Alliance.

Tout en marchant, il se demanda comment les Renseignements avaient découvert cette base. Ils avaient sans doute bénéficié des confidences d'un informateur, comme d'habitude. En tout cas, les Rebelles n'avaient pas eu le temps de détruire leurs installations avant d'être exterminés. Harles aurait toutefois parié qu'ils avaient quand même trouvé le moyen d'effacer les mémoires de l'ordinateur central. Ils s'arrangeait toujours pour le faire.

Ils avaient fait preuve d'un sacré courage ; on devait au moins leur reconnaître cela. Même s'il valait mieux ne pas le dire à voix haute... Il avait déjà été réprimandé une fois pour avoir exprimé une opinion similaire et cela lui avait apparemment valu d'être rayé définitivement des listes de promotion.

La base de Gaulus avait été creusée à même le roc d'une gigantesque montagne. Ses hommes avaient maintenant établi leur campement sur les flancs de celle-ci. Harles commença son inspection par le pont-hangar qui permettait d'accéder au cœur du complexe.

Etonnant. On aurait dit que la roche avait été creusée à la main, avec juste quelques lasers et des explosifs. Il y avait une bonne raison à cela : des tranchoirs à fusion auraient émis des signaux électromagnétiques détectables de très loin. Quoi qu'il en soit, ça avait dû être un fichu boulot.

Le hangar contenait encore plusieurs escadrilles de chasseurs. La plupart des appareils paraissaient intacts, même s'ils avaient été légèrement endommagés pendant l'assaut. Des Ailes-X. Les techniciens allaient se faire un plaisir de s'occuper de ces joujoux ; ils causaient bien du souci aux TIE de l'Empire. Il y avait aussi deux douzaines de speeders de modèles divers, garés ça et là. Il pourrait peut-être en réquisitionner quelques-uns pour effectuer des patrouilles en surface.

Mmm. Pas de générateurs de rayons tracteurs. Ils devaient donc entrer et sortir d'ici en vol manuel. Ça n'était sans doute pas drôle tous les jours, vu les conditions météorologiques qui régnaient dans cette région montagneuse. Il se demanda si ses officiers des transports seraient capables de telles prouesses...

Harles enjamba quelques corps et descendit un couloir menant à l'infirmerie. Encore des corps. Tout semblait indiquer que les blessés s'étaient battus jusqu'à la mort. L'héroïsme typique des Rebelles ; ils ne savent jamais quand ils doivent abandonner la partie.

Il s'apprêtait à partir, quand il se ravisa pour examiner de plus près l'un des cadavres. Un officier. De sexe féminin. Jolie fille, si on faisait abstraction des dégâts que lui avait infligés un tir de blaster.

Harles éprouva un vague regret. Il détestait avoir à combattre des femmes. Ça avait quelque chose de sale. Mais elles étaient souvent plus coriaces et futées que les hommes, ça il ne fallait pas l'oublier.

La femme émit un faible gémissement. Elle était encore vivante ! Harles sortit son communicateur pour appeler un médecin... mais il hésita. On allait la soigner, avant que les Renseignements ne la tuent en épluchant son esprit comme un vulgaire oignon. Il fit une grimace et décida de la laisser mourir en paix.

Harles laissa la femme derrière lui et entra dans le secteur des bureaux. Encore des corps. Des civils à en juger par leur tenue. Eux aussi étaient morts en combattant. La zone semblait avoir été pillée méthodiquement ; il se demanda si les Rebelles s'en étaient occupés avant de partir, ou si c'étaient les troupes d'assaut impériales qui étaient responsables de tout ce désordre.

Il examina les systèmes de survie. Tout paraissait en bon état. Bien. Il ne serait pas nécessaire d'amener des radiateurs.

Les quartiers des soldats. Encore des Rebelles morts. Bon dieu, certains n'étaient encore que des gosses ! Quelques cadavres avaient été mutilés. Sans doute un de ses hommes s'était-il vengé d'avoir combattu contre des idéalistes. Harles soupira. Il était trop vieux pour supporter ça.

Il pénétra ensuite dans le Centre de Commandement. Les blocs mémoriels de l'ordinateur étaient percés de coups de blasters, exactement comme il s'y attendait. Il y avait du sang partout. Encore des gamins morts. Ça en faisait combien maintenant ? 20 ? 30 ?

Il se frotta la bouche d'un revers de la main. "Arrête de penser," s'ordonna-t-il à lui-même. "Arrête de penser et fais ton fichu travail !"

Il entendit un bruit provenant du couloir situé de l'autre côté de la pièce. Il s'agissait sans doute d'un technicien ou d'un fantassin en quête de butin. Il dégaina quand même son blaster avant d'aller voir ce qui se passait.

La Rebelle lui tournait le dos et s'affairait sur le générateur de puissance principal. Quand elle sentit sa présence, elle fit volte-face.

Harles pointa son blaster dans sa direction. Leurs regards se croisèrent. Elle ne montrait aucune peur, seulement de la haine.

Elle ne devait pas avoir plus de 16 ans.

Harles déglutit. Il se souvint du carnage dans les couloirs. De tout le sang qui avait été répandu. De ce que ses hommes avaient fait subir à des enfants comme elle. Il fut pris de tremblements.

C'en était trop.

Il laissa retomber son blaster et désigna de la tête le générateur. "Termine ça," dit-il d'une voix rauque.

La Rebelle le considéra un instant avec méfiance, puis avec étonnement. Elle se pencha ensuite à nouveau sur le générateur. Elle travailla rapidement. Quelques instants plus tard, la machine commença à bourdonner et des lumières rouges s'allumèrent sur les panneaux de contrôle. Elle lui adressa un hochement de tête. "Dans trois minutes," dit-elle brièvement.

Harles actionna son communicateur. "Ici Harles. Code noir ! Le générateur principal est en surcharge. Explosion prévue dans soixante secondes. Je vais essayer de l'empêcher. Evacuez la base et tout le périmètre immédiatement !" Il coupa son communicateur avant qu'un officier des transmissions n'ait eu le temps de répondre.

Il entendit alors des bruits de sirènes dans le lointain. Ses hommes s'en allaient.

Il se tourna alors vers la Rebelle. "Tu connais un moyen pour sortir d'ici ?" Elle acquiesça et se dirigea vers le secteur des bureaux. Là, elle démonta un panneau fixé à une paroi, révélant ainsi l'entrée d'un étroit corridor qu'elle entreprit de descendre au pas de course. Harles commença à la suivre, mais il s'arrêta pour pousser un juron, avant de revenir sur ses pas. La fille fit mine de s'arrêter et de vouloir venir avec lui.

"Continue," lui dit-il par dessus l'épaule. "J'ai encore quelque chose à faire. Je te rejoindrai si je le peux." La Rebelle était habituée à obéir aux ordres. Elle repartit sans dire un mot.

Elle courut tout le long du couloir, passa une porte anti-explosion et se retrouva dans une grande caverne où l'attendait un engin à répulseurs. Elle lança les moteurs du véhicule et commença à l'orienter vers la sortie. Puis elle attendit.

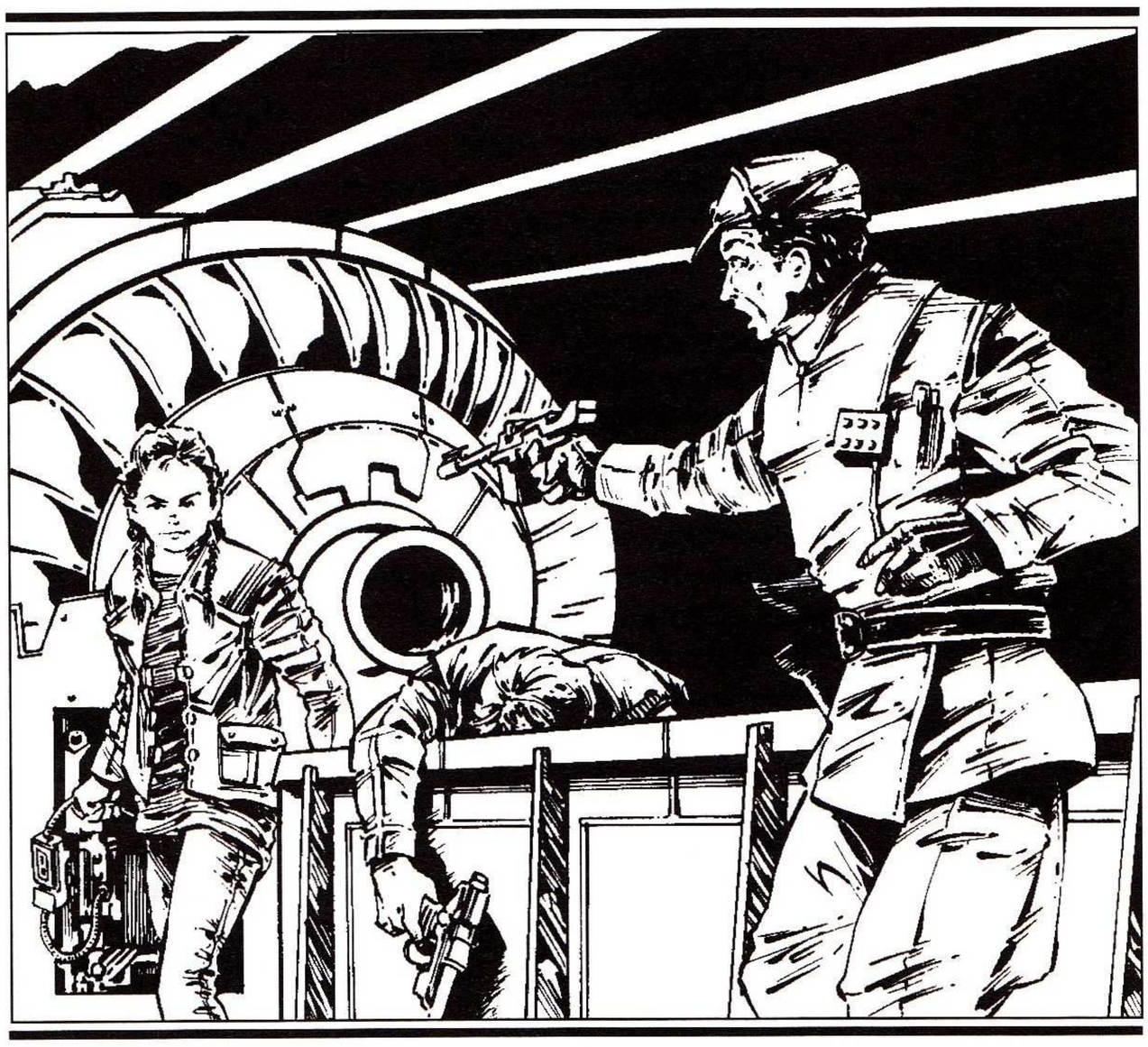
Une longue minute s'écoula.

La montagne fut soudain ébranlée par un formidable grondement sourd. De la poussière et des rocailles commencèrent à s'abattre sur le véhicule. Les lampes qui éclairaient la caverne s'éteignirent. La fille alluma alors ses phares et s'apprêta à partir.

Soudain la porte anti-explosion s'ouvrit. Harles pénétra en titubant dans la caverne. Il portait la femme blessée dans ses bras. Son uniforme et ses cheveux étaient roussis, mais il avait manifestement protégé la blessée quand tout avait sauté.

La jeune fille aida Harles et sa mère à monter dans le speeder, avant de démarrer et de s'enfoncer dans l'obscurité.

Pour la première fois depuis le début de l'attaque, elle se laissa aller à pleurer...



Allen Nunis

Présentation des bases de l'Alliance

L'Alliance possède dans toute la galaxie des bases abritant des chasseurs stellaires, des unités d'infanterie, des postes de commandement, des centres de communication, des usines d'armement, des dépôts de ravitaillement, etc. La plupart sont polyvalentes et remplissent plusieurs fonctions à la fois.

Une base de l'Alliance peut revêtir n'importe quelle forme : petite pièce cachée au fond d'une cave, complexe souterrain, ville ou planétoïde. Les Rebelles sont pratiquement capables d'installer des bases partout où ils ne risquent pas d'attirer l'attention des espions de l'Empire.

Ces installations sont souvent rudimentaires. Construites avec les moyens du bord, elles ne contiennent parfois qu'un communicateur-récepteur et quelques caisses de vivres ou d'armes. D'autres, par contre, peuvent aussi être ultra modernes et posséder des installations médicales, des dortoirs, des salles de détente, des écrans déflecteurs, des armes lourdes, des postes de commandement, etc.

C'est sur les mondes où l'Empire entretient de puissantes garnisons et où les risques sont élevés, que l'on a le plus de chances de trouver les bases les plus modestes, conçues de telle sorte que l'on puisse les évacuer dans un temps minimum. Sur les planètes contrôlées par l'Alliance, les installations sont généralement plus importantes et ont un caractère permanent.

Descriptions de bases

Haut Commandement de L'Alliance

Fonction

La Base du haut Commandement est à la fois le cœur et le cerveau des forces qui luttent contre l'Empire, car elle abrite les gouvernements civils et militaires de l'Alliance. Avec la Flotte, elle constitue l'une des deux pierres angulaires de la Rébellion. Elles sont d'ailleurs

toutes deux d'importance égale et la perte de l'une ou l'autre aurait des conséquences catastrophiques.

C'est depuis la Base du Haut Commandement que Mon Mothma et ses milliers d'assistants civils et militaires conduisent l'effort de guerre. Chaque jour, des dizaines de vaisseaux et de Droïds messagers apportent des informations aux autorité gouvernementales dont ils acheminent ensuite les ordres jusque dans les moindres recoins de la galaxie.

Au cours de sa brève histoire, le Haut Commandement de l'Alliance a dû changer de base plusieurs fois. Il a ainsi été d'abord implanté sur un petit planétoïde du système Chrellis. Mais cette base dut être abandonnée lorsque — par un malencontreux hasard — les Flottes Sectorielles de l'Empire se rapprochèrent dangereusement de cette région.

Le Haut Commandement s'est ensuite installé sur Yavin. L'Alliance avait alors connu un développement considérable et les nouvelles installations étaient bien plus importantes et modernes que celles de Chrellis (pour plus de détails, voir le *Guide Galactique : Yavin et Bespin*). Malheureusement, l'Empire découvrit cette base (qu'il fut bien près d'anéantir) lors de la célèbre Bataille de Yavin et le Haut Commandement dut déménager, une fois de plus, pour s'établir sur la planète glacée de Hoth.

Beaucoup de personnes considèrent qu'il était discutable de choisir Hoth pour y implanter la base la plus importante de l'Alliance. Cette planète se trouve, en effet, aux confins des Territoires de la Bordure Extérieure. Ce qui signifie qu'il faut plusieurs jours pour entrer en contact avec les forces rebelles qui opèrent dans le Noyau Galactique, et plusieurs semaines pour communiquer avec celles qui se trouvent à l'autre bout de l'Empire.

De plus, les installations elles-mêmes sont très inconfortables, voire primitives. Hoth est une planète couverte de glace sur laquelle règnent, dans la journée, des températures de l'ordre de -32 degrés Celsius, lesquelles températures peuvent descendre jusqu'à -50 degrés la nuit. Il ne fait d'ailleurs pas très chaud à l'intérieur de la base elle-même, à tel point que les ingénieurs de l'Alliance ont pu se contenter de tailler les couloirs du complexe dans la neige gelée...

Et si les problèmes de construction ont été facilités, il faut quand même reconnaître que ce ne sont pas là des conditions idéales pour les appareils électroniques délicats... ou pour les êtres vivants les plus fragiles !

Quoi qu'il en soit, le Haut Commandement de l'Alliance peut très bien supporter des contraintes aussi pénibles, si elles lui permettent de jouir d'une totale tranquillité. Il est, en effet, hautement improbable qu'un vaisseau impérial tombe un jour par hasard sur Hoth, puisque cette planète est particulièrement hostile et ne possède aucune ressource naturelle pouvant être d'une quelconque utilité. Il est, en outre, encore plus improbable que quelqu'un s'y rende volontairement...

Personnel

Bien qu'elle ne soit pas aussi grande que certaines bases industrielles installées sur des mondes-repaires, la Base Echo déborde d'activité et grouille de représentants des divers départements civils et militaires qui composent le Gouvernement de l'Alliance. Il y a en permanence plus d'un millier de hauts fonctionnaires sur Hoth : dignitaires de haut rang, conseillers, diplomates, planificateurs et tous les types de responsables dont peut avoir besoin un gouvernement galactique en exil. On trouve tout autant d'officiers supérieurs et de responsables des Services Secrets occupés à diriger les opérations des Forces Armées.

Tous ces êtres sont entourés de centaines de mécaniciens, de techniciens, de cuisiniers, de médecins, de secrétaires, de spécialistes des transmissions, d'intendants, de Droïds, etc. Si l'on prend en compte les fantassins et les pilotes de chasse, Hoth abrite plus 4000 personnes... de quoi peupler une petite ville.

Défenses

La Base Echo sur Hoth est l'une des bases les mieux défendues de l'Alliance ; il n'y a guère que les chantiers navals de Mon Calamari qui soient encore plus inexpugnables. Trois escadrons de chasse patrouillent en permanence aux confins du système. Les installations proprement dites, quant à elles, sont protégées contre les attaques venant de l'espace par un champ énergétique suffisamment puissant pour repousser des bombardements intensifs. La base dispose également d'un énorme canon à ions qui est la plus grosse pièce d'artillerie de tout l'arsenal de l'Alliance (voir à ce propos le chapitre six).

La défense au sol est assurée par 1 000 soldats des Forces Spéciales qui ont à leur disposition des dizaines de canons anti-véhicules et anti-personnel. Les éclaireurs de cette unité possèdent également une trentaine de tauntauns, qu'ils peuvent aussi bien utiliser pour des missions de reconnaissance que pour des opérations de combat. Un réseau complexe de tranchées interconnectées par des tunnels souterrains a, en outre, été aménagé tout autour de la Base Echo afin de pouvoir parer à toute tentative d'assaut d'où qu'elle vienne. Ces formidables défenses devraient bientôt être renforcées par plusieurs groupes de speeders des neiges, une fois que les techniciens rebelles auront apporté à ces engins les modifications indispensables à leur bon fonctionnement sur Hoth.

Les stratèges de l'Alliance sont convaincus que la Base Echo peut résister à n'importe quelle attaque, même si celle-ci est conduite par une Flotte Sectorielle impériale standard. Et si, contre toute attente, il fallait combattre une force plus puissante encore — comme, par exemple, la Grande Flotte placée sous les ordres de Dark Vador — ils espèrent que ses défenses pourront tenir assez longtemps pour permettre d'évacuer le complexe.

En cas de besoin, il serait alors possible de faire décoller en moins d'une heure six vaisseaux de transport de classe *Kleeque*, capables chacun d'emporter à leur bord 1 000 passagers et plusieurs milliers de kilotonnes de matériel.

Equipement

La Base Echo de Hoth contient une quantité invraisemblable de matériel : communicateurs, équipements médicaux, armes d'infanterie, pièces de rechange, outils... et pratiquement tout ce que l'on peut trouver dans les entrepôts de l'Alliance. Ainsi, rien qu'avec la

réserve de pièces détachées il serait possible de fabriquer aussi bien des Droïds de microchirurgie sophistiqués, que des communicateurs à longue portée ou des speeders des neiges.

La base ne dispose toutefois pas d'installations susceptibles d'accueillir des vaisseaux spatiaux, hormis le hangar réservé aux appareils de transport prévus pour son évacuation.

Quartiers Généraux de Secteurs

Fonction

Comme nous l'avons déjà vu (chapitre trois), les QG de Secteurs contrôlent la plupart des activités de la Rébellion à l'échelon des secteurs. Ils ressemblent à des versions "miniatures" de la Base du Haut Commandement et possèdent des responsables civils et militaires qui remplissent, à leur niveau, les mêmes fonctions que celles remplies par les membres du Haut Commandement au niveau de l'Alliance toute entière.

Les QG de Secteurs abritent souvent aussi tous les chasseurs stellaires affectés à leur zone d'influence. Ainsi, en plus de leurs attributions de commandement et de coordination, ces bases constituent également des forces combattantes de première importance.

De toute évidence, la perte d'une de ces bases représente toujours un coup très dur pour la Rébellion. Les forces terrestres et les réseaux d'espionnages alliés du secteur tout entier sont alors complètement désorganisés ; privés de tout soutien spatial, ils se retrouvent dans l'impossibilité de communiquer entre eux et avec le reste de l'Alliance. En général, quand un QG de Secteur est anéanti, les forces du secteur concerné doivent se contenter de se cacher en attendant que le Haut Commandement reprenne contact avec elles.

Personnel

Un QG de Secteur est, en principe, toujours placé sous les ordres du Chef Exécutif — le responsable civil de plus haut rang — du secteur en question. Ce Chef jouit de pouvoirs comparables à ceux qu'exerce Mon Mothma sur l'Alliance (voir le chapitre un pour plus de détails). Il est assisté dans sa tâche par un Cabinet et par toute une équipe formée de responsables des transmissions, de secrétaires et de toutes sortes d'autres fonctionnaires civils.

Le Chef Exécutif et le Cabinet ne résident pas forcément toujours au sein du QG de Secteur. Ainsi, par exemple, quand le Chef Exécutif est aussi un dirigeant planétaire, il peut parfaitement dissimuler son PC dans la capitale même où il exerce sa fonction de gouvernant. Dans ce cas, il donne généralement les pleins pouvoirs à un officier de liaison du QG de Secteur afin que celui-ci puisse agir en son nom, si cela s'avère nécessaire.

Les QG de Secteurs accueillent la plupart des responsables des opérations menées par les Services Secrets dans leur zone d'influence : officiers de mission, membres du service des Intentions, spécialistes du décodage, etc. Par contre, les agents de terrain — les "espions" — n'ont souvent même pas le droit de savoir où se trouve le QG. Il y a trop de risques pour qu'ils parlent s'ils sont capturés... les techniques d'interrogation employées par les Impériaux sont, en effet, redoutablement efficaces.

En plus de tous ces responsables, il arrive souvent également que les officiers les plus gradés résident au QG de Secteur. On peut ainsi trouver dans ces bases le Commandant Militaire du Secteur accompagné de son état-major, de son coordinateur de chasse, de son intendant en chef et de tous les officiers supérieurs placés sous ses ordres n'ayant pas, en principe, à intervenir directement sur le champ de bataille. Ces personnes sont chargées de coordonner les opérations militaires du secteur avec celles engagées par les autres secteurs ou le Haut Commandement de l'Alliance.

Enfin, le QG de Secteur accueille du personnel de maintenance, des officiers médicaux, des spécialistes des communications, des domestiques, des cuisiniers et des mécaniciens, ainsi que les soldats chargés d'assurer la sécurité et la défense de la base.

Défenses

Comme le QG de Secteur abrite la plupart des chasseurs du secteur, ceux-ci constituent sa première ligne de défense. Mais, en fonction de sa localisation et des probabilités d'une attaque impériale, il peut également disposer d'un millier de fantassins, de pièces d'artillerie, de véhicules blindés, etc.

Il doit cependant être rappelé que la première défense de ce genre de base reste son "invisibilité". Si sa localisation est découverte, ses défenseurs ne peuvent guère espérer faire mieux que retarder les assaillants pendant que l'on procède à l'évacuation du personnel. Bien qu'en certaines occasions des QG de Secteurs aient poursuivi leurs activités alors qu'ils avaient été repérés (parce que les Impériaux ne pouvaient pas réunir des forces suffisantes pour les anéantir), ce ne sont là que des exceptions qui confirment la règle. Dans la grande majorité des cas, si un QG de Secteur est découvert, ses jours sont comptés...

Equipement

Un QG de Secteur dispose toujours d'un matériel de communication lui permettant de rester en contact avec toutes les unités rebelles opérant dans le secteur et avec le Commandement des Secteurs. Très souvent, il possède aussi des pièces détachées, des ateliers de réparation, des réserves d'armes, des entrepôts à marchandises (pouvant contenir des speeders et des motos-jets, mais *rarement* de l'artillerie), du matériel d'espionnage et des équipements médicaux.

Bases de chasse

Fonction

L'Alliance a édifié de nombreuses petites bases de chasse dans toute la galaxie. Et bien que leur nombre exact soit une information ultra secrète, on peut estimer qu'il en existe aujourd'hui entre 1 000 et 5 000. Il convient toutefois de noter que seulement un petit nombre de ces bases est opérationnel, les autres sont "dormantes" et ne contiennent ni chasseurs ni personnel ni équipement.

La "fluidité" est la caractéristique essentielle des opérations menées par les chasseurs. Un système peut très bien rester "froid" (sans activités impériales) pendant des mois ou des années, et devenir

soudain "chaud" après que l'Empire ait décidé d'accentuer l'emprise qu'il exerce sur la région : en installant une base orbitale autour d'une planète favorable à l'Alliance, en amenant une flotte dans un système voisin, en lançant une grande offensive terrestre, etc. De même, l'Alliance peut également souhaiter accroître tout à coup ses activités dans un secteur jusqu'alors paisible, ce qui peut notamment se produire quand elle envisage de mener une opération de grande envergure.

Pour pouvoir utiliser au mieux ses chasseurs stellaires, il faut que l'Alliance dispose, à proximité du site de ses opérations, d'installations susceptibles de ravitailler et de réparer ses appareils, tout en permettant à ses pilotes de prendre un peu de repos. Dans le cas contraire, si les chasseurs étaient obligés d'effectuer un long trajet en hyperespace avant d'arriver sur place, cela représenterait un sérieux désavantage sur le plan tactique. En effet, les pilotes seraient alors épuisés de fatigue et ne disposeraient que de faibles quantités de carburant. De plus, les appareils endommagés au cours d'un affrontement éprouveraient certainement les pires difficultés à repartir en vitesse-lumière. C'est la raison pour laquelle, quand l'Alliance projette une offensive, elle s'arrange toujours pour avoir des bases dans les parages.

Lorsqu'un système semble sur le point de "se réchauffer", des techniciens de l'Alliance se rendent aussitôt dans la base dormante la plus proche afin d'activer son générateur et ses systèmes de survie. Le personnel de soutien — médecins, mécaniciens, forces de sécurité — vient ensuite avec des vaisseaux chargés de matériel. Quand les pilotes arrivent enfin avec leurs chasseurs, la base est déjà pleinement opérationnelle.

Au terme de la campagne, les vaisseaux, le personnel et l'équipement repartent vers d'autres bases et les générateurs sont à nouveau coupés... jusqu'à la prochaine fois.

Il faut cependant savoir qu'une base peut rester opérationnelle en permanence si elle se trouve dans un système où les problèmes sont fréquents. Il peut alors exister des bases secondaires édifiées dans le même système et destinées à devenir opérationnelles seulement si la première base est découverte.

Personnel

Une base de chasse est dirigée par un commandant — un ancien pilote de chasse le plus souvent — secondé par un état-major. Le personnel d'une telle base comprend également des médecins, des mécaniciens, divers spécialistes et des Droïds. Il y a généralement plus de pilotes que d'appareils (entre 25 et 50% de plus) afin qu'il soit possible de remplacer ceux qui sont blessés ou qui ont besoin de repos.

Défenses

Une fois encore, la discrétion reste la meilleure défense dont disposent ces bases ; car si l'ennemi ne peut pas les trouver, il ne risque pas de les attaquer. Mais quand une base est en activité, il peut parfois être particulièrement difficile de garder sa localisation secrète. En effet, quand les chasseurs reviennent après une mission, ils n'ont pas besoin de passer dans l'hyperespace. Dès lors, l'ennemi a la possibilité de les suivre — surtout s'ils sont endommagés — pendant leur trajet de retour. Et même si les pilotes de l'Alliance font alors tout ce qui est en leur pouvoir pour semer leurs poursuivants, ils peuvent très bien échouer. Les tacticiens de l'Alliance sont parfaitement conscients de ce problème et ils estiment que chaque sortie implique deux pour cent de risques (cumulatifs) pour que la base soit repérée par l'adversaire. Ainsi, s'il se produit cinq sorties, la base aura vingt pour cent de chances d'être découverte.

Quoi qu'il en soit, découvrir une base et la mettre hors d'état de nuire sont deux choses bien différentes. Même si l'Empire pouvait réunir suffisamment de forces pour anéantir toutes les bases de l'Alliance, encore faudrait-il qu'il puisse le faire avant que ces bases n'aient atteint les objectifs qui leur ont été fixés. Mettre sur pied une flotte peut prendre des semaines à l'Empire. Pendant ce temps-là, l'offensive peut très bien arriver à son terme et les bases repérées être évacuées. Si l'Empire veut pouvoir attaquer une base assez tôt pour que cela influe sur le déroulement d'une opération de la Rébellion, il doit le faire avec les forces dont il dispose sur l'instant.

La Marine Impériale ne peut, en outre, pas espérer détruire une base depuis l'espace si elle n'a pas les moyens d'éliminer d'abord ses chasseurs. Et il difficile d'envisager un assaut terrestre si l'espace est contrôlé par les Rebelles : un chasseur peut, en effet, causer des ravages au sein des unités d'infanterie, lorsque celles-ci sont privées de soutien. Et si les combats se déroulent à proximité d'installations permettant aux chasseurs de se ravitailler rapidement, ces derniers peuvent alors rester en vol pendant de plus longues périodes, ce qui peut accroître leur efficacité de plus de trente pour cent.

Mais, même si les chasseurs peuvent, pendant un certain temps, causer bien des soucis aux unités d'infanterie, ils ne peuvent pas pour autant les empêcher indéfiniment de progresser. Et s'il n'y a pas de défenses terrestres appropriées, l'ennemi a toute latitude pour décider de diviser ses forces en petits groupes (beaucoup plus difficiles à repérer et à attaquer depuis les cieux) et il y aura alors de bonnes chances pour que certains d'entre eux finissent par atteindre la base. Il est donc indispensable que cette dernière dispose de fantassins capables de clouer l'ennemi au sol ou de le forcer à attaquer massivement... afin qu'il représente une cible plus facile pour les chasseurs.

En fonction du terrain environnant, de la probabilité d'une attaque impériale et des moyens disponibles, une base de chasse peut disposer d'une unité de soutien comptant entre 50 et 1 000 fantassins équipés de pièces d'artillerie, de speeders, etc.

Equipement

Une base de chasse possède toujours tout l'équipement nécessaire à la maintenance de chasseurs stellaires : ateliers de réparation, appareillages spécialisés, pièces détachées, carburant, etc. Elle dispose généralement aussi de quelques armes et de véhicules de transport terrestres, bien que l'unité d'infanterie chargée de sa défense amène souvent son propre matériel avec elle.

Une base de chasse a très rarement des chasseurs en réserve, sauf si ses pilotes ont subi plus de pertes que les appareils eux-mêmes... ce qui ne se produit qu'exceptionnellement.

Bases industrielles

Fonction

Les bases industrielles sont des installations au sein desquelles le personnel de l'Alliance fabrique des armes, des munitions et divers autres équipements. Il peut aussi bien s'agir de complexes gigantesques tels que les chantiers navals de Mon Calamari, que de minuscules pièces secrètes où quelques braves résistants tentent de bricoler des explosifs artisanaux.

Beaucoup de bases industrielles sont installées sur les mondes-repaires de l'Alliance, où les familles des rebelles ont été regroupées afin de les mettre à l'abri d'éventuelles représailles de l'Empire. Ces bases sont souvent assez spacieuses, mais comme la plupart sont édifiées sur des planètes qui viennent juste d'être colonisées, elles manquent souvent du matériel nécessaire à la fabrication d'instruments perfectionnés. Elles doivent donc généralement limiter leurs activités à la production de biens de première utilité : vêtements, abris, aliments, etc.

Les quelques bases industrielles établies sur des mondes plus développés peuvent, quant à elles, bénéficier de personnel qualifié et d'outils adaptés à la fabrication d'équipements plus complexes : chasseurs stellaires, blasters, communicateurs et matériel médical. Elles doivent toutefois rester de dimensions modestes et être particulièrement bien dissimulées, afin de ne pas risquer d'être découverte par des espions. L'Empire a déjà démontré par le passé qu'il pouvait infliger un châtiment aussi brutal que rapide aux villes et aux mondes qui abritent des bases rebelles.

Personnel

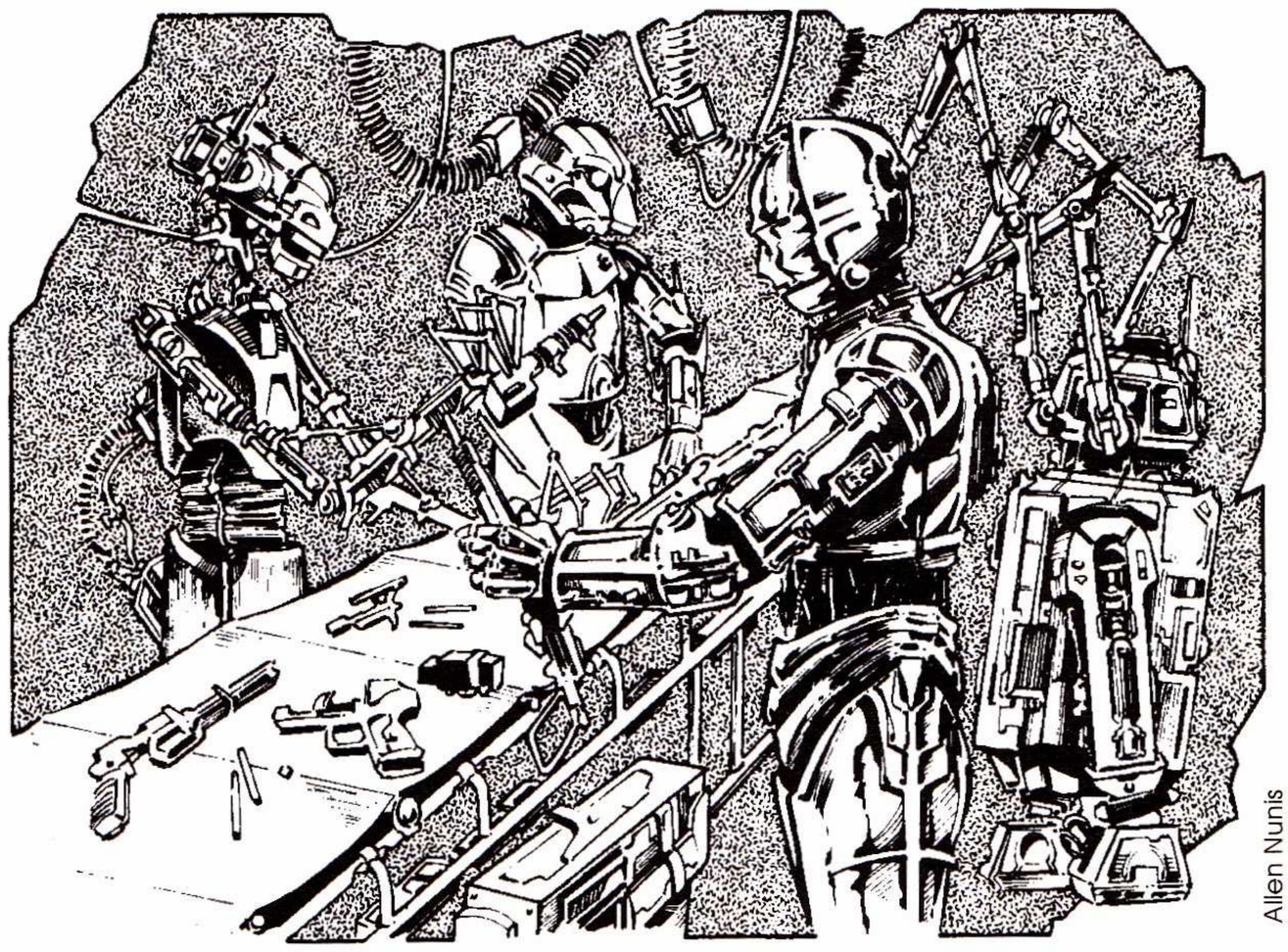
Hormis les ouvriers qui constituent le principal point commun des bases industrielles, le personnel de ces installations peut varier considérablement en fonction des cas. Elles sont, en principe, toujours placées sous les ordres d'un commandant, qui peut éventuellement être secondé par un état-major. Les plus grandes d'entre elles possèdent, en outre, des unités de sécurité, souvent des médecins, des mécaniciens, etc.

Défenses

Les chantiers navals de Mon Calamari sont défendus par des croiseurs lourds, des chasseurs stellaires, de l'artillerie anti-vaisseaux, des champs de force et l'équivalent d'une division complète d'infanterie rebelle. L'usine de chasseurs d'Isis est placée sous la protection de plusieurs escadrons de chasse et de quelques troupes légères de sécurité. La manufacture d'armement de Sartoy ne dispose, quant à elle, que de deux compagnies de milice et de quelques moto-jets usagées...

Equipement

Les bases industrielles se contentent généralement de l'équipement indispensable à leur activité de production.



Allen Nunis

Elles ont rarement beaucoup d'armes et de matériels de communication. Elles peuvent, toutefois, être dotées d'équipements médicaux si leur activité présente un danger inhérent (la fabrication d'explosifs implique, par exemple, des risques évidents).

Bases clandestines

Fonction

Il s'agit simplement de lieux où les membres de réseaux d'espionnage peuvent se réunir pour mettre au point leur stratégie. Ces bases servent souvent de caches d'armes et abritent parfois aussi le matériel de communication du réseau.

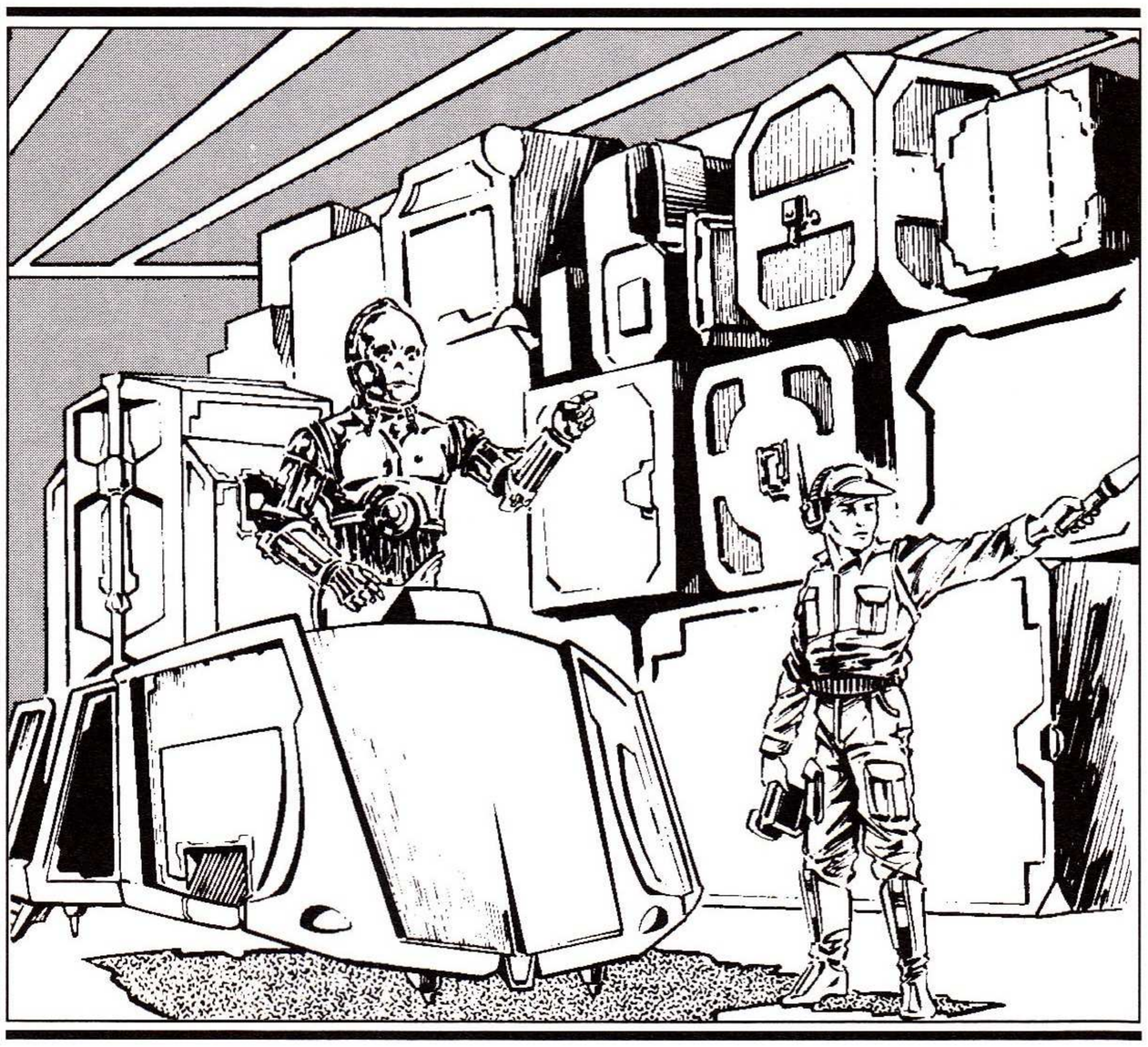
Certaines bases clandestines sont aussi utilisées comme centres de transit pour les pilotes rebelles abattus sur des mondes impériaux. Avant de partir en opération dans les parages de tels mondes, les pilotes peuvent éventuellement être avisés qu'ils doivent se rendre à un point de rendez-vous convenu s'ils sont abattus. Une fois sur place, ils seront contactés par des agents clandestins qui les conduiront jusqu'à leur base, où ils séjourneront jusqu'à ce qu'il soit possible de leur faire quitter la planète.

Les bases clandestines sont, par définition, des installations secrètes aménagées sur des planètes contrôlées par l'Empire. Il est donc indispensable qu'elles soient bien cachées, si on ne veut pas qu'elles soient rapidement détruites et que le réseau local soit démantelé.

Elles peuvent être aménagées dans un entrepôt abandonné, une caverne naturelle, la cave de l'immeuble d'un agent, un immeuble de bureaux (auquel cas toutes les réunions devront se tenir de nuit), l'arrière salle d'un café, etc. Les membres du réseau doivent pouvoir entrer et sortir sans être vus, à moins qu'ils n'aient de bonnes excuses pour justifier leur présence.

Personnel

Les seules personnes qui peuvent fréquenter une base clandestine sont les membres d'une cellule ou



Allen Nunis

d'un réseau, ce qui représente au maximum 10 individus. A part eux, personne ne doit avoir connaissance de l'endroit où elle se trouve, et il est hors de question qu'une personne étrangère soit introduite dans ses locaux. Ce n'est qu'en cas d'extrême nécessité que d'autres Rebelles peuvent être conduits jusqu'à l'une de ces bases.

Défenses

Les bases clandestines ne disposent d'aucune arme lourde et leur défense doit être assurée directement par les membres du réseau concerné. Lorsqu'ils sont acculés, ces agents ont coutume de se battre jusqu'à la mort.

Equipement

Les seuls équipements que peuvent posséder ces bases sont ceux que leurs réseaux parviennent à récupérer : armes de poing, explosifs rudimentaires, matériel médical primitif, etc. Elles peuvent toutefois disposer d'un communicateur leur permettant de contacter les autres bases, leur chef de réseau ou leur officier de mission.

Bases de ravitaillement

Fonction

Il s'agit de dépôts secrets abritant du matériel, des munitions, des vivres, des armes, etc. Ces bases peuvent être habitées ou non, selon leur taille, leurs besoins en maintenance, leurs impératifs de sécurité et divers autres facteurs.

Ces dépôts peuvent aussi bien être de simples trous creusés dans le sol et recouverts d'une bâche, que des entrepôts industriels, des agglomérations urbaines... voire des astéroïdes perdus aux fins fonds de l'espace. Ils peuvent être utilisés seulement pour la durée d'une campagne ou constituer un chaînon permanent du dispositif d'approvisionnement de l'Alliance.

Personnel

La plupart des petites bases de ravitaillement sont temporaires et dotées d'un personnel des plus réduits (quand elles ne sont pas carrément inhabitées). Elles sont généralement édifiées par l'Intendance de l'Alliance (avec le concours de quelques soldats des Forces Spéciales) à l'écart des régions contrôlées par l'Empire. Pendant les batailles, des soldats ou des vaisseaux ont la possibilité de se rendre jusqu'à ces dépôts afin d'y prendre ce dont ils ont besoin. Après les combats, quand elles ne contiennent plus rien, ces bases sont en principe démantelées.

Des dépôts permanents de plus grande dimension peuvent parfois être gérés par des centaines de personnes. Celles-ci doivent alors organiser l'approvisionnement, entretenir les installations, s'assurer que les fournitures parviennent bien aux unités qui en ont le plus besoin, etc. D'autres personnes peuvent aussi être nécessaires au bon fonctionnement d'une telle base : personnel de maintenance, cuisiniers, Droïds, médecins, forces de sécurité...

Défenses

Les petites bases sont souvent protégées par des forces de sécurité dotées uniquement d'armes de poing, quand elles ne sont pas tout simplement totalement dépourvues de défenses. Les grands dépôts peuvent, par contre, être défendus par des unités d'infanterie, des vaisseaux spatiaux, etc.

Equipement

Il est facile à comprendre que les bases de ravitaillement ont la possibilité d'utiliser tout le matériel qui leur est confié. Les plus importantes peuvent aussi disposer d'armes d'infanterie, d'installations médicales, de communicateurs et de véhicules prévus pour leur propre usage.

Chapitre Neuf
Services Logistiques

Les lasers de l'artillerie et des vaisseaux spatiaux zébraient le ciel nocturne d'éclairs éblouissants. Terrée dans un fossé, la doctoresse s'affairait sur un blessé. Lorsqu'elle était arrivée la première fois, l'air été chargé d'un mélange d'odeurs — boue, peur et sang — qui l'avait prise à la gorge, elle ne le remarquait même plus maintenant. Les tirs, par contre, la rendaient toujours nerveuse. Elle avait le sentiment qu'elle ne pourrait jamais s'y habituer.

"Je crois que celui-ci est assez rafistolé pour être déplacé," dit-elle à un assistant. "Emmenez-le d'ici."

L'aide plaça délicatement l'homme sur une civière et entreprit de le conduire jusqu'à un speeder qui attendait à 500 mètres en arrière de leur position. Ils n'avaient pas pu rapprocher plus le véhicule ; il n'y avait aucun couvert et il aurait constitué une cible facile pour l'artillerie ennemie.

La doctoresse était sur le champ de bataille depuis trois jours et les forces de l'Alliance avaient réussi à contenir l'offensive des Impériaux pendant tout ce temps. Quand il n'y avait plus eu de medpacs, elle avait dû se contenter de bander les blessures, d'amputer les membres trop abîmés pour être reconstitués et de préparer les blessés légers en vue du trajet périlleux qu'ils devaient accomplir jusqu'à l'antenne médicale.

Elle ne sentait plus la fatigue depuis la veille — elle avait atteint un point situé au-delà de l'épuisement, un point où elle ne voyait plus que les blessés et leur souffrance. Elle devait tout faire pour les aider.

La doctoresse lava le sang qui maculait ses mains et passa au patient suivant. C'était une femme-soldat. Il émanait d'elle une odeur de chair brûlée... une blessure causée par un tir de blaster. Elle respirait en produisant un étrange bruit de succion... poumons perforés. La doctoresse lui posa machinalement une sonde et une perfusion, avant de la bander et d'ordonner aux infirmiers de l'emporter. Elle estimait que la femme avait peut-être une chance sur trois de s'en sortir.

Plus en avant, en direction de la ligne de front, elle entendit des hurlements et des tirs de blasters. Ce vacarme était certainement le signe d'un nouvel assaut. Elle ne leva même pas les yeux. Peut-être tiendraient-ils... peut-être pas. Ce n'était pas ses affaires.

Quatre jours plus tôt, quand elle avait débarqué, il y avait trois autres médecins avec elle. L'un d'entre eux était tombé dès les premières heures de combat ; un autre était mort au cours de la nuit ; et le troisième avait été gravement blessé ce matin. Ils avaient été formés ensemble. Elle était fiancée à Kral. Elle ne savait pas s'il était encore vivant. Maintenant, il n'y avait plus qu'elle. Elle qui ne pouvait même plus verser une larme parce qu'elle ne devait pas montrer ce qu'elle ressentait. Elle vacilla un peu, se frotta les yeux et passa au patient suivant.

Quelqu'un lui toucha le bras. Elle leva les yeux pour se retrouver nez à nez avec le Lieutenant Reese qui était responsable de la zone.

Le Lieutenant parla. "M'dame, l'ennemi a réussi une percée ; nous battons en retraite."

Elle acquiesça. "J'ai besoin de quinze minutes pour préparer les blessés au voyage..."

Le Lieutenant hocha la tête. "Non m'dame. Faut partir maintenant. Dans cinq minutes, le secteur grouillera de véhicules d'assaut impériaux. Si vous ne partez pas dans les deux minutes, vous ne pourrez plus partir ensuite."

Pour la première fois, la doctoresse perçut un accent de panique dans la voix du Lieutenant. Autour d'eux, les soldats abandonnaient leurs positions dans le plus grand désordre... la retraite risquait fort de se transformer en déroute.

La doctoresse répliqua sur un ton brusque : "Deux minutes ? A vos ordres, Lieutenant."

Le Lieutenant partit sans lui répondre et courut en direction du front — où de ce qui en tenait maintenant lieu — pour tenter de rallier ses hommes. La doctoresse appela ses infirmiers.

"On s'en va d'ici ! Tout l'équipement doit être abandonné ; vous devez aider les blessés qui peuvent marcher à se rendre à l'arrière. Ceux qui sont trop mal en point restent ; nous n'avons pas le temps de les sauver. Vous n'avez que deux minutes... dépêchez-vous !"

Les infirmiers s'activèrent avant même qu'elle ait fini de leur donner ses instructions... ils avaient déjà connu des retraites. La doctoresse elle-même se mit en route en moins d'une minute. Elle marchait en soutenant un soldat dont les yeux avaient été brûlés, quand elle vit Kral.

Son fiancé était couché sur une civière, il était pâle et couvert de bandages. "Va-z-y, ma belle," murmura-t-il.

La doctoresse s'arrêta, horrifiée, oubliant le soldat aveugle à ses côtés. "Je ne peux pas te laisser !" gémit-elle.

"Oh si, tu le peux très bien," lui répondit-il. "Je suis blessé au ventre. Je ne peux pas marcher. Tout ira bien," mentit-il. "On m'a donné un calmant ; je survivrai jusqu'à ce que les Imps viennent me prendre. On se reverra après la guerre. Maintenant, en route soldat, avant que l'ennemi n'arrive."

La doctoresse le regarda, puis elle regarda le jeune homme debout à côté d'elle. Elle finit par se rendre à la raison. Elle lui donna un dernier baiser, avant de repartir en titubant avec le soldat blessé.

Quand elle fut partie, Kral s'affaissa sur sa civière, laissant la souffrance transparaître sur son visage. On lui avait bien donné un calmant, mais il ne s'en était pas encore servi.

Il pensa à sa fiancée pour oublier sa douleur. C'était une sacrée fille et un sacré soldat. Il l'aimait énormément ; quel dommage qu'il ne puisse jamais plus la revoir. Ils avaient au moins eu la chance de pouvoir se dire adieu... tout le monde ne pouvait pas en dire autant.

Il écouta : les tirs se rapprochaient. L'ennemi serait là dans quelques minutes. Parfait. Il avait mal. Horriblement mal.

Lorsque le premier soldat impérial arriva, Kral lui adressa un sourire. Puis il dégoupilla le grenade qu'il cachait sous sa couverture. Ce calmant était extrêmement efficace...

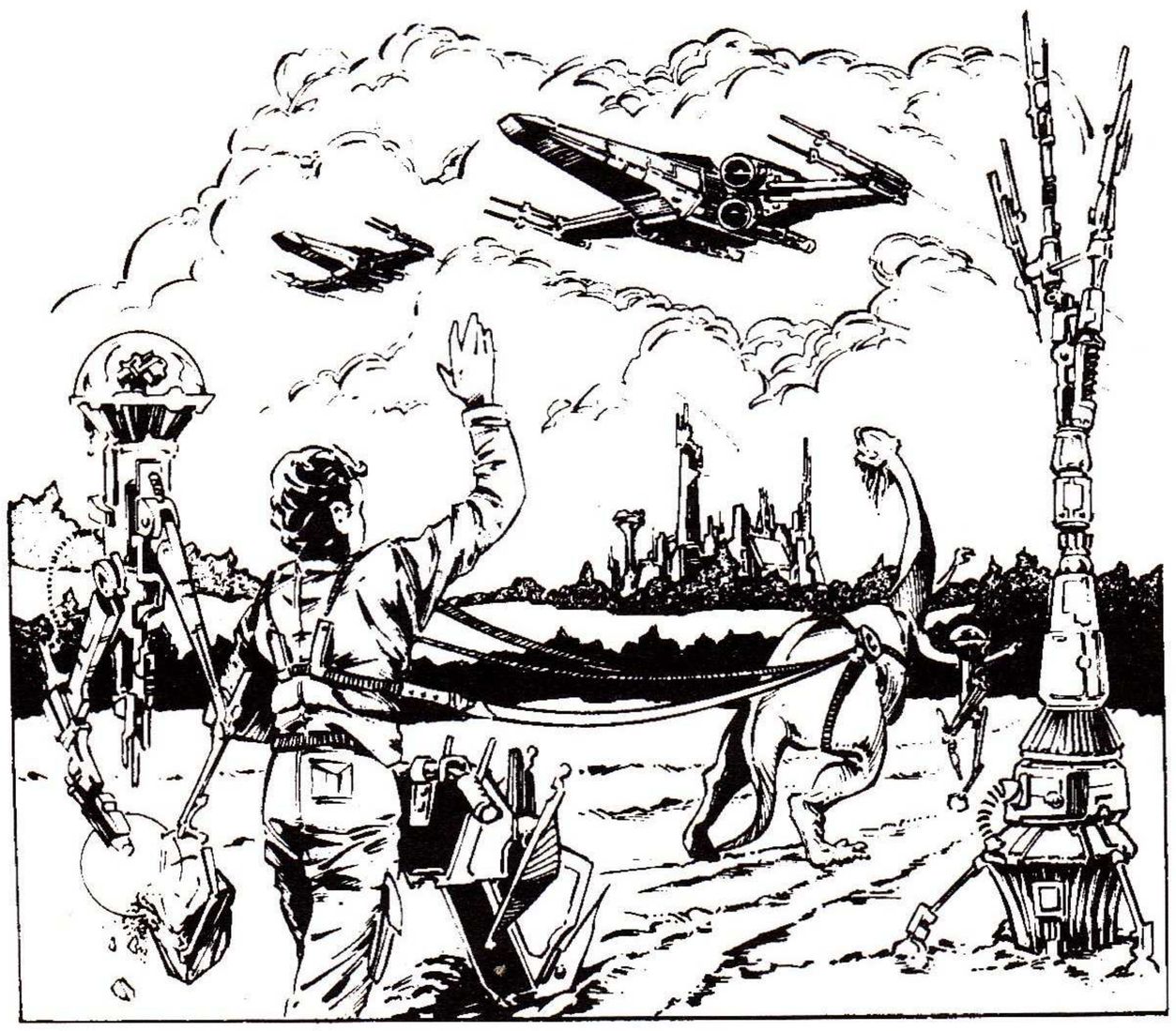
Services Logistiques de l'Alliance

Les Services Logistiques de l'Alliance sont les héros méconnus de la Rébellion. Ils fournissent aux soldats des vivres, des vêtements et des armes. Ils forcent des blocus à bord de vieux vaisseaux lents et sans armes, espérant être assez discrets et (surtout) chanceux pour ne pas être repérés et abattus. Ils mendient, empruntent, volent ou fabriquent tous les chasseurs stellaires, canons, équipements médicaux et Droïds que l'Alliance ne peut pas acheter. Ils prodiguent des soins aux malades et aux blessés.

Sans tambours ni trompettes, sans reconnaissance ni gloire, ils risquent chaque jour leur vie au nom de la liberté galactique.

Mondes-repaires de l'Alliance

Les Services Logistiques de l'Alliance s'occupent de divers mondes-repaires qu'ils ont aménagés aux confins de l'espace connu. Sur ces planètes, les personnes ayant eu des rapports avec la Rébellion peuvent vivre en toute quiétude, sans avoir à redouter le courroux de l'Empire.



Allen Nunis

Aucun parent de combattant rebelle ou de fonctionnaire gouvernemental n'est à l'abri des représailles des Impériaux. L'arme la plus puissante dont dispose Palpatine est encore la terreur. C'est la terreur qui incite la plupart des planètes à rester docilement soumises — la terreur inspirée par l'effroyable traitement que réserve l'Empire à ceux qui osent se dresser contre lui. Alderande est un parfait exemple de la puissance et de la nature impitoyable de l'Empereur — cette leçon ne sera pas oubliée de sitôt. Et même si l'Etoile de la Mort n'existe plus, l'Empire possède encore des flottes dont le moindre vaisseau est capable de détruire une ville aussi facilement que l'Etoile de la Mort pouvait anéantir une planète.

Les agents et les informateurs de l'Empire sont partout et entretiennent une forme plus individualisée de terreur. Lorsqu'il n'est pas souhaitable sur le plan politique de détruire une cité, ils sont capables de s'introduire sur une planète afin d'éliminer leurs ennemis avec une précision chirurgicale. Ils sont habitués à kidnapper, torturer ou tuer les parents des Rebelles dont l'identité est connue.

A moins de posséder les nerfs d'acier et la volonté inflexible de la Princesse d'Alderande, il est généralement difficile de continuer à agir lorsque l'on sait que sa famille court un grand danger. Un homme peut affronter son propre trépas sans fléchir, mais il ne pourra jamais se faire à l'idée que sa femme, ses enfants ou ses parents puissent être tués — surtout si leur mort devait être une conséquence de ses propres actes. Voila pourquoi les mondes-repaires existent.

Ce sont des planètes sur lesquelles les familles des Rebelles peuvent vivre en paix, à l'abri du bras vengeur de l'Empire. Une fois bien établis et viables, ces mondes peuvent, en outre, produire suffisamment de nourriture et de matières premières pour nourrir et ravitailler les forces de l'Alliance.

Création des mondes-repaires

Des équipes spécialisées d'éclaireurs de l'Alliance sillonnent la frange galactique à la recherche de mondes qui n'ont pas encore été découverts par les hommes du Corps de Surveillance Impérial. Pour qu'une planète puisse éventuellement être transformée en monde-repaire, il faut qu'elle soit déserte, située à des années-lumière de la route spatiale la plus proche et habitable par des Humains (ou des extra-terrestres).

Une fois qu'une planète répondant à ces critères a été découverte, des scientifiques de l'Alliance se rendent sur place afin d'étudier ses conditions climatiques et ses menaces naturelles : animaux sauvages, maladies, etc. Si le monde en question ne présente pas trop de risques, des techniciens des Services Logistiques viennent ensuite pour construire une structure d'habitation rudimentaire qu'ils bourrent de vivres, de médicaments et de divers produits vitaux. Quand ils ont terminé leur travail, le monde est prêt à accueillir ses nouveaux habitants.

Quelques mondes-repaires de l'Alliance

Nouvelle Alderande

Population : 13 000 habitants.
Production : néant.
Niveau technologique : traction animale et moteurs hydrauliques.
Localisation : information ultra secrète.

Nouvelle Alderande est un nouveau monde-repaire qui a été aménagé spécialement pour accueillir les habitants d'Alderande qui ne se trouvaient pas sur leur planète quand celle-ci fut détruite. Les colons ne produisent pas encore assez de denrées alimentaires pour pouvoir en fournir à la Flotte ou aux Forces Armées de l'Alliance.

Nouvelle Alderande est une planète agréable couverte de prairies verdoyantes, de forêts denses, de hautes montagnes et dont le ciel est d'un bleu profond, à la limite du pourpre. Son climat est assez dur, avec d'interminables hivers froids et de longs étés arides. Sa faune est variée et robuste.

Sanctuaire

Population : 29 000 habitants.
Production : protéines, fibres végétales à usage vestimentaire.
Niveau technologique : moteur à vapeur.
Localisation : information ultra secrète.

Sanctuaire fut l'un des premiers mondes-repaires à être colonisé par l'Alliance. En fait, il date même d'avant la Déclaration de Rébellion. A l'origine, il était habité exclusivement par des pacifistes religieux, désireux d'échapper à la conscription obligatoire. Lorsque la Rébellion naquit, Sanctuaire accepta de rejoindre l'Alliance à condition que ses habitants ne soient pas obligés de prendre les armes, ce que Mon Mothma consentit volontiers. Depuis, plusieurs milliers de réfugiés sont venus grossir la population locale au fil des années.

Sanctuaire est une planète aux mers profondes couvertes de petits îlots rocheux. Les poissons et les algues qui abondent dans leurs eaux constituent le régime de base de ses habitants. Avec leurs bateaux à vapeur en bois et leurs filets tissés à la main, les pêcheurs de Sanctuaire capturent tellement de poissons qu'ils peuvent en donner plusieurs tonnes à l'Alliance chaque année. On a également découvert que certaines variétés d'algues marines pouvaient être utilisées pour confectionner des uniformes (bien que certains soldats se soient plaints de l'odeur de poisson que dégagent ces étoffes).

Voltige

Population : 1 000 habitants.
Production : néant.
Niveau technologique : primitif.
Localisation : système de Tierfon.

Voltige est un exemple parfait, permettant de comprendre pourquoi l'Alliance tient tellement à garder secrète la localisation de ses mondes-repaires. Il fut un temps où Voltige comptait plus de 40 000 habitants — hommes, femmes et enfants — et produisait d'énormes quantités de minerai pouvant être transformé en carburant. Malheureusement, un vaisseau de transport des Services Logistiques fut un jour intercepté alors qu'il se rendait sur ce monde et son pilote ne put résister aux interrogatoires que lui firent subir les Impériaux. Moins d'un mois plus tard, la principale agglomération de Voltige n'était plus qu'un champ de ruines et les terres avoisinantes étaient saturées de substances toxiques.

L'attaque s'était produite en plein hiver... et les hivers sur Voltige sont *rudes*. Les Impériaux ne se donnèrent même pas la peine d'envoyer des troupes à terre ; ils se contentèrent de poster deux corvettes en orbite et laissèrent les éléments faire leur ouvrage. Quand le printemps arriva, 95 pour cent des habitants étaient morts de faim ou de froid et les survivants étaient dispersés dans des cavernes où ils se nourrissaient de larves et d'écorce.

L'Alliance aimerait beaucoup pouvoir porter secours aux rescapés de Voltige, mais elle n'a pas pu jusqu'à présent réunir suffisamment de vaisseaux pour pouvoir affronter les corvettes qui montent la garde autour de la planète.

Population des mondes-repaires

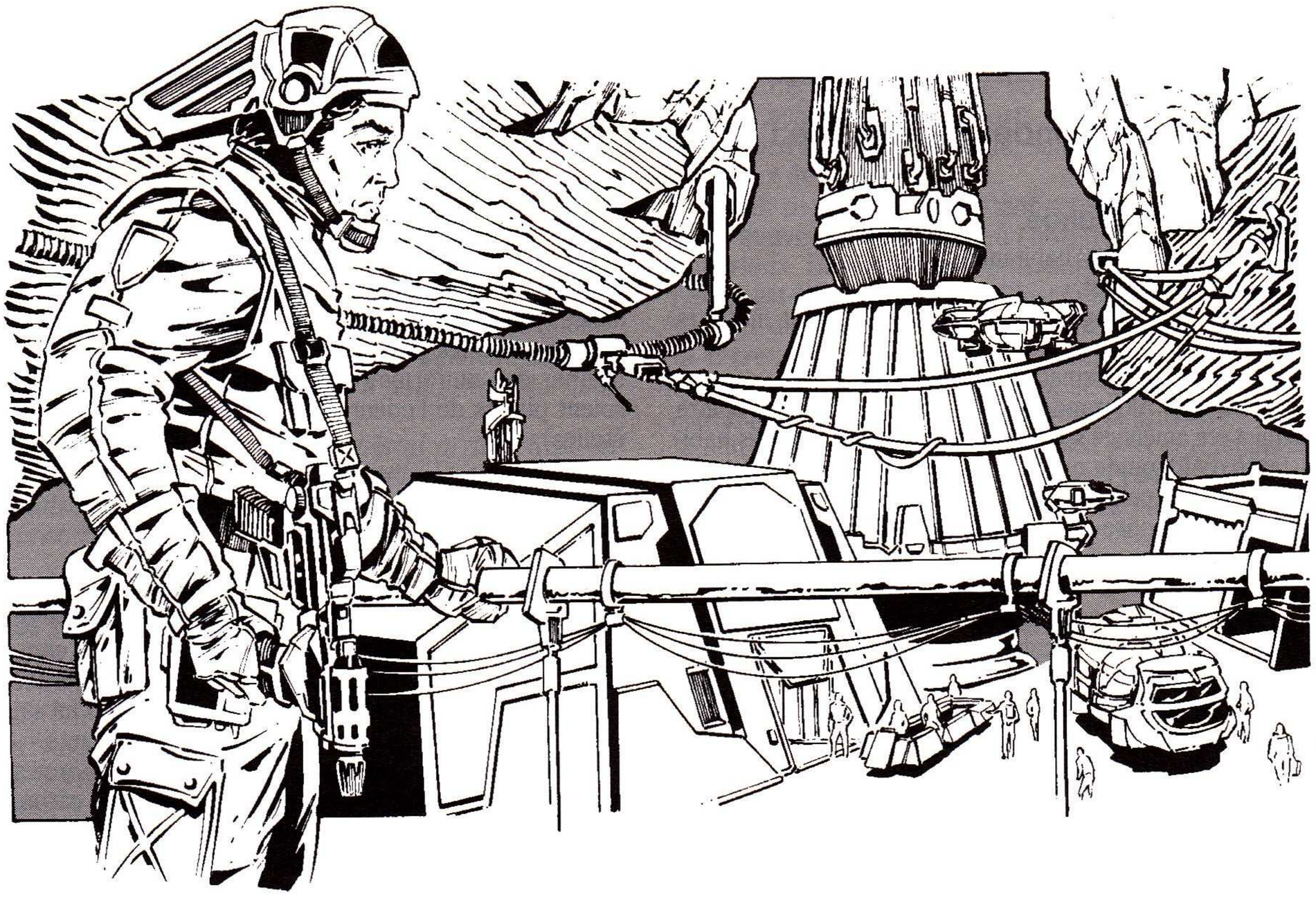
Les mondes-repaires sont habités par toutes sortes de sympathisants de l'Alliance qui ne peuvent pas — ou ne veulent pas — se battre et dont la vie serait menacée s'ils vivaient dans une région dominée par l'Empire : combattants blessés ou en retraite, individualistes qui ont eu le tort de dire ce qu'ils pensaient de l'Empire, pacifistes, dissidents, leaders politiques en exil et parents de Rebelles. Il y en a de toutes les races connues dans la galaxie.

Les mondes-repaires ont en moyenne entre 5 000 et 20 000 habitants. Une population suffisante pour former une société viable, mais suffisamment faible pour ne pas attirer l'attention.

Prisonniers impériaux

On trouve aussi des prisonniers impériaux sur les mondes-repaires. Ils sont généralement débarqués sur des continents éloignés des colonies de l'Alliance avec suffisamment de vivres et d'outils agricoles pour tenir une année (s'ils travaillent dur). Ensuite, à part quelques visites périodiques de vaisseaux médicaux, les prisonniers doivent se débrouiller entièrement seuls.

Il est évidemment extrêmement difficile de s'évader d'un monde-repaire. Principalement parce que les zones de détention sont implantées à des milliers de kilomètres des colonies rebelles... or les Impériaux ne disposent d'aucun véhicule. Et même s'ils parvenaient



Allen Nunis

à franchir océans, déserts et montagnes pour rejoindre les régions habitées, que pourraient-ils faire ensuite ? Il n'y a aucun vaisseau sur les mondes-repaires (hormis ceux qu'envoient de temps à autre les Services Logistiques pour déposer ou embarquer des fournitures), les prisonniers ne peuvent donc pas essayer d'en voler un pour quitter leur planète.

Et comme les colonies ne disposent d'aucun équipement électronique perfectionné, les Impériaux ne peuvent pas non plus envisager de voler ou de bricoler un communicateur à longue portée pour appeler du secours.

Vie sur les mondes-repaires

Sur les mondes-repaires, la vie est invariablement primitive, rude et exténuante. Leurs habitants sont des pionniers qui ne disposent d'aucun équipement moderne et qui doivent donc lutter pour arracher leur pitance au sol de leur planète. Ils vivent dans des habitations précaires, construites avec les moyens du bord. Ils cultivent la terre avec des charrues à traction animale et chassent dans les forêts avec des arcs, des frondes et toutes sortes d'armes de fortune. Il possèdent rarement des "produits de luxe" tels que des speeders, des équipements médicaux ou des lasers. S'ils ont besoin de quelque chose, ils doivent le fabriquer de leurs mains.

Les habitants des mondes-repaires supportent leurs conditions d'existence pour deux raisons essentielles. D'abord — comme nous l'avons vu — parce que l'Alliance n'a tout simplement pas les moyens de les nourrir ou de leur proposer mieux. Ensuite, parce que les colonies primitives ont moins de chances d'être repérées par l'Empire.

Les vaisseaux des éclaireurs du CSI sont capables, depuis les abords d'un système, de détecter les ondes émises par les générateurs de puissance, les anomalies gravitiques causées par les moteurs à répulsion, les émissions des communicateurs, etc. Or, les colonies suffisamment riches pour s'offrir des appareils de ce genre peuvent en principe payer des impôts, et elles ont dès lors de grandes chances d'intéresser les Impériaux. Par contre, si une colonie est pauvre, les éclaireurs du CSI auront tendance à l'ignorer parce qu'ils croiront qu'il s'agit juste "d'une boule de terre sans intérêt".

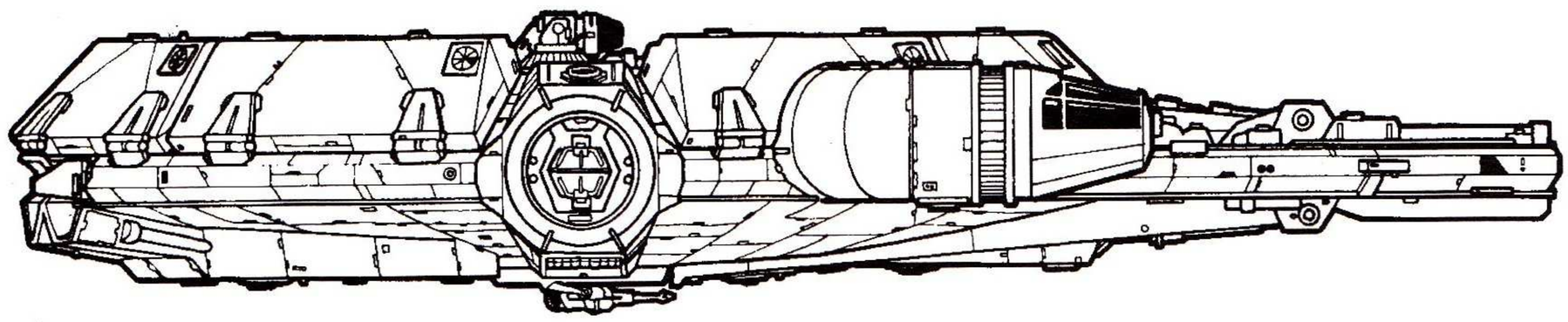
Transports spatiaux

Les Services Logistiques ont sous leur responsabilité le fonctionnement et la maintenance de la flotte de transport hétéroclite que possède la Rébellion. Ces vaisseaux sont censés approvisionner les troupes terrestres et la Flotte de l'Alliance en produits de premières nécessités. Ils doivent aussi acheminer les marchandises contenues dans les vastes entrepôts secrets jusqu'aux premières lignes des combats.

Equipages

Les hommes d'équipage de la flotte de transport de l'Alliance sont aussi diversifiés que leurs vaisseaux. La Rébellion fait, en effet, appel à toutes les personnes capables de travailler pour elle : vieux marchands qui ont toujours vécu dans l'espace et qui utilisent les mêmes vaisseaux depuis des générations, pilotes de combat trop vieux ou trop handicapés pour voler sur des chasseurs, gamins à peine sortis des centres de formation de Mon Calamari, etc.

Les équipages des Services Logistiques sont formés d'êtres fiers et déterminés. Ils doivent, en effet,



Rob Caswell

Transporteur Corellien YT-1300 équipé de compartiments à marchandises amovibles.

affronter les forces d'élite de l'ennemi à bord de vaisseaux désarmés et ils ne peuvent sortir vainqueurs de ce jeu de cache-cache meurtrier qu'en opposant leur talent et leur expérience aux senseurs adverses. S'ils sont repérés, ils sont condamnés à mourir ou à être capturés. La plupart d'entre eux préfèrent la mort...

Vaisseaux de transport de l'Alliance

Vaisseaux de transport légers

Ces vaisseaux comptent parmi les plus petits vaisseaux de transport interstellaire que l'on puisse trouver aujourd'hui. Qu'ils soient achetés d'occasion ou dérobés dans un dépôt d'appareils usagés, on se limite toujours à les réparer juste assez pour qu'ils soient opérationnels. Il vaut d'ailleurs mieux qu'un mécanicien compétent (ou chanceux) reste en permanence à leur bord si l'on veut éviter qu'ils tombent en pièces en plein espace.

Comme ils sont trop petits pour être affectés au ravitaillement des flottes, on les utilise essentiellement pour approvisionner des vaisseaux qui opèrent en profondeur derrière les lignes ennemies. Leur petite taille constitue alors un atout pour ce genre de mission (ils sont en effet plus difficilement repérables).

Les vaisseaux de transport légers sont également employés pour parachuter de l'équipement ou récupérer des agents sur des planètes contrôlées par l'Empire. Dans certains cas, lorsqu'ils disposent de documents falsifiés leur permettant de passer pour des vaisseaux marchands indépendants, ils peuvent éventuellement atterrir ouvertement sur des astroports impériaux. Sinon, ils doivent se poser avec la plus grande discrétion à distance respectueuse des stations sensorielles de l'ennemi.

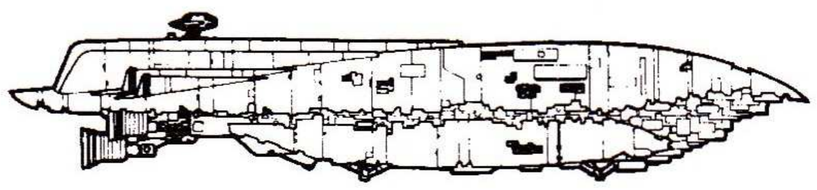
La flotte de transport de l'Alliance possède un grand nombre de Transporteurs Corelliens YT-1300 (identiques au *Faucon Millenium* de Yan Solo, sauf en ce qui concerne les améliorations qui ont été apportées à cet appareil) qui sont actuellement en service. Ces vaisseaux sont bon marché, endurants et refusent obstinément de rendre l'âme, quels que soient les traitements qu'on leur inflige.

VAISSEAU DE TRANSPORT LEGER MODIFIE

Vaisseau : Transporteur Corellien YT-1300 modifié
Type : vaisseau de transport léger modifié
Longueur : 26,70 mètres
Echelle : chasseur stellaire
Equipage : 2
Passagers : 4
Capacité de la Soute : 200 tonnes métriques
Autonomie : 2 mois et demi
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 0
Coque : 4D
Armes :
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 3D
Ecrans : 1D

TRANSPORTEUR DE MOYEN TONNAGE

Vaisseau : Transporteur des Chantiers Gallofree
Type : vaisseau de transport de moyen tonnage
Longueur : 90 mètres
Echelle : vaisseau de guerre
Equipage : 6
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 19 000 tonnes métriques
Autonomie : 6 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x4
Navordinateur : non
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 1D
Maniabilité : 0
Coque : 2D
Armes :
Quatre Canons-Lasers Bitubes (asservis)
Ordinateur de Visée : 1D
Dommages : 4D
Ecrans : 1D



Rob Caswell

Transport de moyen tonnage des Chantiers Gallofree.

Les techniciens de l'Alliance ont légèrement modifié ces appareils, afin de mieux les adapter aux missions qui leurs sont confiées, en leur rajoutant des compartiments à marchandises amovibles.

Transporteurs de moyen tonnage

Ces vaisseaux sont juste assez grands pour être utilisés pour certaines missions de ravitaillement de la Flotte — médicaments, vêtements, armes de poings, équipements légers, etc. Ils ne sont toutefois pas assez grands pour qu'il soit rentable de leur confier le transport de marchandises encombrantes comme des vivres ou du carburant. Malheureusement, comme l'Alliance ne possède pas assez de vaisseaux de grande taille, elle est obligée d'employer ceux-ci au maximum de leurs capacités.

Bien qu'ils n'aient pas été conçus à cette fin, les transporteurs de moyen tonnage peuvent éventuellement accueillir des passagers. Un petit nombre de ces appareils a même été transformé en hôpitaux miniatures, centres de transmissions, etc.

Ces vaisseaux sont littéralement inutilisables en combat. Ils sont en effet lents, difficiles à manœuvrer, peu armés et leurs écrans sont très faibles. Ils sont, en outre, suffisamment petits pour intéresser les chasseurs stellaires... et trop grands pour ne pas être des cibles tentantes pour les vaisseaux de guerre. La seule qualité que l'on puisse leur reconnaître c'est de ne pas être chers.

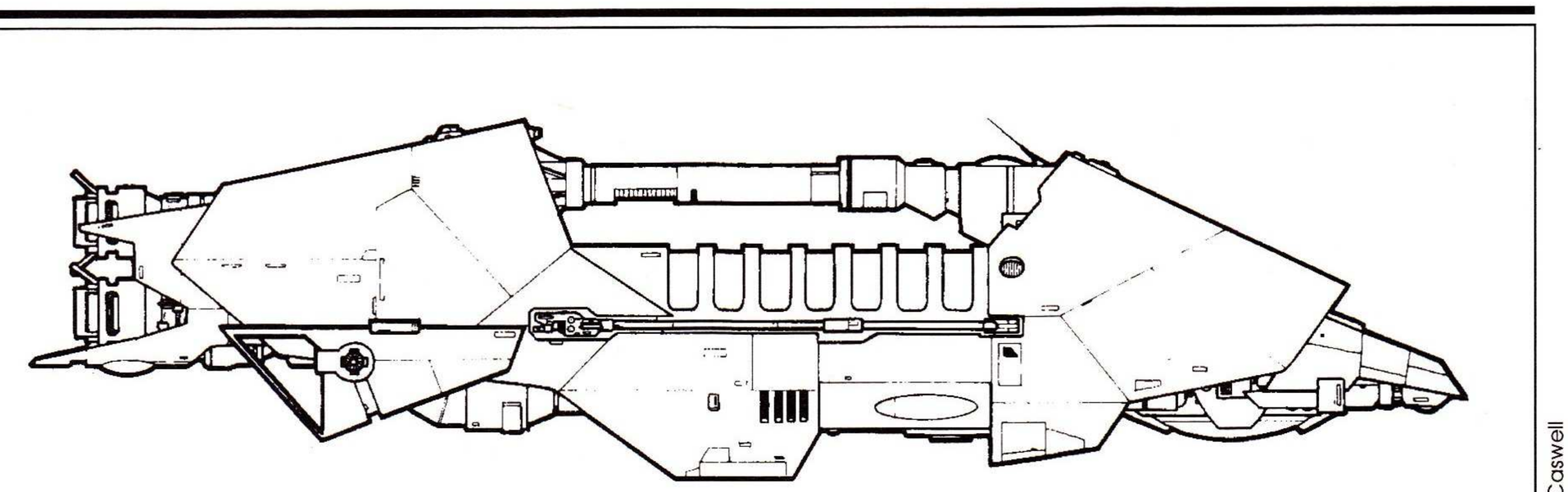
L'Alliance a acquis la plupart de ses transporteurs de moyen tonnage en s'adressant directement à leur fabriquant, les Chantiers Gallofree, quand celui-ci a fait faillite, il y a de cela plusieurs années. Les négociations ont été conduites par des hommes de paille qui sont parvenus à obtenir des prix bien inférieurs aux tarifs officiels. Les astronautes rebelles sont d'ailleurs fermement convaincus que les Impériaux savaient que ces vaisseaux étaient achetés par l'Alliance et qu'ils n'ont rien fait pour empêcher les transactions parce qu'ils pensaient que ces appareils causeraient plus de tort que de bien à la Rébellion.

CARGO

Vaisseau : Transporteur Corellien Action IV
Type : cargo de moyen tonnage
Longueur : 125 mètres
Echelle : vaisseau de guerre
Equipage : 10
Passagers : aucun
Capacité de la Soute : 90 000 tonnes métriques
Autonomie : 3 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Navordinateur : non
Hyperpropulseur de Secours : non
Vitesse Sub-Luminique : 1D
Maniabilité : 0
Coque : 3D
Armes :
Aucune
Ecrans : 1D

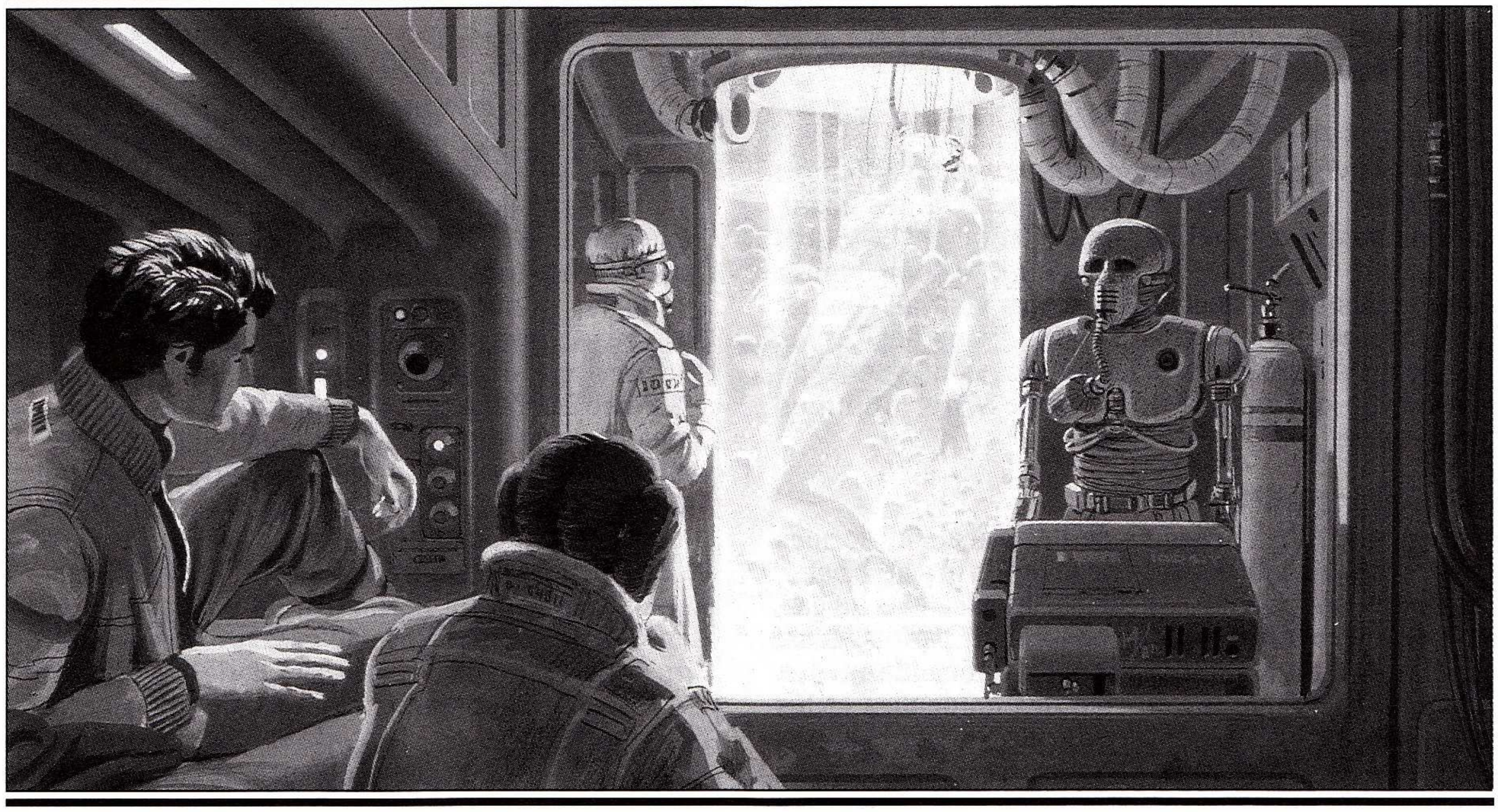
Cargos

L'Alliance ne possède que quelques cargos, mais les rares exemplaires dont elle dispose valent à ses yeux leur poids en or. Bien qu'ils ne soient guère plus grands que des transporteurs de moyen tonnage, les cargos sont plus économiques et leurs soutes ont été spécialement conçues pour accepter des cargaisons bien plus importantes. Ce sont des appareils plus solides, plus rapides et de bien meilleure qualité. (Ils coûtent cependant trois fois plus cher que les



Rob Caswell

Transporteur Corellien Action IV.



LFL

transporteurs et c'est pourquoi l'Alliance n'en possède pas beaucoup.)

La plupart des cargos de l'Alliance ont été pris aux Impériaux pendant des combats. Ce qui est loin d'être aussi facile qu'on pourrait le penser.

En effet, à moins qu'il ne commette une erreur grossière, il est pratiquement impossible de capturer un vaisseau de guerre. Si son équipage est déterminé à se battre, il n'est pas question d'envisager un abordage. Même s'il est pris dans des rayons tracteurs, un vaisseau de guerre peut toujours manœuvrer suffisamment pour empêcher que quelqu'un monte à son bord... à moins qu'il ne soit confronté à un bâtiment bien plus puissant que lui (ex : une Corvette Corellienne contre un Destroyer Stellaire).

Pour paralyser un vaisseau de ce type, il faut viser ses moteurs ou son poste de pilotage. L'ennui, c'est qu'il n'est pas évident de faire cela sans le détruire tout entier. De plus, un bâtiment paralysé de cette manière ne peut plus ensuite être utile à ceux qui veulent le capturer (il est en effet peu probable qu'ils aient le temps d'attendre tranquillement que leur proie soit réparée).

Heureusement pour l'Alliance, certains équipages impériaux ne sont pas fanatisés au point de vouloir absolument mourir pour l'Empire. Ainsi, un bon nombre de cargos qui opéraient sans escortes de TIE, se sont rendus sans résistance quand ils se sont retrouvés confrontés à des chasseurs Ailes-B. Leurs

FREGATE MEDICALE

Vaisseau : Frégate Nebulon-B modifiée
Type : vaisseau hôpital
Longueur : 300 mètres
Echelle : vaisseau de guerre
Equipage : 850
Passagers : (voir ci-après)
Capacité de la Soute : 1 000 tonnes métriques
Autonomie : 1 an
Multiplicateur d'Hyperpropulsion : x3
Navordinateur : oui
Hyperpropulseur de Secours : oui
Vitesse Sub-Luminique : 2D
Maniabilité : 1D
Coque : 4D+2
Armes :
Six Batteries de Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 3D
Dommages : 4D
Huit Canons-Lasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : 2D
Deux Projecteurs de Rayons Tracteurs
Ordinateur de Visée : 2D
Dommages : aucun ; le vaisseau touché est capturé
Ecrans : 2D
Equipements Médicaux Transportés à Bord de la Frégate
La Frégate Médicale de l'Alliance dispose de 745 lits. Quatre-vingt médecins et trente Droïds Médicaux (divers modèles Emdés et Deux-Un-Bé) travaillent à son bord. Elle possède aussi 15 cuves à bacta et cinq salles d'opération utilisables aussi bien pour la microchirurgie, que pour la pose de prothèses et l'obstétrique.

équipages ont alors préféré être internés sur des mondes-repaires de l'Alliance, plutôt que de périr avec leurs vaisseaux...

Services médicaux

Les Services Logistiques sont responsables du personnel, des Droïds et de l'équipement des installations médicales de l'Alliance. Pratiquement toutes les unités d'infanterie rebelles sont accompagnées d'au moins un médecin quand elles vont au combat et on trouve également des infirmiers ou des Droïds médicaux à bord de tous les vaisseaux de guerre de l'Alliance qui comptent plus de vingt hommes d'équipage.

Médecins militaires

La plupart des médecins de l'Alliance sont formés pour soigner les blessures "de guerre": tirs de blaster, dégâts causés par des explosions, intoxications au gaz, coupures, fractures, etc. Ils possèdent, parfois, aussi quelques connaissances spécialisées dans des domaines tels que le contrôle des épidémies et les soins à long terme. Les médecins ont pour mission première de remettre leurs patients sur pieds de telle sorte qu'ils puissent repartir au combat. Quand ce n'est pas possible, il doivent se contenter de stabiliser l'état du patient afin qu'il survive assez longtemps pour qu'un spécialiste ou un Droïd compétent puisse s'occuper de lui.

Droïds médicaux

Les Droïds médicaux sont généralement bien plus compétents que les médecins militaires et on a recourt à eux partout où c'est possible : à bord des vaisseaux, dans les hôpitaux, etc. Ils sont toutefois assez fragiles et supportent mal les rigueurs des combats terrestres, c'est pourquoi il faut faire appel à de vrais médecins dans certaines situations.

Les Droïds médicaux les plus employés par l'Alliance et l'Empire sont les modèles de la série Emdé, fabriqués par Industrial Automaton. Ils existent en six versions différentes : MD-0 spécialistes en diagnostics ; MD-1 techniciens de laboratoire ; MD-2 anesthésistes ; MD-3 pharmaciens ; MD-4 microchirurgiens ; MD-5 généralistes. Les anciens modèles Deux-Un-Bé de Geentech sont également très appréciés.

Les Impériaux peuvent, bien évidemment, acheter autant de ces Droïds qu'ils le désirent. Par contre, l'Alliance est obligée de les acquérir d'occasion par le bais d'intermédiaires indépendants, ou de les voler à l'Empire.

Prothèses

Pendant les guerres, les gens sont souvent blessés. Parfois, leurs blessures sont propres et peuvent guérir sans laisser de séquelles ; mais ce n'est pas toujours le cas et il peut arriver qu'un blessé perde un bras, une jambe ou un œil.

Heureusement, les progrès réalisés en biotechnologie, en microchirurgie et en robotique ont permis la mise au point de prothèses aussi discrètes qu'efficaces. Les docteurs peuvent aujourd'hui remplacer des membres, des yeux ou des organes vitaux par des appareillages mécaniques ou biomécaniques très performants qui sont, en outre, pratiquement indétectables par une personne non avertie.

Un patient peut ainsi être doté d'un œil de remplacement qui lui permettra de voir aussi bien qu'avant ; si on lui pose un bras artificiel, il pourra s'en servir comme s'il s'agissait de son membre d'origine ; avec une jambe mécanique, rien ne l'empêchera de courir ou de sauter. Il est même possible de remplacer rapidement le cœur, le foie, les poumons ou la peau d'un homme, en "cultivant in vitro" ses propres tissus. Les risques de rejet sont alors bien moindres.

Quoi qu'il en soit, il reste — et restera toujours — des maladies incurables et des blessures que l'on ne peut pas soigner. Mais si un patient a encore la volonté de vivre quand il arrive dans un hôpital, il a alors de très bonnes chances d'en sortir entier... ou presque.

Vaisseaux médicaux

Le vaisseau médical le plus connu est certainement la Frégate Hôpital qui accompagne la Flotte de l'Alliance dans tous ses déplacements. Un certain nombre d'appareils plus petits remplissent cependant la même fonction. Ils vont dans tous les coins de la galaxie chercher les soldats qui ont été grièvement blessés sur des planètes ne disposant pas d'équipements médicaux adaptés, afin de les conduire jusqu'à l'un des hôpitaux secrets de l'Alliance.

Les vaisseaux hôpitaux sont tous équipés de Droïds médicaux, de cuves à bacta, de matériel de diagnostic, etc. Si un Rebelle parvient à rester en vie assez longtemps pour être conduit à bord d'un de ces vaisseaux, ses chances de s'en sortir sont alors de 98 pour cent.

Chapitre Dix
Recrutement et Entraînement

TATOOINE—COLONIE D'ANCHORHEAD—STATION ENERGETIQUE—JOUR

Luke et Biggs marchent tout en buvant une boisson maltée. On peut entendre d'autres personnes qui travaillent à l'intérieur du bâtiment.

Biggs : Tu m'as manqué, mon gars.

Luke : Eh bien, les choses ont pas mal changé ici depuis que tu es parti, Biggs. Tout a été tellement... calme.

Biggs inspecte les alentours avant de se rapprocher de Luke.

Biggs : Luke, je ne suis pas revenu uniquement pour te dire au revoir... je ne devrais pas te dire ça, mais tu es la seule personne en qui je puisse avoir confiance... et si je dois disparaître, je veux que quelqu'un soit au courant.

Interloqué par le sérieux de Biggs, Luke ouvre de grands yeux.

Luke : Mais, de quoi veux-tu parler ?

Biggs : Je me suis fait quelques amis à l'Académie (chuchotant)... lorsque notre frégate arrivera dans un système du centre, nous déserterons et rejoindrons l'Alliance...

Luke est tellement stupéfait qu'il en perd presque la parole.

Luke : Rejoindre la Rébellion ? Tu plaisantes ! Comment ?

Biggs : Un de mes amis connaît quelqu'un sur Bestine qui nous aidera à entrer en contact avec les Rebelles.

Luke : Tu es cinglé ! Vous pourrez passer des années à les chercher sans jamais les trouver.

Biggs : Je sais que ce ne sera pas facile, mais je ferai tout mon possible pour les trouver... Tu sais, Luke, nous en avons déjà parlé. Je ne vais pas attendre tranquillement que l'Empire m'enrôle dans sa flotte. La Rébellion s'étend et je veux me battre du bon côté — celui auquel je crois.

Luke : Et moi qui suis coincé ici...

Biggs : Je croyais que tu devais aller à l'Académie l'année prochaine ? Tu aurais ainsi la chance de quitter ce bout de rocher.

Luke : C'est peu probable ! J'ai dû annuler ma candidature. Les Hommes des Sables nous ont causé bien des problèmes depuis que tu es parti... ils ont même fait des raids sur les abords d'Anchorhead.

Biggs : Ton oncle est capable de tenir tête à toute une colonie d'Hommes des Sables avec un seul blaster !

Luke : Je sais, mais il a maintenant suffisamment de vaporateurs pour que son exploitation devienne rentable. Il a encore besoin de moi pour une saison. Je ne peux pas le quitter maintenant.

Biggs : Tu m'inquiètes, Luke. Il faudra bien un jour que tu apprennes la différence qui existe entre ce qui semble important et ce qui l'est vraiment. A quoi peuvent servir les efforts de ton oncle si les Impériaux doivent tout rafler en fin de compte?... Tu sais, ils ont commencé à nationaliser le commerce dans les systèmes du centre... ton oncle ne sera bientôt plus qu'un simple locataire de sa ferme, un esclave œuvrant pour la plus grande gloire de l'Empire.

Aperçu

Depuis ses origines, l'Alliance a toujours éprouvé de grandes difficultés pour engager de nouvelles recrues. Primo, l'Empire est très puissant et rares sont ceux qui acceptent de risquer leur vie pour ce qui ne semble être qu'une cause perdue d'avance. Secundo, il n'est pas rare que les volontaires soient, en fait, des agents doubles — espionnant pour le compte de l'Empire — qui s'enrôlent uniquement afin de découvrir la localisation des bases secrètes de l'Alliance et qui désertent à la première occasion pour aller présenter leur rapport à leurs supérieurs.

Le premier de ces problèmes s'est quelque peu arrangé depuis la destruction de l'Etoile de Mort à Yavin. Cette grande victoire a, en effet, permis à l'Alliance d'acquérir une nouvelle stature et une nouvelle respectabilité à l'échelon galactique : la cause de l'Alliance est peut être désespérée, et il lui faudra sans doute très longtemps pour atteindre le but qu'elle s'est fixée, mais ce n'est manifestement pas une cause perdue d'avance. Cela a suffit à entraîner l'adhésion de nombreuses personnes. Depuis Yavin, le nombre des nouvelles recrues a augmenté de près de 23 pour cent.

Le second problème n'a toutefois pas perdu de son acuité. Les espions impériaux sont parfaitement entraînés : pour les démasquer il faudrait disposer de détecteurs de mensonges perfectionnés et se livrer à de longues enquêtes sur leurs antécédents. Or, l'Alliance n'a ni l'équipement, ni les enquêteurs, qui pourraient lui permettre de vérifier les dires de chacune de ses recrues. Les élèves officiers et les nouveaux hauts fonctionnaires font l'objet de diverses enquêtes, études et vérifications approfondies, mais les simples soldats ne sont soumis qu'à un minimum de formalités.



Allen Nunis

Quoi qu'il en soit, il y a toujours de bonnes chances pour qu'un agent ennemi puisse être repéré pendant la période des classes. Les sergents chargés de l'entraînement sont, en effet, spécialement entraînés à dépister les nouvelles recrues qui ont un comportement suspect. S'ils éprouvent le moindre doute sur un de leurs hommes, les membres des Services Secrets peuvent alors placer celui-ci sous surveillance discrète et — si nécessaire — l'emprisonner pour le soumettre à un interrogatoire en règle. Cette méthode n'est peut-être pas efficace à cent pour cent, mais l'Alliance doit s'en contenter.

Origine du personnel

La plupart des volontaires proviennent de mondes qui se sont eux-mêmes proclamés en rébellion ouverte contre l'Empire. Les Mon Calamari composent ainsi une fraction importante du personnel de la Flotte Rebelle. Beaucoup de citoyens d'Alderande qui ne se trouvaient pas sur leur planète au moment de son anéantissement travaillent maintenant dans les rangs de la Flotte et des Forces Armées de l'Alliance. Il existe encore de nombreuses autres planètes sympathisantes qui fournissent régulièrement des soldats à la Rébellion.

Les Forces Sectorielles, par exemple, sont constituées d'autochtones recrutés sur place par l'intermédiaire d'amis ou de relations opérant dans la clandestinité. Comme les recruteurs connaissent personnellement les volontaires, il y a moins de risques que ceux-ci se révèlent ensuite être des espions impériaux.

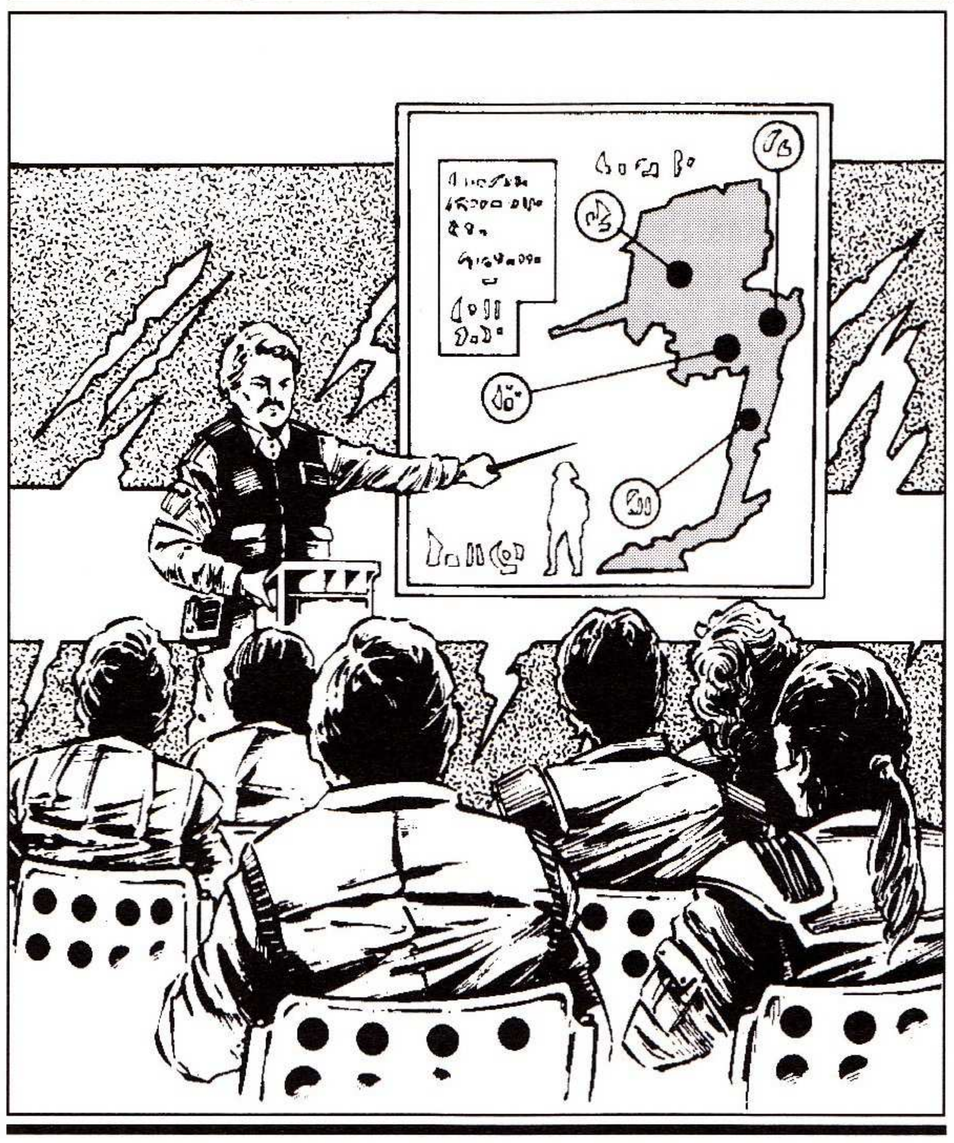
Mais l'Alliance dispose aujourd'hui de bien d'autres moyens pour trouver de nouvelles recrues...

L'Académie Navale Impériale

A une certaine époque, lorsqu'elle s'appelait encore Marine de la République, la Marine Impériale était chargée de lutter contre les pirates qui écumaient les routes spatiales. C'était alors une "voie royale" pour ceux qui voulaient découvrir les mystères de l'espace : en s'inscrivant à l'Académie, les jeunes gens pouvaient visiter la galaxie, tout en servant la société. Lorsqu'ils prenaient leur retraite, au bout de 20 ou 30 années, ils n'avaient ensuite aucun problème pour trouver un emploi à bord de n'importe quel vaisseau civil. C'est ce qui explique que plus de 14 pour cent des pilotes de vaisseaux marchands en service actuellement aient suivi l'enseignement de l'Académie.

Aujourd'hui, toutefois, les choses ont bien changé. Depuis que l'Empereur est au pouvoir, la Marine lui sert essentiellement à faire régner la terreur sur des millions de planètes. L'Académie Impériale produit toujours des astronautes de haut niveau, mais elle s'emploie aussi à laver le cerveau de ses élèves afin de les amener à croire que la brutalité, la corruption et le terrorisme qui caractérisent l'Empire sont des méthodes justes. Ils doivent désormais être prêts — voire déterminés — à mourir pour cette créature maléfique qui se fait appeler "Empereur".

Beaucoup de jeunes gens n'ont pas conscience de cela quand ils s'inscrivent à l'Académie. Ils viennent là parce que leurs pères et leurs grands pères ont fait



Allen Nunis

partie avant eux de l'Académie et parce qu'ils ont entendu toute leur vie des histoires se rapportant à cette grande institution. D'autres s'engagent aussi parce qu'ils veulent échapper à l'ennui de leur quotidien... l'espace exerce une attrait puissant sur les rêveurs.

Les jeunes idéalistes (il en existe encore dans la galaxie, même de nos jours) éprouvent généralement un choc terrible quand ils découvrent ce qu'est devenue l'Académie. Ils s'attendent bien à subir un entraînement éprouvant sur le plan physique — même dans les temps anciens, les recrues devaient faire preuve d'une détermination sans faille — mais l'oppression mentale à laquelle ils sont soumis les prend totalement au dépourvu. On leur inculque ce qu'ils doivent penser, ce qu'ils doivent dire et ce qu'ils doivent faire. On leur enseigne que l'Empire est la chose la plus importante de la galaxie et que l'Empereur est presque un dieu. Ils sont induits à penser que l'oppression est une forme de justice, que la cruauté est une méthode pratique de gouvernement et que les atrocités sont acceptables dès lors qu'elles sont commises "pour le bien de l'Etat".

Malheureusement, beaucoup de jeunes se laissent abuser par les méthodes de lavage de cerveau utilisées à l'Académie et acceptent de devenir des serviteurs dévoués de l'Empire. Certains refusent néanmoins de se soumettre et restent attachés aux valeurs prônées par leurs parents et la Vieille République. Ces hommes vivent alors un enfer : leurs instructeurs font tout pour briser leur volonté et leurs camarades les accablent de sarcasmes de façon impitoyable. Beaucoup d'entre eux démissionnent ou sont renvoyés ; quelques-uns — les plus résistants — réussissent toutefois à achever leur formation.

L'Alliance possède un agent au sein de l'Académie : un professeur de mathématiques nommé Greg Somax. Il est toujours à l'affût de nouvelles recrues pour la Rébellion. Quand il repère un candidat potentiel, il le signale à un autre agent qui est chargé de prendre contact avec celui-ci. Somax ne contacte jamais directement l'élève en question, car il n'est pas question qu'il mette en péril sa couverture. C'est l'un des agents les plus précieux qu'a l'Alliance et il en a pleinement conscience.

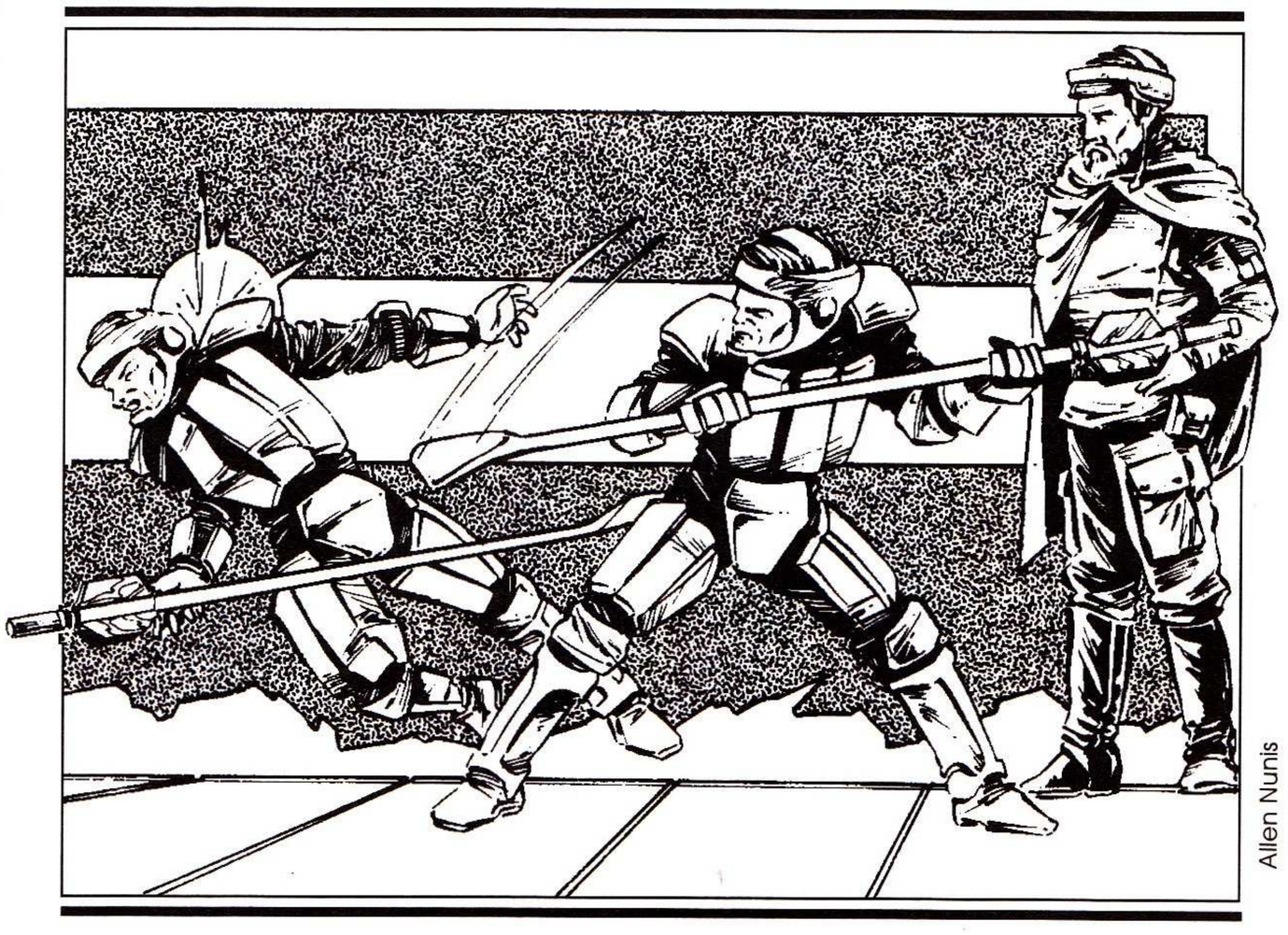
Les mondes-repaires

Ce sont des mondes sur lesquelles se sont réfugiées les familles des Rebelles connus, afin de se soustraire aux foudres impériales. On trouve sur ces planètes les épouses, les parents, les cousins et les enfants de l'Alliance. Ces derniers finissent d'ailleurs toujours par grandir et il arrive alors souvent qu'ils expriment le souhait de se joindre à leurs parents, leurs frères et leurs sœurs dans le combat que ceux-ci mènent contre l'Empire. Ces jeunes gens comptent parmi les meilleurs soldats des forces de la Rébellion.

Les mondes frontaliers

Sur les planètes récemment colonisées des Territoires de la Bordure Extérieure, la vie est dure et les habitants doivent lutter constamment pour survivre. L'Empire n'a, cependant, pas encore fermement assis son emprise sur ces mondes frontaliers ; ils ne sont pas suffisamment riches pour être taxés et aucune de leurs industries n'est assez florissante pour attiser la convoitise des Impériaux. Ces planètes possèdent cependant une grande richesse : leurs jeunes gens. La résistance naturelle et la débrouillardise qui les caractérisent souvent en font des guerriers hors pairs.

L'Empire tente aujourd'hui de tirer parti de cette richesse en soumettant ces planètes à une conscription massive : leurs gouvernements doivent fournir chaque année un certain contingent de troupes susceptibles de servir l'Empereur. S'ils ne s'exécutent pas, les Impériaux ont annoncé qu'ils viendront se servir eux-mêmes. Les indigènes n'apprécient que modérément



Allen Nunis



Allen Nunis

ces méthodes, tout spécialement ceux qui sont justement venus dans ces contrées reculées afin d'échapper aux tracasseries administratives.

Plutôt que d'envoyer leurs enfants au service militaire, certaines familles prennent le maquis et vont vivre à l'écart des régions peuplées, afin d'échapper aux poursuites des autorités. Cette tactique est parfois efficace, mais il arrive aussi qu'on retrouve ces dissidents et qu'ils soient durement châtiés. Leurs enfants leurs sont alors enlevés de toute façon.

Ces planètes procurent un grand nombre de recrues à l'Alliance. Les jeunes provenant des mondes frontaliers préfèrent généralement se battre pour la Rébellion, plutôt que de devenir les esclaves d'un Empire cruel. Tant qu'à faire, quand on est obligé de faire la guerre, autant choisir le camp que l'on préfère...

Le Corps de Surveillance Impérial

Lorsque l'Empire a réduit les effectifs du Corps de Surveillance Impérial, un grand nombre d'astronautes de qualité se sont retrouvés du jour au lendemain sans emploi. On leur a bien sûr offert de s'engager dans la Marine Impériale, mais comme les membres du CSI sont généralement des individualistes forcenés (c'est d'ailleurs l'une des raisons qui explique la réduction de leurs effectifs), ils ne pouvaient que difficilement se plier à la discipline stricte qui règne dans les unités régulières. Beaucoup ont donc essayé de trouver un travail dans le secteur privé, mais avec les nouvelles lois très restrictives concernant les voyages spatiaux, ils pouvaient seulement postuler auprès des gigantesques consortiums du Secteur Corporatif. Aujourd'hui, le temps des petits commerçants interstellaires indépendants est révolu.

Certains des anciens membres du CSI se sont alors tournés vers l'Alliance, après être arrivés à la conclusion que l'Empire était corrompu et visait à étouffer jusqu'à la dernière étincelle de liberté dans la galaxie. Beaucoup étaient rebutés par la rudesse et la cruauté de la Marine Impériale, alors que d'autres étaient juste des "accros du danger": la Rébellion leur offrait la possibilité de risquer leur vie dans l'espace... comme au temps où ils travaillaient encore pour le CSI.

L'Alliance a découvert depuis que ces anciens employés du CSI étaient particulièrement bien adaptés aux missions qui impliquaient beaucoup d'initiative individuelle, peu de coordination et des risques relativement élevés.

Les réseaux d'espionnage clandestins

Les réseaux d'espionnage clandestins fournissent la majeure partie des recrues provenant de secteurs soumis à la domination de l'Empire. Ces hommes s'engagent rarement dans la Flotte ou les Forces Armées de l'Alliance ; ils préfèrent généralement opérer au sein des Forces Sectorielles de leurs propres régions. Ils n'ont peut-être pas tout à fait le niveau de formation normalement requis pour intégrer des unités de ce type, mais comme ces hommes et ces femmes sont recrutés par des proches et des amis, il y a peu de risques pour qu'ils soient des agents impériaux.

Les écoles et les universités

Les libres penseurs ne sont guère appréciés par un régime totalitaire tel que l'Empire. Il lui est toutefois difficile de les éliminer systématiquement des établissements d'enseignement où les jeunes gens sont supposés utiliser leur cerveau au maximum de leurs capacités. Quoi qu'il en soit, les Impériaux ne sont pas très populaires dans ces établissements.

On trouve de nombreux recruteurs agissant pour le compte de l'Alliance dans toutes les universités et écoles de la galaxie... et les agents impériaux leur font une chasse impitoyable.



Allen Nunis

Les classes

L'entraînement de base des forces de l'Alliance obéit à des principes qui ont fait leurs preuves depuis plusieurs siècles — voire plusieurs millénaires. Les recrues suivent huit semaines d'entraînement physique éreintant, au cours desquelles ils découvrent leurs points forts et leurs faiblesses, tout en acquérant les compétences de base que se doit de posséder tout soldat. Ils apprennent également à obéir aux ordres et à faire confiance à leur camarades en toutes circonstances.

Les recrues sont répartis en escouades de 20 soldats, placées chacune sous la responsabilité d'un sergent instructeur chargé de veiller sur elle pendant toute la durée des classes. Les premiers jours sont particulièrement durs : les apprentis soldats doivent effectuer de longues marches forcées en portant d'imposants paquetages et se soumettre à d'interminables séances d'entraînement au tir. Tout cela sous l'œil vigilant et les sarcasmes d'un sergent instructeur qu'ils apprendront à haïr de tout leur cœur avant la fin des huit semaines de classes... mais pour lequel ils auront plus tard une pensée reconnaissante quand son enseignement leur sauvera la vie au combat.

Comme les extra-terrestres ont souvent des caractéristiques physiques très éloignées des normes humaines, les escouades sont généralement constituées sur des critères raciaux. Ainsi, un Mon Calamari est absolument incapable de courir sur d'aussi longues distances qu'un Homme, et il serait aussi cruel que stupide de l'obliger à essayer. De même, les "parcours du combattant" prévus pour les Wookiees tueraient certainement la plupart des Humains. Bien évidemment, tous les soldats de l'Alliance prétendent que les exercices conçus pour leur propre race sont les pires de tous. Ils passent d'ailleurs la majeure partie de leur temps de repos à imaginer toutes sortes de mensonges pour décrire les affres de leur entraînement et la méchanceté de leur sergent instructeur... ce que tous les soldats ont toujours fait depuis des temps immémoriaux.



Allen Nunis

Formation des officiers

Une fois leurs classes terminées, les recrues sont, en principe, orientés vers leurs unités d'affectation, mais ceux qui veulent suivre une formation complémentaires sont alors envoyés dans les écoles adéquates. Voici une description de l'entraînement auquel sont soumis les élèves officiers.

Officiers d'infanterie

A la fin de leurs classes, les élèves officiers doivent passer six mois dans des écoles militaires spécialisées. Ils suivent alors un entraînement physique complémentaire — bien moins éprouvant toutefois que celui qu'ils ont déjà connu — tout en étudiant les méthodes qui leur permettront de commander efficacement les hommes qui leur seront confiés.

Les cours dispensés aux futurs officiers portent sur les tactiques, les transmissions, la psychologie et la stratégie. Ils étudient les objectifs poursuivis par l'Alliance Rebelle et l'histoire de la Vieille République (notamment les batailles de la Guerre des Clones). Ils sont organisés en escouades de combat et doivent s'affronter régulièrement dans le cadre d'affrontements simulés. Leurs professeurs sont tous des officiers de grande valeur. On considère d'ailleurs que le fait d'être nommé instructeur dans une école de ce type est généralement le couronnement de la carrière d'un officier de l'Alliance.

Lorsqu'un élève a terminé sa période de formation, il est encore très loin d'être un officier accompli. En effet, il lui faut encore faire ses preuves sur le terrain en conduisant des hommes au combat. L'épreuve du feu est toujours bien plus redoutable que toutes celles qu'il a déjà pu connaître. Et s'il échoue lors de cet examen *là*, il ne sera pas le seul a être sanctionné... ses hommes supporteront également le poids de son échec.

Officiers de la Flotte

Une fois leur formation de base achevée, les élèves officiers de la Flotte doivent servir en tant qu'aspirants à bord de vaisseaux de l'Alliance. Il leur faut alors pratiquement tout apprendre "sur le tas": l'Alliance n'a en effet pas les moyens d'avoir sa propre Académie Navale. Les "aspis" sont censés se débrouiller seuls. Ainsi, ils peuvent demander au navigateur de leur bâtiment de leur donner des cours de navigation ou étudier les combats auxquels leur vaisseau a pris part en interrogeant les officiers sur les décisions qu'ils ont prises dans le feu de l'action. Ils montent la garde sur la passerelle de commandement ou aident les mécaniciens à accomplir les tâches de maintenance... ce qui leur permet de connaître leur vaisseau sur le bout des doigts.

Quand un capitaine juge qu'un aspirant a appris tout ce qu'il devait savoir, il le nomme lieutenant. Cela ne signifie pas pour autant que sa formation est achevée, loin de là ! ne dit-on pas qu'à bord d'un vaisseau on arrête d'apprendre seulement quand on est mort ?...

Epilogue
Un Héritage pour Nos Enfants

Destinataire : Arhul Hextrophon
Expéditeur : Mon Mothma
Niveau de sécurité : Top Secret
Sujet : Votre superbe rapport sur la Rébellion

Mon cher ami :

Je vous remercie de tout cœur— vous et les membres de votre service — pour l'excellent travail que vous avez fait en rédigeant ce rapport. Vous êtes parvenus à dépeindre le combat que nous menons de façon concise et avec des mots qui m'ont coupé le souffle. Vous avez notamment su mettre l'accent sur le courage et la détermination exemplaires qui caractérisent les peuples libres de la galaxie.

Vous êtes bien placé pour savoir, Arhul, combien la Rébellion me doit peu, alors que je dois beaucoup à quantité de personnes, célèbres ou anonymes, vivantes ou décédées. Le conflit actuel est une lutte populaire : un affrontement opposant le faible contre le fort, le pauvre contre le riche, le bon contre le cruel. Vous avez su donner une bonne image de notre lutte et je vous en sais gré. Votre œuvre constitue un héritage pour nos enfants. Ainsi, même si nous échouons, ils pourront connaître notre histoire.

Vous êtes l'une des rares personnes à savoir que je ne me fais aucune illusion sur l'avenir de notre Rébellion. Nous avons infligé une défaite cuisante à l'Empire lors de la Bataille de Yavin et, depuis, notre organisation devient chaque jour plus forte dans tous les domaines. Mais l'Empereur aussi gagne en puissance. Souvent, quand je n'arrive pas à trouver le sommeil, je sens sa présence dans la nuit. Je perçois les machinations diaboliques qui lui permettent de se repaître de la substance vitale de la galaxie. Il est terrifiant, maléfique, rusé et tellement puissant ! Je l'avoue, il m'inspire de l'effroi ! Je ne sais pas si je serai un jour assez forte pour le battre ; je ne sais même pas si quelqu'un en sera jamais capable.

Dans mes rêves, je vois parfois un jeune homme — à peine sorti de l'adolescence — qui affronte l'Empereur et Vador. Il est si seul et il souffre tellement ! J'ignore pourquoi, mais je suis convaincu que tous nos espoirs reposent sur ses frêles épaules. Mais que peut-il faire contre ces deux adversaires ? Il n'a pas la moindre chance ! Je me réveille toujours ensuite bouleversée et terrifiée.

Eh bien, advienne que pourra. Nous poursuivrons le combat. Et s'il est donné à de simples mortels d'emporter la victoire, nous gagnerons. Dans le cas contraire... que m'aviez-vous dit encore, il y a longtemps, quand tout ceci a commencé ? "Si nous tombons, notre chute fera trembler la galaxie toute entière." J'ai toujours aimé cette phrase.

Et si nous tombons, notre chute fera trembler la galaxie toute entière !

Que la Force soit avec vous, mon ami.

Respectueusement vôtre,

Mon Mothma

STAR WARS®

Le Guide de l'Alliance Rebelle

par Paul Murphy

Une effroyable guerre civile embrase la galaxie toute entière. Un groupe hétérogène de combattants épris de liberté s'est constitué dans l'ombre d'un Empire tyrannique et, contre toute attente, ce groupe est parvenu à porter un coup très dur aux oppresseurs.

Mais, bien que l'Etoile de la Mort ait été détruite, les troupes impériales ont réussi à extirper les rebelles de leur base secrète et leur font maintenant la chasse dans toute la galaxie. L'Empereur s'applique désormais à étouffer la dernière étincelle de résistance et ses soldats redoublent d'efforts pour retrouver et anéantir leurs insaisissables adversaires.

Dans les profondeurs infinies de l'espace, des êtres courageux se sont engagés dans un combat désespéré contre la formidable puissance de l'Empire. Bien qu'ils soient mal équipés et ridiculement peu nombreux, leur courage et leur détermination ont donné un nouvel espoir de liberté aux peuples de la galaxie.

Ces hommes, ces femmes et ces extraterrestres font partie de l'Alliance Rebelle...

Un supplément pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle de la Guerre des Etoiles !*



Découvrez tous les détails concernant les personnalités, les Droïds, les armes et les équipements de l'Alliance Rebelle.

Dans ce livre de 144 pages, vous trouverez :

- Une étude approfondie de l'histoire de l'Alliance.
- Des illustrations, des photographies et des cartes... dont certaines n'avaient jamais été publiées auparavant !
- Un rapport détaillé consacré à la structure hiérarchique des institutions politiques et militaires de l'Alliance mises en place après la destruction de la première Etoile de la Mort.
- Des exemples de tactiques employées par la Flotte et les Forces Armées de l'Alliance.
- Des informations sur les Services Secrets de l'Alliance : opérations, matériel et réseaux clandestins.
- Les descriptions, les plans et les caractéristiques de nombreux vaisseaux spatiaux, chasseurs stellaires, véhicules terrestres et équipements.
- Des renseignements complémentaires sur les bases de l'Alliance, ainsi que sur le recrutement et la formation des combattants rebelles.
- Une mine d'informations passionnantes, destinée aussi bien aux fans de la saga de *La Guerre des Etoiles* qu'aux amateurs de jeu de rôle.

Un supplément aux règles de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

Un supplément pour

STAR WARS®

conçu par

WEST END GAMES®

®, TM & © 1991 Lucasfilm, Ltd. (LFL). Tous droits réservés.

Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.

Edition française par Jeux Descartes Editeur, 1, rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15

A partir de 14 ans.

DESCARTES EDITEUR

139 F

9 782740 800201

ISBN : 2-7408-0020-7