

STAR WARS

LE GUIDE

LA GUERRE DES ÉTOILES



JEUX
DESCARTES

WEST
END
GAMES

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



Un grande Rébellion embrase les vastes étendues de l'espace. Elle se bat contre la tyrannie, contre l'oppression, contre la monstruosité maléfique qu'est devenu l'Empire.

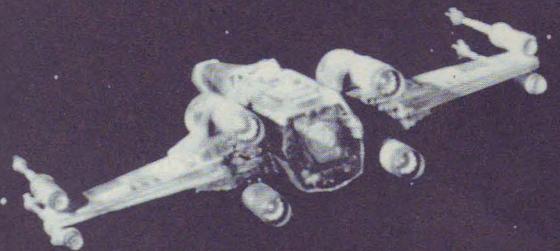
Au sein de cette Rébellion, une pitoyable poignée d'hommes, de femmes et d'extra-terrestres pleins de vaillance, mène une guerre désespérée contre les armées et les flottes colossales de l'Empereur, le souverain de mille milliers de mondes. Surclassés en nombre et en armement, les Rebelles n'en continuent pas moins à se battre. Ils n'ont pour eux que leur courage - et la puissance mystique connue sous le nom de Force - et leurs chances de victoire sont infimes. Telle est la galaxie de la Rébellion. Une galaxie pleine d'extra-terrestres étonnants, de monstres bizarres, de Droïds étranges, d'armes terrifiantes, de grands héros et de redoutables scélérats. Une galaxie qui regorge de mondes fantastiques, d'objets magiques, de flottes gigantesques et de machines impressionnantes. Bien qu'agitée par un terrible conflit, elle conserve un éternel espoir.

Voici la galaxie de...

Publié par
Jeux Descartes (sous licence de West End Games Inc.)
5, rue de la Baume - 75008 Paris

Développement et édition: **Jeffery L. Briggs, Paul Murphy**
Développement complémentaire: **Peter Corless, Greg Costikyan, Doug Kaufman**
Direction artistique: **Stephen Crane, Kevin Wilkins**
Production: **Richard Hawran**
Graphismes: **Susan Kramer, Frank Lew, Martin Wixted**
Illustration de couverture: **Justin Carroll, Archives de Lucasfilm**
Illustrations intérieures: **Joe Johnston, Ralph Mc Quarrie, Norman Reynolds, Nilo Rodis-Jamero**
Montages photographiques: **Industrial Light and Magic**
Sont particulièrement remerciés: **David Craig, Anita Gross, Louise Riley, Howard Roffman, Ken Rolston**
Traduction française: **Jean Balczesak**
Supervision de la traduction française: **Henri Balczesak**

©, TM et © 1988 Lucasfilm Ltd (LFL). Tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes avec l'autorisation de LFL.



STAR WARS[®]

Le Guide

par Bill Slavicsek & Curtis Smith



T A B L E D E S M A T I E R E S

<p>Introduction 5</p> <hr/> <p>Chapitre Un : Appareillages des Vaisseaux Spatiaux 6</p> <p>Hyperpropulseurs 6 Propulseurs Sub-Luminiques 7 Armement et Ecrans 8 Senseurs 9 Systèmes de Survie 10 Equipement de Sauvetage 11</p> <hr/> <p>Chapitre Deux: Chasseurs Stellaires 12</p> <p>Z-95 «Chasseur de Têtes» 12 Chasseur Stellaire Aile-A 13 Chasseur Stellaire d'Assaut Aile-B 14 Chasseur Stellaire Aile-Y 15 Chasseur Stellaire Supérieur Aile-X 17 Manuel Technique et Plans du Aile-X 19 Tableau des Performances des Vaisseaux Spatiaux 23 Chasseur Stellaire TIE 23 Intercepteur TIE 25 Bombardier TIE 26 Effectifs standards en chasseurs TIE d'un Destroyer Stellaire 27</p> <hr/> <p>Chapitre Trois: Vaisseaux de Combat 29</p> <p>Corvettes Corelliennes 29 Frégates d'Escorte 30 Destroyer de Classe Victoire 31 Destroyer Stellaire Impérial 32 Croiseur Stellaire Mon Calamari 34</p> <hr/> <p>Chapitre Quatre: Transporteurs Spatiaux 37</p> <p>Barges Spatiales 37 Vaisseaux de Transport Légers 38 Faucon Millenium 39 Schéma Technique du Faucon Millenium 40 Cargos 44 Vaisseaux Conteneurs 45 Paquebots 45 Transporteurs Rebelles 47</p> <hr/> <p>Chapitre Cinq: Droïds 49</p> <p>Droïds Astromecs 49 Droïds de Protocole 50 Droïds Médicaux 51 Droïds Sondes 53 Droïds Assassins 55</p> <hr/> <p>Chapitre Six: Véhicules à Répulseurs 58</p> <p>Landspeeders 58 Airspeeders 59 Voitures des Nuages 60 Barges à Voiles 61 Esquifs 62 Moto-Speeders 62 Fonceurs 65</p>	<p>Chapitre Sept : Véhicules Terrestres d'Assaut Impériaux 66</p> <p>Quadripode Impérial TB-TT 66 Bipode Impérial TR-TT 68</p> <hr/> <p>Chapitre Huit: Extra-Terrestres 70</p> <p>Ewoks 70 Gamorréens 71 Ithoriens 73 Jawas 74 Mon Calamari 76 Quarrens 77 Hommes des Sables 79 Sullustains 79 Twi'leks 81 Wookiees 82</p> <hr/> <p>Chapitre Neuf: Créatures 84</p> <p>Banthalas 84 Dewbacks 86 Mynocks 87 Le Rancor 87 Limaces de l'Espace 90 Tauntauns 91</p> <hr/> <p>Chapitre Dix: Equipements Divers 92</p> <p>Table des Prix de l'Equipement 96</p> <hr/> <p>Chapitre Onze: Sabres-Lasers 100</p> <hr/> <p>Chapitre Douze : Troupes de Choc de l'Empire 102</p> <p>Troupes d'Assaut des Neiges 103 Soldats de l'Espace 104 Eclaireurs 105</p> <hr/> <p>Chapitre Treize: Bases Rebelles 107</p> <p>Plan de l'Avant-Poste Rebelle de Tierfon 112</p> <hr/> <p>Chapitre Quatorze: Garnisons Impériales 116</p> <p>Plan d'une Base Impériale 118</p> <hr/> <p>Chapitre Quinze: Héros et Méchants 121</p> <p>Luke Skywalker 121 Princesse Leia Organa 123 Yan Solo 125 Chewbacca 128 Mon Mothma 130 Lando Calrissian 131 Z-6PO et D2-R2 132 Obi-Wan Kenobi 134 Yoda 136 Boba Fett 138 Dark Vador 140</p> <hr/> <p>Bibliographie 142</p>
---	---



Introduction

La Galaxie de la Guerre des Etoiles

Au temps de la Vieille République, mille milliers de monde prospéraient sous la férule d'un gouvernement unique. Pendant des générations, de sages dirigeants administrèrent pacifiquement la galaxie. C'était l'époque du Sénat, des lois justes et de la liberté sans contrainte. C'était le temps des Chevaliers Jedi, défenseurs de la justice, protecteurs du royaume et détenteurs de la puissance de la Force.

Malheureusement, même en cet âge d'utopie, il existait des individus sans scrupules, avides de richesses, de pouvoir et de domination. Lentement, habilement, ils détruisirent la République de l'intérieur. C'est ainsi que, des cendres de ce qui était bon et pur, naquit l'Empire maléfique et corrompu.

Palpatine, qui s'était proclamé lui-même nouvel Empereur, agit promptement pour consolider son pouvoir. Avec l'aide du Seigneur Dark Vador, il pourchassa et assassina les Chevaliers Jedi, dont bien peu survécurent à cette terrible purge. Le Sénat fut démantelé, tandis que les armées et les flottes colossales de l'Empereur écrasèrent le moindre soulèvement au sein des planètes réduites en esclavage. La flamme de la liberté fut bien près de s'éteindre.

Quelques individus continuèrent pourtant à résister à la dictature. Au début ils étaient peu nombreux, désorganisés et mal équipés. Mais, au fur et à mesure que la poigne de fer de l'Empire accentuait son emprise, beaucoup de gens décidèrent que la mort valait encore mieux que de supporter cette ignoble servitude. Des planètes entières se révoltèrent, liant ainsi leur destin à celui des Rebelles. Il y eut même des unités militaires impériales qui changèrent de camp. Bien qu'elle fut toujours désespérément surclassée en nombre, la nouvelle Alliance devint progressivement une puissance avec laquelle il fallait compter.

L'Empereur répliqua alors en ordonnant la fabrication d'une arme terrifiante, une arme qu'il croyait invulnérable et capable d'anéantir les Rebelles: l'Étoile de la Mort. Son projet fut à deux doigts de réussir.

Ce n'est que grâce aux vaillants efforts de quelques héros - Obi-Wan Kenobi, Luke Skywalker, la princesse Leia Organa et leurs compagnons - que l'Étoile de la Mort fut détruite et la Rébellion sauvée de l'anéantissement. Aujourd'hui, ces chefs de l'Alliance - ainsi que Yan Solo, Chewbacca et les Droïds D2-R2 et Z-6PO - sont recherchés comme des criminels et des traîtres par l'Empire.

Dans toute la galaxie, les Rebelles sont traqués par les puissantes flottes de guerre de l'Empire, commandées par le Seigneur Dark Vador. S'ils sont découverts, et si l'Alliance est écrasée, la dernière étincelle de liberté s'éteindra avec eux...

Le Guide de Star Wars

L'univers de *La Guerre des Etoiles* est incroyablement diversifié et détaillé. Des centaines d'extra-terrestres, de vaisseaux spatiaux, de Droïds, de véhicules terrestres, d'armes, de héros et de méchants apparaissent tout au long des trois films de la saga (sans compter les douzaines de livres, articles, programmes radiophoniques, dessins animés et bandes dessinées, qui lui ont été consacrés). Comme un seul ouvrage ne pourrait suffire à tout décrire - après tout, la Rébellion fait rage dans une galaxie toute entière - *le Guide de Star Wars* ne détaille que les éléments les plus importants de cet univers.

Comment fonctionne un sabre-laser? Pourquoi l'Empire n'utilise-t-il pas de chasseurs Ailes-X? Où Yan Solo a-t-il rencontré Chewbacca? Après d'innombrables heures de recherches - passées à étudier les films, à lire les livres parus sur le sujet et à éplucher les énormes archives de Lucasfilm - West End Games a réuni toutes ces informations passionnantes, dont certaines apparaissent ici pour la première fois.

Ce *Guide* décrit l'univers de *La Guerre des Etoiles* tel qu'il se présente à la fin du premier film de la trilogie, *La Guerre des Etoiles IV: Un Nouvel Espoir*. Il traite également de personnages, de lieux et d'objets tirés des deux autres films, mais les événements de *L'Empire Contre-Attaque* et du *Retour du Jedi* ne sont pas censés s'être déjà produits.

Il en a été décidé ainsi, afin de recréer l'excitation et l'émerveillement ressentis par tous ceux qui, au cours de l'été 1977, se sont plongés dans l'obscurité d'une salle de cinéma pour voir les mots «Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine...» flamboyer sur un écran géant. Et puis il faut également reconnaître qu'il se produit trop d'événements entre le premier et le troisième film, pour qu'un seul volume puisse suffire à en rendre compte convenablement. Enfin, situer le *Guide* à cette période, le rend compatible avec *Star Wars: le Jeu de Rôle de La Guerre des Etoiles*, également publié par Jeux Descartes.

A l'intention de ceux qui utilisent le présent ouvrage comme un supplément au jeu de rôle, les informations spécifiques à ce dernier - tels que les attributs, les compétences et tous les autres codes-dé - sont présentées entre parenthèses «[]» pour des raisons de commodité.

Le *Guide de Star Wars* regorge de descriptions, d'explications, de biographies, d'anecdotes, de photographies, d'illustrations et de plans. Vaisseaux spatiaux, armes, équipements divers, extra-terrestres, animaux, héros et méchants sont tous au rendez-vous.

Alors, saisissez votre blaster, lancez l'hyperpropulsion et retournez en notre compagnie dans une certaine «galaxie lointaine».

Et rappelez-vous: la Force sera avec vous. A jamais.

C

haptre Un

Appareillages

des vaisseaux spatiaux

Toutes les races sans exceptions, ou presque, ont eu un jour envie de quitter le confinement de leurs minuscules planètes pour aller explorer les vastes étendues de l'espace. Sur ces planètes, la réalisation de ce rêve a constitué le plus grand progrès de la civilisation. C'est lui qui a souvent fait toute la différence entre la survie ou l'extinction d'une espèce, et entre sa croissance illimitée ou sa stagnation éternelle.

Bien que de nombreuses cultures aient découvert le vol sub-luminique et aient exploré les confins de leur propre système planétaire, le développement de la technologie de l'hyperpropulsion fut le premier pas qui a rendu possible la création d'une communauté galactique.

Aujourd'hui, cependant, les voyages spatiaux font partie de la vie de tous les jours. Et ce qui semblait au départ étonnamment nouveau et fascinant - sinon magique - paraît désormais n'être que routine. Rares sont ceux - hormis les habitants des mondes primitifs - qui se posent encore des questions concernant les hyperpropulseurs, les senseurs, les voyages à des vitesses dépassant celle de la lumière ou les systèmes de survie des vaisseaux spatiaux. Pourtant, l'unité de la communauté galactique dépend de ces «banalités».

Sans la technologie hyperspatiale, le voyage entre deux étoiles prendrait des années, au lieu de quelques jours. De fait, dans les temps anciens, les premiers voyageurs de l'espace étaient plongés en hibernation cybernétique, même pour de courts vols effectués au sein d'un même système. De cette façon, ils n'avaient pas à affronter les années - voire même les décennies - d'ennui profond qu'impliquaient les voyages spatiaux d'alors. Avec le développement de la technique de l'hyperpropulsion, la nécessité de l'hibernation cybernétique est tombée en désuétude.

Mais ce ne fut pas seulement l'hyperpropulsion qui ouvrit les portes de la galaxie; d'autres inventions furent également nécessaires pour assurer la sécurité des voyages. Sans les senseurs qui équipent jusqu'aux plus petits vaisseaux spatiaux, les déplacements à vitesse sub-luminique seraient suicidaires et, à plus forte raison, les voyages dans l'hyperespace seraient impossibles. Le développement d'une économie industrielle galactique n'aurait pas non plus été possible sans des détecteurs perfectionnés; les senseurs permirent d'explorer la galaxie et de découvrir de grandes quantités de matières premières pouvant être exploitées rapidement.

Les systèmes de survie qui permettent aux voyageurs de vivre dans l'espace ne sont pas moins indispensables. Lorsque l'on évolue dans le vide, on est confronté à un environnement qui est totalement hostile à toutes les formes de vie, à l'exception des plus primitives. Heureusement, les systèmes de survie d'aujourd'hui sont tellement fiables et efficaces, que les voyageurs envisagent rarement les conséquences que pourrait avoir une panne.

Pour des voyageurs interstellaires provenant d'une autre

galaxie moins développée que la nôtre, les armes de guerre employées par l'Empire sembleraient miraculeuses. Les blasters et les canons-lasers standards auraient l'apparence d'objets magiques, puissants et dévastateurs. Mais les habitants de l'Empire sont accoutumés à ces merveilles depuis si longtemps, qu'elles leur paraissent banales.

En analyse finale, on peut cependant dire que la trame de la communauté galactique est maintenue en place par les liens d'une technologie évoluée.

Hyperpropulseurs

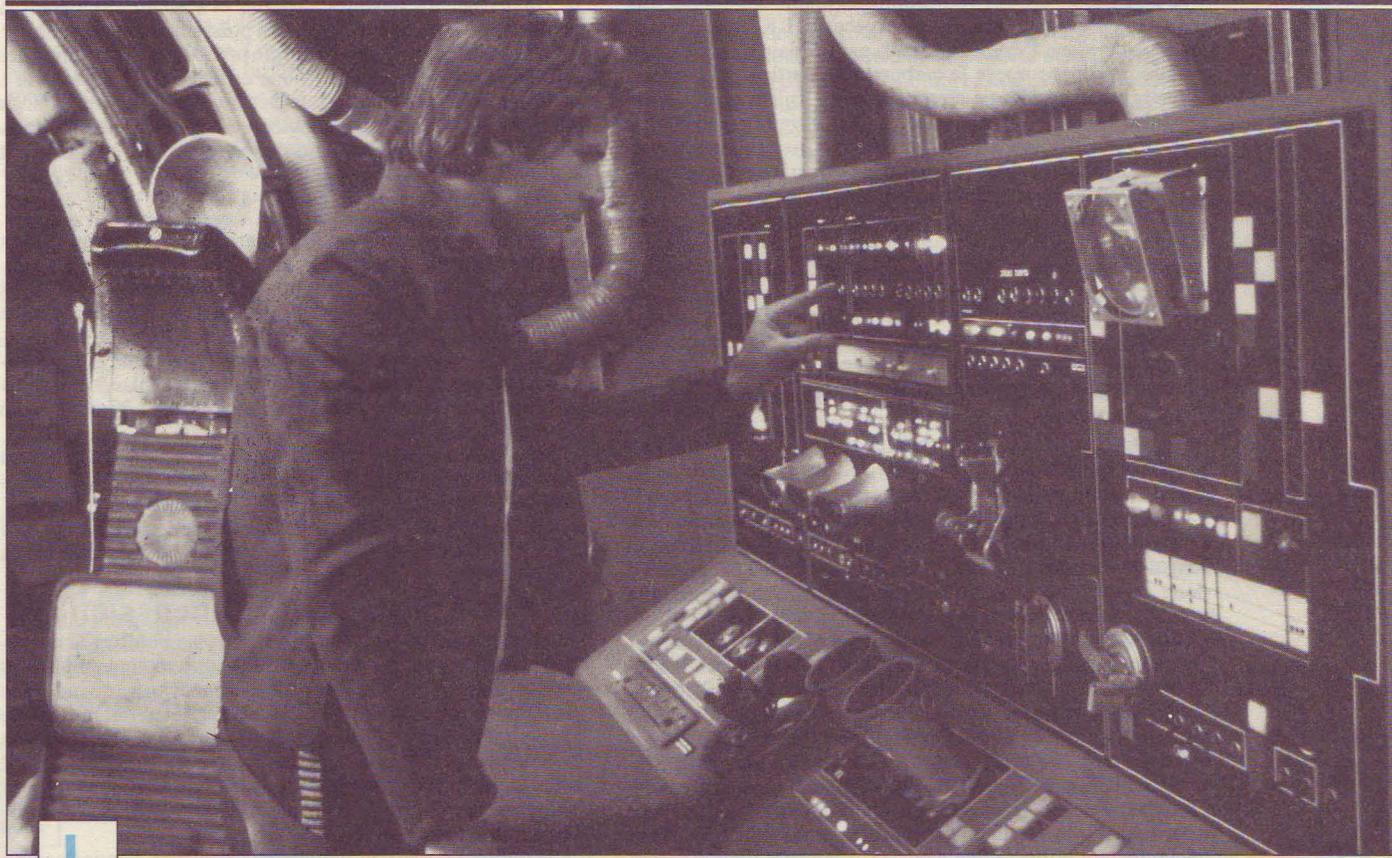
L'hyperpropulsion est l'un des miracles du progrès scientifique. Alimentés par des générateurs à fusion d'une incroyable puissance, les hyperpropulseurs projettent les vaisseaux dans l'hyperespace, une dimension de l'espace-temps à laquelle on ne peut accéder qu'à des vitesses supérieures à celle de la lumière. La théorie et les réalités du voyage hyperspatial ne sont comprises que par quelques techniciens possédant une haute formation en astrophysique, et même eux avouent que certains détails leur échappent encore.

Certains éléments sont cependant clairement établis. Ainsi, l'hyperespace est «imbriqué» dans l'espace normal: chaque point de l'espace normal est associé à un point unique de l'hyperespace, et des points adjacents dans l'espace normal le sont également dans l'hyperespace. En d'autres termes, si vous vous déplacez vers le «nord» dans l'espace normal, vous vous dirigerez également vers le «nord» dans l'hyperespace. Dans cette dimension, une «ombre» est associée à chaque objet de l'espace normal. C'est à dire qu'il existe une étoile (ou un quelconque corps stellaire) dans l'hyperespace, au même endroit que dans l'espace normal. Ce qui représente un certain danger pour ceux qui voyagent en hyperpropulsion.

C'est la raison pour laquelle l'astrogation a une telle importance et c'est pourquoi des navordinateurs sont installés à bord de la plupart des vaisseaux équipés d'hyperpropulseurs. Pour éviter qu'un appareil voyageant dans l'hyperespace n'entre en collision avec une planète ou une étoile, il faut effectuer des calculs minutieux. Si l'on ne dispose ni de relevés astrographiques mis-à-jour, ni d'un ordinateur ou d'un Droid d'astrogation, il faut vraiment être désespéré - ou inconscient - pour tenter un saut en hyperespace dans de telles conditions.

De nombreux Droids et ordinateurs d'astrogation employés à bord des chasseurs stellaires ne peuvent contenir que les coordonnées d'un seul saut hyperspatial à la fois. Mais d'autres appareils, tels que le Aile-Y de l'Alliance Rebelle, peuvent accomplir jusqu'à dix sauts sans que leur ordinateur ait besoin d'être reprogrammé.

Des vaisseaux plus importants, comme les Destroyers Stellaires Impériaux, disposent à leur bord de puissants ordinateurs d'astrogation capables de calculer n'importe quel saut.



L

es appareillages perfectionnés qui équipent les vaisseaux spatiaux sont aujourd'hui banals et tenus pour acquis dans toute la galaxie; mais sans ces merveilles de la technique, le commerce, les voyages et le gouvernement galactiques ne pourraient pas exister.

Ils gardent en mémoire les coordonnées hyperspatiales de pratiquement toutes les destinations envisageables.

Mais, même avec des instruments d'astrogation perfectionnés, les erreurs ne sont pas rares. La galaxie contient des millions d'étoiles et des milliards de planètes (sans parler des astéroïdes et autres «débris»). De plus, l'espace n'est pas immuable, et ce qui était une trajectoire sûre il y a quelques jours à peine, peut maintenant être bloqué par des obstacles provenant de l'explosion d'un vaisseau ou de la collision de deux corps stellaires. Les autorités scientifiques estiment d'ailleurs que la localisation de plus de 90% des grands corps célestes de la galaxie nous est *inconnue!* On comprendra dans ces conditions que même les plus puissants et les plus sophistiqués des ordinateurs, manipulés par les astrogateurs les plus expérimentés, puissent calculer des plans de vol hyperspatiaux désastreux. Et cela, même sur les itinéraires les plus fréquentés.

Néanmoins, l'espace est composé essentiellement de vide. Des millions de saut sont accomplis quotidiennement, et seuls quelques uns d'entre-eux échouent.

Propulseurs sub-luminiques

Les propulseurs sub-luminiques permettent aux vaisseaux spatiaux de se déplacer dans l'espace normal. Ces engins dégagent plus d'énergie que les répulseurs - ceux-ci nécessitant une masse importante (ex: une planète) pour que leurs moteurs antigrav soient efficaces, ne sont pas adaptés aux vols dans les profondeurs de l'espace - et fonctionnent très différemment des hyperpropulseurs.

Bien qu'il existe toutes sortes de propulseurs sub-luminiques

dans la galaxie - fusées à carburant solide, réacteurs nucléaires, voiles photoniques - le moteur ionique Hoersch-Kessel est de loin le plus populaire au sein de l'Empire. Il fut amené pour la première fois dans cette région de la galaxie par des marchands extra-terrestres, il y a de cela plusieurs siècles. Aujourd'hui, la plupart des constructeurs équipent leurs vaisseaux de moteurs de type Hoersch-Kessel.

Ces propulseurs sont extrêmement efficaces et puissants. Bien qu'ils fonctionnent mieux avec de l'uranium ou un autre métal lourd, ils peuvent être modifiés pour accepter pratiquement n'importe quel carburant. Ainsi, certains emploient couramment des carburants liquides, des cellules de conversion énergétique et même des collecteurs à ions.

Sa souplesse d'utilisation est un autre point qui joue en faveur du Hoersch-Kessel. Une version miniaturisée de ce propulseur est ainsi employée pour les chasseurs stellaires et d'autres appareils à hautes performances, tandis que des moteurs plus importants sont prévus pour les vaisseaux de plus grande taille.

Comme son utilisation est largement répandue dans toute la galaxie, les mécaniciens connaissent bien le H-K et il n'est pas difficile de trouver un réparateur en cas de panne. Il est tout aussi facile de trouver des pièces de rechange pour les Hoersch-Kessel de petite ou moyenne dimension. Par contre, dans le cas de vaisseaux spécialisés ou de grande taille, il peut se révéler nécessaire de faire usiner spécialement ces mêmes pièces. Comme il comporte peu de pièces mobiles, le H-K tombe cependant rarement en panne. Néanmoins, pour qu'il fonctionne à plein rendement, ses cellules d'admission et d'allumage doivent être périodiquement réglées, alignées et «accordées». Si cet entretien est négligé pendant trop longtemps, le moteur peut être gravement endommagé, voire même mis

définitivement hors d'usage.

A la différence des hyperpropulseurs, qui permettent aux vaisseaux d'évoluer dans l'hyperespace, le H-K leur permet de se déplacer dans l'espace normal, par le biais d'une fusion-réaction qui décompose le carburant en particules chargées. L'énergie qui résulte de ce processus fournit la poussée qui propulse le vaisseau. Ce dernier est alors dirigé en modifiant la direction de l'échappement par des chicanes ou «vectraux» («vectral», au singulier. NdT), ou encore grâce à de petits H-K employés comme propulseurs latéraux.

Les gaz d'échappement des vaisseaux étant assez chauds et légèrement radioactifs, l'emploi des propulseurs H et K est interdit sur plusieurs mondes. Les engins spatiaux doivent alors recourir à leurs répulseurs pour les vols atmosphériques. Il convient de noter que le personnel de maintenance est obligé de porter en permanence des combinaisons protectrices (les techniciens les plus prudents se font également vacciner régulièrement contre les radiations).

Armement et écrans

Il existe d'autres dangers inhérents aux voyages spatiaux, que les phénomènes naturels que nous avons déjà mentionnés. Pirates, contrebandiers et extra-terrestres hostiles abondent le long des routes de l'espace. L'armement offensif et défensif a donc connu une évolution directement proportionnée aux progrès réalisés par les voyages interstellaires.

Les armes offensives et défensives les plus courantes des arsenaux de l'Alliance et de l'Empire vous sont présentées ci-dessous. Certaines sont connues sous des noms différents selon les régions, et il peut exister des variations subtiles d'un système stellaire à l'autre. Quoi qu'il en soit, les appellations et les descriptions fournies sont celles employées habituellement par la Marine Impériale et par les forces de la Rébellion.

Il existe d'autres types d'armes - bombes nucléaires, rayons à particules, générateurs de novæ, etc. - mais celles-ci ne sont généralement utilisées que dans les Territoires de la Bordure Extérieure ou au-delà.

Canons lasers et blasters

Note: les termes «laser» et «blaster» sont synonymes, le second désignant en principe des armes plus petites et plus légères.

Les lasers, ainsi que les autres armes montées à bord des vaisseaux, peuvent être de puissances très variables. Certains sont dérivés de modèles employés par les unités terrestres (ce qui signifie généralement qu'ils ont été dotés d'un système de focalisation perfectionné, afin que leur rayon reste concentré sur de plus grandes distances). D'autres ne sont que des versions inférieures d'armes plus puissantes (voir Turbolasers, ci-dessous).

Les canons lasers et blasters équipent généralement des vaisseaux légèrement armés, comme les chasseurs stellaires et les appareils commerciaux. Ils sont capables de faire du tir rapide, mais ont tendance à surchauffer. L'énergie qu'ils émettent faisant partie du spectre de la lumière visible, leurs canonnières peuvent ainsi voir la destination exacte de leurs tirs.

Certains lasers peuvent être modifiés afin de changer la couleur de leur rayon. Celui-ci peut avoir n'importe quelle longueur d'onde du spectre électro-magnétique. Il est ainsi possible d'attaquer «invisiblement» (en tirant hors du spectre visible) afin de bénéficier éventuellement de l'effet de surprise. Mais comme de telles attaques peuvent être détectées par les systèmes de défense électroniques perfectionnés, cette tactique n'a qu'une efficacité relative.

Turbolasers

Les lasers lourds qui équipent les vaisseaux spatiaux requièrent d'énormes quantités d'énergie pour percer les écrans et les blindages des appareils militaires de grande dimension, ou pour pénétrer les défenses d'une planète. C'est pourquoi les

turbolasers sont équipés de générateurs à turbine et de batteries de condensateurs, destinés à fournir et à accumuler l'énergie nécessaire à l'émission d'une très puissante décharge laser.

Comme l'accumulation d'énergie prend un certain temps, les turbolasers ont généralement une cadence de tir inférieure à celle des lasers normaux, mais ils sont bien plus puissants. Ils sont soumis à une réglementation stricte et, en théorie, seuls l'Empire et les gouvernements de secteurs ou locaux, peuvent produire et employer des armes de ce type.

Canons ioniques

Lorsqu'un capitaine souhaite paralyser un ennemi, plutôt que de le détruire directement, il recourt alors aux armes ioniques. Des particules énergétiques ionisées, si elles sont tirées avec suffisamment de puissance, peuvent en effet produire de terribles ravages sur les systèmes électroniques et les commandes des vaisseaux spatiaux. Ces armes sont employées principalement par les unités qui défendent les planètes ou les systèmes, dont le but est plus de repousser l'adversaire, que de chercher à le détruire.

On emploie généralement les canons à ions pour mettre l'ennemi hors de combat, avant de l'achever avec des armes plus destructrices. Les armes ioniques permettent également aux vaisseaux envoyés en reconnaissance, de capturer des appareils ennemis en ne leur occasionnant que des dommages relativement mineurs.

Armes à protons et à concussion

Les torpilles à protons, les missiles et les bombes à concussion sont devenues les armes les plus couramment employées par les unités spatiales de petites dimensions, quand elles procèdent à des attaques au sol. Cela est dû au fait que même des petits vaisseaux, tels que les Z-95 «Chasseurs de Têtes» ou les bombardiers TIE, peuvent transporter ces armes à leur bord et les larguer avec précision, tout en volant à basse altitude et à vitesse élevée afin de ne pas laisser aux batteries anti-aériennes le temps de réagir.

A la différence des bombardements effectués depuis l'espace par des turbolasers montés à bord de Destroyers Stellaires, ces armes sont efficaces à l'encontre de cibles protégées contre les rayons et l'énergie. Néanmoins, une protection totale contre les particules peut également arrêter les torpilles à protons.

Les torpilles à protons sont dotées d'ogives à dispersion d'énergie protonique. Les armes à concussion (missiles et bombes) sont munies de têtes perforantes contenant une réserve d'énergie concentrée. Lorsqu'elles explosent, elles provoquent de violentes secousses qui ont pour effet de disloquer les instruments et les appareils délicats. Leur déflagration peut également infliger des dommages physiques aux cibles plus résistantes.

Rayons tracteurs

Le rayon tracteur, qui était à l'origine un instrument de manutention à usage commercial, est devenu au cours des siècles écoulés une arme offensive très efficace. Aujourd'hui, les rayons tracteurs militaires sont suffisamment puissants pour pouvoir arrêter en plein vol d'énormes vaisseaux et les capturer.

La puissance d'un rayon tracteur dépend de la taille du générateur qui l'alimente. Cela revient généralement à dire que plus un vaisseau est gros, plus son rayon est efficace. Cependant, certains remorqueurs commerciaux de petite et moyenne dimensions, qui sont employés pour guider d'énormes appareils au sein des docks orbitaux, sont dotés de rayons tracteurs extrêmement puissants.

La doctrine militaire actuelle veut que les rayons tracteurs soient employés pour immobiliser les vaisseaux adverses, afin de permettre des tirs plus précis. Néanmoins, il est extrêmement difficile de «verrouiller» un rayon tracteur sur une cible se déplaçant à grande vitesse, et un vaisseau peut se libérer de son emprise s'il réussit à se mettre hors de portée.

Ecrans

Il existe deux types d'écrans : les écrans à particules et les écrans « rayons/énergie ». Les vaisseaux militaires sont généralement équipés des deux modèles, car ils sont indispensables pour assurer une protection totale.

Les écrans à particules protègent des missiles et des débris spatiaux, mais ils doivent être débranchés quand on veut lancer un missile (et larguer ou faire accoster une navette).

Les écrans rayon/énergie ne protègent que des lasers ou autres rayons énergétiques, mais n'arrêtent pas la matière. Ces écrans consommant beaucoup d'énergie, la plupart des vaisseaux ne les utilisent qu'en situation de combat. Du fait de leur utilité très particulière, leur installation est réglementée. Pour pouvoir être équipés d'écrans rayon/énergie, les vaisseaux n'appartenant pas à l'Empire doivent déposer une demande motivée auprès des autorités compétentes. (En général, la crainte d'une attaque de pirates suffit pour obtenir une telle autorisation).

Senseurs

Le terme « senseur » désigne toutes sortes d'instruments complexes capables de détecter et d'analyser diverses choses : lumière, émissions d'ondes radio et électromagnétiques, sons, mouvements, vibrations, champs nucléaires et magnétiques, chaleur, pression, produits chimiques... et même d'autres senseurs. En fait, tout ce qui accroît les aptitudes d'un individu à obtenir des informations concernant son environnement - des macro-jumelles aux détecteurs de flux électro-magnétiques, en passant par les compteurs geiger et les radars - est un senseur.

Modes de détection

Actif : les senseurs "actifs" émettent des impulsions énergétiques et analysent l'énergie qui leur est réfléchi après contact avec un objet (ex : radar). Extrêmement efficaces à petite et à moyenne portée, ces instruments le sont moins à longue distance. En outre, comme ils émettent des impulsions d'énergie, les vaisseaux qui en sont équipés sont relativement faciles à repérer par d'autres senseurs.

Passif : les senseurs "passifs" analysent l'énergie émise par des sources extérieures (ex: les détecteurs de chaleur ou les simples télescopes). Moins efficaces que des senseurs actifs, ces instruments consomment également moins d'énergie et n'augmentent pas les risques d'être repéré.

Types de balayages effectués par les senseurs

Détection : examine tout ce qui entoure le vaisseau, soit lentement et en profondeur, soit rapidement et superficiellement.

Recherche : ne vise à repérer qu'un type spécifique de cible, comme un vaisseau ou une fréquence radio donnée. L'opérateur doit préalablement préciser ce qu'il recherche.

Focalisation : les senseurs se concentrent sur une zone particulière indiquée par le pilote. Ce qui permet d'obtenir de meilleures informations concernant la zone sur laquelle la mise au point a été effectuée, mais ne fournit que peu - ou pas - d'informations sur les alentours. Quand plusieurs vaisseaux volent en formation, leurs pilotes dirigent leurs senseurs dans des directions complémentaires. Ainsi, par exemple, le pilote de tête concentre ses senseurs vers l'avant, alors que les autres les tournent sur les flancs et sur l'arrière.

Bien que la majorité des vaisseaux n'emploient des senseurs que dans un but pacifique - navigation, prévention des collisions, recherche et exploration -, le mouvement actuel de rébellion et la recrudescence de la piraterie dans les systèmes secondaires ont contraint de nombreux capitaines à acheter de nouveaux senseurs ou à modifier ceux qu'ils possédaient pour les adapter aux conditions de combat.

La détection de vaisseaux est la fonction la plus importante - et de loin - des senseurs militaires. L'armement des vaisseaux de guerre est d'une telle puissance, que le premier tir décide souvent du vainqueur d'un combat. Pour repérer l'adversaire, il faut donc faire appel à des senseurs détectant la chaleur, l'énergie électromagnétique, les perturbations gravitationnelles, les mouvements, les ondes radio, la réfraction lumineuse et bien d'autres choses encore.

Beaucoup de senseurs analysent une grande variété d'informations fournies par divers détecteurs. D'autres, par contre, se limitent à des types particuliers d'énergies ou d'objets. La portée efficace des senseurs varie de quelques centaines de mètres à un million de kilomètres; les modèles spécialisés ayant habituellement les portées les plus longues. Pour des raisons d'encombrement, et à cause des limitations de leurs ordinateurs, les plus petits chasseurs stellaires doivent généralement se contenter de senseurs multi-fonctions, tandis que les vaisseaux plus importants disposent de nombreux senseurs spécialisés.

Bien que cela semble donner un avantage important aux grands vaisseaux, les choses ne sont pas si simples. Les appareils de grande dimension constituent des cibles plus grosses : elles irradient plus d'énergie, réfléchissent plus de lumière et provoquent des perturbations gravitationnelles importantes. (Après tout, même si un Rancor a une meilleure ouïe que la vôtre, vous avez autant de chances de l'entendre progresser au travers d'un bois, que lui en a de vous repérer.)

Types courants de senseurs militaires

Il existe des milliers de senseurs différents. Certains sont naturellement plus efficaces que d'autres, mais aucun n'est parfait, et même les meilleurs senseurs peuvent ne pas détecter ce qu'ils devraient, ou percevoir une image « fantôme » ne correspondant à rien de réel. Les radiations solaires, les nuages d'hydrogène, les champs d'astéroïdes et les puits gravitationnels peuvent provoquer des interférences, voire même empêcher le fonctionnement normal des senseurs. Evidemment, un brouillage délibéré peut également dissimuler quelque chose à leur vigilance.

Voici une liste des types de senseurs les plus couramment employés.

Récepteurs Electro-Photoniques (REP) : ce sont les détecteurs les plus simples. Ils combinent des informations fournies par des télescopes perfectionnés à lumière normale, à ultraviolets (UV) et à infrarouges (IR), pour constituer des images composites, holographiques ou à deux dimensions. La plupart des senseurs de visée emploient des REP.

Transceveurs Plein-Spectre (TPS) : ils sont souvent appelés aussi « senseurs universels », parce qu'ils utilisent divers détecteurs pour repérer toutes sortes d'objets, d'énergies et d'ondes. Ils ne sont pas d'une exceptionnelle sensibilité. Leur efficacité dépend en fait de la taille de leurs récepteurs; leur antenne parabolique doit être de grande dimension pour effectuer des détections précises ou à longue distance. La plupart des vaisseaux civils ne sont équipés que de TPS.

Récepteurs d'Énergie (RE) : ils détectent toute émission électromagnétique se produisant dans leur rayon d'action, qu'il s'agisse de transmissions, de balises d'astrogation, de chaleur, de tirs de lasers, etc. L'efficacité des RE dépend

essentiellement de la compétence de leur opérateur, qu'il s'agisse d'un humain ou d'un ordinateur. En effet, comme ils détectent toutes les émissions d'énergie, il est indispensable de faire la part entre les informations importantes et celles qui n'ont aucun intérêt. Ainsi, un mauvais opérateur pourra confondre un rayonnement cosmique isolé avec un bref signal ennemi, alors qu'un expert saura repérer au travers d'un brouillard de parasites la trace d'un vaisseau progressant avec discrétion. Les RE sont les principaux instruments de détection passive utilisés par les militaires.

Pièges à Champ Gravitationnel en Cristal (PCGC): ces senseurs coûteux emploient des grilles en cristal de synthèse pour détecter les fluctuations du champ gravitationnel. Les PCGC de bonne qualité peuvent enregistrer et identifier de telles fluctuations dans un rayon de plusieurs millions de kilomètres.

Le fonctionnement des PCGC peut être gêné par la présence d'une masse. Ainsi, par exemple, un senseur de ce type détectera très bien une planète adjacente, mais peut ne pas repérer un vaisseau se trouvant en orbite sur sa face cachée.

Intercepteurs de Signaux Hyperondes (ISH): ces senseurs détectent les fluctuations de l'hyperespace. Quand un vaisseau entre ou sort de cette dimension, le champ hyperspatial local subit une perturbation proportionnée à sa taille et à sa vitesse. Des appareils équipés de ISH se trouvant à proximité, peuvent alors détecter cette perturbation. Ces instruments ne sont cependant pas capables de déterminer l'origine ou la destination d'un vaisseau, mais ils peuvent par contre localiser son point d'entrée ou de sortie de l'hyperespace.

En plus de repérer les appareils qui pénètrent ou quittent l'hyperespace, les ISH peuvent aussi détecter les transmissions par hyper-radios. Ces dernières - qui coûtent des fortunes et consomment de monstrueuses quantités d'énergie - constituent l'un des secrets les mieux gardés de l'Empire. Elles permettent de transmettre des messages à des vitesses dépassant celle de la lumière en provoquant de petites fluctuations dans le champ énergétique hyperspatial. Les ISH peuvent déceler, et parfois même intercepter, les transmissions par hyper-radio. (Décoder ces messages est cependant une autre histoire...)

Indicateurs de Formes de Vie (IFV): il ne s'agit pas là, à proprement parler, de «senseurs». Les IFV sont des logiciels informatiques compliqués qui analysent les données fournies par les autres senseurs afin de déterminer la présence éventuelle d'une forme de vie et, le cas échéant, de préciser quelle est sa nature. Ainsi, par exemple, un senseur TPS pourra détecter à bord d'un vaisseau inconnu la présence d'une source de chaleur mobile (émettant une température de 30° C) pesant 80 kilos qui évolue dans une atmosphère contenant de grandes quantités de soufre, alors que la gravité à bord de l'appareil est de 0,96% par rapport à la normale. Un programme IFV pourra alors analyser ces données et conclure que le vaisseau inconnu abrite probablement un Sullustain.

L'efficacité de l'IFV d'un vaisseau dépend toujours de la sensibilité de ses senseurs et de la puissance de son ordinateur.

Contre-mesures sensorielles

Brouillage des senseurs: le brouillage est la contre-mesure active la plus couramment employée. De puissants générateurs peuvent en effet déverser un déluge de parasites et de signaux aléatoires sur de vastes zones de l'espace, afin d'affoler et «d'aveugler» les senseurs ennemis. L'inconvénient avec cette technique, c'est que si le vaisseau qui effectue le brouillage peut se dissimuler derrière celui-ci, il signale en même temps sa position approximative à tous ceux qui se trouvent dans les parages. En outre, un brouillage affecte tout le monde, amis aussi bien qu'ennemis.

Leurres sensoriels: un vaisseau peut tromper les senseurs de l'ennemi en larguant des navettes ou de petits appareils qui émettent les mêmes signaux qu'un gros appareil. Seuls des senseurs exceptionnellement sensibles peuvent alors faire la

différence entre un bon leurre et un vrai vaisseau.

Discrétion sensorielle: en réduisant intentionnellement toutes ses émissions, un vaisseau peut diminuer dans de grandes proportions ses risques d'être repéré. La première et la meilleure technique pour éviter d'être découvert consiste souvent à arrêter ses propulseurs et à se laisser dériver. Un appareil qui dérive en n'utilisant que ses batteries ou ses accumulateurs risque beaucoup moins d'être détecté, mais, évidemment, il lui est impossible de fonctionner ainsi très longtemps. A un moment ou à un autre, il devra remettre ses générateurs en route pour assurer la bonne marche de ses systèmes de survie.

Les vaisseaux qui tentent d'éviter une éventuelle détection peuvent également choisir de couper leurs senseurs actifs. Mais, s'ils sont alors moins repérables, ils deviennent également littéralement «aveugles».

Le «silence radio» est une autre technique courante: quand ils effectuent une patrouille ou tentent pour une raison quelconque de ne pas être repérés, les vaisseaux peuvent décider d'interrompre toute transmission. Le black-out des communications est cependant difficile à maintenir lorsque plusieurs appareils opèrent ensemble, car ils ont souvent besoin de transmettre des informations concernant leurs trajectoires, leurs actions et leur mission.

Appareillage de dissimulation: nec-plus-ultra dans le domaine des contre-mesures sensorielles, l'appareillage de dissimulation crée une déformation subtile de l'espace entourant le vaisseau, de telle sorte que toutes les formes d'énergie «glissent» sur ce dernier comme s'il n'existait pas, ce qui a pour conséquence de le rendre pratiquement invisible. Les détails et les informations relatives à ces appareils font partie des secrets les mieux gardés de l'Empire.

Les appareillages de dissimulation sont extrêmement rares. Ces instruments sont parmi les plus modernes et les plus complexes qui soient, et seuls quelques ingénieurs de haut niveau sont capables de les faire fonctionner et d'assurer leur maintenance. N'étant pas produit en série, chaque modèle doit être fabriqué en fonction du vaisseau sur lequel il sera monté. En outre, les appareils de dissimulation coûtent monstrueusement cher; on a parlé de plus d'un milliard de crédits pièce! Seuls des gouvernements ou de grandes compagnies peuvent s'en offrir le luxe.

L'Empire a déclaré ces appareils illégaux et les a qualifiés de marchandises de contrebande de Classe I. La fabrication, la vente, l'achat et l'utilisation sans autorisation de tels instruments sont des crimes passibles de mort. Du fait de leur coût prohibitif et des difficultés que pose leur entretien, peu de vaisseaux impériaux sont dotés d'appareillages de discrétion. On prétend cependant que la navette personnelle de l'Empereur, ainsi qu'un nouveau modèle de Destroyer Stellaire, en ont été équipés.

On n'a cependant jamais entendu parler d'un vaisseau rebelle doté d'un appareil de ce type.

Systemes de survie

Tous les vaisseaux sont équipés d'appareils permettant à leur équipage de survivre, relativement confortablement, dans l'espace. Le type d'environnement recréé par ces systèmes de survie, dépend de la race de leurs utilisateurs. Ils doivent, cependant, toujours procurer une atmosphère respirable, ainsi qu'une gravité confortable.

Les systèmes de survie sont le plus souvent conçus à partir de convertisseurs chimiques. Ces convertisseurs, qu'ils soient biologiques ou synthétiques, récupèrent et recyclent les déchets - tels que l'oxyde de carbone - produits par le pilote et les passagers. Dans le cas des chasseurs stellaires, ce sont souvent des appareils de recyclage miniaturisés. Mais pour les grands vaisseaux spatiaux, ces convertisseurs peuvent être d'énormes machines capables d'accueillir de nombreux organismes vivants différents.

Certains chasseurs - notamment les modèles TIE de l'Empire - sont dépourvus de convertisseurs atmosphériques incorporés, ceux-ci étant intégrés aux scaphandres mêmes des pilotes.

A l'inverse, certains vaisseaux spatiaux sont équipés de convertisseurs pouvant répondre aux besoins de plusieurs espèces différentes. Evidemment, leurs performances sont limitées par l'aménagement intérieur du vaisseau et la conception même des systèmes de survie doit prendre en compte la race de leurs usagers probables.

En plus de fournir une atmosphère respirable, les systèmes de survie doivent également procurer au pilote et aux passagers un environnement gravitationnel vivable. La technique des répulseurs est employée à bord de la plupart des chasseurs stellaires pour créer un champ d'antigravité à l'intérieur de l'habitacle de l'appareil, afin de contrecarrer les désagréments provoqués par les «G» qu'encaisse normalement le pilote lorsqu'il effectue des manoeuvres à grande vitesse. Le pilote est ainsi maintenu en apesanteur, même au moment des accélérations, des décéléérations, des virages, et caetera.

La situation est totalement différente en ce qui concerne les vaisseaux de plus grande taille. D'énormes générateurs de gravité, alimentés par les propulseurs principaux ou des cellules énergétiques auxiliaires, créent des champs gravitationnels qui peuvent être réglés et adaptés selon les occupants de l'appareil. Sur les paquebots de luxe, par exemple, certaines zones sont soumises à une pesanteur réduite afin d'aider les passagers d'un certain âge qui éprouvent des difficultés à se déplacer. D'autres zones peuvent même être laissées en totale apesanteur pour répondre aux exigences de certaines compétitions sportives. Les soutes sont par contre généralement soumises à une gravité accrue afin d'assurer la stabilité de la cargaison. Un paquebot de luxe est en principe divisé en compartiments adaptés aux diverses espèces qui séjournent à son bord et le champ gravitationnel de chacun d'entre-eux doit être réglé en fonction de ses occupants. Les générateurs dont sont également dotés les autres vaisseaux de moyenne et grande tailles - tels que les vaisseaux de transport légers - sont, quant à eux, généralement moins performants.

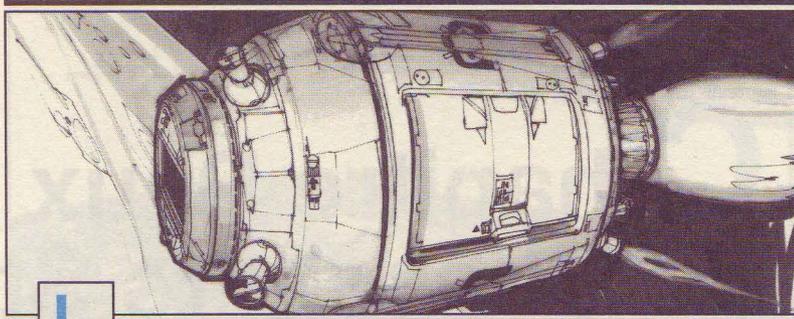
Les systèmes de survie les plus impressionnants sont certainement ceux que l'on trouve à bord des vaisseaux des Ithoriens. Ces derniers vivent en «troupeaux» sur leur planète et ils ont conçu leurs appareils en fonction de ce mode de vie. Ces vaisseaux reproduisent d'ailleurs tellement bien l'atmosphère et la gravité de leur monde natal, que l'on peut pratiquement dire que les Ithoriens en ont emmené une partie avec eux. Ce sont de véritables jungles miniatures, regorgeant de plantes et de petits animaux, qui prospèrent à leur bord.

Equipement de sauvetage

Des directives impériales imposent aux vaisseaux spatiaux d'être dotés d'équipements de secours. Les permis de vol sont systématiquement refusés aux engins qui ne se soumettent pas à cette réglementation, néanmoins certains appareils parviennent toujours à glisser entre les mailles du filet bureaucratique. En théorie, chaque passager d'un vaisseau devrait disposer d'un équipement de sauvetage. Dans les faits, les experts impériaux accordent leurs permis s'il y en a assez pour au moins le quart de l'équipage.

Sièges éjectables

Les petits appareils de transport monoplaces et biplaces, ainsi que les chasseurs stellaires, sont équipés de sièges éjectables. Ces sièges n'ont un intérêt que si leur utilisateur porte un scaphandre spatial autonome, et même dans ce cas, la survie dans le vide spatial reste des plus aléatoires si l'on n'est pas secouru immédiatement. Dans l'absolu, les systèmes à éjection sont plus efficaces lorsque le vaisseau se trouve dans l'atmosphère d'une planète. Les sièges «anti-crash» sont dotés d'éléments de chauffage et de régénération de l'oxygène qui se connectent directement à la combinaison de vol l'occupant. Des unités antigrav leur permettent de se poser en douceur



Les capsules de sauvetage sont les systèmes d'évacuation d'urgence employés à bord des vaisseaux spatiaux de grande taille.

après qu'ils aient été éjectés. Seuls des membres d'équipage vêtus d'une combinaison pressurisée et d'un casque étanche, peuvent espérer survivre à une éjection en plein espace. Les appareils de chauffage et de recyclage des sièges sont prévus pour fonctionner pendant 24 heures. Malgré tout, rares sont les pilotes qui s'en sortent vivants s'ils n'ont pas été récupérés au bout de quelques heures à peine. Les chances de survie à une éjection sont d'ailleurs beaucoup plus grandes quand celle-ci se produit à proximité d'un hangar ou d'une base, au sein d'une atmosphère planétaire (quand, par exemple, un pilote «abandonne» un appareil qui est trop endommagé pour pouvoir atterrir). Une unité antigrav alimentée par un moteur à répulseurs Belanti conduit en principe le siège jusqu'à la source de force gravitique la plus proche, qu'il s'agisse d'un vaisseau ou d'une surface planétaire. Mais, même dans le meilleur des cas, le rayon d'action de cette unité n'excède jamais 500 kilomètres.

Capsules de sauvetage

Les vaisseaux de plus grande taille sont équipés de capsules de sauvetage. Leur nombre peut varier de une ou deux pour un vaisseau de transport léger, jusqu'à plusieurs centaines à bord des Destroyers Stellaires. Les capsules de sauvetages sont avant tout des capsules spatiales de secours capables d'effectuer des déplacements et des manoeuvres limitées. Elles sont installées à des endroits «clés» du vaisseau, afin que l'on puisse les atteindre rapidement en cas de besoin. Une fois mise en place, la capsule de sauvetage peut être libérée grâce à des boulons explosifs, avant d'être éjectée loin de son vaisseau-mère par des dispositifs pneumatiques ou balistiques.

Si une capsule est employée en plein espace, son équipage doit d'abord l'orienter approximativement dans la direction de la planète habitée, ou de la route spatiale, la plus proche, avant de procéder à la mise à feu des fusées motrices. Ensuite, il ne reste plus qu'à espérer que quelqu'un repérera la balise de détresse. Bien qu'elles soient conçues pour pouvoir se poser sur une planète, les capsules de sauvetage sont rarement dotées de moteurs à répulseurs. Pour atterrir, elles n'emploient généralement que des parachutes, leurs fusées directionnelles et, en cas d'amerrissage, des dispositifs gonflables. Leur autonomie réduite ne leur autorise que quelques ajustements directionnels de dernière minute et elle ne peuvent que freiner légèrement leur chute, une fois qu'elles sont entrées dans l'atmosphère d'une planète.

Les capsules contiennent quelques rations de nourriture et d'eau (pour deux ou trois semaines généralement), du matériel de survie, des fusées éclairantes et des medpacs. A bord des gros vaisseaux, il n'est pas rare de trouver aussi de grandes capsules appelées «canots de sauvetage». Ces canots peuvent accueillir de 10 à 50 personnes et sont, en fait, de véritables petits vaisseaux spatiaux à part entière. Ils sont mieux équipés que les capsules habituelles et peuvent subvenir aux besoins de leurs passagers pendant une plus longue période. Certains sont dotés de propulseurs sub-luminiques et d'autres, plus rares, ont même de petits hyperpropulseurs.

C

haptre Deux Chasseurs Stellaires

Pour leur taille, les chasseurs stellaires sont les armes les plus évoluées techniquement et les plus destructrices qui aient jamais été conçues. Dans toute la galaxie, les vaisseaux de combat légers sont devenus des éléments indispensables aux grandes flottes spatiales et aux dispositifs de défense planétaire.

Il existe tant de sortes de chasseurs stellaires, qu'il est presque impossible d'en faire une classification exhaustive. Des milliers de constructeurs de l'Empire, du Secteur Fédéré et des systèmes extra-terrestres, en proposent d'innombrables modèles et versions. Ils vont des vaisseaux de patrouille monoplaces, lents et à faible rayon d'action, jusqu'aux appareils de combat à propulseurs multiples, armés de torpilles à protons et capables d'effectuer des sauts dans l'hyperespace. En outre, les chasseurs sont souvent modifiés ou remaniés afin de pouvoir utiliser certains équipements spéciaux: armes, senseurs, ordinateurs d'astrologation, etc...

Tous les chasseurs stellaires sont dotés d'ordinateurs puissants qui traduisent les instructions données par leurs pilotes en milliers d'opérations indépendantes permettant de les commander. Certains ordinateurs sont même capables de piloter tout seuls un appareil. L'expérience a cependant démontré que les vaisseaux dirigés par des pilotes sont plus efficaces, notamment en combat. Ceux dirigés par des Droids ou des ordinateurs ne peuvent en effet pas réagir suffisamment bien, ou suffisamment vite, aux situations imprévues. Ces appareils, à l'instar des vaisseaux télécommandés, relèvent de la catégorie des «engins-cibles» et leurs performances sont nettement inférieures à celles des chasseurs pilotés.

Les chasseurs de l'Alliance sont généralement supérieurs à ceux employés par les Impériaux. Comme les Rebelles disposent d'un moins grand nombre de grands vaisseaux, ils font plus souvent appel à leurs chasseurs et les utilisent pour des missions plus variées. Ainsi, peu de chasseurs impériaux peuvent voyager dans l'hyperespace, alors que pratiquement tous les appareils de la Rébellion sont capables d'effectuer au moins un saut. De son côté, l'Empire emploie d'énormes Destroyers Stellaires qui servent de bases à ses nuées de chasseurs, assurent leur entretien et peuvent les transporter à leur bord quand il est nécessaire d'accomplir un voyage interstellaire. La Rébellion, par contre, emploie des appareils d'assaut rapides, suffisamment puissants pour pouvoir opérer en solo et possédant des hyperpropulseurs leur permettant d'effectuer éventuellement une retraite précipitée.

La Marine Impériale a traditionnellement toujours misé sur de gros vaisseaux et une puissance de feu concentrée pour asseoir sa domination sur la galaxie. Les tactiques non conventionnelles d'attaques rapides développées par l'Alliance ont cependant contraint l'Empire à réviser sa stratégie et à concevoir des chasseurs stellaires plus performants. L'apparition récente de l'intercepteur TIE, qui a fourni aux forces impériales un appareil de combat léger de tout premier ordre, témoigne de la part de l'Empire d'un intérêt et d'un respect grandissants à l'égard des chasseurs en général. Il ne faut pas oublier non plus que les appareils impériaux bénéficient également d'un

rapport de forces extrêmement favorable, de possibilités de ravitaillement quasi-illimitées et du soutien de la terrifiante puissance de feu des Destroyers Stellaires.

Vous trouverez ci-dessous les descriptions de quelques chasseurs stellaires employés par la Marine Impériale et par l'Alliance Rebelle. Quelles que soient leurs armes destructrices, leurs vitesses phénoménales et leurs autres performances, leur efficacité dépend essentiellement de la compétence de leurs pilotes. Les qualités que l'on demande d'abord à ces derniers sont: une grande audace, de la discipline et une aptitude naturelle au pilotage. Mais les pilotes de chasse ont également besoin de posséder une excellente condition physique, une connaissance technique détaillée des performances de leur appareil et une bonne formation dans le domaine tactique. Un entraînement permanent et rigoureux est indispensable pour s'assurer qu'ils feront toujours le choix qui s'impose au bon moment; car au contact de l'ennemi, une chance ne se représente jamais deux fois.

Z-95 Chasseur de Têtes

Malgré quelques retards de conception et des dépassements budgétaires, le Z-95 «Chasseur de Têtes» s'est révélé comme l'une des plus grandes réussites de tous les temps dans le domaine des chasseurs stellaires. Il est dû à la collaboration de deux firmes astronautiques de pointe, Incom Industries et Subpro Corp.. Ce bimoteur très maniable et d'une étonnante souplesse d'utilisation, a donné naissance à des centaines de modèles spécialisés et améliorés. Parmi les variantes les plus notables du Z-95, il faut citer le Z-95RAE (rayon d'action étendu), le Z-95LM (lance-missiles), le Z-95C4d (bombardier de soutien) et le Z-95XT (biplace d'entraînement).

Bien que leur fabrication ait été arrêtée et qu'ils soient aujourd'hui dépassés, les Chasseurs de Têtes sont encore les chasseurs les plus employés actuellement. Ils sont essentiellement utilisés par les services de police et de douanes, ainsi que par les forces de défense planétaires et les flottes de réserve. Un grand nombre de corporations, de systèmes indépendants et de flottes pirates, emploie également des Chasseurs de Têtes.

Des ailes à géométrie variable et un fuselage bien conçu leur assurent une bonne stabilité, tout en réduisant considérablement les contraintes subies au moment des accélérations brutales et des virages. Leur équipement standard comprend un assortiment de senseurs, un système de brouillage, des appareils de contrôle de la trajectoire, de la propulsion et des systèmes de survie, ainsi que des commandes manuelles de secours pour la plupart des opérations automatisées.

La verrière du Z-95 permet au pilote de bénéficier d'un champ de vision de pratiquement 180°. Le cockpit contient un éventail complet de systèmes de survie, mais souffre d'une certaine exigüité. Tous les derniers modèles ont été dotés d'un écran surélevé de visualisation des informations, qui a d'ailleurs également été installé sur de nombreux modèles

antérieurs. La plupart des Chasseurs de Têtes sont équipés d'un siège éjectable très fiable, de type « lance-pierre », et d'extincteurs d'incendie intégrés.

Les Z-95 sont légendaires pour leur capacité à encaisser les dommages. Leur robustesse les a d'ailleurs rendu très populaires auprès des pilotes, qui éprouvent souvent des réticences à employer des chasseurs plus modernes et plus performants. Néanmoins, force est de constater que les Chasseurs de Têtes ne peuvent plus se mesurer avec les appareils de la dernière génération, tels que les Ailes-X, les Ailes-Y ou les modèles TIE.

Incom a réutilisé un bon nombre des appareillages les plus réussis du Z-95 pour sa gamme T-65, Aile-X. Le « chasseur spatial supérieur » doit donc une grande partie de ses excellentes performances aux enseignements tirés de son ancêtre.

CHASSEUR STELLAIRE Z-95

Vaisseau: Z-95 «Chasseur de Têtes» fabriqué par Incom/Subpro

Type: chasseur spatial multi-fonction dont il existe de nombreuses variantes

Longueur: 11,80 mètres

Équipage: 1; 2 pour le Z-95XT et quelques autres modèles

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 85 kilogrammes

Autonomie: une journée; certains modèles sont équipés de réservoirs plus importants (jusqu'à 4 semaines pour le Z-95RAE)

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [aucun]

Navordinateur: [aucun]

Hyperpropulseur de Secours: [aucun]

Vitesse Sub-Luminique: [3D+2]

Maniabilité: [1D]

Coque: [4D]

Armes:

Deux Blasters Triples (asservis)

Ordinateur de Visée: [1D]

Domages Combinés: [3D]

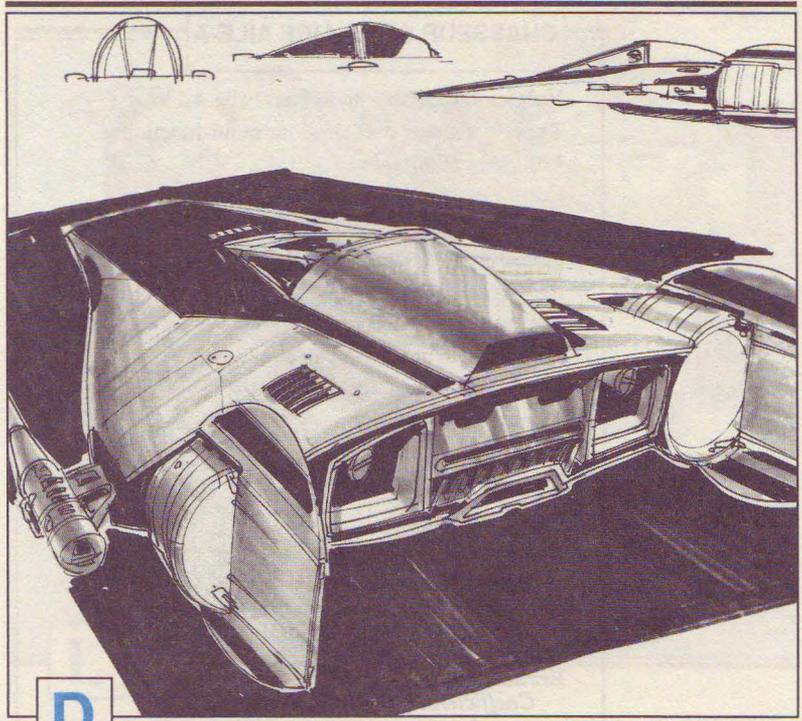
Missiles à Concussion

Ordinateur de Visée: [1D]

Domages: [7D]

Ecrans :

Coefficient: [1D]



Deux énormes propulseurs Novaldex "Objectif Horizon" confèrent à l'intercepteur Aile-A, la vitesse sub-luminique de pointe la plus élevée de tous les chasseurs stellaires de série.

chaque canon-laser est alimenté par un convertisseur de puissance indépendant.

Les appareillages de bord sont contrôlés et coordonnés par un ordinateur qui a fait ses preuves, le Microaxial LpL. Manoeuvrer ce vaisseau et tirer pleinement avantage de ses armes pivotantes, requiert néanmoins plus de talent que n'en possède la plupart des pilotes. Cela n'a pas posé de problèmes à l'Alliance jusqu'à présent, parce qu'il y a relativement peu d'Ailes-A en service. Il y a cependant peut-être du vrai dans les affirmations de l'Empire, qui veulent que bon nombre des succès remportés par ces appareils soient dus avant tout à la qualité de leurs pilotes. L'Alliance connaîtra certainement des difficultés grandissantes pour trouver de nouveaux pilotes qualifiés pour les Ailes-A qu'elle fabrique.

Les Ailes-A sont équipés d'un assortiment complet de senseurs, performants selon les critères de l'Empire, mais moins sensibles que ceux montés sur les Ailes-Y et les Ailes-X. Les Ailes-A disposent également de brouilleurs alimentés directement par leurs énormes propulseurs. Ils peuvent aveugler complètement leurs proies pendant les attaques.

L'une des vocations premières du Aile-A est de défendre les bases et les vaisseaux marchands contre des attaques conduites par des chasseurs ennemis. C'est la raison pour laquelle les Rebelles ont équipé cet appareil de brouilleurs d'une telle puissance. Ceux-ci sont en effet capables de perturber les senseurs de visée de l'adversaire, de telle sorte qu'il ne puisse pas tirer avec précision sur le Aile-A et les vaisseaux qu'il défend.

Les brouilleurs du Aile-A sont plus efficaces à l'encontre des senseurs des petits appareils, tels que les chasseurs stellaires. Les énormes instruments qui équipent les vaisseaux des flottilles sont bien trop puissants pour être perturbés de la même façon. Sur les scopes d'un Destroyer Stellaire, les brouilleurs du Aile-A sont en effet aussi repérables qu'une balise radio.

Chasseur stellaire Aile-A

Le Aile-A fut conçu en secret au tout début de la rébellion armée, en fonction de l'équipement, des pièces et des possibilités technologiques dont disposaient alors les forces de l'Alliance. Sa conception met l'accent sur la robustesse, la vitesse et la puissance. Deux génératrices surdéveloppées et une masse totale relativement faible, confèrent à cet appareil la vitesse sub-luminique la plus élevée de tous les chasseurs connus, y compris les nouveaux intercepteurs TIE impériaux.

Bien que le Aile-A ne soit équipé que de deux canons-lasers standards, leur configuration unique accroît sensiblement leur efficacité en combat. De petits servo-moteurs hydrauliques placés au bout de chaque aile, leur permettent en effet de modifier leur orientation de 60°. De cette façon, les Ailes-A peuvent attaquer des cibles sous de bien meilleurs angles que les autres chasseurs. Ils peuvent ainsi ouvrir le feu plus tôt au cours d'une approche oblique et continuer à tirer, même quand ils commencent à décrocher. Quelques Ailes-A «bricolés» peuvent faire pivoter leurs armes de 360° pour tirer directement derrière eux, mais ils sont rares. Il convient de noter que

CHASSEUR STELLAIRE AILE-A

Vaisseau: Chasseur stellaire rebelle Aile-A
Type: intercepteur et chasseur multi-fonction
Longueur: 9,60 mètres
Equipage: 1 pilote
Passagers: aucun
Capacité de la soute: 40 kilogrammes
Autonomie: 1 semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]
Navordinateur: [limité à deux sauts]
Hyperpropulseur de Secours: [aucun]
Vitesse Sub-Luminique: [6D]
Maniabilité: [4D]
Coque: [2D+2]

Armes:

Deux Canons-Lasers (asservis)
 Ordinateur de Visée: [3D]
 Dommages Combinés: [5D]

Ecrans:

Coefficient: [1D]

Chasseur stellaire d'assaut Aile-B

Lorsqu'un Aile-B est repéré par les senseurs d'un petit vaisseau, le capitaine de ce dernier est souvent tenté de prendre la fuite. Une triple batterie de canons à ions moyens, un canon-laser lourd, deux lances-torpilles à protons et deux blasters font en effet de l'Aile-B le chasseur stellaire le plus puissamment

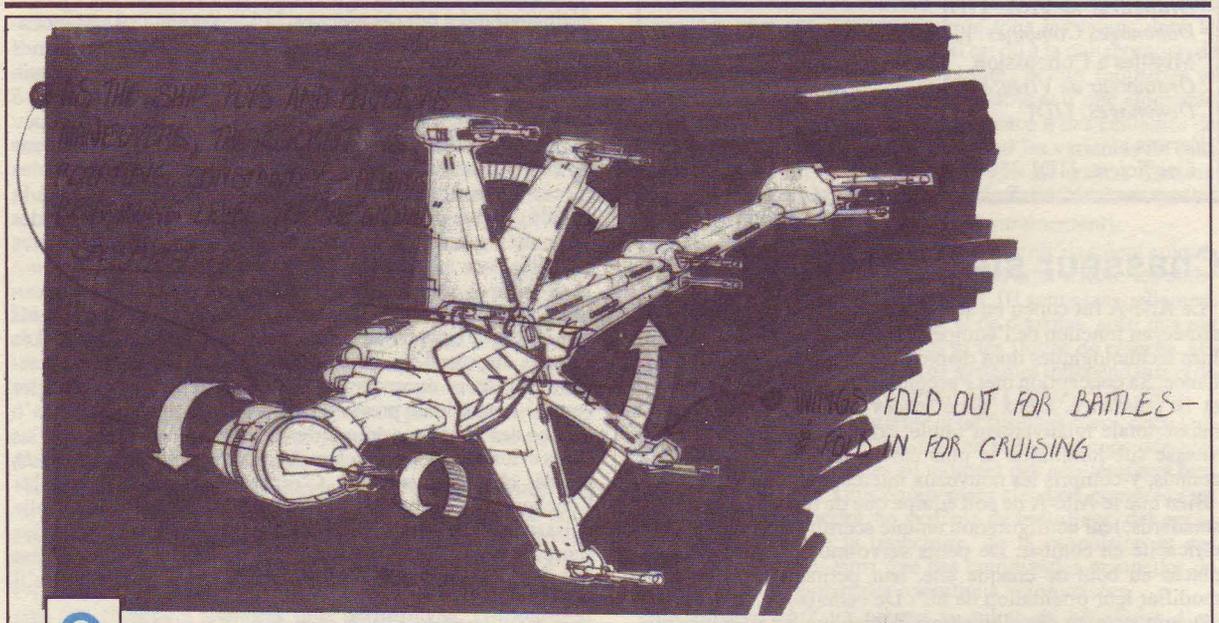
armé de la galaxie. La plupart des vaisseaux de patrouille et même certaines corvettes ne disposent pas d'une telle puissance de feu. Ainsi équipés, les Ailes-B fournissent aux petites flottes rebelles un potentiel offensif supplémentaire en cas de combat spatial.

Un des canons à ions est monté sur un affût fixé à l'extrémité de l'aileron principal de l'appareil. Cet affût accueille également un lance-torpilles à protons et le canon laser. Le second lance-torpilles est installé en dessous des larges prises d'air du système de refroidissement du moteur. Les blasters - d'ordinaire au nombre de deux, mais certains modèles en ont jusqu'à quatre - sont regroupés dans le nez du module de commandement. Des canons à ions, montés aux extrémités de l'aileron transversal, complètent l'armement du chasseur.

Les canons à ions et les torpilles à protons sont asservis afin de viser les mêmes cibles. Il peuvent faire feu indépendamment avec une précision accrue, simultanément afin que leurs salves causent un maximum de dommages ou alternativement pour effectuer des tirs de couverture et de barrage.

Parmi les commandes dont dispose le pilote, il existe un bouton et un ordinateur de visée spécial lui permettant de faire feu avec son canon-laser réglé à très faible intensité. Un tir continu de ce type fournit à l'ordinateur des informations très précises en ce qui concerne la distance et la direction de la cible, sans lui causer le moindre dommage. Une fois que le laser a «accroché» sa cible, les canons à ions et les torpilles à protons font alors feu. Ce système augmente considérablement les chances d'un coup au but dès le premier tir. Mais, évidemment, il fournit également aux canonnières adverses des informations sur le vecteur d'approche employé par le chasseur. Les pilotes des Ailes-B utilisent par conséquent rarement ce système de visée et certains vont même jusqu'à le démonter entièrement. Il convient de noter que le pilote peut également actionner séparément les blasters de son appareil.

Le Aile-B a une forme très particulière, car il est doté d'un module de commandement à stabilisation gyroscopique automatique. Ce module regroupe l'habitacle, les systèmes de survie, l'ordinateur de vol, le transeveur de communication



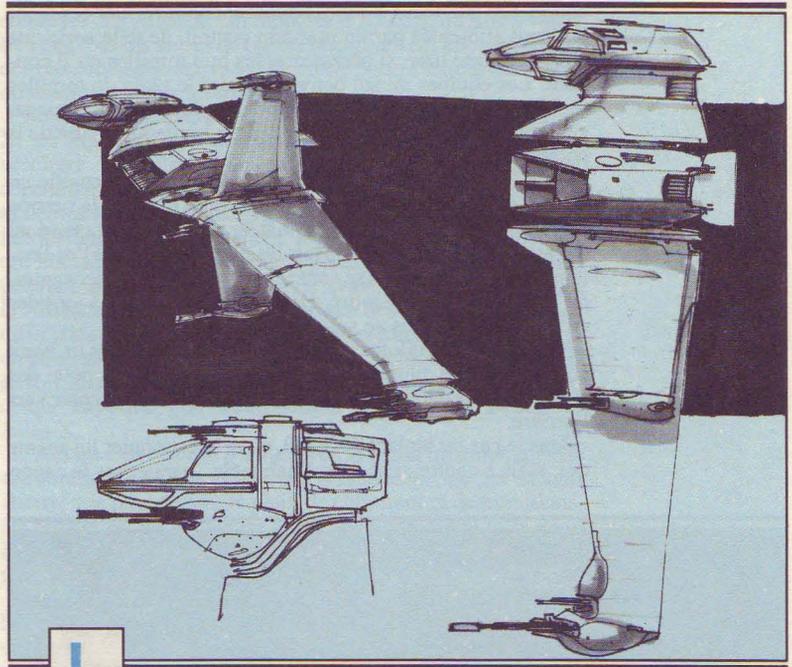
C

hasseur stellaire le plus puissamment armé de l'arsenal rebelle, le Aile-B est équipé d'un système servo-gyroscopique qui stabilise son module de commandement, lorsque son aile principale pivote autour de ce dernier. Il contribue ainsi à aider le pilote et les senseurs de visée à rester concentrés sur leur cible.

et les senseurs. Lorsque le chasseur est impliqué dans un combat, des gyro-servo-moteurs maintiennent la stabilité du module, tandis que le reste de l'appareil pivote, tourne et oscille pour éviter les tirs défensifs ou effectuer des tirs de barrage. Comme le pilote bénéficie d'une certaine stabilité, alors que son appareil est en mouvement autour de lui, il peut ainsi mieux se concentrer sur ses manoeuvres et ses objectifs.

Bizarre, mais néanmoins efficace, ce dispositif est un véritable cauchemar mécanique. Le Aile-B nécessite proportionnellement plus d'entretien par heure de vol, que tout autre appareil de combat rebelle. Malgré leur robustesse et la qualité de leur fabrication, les gyro-servo-moteurs sont soumis à d'énormes efforts au moment de leur utilisation et ils tombent régulièrement en panne quand ils ne sont pas parfaitement entretenus. De telles pannes ont alors pour conséquence de bloquer les ailes, contraignant ainsi le pilote à se débrouiller avec la configuration qu'elles avaient adoptée avant la panne, ce qui réduit alors considérablement les performances de l'appareil en combat. A la différence des chasseurs conventionnels, le Aile-B utilise son système de stabilisation gyroscopique pour contre-balancer les «G» produits par les manoeuvres pendant les affrontements. Si ce système est mis hors-service, les virages serrés et les manoeuvres rapides deviennent vite très éprouvants physiquement pour les pilotes.

Dans l'espace normal, la masse de l'Aile-B est propulsée par un unique moteur Quadex Kyromaster. Quatre bouches de refroidissement, communément appelées «entrées d'air», sont disposées de chaque côté d'une plaque de séparation et ont pour but de dissiper la chaleur dégagée par le moteur. Malgré cela, le vaisseau produit une assez forte image infrarouge. En vol sub-luminique, sa vitesse de pointe est relativement faible, mais ses écrans - qui sont également alimentés par son propulseur - sont relativement résistants. Son système gyroscopique permet au Aile-B d'allier un habitacle stable à une plate-forme de tir mobile, mais il n'est pas aussi maniable que des chasseurs stellaires de plus petite taille, comme les Ailes-X ou les modèles TIE impériaux.



L e chasseur stellaire d'assaut Aile-B.

CHASSEUR STELLAIRE AILE-B

Vaisseau: chasseur stellaire d'assaut Aile-B fabriqué par Slayn et Korpil
Type: chasseur stellaire d'assaut lourd
Longueur: 16,90 mètres
Equipage: 1 pilote
Passagers: aucun, bien que l'habitacle soit suffisamment spacieux pour accueillir une deuxième personne en cas d'urgence, ce qui a alors pour conséquence de réduire considérablement les performances de l'appareil en combat
Capacité de la Soute: 45 kilogrammes
Autonomie: 1 semaine
Multipliateur d'Hyperpropulsion: [x2]
Navordinateur: [limité à deux sauts]
Hyperpropulseur de Secours: [aucun]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [1D+1]
Coque: [3D]
Armes:
 Trois Canons à Ions Moyens (asservis)
Ordinateur de Visée: [4D]
Domages combinés: [4D]
 Deux Lances-Torpilles à Protons
Ordinateur de Visée: [3D]
Domages: [9D]
 Un Canon-Laser
Ordinateur de Visée: [1D]
Domages: [7D]
 Deux Auto-Blasters
Ordinateur de Visée: [2D]
Domages: [3D]
Ecrans:
Coefficient: [2D]

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU

Les performances du laser de visée sont intégrées aux codes d'Ordinateur de Visée des armes du Aile-B. Si - pour une raison quelconque - ce laser n'est pas opérationnel, réduisez ces codes de 2D.

Lorsque le Aile-B est gravement endommagé, son système de stabilisation gyroscopique tombe en panne. Dans ce cas, réduisez de 1D ses codes d'Ordinateur de Visée et de 2D celui de sa Vitesse Sub-Luminique.

Chasseur stellaire Aile-Y

L'Alliance Rebelle a perdu au combat plus de ses robustes chasseurs-bombardiers Ailes-Y, que d'aucun autre de ses appareils. Ce triste record n'est pas dû à un quelconque défaut de conception, mais au simple fait que les Rebelles en ont engagé plus dans la bataille. Dès le début, ils ont été impliqués dans tous les affrontements spatiaux qu'a dû livrer l'Alliance. Aujourd'hui, même s'ils ne sont pas aussi rapides, maniables et bien armés que les chasseurs actuels, les Ailes-Y restent des appareils efficaces, capables d'encaisser et d'infliger d'énormes dommages.

L'Alliance maintient en service deux versions standards du Aile-Y: le monoplacement BTL-A4 et le biplace BTL-S3. Ces deux modèles sont équipés des mêmes armes. Deux canons-lasers Taim & Bak IX4, montés dans le nez de l'appareil, peuvent tirer vers l'avant. Ces lasers à canon court sont alimentés par un unique générateur Novaldex installé à l'arrière du fuselage et auquel ils sont reliés par des câbles blindés qui courent le long de la coque jusqu'à l'avant de l'habitacle. Lorsqu'ils font feu simultanément, ces canons produisent d'impressionnantes rafales parallèles.

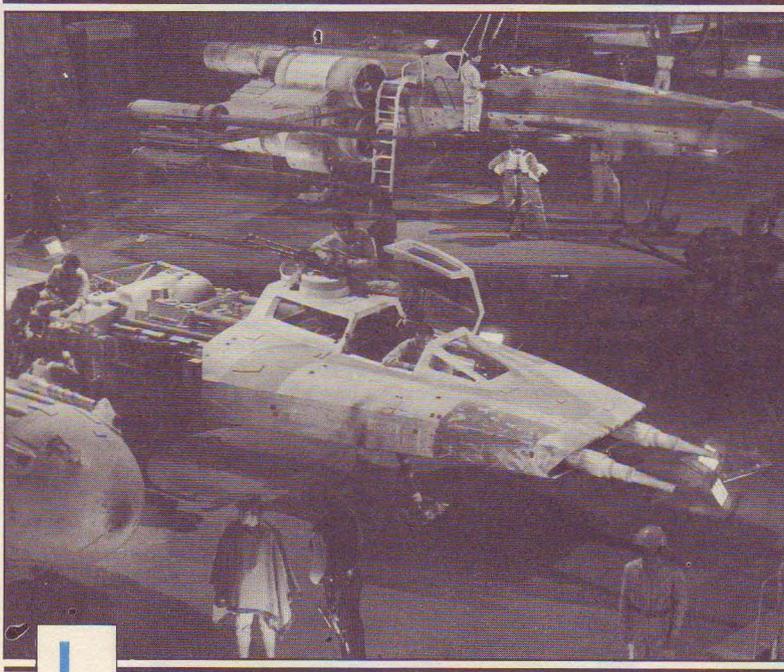
Pour les attaques contre des cibles dotées d'un épais blindage, les Ailes-Y disposent de deux tubes lance-torpilles à protons Arakyd escamotables. Ceux-ci sont montés de chaque côté de

l'habitacle. Lorsque le pilote ou le canonier les mettent en action, des panneaux blindés coulissent pour révéler ces tubes qui sont alimentés par un magasin central, de telle sorte que chacun puisse tirer, si nécessaire, les huit torpilles qu'il contient. Les équipes au sol peuvent refaire le plein de torpilles rapidement et facilement, en remplaçant simplement le magasin tout entier, lequel s'emboîte dans la partie inférieure de la coque.

Un affût pivotant monté à l'arrière du cockpit accueille un double canon à ions léger. Dans le cas du BTL-A4 - la version monoplace du Aile-Y - un ordinateur de visée était censé au départ actionner ce canon. Mais les performances de l'ordinateur au cours des essais se sont révélées tellement décevantes, qu'il a finalement été retiré. Désormais, les canons à ions des Ailes-Y monoplaces ne sont plus mobiles.

Néanmoins, les pilotes peuvent ajuster leur angle de tir avant chaque vol. La plupart les dirigent vers l'avant pour des raisons de simplicité, mais certains préfèrent les orienter vers l'arrière.

Dans le cas du biplace BTL-S3, c'est le canonier lui-même qui, assis à contre-sens dans l'habitacle, manoeuvre le canon



Les robustes chasseurs-bombardiers Ailes-Y ont fait les frais des premières batailles conduites par l'Alliance contre l'Empire. Celui-ci est en train de subir d'importantes réparations, dont le remplacement d'une aile.

installé au dessus de lui. Ce canon peut pivoter sur 360 degrés et s'élever jusqu'à 60 degrés. En effectuant des rotations avec son appareil, le pilote peut ainsi amener n'importe quelle cible des alentours à portée de son canon à ions.

Sur tous les Ailes-Y, la firme Koensayr a aménagé derrière le cockpit une alvéole pouvant accueillir un Droid astromec. Lorsqu'il est installé, ce Droid - d'ordinaire une unité R2 ou R4 - se connecte directement aux circuits matriciels centraux du chasseur et contrôle les appareillages de vol, les propulseurs et les systèmes d'alimentation. En régularisant les fluctuations et les à-coups afin de donner plus de souplesse aux vols, le Droid permet au pilote de mieux se consacrer à des tâches plus importantes. S'il se produit une panne, ou si le Aile-Y est endommagé, l'ordinateur de vol en informe immédiatement le Droid. Si le pilote est trop occupé, le robot réagit alors en fonction des problèmes, en déclenchant les extincteurs intégrés aux propulseurs ou en coupant les appareils qui consom-

ment trop d'énergie. Il peut également dévier certains circuits pour les rendre à nouveau opérationnels, remettre en marche des équipements qui avaient disjoncté et accomplir des réparations relativement importantes grâce à des servo-moteurs hydrauliques télécommandés.

A l'instar de la plupart des chasseurs stellaires rebelles, le Aile-Y peut effectuer des sauts en hyperspace, mais il n'est pas doté d'un ordinateur de navigation suffisamment puissant pour calculer lui-même les coordonnées de vol et les réglages de propulsion indispensables. Une unité R2 peut cependant emmagasiner les données nécessaires pour 10 vols et procéder aux éventuels ajustements de dernière minute. Les Droids R4, plus rudimentaires, ne peuvent quant à eux assurer qu'un seul saut, aussi ne sont-ils que rarement employés pour les voyages dans l'hyperspace.

En vol sub-luminique, le Aile-Y est propulsé par deux gros moteurs Koensayr Ion Jets. Ceux-ci sont fixés aux extrémités d'une aile transversale montée à l'arrière du fuselage central. Derrière ces propulseurs, quatre longerons renforcés maintiennent en place des vectraux circulaires au niveau de l'échappement. Ils ont pour fonction de disperser et de dissiper la chaleur émise par les moteurs du Aile-Y, ceci afin de réduire ses risques d'être détecté par des senseurs ennemis. Ces vectraux font également office de gouvernails en déviant la poussée des propulseurs. Malgré cela, la maniabilité des Ailes-Y est plutôt médiocre, comparée à celle des autres chasseurs stellaires. En cas d'urgence, les pilotes peuvent cependant «fermer» les vectraux pour inverser la poussée des moteurs; une manoeuvre de ce type ne peut généralement être exécutée qu'une seule fois, car elle a souvent pour conséquence de carboniser les vectraux et leurs longerons de support.

Les propulseurs alimentent en énergie les écrans déflecteurs qui sont émis par des générateurs installés à l'intersection du fuselage central et des ailes. L'équipage a la possibilité d'orienter les écrans pour assurer une protection maximum à l'appareil ou pour couvrir un éventuel angle mort dû à la destruction ou à l'endommagement d'un générateur d'écran. Il convient de noter que les écrans du Aile-Y sont relativement résistants, mais s'ils sont pénétrés, les équipements montés sur le fuselage et les ailes peuvent alors être facilement réduits en miettes.

Deux dômes bombés, situés à l'avant des propulseurs, abritent les senseurs du Aile-Y. Chaque dôme contient le même assortiment de senseurs actifs et passifs - le ANx-y de Fabritech - car les vibrations causées par les moteurs ont souvent pour effet de dérégler leurs antennes, de telle sorte qu'ils fonctionnent rarement à plein rendement. Les senseurs passifs sont tout particulièrement sensibles aux vibrations des propulseurs. Des canoniers compétents peuvent éventuellement les ajuster en plein vol, mais les pilotes des appareils monoplaces doivent souvent se contenter d'informations fragmentaires. Ces problèmes de dérèglement sont particulièrement ennuyeux lorsqu'il s'agit de détecter des cibles à longue distance; mais les senseurs actifs de visée sont, quant à eux, rarement affectés à portée de tir normale.

Une verrière unique englobe l'habitacle. D'épaisses plaques de transparent blindées procurent à l'équipage une visibilité panoramique, mais réduisent considérablement le champ de vision au dessus et au dessous du chasseur. De nombreux équipages installent d'ailleurs des caméras pour couvrir ces angles morts. Pilotes et canoniers sont assis dans des sièges éjectables balistiques «anti-crash» Koensayr. A bord des BTL-S3, ils peuvent chacun commander l'éjection des sièges, mais ceux-ci sont alors largués simultanément.

Le réseau d'espionnage de l'Alliance Rebelle emploie plusieurs Ailes-Y comme vaisseaux-courriers à long rayon d'action, à cause de leur petite taille et de leur vitesse élevée. Ces appareils subissent généralement quelques modifications. Leurs canons à ions légers sont ainsi démontés pour laisser plus de place à la cargaison. Une verrière spéciale, divisée en deux parties, permet au passager d'entrer ou de sortir plus rapidement de l'appareil pendant des atterrissages brefs. On raconte même que l'on a parfois vu des passagers sauter à haute altitude

et descendre jusqu'à la surface d'une planète avec un parachute directionnel! Ces Ailes-Y modifiés sont cependant tellement rares, qu'il ne leur a pas été attribué de dénomination particulière.

Trois moteurs à répulsion permettent au Aile-Y de se déplacer dans l'espace limité des hangars et des bases. Ces répulseurs ne fonctionnent que lorsque le train d'atterrissage est abaissé. Ils sont alors contrôlés grâce à une petite manette située sous le bord gauche de la verrière. Une seconde commande, installée sous le nez de l'appareil, permet au personnel au sol de déplacer le chasseur tout en marchant à côté de lui.

CHASSEUR STELLAIRE AILE-Y

Vaisseau: Chasseur stellaire BTL "Aile-Y" fabriqué par Kœnsayr

Type: chasseur d'attaque

Longueur: 16 mètres

Équipage: 1 pilote et 1 droïd astromec pour le BTL-A4; plus un canonier pour le BTL-S3

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 110 kilogrammes

Autonomie: une semaine

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [X 1]

Navordinateur: [aucun; l'utilisation d'un Droïd permet jusqu'à 10 sauts]

Hyperpropulseur de Secours: [aucun]

Vitesse Sub-Luminique: [3D+2]

Maniabilité: [2D]

Coque: [4D+ 1]

Armes:

Deux Canons - Lasers (asservis)

Ordinateur de Visée: [2D]

Domnages Combinés: [5D]

Deux Lance - Torpilles à protons

Ordinateur de Visée: [2D]

Domnages: [9D]

Deux Canons à Ions Légers (asservis)

Ordinateur de Visée: [1D]

Domnages: [4D]

Ecrans:

Coefficient: [1D]

Chasseur spatial supérieur Aile-X

Du point de vue des performances, le T-65 «Aile-X» d'Incom représente le nec-plus-ultra des chasseurs stellaires. Sa vitesse élevée, sa redoutable puissance de feu et ses appareillages sophistiqués de vol et de combat, contribuent à faire de lui l'un des plus extraordinaires vaisseaux spatiaux qui aient jamais existé. La domination qu'il exerce sur ses adversaires au cours des combats et ses aptitudes au vol hyperspatial, entre autres, lui valent le titre mérité de «chasseur spatial supérieur».

Le Aile-X est le dernier chasseur stellaire conçu par la firme Incom avant que l'Empire ne mette un terme à la production de vaisseaux de guerre non spécifiquement destinés à sa Marine. A l'époque, de nombreux membres de l'équipe de conception de cet appareil, soupçonnés d'être des sympathisants de la Rébellion, avaient été relevés de leurs fonctions et interrogés en profondeur par des agents du BSI. Quelques semaines plus tard, au cours d'une opération aussi audacieuse que discrète, un commando rebelle les aida à rejoindre les rangs de l'Alliance. C'est avec le concours des pilotes d'essais et des ingénieurs, qu'ils emmenèrent tous les prototypes existants, ainsi que les plans de fabrication du nouveau chasseur.

L'Alliance Rebelle est à ce jour la seule à fabriquer et à employer des Ailes-X. On rapporte d'ailleurs, qu'elle a veillé à ce que tous les autres dossiers concernant cet appareil soient détruits et personne ne sait si l'Empire pourra un jour récupérer ou reconstituer ces informations.

Pleinement conscients de la valeur et des possibilités du Aile-X, les ingénieurs rebelles ont travaillé fiévreusement pour accélérer sa cadence de production. Ce chasseur exige cependant des alliages rares, des composants complexes et des systèmes de commande très perfectionnés. Avant même que sa fabrication puisse commencer, les techniciens de la Rébellion ont littéralement dû construire à partir du néant des machines pouvant usiner les pièces dont ils avaient besoin. Le fait que L'Alliance ait été capable de produire des Ailes-X malgré les difficultés rencontrées, est à mettre au crédit de l'ingéniosité et du dévouement de ses savants et de ses techniciens. Quoiqu'il en soit, le processus de fabrication de cet appareil est laborieux, ce qui explique que la Rébellion soit toujours à court de Ailes-X.

L'Alliance en dispose d'ailleurs en si petite quantité, qu'elle est contrainte de les utiliser en permanence, ne les faisant atterrir que pour refaire le plein de carburant et de munitions, les réparer ou les soumettre à des révisions. Cette utilisation intensive expose ces appareils à une détérioration extrêmement rapide.

Les modèles actuels de Ailes-X ont été modifiés afin d'accélérer et de simplifier leurs réparations. Les panneaux de blindage extérieurs s'ouvrent désormais directement sur les appareillages et les moteurs sub-luminiques et hyperspatiaux. De nombreux composants vitaux ont été regroupés en modules que les techniciens peuvent facilement démonter et remplacer.

Au regard des avantages que présente le Aile-X, de nombreux commandants rebelles redoutent que les forces impériales adoptent bientôt un chasseur stellaire du même type. Un certain nombre d'officiers impériaux ont effectivement fait pression sur le Commandement Naval Suprême, afin que les chasseurs TIE soient remplacés par des appareils pouvant effectuer des sauts dans l'hyperespace. Mais un tel changement semble improbable pour plusieurs raisons.

Premièrement, la fabrication d'une flotte de Ailes-X reviendrait cher, or la plupart des ressources de la Marine ont été affectées à la construction de Destroyers Stellaires et à l'énorme projet «Étoile de la Mort».

Deuxièmement, entraîner les pilotes de TIE à utiliser de nouveaux appareils prendrait du temps et aurait pour conséquence de réduire temporairement leurs performances en combat... du moins jusqu'à ce qu'ils aient acquis un peu d'expérience.

Enfin, l'introduction récente de l'intercepteur TIE a donné aux forces impériales un chasseur stellaire dont la vitesse de pointe dans l'espace normal - où se produisent tous les combats - est supérieure de 25% à celle du Aile-X standard. Les quelques unités impériales qui ont déjà été équipées d'intercepteurs TIE s'y sont très rapidement accoutumées, car ces appareils ont de nombreux appareillages en commun avec les chasseurs TIE. Il faut également savoir que l'Empire améliore régulièrement ses chasseurs en les dotant de nouveaux équipements et de nouvelles armes.

Le Aile-X est en lui-même un vaisseau de guerre impressionnant, mais, à l'instar du Aile-A, ses prouesses sont dues dans une large mesure à la qualité des hommes et des femmes qui le pilotent. L'Alliance Rebelle les sélectionne parmi les plus talentueux et les plus motivés qui sont à son service: à vaisseaux exceptionnels, pilotes d'exception.

Enfermé dans un habitacle exigu, mais néanmoins confortable, le pilote contrôle les appareillages complexes du chasseur par l'intermédiaire d'un puissant ordinateur de vol. Le manie- ment du Aile-X est tout à fait comparable à celui du T-16 «Skyhopper» (littéralement: «Bondisseur du Ciel»). NdT) d'Incom, un appareil célèbre et largement répandu, avec lequel bon nombre de pilotes rebelles sont familiarisés. Le cockpit est également équipé de systèmes de survie et d'un siège éjectable anti-crash.

L'armement principal du chasseur est constitué par quatre lasers à canons longs dirigés vers l'avant; deux lance-torpilles à protons fournissent un supplément de «force de frappe» contre les cibles qui se déplacent lentement. Le pilote peut orienter les écrans de l'Aile-X vers l'avant ou vers l'arrière, pour leur assurer une couverture maximum. Même en cas de panne totale des moteurs, un générateur de puissance auxiliaire peut alimenter dans une certaine mesure les systèmes de survie, les écrans, les armes ou la radio sub-spatale.

Des senseurs d'une grande acuité et un équipement de communication à longue portée permettent au Aile-X d'opérer de façon autonome dans un très grand rayon d'action. Les différents appareillages de bord sont contrôlés et connectés entre-eux par des circuits blindés. La plupart des composants vitaux sont reproduits en plusieurs exemplaires.

Des ailerons-S jumeaux, souvent appelés «ailes», confèrent au Aile-X d'excellentes performances en vol atmosphérique. En combat, ces ailes se déploient en «X» et permettent une meilleure couverture des armes. Le fait que ses moteurs soient séparés améliore également la maniabilité de l'appareil. Quelle que soit la configuration de ses ailes, la silhouette en forme de lame du T-65 lui donne l'avantage de présenter une surface très réduite aux adversaires qui l'attaquent par l'avant ou par l'arrière; ce qui en fait une cible très difficile à atteindre.

Bien que les puissants moteurs du Aile-X comprennent des modules de propulsion Incom MKI permettant les sauts en hyperspace, ces chasseurs ne sont pas équipés d'ordinateurs d'astrogation. Au lieu de cela, ils font appel aux données enregistrées dans les fichiers d'un Droïd astromec, des unités R2 étant alors le plus souvent utilisées. Une alvéole aménagée derrière le cockpit est spécialement prévue pour accueillir ce Droïd. Une fois installé et connecté directement à l'ordinateur de vol et aux autres appareillages, celui-ci fait alors partie intégrante du vaisseau. Il supervise le fonctionnement du chasseur, y-compris les systèmes de survie indispensables au pilote, et avertit ce dernier des incidents et des dangers qu'il détecte. Comme avant lui le Z-95 d'Incom/Subpro, le Aile-X s'est acquis une réputation méritée pour sa capacité à encaisser les dommages. Elle est due en partie à son Droïd astromec qui peut, en cas de besoin, dériver les signaux électriques et les circuits, éteindre les incendies plasmatiques et même effectuer de véritables réparations en plein vol. Le compartiment du Droïd est doté d'un «éjecteur», un mécanisme simple permettant de larguer le robot. Cet éjecteur se déclenche automatiquement lorsque le siège éjectable du pilote est actionné.

Si le pilote est blessé, certains Droïds sont capables de faire atterrir un Aile-X. Il convient d'ailleurs de noter que les pilotes s'attachent à un Droïd en compagnie duquel ils ont survécu à une mission difficile, au point de refuser de voler avec un autre.

A l'instar des autres chasseurs stellaires, les Ailes-X font sans cesse l'objet de modifications et d'améliorations. Le T-65C-A2 d'Incom est la version la plus récente de cet appareil et il n'en existe encore qu'une poignée. La plupart des Rebelles pilotent des modèles ayant déjà fait leurs preuves, comme le T-65B standard. Néanmoins, la majorité des Ailes-X ont été modifiés et dotés d'équipements spéciaux, afin d'être mieux adaptés aux besoins de leurs missions ou tout simplement parce que les pièces de rechange standards manquaient.

CHASSEUR STELLAIRE AILE-X

Vaisseau: Aile-X fabriqué par Incom

Type: chasseur spatial supérieur

Longueur: 12,50 mètres

Equipage: 1 pilote plus 1 Droïd astromec

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 110 kilogrammes

Autonomie: une semaine, mais l'autonomie peut être augmentée au prix d'une perte de vitesse et de maniabilité par l'adjonction de réservoirs supplémentaires

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]

Navordinateur: [aucun, utilisation d'un Droïd astromec]

Hyperpropulseur de Secours: [aucun]

Vitesse Sub-Luminique: [4D]

Maniabilité: [3D]

Coque: [4D]

Armes:

Quatre Canons-Lasers (asservis)

Ordinateur de Visée: [3D]

Dommages Combinés: [6D]

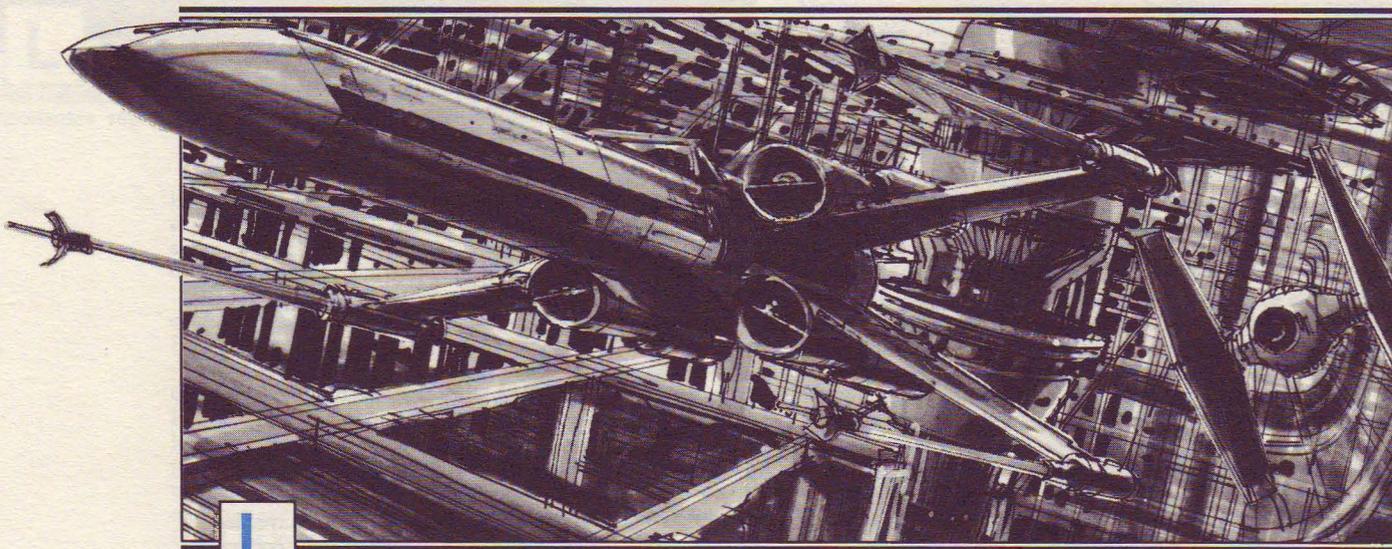
Deux Lances-Torpilles à Protons

Ordinateur de Visée: [2D]

Dommages: [9D]

Ecrans:

Coefficient: [1D]



es pilotes-guérilleros rebelles ont fait des Ailes-X de formidables machines de guerre - plus grâce à leur talent, d'ailleurs, qu'à cause des performances réelles de leurs appareils. Quoi qu'il en soit, les Ailes-X sont par eux-mêmes d'impressionnants vaisseaux de combat (même s'ils sont aujourd'hui un peu dépassés).

INCOM

T-65C-A2 AILE-X Chasseur spatial supérieur

Extrait du manuel technique (abrégé), T-65C-A2/4.8

Voir les diagrammes techniques des pages 20 et 21 pour ce qui concerne l'emplacement des composants

1. Cône avant. Le cône avant est enrobé d'alliages très résistants lui permettant d'encaisser des impacts mineurs (dus essentiellement à des micrométéorites). Il est en outre recouvert de plusieurs couches de métaux réfléchissant la chaleur afin de protéger le vaisseau pendant les vols atmosphériques. Le nez du chasseur peut être escamoté vers le haut grâce à un système de vérins électriques, afin de permettre d'accéder aux senseurs principaux.

2. Fenêtre à senseurs. Bien qu'il ait été conçu afin d'être «transparent» pour les senseurs, le cône avant gêne leur réception et c'est notamment le cas pour les senseurs passifs. Cette «fenêtre», faite avec un matériau qui laisse passer librement l'énergie, permet aux senseurs d'opérer sans encombre. Elle est recouverte par un bouclier métallique pendant les vols atmosphériques.

3. Equipement sensoriel principal. Un transceiver universel Carbanti centralise toutes les informations fournies par les senseurs. Les principaux détecteurs sont: un transceiver plein-spectre ANs-5d «pisteur» de Fabritech, un récepteur énergétique «Multi-Imageur» de Melihat et un récepteur électro-photonique Tana Ire adapté pour les poursuites à basse altitude. Un multiplexeur à circuits blindés relaie les informations jusqu'à l'ordinateur sensoriel.

4. Ordinateur sensoriel. Bien qu'il ne soit pas aussi performant que certains autres, le système de senseurs Fabritech ANq 3.6 de Fabritech est relativement robuste et fiable. L'ordinateur et le Droid astromec analysent et interprètent toutes les données collectées par les senseurs et fournissent au pilote une image composite en couleurs, par l'intermédiaire du projecteur holographique du cockpit. Le pilote peut choisir entre les modes de détection passif ou actif et sélectionner le type de balayage sensoriel qu'il désire: recherche, détection ou focalisation.

Cet appareillage peut suivre jusqu'à 1000 objets se déplaçant en vitesse sub-luminique, déterminer 20 cibles possibles et «accrocher» la meilleure d'entre-elles ou celle désignée par le pilote lui-même. Ce dernier peut également programmer le système pour qu'il soit particulièrement sensible à 120 «échos» sensoriels spécifiques (correspondant habituellement aux vaisseaux impériaux les plus connus).

5. Antenne de radio sub-spatale. Cette antenne en forme de «U» est constituée par un bobinage très serré de dix kilomètres de fil supra-conducteur. Des événements spéciaux s'ouvrent pour refroidir cette antenne et un système de refroidissement hydraulique est employé pendant les communications de longue durée.

6. Ordinateur de vol. Un ordinateur intégré Torplex supervise les générateurs, les moteurs et les appareillages de vol. Il a également pour fonction de traduire les ordres du pilote en des milliers de signaux électriques permettant de commander le chasseur. Un module de diagnostic incorporé contrôle et teste régulièrement l'ordinateur lui-même, informant le pilote du moindre problème.

7. Ecran holographique. Un appareil de petite dimension projeté, au dessus du tableau de bord, un hologramme affichant des données importantes concernant le vol et l'armement. Les informations holographiques étant transparentes, elles ne bloquent pas le champ de vision du pilote.

8. Verrière. Fabriquée en transparent blindé, la verrière est polarisée et s'obscurcit automatiquement pour protéger le pilote des rayons lumineux dangereux. La partie antérieure s'ouvre afin de permettre d'accéder à l'habitacle.

9. Ecran de l'ordinateur de visée. Lorsque le pilote branche l'ordinateur de visée, ce viseur vidéo-holographique se met en place et lui fournit des informations précises concernant les paramètres de tir.

10. Systèmes de survie. Etant donné qu'un scaphandre a le désavantage de gêner les mouvements du pilote, le Aile-X est équipé de systèmes de survie miniaturisés. De petits compresseurs, un régulateur de température et un filtre-épurateur d'oxygène entretiennent un environnement vivable et confortable dans l'habitacle. Bien qu'ils aient été conçus pour les humains, ces appareils peuvent être réglés pour d'autres races.

11. Droid astromec. Un Droid astromec (une unité R2 le plus souvent) officie à partir d'une alvéole aménagée à son intention derrière le cockpit. Sa mission est d'assister le pilote dans l'exécution des corvées fastidieuses - mais néanmoins indispensables - qui vont de pair avec les voyages hyperspatiaux. Ce Droid supervise ainsi la maintenance de l'appareil et les systèmes de survie, procède à des réparations en vol et accroît les performances de l'ordinateur de bord.

Beaucoup de Droids astromecs peuvent également faire office de pilotes automatiques, lorsque le pilote est blessé et incapable de tenir lui-même les commandes du vaisseau. En outre, le Droid enregistre les données astrographiques qui permettent au Aile-X d'effectuer des sauts dans l'hyperespace.

L'alvéole du Droid est dotée d'un mécanisme d'éjection permettant de larguer le robot lorsque le chasseur est sur le point d'exploser. Ce mécanisme se déclenche en même temps que le siège éjectable du pilote.

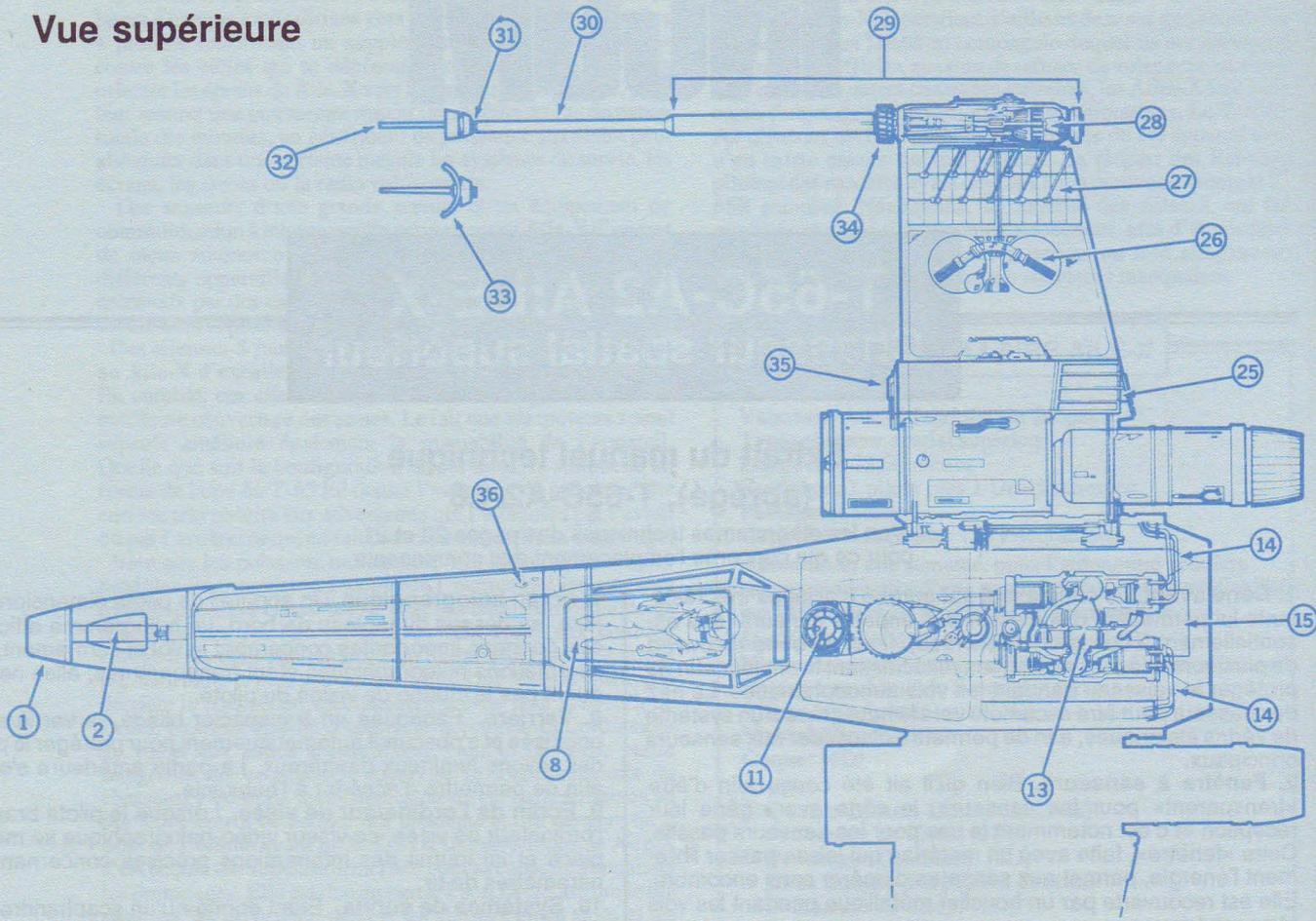
12. Générateur de puissance. Venant compléter l'énergie fournie par les moteurs, un réacteur centrifuge à fusion et ionisation de vapeur alimente tous les appareillages de bord, y-compris les écrans déflecteurs. Si les réserves en combustibles sont épuisées, ce générateur peut également alimenter les propulseurs, mais les performances de ces derniers sont alors considérablement réduites.

13. Générateur d'écran déflecteur. Les matrices des écrans sont générées par cet appareil avant d'être relayées jusqu'aux projecteurs déflecteurs.

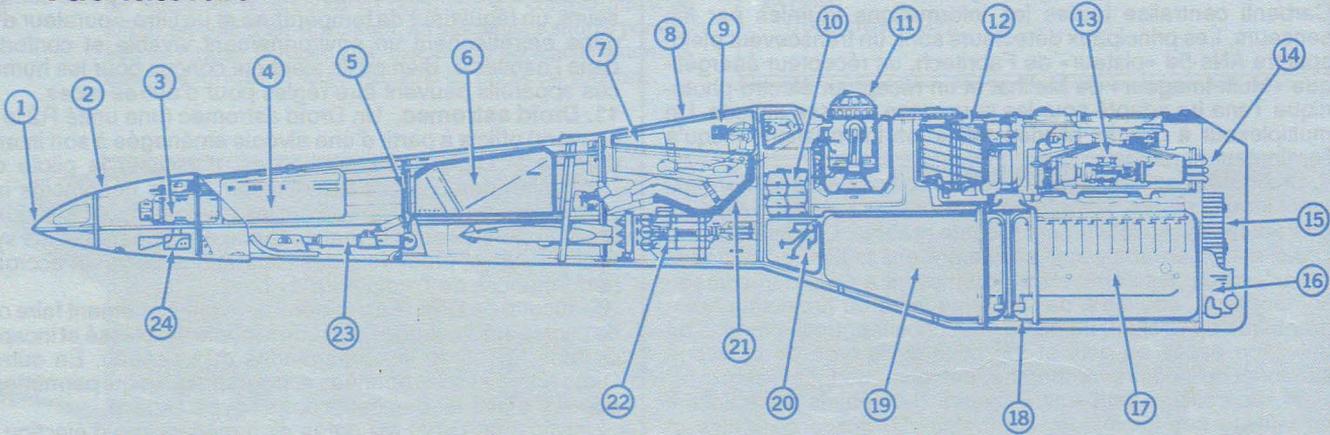
14. Conduits des déflecteurs. Ces canalisations blindées transmettent les matrices de déflexion, du générateur jusqu'aux projecteurs.

(Suite page 22)

Vue supérieure



Vue latérale

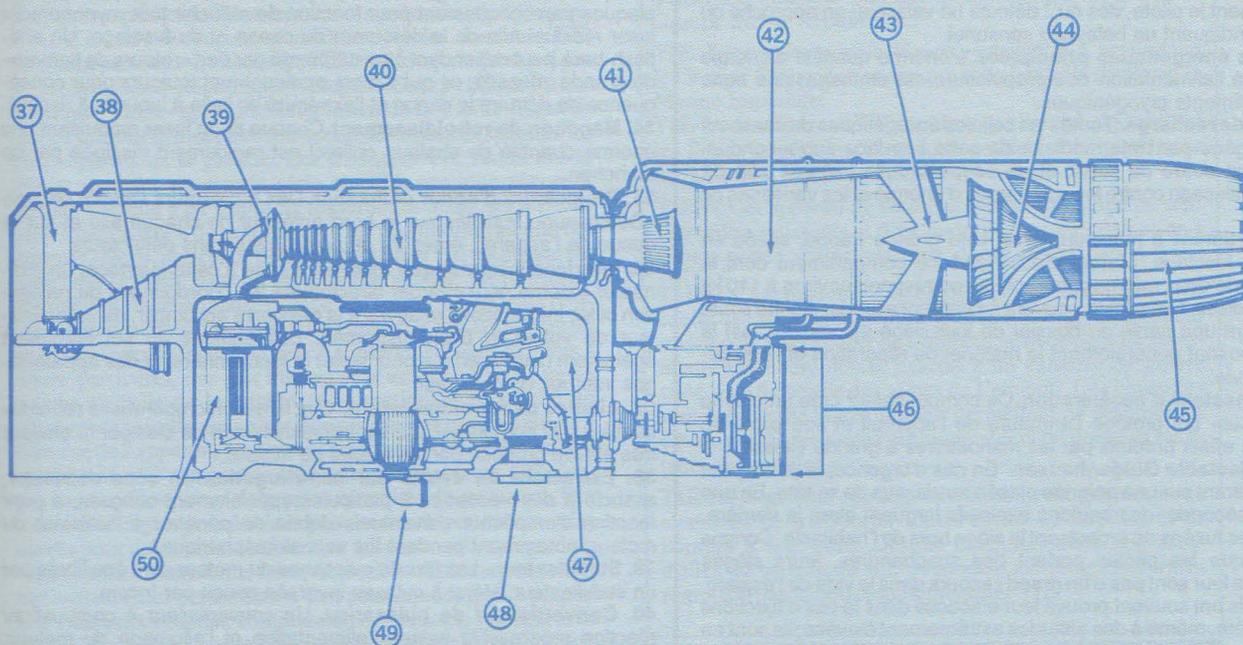


INCOM

T-65C-A2 AILE-X
Chasseur spatial supérieur

INCOM Propulseur à réaction 4L4

Vue latérale



Liste des principaux composants

Voir pages 19 et 22 pour la description de ces composants

- | | | |
|---------------------------------------|--------------------------------------|---|
| 1. Cône avant | 18. Sabord de recharge | 34. Manchon de refroidissement |
| 2. Fenêtre à senseurs | 19. Compartiment à marchandises | 35. Projecteur d'écran défecteur |
| 3. Equipement sensoriel principal | 20. Compensateur d'accélération | 36. Interface informatique externe |
| 4. Ordinateur sensoriel | 21. Siège éjectable Guidenhauser | 37. Ailettes de refroidissement |
| 5. Antenne de radio sub-spatiale | 22. Lance-torpille à protons | 38. Extracteur de débris par centrifugation |
| 6. Ordinateur de vol | 23. Train d'atterrissage | 39. Stabilisateur |
| 7. Ecran holographique | 24. Brouilleur sensoriel | 40. Convertisseur de puissance |
| 8. Verrière | 25. Câble d'alimentation du laser | 41. Amortisseur alluvial |
| 9. Ecran de l'ordinateur de visée | 26. Couplage de puissance | 42. Chambre de fission |
| 10. Systèmes de survie | 27. Cellules énergétiques de réserve | 43. Turbo-compresseur |
| 11. Droïd astromec | 28. Incitateur laser | 44. Turbo-générateur |
| 12. Générateur de puissance | 29. Canon-laser | 45. Nacelle d'échappement |
| 13. Générateur d'écran défecteur | 30. Tube du laser | 46. Adaptateur de propulsion par répulsion |
| 14. Conduits des défecteurs | 31. Joint de couplage | 47. Agitateur-inducteur de réactif |
| 15. Servo-activateur des ailerons-S | 32. Embout du laser | 48. Fiche d'alimentation externe |
| 16. Senseur-avertisseur arrière | 33. Anti-flash-back | 49. Event de surpuissance |
| 17. Cellules énergétiques principales | | 50. Motivateur d'hyperpropulsion |

15. Servo-activateur des ailerons. De puissants servo-moteurs jumelés contrôlent tous les mouvements des ailerons-S (ailes). Des appareils de blocage à forte pression verrouillent les servo-moteurs une fois qu'ils ont adopté la position désirée. Un panneau d'accès, situé à l'arrière du fuselage, permet d'accéder au mécanisme de l'activateur.

16. Senseur-avertisseur arrière. Un mini senseur Fabritech k-blakan est installé à l'arrière du chasseur. Il a pour fonction de prévenir instantanément le pilote, dès qu'il détecte un vaisseau en approche ou des ondes indiquant un balayage sensoriel.

17. Cellules énergétiques principales. L'énorme quantité d'énergie nécessaire à l'alimentation des propulseurs est emmagasinée dans ces compartiments cryogéniques.

18. Sabord de recharge. Toutes les cellules énergétiques du chasseur sont rechargées par l'intermédiaire de cette interface supra-conductrice. Elle est dotée de filtres et de coupe-circuits intégrés afin de protéger le vaisseau contre les surcharges d'énergie et les variations de tension.

19. Compartiment à marchandises. Une grande trappe, située en dessous du fuselage, permet d'accéder à ce compartiment dont la capacité est de deux mètres cubes, ce qui correspond environ à 110 kg de marchandises. Les pilotes peuvent également accéder à cette soute en démontant une partie du dossier de leur siège éjectable. C'est là qu'ils entreposent généralement le matériel de réparation et l'équipement de survie.

20. Compensateur d'accélération. Ce compensateur crée un champ «d'apesanteur» qui protège l'armature de l'appareil et son pilote en annulant les effets produits par les manoeuvres à grande vitesse.

21. Siège éjectable Guidenthauser. En cas d'urgence, le pilote peut s'éjecter en tirant sur une poignée placée au-dessus de sa tête. En une fraction de seconde, des boulons explosifs larguent alors la verrière, avant que des fusées ne propulsent le siège hors de l'habitacle. Comme il est rare que les pilotes portent des scaphandres, leurs sièges éjectables ne leur sont pas d'un grand secours dans le vide de l'espace. Par contre, ils ont souvent prouvé leur efficacité dans le cas d'éjections en atmosphère, même à des altitudes extrêmement élevées; ils sont en effet équipés d'une petite réserve d'oxygène, d'un parachute et d'un bouclier en céramique qui protège le pilote.

22. Lance-torpille à protons. Le pilote peut actionner, en même temps ou séparément, les deux lance-torpilles du Aile-X. Chacun est doté d'un magasin contenant trois torpilles.

23. Train d'atterrissage. Ce train renforcé est conçu pour résister aux chocs subis lors des atterrissages et des décollages effectués sur des terrains accidentés. En cas d'atterrissage forcé, l'entretoise du train se plie, contribuant ainsi à mieux absorber le choc de l'impact. (Bien que leur remplacement prenne un certain temps, les trains d'atterrissage sont pratiquement les pièces les moins coûteuses du Aile-X.)

24. Brouilleur sensoriel. Il s'agit généralement d'un brouilleur actif «Hurleur» de Bertrick, mais d'autres modèles sont également employés. Le Hurleur n'est pas assez puissant pour brouiller les senseurs militaires les plus performants, mais il peut parfois détourner les missiles à têtes-chercheuses et handicaper les petits senseurs, tels que ceux dont sont équipés la plupart des chasseurs TIE.

25. Câble d'alimentation du laser. Des câbles blindés à haute tension alimentent chaque canon-laser avec l'énergie produite par les convertisseurs de puissance des moteurs. Ces câbles d'alimentation sont fixés sur le bord postérieur des ailes, afin que les techniciens puissent rapidement les réparer ou les remplacer.

26. Couplage de puissance. D'énormes couplages permettent de répartir les demandes en énergie entre les différentes cellules énergétiques.

27. Cellules énergétiques de réserve. D'une conception similaire à celle des cellules énergétiques principales, des accumulateurs cryogéniques installés dans les ailerons-S (ailes) emmagasinent de l'énergie supplémentaire destinée aux moteurs.

28. Incitateur laser. Le faisceau laser de chaque canon est généré par un cristal prismatique à quadruple spirale. La structure de ce cristal s'érode légèrement chaque fois que le laser fait feu, mais sa longévité est de 45000 tirs.

29. Canon-laser. L'armement principal du Aile-X est constitué de quatre canons-lasers Taim & Bak identiques, montés à l'extrémité des ailerons-S. Le pilote peut les actionner simultanément s'il désire produire un maximum d'effet, mais ils peuvent aussi les utiliser en succession rapide afin d'effectuer un tir de barrage quasi continu.

30. Tube du laser. Fabriqué avec les alliages les plus durs et les plus résistants qui soient, le tube focalise le rayon laser et le canalise jusqu'à l'embout du canon. Bien que les tubes courts conservent mieux leur alignement, le Aile-X est doté de tubes longs car les faisceaux lasers plus étroits ont une portée efficace nettement supérieure.

31. Joint de couplage. Ce joint permet aux équipes au sol de changer rapidement l'embout et les anti-flash-back du laser. Comme il est

indispensable que l'embout soit toujours parfaitement dans l'alignement du canon, ces joints sont très onéreux.

32. Embout du laser. Les décharges laser sont émises par un embout en alliage polarisé. Celui-ci se détériorant un peu à chaque tir, il doit être fréquemment remplacé.

33. Anti-flash-back. L'embout endommagé ou encrassé d'un canon peut provoquer de dangereux «retours de flamme». C'est pourquoi ces plaques paraboliques ont pour fonction de réfléchir tout rayonnement laser résiduel afin de le détourner du canon et du fuselage. Un anti-flash-back peut cependant être surchargé par des «retours de flamme» de grande intensité, ce qui a alors pratiquement toujours pour conséquence de détruire le canon et l'extrémité de l'aile à laquelle il est fixé.

34. Manchon de refroidissement. Chaque tir du laser produisant une énorme quantité de chaleur, celle-ci est rapidement dissipée par ce manchon.

35. Projecteurs d'écran déflecteur. Des projecteurs Chepat de type «Défenseur», installés sur le bord antérieur de chaque aile et sur la queue de l'appareil, émettent de puissants écrans déflecteurs.

36. Interface informatique externe. Grâce à cette interface, un ordinateur externe peut charger directement les coordonnées de navigation et les informations relatives à la mission à accomplir, dans l'ordinateur de vol et le Droïd astromec. Les équipes au sol emploient également cette interface pour tester le fonctionnement des appareillages internes du chasseur.

37. Ailettes de refroidissement. Ces lames microporeuses refroidissent les gaz comprimés qui sont employés afin de dissiper la chaleur très élevée produite par les pièces du moteur.

38. Extracteur de débris par centrifugation. Un cône déflecteur, associé à des «écopes» à particules spécialement conçues, a pour fonction d'empêcher d'éventuels débris de pénétrer à l'intérieur du moteur, notamment pendant les vols atmosphériques.

39. Stabilisateur. Les flux de puissance du moteur sont équilibrés par un stabilisateur latéral à culasse inversée conçu par Incom.

40. Convertisseur de puissance. Un convertisseur à combustion/réaction progressive assure l'alimentation et l'allumage du moteur, grâce à la puissance fournie par les cellules énergétiques principales. Les quatre convertisseurs du Aile-X alimentent également en courant les appareillages internes du vaisseau, les écrans déflecteurs et les moteurs d'hyperpropulsion.

41. Amortisseur alluvial. Un cône d'absorption interne, contrôlé par servo-moteur, canalise les émissions excédentaires de particules ionisées.

42. Chambre de fission. La fission résultant de la réaction entre des catalyseurs extrêmement volatiles et l'énergie induite par le convertisseur, produit la poussée colossale, qui est à l'origine des vitesses subluminiques très élevées atteintes par le Aile-X.

43. Turbo-compresseur. Mues par les gaz d'échappement du moteur, les pales du compresseur à turbine ne tournent qu'à faible vitesse. Quand les besoins en énergie sont assez faibles, ou quand le moteur tourne à vide, les pales se bloquent automatiquement.

44. Turbo-générateur. Lancé par le turbo-compresseur, ce générateur se suffit à lui-même à haute vitesse et alimente alors en courant électrique tous les circuits du moteur. Il permet ainsi à ce dernier de fonctionner de façon autonome.

45. Nacelle d'échappement. Cette nacelle à géométrie variable dirige la poussée du moteur pour qu'elle ait un rendement optimum. Des dispositifs «anti-infra-rouges» réduisent le risque d'être repéré par des senseurs à cause de la chaleur de l'échappement.

46. Adaptateur de propulsion par répulsion. Alimenté par le turbo-générateur, l'APR d'Incom confère aux moteurs du Aile-X des performances similaires à celles des répulseurs du T-16«Skyhopper».

47. Agitateur-inducteur de réactif. Après avoir injecté du catalyseur fissile à la sortie du convertisseur, cet AIR «circuit fermé» de Sarylcorp récupère les déchets produits par la fission, qui sont alors «agités» (transformés par thermo-chimie en catalyseur).

48. Fiche d'alimentation externe. Grâce à cette fiche standard, le Aile-X peut être alimenté en énergie par une source externe (un générateur portatif le plus souvent). Ce qui est particulièrement utile en cas de mise en route accélérée ou pour maintenir intact le potentiel des cellules énergétiques pendant les alertes de longue durée.

49. Event de surpuissance. Ce dispositif de sécurité permet d'évacuer quasi-instantanément les surplus de poussée, de déchets de fission ou de gaz de refroidissement. Cet event est connecté à un extincteur 5k c3 qui peut éteindre le moteur en cas d'urgence.

50. Motivateur d'hyperpropulsion. Appelé également Unité de Contrôle Hyperspatiale, le motivateur GBK-585 d'Incom permet d'effectuer des sauts en hyperspace. Les moteurs de chaque moteur sont connectés entre eux par des circuits jumeaux blindés, de telle sorte qu'ils fonctionnent en parfaite simultanéité.

Chasseur stellaire TIE

Sans relâche, les escadrilles de chasseurs TIE effectuent des missions de reconnaissance, sillonnent les zones de conflit, appuient les attaques au sol, affrontent contrebandiers et pirates, et pourchassent les rebelles. Pour beaucoup de pilotes spatiaux, ce sont ces chasseurs - plus encore que les Destroyers Stellaires - qui symbolisent le mieux la puissance de l'Empire. Car s'il est rare de rencontrer un Destroyer, les chasseurs TIE, eux, sont partout... Le chasseur TIE a été conçu et fabriqué par le Groupe Sienar République (rebaptisé Groupe Sienar Astronautique - GSA - après l'effondrement de la Vieille République), l'une des firmes de construction de vaisseaux spatiaux les plus réputées de la galaxie. Les chasseurs TIE furent dès le départ produits en grande série et GSA continue encore à l'heure actuelle à en fournir d'importantes quantités à l'Empire. Leur cadence de production s'est néanmoins ralentie ces derniers temps, une partie des crédits qui leur étaient consacrés ayant été investis dans le programme «Etoile de la Mort». Facilement reconnaissables grâce à la forme hexagonale typique de leurs panneaux solaires, les chasseurs TIE emploient un système de propulsion original. A l'intérieur d'accélérateurs à micro-particules, des gaz ionisés sont amenés à une vitesse proche de celle de la lumière. Ces particules animées d'un mouvement rapide sont alors émises par des orifices situés à l'arrière de l'appareil, propulsant ainsi celui-ci vers l'avant. Ce système étant d'une grande efficacité, les chasseurs TIE n'ont pas besoin d'emporter de grosses quantités de carburant. Des moteurs ioniques jumelés leur procurent une poussée motrice élevée pour une masse relativement faible, ce qui explique leur vitesse et leur maniabilité exceptionnelles. A pleine puissance, ces moteurs leur permettent d'être plus rapides que la plupart des vaisseaux spatiaux commerciaux et de jouer jeu égal avec les meilleurs chasseurs stellaires, y-compris les T-65 d'Incom!

M odèles de chasseurs TIE

T.I.E. Le chasseur stellaire produit à l'origine par le Groupe Sienar République.

TIE Le premier modèle, légèrement amélioré, produit par le Groupe Sienar Astronautique sous contrôle direct de la Marine Impériale.

TIE/In Le chasseur TIE standard qui équipe aujourd'hui les flottes impériales. Ce modèle est doté d'un générateur de puissance indépendant pour ses canons-lasers.

TIE/rc Cet appareil de reconnaissance est équipé de senseurs ultra-puissants et d'un matériel de communication à grande portée, mais n'est armé que d'un seul canon-laser.

TIE/fc Ces chasseurs sont employés pour accroître l'efficacité des bombardements à grande distance. Ils ont pour mission de s'approcher de l'objectif, afin de pouvoir transmettre ses coordonnées exactes à un vaisseau de guerre situé hors de portée des armes de l'ennemi. Ces chasseurs sont équipés de lasers qui leur permettent de désigner les cibles à atteindre et de communicateurs de données résistants au brouillage.

TIE/flash gt Une coque plus volumineuse permet à ces chasseurs de transporter toutes sortes de torpilles et de bombes à leur bord. Destiné essentiellement aux escadrilles de soutien au sol, ce modèle est progressivement remplacé par le nouveau bombardier TIE.

TABLEAU DES PERFORMANCES DES VAISSEUX SPATIAUX

Type de vaisseau	Multiplicateur d'Hyperpropulsion	Vitesse Sub-Luminique	Maniabilité	Coque	Arme Principale	Ordinateur de Visée	Dommmages	Arme Secondaire	Ordinateur de Visée	Dommmages	Coefficient d'Écran
Chasseur stellaire Z-95	—	3D + 2	1D	4D	2 Blasters Triples (asservis)*	1D	3D	Missiles à Concussion	1D	7D	1D
Chasseur stellaire Aile-A	x1	6D	4D	2D + 2	2 Canons-Lasers (asservis)*	3D	5D	—	—	—	1D
Chasseur stellaire Aile-B	x2	3D	1D + 1	3D	1 Canon-Laser	1D	7D	Torpilles à Protons	3D	9D	2D
Chasseur stellaire Aile-X	x1	4D	3D	4D	4 Canons-Lasers (asservis)*	3D	6D	Torpilles à Protons	2D	9D	1D
Chasseur stellaire Aile-Y	x1	3D + 2	2D	4D + 1	2 Canons-Lasers (asservis)*	2D	5D	Torpilles à Protons	2D	9D	1D
Chasseur stellaire TIE	—	4D	2D	2D	1 Canon-Laser Double	2D	3D	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/In	—	5D	2D	2D	2 Canons-Lasers (asservis)*	2D	5D	—	—	—	—
Chasseur TIE/rc	—	5D	2D + 2	2D	1 Canon-Laser	2D	2D + 2	—	—	—	—
Chasseur stellaire TIE/fc	—	4D	3D	2D	1 Canon-Laser	2D	2D + 2	—	—	—	—
Chasseur stellaire/gt	—	2D	1D	2D	1 Canon-Laser	2D	2D + 2	Missiles à Concussion	1D	8D	—
Intercepteur TIE	—	5D + 2	3D + 2	3D	4 Canons-Lasers (asservis)*	3D	6D	—	—	—	—
Bombardier TIE	—	3D	0	4D + 1	2 Canons-Lasers (asservis)*	2D	3D	Missiles à Concussion	3D	9D	—
Frégate des Douanes Impériales	x1	4D	1D	5D	4 Canons-Lasers (tirent séparément)	2D	5D	Torpilles à Protons	2D	9D	3D
Vaisseau de transport léger	x2	2D	0	4D	1 Canon-Laser	2D	4D	—	—	—	—
Faucon Millenium	x1/2	4D	1D	6D	2 Canons-Lasers Quadruples	3D	6D	Missiles à Concussion	3D	9D	3D
Navette interplanétaire standard	—	2D + 2	0	5D	1 Canon-Laser	2D	4D	—	—	—	1D

* Ndt : le terme "asservis" désigne des armes qui tirent simultanément.

Portrait d'un pilote impérial

Capitaine d'escadrille T. Alvak, MMS

Carrière: Après avoir suivi des études d'ingénieur non-spécialisé, Alvak s'inscrivit à l'Académie Navale Impériale de Prefsbelt IV. Il se distingua comme l'un des meilleurs éléments de sa promotion et fut diplômé, avec mention, en navigation. Il servit ensuite pendant deux ans comme astrogateur et pilote suppléant dans la 98^{ème} Escadre de Navettes d'Observation Avancée «Tempête Laser». La commission des promotions l'éleva alors au grade de Chef d'Escadrille, après qu'il ait passé avec succès des épreuves d'astrogation en solo. Deux ans plus tard, il fut transféré à l'école d'entraînement sur TIE, à bord du Destroyer Stellaire *Inflexible*. Ayant appris à piloter un chasseur TIE, Alvak participa à la répression du Soulèvement de Solaest, ce qui lui valut la Médaille Militaire Spatiale (MMS) et une promotion au rang de Capitaine d'Escadrille. Alvak sert actuellement dans l'Escadre de Patrouille à Long Rayon d'Action de la Flotte de Solaest.

Famille: Alvak a grandi au sein de la marine. Son père était un officier de carrière qui servit en tant que navigateur en second à bord de nombreux vaisseaux, avant de devenir contrôleur aérien au sol, puis finalement responsable de l'astroport de la base impériale sur Tieos.

Profil: Dévoué, fier et compétent, Alvak est le type même de l'officier de la Marine. Il a voulu piloter des chasseurs spatiaux dès qu'il a su marcher. Il respecte scrupuleusement le serment qu'il a prêté au moment de la remise des diplômes à l'Académie: défendre l'Empire et obéir aux ordres de l'Empereur transmis par la hiérarchie de la Marine. Ses subordonnés le trouvent exigeant, réfléchi et hautain. Ses pairs apprécient son intelligence, son sens de l'humour et son aptitude à dégouter quelque chose à boire, même à des années-lumière de la distillerie la plus proche. Ses supérieurs le jugent compétent, digne de confiance, mais parfois trop peu respectueux de l'autorité supérieure.

Capitaine d'Escadrille T. Alvak, MMS
Caractéristiques pour le jeu de rôle

DEXTERITE _____ 3D	PERCEPTION _____ 3D
Armes Blanches _____ 3D+2	Commandement _____ 4D
Armes Lourdes _____ 3D	Dissimulation _____ 3D
Blaster _____ 4D	Discrétion _____ 3D
Esquive _____ 4D	Escroquerie _____ 3D
Grenade _____ 3D	Jeu _____ 3D
Parade Arme Blanche _____ 3D	Marchandage _____ 3D
Parade Mains Nues _____ 3D	Recherche _____ 3D
SAVOIR _____ 2D	VIGUEUR _____ 3D
Bureaucratie _____ 2D+1	Combat Mains Nues _____ 3D
Cultures _____ 2D	Escalade-Saut _____ 3D
Illégalité _____ 2D	Levage _____ 3D
Langages _____ 2D	Natation _____ 3D
Races Extra-Terrestres 2D	Résistance _____ 3D
Survie _____ 2D	TECHNIQUE _____ 3D
Systèmes Planétaires _____ 2D	Démolition _____ 3D
Technologie _____ 2D	Médecine _____ 3D
MECANIQUE _____ 4D	Prog.-Rep. Droid _____ 3D
Astrogation _____ 5D	Prog.-Rep. _____ 3D
Canons de Vaisseau _____ 5D	Ordinateur _____ 3D
Ecrans de Vaisseau _____ 4D	Rep. Répulseurs _____ 3D
Equitation _____ 4D	Rep. Vaisseau _____ 3D
Pilotage de Vaisseau _____ 5D	Sécurité _____ 3D
Répulseurs _____ 4D	

Les pilotes peuvent orienter les particules ionisées dans presque toutes les directions, ce qui confère une excellente maniabilité à cet appareil. Des «as» peuvent ainsi effectuer toutes sortes de manoeuvres aussi étonnantes qu'acrobatiques: tonneaux, glissades, chandelles et zig-zags. Les pilotes doivent cependant faire preuve de prudence; s'ils recourent à une inversion de la poussée afin de réduire brutalement leur vitesse, ils risquent d'infliger de sévères dommages structurels aux longérons de support. Les chasseurs TIE ne peuvent par conséquent pas s'arrêter très rapidement, bien qu'ils soient capables d'effectuer des virages quasi-instantanés.

À la différence de la plupart des chasseurs employés par l'Alliance Rebelle, aucun des modèles TIE n'est doté d'hyperpropulseurs. Cela est dû en partie au fait que les chasseurs stellaires impériaux sont souvent soutenus par des vaisseaux plus grands, alors que les appareils rebelles opèrent de façon autonome. Les hyperpropulseurs ayant en outre une masse énorme, leur installation aurait pour effet de réduire considérablement la maniabilité des TIE. Sans compter que ces propulseurs coûtent cher, ce qui est un argument à prendre en considération vues les énormes quantités de TIE qui sont fabriqués.

L'armement du chasseur TIE est composé de deux canons-lasers montés à l'intérieur de la coque sphérique. À l'origine, ces canons étaient alimentés en énergie par les moteurs ioniques de l'appareil. Mais cela avait pour conséquence de réduire la maniabilité de celui-ci au cours des combats les plus acharnés, lorsque les lasers étaient souvent mis à contribution. Depuis, le chasseur a été doté d'un générateur indépendant, qui a permis d'augmenter la portée et la puissance destructrice de ses canons.

En règle générale, les moteurs ioniques ne possèdent aucune pièce mobile, ni aucun composant soumis à une température élevée. C'est la raison pour laquelle, ces chasseurs requièrent beaucoup moins d'entretien que la plupart des vaisseaux spatiaux. Quoi qu'il en soit, les autres appareillages du TIE sont logés d'une façon tellement compacte dans l'étroitesse de la petite coque, qu'il est difficile de les atteindre pour les tester, les réparer ou les remplacer. Aussi, lorsqu'en de rares occasions une révision s'avère indispensable, un TIE peut être ainsi mis en cale sèche pendant plusieurs jours, voire des semaines entières. Quoi qu'il en soit, la plupart des appareillages étant produits en série par l'Empire, les pièces détachées nécessaires sont toujours disponibles.

Le chasseur TIE est dépourvu d'écrans défecteurs, ce qui constitue son défaut majeur. Bien sûr, ses panneaux solaires et sa coque sont renforcés et lui assurent une protection relative. Mais sans écrans, le TIE reste à la merci d'un tir direct infligé par un laser militaire ou un blaster lourd. Officiellement, cette déficience est compensée par les manoeuvres d'évitement ingénieuses et les changements rapides de direction que peuvent effectuer leurs pilotes. Dans les faits, les pilotes de TIE sont contraints de tirer les premiers, d'attaquer en groupes importants et d'accepter un pourcentage de pertes élevé.

Les pilotes de chasseurs TIE composent un corps d'élite au sein de la Marine Impériale. Les candidats pilotes de chasse, volontaires pour la plupart, sont tous issus d'unités impériales en activité. La majorité d'entre-eux sont déjà des pilotes ou des astrogateurs confirmés. Pourtant, chacun doit se soumettre à un processus de sélection rigoureux. On rapporte que seuls 10% d'entre-eux sont retenus, les autres étant renvoyés dans leur unité d'origine. Ceux qui passent les tests avec succès suivent alors un entraînement intensif et prolongé, comprenant plusieurs milliers d'heures de vol effectives. Cet entraînement est de plus en plus souvent effectué à bord de Destroyers Stellaires, de telle sorte que les élèves sont directement exposés aux conditions de vol et aux impératifs des missions réelles.

Qu'ils soient assignés à des escadrilles de garnison, de défense planétaire ou d'escorte, la plupart des chasseurs TIE opèrent en groupes. Leurs pilotes sont formés afin d'employer des tactiques demandant une certaine coordination: couper la retraite d'un vaisseau ennemi et le soumettre à un tir croisé ou coopérer avec de gros vaisseaux de guerre ou avec des unités

terrestres, suivant les cas.

Les pilotes de TIE jouissent d'une excellente réputation auprès de l'Empire et de ses adversaires. Même les pilotes rebelles qui volent à bord de chasseurs stellaires plus grands et plus rapides, leur témoignent du respect. Ils sont cependant surtout avantagés par leur nombre.

La plupart des Destroyers Stellaires en service transportent à leur bord six escadrons de 12 chasseurs TIE. Chaque escadron est composé de trois escadrilles de quatre appareils, qui peuvent être elles-mêmes divisées en deux «éléments». L'élément, constitué d'un chef et d'un coéquipier, est la plus petite unité tactique déployée par la Marine Impériale. Le plus souvent, deux escadrons assurent l'escorte de couverture et deux autres mènent des opérations de reconnaissance, tandis que les deux derniers sont gardés en réserve.

La majorité des chasseurs TIE basés au sol relèvent de la Marine Impériale, même si leurs équipages obéissent à un commandant de garnison. Il existe d'ailleurs une franche rivalité entre les pilotes opérant à terre et ceux qui escortent les vaisseaux spatiaux; l'emploi de termes tels que «pourceau rampant» ou «tête vide» suffit d'ailleurs généralement à déclencher une bagarre dans n'importe quel bar situé sur une planète soumise à la domination impériale.

Quelques rares forces planétaires et locales emploient également des TIE anciens modèles, mais leurs pilotes n'ayant pas suivi un entraînement aussi rigoureux que leurs collègues impériaux, ils sont généralement moins aguerris que ces derniers.

L'Empire a développé de nombreuses versions spéciales du TIE. La Marine a pour habitude d'améliorer ses anciens appareils, en remplaçant leur équipement d'origine par du matériel plus récent. Les améliorations les plus réussies sont parfois même intégrées à des appareils de conception entièrement nouvelle, tels que les bombardiers TIE ou les nouveaux intercepteurs TIE.

TIE/ In CHASSEUR STELLAIRE

Vaisseau: TIE/In du Groupe Siemar Astronautique

Type: Chasseur stellaire supérieur

Longueur: 6,30 mètres

Equipage: 1 pilote

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 110 kilogrammes

Autonomie: deux jours

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [aucun]

Navordinateur: [aucun]

Hyperpropulseur de secours: [aucun]

Vitesse Sub-Luminique: [5D]

Maniabilité: [2D]

Coque: [2D]

Armes:

Deux Canons-Lasers (asservis)

Ordinateur de Visée: [2D]

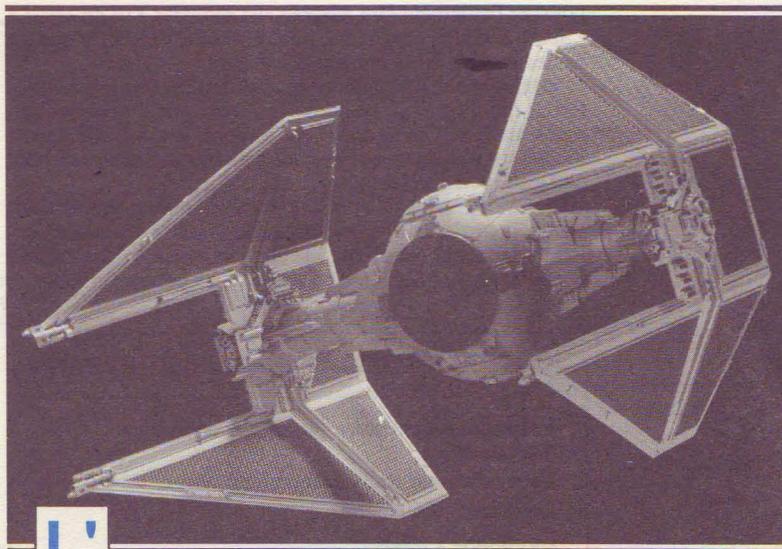
Dommages Combinés: [5D]

Ecrans: [aucun]

Intercepteur TIE

L'intercepteur TIE est la dernière addition de l'Empire à sa gamme de chasseurs stellaires TIE.

Après la destruction de l'Etoile de la Mort au cours de la bataille de Yavin, des pilotes et des commandants impériaux ont demandé à rencontrer les concepteurs les plus réputés de l'Empire, afin de décider avec eux quel serait le meilleur moyen de contrecarrer l'audace et l'ingéniosité inattendues dont avaient fait preuve les rebelles et leurs machines au cours du combat. Après un long débat, les interlocuteurs arrivèrent à la conclusion que l'Empire avait besoin d'un chasseur qui



L'intercepteur TIE est le dernier né de la gamme des chasseurs stellaires impériaux TIE. Rapide, puissant et maniable, il surclasse tous les appareils de l'arsenal de la Rébellion.

soit à la fois plus rapide, plus maniable et mieux armé... bref, d'un chasseur qui surpasserait de loin les Ailes-X et Ailes-Y de la Rébellion.

Pour des raisons d'économie, autant que de simplicité de fabrication, il fut décidé que l'on conserverait la conception de base du chasseur TIE, mais que celle-ci serait dotée de quelques-unes des innovations qui équipaient déjà le chasseur personnel «Ailes Repliées» de Dark Vador.

La vitesse de pointe du nouvel intercepteur TIE fut accrue en augmentant la taille de ses moteurs ioniques jumelés et en fournissant l'énergie supplémentaire qu'exigeait cette modification en agrandissant la surface des panneaux solaires. Cette dernière solution n'avait pas été retenue pour les premiers appareils de la gamme TIE, afin que les pilotes bénéficient d'une visibilité maximum. Mais ces panneaux ont été entièrement redessinés et affinés pour les intercepteurs. S'ils sont repliés comme ceux du prototype de Vador, ils sont également de forme allongée - et non pas octogonale - ce qui a permis de résoudre le problème posé par la visibilité. Selon des sources impériales autorisées, le nouvel intercepteur TIE est le chasseur stellaire le plus rapide de la galaxie. Quoi qu'il en soit, des sources proches de l'Alliance Rebelle prétendent que le Aile-A n'est toujours pas surpassé dans ce domaine.

La puissance de feu de l'intercepteur fut augmentée par l'adjonction de quatre canons-lasers montés à l'avant de ses panneaux solaires effilés, tandis que les canons jumeaux qui équipent les TIE standards ont été supprimés. De plus, le logiciel de l'ordinateur de visée fut également mis à jour, afin de permettre une meilleure cadence de tir et une plus grande précision des poursuites sensorielles.

Il fut difficile d'améliorer la maniabilité, car les modèles TIE faisaient déjà partie des appareils les plus maniables. Un nouveau système de projection de flux ionique fut néanmoins conçu afin de permettre au pilote d'exécuter des virages encore plus serrés, les grands panneaux solaires repliés compensant désormais toute perte éventuelle de stabilité.

Le nouveau système de projection de flux ionique est peut-être l'innovation la plus intéressante dont bénéficie ce nouvel appareil. Des réflecteurs minutieusement réglés, pouvant être actionnés individuellement, s'équilibrent en effet mutuellement pendant les virages serrés et les virevoltes employées pour esquiver les tirs ennemis. Le pilote n'a en outre pas besoin de s'occuper de ces détails, car ils sont entièrement gérés par le nouveau logiciel de l'ordinateur de vol. Cette amélioration

pourrait facilement être adaptée aux modèles TIE de série; à l'heure actuelle, cependant, rien ne permet de penser que les usines impériales se préparent à le faire.

Certains des meilleurs concepteurs de l'Empire ont critiqué le fait que l'on n'ait pas doté l'intercepteur d'hyperpropulseurs, mais le Commandement Impérial est habitué depuis longtemps à ce que ses chasseurs stellaires soient basés à bord de Destroyers Stellaires.

On ne sait pas, jusqu'à présent, combien d'intercepteurs TIE sont déjà sortis des chaînes de montage, mais certaines spéculations laissent à penser qu'une unité importante - une escadre complète, peut-être - serait d'ores et déjà prête au combat.

CHASSEUR STELLAIRE INTERCEPTEUR TIE

Vaisseau: Intercepteur TIE du Groupe Sienar Astronautique

Type: chasseur stellaire supérieur

Longueur: 9,60 mètres

Equipage: 1 pilote

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 110 kilogrammes

Autonomie: 2 jours

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [aucun]

Navordinateur: [aucun]

Hyperpropulseur de Secours: [aucun]

Vitesse Sub-Luminique: [5D+2]

Maniabilité: [3D+2]

Coque: [3D]

Armes:

Quatre Canons-Lasers (asservis)

Ordinateur de Visée: [3D]

Dommages Combinés: [6D]

Ecrans: [aucun]

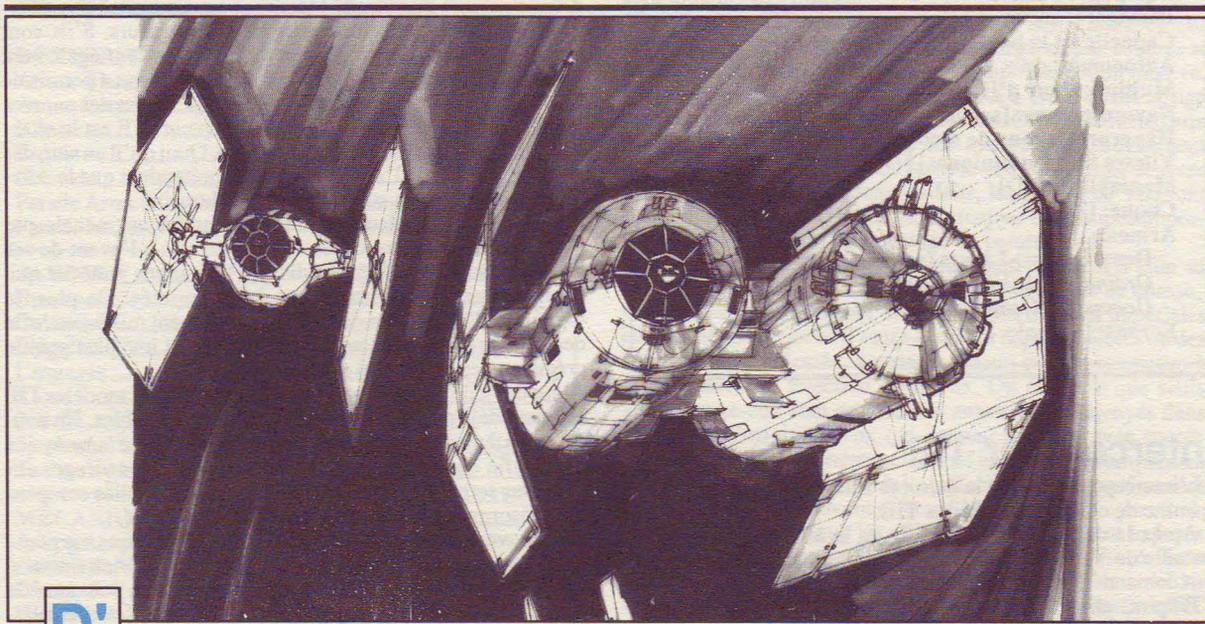
Bombardier TIE

Pouvant transporter à son bord des bombes à protons ultra puissantes, des missiles téléguidés et des détonateurs thermaux larguables, le nouveau bombardier TIE à fuselage double est une addition de poids au potentiel destructeur des forces impériales. Conçu à partir du chasseur stellaire TIE/gt, il a rapidement fait ses preuves. Il est en effet capable de conduire des attaques extrêmement précises à l'encontre d'objectifs terrestres ou spatiaux.

Le bombardier TIE offre aux commandants impériaux un large éventail de nouvelles options tactiques. En effet, ces appareils peuvent opérer soit en solo, soit en grandes escadrilles, soit encore en combinaison avec d'autres vaisseaux. Ils peuvent aussi bien effectuer des bombardements orbitaux, que des attaques surprises à faible altitude. Dans l'espace, leur grand rayon d'action et la masse de bombes qu'il transportent à leur bord les rendent redoutablement efficaces, particulièrement lorsqu'ils sont employés en conjonction avec des chasseurs TIE.

Depuis le commencement de la Rébellion, l'arsenal de l'Empire n'a jamais cessé de se développer. Des chasseurs TIE ont été fabriqués et mis en service en nombres croissants. Ils furent souvent employés pour des missions auxquelles ils n'avaient pas été destinés: soutien au sol, attaques à longue portée et bombardements. Pour accomplir ces tâches, la Marine commença par modifier certains de ses chasseurs, produisant ainsi des appareils tels que le TIE/gt, mais il lui fallut du temps pour reconnaître (ou admettre) qu'elle avait besoin d'un véritable bombardier spatial.

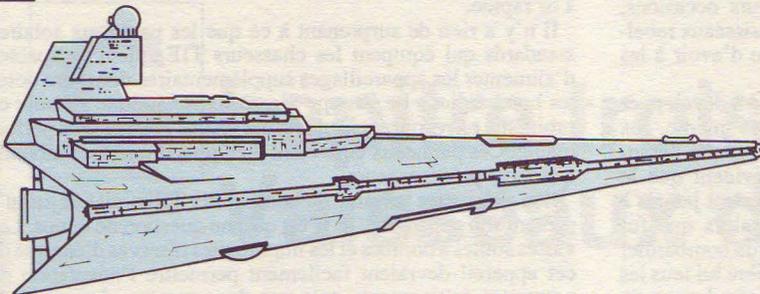
Les vaisseaux qui composent les flottes - et tout particulièrement les Destroyers Stellaires - infligent des dommages considérables à leurs cibles; les bombardements effectués par leurs canons à ions, leurs lasers et leurs missiles, ne laissent souvent que des ruines après leur passage. Mais, lorsque l'Empire a besoin de faire des prisonniers, d'occuper une base (ou un vaisseau) ennemie ou de protéger des installations avoisinantes, réduire un objectif en poussière n'est pas la meilleure des solutions. Il est alors nécessaire de disposer d'une arme plus précise; le bombardier TIE est cette arme.



D'

une conception parfaite, le bombardier TIE peut mener des attaques d'une précision «chirurgicale» contre des objectifs terrestres (ce dont sont incapables les plates-formes orbitales, telles que les Destroyers Stellaires).

E ffectifs standards en chasseurs TIE d'un Destroyer Stellaire Impérial



Nombre total de chasseurs stellaires embarqués

48 chasseurs TIE (dont 2 à 4 modèles TIE/fc)
 12 intercepteurs TIE
 12 bombardiers TIE (en remplacement des modèles TIE/gt)
 72 chasseurs stellaires*

* modèles TIE seulement; ne sont pas pris en compte les navettes, chaloupes et autres vaisseaux embarqués.

Une escadre à bord de chaque Destroyer Stellaire

Une escadre comprend, par définition, des chasseurs stellaires, leurs pilotes, ainsi que tout le personnel et l'équipement de maintenance.

Le personnel de l'escadre est soumis au commandant d'escadre, par le biais d'une chaîne de commandement distincte de celle à laquelle est soumis le reste de l'équipage du Destroyer Stellaire.

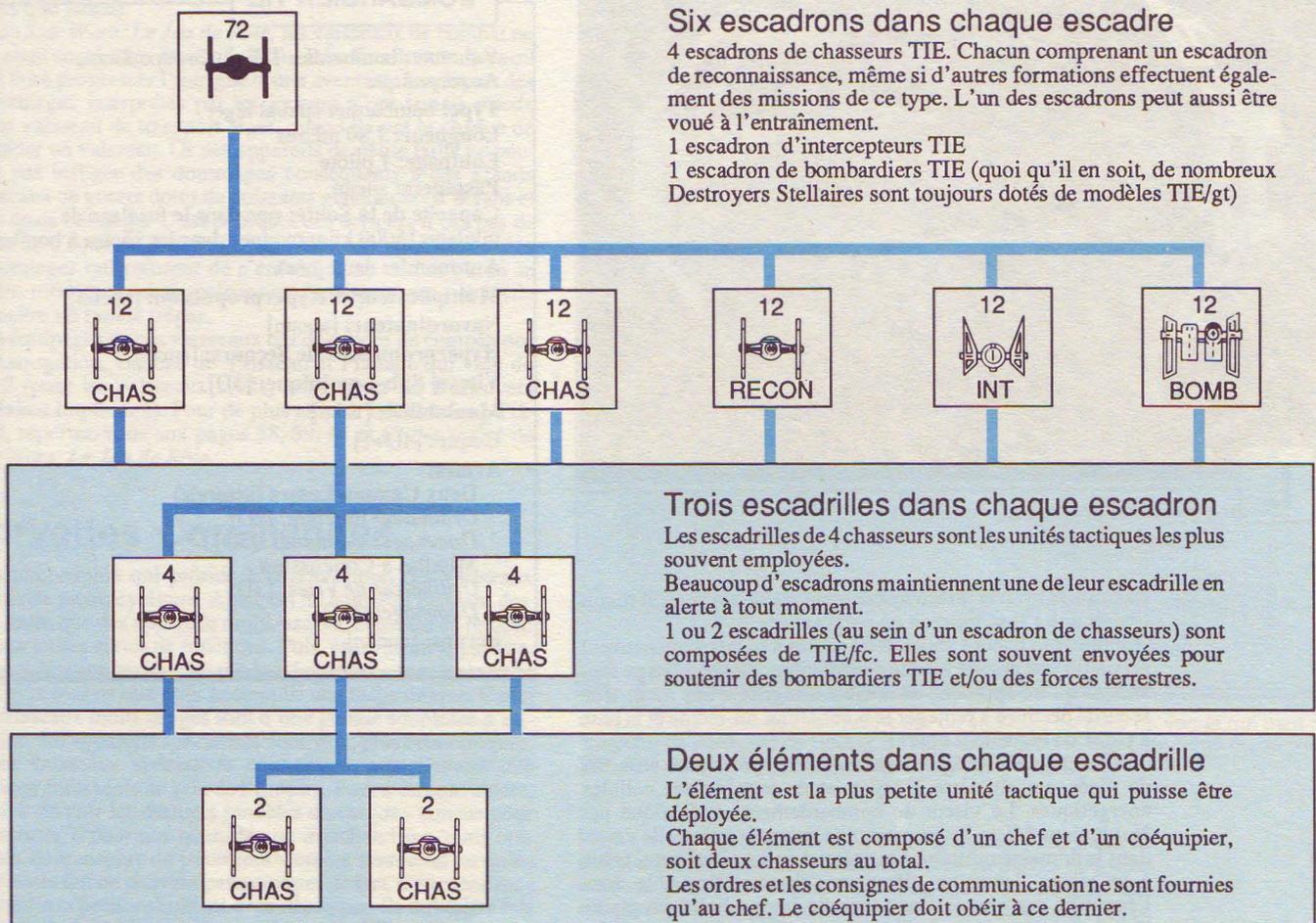
Le commandant d'escadre est sous les ordres du capitaine du vaisseau.

Six escadrons dans chaque escadre

4 escadrons de chasseurs TIE. Chacun comprenant un escadron de reconnaissance, même si d'autres formations effectuent également des missions de ce type. L'un des escadrons peut aussi être voué à l'entraînement.

1 escadron d'intercepteurs TIE

1 escadron de bombardiers TIE (quoi qu'il en soit, de nombreux Destroyers Stellaires sont toujours dotés de modèles TIE/gt)



Trois escadrilles dans chaque escadron

Les escadrilles de 4 chasseurs sont les unités tactiques les plus souvent employées.

Beaucoup d'escadrons maintiennent une de leur escadrille en alerte à tout moment.

1 ou 2 escadrilles (au sein d'un escadron de chasseurs) sont composées de TIE/fc. Elles sont souvent envoyées pour soutenir des bombardiers TIE et/ou des forces terrestres.

Deux éléments dans chaque escadrille

L'élément est la plus petite unité tactique qui puisse être déployée.

Chaque élément est composé d'un chef et d'un coéquipier, soit deux chasseurs au total.

Les ordres et les consignes de communication ne sont fournies qu'au chef. Le coéquipier doit obéir à ce dernier.

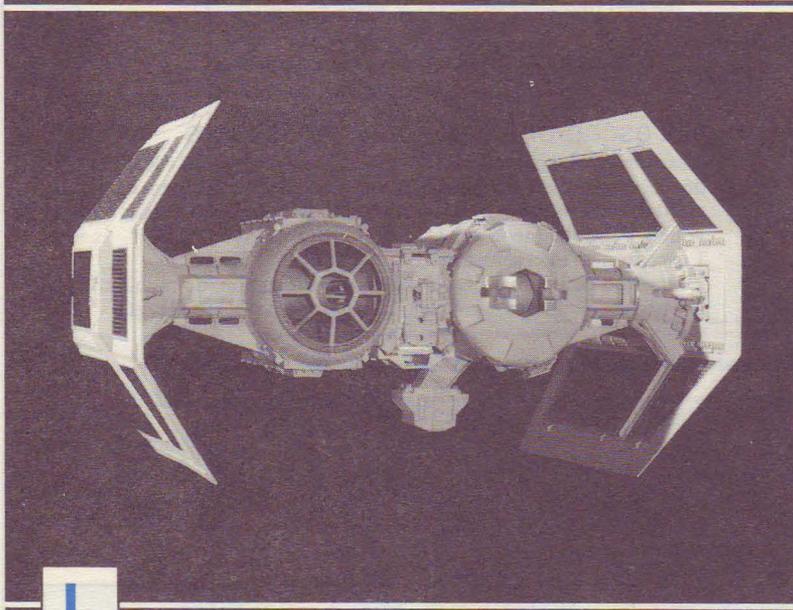
. Les bombardiers TIE sont capables d'effectuer des attaques d'une extrême précision. Un jour, une escadrille de ces appareils parvint à raser, au cours d'une attaque en piqué, un immeuble tenu par les Rebelles en plein coeur d'une cité populeuse, sans causer le moindre dommage au voisinage! La précision des bombardiers TIE a, en plusieurs occasions, permis à une flotte impériale de capturer des vaisseaux rebelles intacts (ainsi que leurs équipages), au lieu d'avoir à les anéantir.

Le Groupe Sienar Astronautique a commencé à développer ce bombardier en rajoutant une soute à bombes interne, des viseurs spéciaux et d'autres équipements, à une coque agrandie de chasseur TIE. Il devint rapidement évident que le matériel et les munitions nécessaires ne tiendraient jamais à l'intérieur d'un seul fuselage allongé, c'est alors que fut imaginée la configuration «jumelée». Le pilote du bombardier TIE se tient dans le fuselage tribord, avec derrière lui tous les ordinateurs de vol, les systèmes de survie, les régulateurs de puissance et le matériel de communication. Le bombardier TIE fut d'ailleurs l'un des premiers appareils impériaux à être doté d'un siège éjectable pour son pilote, ce qui l'a rendu relativement populaire auprès de ses équipages. Comme les bombardiers TIE opèrent souvent dans l'atmosphère d'une planète, ce siège éjectable est plus utile que pour beaucoup d'autres chasseurs stellaires; car le pilote a beaucoup plus de

précision, la portée et la puissance des missiles embarqués à bord des bombardiers TIE sont autant d'informations ultra-sécètes, mais tout le monde s'accorde à dire que ces appareils fonctionnent très bien. Ils sont malgré tout susceptibles de s'enrayer et peuvent être abattus par certains canons de DCA à tir rapide.

Il n'y a rien de surprenant à ce que les panneaux solaires standards qui équipent les chasseurs TIE soient incapables d'alimenter les appareillages supplémentaires dont sont dotés les bombardiers. Le Groupe Sienar Astronautique a résolu ce problème en recourant à une forme «Ailes Pliées» plus performante. Ces panneaux collectent bien plus d'énergie ambiante que leurs prédécesseurs.

Bien qu'aucune variante du bombardier TIE n'ait fait jusqu'à présent son apparition, ce n'est qu'une question de temps. Les vastes soutes à bombes et les importantes réserves d'énergie de cet appareil devraient facilement permettre l'adaptation de nouveaux équipements, tels que des senseurs, des relais de communications, des brouilleurs puissants, des appareillages de dissimulation sensorielle, des canons-lasers supplémentaires ou un canon à ions lourd. Des rapports récents indiquent que l'Alliance Rebelle soupçonne certains bombardiers TIE d'être équipés de leurres sensoriels. Le fait même que la soute à bombe de cet appareil soit divisée en deux compartiments semble indiquer que la Marine a dans l'intention d'installer un matériel spécial dans l'un d'entre eux, et cela dans un avenir plus ou moins proche.



BOMBARDIER TIE

Vaisseau: bombardier TIE du Groupe Sienar Astronautique
Type: bombardier spatial léger
Longueur: 7,80 mètres
Equipage: 1 pilote
Passagers: aucun
Capacité de la Soute: rien dans le fuselage de pilotage; 15000 kilogrammes dans les soutes à bombes
Autonomie: deux jours
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [aucun]
Navordinateur: [aucun]
Hyperpropulseur de Secours: [aucun]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [zéro]
Coque: [4D+1]
Armes:
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée: [2D]
Dommages Combinés: [3D]
Missiles à Concussion
Ordinateur de Visée: [3D]
Dommages: [9D]
Ecrans: [aucun]

L

e bombardier spatial léger impérial TIE.

chances de trouver un environnement viable après qu'il se soit éjecté, que s'il se trouvait en plein espace.

Le fuselage babord abrite deux soutes à bombes qui peuvent accueillir une grande variété de munitions. Les bombes ne sont armées qu'à l'approche de la cible désignée... une mesure de sécurité destinée à protéger le bombardier lui-même et la base à partir de laquelle il opère.

Ce fuselage abrite également un viseur spécial, des senseurs de visée, un altimètre à rayon et de nombreuses cellules énergétiques. Le viseur de bombardement est fabriqué par Nordoxicon Micro Instrument, une entreprise nouvelle venue dans le domaine militaire. On prétend qu'un pilote peut, grâce à ce viseur, lancer un détonateur thermal larguable dans l'écouille supérieure d'une tourelle laser rebelle, en pleine nuit, à dix kilomètres de distance et pendant un ouragan! La

C

haptre trois

Vaisseaux de combat

Rien de plus naturel pour une société galactique que de développer des vaisseaux spatiaux, non seulement pour transporter des marchandises et des passagers de planète en planète, mais aussi pour défendre les routes stellaires les plus fréquentées contre tous les dangers éventuels. Cela exige de grands vaisseaux, lourdement armés et blindés, capables d'affronter les appareils des extra-terrestres hostiles, des pirates et des contrebandiers.

Aujourd'hui, ces grands vaisseaux - dont la taille peut aller de la Corvette Corellienne au gigantesque Destroyer Stellaire - sont employés aussi bien par l'Empire que par l'Alliance dans le cadre de la guerre civile qui fait rage dans toute la galaxie. En ces temps de conflit interstellaire, ils restent plus indispensables que jamais.

Dans *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, les vaisseaux de combat ne devraient en principe être utilisés qu'à des fins dramatiques ou pour faire progresser l'intrigue d'une aventure. La plupart des personnages interprétés par les joueurs n'ont jamais mieux qu'un vaisseau de transport léger, quand ils ont la chance de posséder un vaisseau. Or des appareils de petite taille ne peuvent pas infliger des dommages conséquents à des grands vaisseaux de guerre dotés de puissants générateurs d'écrans et d'un épais blindage. C'est pourquoi ces derniers n'ont pas de codes de *Coque* ou d'*Ecrans*. Face à de tels adversaires, des personnages qui refusent de s'enfuir, de se cacher ou de se rendre, méritent à peine quelques applaudissements... avant de connaître un rapide trépas.

Les équipages de ces vaisseaux ont des codes de compétence en Astrogation, Canons de Vaisseau et Pilotage qui vont de 3D+2 (pour les vaisseaux civils) à 8D (pour les Destroyers Stellaires Impériaux). Pour de plus amples informations à ce sujet, reportez-vous aux pages 58, 59, 61 et 62 des règles de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*.

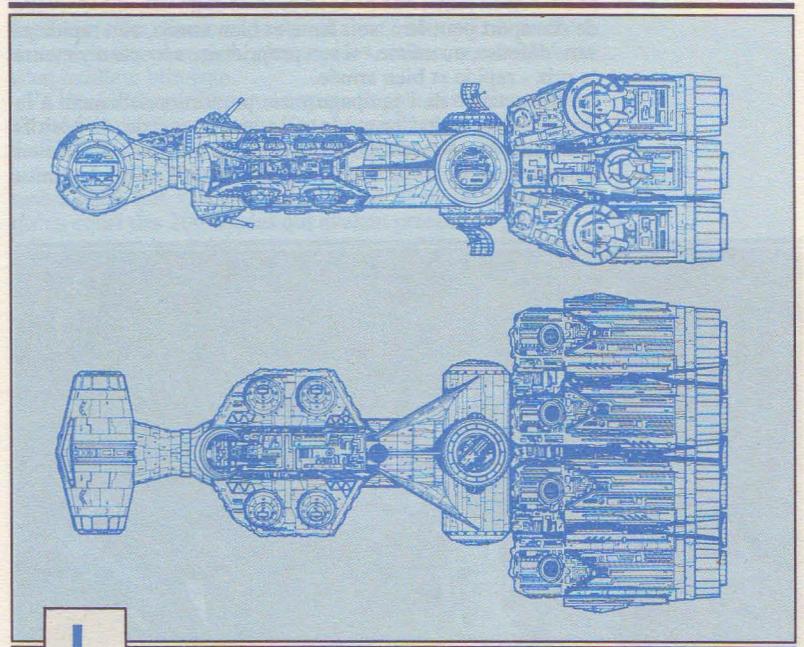
Corvettes Corelliennes

La philosophie qui préside à la conception des vaisseaux évolue de façon cyclique. Ainsi, on ne construit pendant des décennies que des appareils multi-usages, capables de remplir chacun toutes sortes de fonctions. Puis, sans raison apparente, la spécialisation revient à la mode et les nouveaux vaisseaux ne sont plus conçus que pour accomplir une tâche unique. Car si les vaisseaux multi-usages sont d'une grande souplesse d'utilisation, les appareils spécialisés sont, eux, plus économiques.

Les vaisseaux spécialisés connaissent actuellement une vogue grandissante au sein de l'Empire. Pour s'en convaincre, il suffit de voir les derniers modèles de cargos - conçus pour transporter d'énormes quantités de marchandises, mais inadaptés au transport de passagers - ou les nouvelles navettes impériales qui ne peuvent pas emporter de fret. Cette tendance a atteint son point culminant avec des appareils militaires tels que l'Etoile de la Mort, qui est extrêmement efficace contre des

cibles de grande taille (des planètes, par exemple), mais qui s'est révélée relativement vulnérable aux attaques de petits chasseurs stellaires.

Quoiqu'il en soit, on produit encore aujourd'hui quelques vaisseaux multi-usages, dont l'un des meilleurs est certainement la Corvette Corellienne. Fabriqué par la Corporation Technique Corellienne, cet appareil de taille moyenne peut faire fonction de transport de troupe, de vaisseau d'escorte léger, de cargo ou de paquebot. Son intérieur est de conception modulaire, de telle sorte qu'il est facile de modifier la configuration d'une Corvette en fonction de l'usage que l'on veut en faire, ce qui accroît considérablement son utilité et sa valeur. Bien qu'elle ne puisse battre les vaisseaux spécialisés sur leur propre terrain, nombreux sont ceux qui considèrent que les facultés d'adaptation de la Corvette compensent largement ses faiblesses.



La Corvette Corellienne est un vaisseau de taille moyenne qui peut faire fonction de transport de troupe, de vaisseau d'escorte léger, de cargo ou de paquebot. Elle est souvent utilisée par des délégations diplomatiques.

Même si elles sont aujourd'hui très répandues dans toute la galaxie, les Corvettes n'étaient destinées au départ qu'à être vendues dans le système Corellien; elles ont en effet été conçues afin de répondre avant tout aux exigences de ce marché. Les pilotes corellien apprécient que leurs vaisseaux

puissent atteindre des vitesses sub-luminiques élevées et soient également capables d'effectuer rapidement des sauts en hyperspace. Ils aiment aussi les intérieurs spacieux et adaptables à tous les besoins, ainsi que les grandes soutes à marchandises, les cabines à passagers et les armes les plus perfectionnées. La Corvette est, sous bien des rapports, en absolue conformité avec ces goûts.

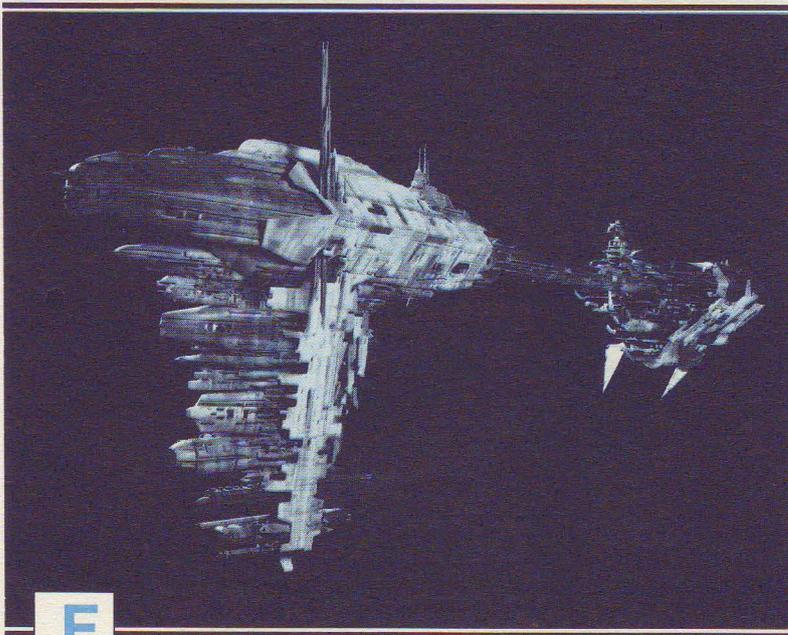
La version militaire de la Corvette est relativement exiguë et dispose d'une soute de capacité réduite; la majeure partie de l'espace disponible est en effet occupée par des propulseurs sub-luminiques surpuissants, des générateurs d'écrans, des ordinateurs de visée, des réservoirs de carburant, des armes et des couchettes pour les troupes embarquées. Il faut environ 165 hommes d'équipage pour manœuvrer efficacement un appareil de ce type.

Les Corvettes employées par les pirates, les corsaires et les Rebelles disposent d'un équipement similaire, mais elles sont généralement plus vieilles et en moins bon état que celles des Impériaux.

En tant que vaisseau de transport, la Corvette peut être adaptée à toutes sortes de cargaisons et de conditions. Elle peut être modifiée pour transporter des marchandises en vrac, telles que l'eau, des céréales ou de l'oxygène. Elle peut aussi être divisée en compartiments afin d'accepter plusieurs cargaisons différentes, chaque compartiment étant soumis aux conditions gravitationnelles et atmosphériques appropriées à ce qu'il contient. Elle peut enfin être transformée en vaisseau pour passagers et dotée d'aménagements allant de la simple couchette à la suite de première classe. (De nombreux sénateurs employaient aussi des Corvettes comme vaisseaux courriers diplomatiques, avant que le Sénat ne soit démantelé par l'Empereur).

En fonction de la valeur et du caractère périssable ou non de sa cargaison (ainsi que de la légalité de celle-ci), une Corvette de transport peut être, soit lente et bien armée, soit rapide et sans défense, ou même - si son propriétaire accepte d'y mettre le prix - rapide et bien armée.

L'importance de l'équipage varie proportionnellement à la fragilité de la cargaison et à la taille des armes et des dispositifs défensifs du vaisseau. Une Corvette de transport divisée en compartiments compte en moyenne de 45 à 60 hommes d'équipage.



F

régate d'escorte Nebulon-B de Kuat Propulsions.

Toutes les réalisations de haute technologie sont entachées de défauts de conception et la Corvette ne fait pas exception à cette règle. Sa principale déficience est mise en évidence lorsque le vaisseau est employé pour des applications militaires: son collecteur solaire principal, qui se présente sous la forme d'un aileron stabilisateur dorsal installé à mi-chemin de la queue de l'appareil, est particulièrement vulnérable aux attaques. Ce petit panneau incurvé n'a pourtant qu'une importance secondaire; il ne sert qu'à collecter l'énergie solaire et à assurer une meilleure maniabilité du vaisseau pendant les vols atmosphériques. Les ondes de choc résultant de coups au but portés sur cet aileron peuvent néanmoins provoquer parfois d'importantes vibrations et une élévation brutale de la température dans le réacteur principal et les compartiments des moteurs situés juste en dessous du stabilisateur. Dans ce cas, tous les appareillages doivent alors être immédiatement coupés pour éviter l'explosion du réacteur. De nombreux comptendus font d'ailleurs état de petits vaisseaux qui sont parvenus à paralyser les Corvettes pirates qui les poursuivaient, en tirant de façon répétée sur leur aileron stabilisateur.

Afin de corriger ce défaut, certaines Corvettes ont été dotées d'ailerons plus épais et d'un meilleur blindage de leur zone dorsale. Et quand un capitaine n'a pas les moyens d'effectuer ces améliorations, il lui reste toujours la possibilité de réorienter les écrans déflecteurs de son appareil afin de protéger son aileron. Cette solution n'est peut-être pas totalement efficace, mais elle peut permettre à une Corvette de participer à un combat suffisamment longtemps pour que sa vitesse et sa maniabilité puissent faire la différence.

De nombreuses flottes interstellaires ont employé des Corvettes Corelliennes avec succès. Bien qu'elles soient progressivement remplacées par des appareils plus récents et plus sophistiqués, elles se sont acquises une réputation méritée de fiabilité et d'utilité, que ce soit pour les missions militaires, consulaires, de piraterie ou de contrebande.

CORVETTE

Vaisseau: Corvette fabriquée par la Corporation Technique Corellienne
Type: vaisseau spatial multi-usages de dimension moyenne
Longueur: 150 mètres
Equipage: de 45 à 165 hommes, selon l'utilisation
Passagers: jusqu'à 600, selon l'utilisation
Capacité de la Soute: 3000 tonnes métriques
Autonomie: une année
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x2]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseur de Secours: [non]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [2D]
Armes:
 Six Turbolasers Doubles (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [3D]
Dommages: [8D]

Frégates d'escorte

«...Le vaisseau de ravitaillement impérial Transtom a été détruit alors qu'il était en chemin pour rejoindre la flotte principale... le vaisseau transporteur de fonds Marcheur et sa Corvette d'escorte ont été attaqués et sévèrement endommagés par six Ailes-X rebelles dans le système Fakir... un intercepteur TIE en poste dans la région de Tatooine est porté manquant... un convoi d'approvisionnement est tombé dans une embuscade au large d'Engira, avec pour conséquence la perte de trois cargos transportant des milliers de tonnes de nourriture et de munitions pour une valeur de 18,2 millions de crédits standards...»

Extraits du rapport de la Commission Impériale sur la Conduite de la Guerre: «De l'efficacité des escortes standards et des tactiques de patrouille contre les attaques ennemies.»

Au cours des premières heures de son existence, l'Alliance a remporté d'importants succès en attaquant des convois de ravitaillement de l'Empire. La Marine Impériale dut alors se résigner à faire escorter ceux-ci par ses coûteux Destroyers Stellaires, les chasseurs TIE étant incapables d'accompagner les convois dans l'hyperespace par leurs propres moyens. L'Empire utilisa également pendant un temps des Corvettes comme vaisseaux d'escorte, mais celles-ci furent aisément surclassées par les Ailes-X rebelles qui étaient plus maniables qu'elles. Ce qu'il fallait, c'était un appareil moins cher qu'un Destroyer Stellaire - mais disposant d'une puissance de feu comparable - capable aussi bien d'affronter des adversaires de grande taille, que de transporter à son bord des chasseurs TIE adaptés aux combats contre des appareils ennemis plus petits et plus rapides.

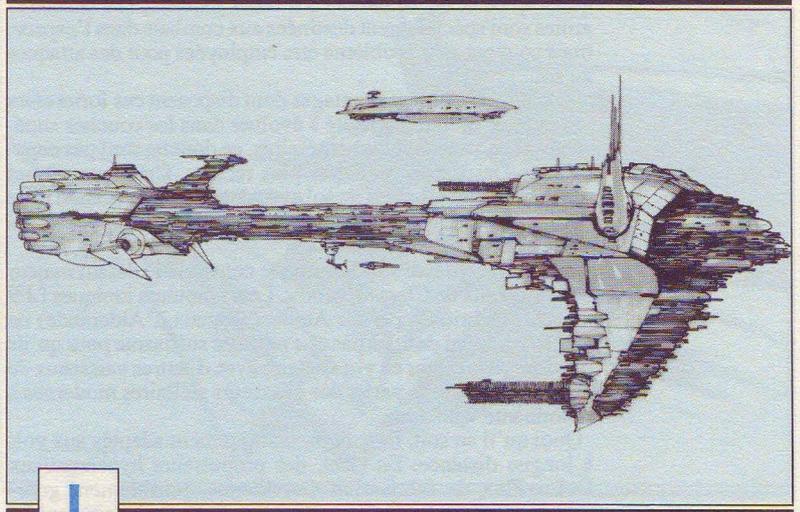
L'Empire trouva dans la Frégate Nebulon-B de Kuat Propulsions la solution idéale à ces problèmes. En effet, ce vaisseau puissamment armé de turbolasers et de batteries lasers est également équipé de générateurs d'écrans et de rayons tracteurs efficaces, et d'excellents senseurs à longue portée. Il peut en outre transporter à son bord deux escadrons de chasseurs TIE (soit 24 appareils). Et si la Frégate est lente et peu maniable - comme la plupart des vaisseaux de sa taille - ses TIE peuvent se charger de tout ce qui est trop rapide (ou trop petit) pour elle.

Depuis que l'Empire a commencé à utiliser régulièrement des Frégates Nebulon-B comme escorte, les pilotes de Ailes-X ont découvert que les attaques de convois impériaux ne sont plus des parties de plaisir. Incapables de supporter des affrontements prolongés avec des TIE soutenus par l'artillerie lourde d'une Frégate, les Rebelles ne peuvent désormais plus effectuer que des raids éclairs contre les transporteurs ennemis. Mais, même en employant cette tactique, la Rébellion subit encore des pertes supérieures à ce qu'elle peut se permettre.

Fort heureusement, de nombreuses Frégates ont déserté les rangs de l'Empire ou ont été capturées par l'Alliance. Elles ont non seulement procuré à la flotte rebelle un surplus bienvenu en puissance de feu ainsi que des possibilités de transport supplémentaires, mais elles ont également permis de capturer sans effusions de sang de nombreux convois impériaux. En effet, plus d'un convoi de ravitaillement placé sous la protection d'une Frégate a eu la désagréable surprise de découvrir - une fois dans les profondeurs de l'espace - que leur «escorte» était en fait un vaisseau corsaire rebelle...

FREGATE D'ESCORTE

Vaisseau: Frégate Nebulon-B de KP
Type: vaisseau spatial d'escorte
Longueur: 300 mètres
Equipage: 920 hommes
 (78 officiers et 842 simples soldats)
Troupes Embarquées: 75
Capacité de la Soute: 6000 tonnes métriques
Autonomie: 2 ans
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x2]
Navordinateur: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [2D]
Maniabilité: [1D]
Armes:
 12 Batteries de Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [3D]
Domages: [4D]
 12 Canons-Lasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [2D]
Domages: [2D]
 2 Projecteurs de Rayons Tracteurs
Ordinateur de Visée: [2D]
Domages: [aucun; la cible atteinte est capturée]



La Frégate Nebulon-B (présentée ci-dessus à l'échelle avec un transport spatial) est le vaisseau d'escorte standard des convois de l'Empire et de la Rébellion.

Destroyers de Classe Victoire

La guerre a souvent pour effet d'accélérer les progrès technologiques. Ainsi, au cours de la Guerre des Clones, la technique de fabrication des vaisseaux de guerre fit un bond, alors que les ingénieurs des deux camps cherchaient à tout prix à produire des vaisseaux plus gros, plus rapides, mieux armés et dotés d'un meilleur blindage.

Vu l'enjeu du conflit, on comprendra que cette compétition ait été féroce: chaque fois qu'une nouvelle classe de vaisseau était mise en service par l'un des adversaires, l'autre devait en créer une qui lui était supérieure. A la fin des affrontements, la technologie des vaisseaux de combat avait plus progressé qu'au cours des 200 années qui avaient précédé la guerre.

Et même si les vaisseaux modernes ont depuis largement surpassé les fabuleux appareils de cette époque, la plupart sont encore directement issus d'engins conçus et fabriqués au cours de la Guerre des Clones. En outre, de nombreux appareils produits au cours de cette période - tels que le Destroyer Stellaire de Classe *Victoire*, pour ne citer qu'un exemple - sont encore employés de nos jours.

Dessinés par l'ingénieur républicain Walex Blissex, les Destroyers de Classe *Victoire* entrèrent en service à la fin de la Guerre des Clones. S'ils ne participèrent qu'à peu de combats au cours de ce conflit, ils constituèrent le gros de la Marine Républicaine au cours des années qui lui succédèrent. Remplacés en grande partie aujourd'hui par les Destroyers Stellaires de Classe *Impériale*, les *Victoires* toujours en activité sont relégués à des missions de défense planétaire, missions auxquelles ils sont parfaitement adaptés. Les amiraux et les stratèges de la Marine Impériale les considèrent peut être comme dépassés, mais ces énormes vaisseaux spatiaux de près d'un kilomètre de long disposent néanmoins d'une puissance de feu suffisante pour faire face à n'importe quel escadron d'attaque rebelle.

A l'instar de leurs jeunes «cousins» de Classe *Impériale*, les vaisseaux de Classe *Victoire* ont été conçus afin de remplir trois fonctions principales: défense planétaire, assaut planétaire avec soutien des troupes au sol et combat spatial. Alors que les *Impériales* privilégient surtout les combats entre vaisseaux, les *Victoires*, quant à eux, sont particulièrement adaptés à l'attaque et à la défense des planètes.

L'essentiel de l'armement air-sol des appareils de Classe *Victoire* est constitué par 80 tubes lance-missiles. Ils sont

également équipés de 10 batteries de turbolasers à tubes quadruples et de 40 batteries à tubes jumelés; ces dernières armes sont spécialement destinées aux combats dans l'espace, mais peuvent sans problème être employées pour des attaques au sol.

L'un des principaux avantages dont disposent ces forteresses volantes, c'est leur capacité à évoluer dans les couches supérieures des atmosphères planétaires, ce dont ne sont pas capables les Destroyers Stellaires plus récents. Cela leur permet d'effectuer des attaques au sol avec une grande précision et de poursuivre les appareils qui tentent de leur échapper en se réfugiant dans l'atmosphère.

Leur faible vitesse sub-luminique constitue le défaut majeur des vaisseaux de Classe *Victoire*. Leurs moteurs ioniques LF9 poussifs (fabriqués par les Ateliers Royaux d'Alderande) ne leur fournissent en effet pas une poussée suffisante pour qu'ils puissent se mesurer en vitesse pure avec d'autres vaisseaux de grande taille... sans parler des chasseurs stellaires modernes à l'étonnante vélocité.

Quoi qu'il en soit, ils sont particulièrement adaptés aux vols à longue distance. En effet, des propulseurs hyperspatiaux DeLuxFlux de fabrication Corellienne, terriblement gourmands en énergie, leurs permettent d'effectuer très rapidement des sauts en hyperspace et ils peuvent se déplacer dans cette dimension avec une vitesse comparable à celle de n'importe quel autre vaisseau de guerre de l'arsenal impérial.

C'est pourquoi les appareils de Classe *Victoire* bénéficient d'un avantage important lorsqu'il s'agit de réagir à des actes de piraterie commis dans des systèmes avoisinants. Alors qu'ils sont terriblement handicapés au sein des flottes ou quand il leur faut participer à des poursuites.

L'opinion prédominante veut que l'effroyable déroute subie à la Bataille de Denab par la Quatrième Escadre d'Attaque Impériale - composée presque uniquement d'appareils de Classe *Victoire* - aurait pu être empêchée si l'escadre avait été

formée de vaisseaux de guerre plus rapides. Lors de ce combat, la flotte impériale fut en effet divisée en deux ailes; le commandant rebelle Grisserno concentra d'abord le tir de son groupe d'assaut sur l'une d'elles, avant de s'attaquer à la seconde, réussissant ainsi à les vaincre séparément toutes les deux. Les deux ailes ne furent pas assez rapides pour pouvoir joindre leurs forces à temps; les stratèges militaires pensent que si elles avaient pu le faire, leur puissance de feu supérieure l'aurait certainement emporté.

La faible vitesse des Destroyers de Classe *Victoire* est compensée en partie par les 10 générateurs de rayons tracteurs à haute intensité dont ils sont équipés; ceux-ci peuvent en effet ralentir ou capturer des adversaires en fuite. Ces projecteurs sont installés au sommet de tourelles basses au blindage épais, qui bénéficient d'un excellent champ de tir. Ils sont positionnés de telle sorte qu'ils peuvent, soit s'occuper de plusieurs cibles, soit concentrer leurs rayons sur un seul appareil ennemi.

De plus, chaque vaisseau de Classe *Victoire* peut emporter à son bord des chasseurs stellaires capables d'effectuer des missions d'escorte ou de reconnaissance. Les appareils impériaux transportent généralement ainsi deux escadrons de chasseurs TIE, alors que ceux acquis par des puissances alliées ou soumises à l'Empire - telles que l'Autorité du Secteur Corporatif - sont dotés d'autres chasseurs. Il n'est cependant pas rare de rencontrer des vaisseaux de Classe *Victoire* dont les ponts d'envol ont été condamnés.

Destroyer Stellaire Impérial

La construction d'un vaisseau de guerre est un processus long et complexe. La phase préliminaire - lancement du projet, financement, conception, aménagement des ateliers, formation du personnel, réquisition des matériaux - peut, à elle seule, prendre des années dans le cas d'un vaisseau de grande taille. La phase de construction proprement dite n'est cependant pas plus rapide. Les efforts consentis - en argent autant qu'en énergie humaine - sont gigantesques.

Comme on s'en doute bien, les concepteurs et les architectes des vaisseaux subissent d'énormes pressions; il est difficile de se faire une idée exacte des difficultés posées par les tracasseries administratives et les problèmes budgétaires. Une fois qu'un projet a été adopté et que les travaux ont commencé, l'Empire s'y consacre pendant plusieurs dizaines d'années. A ce stade, la moindre modification concernant la configuration du vaisseau - aussi minime soit-elle - peut littéralement coûter des milliards de crédits et des milliers d'heures de main-d'oeuvre supplémentaires.

Lorsque Lira Wessex, la fille du concepteur des appareils de Classe *Victoire*, proposa à l'Empire la mise en chantier du Destroyer Stellaire de Classe *Impériale*, les débats houleux qui s'ensuivirent entre les stratèges de la Marine, la Commission Militaire Impériale de Supervision, le Secteur Corporatif et le Comité Budgétaire Sénatorial (dissout depuis), faillirent provoquer l'anéantissement de l'Empire. Certains trouvaient cet appareil trop cher, d'autres le trouvaient trop peu maniable, d'autres, enfin, considéraient tout simplement qu'il était impossible à fabriquer. La Marine fut évidemment immédiatement séduite par ce projet; grâce à des pots-de-vin, à des pressions politiques et à une mystérieuse épidémie de suffocations spontanées, elle parvint progressivement à rallier tout le monde à son opinion.

Des années plus tard, lorsque le premier vaisseau de Classe *Impériale* quitta majestueusement les chantiers navals (avec un dépassement budgétaire d'à peine 50 millions de crédits) pour aller effectuer sa première mission, il prouva le bien fondé des convictions exprimées par la Marine.

Le Destroyer Stellaire de Classe *Impériale* dispose d'une puissance de feu suffisante pour réduire en pièces une civilisation ou pour affronter à lui seul toute une flotte de vaisseaux ennemis. Chaque destroyer transporte à son bord une division

DESTROYER DE CLASSE VICTOIRE

Vaisseau: *Victoire I* fabriqué par Rendili Propulsion Stellaire

Type: Destroyer Stellaire

Longueur: 900 mètres

Equipage: 5200 hommes (dont 610 officiers)

Troupes Embarquées: 2040 hommes

Capacité de la Soute: 8100 tonnes métriques

Autonomie: 4 ans

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]

Navordinateur: [oui]

Hyperpropulseur de Secours: [oui]

Vitesse Sub-Luminique: [2D]

Maniabilité: [1D]

Armes:

10 Batteries de Turbolasers Quadruples

(tirent séparément)

Ordinateur de Visée: [4D]

Dommages: [5D]

40 Batteries de Turbolasers Doubles (tirent séparément)

Ordinateur de Visée: [3D]

Dommages: [2D+2]

80 Tubes Lance-Missiles à Concussion

(tirent séparément)

Ordinateur de Visée: [2D]

Dommages: [9D]

10 Projecteurs de Rayons Tracteurs (tirent séparément)

Ordinateur de Visée: [3D]

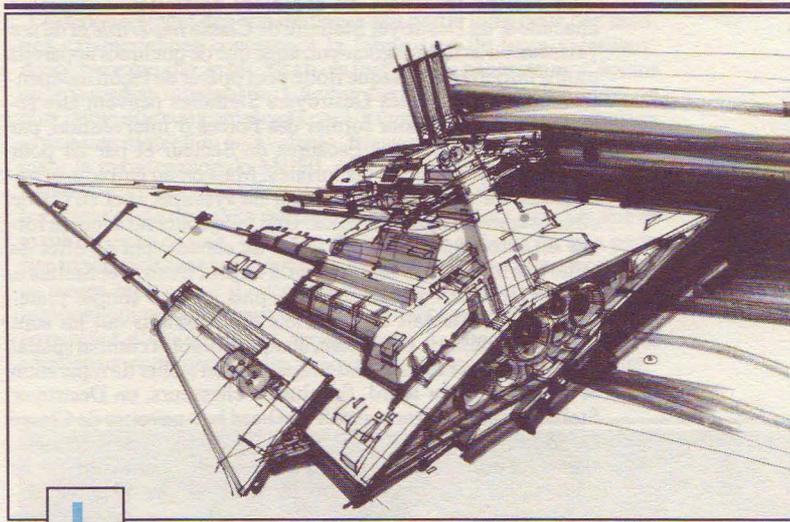
Dommages: [aucun; la cible atteinte est capturée]

complète de soldats impériaux - avec des véhicules d'assaut et des boucliers anti-chaleurs pour les parachutages orbitaux -, ainsi que 20 quadripodes et 30 bipodes pour les attaques au sol. Son escorte est composée de six escadrons de chasseurs TIE qui peuvent également effectuer des patrouilles.

Le produit annuel brut de certains systèmes planétaires ne suffirait pas à acquitter le prix d'un seul de ces Destroyers Stellaires. Certaines nations, au cours de toute leur histoire, n'ont jamais dépensé autant d'énergie qu'en consomme un seul de ces appareils pour effectuer un simple saut en hyperespace.

La galaxie est gigantesque, et même l'Empire n'a pu visiter la plupart des étoiles qui la composent. Il lui est donc impossible de la contrôler entièrement. Le mieux qu'il puisse faire, c'est menacer de destruction tous ceux qui ne voudraient pas se soumettre à son autorité... et écraser promptement et impitoyablement toute opposition ouverte. Les *Impériaux* sont les armes dont se sert l'Empereur pour régner sur la galaxie. En envoyant un Destroyer Stellaire avec ses vaisseaux d'accompagnement dans un système donné, l'Empire peut pratiquement anéantir n'importe quel adversaire.

Il serait impossible d'occuper tous les systèmes connus, mais les Destroyers Stellaires permettent à l'Empire d'exercer rapidement son pouvoir partout où il le désire. La plus grande partie de la Marine Impériale patrouille en permanence dans toute la galaxie, mais un dixième de ses effectifs est gardé en réserve dans le Noyau Galactique, prêt à répondre instantanément à n'importe quelle menace, d'où qu'elle vienne.



Les Destroyers de Classe Impériale disposent d'une puissance de feu suffisante pour réduire une planète en charpie. Ils transportent également à leur bord une division complète de soldats impériaux, des véhicules d'assaut terrestres et six escadrons de chasseurs TIE.

A l'assaut de l'armada pirate

Pendant de nombreuses années, le système Khuiumin servit de base principale aux célèbres pirates Eyttyrmin Batiiv. Un beau jour, l'Empereur ordonna que deux vaisseaux de Classe *Victoire* (le *Bombarde* et le *Croisé*) aillent s'occuper de ces renégats. Les pirates furent prévenus à l'avance de l'attaque, mais ils ne s'enfuirent pas; ils croyaient pouvoir faire face sans problème à deux Destroyers Impériaux dépassés et lourdauds.

Les Eyttyrmin Batiivs constituèrent alors une armada, composée de vaisseaux de petite et moyenne dimensions, soit environ: 70 chasseurs stellaires, 50 yachts, d'innombrables appareils civils convertis en lance-torpilles, quelques douzaines de cargos et de barges à minerais équipés d'un armement de fortune, 28 corvettes et divers engins de patrouille capturés lors d'accrochages avec les forces de l'ordre des systèmes avoisinants. En tout, la flotte pirate comptait plus de 140 vaisseaux.

A leur arrivée dans l'espace normal, les Impériaux larguèrent leurs chasseurs TIE et se mirent en formation de combat. Le capitaine Dadefra, commandant du Destroyer Stellaire Impérial *Bombarde*, attaqua avec son vaisseau le gros des forces ennemies, tandis que le *Croisé* engagea le combat avec les pirates tout en restant en retrait.

Bien que partiellement protégé par un bouclier de chasseurs TIE, le *Bombarde* se vit très vite infliger d'importants dommages par les tirs des Batiivs. Bientôt, il commença cependant à rendre coup pour coup.

Plusieurs corvettes pirates furent rapidement prises au piège des multiples rayons tracteurs du *Bombarde*. Les canonnières impériaux n'eurent ensuite aucun mal à mettre hors d'état de nuire les batteries des vaisseaux capturés.

Le capitaine Dadefra ordonna alors aux servants de ses rayons tracteurs de rapprocher les corvettes paralysées plus près du *Bombarde*, afin de le protéger des tirs des autres pirates. Il donna également l'ordre de brouiller toutes les communications de telle sorte que les renégats ne puissent pas coordonner leurs actions.

Les pirates furent déconcertés. Incapables d'ajuster correctement leurs tirs contre le *Bombarde*, ils ne pouvaient pourtant se résigner à accepter la perte de leurs plus gros vaisseaux. Vagues après vagues, ils piquèrent sur le Destroyer Stellaire en essayant de mettre hors

service ses rayons tracteurs. Leurs attaques répétées furent contrecarrées par des tirs défensifs et des salves de missiles d'une grande précision. Le harcèlement effectué à distance par le *Croisé* accéléra encore la dislocation de la flotte pirate.

Alors que les corsaires continuaient à s'acharner sur les projecteurs de rayons tracteurs du *Bombarde*, le capitaine Dadefra ordonna aux commandos spatiaux qu'il transportait à son bord, de se lancer à l'abordage des corvettes prises au piège. C'est sous un déluge de feu, que ces soldats traversèrent le vide pour monter à bord du vaisseau pirate le plus proche.

Une fois que les corvettes furent sous contrôle, Dadefra donna l'ordre à la moitié des canonnières de son vaisseau de monter à leur bord.

Inutile de préciser que lorsque les corvettes commencèrent à ouvrir le feu sur la flotte pirate avec les derniers canons qui leur restaient, celle-ci fut prise de panique. N'ayant plus besoin de concentrer ses tirs sur les corvettes, le *Bombarde* s'attaqua de nouveau aux autres appareils ennemis, les immobilisant d'abord avec ses rayons tracteurs, avant de les détruire par quelques tirs bien placés de ses turbolasers.

Les rescapés de la flotte pirate commencèrent alors à prendre la fuite dans le plus grand désordre. La formation la plus importante s'éloigna du puits gravitationnel de Khuiumin pour passer en hyperespace. Elle fut interceptée par le *Croisé* qui n'attendait que ça.

Un deuxième groupe fit retraite jusqu'à la sécurité relative de la surface de Khuiumin afin de se préparer à subir un siège en règle.

Le dernier groupe continua à combattre le *Bombarde* et l'escadre de corvettes capturées. Mais il n'était pas de force à affronter un Destroyer Stellaire, même d'un modèle dépassé. Il fut littéralement balayé du ciel.

Le *coup de grâce* fut asséné moins d'un jour plus tard. Un déluge de missiles à concussion tiré par le *Croisé* pulvérisa les écrans défensifs de la forteresse pirate... puis la forteresse elle-même. Les pertes totales subies au cours de cette opération furent de 86 morts et 238 blessés du côté des Impériaux. Des 8000 hommes qui composaient les forces pirates au début du combat, moins de 275 survécurent.

La Marine Impériale est organisée en flottes, composées chacune d'un Destroyer Stellaire de Classe *Impériale* et de ses vaisseaux d'accompagnement, ainsi que de quelques appareils moins importants. Chaque flotte peut opérer de façon indépendante. En principe, les Destroyers Stellaires peuvent être regroupés: par trois pour former des Forces d'intervention, par six pour composer des Escadres de Secteur et par 24 pour constituer des Flottes Territoriales. Mais on en emploie généralement qu'un seul pour occuper un système, sauf en cas de circonstances exceptionnelles. Une telle concentration de forces est rarement nécessaire... peu de choses sont en effet de taille à se mesurer ne serait-ce qu'à un seul Destroyer Stellaire.

Un vaisseau *Impérial* est bien plus qu'une simple plateforme de tir: du fait de la variété des missions qui lui sont assignées - défense planétaire, attaques au sol et combat spatial - il doit à la fois être une station spatiale, un atelier de réparation et un transporteur lourd. En plus de chasseurs, un Destroyer Stellaire Impérial transporte à son bord huit navettes de Classe *Lambda* et de nombreux engins de dépannage et de reconnaissance. En outre, comme il n'a pas été conçu pour évoluer dans l'atmosphère, il emporte également 12 barges de débarquement qui sont employées pour transférer son équipage et son chargement, ou pour procéder à des attaques au sol. Ces barges armées sont dotées d'écrans et elles peuvent accueillir chacune jusqu'à quatre quadripodes (ou huit bipodes) et 1000 soldats. On peut également les utiliser pour le transport des armes lourdes, du ravitaillement et de l'équipement nécessaire aux opérations planétaires.

De nombreux Destroyers Stellaires emmènent à leur bord de véritables bases terrestres pré-fabriquées qui peuvent être parachutées et montées en quelques jours à peine. Une fois installée, une telle base est alors dotée d'une garnison composée de 800 hommes de troupe, de 2200 auxiliaires, de 10 quadripodes, de 10 bipodes et de 40 chasseurs TIE.

L'escadre du Seigneur Vador

Le Seigneur Dark Vador commande une escadre spéciale de Destroyers Stellaires composée du Destroyer *Exécuteur* de Classe *Super*, des deux vaisseaux de Classe *Impériale Dévastateur* et *Vengeur*, et de deux autres appareils dont la provenance a été gardée secrète. Cette escadre a pour mission de d'écarter et d'exterminer les forces de l'Alliance Rebelle, où qu'elles puissent se trouver. Chaque vaisseau qui la compose a été choisi en fonction de ses états de service.

Le *Dévastateur* a été le vaisseau amiral du Seigneur Vador jusqu'à la Bataille de Yavin, avant cela il avait fait partie de la force d'intervention du Seigneur Tion. Sous les ordres de ce dernier, ce vaisseau a anéanti de nombreux avant-postes rebelles et il fut mis à rude épreuve lors de l'assujettissement de Raltiiir, une planète favorable à l'Alliance Rebelle.

Le *Vengeur*, quant à lui, possède une histoire longue et glorieuse; il a en effet participé à la mise au pas de plus de 436 planètes depuis son entrée en service. Détail étrange: il a changé huit fois de capitaine au cours de ces deux dernières années...

L'*Exécuteur*, le premier Destroyer Stellaire de Classe *Super* à avoir été construit, est le nouveau vaisseau amiral du Seigneur Vador. Il est le fleuron de cette escadre. Ce type d'appareil, dont il n'existe encore que quatre exemplaires, commence à avoir les faveurs de l'Amirauté et l'Empereur a proposé d'en faire fabriquer d'autres, pour autant que les impératifs de temps et de budget le permettent. Mais, même si de nouveaux Destroyers de Classe *Super* sont construits, la Marine continuera à employer des Destroyers Impériaux - qui ont fait la preuve de leur efficacité et de leur bon rapport qualité-prix - pour composer le gros de la flotte de l'Empire.

Evidemment, les Destroyers ont été surtout conçus pour les combats spatiaux et ils sont parfaitement équipés pour cela. Leurs turbolasers et leurs canons à ions sont montés en batteries de cinq, chacune étant composée de trois tourelles; deux doubles et une simple. Les tourelles ont la possibilité de, soit concentrer leur puissance de feu sur un même vaisseau ennemi, soit faire feu de façon indépendante sur des cibles différentes.

Quoi qu'il en soit, le mauvais placement de ces batteries est une des faiblesses de ces vaisseaux: elles sont handicapées par quelques angles morts à courte portée. Et si ce problème n'est pas grave lorsqu'il s'agit d'affronter des adversaires de grande taille, il devient beaucoup plus gênant face à des petits vaisseaux très maniables, ceux-ci pouvant en effet s'insinuer en dessous des canons.

Bien sûr, la plupart des *Impériaux* disposent également de chasseurs TIE capables de s'occuper des adversaires de petite taille, et les recettes fiscales impériales de cette année devraient permettre d'équiper en ponts d'envol pour chasseurs, ceux qui ne le sont pas encore. Il se pourrait bien néanmoins, à la lumière du désastre qui vient de se produire au large de Yavin, que ces fonds soient alloués à des intérêts plus vitaux.

DESTROYER STELLAIRE IMPERIAL

Vaisseau: Impérial I de KP
Type: Destroyer Stellaire
Longueur: 1600 mètres
Equipage: 37085 hommes
 (9235 officiers et 27850 soldats)
Troupes Embarquées: 9700 hommes
Capacité de la Soute: 36000 tonnes métriques
Autonomie: 6 ans
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x2]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseur de Secours: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [1D]
Armes:

60 Batteries de Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [4D]
Domages: [5D]
60 Batteries de Canons à Ions (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [2D+2]
Domages: [3D]
10 Projecteurs de Rayons Tracteurs
 (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [4D]
Domages: [aucun; la cible atteinte est capturée]

Croiseurs Stellaires Mon Calamari

Dans toute la galaxie, les Mon Calamari sont en train de s'acquérir rapidement une réputation d'excellents concepteurs de vaisseaux spatiaux. Influencés par leur héritage culturel, ils fabriquent chacun de leurs appareils en recherchant à marier efficacité, robustesse des structures et esthétique. Bien que leur planète soit en rébellion ouverte contre l'Empire, de nombreux nobles impériaux ont acheté en secret des vaisseaux calamariens pour s'en servir comme yachts de plaisance. Ces achats relèvent, bien sûr, de la trahison, mais les citoyens de haute extraction peuvent parfois se permettre des choses qui vaudraient de très graves ennuis au commun des mortels.

L'une des caractéristiques les plus étonnantes des vaisseaux Mon Calamari est qu'il n'en existe pas deux exactement semblables. Chaque appareil est en effet légèrement différent des autres appartenant à la même classe. Ils ne sortent en effet pas d'un même moule, chacun étant façonné artisanalement

comme une oeuvre d'art unique. Mais si cela les rend plaisants à regarder, cette coutume excentrique occasionne souvent aussi bien des maux de tête aux personnels de maintenance et de réparation non originaires de Calamari.

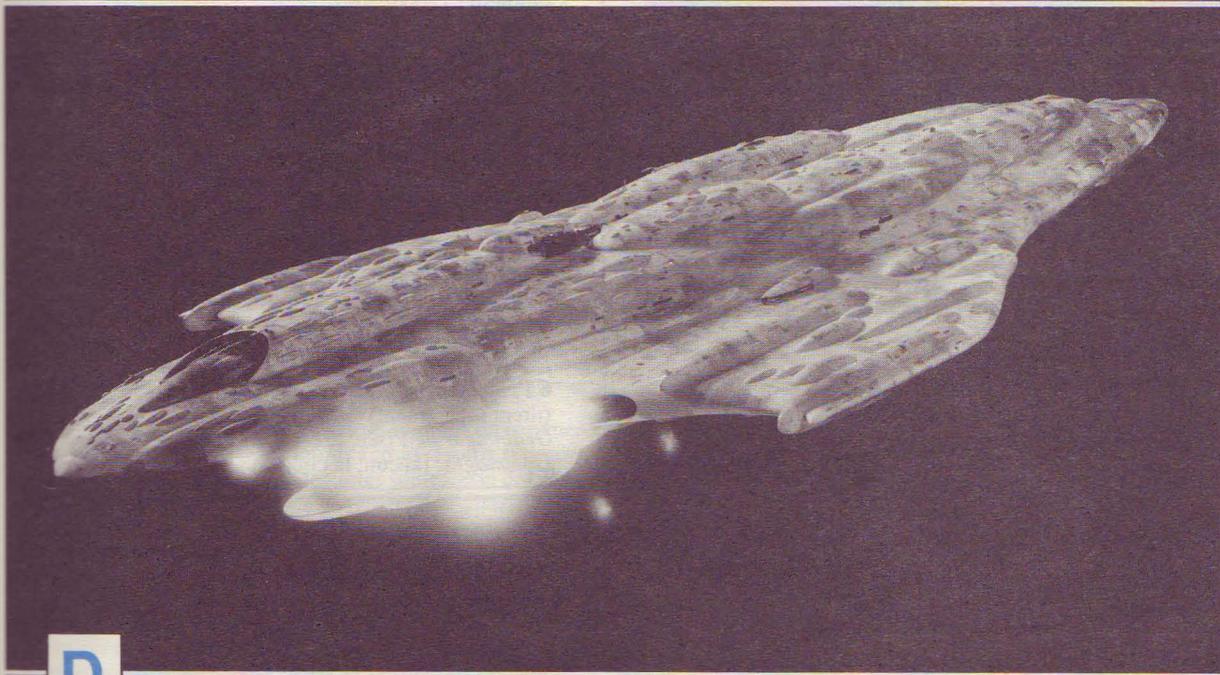
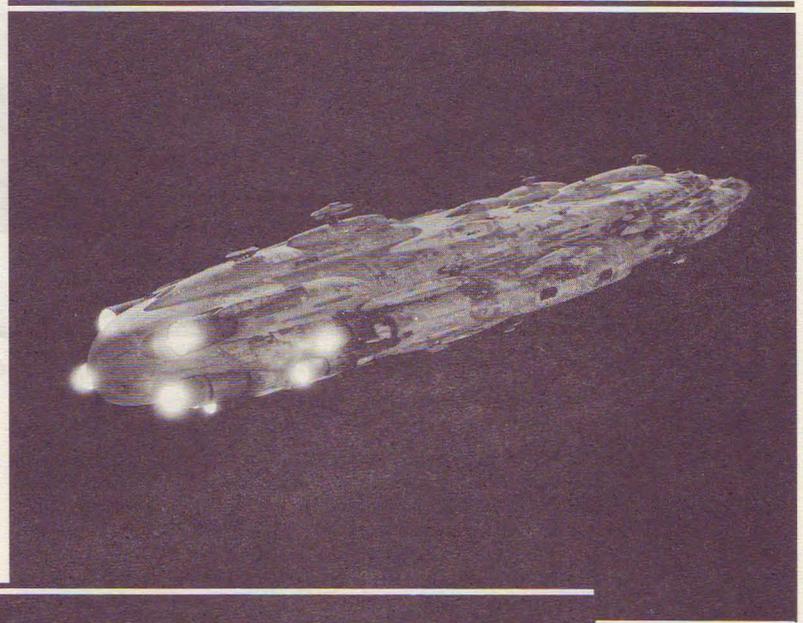
Bien que les Calamariens excellent surtout dans la fabrication de vaisseaux de petite et moyenne dimensions, il leur est arrivé, de temps à autres, de fabriquer de très gros appareils. Ainsi, ils se sont récemment lancés dans la production de vaisseaux de guerre pour le compte de la Rébellion. Mais comme ce projet demandera plusieurs années pour être mené à bien, les Calamariens ont d'abord consacré leurs efforts pour convertir des engins existants déjà en appareils de combat.

Le résultat de leur première tentative dans ce domaine fut le Croiseur Stellaire MC80, un long vaisseau presque cylindrique, conçu à l'origine pour permettre aux Calamariens de voyager entre les étoiles dans un esprit de coexistence pacifique avec les autres êtres vivants. Ces appareils possèdent une histoire longue et honorable et ils sont tenus en grand respect par tous les habitants de Calamari. Quoi qu'il en soit, beaucoup ont été modifiés à des fins guerrières pour parer aux besoins les plus urgents de la Rébellion.

Le MC80 a un aspect quasi-organique, un peu comme si on l'avait fait « pousser », plutôt que « construit ». Sa coque est en effet couverte d'excroissances, de protubérances et de bosses disposées apparemment au hasard. Ces excroissances abritent en fait des senseurs, des batteries escamotées, des générateurs d'écrans et des postes d'observation.

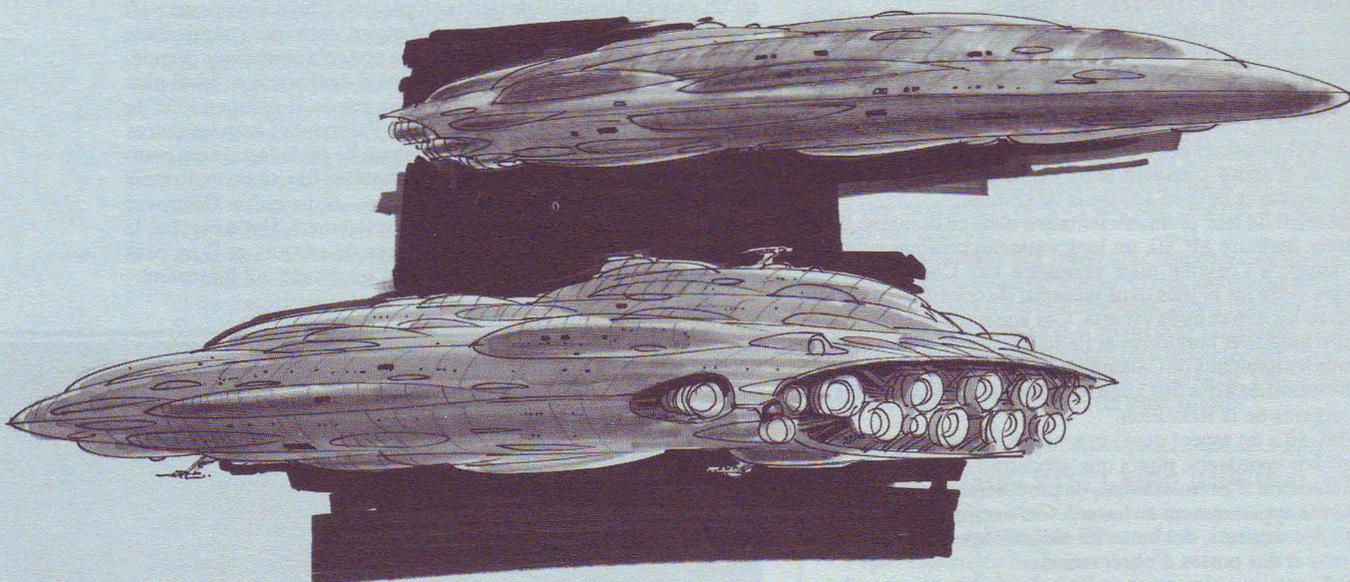
Au départ, ce vaisseau était littéralement couvert de baies vitrées qui permettaient à ses passagers de regarder les étoiles environnantes. Mais si ce détail en faisait certainement un vaisseau dans lequel il était agréable de voyager, il nuisait aussi à ses chances de survie en cas de combat spatial. C'est pourquoi de nombreux hublots ont été bouchés avec des morceaux de coque, des portes anti-explosion et toutes sortes de matériaux pouvant assurer une protection supplémentaire. (Inutile de préciser que ces modifications n'ont amélioré en rien l'apparence du MC80. Elles ont même choqué le goût artistique des Calamariens, mais ceux-ci ont bien dû reconnaître que certains sacrifices devaient être faits en temps de guerre.)

Le dédoublement des appareillages fait partie intégrante des théories calamariennes concernant la fabrication de leurs vaisseaux. Ainsi, par exemple, le MC80 a trois fois plus de générateurs d'écrans qu'un vaisseau impérial de taille comparable. Chaque générateur est plus faible que ceux employés par l'Empire, mais leur combinaison assure une protection équivalente. Bien que cela complique grandement la maintenance du MC80, cela rend également celui-ci plus fiable en combat. Si un circuit tombe en panne, il suffit en effet de le couper et de dévier la puissance qui l'alimentait vers les autres maillons de sa chaîne. Un écran maintenu de cette façon sera peut-être moins puissant que si tous ses générateurs fonctionnaient, mais au moins protégera-t-il encore le vaisseau. Alors qu'un Destroyer Impérial qui perd un écran, le perd complètement. Il n'a pas, lui, la possibilité d'employer des appareillages de secours et il ne peut compenser cette perte qu'en réorientant les écrans qui lui restent.



D

eux exemples de vaisseaux spatiaux dessinés par les Mon Calamari. Ces croiseurs stellaires sont fabriqués comme des oeuvres d'art uniques. Il n'en existe pas deux pareils.



L

es Croiseurs Stellaires calamariens MC80 au service de l'Alliance représentent une menace constante pour la puissante Marine Impériale.

L'abondance de systèmes démultipliés exige un entretien constant, afin de garantir au MC80 une efficacité optimale. Les équipages Mon Calamari travaillent d'ailleurs sans relâche afin de maintenir leurs appareils dans un état impeccable. Leur dévouement, conjugué à l'amour qu'ils portent aux étoiles, en fait une race interstellaire avec laquelle seuls les Coreelliens peuvent prétendre rivaliser.

La plus grande partie de la flotte Mon Calamari - dont les Croiseurs Stellaires MC80 - a rejoint la Rébellion, pour le plus grand malheur de l'Empire. Dotés d'équipages parmi les plus valeureux de la galaxie, ces vaisseaux constituent une véritable menace pour la Marine Impériale. A l'instigation de son gouvernement révolutionnaire, le monde d'origine des Mon Calamari déploie actuellement des efforts importants pour produire d'autres vaisseaux de guerre. Au fur et à mesure que les ingénieurs calamariens en apprennent plus sur la technologie impériale et l'adaptent à leurs propres besoins, la qualité et la puissance de leurs vaisseaux ne cessent de croître. La Marine n'a pas encore cru bon de détacher une flotte pour écraser ces traîtres; mais tant que cela ne sera pas fait, le Croiseur Stellaire MC80 de l'Alliance continuera à jouer un rôle important dans les défaites de l'Empire.

CROISEUR STELLAIRE MON CALAMARI

Vaisseau: MC80 Mon Calamari
Type: Croiseur Stellaire
Longueur: 1200 mètres
Equipage: 5402 hommes (668 officiers, 4734 soldats)
Troupes Embarquées: 1200 hommes
Capacité de la Soute: 20000 tonnes métriques
Autonomie: 2 ans
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1]
Navordinateur: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [3D]
Maniabilité: [2D]
Armes:
48 Batteries de Turbolasers (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [2D]
Domnages: [4D]
20 Batteries de Canons à Ions (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [3D]
Domnages: [3D]
6 Projecteurs de Rayons Tracteurs
 (tirent séparément)
Ordinateur de Visée: [2D+2]
Domnages: [aucun; la cible atteinte est capturée]

C

hapitre quatre

Transporteurs spatiaux

Pour que l'économie galactique puisse fonctionner, il faut trois choses: des marchandises, des consommateurs, et un moyen permettant de proposer les marchandises en question auxdits consommateurs. Dans un marché composé de milliers de systèmes stellaires différents, situés à plusieurs années lumières les uns des autres, cette troisième condition n'est pas facile à remplir.

Quoi qu'il en soit, l'argent est toujours bon à prendre. Et s'ils ont de la chance, de petits armateurs peuvent en gagner suffisamment pour, à la fois, assurer leur subsistance et maintenir leurs vaisseaux en activité (leurs gains peuvent même être plus conséquents s'ils parviennent, d'une façon ou d'une autre, à se soustraire à l'écrasante pression fiscale exercée par l'Empire); des cartels importants peuvent gagner plusieurs millions de crédits chaque année.

Des milliers d'appareils - barges, cargos, vaisseaux conteurs et paquebots - sillonnent l'infini en permanence pour exploiter cette mine d'or interstellaire.

Les transports intersidéraux se poursuivent sans relâche, en dépit de la Rébellion. Car si les voyages entre les étoiles sont devenus plus risqués - les corsaires rebelles, les pirates et les saisies «légales» opérées par les vaisseaux militaires et douaniers de l'Empire faisant payer un lourd tribut aux transporteurs spatiaux - les profits ont également augmenté proportionnellement aux dangers. Tant qu'il y aura de l'argent à gagner, des hommes seront prêts à transporter des biens et des personnes au travers des sombres étendues de l'espace.

Dans *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, même lorsque les grands appareils de transport sont démunis d'écrans de combat, leurs dimensions imposantes les immunisent contre les tirs de la plupart des petits vaisseaux. C'est la raison pour laquelle ils n'ont pas de codes-dés en *Coque* ou en *Ecrans*. Les compétences de leur équipage varient entre 2D et 6D en *Astrogation*, *Canons de Vaisseaux* et *Pilotage*. Consultez les pages 58, 59, 61 et 62 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* pour plus de renseignements à ce sujet.

Barges spatiales

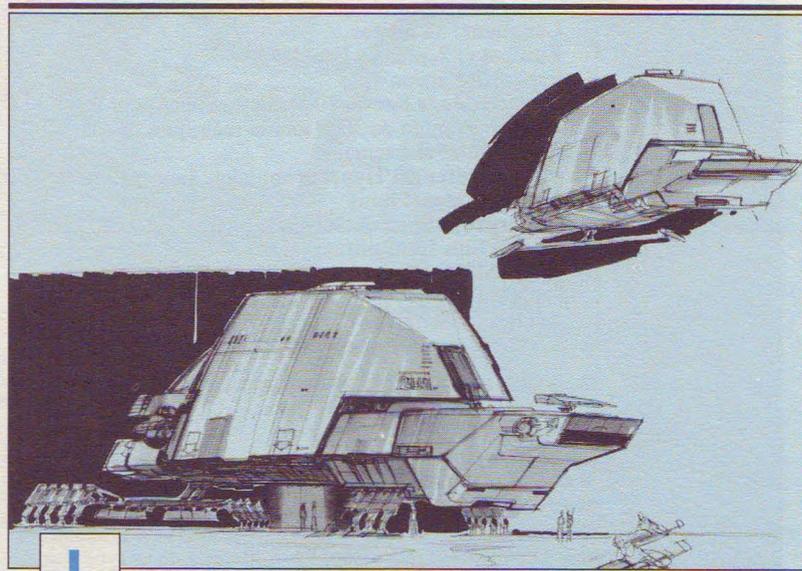
Les barges spatiales sont les «bêtes de somme» du commerce intra-système. Ces vaisseaux lourds à court rayon d'action sont dotés de moteurs puissants et de vastes soutes, afin de pouvoir acheminer rapidement et efficacement les marchandises entre les grands cargos hyperspatiaux, les entrepôts orbitaux et les astroports planétaires.

Dans l'Empire, il existe beaucoup de planètes à forte densité de population, et certaines comptent jusqu'à plusieurs dizaines de milliards d'habitants. Ces mondes sont totalement urbanisés et absolument incapables de subvenir à leurs propres besoins alimentaires; pour éviter la famine, ils doivent donc être constamment approvisionnés de l'extérieur. Ces planètes sont généralement entourées par un tout un réseau d'entrepôts orbitaux, de silos de stockage et de docks spatiaux, par lesquels

la nourriture, le carburant et les autres marchandises importées peuvent transiter jusqu'à elles.

Les immenses cargos et vaisseaux conteneurs qui ravitaillent ces mondes sont trop grands et trop difficiles à manoeuvrer pour pouvoir atterrir: ils doivent donc transférer leurs cargaisons à bord d'appareils plus petits et plus maniables, tels que les barges spatiales, qui font alors la navette entre les entrepôts orbitaux et les astroports planétaires. La plupart des barges sont équipées à la fois de moteurs sub-spatiaux et de répulseurs, ce qui les rend parfaitement adaptées aux déplacements intra-systèmes et aux manoeuvres en atmosphère. Certaines barges spécialisées dépourvues de répulseurs sont, quant à elles, exclusivement employées pour relier les entrepôts orbitaux entre eux.

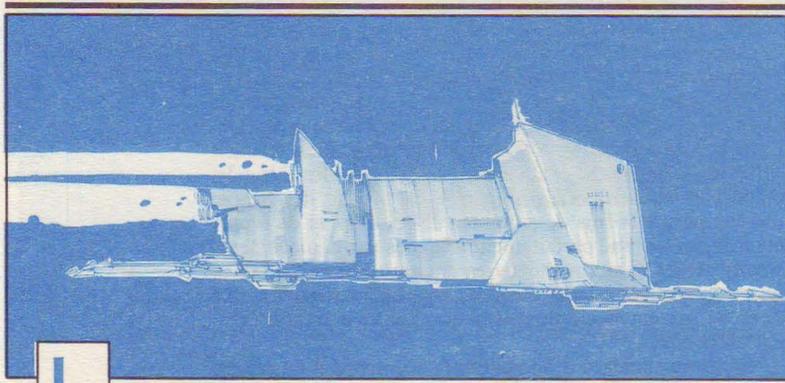
L'équipage standard d'une barge est composé d'un pilote, d'un co-pilote et d'un Droid de manutention de cinquième classe. Mais ces vaisseaux peuvent très bien, en cas de besoin, n'être manoeuvrés que par une seule personne. Comme elles opèrent généralement au sein de systèmes bien protégés, les barges ne sont pas armées; elles sont néanmoins équipées d'écrans de puissance réduite, afin de se prémunir contre d'éventuelles collisions avec d'autres appareils ou des débris spatiaux. Même s'il en existe de nombreux modèles différents,



Les barges spatiales acheminent les cargaisons entre les grands vaisseaux, les silos orbitaux et les astroports planétaires. Ces lourds appareils à court rayon d'action sont équipés de moteurs puissants et de vastes soutes.

la plupart des barges et des grands vaisseaux de transport sont dotés de sas et de systèmes d'arrimage standardisés afin de faciliter le transfert des marchandises.

Du fait de la grande capacité de leur soute, de leur vitesse limitée et de leur armement quasi-inexistant, les barges constituent des cibles tentantes pour les pirates et les corsaires rebelles. Les pirates doivent agir avec promptitude pour s'emparer de ces proies juteuses, car elles opèrent en principe dans des systèmes très peuplés et bien défendus. Une tactique qu'ils emploient souvent, consiste à intervenir juste après que la barge ait accueilli à son bord le chargement d'un vaisseau de transport, à détruire ses appareils de transmission d'un tir bien placé au niveau des senseurs, puis à l'aborder et à la vider rapidement avant que la police spatiale ne découvre qu'un appareil manque à l'appel. C'est une entreprise relativement risquée, mais si elle est conduite avec succès, une barge bien remplie peut rapporter plusieurs millions de crédits.



L a barge spatiale intra-système X-23 «Ouvrier Stellaire» d'Incom.

BARGE SPATIALE

Vaisseau: X-23 «Ouvrier Stellaire» fabriqué par Incom
Type: barge spatiale intra-système
Longueur: 38 mètres
Equipage: 2, plus un Droid
Passagers: aucun
Capacité de la Soute: 2000 mètres cubes pour une masse maximum de 5000 tonnes métriques
Autonomie: une semaine
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [aucun]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseur de Secours: [non]
Vitesse Sub-Luminique: [1D]
Maniabilité: [0]
Coque: [3D]
Armes: [aucune]
Ecrans: [pas d'écrans de combat]

Vaisseaux de transport légers

Les vaisseaux de transport légers de fabrication corellienne font partie des appareils de commerce que l'on rencontre le plus souvent dans la galaxie. Les vaisseaux de ce type constituaient au départ l'infrastructure du commerce et des échanges intergalactiques, ils transportaient alors des marchandises de système en système en fonction de la demande. Au cours des dernières années, cependant, cette demande n'a cessé de chuter depuis que les firmes sont de plus en plus nombreuses à

employer d'énormes cargos et vaisseaux conteneurs pour effectuer leurs transports.

Il existe de nombreux modèles différents de vaisseaux de transport légers, mais tous sont organisés autour d'une cellule ou d'une passerelle de commandement, sont dotés d'une section de repos/récréation et disposent de grandes soutes. La plupart sont également équipés d'un minimum d'armement afin de pouvoir protéger leur cargaison des mauvaises rencontres qu'ils pourraient être amenés à faire dans l'espace profond.

Aujourd'hui, on rencontre surtout ces vaisseaux dans les Territoires de la Bordure Extérieure, où ils sillonnent les routes commerciales secondaires négligées par les appareils de fort tonnage. Dans ces régions, les petits commerçants peuvent en effet encore espérer concurrencer avec succès les gigantesques corporations d'affrètement et s'assurer ainsi un niveau de vie décent. De nombreux capitaines sont néanmoins contraints d'accepter des «petits boulots» - et parfois même de recourir à la piraterie - pour arriver à joindre les deux bouts.

Une des choses les plus étonnantes concernant ce type d'appareil en voie de disparition, est la loyauté, parfois à la limite du fanatisme, dont font preuve leurs propriétaires et leurs équipages. Ces vaisseaux exigus sont le plus souvent assez inconfortables et ne tiennent en un seul morceau que grâce à des bouts de ficelle et aux rêves qui animent leurs possesseurs. Ces derniers ne pouvant pratiquer que des marges bénéficiaires extrêmement réduites, beaucoup se sont endettés jusqu'à leurs récepteurs oculaires. Capitaines et équipages travaillent ensemble pendant de longues périodes, passant souvent des semaines ou des mois entiers dans les coins les plus reculés de l'espace, sans pouvoir bénéficier d'aucune distraction. Et lorsqu'ils rentrent au port, ils sont généralement obligés de réinvestir jusqu'à leur dernier sou pour réparer et modifier leur appareil. Pourtant, malgré la solitude, le danger et la précarité de la vie à bord, des milliers de vaisseaux de transport légers sont encore en activité.

La plupart des propriétaires de ces vaisseaux reconnaissent volontiers qu'il faut être fou pour vouloir mener une vie comme la leur; beaucoup déclarent néanmoins qu'ils n'en changeraient pas pour toute l'épice des mines de Kessel.

VAISSEAU DE TRANSPORT LEGER

Vaisseau: Transporteur YT-1300 corellien
Type: vaisseau de transport léger
Longueur: 26,70 mètres
Equipage: 2
Passagers: 6
Capacité de la Soute: 100 tonnes métriques
Autonomie: 2 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x2]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseur de Secours: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [2D]
Maniabilité: [0]
Coque: [4D]
Armes:
 Un Canon-Laser
Ordinateur de visée: [2D]
Dommages: [4D]
Ecrans: [pas d'écrans de combat]

Le Faucon Millenium

«Vous n'avez jamais entendu parler du Faucon Millenium?»

«Pourquoi? J'aurais dû?»

Yan Solo et Ben Kenobi

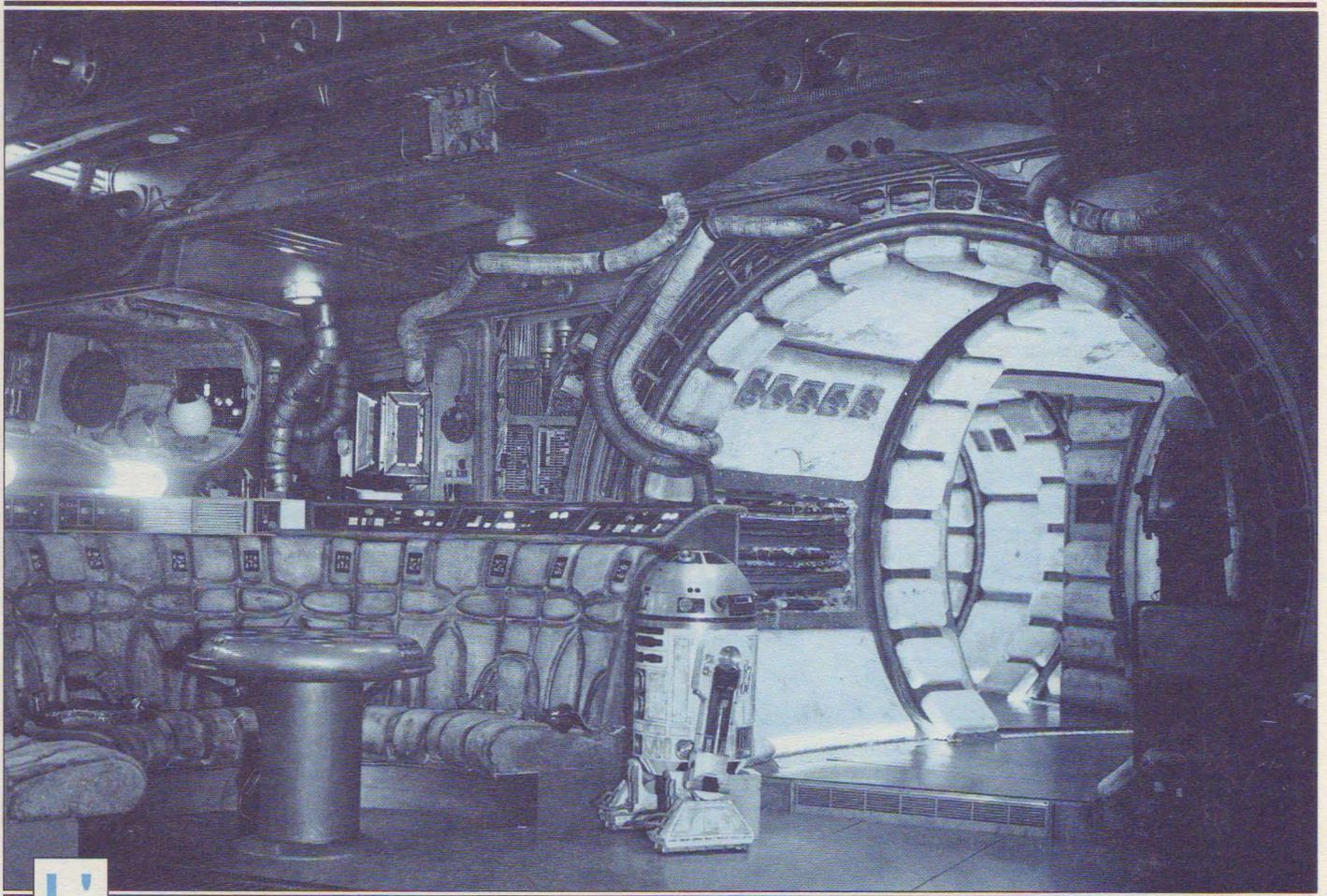
Le *Faucon Millenium* ressemble à un simple vaisseau de transport léger cabossé et périmé. Certains prétendent qu'il ne tient en place qu'avec un peu de salive et de ficelle... et ils sont certainement plus proches de la vérité qu'ils ne l'imaginent. Mais le *Faucon* est bien plus qu'il ne paraît au premier regard. Au fil des années, ses propriétaires successifs l'ont sans cesse réparé, reconstruit et modifié avec tout ce qu'ils ont pu se procurer. Ainsi, Yan Solo, son capitaine actuel, a équipé le *Faucon* de tellement de convertisseurs de flux, de turbo-propulseurs de landspeeders et de servo-moteurs de Droids - dont aucun ne respectent plus les spécifications de leurs fabricants - que même son propre navordinateur estime que le vaisseau est incapable de voler. Or, le *Faucon* ne se contente pas de voler, il file!

Alors que l'extérieur de l'appareil n'a subi aucune modification (il n'a même pas été repeint, semble-t-il) depuis sa sortie des chaînes de montage, son intérieur - et notamment tous les appareillages de bord - a été modifié et réaménagé à plusieurs reprises. Cet engin à l'aspect fatigué est littéralement bourré d'ajouts et de modifications, qui n'ont reçu l'aval d'aucune

administration de la galaxie civilisée. Ainsi, le *Faucon* dispose d'un armement largement supérieur à ce qui est légalement autorisé pour un vaisseau civil. Il a plus d'écrans que certains chasseurs stellaires et son rapport poussée/masse dépasse de beaucoup ce que son fabricant d'origine aurait pu croire possible.

Chose étonnante: pour réaliser toutes ces améliorations et ces modifications, il n'a fallu qu'un peu d'ingéniosité, quelques pièces de récupération, ainsi qu'une bonne dose de chance. Pourtant, les réparations - sans parler de l'installation de nouveaux équipements - coûtent généralement très cher, même quand elles sont effectuées par le pilote lui-même. Malgré cela, Solo aime bien bricoler son vaisseau et il n'hésite jamais à utiliser une pièce disponible, si elle peut être adaptée à un appareillage, à un mécanisme ou à un orifice quelconques de son engin.

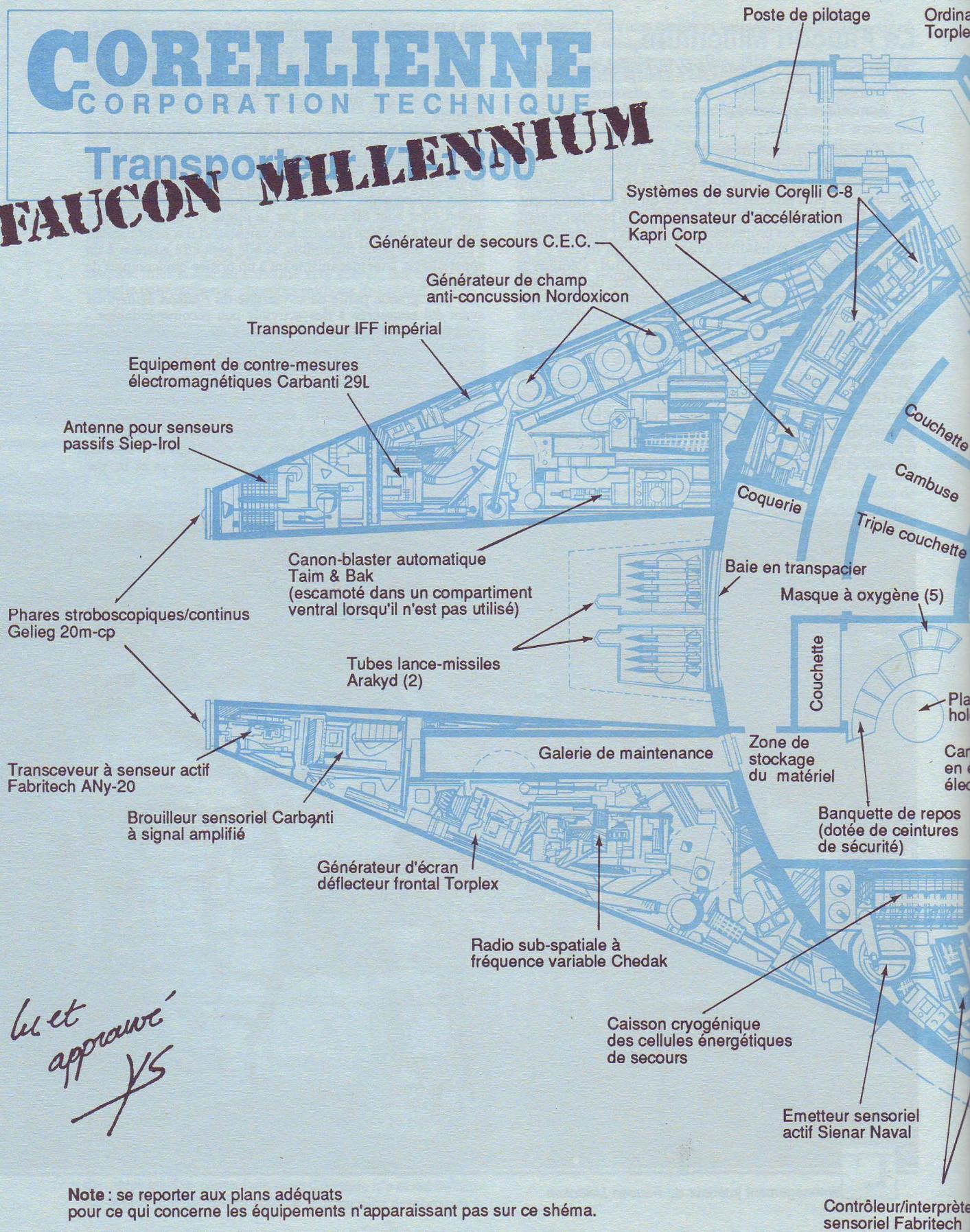
La plus grande partie de la carrière du *Faucon Millenium* ayant été consacrée à des activités peu recommandables - contrebande, franchissement de blocus, etc. - ses propriétaires se sont toujours donnés un mal fou pour qu'il paraisse en bien plus mauvais état qu'il n'est réellement. Sa coque est ainsi toute rouillée, salie, cabossée par les micrométéores et carbonisée par les tirs de lasers. Vu de l'extérieur, on dirait un engin de transport à bout de souffle. Pourtant, cette coque, qui semble prête à lâcher d'un instant à l'autre, est en fait dans un état remarquable. Solo et Chewbacca, son compagnon Wookiee, ont soudé des plaques de blindage récupérées ça et là, par



aménagement intérieur du *Faucon Millenium*

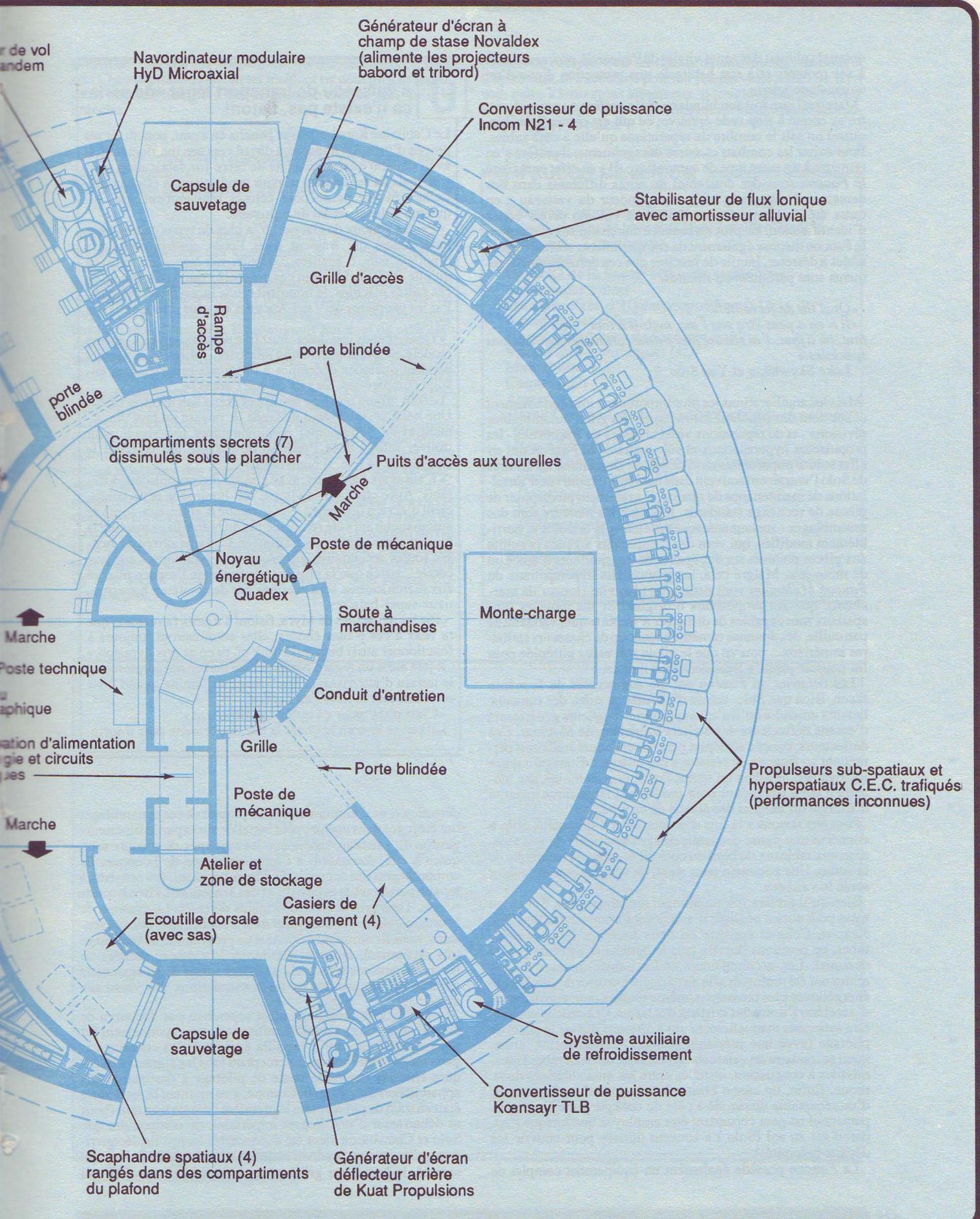
CORELLIENNE CORPORATION TECHNIQUE

Transporteur MILLENNIUM FAUCON



let et approuvé XS

Note : se reporter aux plans adéquats pour ce qui concerne les équipements n'apparaissant pas sur ce schéma.



r de vol
andem

Navordinateur modulaire
HyD Microaxial

Générateur d'écran à
champ de stase Novaldex
(alimente les projecteurs
babord et tribord)

Convertisseur de puissance
Incom N21 - 4

Stabilisateur de flux ionique
avec amortisseur alluvial

Capsule de
sauvetage

Grille d'accès

Rampe
d'accès

porte blindée

porte
blindée

Compartiments secrets (7)
dissimulés sous le plancher

Puits d'accès aux tourelles

Marche

Noyau
énergétique
Quadex

Poste de mécanique

Monte-charge

Soute à
marchandises

Marche

Poste technique

Conduit d'entretien

aphique

Grille

Porte blindée

ation d'alimentation
gie et circuits

Poste de
mécanique

Propulseurs sub-spatiaux et
hyperspatiaux C.E.C. trafiqués
(performances inconnues)

Marche

Atelier et
zone de stockage

Casiers de
rangement (4)

Ecoutille dorsale
(avec sas)

Capsule de
sauvetage

Système auxiliaire
de refroidissement

Convertisseur de puissance
Kœnsayr TLB

Scaphandre spatiaux (4)
rangés dans des compartiments
du plafond

Générateur d'écran
déflecteur arrière
de Kuat Propulsions

dessus la plupart des zones vitales de l'appareil, procurant ainsi à ses moteurs et à son habitacle une protection digne d'un vaisseau de guerre.

Mais quel que soit son blindage, Solo préfère ne pas soumettre sa coque à trop rude épreuve; ce qui est compréhensible, quand on sait le nombre de réparations qu'elle a déjà subies. Pour éviter les combats et autres désagréments, il préfère s'en remettre à un autre type de camouflage. Il a en effet enregistré le *Faucon* sous des douzaines de noms différents dans des centaines d'astropports, et le transpondeur du vaisseau a en outre été programmé pour émettre à volonté divers codes d'identification. En plus de soutes à marchandises classiques, le *Faucon* dispose également de compartiments secrets impossibles à détecter. Inutile de préciser que ces derniers aménagements sont parfaitement illicites.

«*Quel tas de ferraille!*»

«*Il n'en a peut-être pas l'air, mais il a tout ce qu'il faut, où il faut. J'ai réalisé moi-même certaines modifications spéciales.*»

Luke Skywalker et Yan Solo

Mais les améliorations les plus importantes sont certainement celles dont ont bénéficié les moteurs. Au gré d'innombrables révisions - et de réparations aussi urgentes qu'imprévues - les propulseurs hyperspatiaux et sub-spatiaux du *Faucon* ont en effet subi d'importantes modifications. Or, comme les affaires de Solo l'entraînent souvent dans des lieux dépourvus d'installations de maintenance de qualité, il a rarement pu disposer de pièces de rechange standards. Résultat: les moteurs sont des assemblages cauchemardesques d'éléments bricolés et horriblement modifiés, qui vont des composants les plus primitifs aux pièces prélevés sur des épaves de transporteurs d'épave ou de moto-jets. Malgré cela, les propulseurs hyperspatiaux du *Faucon Millennium* vont nettement plus vite (lorsqu'ils marchent), que ses propulseurs d'origine. Et ses moteurs sub-spatiaux sont capables de distancer n'importe quel vaisseau de patrouille, des douanes et même beaucoup de chasseurs stellaires impériaux... pourvu que le pilote soit assez intrépide pour les pousser jusqu'à leurs dernières limites.

Les défenses du *Faucon* ont été augmentées de la même façon. Bien que Solo refuse d'aborder ce sujet, des rumeurs laissent entendre qu'il s'est «approprié» plusieurs générateurs d'écrans déflecteurs des ateliers impériaux de Myomar. Ces déflecteurs, conçus au départ pour les croiseurs stellaires, permettent au *Faucon* de résister à des attaques d'une puissance incroyable... pendant un temps limité tout au moins, ses moteurs n'étant pas prévus pour produire la fantastique quantité d'énergie qu'exigent des écrans de ce type.

Pour des raisons à la fois d'économie et d'efficacité, Solo a connecté une partie des appareillages essentiels de son vaisseau aux tableaux de bord du cockpit et du poste technique de la soute. Une personne peut ainsi, en cas de besoin, piloter seule le vaisseau.

Bien qu'il préfère fuir ou tromper ses adversaires, Solo n'en a pas pour autant négliger d'améliorer l'armement offensif du *Faucon*. Celui-ci consiste en deux tourelles lasers quadritubes, en positions dorsale (sur le dessus) et ventrale (sur le dessous). Les accumulateurs et les transformateurs de ces armes ont été renforcés afin de permettre de tirer des décharges énergétiques plus puissantes, même si cela a pour conséquence d'accélérer l'usure des cristaux des lasers. Ces canons peuvent être actionnés manuellement, ou à distance depuis le poste de pilotage (avec une précision moindre, cependant). L'armement secondaire du vaisseau est composé de deux tubes lance-missiles à concussion, installés entre les «mandibules» de la proue. Enfin, un canon blaster à tir automatique peut jaillir d'un réceptacle dissimulé à côté du cockpit; cette arme anti-personnel ne peut cependant être employée que lorsque l'appareil est au sol (Solo l'a souvent utilisée pour couvrir ses départs précipités).

Le *Faucon* possède également un équipement complet de

Un vaisseau de transport léger «de série» ça n'existe pas, fiston!

Le Capitaine Rars Lefken se pencha en avant, ponctuant ses propos d'un doigt impérieux dirigé vers son interlocuteur. Il avait déjà bu quatre gobelets de bière-foz fabrication maison, mais ils semblaient n'avoir produit aucun effet sur lui. Lefken fit une pause pour écluser bruyamment son cinquième gobelet, avant de reprendre.

«Par les genoux de Garvan! Y'a plus de types de transporteurs légers qui traînent dans l'coin, qu'on corps n'a d'poils... euh, d'écaillés... désolé, ma vue n'est plus ce qu'elle était. Zut! En tout cas, tous ceux qui possèdent un de ces sacrés machins, le bricolent d'une façon ou d'une autre. Par les paupières de Vair! Aucun n'est plus un appareil «de série».

«Tiens, prends une demi-douzaine de transporteurs - même modèle, même année, même fabricant - refile-les seulement pendant quelques décennies à différents propriétaires, ensuite compare-les. Tu sais ce que t'auras?»

Lefken arbora un large sourire et gratta son menton barbu. Une bestiole, qui s'était installée là, poussa un bref piaulement avant de remonter précipitamment son visage pour trouver refuge dans l'épaisse broussaille qui couvrait le sommet de sa tête. Il poursuivit.

«T'auras six vaisseaux, avec chacun des propulseurs différents. Avec chacun une vitesse sub-luminique et un coefficient d'écrans différents. Sur la moitié d'entre-eux, le pilote automatique aura été remplacé par un bidouillage maison; la plupart auront des armes trafiquées. Certains auront de grosses soutes secondaires grotesquement boulonnées sur leur coque... parce que la plus grande partie de l'espace réservé aux marchandises sera occupée par des moteurs hyperspatiaux super-balaises.

«Par les tentacules de Myra, fiston! Tu peux faire tout ce que tu veux à ces p'tites choses, elles continueront toujours à fonctionner aussi bien qu'le jour où tu en as pris livraison.»

Il jeta alors un regard par la vitrine du bar qui surplombait le terrain d'atterrissage. Son visage s'illumina quand il vit son vaisseau: le *Rêves de Lefken*.

«C'est p'tèt' pour ça qu'on les aime tant.»

Lefken se leva en hochant la tête doucement, puis il sortit.

détection et de communication. La plupart de ces appareillages ont été logés dans une coupole installée sur la partie supérieure gauche du vaisseau, tandis que les systèmes de secours sont, quant à eux, dissimulés à l'intérieur même de la coque. Ils comprennent: des senseurs de poursuite au sol, des senseurs à longue portée actifs et passifs, et des senseurs à visée à courte portée. Tous proviennent d'origines diverses. Le système de communication du *Faucon* est moins sophistiqué que ses senseurs, mais il comprend néanmoins un programme de brouillage très performant, qui peut dissimuler le vaisseau derrière un écran de parasites sensoriels de toutes sortes. Il est également capable de bloquer toutes les transmissions des vaisseaux avoisinants.

Le système de brouillage n'est cependant pas dépourvu de défauts. Lors de sa première utilisation, son rayonnement fut tellement puissant qu'il brouilla également les communications internes du *Faucon*, interceptant tous les signaux électriques envoyés depuis le poste de pilotage à destination des appareillages du vaisseau. Comme, à ce moment là, ce dernier était en train de plonger tête la première dans un trou noir (pour se débarrasser d'une frégate impériale), on comprendra que Solo et Chewbacca aient été déconcertés lorsqu'ils découvrirent qu'ils avaient perdu le contrôle de leur appareil. Heureusement, le brouilleur grilla presque immédiatement, ce qui

permet de redresser le *Faucon* avant qu'il ne se consume. Bien que Chewie prétende qu'un tel incident ne peut plus se reproduire aujourd'hui, Solo fait la grimace chaque fois qu'il le branche.

«Vous êtes venus dans cette casserole? Vous êtes plus brave que je ne pensais.»

La Princesse Leia Organa à Yan Solo

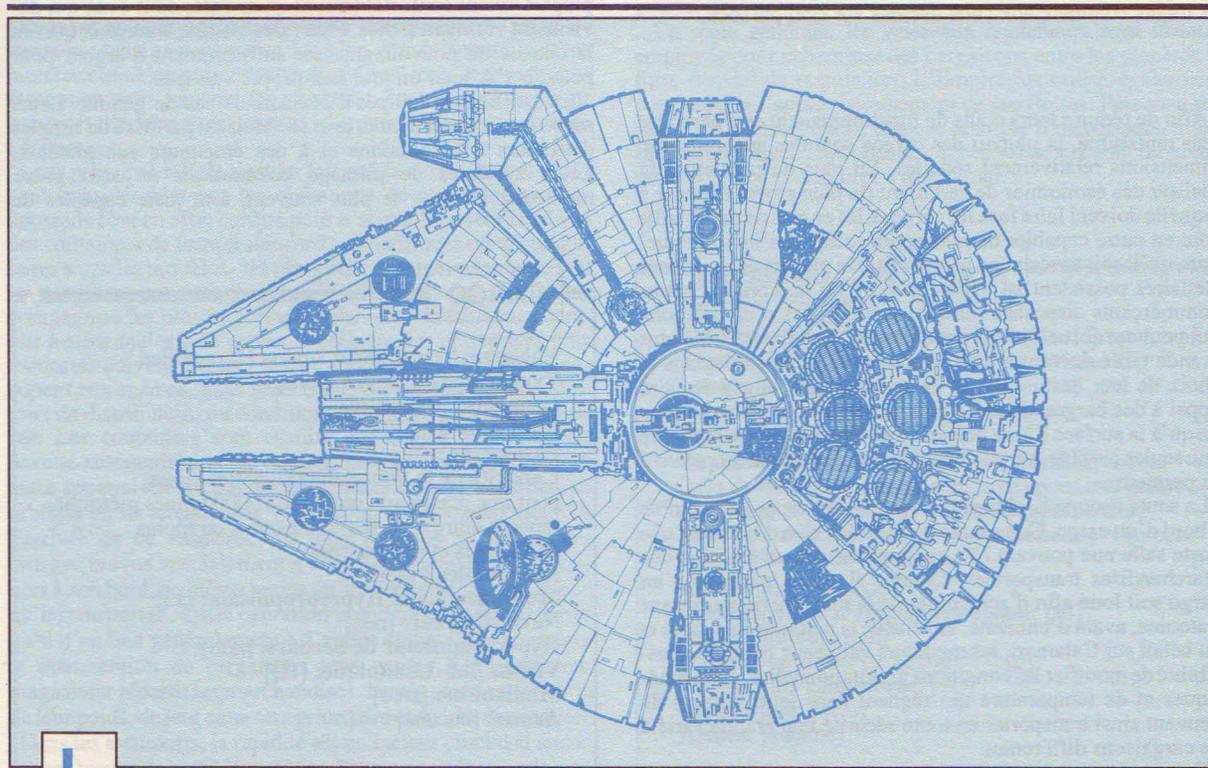
Afin d'être capable de gérer la myriade d'instruments fondus, bricolés et modifiés qui équipent le *Faucon Millenium*, l'ordinateur de bord doit être extrêmement perfectionné et posséder de bonnes facultés d'adaptation. Ce qu'il est, au point de friser la schizophrénie. A l'origine, cet ordinateur était un SuperFlux IV de Hanx-Wargel, mais il a été depuis démonté et remonté plus d'une fois. Il est aujourd'hui doté de trois cerveaux électroniques de Droïds, qui lui servent d'ordinateurs asservis et de mémoires auxiliaires; bien qu'ils coopèrent assez bien en cas d'urgence, ces cerveaux ont souvent une fâcheuse tendance à se chamailler quand ils ne sont pas employés à plein rendement pour des tâches importantes.

Conséquence directe de toutes ces modifications: les pannes représentent un problème chronique pour le *Faucon Millenium*. Quand ce n'est pas le carter de l'inducteur qui surchauffe ou les injecteurs des propulseurs ioniques qui sont faussés, alors l'intégrateur de contrôle hyperspatial a besoin d'un réglage, et ainsi de suite. Il existe peut être dans la galaxie quelques pilotes capables de faire voler le *Faucon*, en dépit de tous les bricolages qu'il a subi, mais bien peu pourraient suivre la cadence démentielle imposée par son entretien. Malgré cela, tous donneraient volontiers leur bras droit pour essayer. Mais ils n'en auront jamais la chance, tant que Solo restera aux commandes.

En fin de compte, sans les talents de mécaniciens de Solo et Chewbacca, le *Faucon* ne pourrait jamais voler. Quoi qu'il en soit, grâce à leurs soins affectueux, il finit toujours par arriver à destination et par surmonter tous les incidents qui se produisent en cours de route!

FAUCON MILLENIUM

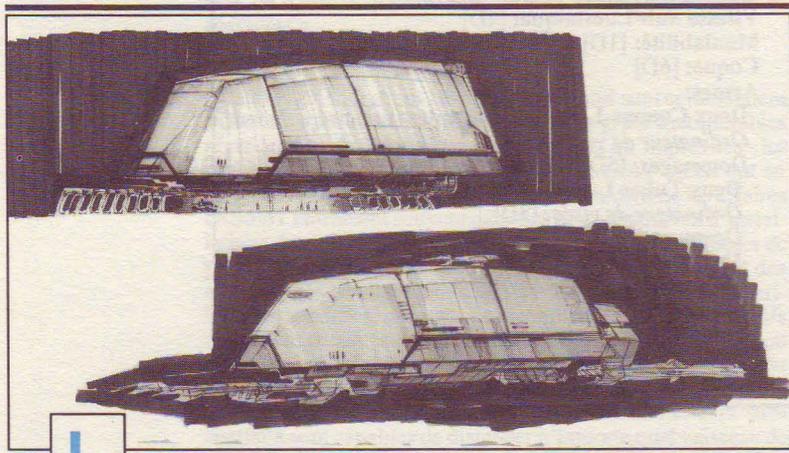
Vaisseau: Faucon Millenium
Type: vaisseau de transport léger corellien modifié
Equipage : 2 (minimum)
Passagers: 6
Capacité de la Soute: 100 tonnes métriques
Autonomie: 2 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x1/2]
Navordinateur: [oui]
Hyperpropulseurs de Secours: [oui]
Vitesse Sub-Luminique: [4D]
Maniabilité: [1D]
Coque: [6D]
Armes:
Deux Canons-Lasers Quadruples (tirent séparément)
Ordinateur de visée: [3D]
Dommages: [6D]
Deux Tubes Lance-Missiles à Concussion (asservis)
Ordinateur de visée: [3D]
Dommages: [9D]
Un Canon-Laser Léger
Ordinateur de visée: [4D]
Dommages: [1D]
Ecrans:
Coefficient: [3D]



e Faucon Millenium

Cargos

Les cargos assurent la plus grande partie des transports de marchandises entre les planètes de la galaxie. Il en existe des milliers de modèles différents fabriqués par des centaines de fabricants, qui, sans cesse, les améliorent et construisent de nouveaux appareils afin de répondre aux exigences de la clientèle galactique. Aux côtés de la multitude de modèles standards en activité, on trouve également de nombreux vaisseaux que leurs propriétaires ont modifiés et personnalisés, afin qu'ils soient plus conformes à leurs besoins particuliers, en changeant leurs trains d'atterrissage, leurs coques, leurs moteurs, leurs commandes ou leurs systèmes de survie. En dépit de cette apparente variété, rien ne ressemble plus à un cargo, qu'un autre cargo; après tout, il n'y a pas trente-six façons de fabriquer ce qui est, essentiellement, une grosse boîte à laquelle a été adapté un propulseur hyperspatial.



Le cargo indépendant *Aris Brace* détient le record de la Guilde Marchande Corellienne des trajets commerciaux sans escales sur cinq parsecs.

Afin de réduire leurs coûts de fonctionnement et d'accroître leur rentabilité, la plupart des cargos sont des appareils aux dimensions relativement réduites. En plus de permettre de réaliser des économies de carburant (la plus grosse dépense à laquelle doivent faire face les cargos), les engins de petite taille sont en outre capables de relier pratiquement n'importe quel port, qu'il soit terrestre ou orbital. Et si la plupart des systèmes stellaires possèdent au moins un port, de nombreux centres commerçants disposent aussi de toutes sortes d'installations qui peuvent accueillir des petits cargos. Les appareils de plus grande taille doivent, quant à eux, être plus sélectifs dans le choix de leur destination et ils sont parfois obligés de faire appel à des barges spatiales pour acheminer leurs cargaisons jusqu'à la surface d'une planète: une dépense supplémentaire que seules les plus grandes compagnies d'affrètement peuvent se permettre.

La soute occupe la plus grande partie de l'espace disponible à bord d'un cargo. Cette soute n'est en fait rien d'autre qu'une vaste salle nue pouvant être compartimentée en fonction des marchandises transportées. Comme il arrive parfois qu'un cargo soit loué afin d'acheminer de la machinerie lourde sur Tatooine, avant d'emmenner ensuite de la détonite en poudre et du bétail sur Calamari, les meilleurs vaisseaux offrent la possibilité de modifier les conditions gravitationnelles, atmosphériques et de température qui règnent dans leurs soutes; ils peuvent ainsi transporter en toute sécurité une grande variété de cargaisons différentes.

Venant en second après la soute - en ce qui concerne la place occupée à bord - il y a les moteurs sub-luminiques et hyperspa-

taux, sans oublier les réservoirs à carburant. S'ils sont puissants, les moteurs des cargos sont aussi relativement lents. Ils ont en effet été surtout conçus afin d'acheminer des marchandises d'un port à un autre et n'ont pas pour vocation de pouvoir semer des vaisseaux de patrouilles. Certains capitaines n'hésitent cependant pas à «gonfler» les propulseurs de leurs cargos, mais ils doivent alors toujours veiller à garder ces modifications secrètes. Car elles sont particulièrement coûteuses et les autorités planétaires les considèrent généralement d'un mauvais oeil. D'ailleurs, ces capitaines les effectuent le plus souvent sans se préoccuper d'obtenir les documents normalement nécessaires; le principal intérêt de disposer de moteurs plus rapides n'est-il pas, après tout, d'éviter certaines complications légales?

Les fabricants de cargos ne consacrent que peu de place aux armes et aux écrans. Ainsi, la majorité de ces vaisseaux ne dispose, au mieux, que d'un armement restreint et font surtout confiance aux patrouilles militaires (et à la chance) pour ce qui concerne leur protection.

Le reste de l'espace disponible à bord est occupé par un petit poste de pilotage, une passerelle de commandement et les quartiers de l'équipage. La plupart de ces vaisseaux n'ont besoin que d'un peu moins de deux douzaines d'hommes d'équipage, et ils n'ont que des aménagements rudimentaires à leur proposer. Or, si les équipages des appareils des compagnies d'affrètement gagnent des salaires décentes, beaucoup de cargos indépendants n'ont rien d'autre à offrir que le gîte et le couvert, plus, éventuellement, le transport gratuit jusqu'à un port se trouvant sur l'itinéraire du vaisseau. Un cargo peut ainsi disposer d'une main d'oeuvre à bon marché, tout en offrant à de nombreux jeunes gens une possibilité unique de se rendre un jour sur un autre monde. Mais ce système implique également que les cargos soient souvent confiés à un personnel peu qualifié.

Par contre, les commandants, les pilotes et les mécaniciens sont généralement compétents, sinon talentueux. Plutôt que de percevoir des salaires importants, les officiers préfèrent souvent toucher un pourcentage sur les bénéfices réalisés. La plupart vivent confortablement, mais rares sont ceux qui deviennent vraiment riches. Plus rares encore, sont ceux qui ont la chance de pouvoir amasser suffisamment d'argent pour pouvoir s'acheter un jour leur propre vaisseau.

Les cargos sont équipés d'ordinateurs bas-de-gamme. Leurs senseurs sont rudimentaires et se réduisent parfois à de simples détecteurs anti-collisions et à des émetteurs sub-spatiaux. Leurs systèmes de pilotage automatique ne sont guère meilleurs; ils sont, le plus souvent, tout juste capables de

CARGO

Vaisseau: Transporteur Action IV corellien
Type: cargo de moyen tonnage
Longueur: 100 mètres
Equipage: 8
Passagers: aucun
Capacité de la Soute: 30000 mètres cubes, pour une masse maximum de 75000 tonnes métriques répartie entre diverses soutes plus ou moins climatisées et pressurisées
Autonomie: 3 mois
Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x3]
Navordinateur: [non]
Hyperpropulseur de Secours: [non]
Vitesse Sub-Luminique: [1D]
Maniabilité: [zéro]
Armes: [aucune]

maintenir un cap prédéterminé et nécessitent un réglage manuel à chaque changement de direction. De plus, comme beaucoup de cargos se contentent généralement de parcourir les routes commerciales principales et de fréquenter les systèmes stellaires les mieux cartographiés, ils sont dépourvus de navordinateurs. (En échange d'une somme négligeable, les Autorités Portuaires peuvent en effet fournir des coordonnées de saut très précises pour les routes les plus empruntées. Les usagers désirant atteindre des destinations lointaines ou inhabituelles doivent, quant à eux, obtenir les informations de navigation qui leur sont nécessaires par leurs propres moyens - à moins qu'ils n'acceptent de payer un supplément conséquent, afin que les Autorités les calculent pour eux.)

En règle générale, les cargos sont extrêmement robustes et fiables. Ils peuvent tenir le coup et continuer à fonctionner, même après avoir subi de nombreux abus et des dommages importants. Evidemment, les modèles les plus anciens et les appareils fatigués réclament sans cesse des réparations, des réglages et des remplacements de pièces. Mais, si un tel travail de maintenance prend du temps, il n'est pas particulièrement onéreux, car ces vaisseaux emploient des pièces et des équipements standards.

De nombreux cargos ont été modifiés ou adaptés afin d'accomplir des tâches spécialisées. Le plus souvent, ils sont alors employés comme remorqueurs, vaisseaux de ravitaillement militaires, stations de recherche, ou pour l'entretien des satellites.

Bien que bon nombre de grands industriels possèdent leur propre flotte de vaisseaux de transport, la majorité des cargos actuellement en service appartiennent à des entrepreneurs privés. Et si certains capitaines ont sous leurs ordres de véritables flottilles de transporteurs spatiaux, chaque cargo appartient généralement à un homme ou à une famille. Comme ces vaisseaux coûtent très chers, beaucoup sont hypothéqués auprès du Réseau Bancaire Galactique ou d'un autre organisme de crédit.

Vaisseaux conteneurs

Souvent appelés également «super transporteurs», les vaisseaux conteneurs sont parmi les plus grands appareils commerciaux que l'on puisse rencontrer. Gros, lents et monstrueusement coûteux, ce sont les vaisseaux les mieux adaptés au transport d'énormes cargaisons au travers des immensités de l'espace.

Leur principal intérêt tient au fait qu'ils simplifient et abrègent considérablement les opérations de manutention. Ces appareils sont en effet conçus pour n'accueillir à leur bord que des containers de format standard - cylindriques ou rectangulaires selon les modèles - les plus petits ayant un volume de 500 mètres cubes, pour une charge utile de 1000 tonnes. (Seules les compagnies les plus importantes peuvent véritablement remplir à elles seules l'un de ces containers; les entreprises plus modestes doivent grouper leurs cargaisons.) Les clients s'occupent eux-mêmes, dans leurs entrepôts ou dans leurs comptoirs de distribution, du conditionnement de leurs marchandises. Les containers sont ensuite embarqués à bord d'une navette automatisée, d'un vaisseau de transport léger ou d'un autre appareil spécialisé, qui les achemine jusqu'à une station orbitale où ils attendent la venue d'un super transporteur. A l'arrivée de ce vaisseau, des tapis roulants et des monte-charges prévus spécialement à cet effet, chargent les containers à son bord, en même temps qu'ils déchargent la cargaison qu'il transportait. Cette opération prend bien moins de temps qu'il n'en faut généralement à d'autres appareils pour assurer la manutention de cargaisons plus petites. Un ordinateur magasinier répartit les marchandises dans la soute en fonction de leur poids, de leur caractère prioritaire et de leur destination.

Dans les astroports, la rapidité est un facteur crucial et aucun contre-temps ne peut être toléré. Si une cargaison arrive en retard à l'embarquement, elle est abandonnée sur place.

G abarits standards des containers de transport

Longueur	Hauteur	Largeur	Volume
10 mètres	10 mètres	10 mètres	1000 mètres cubes
20 mètres	10 mètres	10 mètres	2000 mètres cubes
40 mètres	20 mètres	10 mètres	8000 mètres cubes

Il est pratiquement impossible à l'équipage d'un super transporteur d'ouvrir un container pendant un voyage. Et s'il existe sur le marché des containers équipés de systèmes de survie, de thermostats et de modulateurs de gravité, de nombreux clients préfèrent confier leurs cargaisons fragiles à des vaisseaux plus petits (et comparativement plus onéreux) qui peuvent leur consacrer une attention particulière.

Du fait de leur grande taille, les super transporteurs ne peuvent pas atterrir sur les planètes. Pour le transfert des marchandises, il leur faut recourir aux services de navettes, de barges ou d'autres engins «sol/espace».

Fabriqués par certains des meilleurs chantiers commerciaux de la galaxie, les super transporteurs sont employés comme vaisseaux-amiraux par les plus grandes compagnies d'affrètement de l'Empire. Leurs moteurs puissants, leurs appareillages modernes aux circuits blindés et leurs équipements de secours, font d'eux des modèles de sécurité et de fiabilité. Les compagnies qui en possèdent choisissent leurs équipages - et tout particulièrement leurs officiers - parmi les meilleurs éléments de leurs flottes. Leurs conditions de vie et leurs salaires sont généralement supérieurs à ce que connaissent les équipages de tous les autres types de vaisseaux de transport.

A l'instar de la plupart des autres transporteurs, les vaisseaux conteneurs ne sont ni particulièrement bien armés, ni dotés d'un blindage très épais. Comme ils transportent des marchandises de valeurs, ils sont souvent escortés par des vaisseaux de guerre.

En règle générale, les vaisseaux conteneurs sont surtout employés pour acheminer des cargaisons entre les planètes à forte densité de population. L'Empire les utilise également pour assurer l'approvisionnement de ses flottes. Personne ne sait si l'Alliance Rebelle dispose de super transporteurs, mais cela semble assez improbable, car ces vaisseaux sont relativement coûteux et difficiles à dissimuler.

VAISSEAU CONTENEUR

Vaisseau: Super Transporteur XI de Kuat Propulsions

Type: vaisseau conteneur de grande dimension

Longueur: 840 mètres

Equipage: 100

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 10 millions de mètres cubes (près de 40000 containers standards) pour une masse maximum de 25 millions de tonnes répartie entre 20 soutes, dont certaines sont pressurisées et équipées de modulateurs de température

Autonomie: 500 jours

Multiplicateur d'Hyperpropulsion: [x3]

Navordinateur: [oui]

Hyperpropulseur de Secours: [oui]

Vitesse Sub-Luminique: [1D]

Maniabilité: [zéro]

Armes: [aucune]

Paquebots

Dans l'espace, les passagers constituent souvent la plus rentable des cargaisons. Diplomates, dignitaires, négociants, marchands, hommes d'affaires et scientifiques à sans oublier le courrier privé ou gouvernemental - ont tous besoin de voyager entre les planètes et les systèmes stellaires.

L'usage des hyperpropulseurs s'étant largement répandu et les principales routes spatiales ayant été soigneusement cartographiées, des quantités de gens peuvent aujourd'hui s'offrir des vacances aux quatre coins de l'Empire. Pour faire face à cette demande, des vaisseaux de toutes sortes - du petit appareil intra-système au gigantesque et luxueux paquebot inter-stellaire - parcourent sans relâche les routes de la galaxie.

Les voyages spatiaux sont relativement peu coûteux et ils peuvent permettre de réaliser d'énormes bénéfices, particulièrement le long des itinéraires les plus fréquentés. Ces itinéraires font ainsi l'objet d'une compétition extrêmement féroce, et d'énormes compagnies disposant de véritables flottes de paquebots, tentent de s'attirer les faveurs des voyageurs en cassant les tarifs pratiqués par les capitaines indépendants, ce qui a pour conséquence de réduire un bon nombre d'entre eux au chômage. Pour rester solvable dans ce secteur d'activité, il faut posséder un bon sens des affaires et réussir à prévoir à l'avance où les voyageurs désireront se rendre.

La sécurité du passager, la qualité du service à bord et le respect des horaires dépendent évidemment d'un grand nombre de facteurs, dont le prix du billet n'est pas le moindre. Certains vaisseaux indépendants sont peut-être moins chers, mais rares sont ceux qui offrent des garanties de sécurité et un confort comparables à ceux des luxueux paquebots des grandes compagnies. Ces énormes vaisseaux proposent en effet toutes sortes de distractions et d'agréments à leurs usagers.

Des dizaines de milliers de modèles différents de vaisseaux adaptés au transport de passagers sont actuellement en service dans tout l'Empire. Sans parler de ceux qui sillonnent le Secteur Corporatif et les régions les plus retirées de la galaxie. Officiellement, tous ces appareils observent une réglementation très stricte en matière de sécurité : leurs systèmes de survie doivent pouvoir assurer 120% de leurs besoins normaux; tous leurs appareillages doivent être dotés de systèmes de secours; chaque appareil doit emporter à son bord assez de capsules de sauvetage et de chaloupes pour permettre l'évacuation de tous ses occupants; leurs navigateurs, pilotes, mécaniciens et capitaines doivent tous avoir subi un entraînement intensif et posséder des diplômes officiels; enfin, tous ces engins doivent être pleinement assurés contre les retards et les dommages causés par les pannes mécaniques, les collisions, les blocus impériaux, les pirates ou les «catastrophes naturelles».

Dans la pratique, cependant, les conflits de juridictions, les règlements confus et contradictoires, l'inertie de l'administration des transports, la corruption des fonctionnaires et le laxisme des responsables, permettent à pratiquement n'importe quel type d'appareil de transporter des passagers, pourvu qu'il dispose de sièges anti-accélération en nombre suffisant. Les grandes compagnies qui contrôlent les lignes régulières sont plus enclines que les autres à se conformer aux règlements officiels, mais cela a généralement pour effet de faire monter leurs tarifs.

Réservation des places

Comme il existe un trafic important entre les principales planètes de l'Empire, il est relativement facile de réserver des places pour ces destinations. Ainsi, les passagers peuvent, s'ils le désirent, réserver et payer à l'avance leurs places à bord des vols réguliers. Certaines compagnies proposent d'ailleurs des réductions quand les tickets sont achetés suffisamment tôt. Il est par contre moins facile de trouver des appareils en partance pour des systèmes secondaires ou des régions éloignées. Rares sont en effet les petits vaisseaux de transport de passagers qui

opèrent en dehors de leur secteur d'origine, à moins qu'ils ne soient basés à sa frontière. Les voyageurs peuvent par conséquent être obligés d'attendre pendant des semaines - voire des mois - un vaisseau à destination d'une région reculée. Sinon, il leur reste la possibilité de louer un appareil, ce qui peut se révéler extrêmement onéreux. Quand on se trouve sur une planète «centrale» fortement peuplée, se rendre dans une région lointaine est une opération longue et compliquée; il faut souvent changer de vaisseau en cours de route.

Les autorités planétaires, les gouverneurs de secteurs et le gouvernement impérial soumettent les déplacements interstellaires à un contrôle sévère, notamment dans les régions en proie à des troubles. La plupart des compagnies respectent scrupuleusement les réglementations et les restrictions imposées aux déplacements, car les peines encourues en cas d'infraction sont extrêmement rigoureuses. Bon nombre de propriétaires de petits vaisseaux indépendants accordent d'ailleurs plus d'attention aux consignes de sécurité, que ne le font les grands vaisseaux de ligne, car une simple amende pourrait suffire à les ruiner. Quoi qu'il en soit, une personne douteuse pourra toujours trouver quelqu'un acceptant de prendre le risque de la transporter. Il faudra évidemment y mettre le prix... soit habituellement trois fois le tarif normal!

Bien que des personnes munies de documents falsifiés puissent espérer franchir les contrôles de sécurité des astroports pour embarquer à bord des paquebots stellaires, cette pratique est devenue nettement plus dangereuse depuis que les patrouilles impériales ont pris l'habitude d'arraisonner les vaisseaux en cours de route, afin de les fouiller. De plus en plus souvent, les Rebelles, les dissidents, les criminels et tous ceux qui ne peuvent s'offrir le luxe d'un permis officiel, ont recours, pour leurs déplacements, à des contrebandiers ou à de petits vaisseaux indépendants dont les propriétaires peuvent être corrompus: ce système s'est avéré plus sûr que l'emploi de documents falsifiés.

Petits appareils de transport de passagers

Bien que sa définition exacte varie de secteur en secteur, la catégorie générique «Petit Vaisseau Stellaire, Passagers» (PVSP) englobe tous les appareils équipés d'hyperpropulseurs, d'une longueur inférieure à 100 mètres et qui peuvent accueillir moins de 500 passagers à leur bord. Par conséquent, même les navettes, les cargos aménagés et les superbes yachts privés peuvent tomber dans cette catégorie.

Tous les PVSP possèdent un certificat d'immatriculation planétaire accordé par un Gouverneur Impérial. Cela signifie que chaque vaisseau doit d'abord être enregistré dans un port d'attache situé sur une planète spécifique, avant de pouvoir opérer avec la permission du Gouverneur Impérial qui règne sur ce monde. Le vaisseau verse des impôts à son port d'attache et doit renouveler régulièrement sa licence en payant des taxes d'enregistrement exorbitantes au Bureau des Transports du Gouverneur. De nombreux propriétaires peu scrupuleux n'hésitent cependant pas à enregistrer leur appareil sur plusieurs planètes, de telle sorte que si un port leur demande d'acquitter leurs impôts, ils peuvent toujours prétendre les avoir payés ailleurs.

En outre, certaines planètes proposent des taxes d'enregistrement et des taux d'imposition peu élevés, dans l'espoir de réaliser des bénéfices en amenant un grand nombre de vaisseaux à s'enregistrer chez elles. Il convient de noter que ces planètes sont notoirement laxistes en ce qui concerne l'application des règlements de sécurité... que les passagers en soient avisés!

Les PVSP sont subdivisés en deux catégories: les vaisseaux indépendants et les vaisseaux de ligne. Les lignes régulières qui relient entre elles les planètes les plus importantes d'un secteur sont contrôlées par de grandes compagnies. Ces dernières proposent un service de qualité et des installations acceptables, sinon réellement confortables. En effet, les voyages ne durant généralement que quelques jours - une ou deux se-

Prix des billets

Paquebot de luxe	1000 crédits et plus
Vaisseau de ligne classique	500 crédits
Classe économique	100 crédits
Vaisseau loué	10000 crédits et plus

Multipliez le prix par:

Route très fréquentée	x1
Route fréquentée	x2
Route peu fréquentée	x3
Route inhabituelle	x5
«Vous voulez aller où?»	x?

(vaisseaux loués uniquement)

maines, au plus - les vaisseaux n'offrent pas des conditions de vie et des divertissements extraordinaires. Beaucoup des PVSP proposent cependant à leur clientèle des cabines de première classe, des salons luxueux et des dîners gastronomiques.

La plupart des PVSP indépendants emmènent leurs clients jusqu'à la planète de leur choix. Une fois arrivés à destination, ils embarquent alors de nouveaux passagers. Les conditions de vie et d'accueil à bord varient considérablement d'un vaisseau à l'autre.

De nombreux PVSP sont équipés de quelques écrans déflecteurs, mais rares sont ceux qui sont armés. Ils sont par conséquent vulnérables aux attaques des pirates. Ils ne peuvent alors compter que sur leur vitesse et sur les patrouilles impériales pour assurer leur protection, mais cela ne suffit pas toujours, notamment dans les régions les plus reculées. Il arrive aussi, de temps à autres, que les Rebelles interceptent des vaisseaux de ligne afin de permettre à leurs passagers de rejoindre les rangs de l'Alliance, de s'emparer de communiqués impériaux ou de kidnapper des officiers et des agents de l'Empire. Malgré ces risques, les gouverneurs impériaux répugnent à autoriser l'installation d'armes lourdes sur ces appareils, car il serait alors extrêmement difficile de savoir dans quel but elles sont employées. De plus, armer des vaisseaux privés reviendrait à reconnaître que l'Empire n'est pas capable d'assurer correctement la sécurité de ses citoyens.



D

es paquebots tels que le luxueux Dame de Mindor parcourent les routes de l'espace et proposent à leurs passagers des installations spacieuses, ainsi que tout un éventail de divertissements.

Paquebots de luxe

Ces gigantesques vaisseaux stellaires proposent des installations luxueuses, des voyages agréables dans des conditions exceptionnelles de sécurité, des repas somptueux et des divertissements de très grande qualité... à des tarifs plus élevés que ce que la plupart des gens gagnent durant toute leur vie. Seule une infime partie de la population peut donc s'offrir ne serait-ce qu'une simple croisière à bord d'un paquebot de luxe; mais comme la galaxie compte des trillions d'habitants, les places à bord de ces vaisseaux sont retenues au minimum un an à l'avance.

Paradoxalement, c'est en vertu de considérations purement économiques, que la plupart des grands vaisseaux de transport de passagers sont appelés «paquebots de luxe» (la classification générique «paquebots de luxe» englobe effectivement tous les vaisseaux civils mesurant plus de 100 mètres de long et pouvant accueillir à leur bord plus de 250 passagers). Bien qu'ils soient d'une taille supérieure à celle des petits vaisseaux de ligne, les paquebots de luxe transportent fréquemment moins de passagers qu'eux, tout en proposant des installations spacieuses et toutes sortes de possibilités de divertissement. En outre, comme ils accomplissent généralement des voyages plus longs, ils doivent emporter une bien plus grande quantité de combustible et de vivres. La plupart de ces vaisseaux ne sont en fait que des cargos, ou même de simples coques de Classe-M, qui ont été réaménagés. Dotés d'énormes propulseurs, de systèmes de secours, d'écrans puissants et de nombreuses tourelles lasers, ces appareils permettent d'effectuer des croisières d'agrément le long des routes principales et dans les régions moins fréquentées, dans une relative sécurité. Seuls des engins militaires, ou des vaisseaux pirates remarquablement bien armés, peuvent représenter pour eux une réelle menace.

Bien que les paquebots de luxe se rendent fréquemment dans des régions retirées, ils n'y embarquent et n'y déposent jamais de passagers. Ils ne font cela qu'à leur port d'attache ou aux escales officielles de leur itinéraire. Car non seulement les règlements impériaux sont très stricts à ce sujet, mais rares sont également les ports secondaires qui possèdent des installations pouvant accueillir des vaisseaux de cette taille (ou des voyageurs capables d'acquitter le prix de leurs billets).

PAQUEBOT

Vaisseau: *Dame de Mindor*

Type: paquebot de luxe

Longueur : 310 mètres

Équipage: 117 (12 officiers, 24 hommes d'équipage et 81 stewards)

Passagers: 600 places en cabines

Capacité de la Soute: 1000 mètres cubes

Autonomie: 300 jours

Multiplificateur d'Hyperpropulsion: [x2]

Navordinateur: [oui]

Hyperpropulseur de Secours: [oui]

Maniabilité: [zéro]

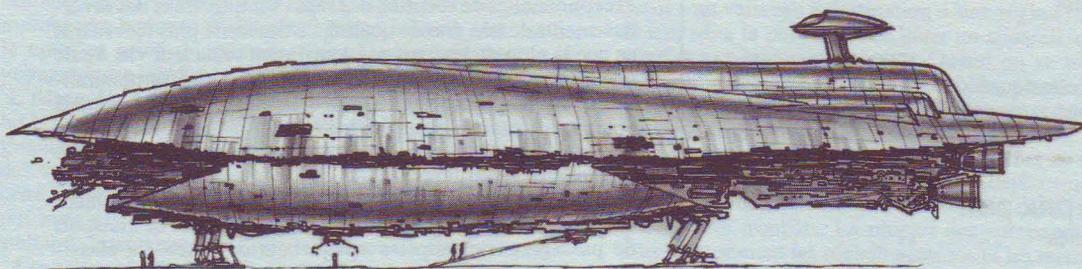
Armes:

Quatre Canons-Lasers Doubles (asservis)

Ordinateur de visée: [1D]

Transporteurs rebelles

Les bases et les flottes de la Rébellion requièrent d'énormes quantités de ravitaillement. Les marchandises les plus nécessaires sont: les vivres, le carburant, les munitions, les armes, les pièces détachées, les machines, les médicaments et toutes sortes de matières premières. En outre, les transporteurs rebelles sont également réquisitionnés pour assurer le transport des troupes, des administrateurs, des techniciens et de leurs familles. Ils



L

Le transporteur rebelle modifié *Souleveur* est hérissé d'antennes sensorielles et d'instruments de navigation.

doivent aussi, en cas d'urgence, permettre d'évacuer rapidement une base. La flotte de transport de la Rébellion est composée d'un assemblage hétéroclite de vaisseaux de toutes sortes et de toutes tailles. Beaucoup de transporteurs rebelles n'étaient au départ que des paquebots; afin d'aménager des soutes et d'installer du matériel de manutention, des mécaniciens ont dû démonter leurs suites de luxe et leurs équipements récréatifs. L'Alliance a acquis la plus grande partie de ses vaisseaux de transport après que leur équipage ait décidé de rejoindre ses forces. De nombreux vaisseaux de ravitaillement proviennent d'ailleurs des rangs même de la Marine Impériale. Quelques appareils ont également été capturés à la suite de combats livrés contre des pirates ou des convois impériaux.

La Rébellion emploie beaucoup de petits cargos et elle les préfère souvent aux vaisseaux de plus grande taille, car peu de ports rebelles sont capables d'accueillir ces derniers. Il est également plus facile et plus rapide de réparer ou de modifier des vaisseaux moins importants et plus anciens.

Malgré une grave et permanente pénurie de vaisseaux de transport, l'Alliance construit rarement des appareils de ce type. Les chantiers navals rebelles se consacrent presque exclusivement à la fabrication de vaisseaux de guerre, car ceux-ci sont pratiquement impossibles à obtenir par d'autres moyens. Quoi qu'il en soit, les équipages de nombreux transporteurs ont considérablement modifié leurs vaisseaux, afin d'accroître leur rayon d'action, leur vitesse de pointe et la capacité de leur soute.

A de rares exceptions près, les transporteurs rebelles sont généralement totalement dépourvus d'armement. Ils doivent faire confiance à leur discrétion et à des escortes de chasseurs pour ce qui concerne leur protection. Cela est dû tout simplement au fait que l'Alliance Rebelle n'a pas les moyens d'armer tous ses appareils. Et puis, de cette façon, aucune arme ne reste inemployée pendant le chargement ou le déchargement d'un vaisseau de transport, ou quand celui-ci est obligé de rester à l'abri.

Beaucoup de transporteurs rebelles disposent néanmoins de contre-mesures sensorielles destinées à dissimuler leur position aux sondes et aux détecteurs impériaux. La plupart sont également équipés d'ordinateurs d'astrogation améliorés et d'écrans déflecteurs, car ils doivent souvent s'aventurer seuls dans des régions inconnues. Les vaisseaux qui ne sont pas dotés d'un tel équipement voyagent, autant que possible, avec des appareils qui en sont munis.

Quelques transporteurs rebelles ont été modifiés afin d'accomplir des missions spéciales. Certains vaisseaux rapides (des vaisseaux de transport légers, le plus souvent) ont ainsi été dotés d'appareillages de vol et de navigation très précis, afin de pouvoir larguer, approvisionner et récupérer des commandos ou des espions. Des vaisseaux-citernes accompagnent parfois aussi des patrouilles de chasseurs à longue portée et ils

ont alors pour mission de les réapprovisionner en carburant et en munitions, augmentant ainsi considérablement leur rayon d'action. D'autres transporteurs ont été transformés en vaisseaux-hôpitaux ou pour accueillir des extra-terrestres qui ont besoin d'un environnement spécial. Certains sont même employés comme cibles pour les entraînements.

E

Embuscade dans le système Laramus

A la suite d'informations communiquées par ses espions, l'Alliance décida un jour de tendre une embuscade à un convoi impérial bien défendu dans le système Laramus. Le croiseur rebelle *Visseon II* sortit le premier de l'hyperespace et se lança immédiatement à l'attaque du convoi. Ce dernier se scinda alors en deux groupes qui accélérèrent afin d'échapper à l'attraction de Laramus et de pouvoir passer en vitesse-lumière. Le croiseur ne pouvait prendre en chasse qu'un seul de ces groupes, or, quelques minutes plus tard, celui-ci se divisa encore, contraignant le vaisseau rebelle à ne poursuivre qu'une petite partie du convoi. Profitant de cela, les autres transporteurs se regroupèrent, avant de s'éloigner à toute allure. Tous les appareils d'escorte convergèrent alors sur le croiseur pour le détruire, persuadés que le reste du convoi ne risquait désormais plus rien.

C'est à cet instant précis qu'une escadrille composée de chasseurs Ailes-X et de quelques navettes jaillit hors de l'hyperespace, juste devant le convoi sans protection. Tandis que les appareils impériaux échangeaient des tirs avec le *Visseon II*, les Ailes-X firent exploser un transporteur, avant d'ordonner aux autres de couper leurs moteurs et de se préparer à l'abordage.

Sous la protection des canons des Ailes-X, les navettes rebelles se glissèrent le long des flancs des transporteurs et des commandos s'emparèrent de ces derniers. Réalisant soudain ce qui était en train de se produire, les escorteurs impériaux abandonnèrent le combat avec le *Visseon II* - avant même de lui avoir infligé le moindre dommage - et foncèrent en direction des transporteurs. Ils furent interceptés et retardés par les Ailes-X, de telle sorte que les vaisseaux de transport purent passer en vitesse-lumière, chacun prenant une destination différente. Pris en tenaille entre le *Visseon II* et des chasseurs rebelles et n'ayant plus de convoi à protéger, les escorteurs rompirent le combat et c'est ainsi que la bataille se termina. Bilan de l'opération: la Rébellion captura 14 transporteurs avec toute leur cargaison, sans subir la moindre perte.

C

hapitre cinq

Droïds

Les Droïds sont des automates conçus afin d'être des assistants ou des serveurs, ou pour s'occuper de tâches considérées comme trop dangereuses ou trop triviales pour qu'elles soient confiées à des êtres vivants. Certains ont été faits à l'image de leurs créateurs, tandis que d'autres ont été façonnés exclusivement en vue d'un travail ou d'un environnement particulier. Robots très perfectionnés, les Droïds disposent d'une intelligence et d'une personnalité artificielles destinées à faciliter l'accomplissement de leurs fonctions. Certains sont amicaux et extrovertis, d'autres brutaux et antipathiques. Beaucoup d'entre eux sont capables de progresser et d'évoluer par eux même, à moins, évidemment, qu'ils ne soient reprogrammés entretemps.

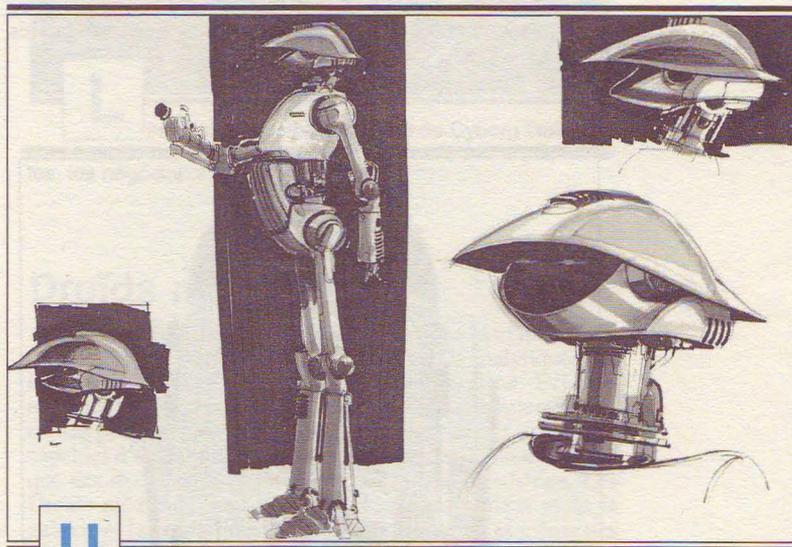
S'ils sont programmés et équipés pour cela, les Droïds sont capables de fonctionner dans des environnements hostiles. Le vide absolu, les lieux soumis à des températures extrêmes ou les profondeurs des océans, ne sont que quelques exemples de lieux où ils travaillent fréquemment. La peau métallique dont sont dotés même les modèles domestiques les plus courants, peut résister aux conditions les plus rudes et protéger ainsi leurs délicats circuits internes.

Certains Droïds, notamment ceux de protocole, sont doués de parole et peuvent communiquer directement avec des êtres vivants. D'autres peuvent se connecter aux interfaces des ordinateurs et transmettre ainsi des informations à leurs maîtres par l'intermédiaire de leurs écrans. La plupart des autres modèles et leurs dérivés possèdent, quant à eux, un langage qui leur est propre - composé le plus souvent de bip-bips et de sifflements électroniques - leur permettant de communiquer entre eux. Tous les Droïds sont cependant programmés pour comprendre au moins un langage non-mécanique, qui est généralement celui de leur maître. Certains connaissent même des millions de dialectes, en fonction du domaine de compétence et de la fonction première qui leur ont été assignés. Quelques rares personnes ont appris à comprendre le langage de base des Droïds après avoir côtoyé pendant longtemps les mêmes modèles.

Une cellule énergétique, qui doit être rechargée périodiquement, est incorporée à chaque Droïd et fournit l'énergie nécessaire à son fonctionnement. Certaines de ces cellules peuvent fonctionner en continu pendant des périodes plus longues - dont la durée varie en fonction de leur taille, de leur prix et de leurs performances propres - mais la plupart doivent être rechargées tous les mois. Lorsque les circonstances le permettent, certains Droïds se déconnectent parfois volontairement afin d'économiser leurs ressources énergétiques. En ces occasions, ils peuvent même éventuellement procéder à des réparations internes.

Les Droïds sont classés en fonction de leur programmation. Ceux qui sont spécialisés en physique, en mathématique ou en sciences médicales sont ainsi appelés Droïds de première classe. Les compétences en mécanique et en technique sont considérées de seconde classe. Les Droïds de troisième classe, quant à eux, ont reçu une formation en sciences sociales et se consacrent à des tâches telles que la traduction, le protocole, la

vérification des papiers d'identité, l'enseignement et la diplomatie. Les robots militaires et de sécurité appartiennent à la quatrième classe. Enfin, ceux de cinquième classe s'acquittent de tâches subalternes pour lesquelles l'intelligence n'est pas un facteur déterminant: travail dans les mines, renflouement de vaisseaux, transport et assainissement. Mais quelles que soient les catégories auxquelles ils appartiennent, les Droïds possèdent tous certaines aptitudes de base en commun. Ils peuvent ainsi se déplacer de façon autonome, percevoir leur environnement grâce à des senseurs, effectuer des raisonnements logiques, manipuler des objets et communiquer d'une façon ou d'une autre.



Un Droïd de troisième classe affecté au contrôle des papiers dans un astroport.

Droïds astromecs

Les Droïds astromecs sont des robots perfectionnés capables de réparer des ordinateurs, d'exploiter des fichiers informatiques et d'assurer la maintenance des vaisseaux stellaires. Ils peuvent travailler dans des environnements hostiles, tels que le vide spatial. Petits, trapus, et le plus souvent de forme cylindrique, ils sont dotés de trois «jambes» à roulettes, dont une rétractable employée pour les déplacements sur les terrains accidentés.

Les Droïds astromecs se connectent en principe à l'ordinateur de bord des vaisseaux civils et commerciaux. Ils peuvent alors contrôler en permanence le fonctionnement des appareils,

accomplir de leur propre chef les réparations qui s'imposent et augmenter les performances du vaisseau, notamment en ce qui concerne la navigation et le pilotage. Leurs circuits intellectuels complexes leur permettent de vérifier les informations techniques en temps réel, afin de pouvoir dépister et corriger toute erreur éventuelle.

Beaucoup de chasseurs stellaires monoplaces et biplaces sont dotés d'une alvéole dans laquelle ces robots peuvent prendre place. Le Droid est alors littéralement «fiché» dans le vaisseau et fait ainsi partie intégrante de son système de contrôle informatisé. Mais il serait faux de croire qu'il n'est qu'une simple extension de mémoire.

La célèbre unité R2 fabriquée par Industrial Automaton est ainsi capable de gérer tous les appareillages et les relais sensoriels d'un vaisseau, triant et évaluant des millions de bits d'information, afin de ne transmettre au pilote que les données les plus importantes. Leurs puissants ordinateurs internes Intellex IV sont capables d'accomplir plus de 10000 opérations à la seconde. Ils communiquent avec le pilote par l'intermédiaire de petits écrans intégrés au tableau de bord ou du système de projection holographique du vaisseau.

Le Droid peut avoir accès à tous les appareillages mécaniques et informatiques du vaisseau, ce qui lui permet éventuellement de détourner un signal ou de vérifier un circuit. Ses mémoires contiennent des cartes de navigation, des coordonnées hyperspatiales, des tactiques de combat et des manoeuvres d'évitement. Cette petite merveille peut enregistrer jusqu'à 10 sauts hyperspatiaux pré-programmés. Capable d'augmenter les performances du vaisseau et de son pilote, il équivaut presque à un co-pilote. Les astromecs disposent en outre de toutes sortes d'instruments leur permettant d'effectuer des réparations en vol. Beaucoup d'entre eux sont également capables de prendre les commandes, si le pilote est blessé ou s'il a besoin d'un peu de repos. En cas d'urgence, les astromecs peuvent être éjectés

de leur alvéole grâce à système spécialement prévu à cet effet. Ils peuvent alors subsister dans le vide spatial pendant une durée illimitée.

Les Droids astromecs sont équipés de toutes sortes d'instruments spécialisés. Leur éventail de senseurs comprend des récepteurs infrarouges, des récepteurs photo-électriques, des capteurs d'énergie, des récepteurs audio et des détecteurs de chaleur et de mouvement. Certains modèles sont également dotés de détecteurs de formes de vie; leurs ordinateurs sont en effet assez puissants pour pouvoir analyser des données afin de déterminer le nombre et la taille des formes de vie des alentours, ou pour chercher une créature particulière dans une zone donnée. La plupart des Droids disposent aussi de projecteurs holographiques, de prises entrée/sortie, d'extincteurs et d'outils divers. Le R2, par exemple, est un vrai petit bricoleur accompli, il possède en effet: un poste de soudure, un aiguillon à électro-chocs, une scie circulaire, un scalpel laser, des phares puissants et des pinces de manipulation.

DROID ASTROMECC

Modèle: Droid Astromec R2 d'Industrial Automaton

Taille: 1 mètre

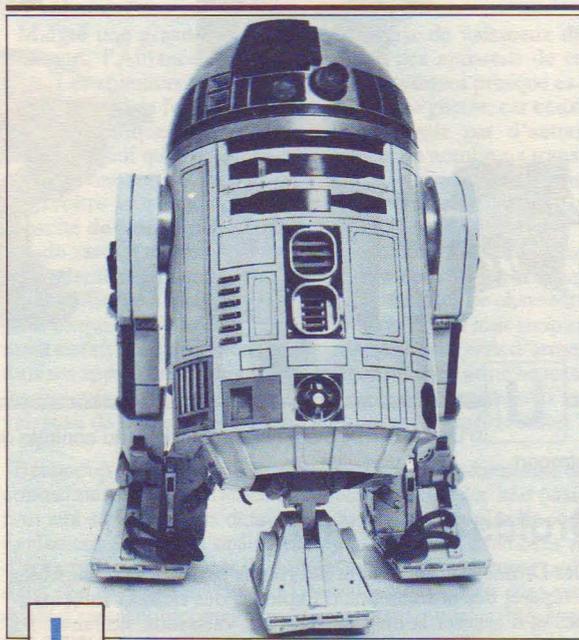
Compétences:

Programmation et Réparation d'Ordinateur: [7D]

Réparation de Vaisseau: [7D]

Équipement:

- Trois jambes à roulettes (dont une rétractable)
- Deux bras escamotables; un est muni d'une grosse pince, l'autre est employé pour les travaux de précision
- Un senseur video télescopique
- Un petit équipement de soudure à l'arc
- Une petite scie circulaire
- Un écran vidéo
- Un projecteur holographique
- Un extincteur d'incendie



Le Droid astromec d'Industrial Automaton dispose d'un éventail complet de logiciels et de fichiers techniques, ce qui le rend indispensable aux pilotes des petits engins spatiaux.

Droids de protocole

Les Droids de protocole sont généralement de forme humanoïde, afin de pouvoir s'intégrer avec le moins de problèmes possibles au sein des sociétés humaines. Leurs principaux champs d'activité concernent l'étiquette et la traduction, ce qui en fait des auxiliaires précieux pour les diplomates, les commerçants et les gouvernants. Les Droids de protocole connaissent toutes sortes de cérémoniaux et de coutumes sociales observées par diverses cultures et races au travers de la galaxie. Ils sont programmés afin d'informer et d'assister leurs maîtres dans le domaine de la bienséance.

Comme il existe un nombre quasi-infini de cultures dans la galaxie, les Droids de protocoles sont indispensables pour maintenir une coexistence pacifique entre les races et les espèces. Ils peuvent, dans ce but, donner des conseils et des suggestions concernant les salutations rituelles, les expressions corporelles, les habitudes alimentaires, les formules de courtoisie et tous les aspects de la vie quotidienne. Le célèbre VerboCerveau AA-1 de SynthéTech qui est monté sur les modèles de protocole de Cybot Galactica, contient, par exemple, des informations relatives aux pratiques de bienséance observées par plusieurs millions d'espèces différentes. Il a en

outre été spécialement conçu afin d'analyser le comportement des extra-terrestres.

L'une des fonctions les plus importantes des robots de protocole est la traduction des langages. S'ils sont dotés d'un nombre suffisant de modules de communication TradLang III, ces Droïds peuvent en effet pratiquer jusqu'à sept millions de langues différentes, y-compris: les dialectes importants, les codes d'identification les plus communément employés, les langages robotiques et les langues mortes des systèmes connus. En faisant un bon usage de leurs circuits et de leur Verbo-Cerveau, les Droïds de protocole peuvent même enregistrer et analyser de nouveaux langages afin d'essayer de définir éventuellement des bases de communication. Pour couronner le tout, lorsqu'ils servent d'interprètes entre deux personnes, leurs programmes de protocole veillent à formuler les phrases en fonction du contexte social et de façon aussi diplomatique que possible.

La plupart des Droïds de protocole sont programmés afin de s'adapter à leurs conditions de travail et ils disposent pour cela de toutes sortes de modules de personnalité. Ces modules leur permettent de copier les manières et les attitudes propres à la race de leur maître, ou adaptées à l'emploi qu'ils occupent. Ainsi, par exemple, les Droïds de protocole impériaux qui ont pour tâche d'interroger les prisonniers, sont dotés de personnalités sévères et antipathiques, alors que les modèles employés sur Alderande savent se plier aux exigences de la vie à la cour du Vice-Roi.

Les VerboCerveaux AA-1 sont peut être les circuits d'intelligence artificielle les plus perfectionnés qui soient et ils doivent être équipés d'inhibiteurs de créativité pour ne pas trop enjoliver les traductions qu'ils effectuent. Ces inhibiteurs limitent également l'aptitude au mensonge des Droïds, sans parvenir, cependant, à les empêcher complètement d'exagérer ou d'être évasifs. Si un Droïd de protocole n'est pas reprogrammé pendant une longue période, il développe généralement une personnalité originale, accroît ses connaissances, gagne en expérience et a des pensées et des opinions qui lui sont propres. Dans ce cas, soit il développe une loyauté extrême envers un maître ou un groupe, soit il devient incontrôlable et cherche sans cesse à s'affranchir des contraintes qu'il subit. Au bout d'un certain temps, les Droïds dont les mémoires n'ont pas été modifiées deviennent parfois des conteurs accomplis, à la différence de ceux qui sortent tout juste des chaînes de montage. De nombreux fabricants conseillent d'ailleurs d'effacer périodiquement leurs mémoires afin d'éviter d'éventuels troubles de la personnalité et de la loyauté.

DROID DE PROTOCOLE

Modèle: Droïd Relationnel Humain-Cyborg

6PO de Cybot Galactica

Taille: 1,70 mètres

Poids: 50 kilogrammes

Compétences:

Langages: [10D]

Cultures: [4D]

Equipement:

- Appareil de communication vocale «parole/son»
- Antenne réceptrice à large bande passante
- VerboCerveau AA-1
- Module de communication TradLang III (permettant de pratiquer jusqu'à sept millions de langages différents)



Les Droïds de protocole 6PO de Cyborg Galactica sont couramment employés comme assistants par les diplomates, les négociants et les gouvernants.

Droïds médicaux

Disposant d'informations sensorielles d'une extrême acuité, de membres articulés et de puissantes facultés analytiques, les Droïds font d'excellents médecins et chirurgiens. Evidemment, les Droïds médicaux exigent une programmation impeccable pour pouvoir opérer en toute sécurité. Ils sont alors capables d'accomplir des tâches hautement spécialisées, telles que des diagnostics physiologiques ou des anesthésies. Les Droïds médicaux sont relativement répandus dans toute la galaxie et la plupart des hôpitaux et cliniques - et même des généralistes en activité - font appel à leurs services à un niveau ou à un autre.

De nombreux Droïds médicaux sont incapables de se mouvoir de façon autonome et les patients doivent être amenés jusqu'à eux. Beaucoup sont reliés à des ordinateurs contenant de vastes connaissances concernant les anatomies humaines et extra-terrestres, les symptômes des maladies, les techniques médicales et les traitements. En analysant les symptômes et en les comparant avec le contenu de leurs énormes banques mémorielles, les Droïds médicaux peuvent ainsi diagnostiquer et traiter rapidement la plupart des maladies connues.

Il est souvent difficile de faire la différence entre un Droïd médical et un ordinateur médical. En fait, beaucoup de Droïds médicaux ont été construits à partir d'ordinateurs auxquels ils servent d'extensions mobiles.

Un grand nombre de Droïds médicaux travaillent en conjonction avec des cuves de régénération qui contribuent à accélérer la guérison. Remplies de bacta - un liquide thérapeutique

spécial - ces cuves peuvent remettre sur pied des patients ayant subis de très graves blessures, en beaucoup moins de temps qu'il n'en faudrait pour que la nature fasse son action... et cela, sans laisser les cicatrices habituelles.

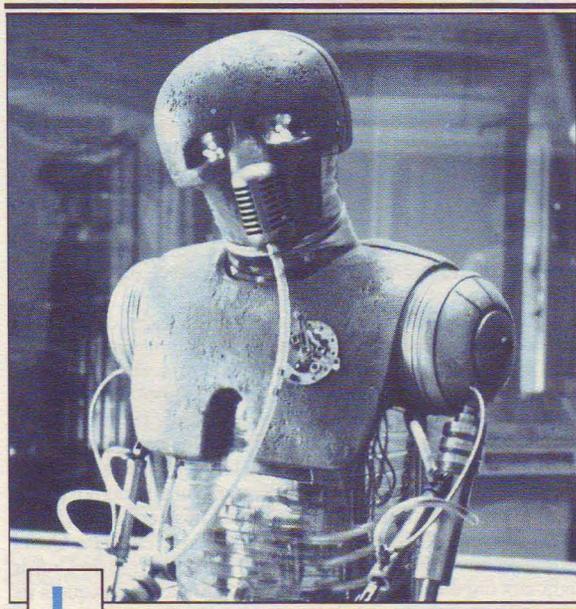
Les Droïds médicaux sont programmés afin d'obéir à des codes d'honneur et de conduite très stricts, qui leur imposent de soigner toutes les blessures et les maladies qui leurs sont présentées. Il est souvent impossible de modifier cet état de fait, sans détruire totalement la matrice comportementale du Droïd.

Les Droïds chirurgiens forment l'élite du corps des Droïds médicaux. Ils sont relativement plus rares que les autres modèles et obéissent à des codes de conduite plus complexes, mais néanmoins similaires. Les Droïds chirurgiens ont en effet d'énormes responsabilités envers leurs patients et peuvent être amenés à se déconnecter - ou même à s'auto-détruire - s'ils n'ont pas la possibilité d'accomplir leur mission dans des conditions normales. A l'instar des autres Droïds, leur loyauté envers leur maître peut se renforcer ou s'affaiblir au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience; avec le temps, beaucoup en viennent ainsi à fonctionner de façon indépendante et sans considération particulière à l'égard de leur propriétaire.

De tous les Droïds médicaux, les Droïds chirurgiens sont les plus doués et les plus souples d'emploi. Ils combinent en effet les compétences et le savoir des Droïds médicaux ordinaires avec des talents supplémentaires en chirurgie. Un bon nombre sont également d'excellents psychologues. Leurs aptitudes et leurs connaissances sont inégalables; dans un bloc opératoire, rares sont en effet les chirurgiens humains ou extra-terrestres capables de rivaliser avec ces spécialistes d'une logique et d'une objectivité absolues.

Droïds médicaux de classe Emdé

Emdé-oh (MD-0): ces Droïds de diagnostic aident les docteurs à identifier les maladies en examinant les patients avec des récepteurs photo-sensibles, des thermomètres, des tensiomètres, des rayons-x, des visualisateurs à résonance magnétique, des émetteurs à ultra-sons, des scanners et d'autres senseurs perfectionnés. Ils interrogent également les malades et analysent le stress détectable dans leur voix et dans leurs attitudes, tout en comparant leurs symptômes avec ceux des affections connues.



Les Droïds chirurgiens de classe Deux-Un-Bé fabriqués par Geentech peuvent même se spécialiser dans les greffes de prothèses bioniques.

Emdé-un (MD-1): ces Droïds laborantins procèdent à des tests spécialisés et de routine, afin d'analyser et d'isoler les bactéries, les germes, les poisons et les microbes. En travaillant en association avec des ordinateurs, ils peuvent concocter des vaccins, des antidotes et des antibiotiques.

Emdé-deux (MD-2): ces Droïds anesthésistes endorment les patients et surveillent leurs fonctions vitales pendant le déroulement des opérations chirurgicales. Lorsque cela s'avère nécessaire, ils peuvent assister les fonctions cardio-vasculaires, respiratoires et nerveuses des opérés. Ils assurent en outre la réanimation de ces derniers, rapidement et en toute sécurité, tout en veillant à limiter le plus possible le choc post-opératoire.

Emdé-trois (MD-3): ces Droïds pharmaciens analysent, préparent et prescrivent les drogues et les médicaments nécessaires pour combattre les maladies et les infections. On en trouve essentiellement dans les pharmacies, mais certains modèles modifiés sont parfois employés par des pourvoyeurs de narcotiques illégaux. Les Forces Impériales utilisent occasionnellement des Droïds pharmaciens afin d'administrer à leurs hommes des drogues ayant pour objectif d'accroître leurs performances, leur loyauté et leur moral... avec des degrés divers de succès.

Emdé-quatre (MD-4): ces Droïds de micro-chirurgie se servent de vibro-scalpels miniaturisés, d'écarteurs flexibles et d'appareils à fibre optique, pour effectuer des opérations chirurgicales délicates. Des servo-moteurs miniaturisés leur confèrent la lenteur et la précision indispensables pour des travaux aussi spécialisés.

Emdé-cinq (MD-5): les Droïds généralistes sont de petits ordinateurs mobiles, qui sont fréquemment employés à bord des vaisseaux spatiaux quand un docteur en chair et en os n'est pas disponible ou reviendrait trop cher. Leur programmation ne peut accepter que les dossiers médicaux d'un nombre limité de créatures, ce qui les rend parfaitement adaptés aux vols de longue durée. Ils peuvent administrer des premiers soins et effectuer des opérations chirurgicales simples. Ils sont un peu considérés comme les «médecins de campagne» de l'espace.

Les Droïds médicaux de classe Emdé d'Industrial Automaton ont remplacé les assistants médicaux de modèle FX, après que les Industries MedTech aient fait faillite, il y a de cela quelques années. On peut néanmoins trouver de robustes FX encore en activité dans de nombreux dispensaires, où ils collaborent souvent avec des modèles Deux-Un-Bé de chez Geentech. Le FX-7 est toujours employé comme assistant par certains chirurgiens humains ou robotisés. Ses membres sophistiqués permettent en effet à ces derniers de bénéficier d'une paire de mains supplémentaire pendant les opérations difficiles.

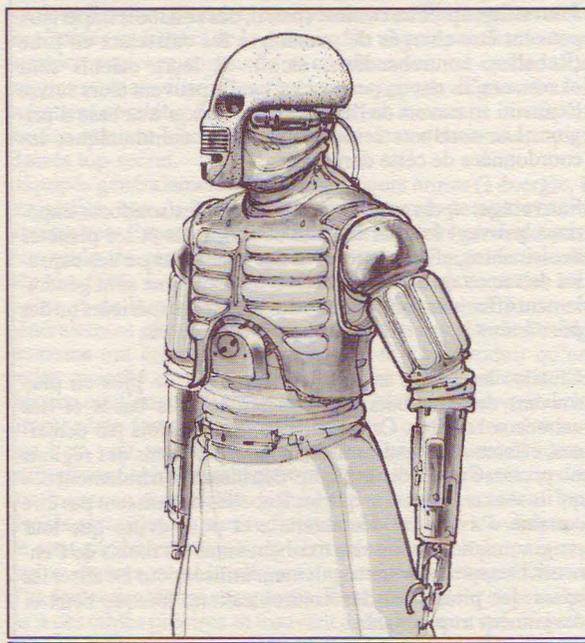
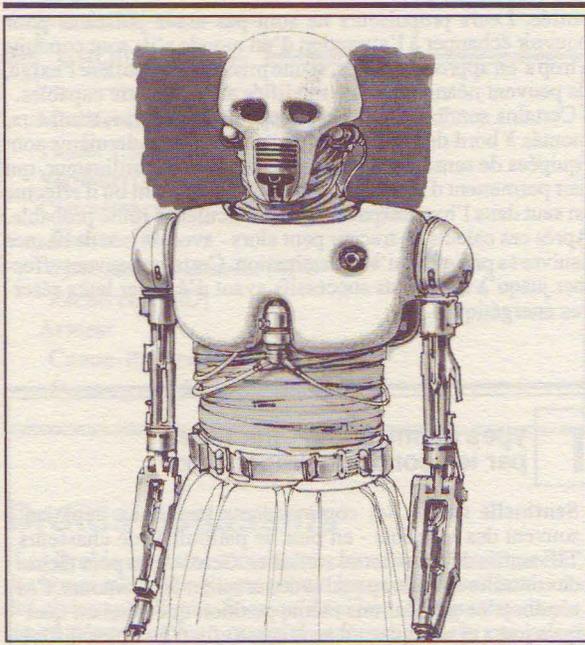
Droïd chirurgicaux de classe Deux-Un-Bé

Le modèle Deux-Un-Bé de Geentech est l'un des plus anciens et des meilleurs Droïds chirurgicaux. Beaucoup ont fonctionné de façon irréprochable pendant des décennies, acquérant progressivement de solides connaissances et un excellent savoir-faire. Leurs exceptionnels talents compensent plus que largement ce qui leur fait défaut en matière d'équipement de pointe.

Ces Droïds de conception rudimentaire font preuve de dons quasi-surnaturels. Tous possèdent des connaissances en médecine générale, mais beaucoup se sont aussi spécialisés dans des domaines tels que la neuro-chirurgie ou l'optométrie.

Les Droïds Deux-Un-Bé peuvent même procéder à des greffes bioniques et remplacer ainsi des organes aussi complexes que des mains, par des prothèses mécaniques connectées directement au système nerveux central du patient.

Comme preuve de leur indéniable utilité, il suffit de voir les efforts déployés par des unités militaires de tous bords pour se procurer ces Droïds. Beaucoup de Deux-Un-Bé indépendants servent d'ailleurs volontairement dans les rangs de l'Alliance Rebelle.



DROID MEDICAL DEUX-UN-BE

Modèle: Droid médical Deux-Un-Bé de Geentech

Taille: 1,50 mètre

Poids: 75 kilogrammes

Compétences:

Médecine: [9D]

Races Extra-Terrestres: [5D]

Équipement:

- Ordinateur de diagnostic médical
- Ordinateur d'analyse
- Divers accessoires chirurgicaux

Droids sondes

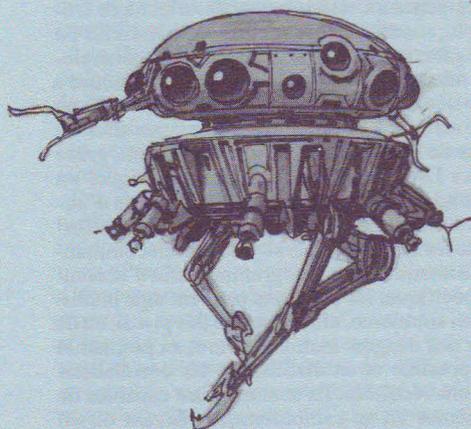
Des sondes et des senseurs télécommandés effectuent fréquemment des explorations dans les régions inaccessibles ou dangereuses de la galaxie, mais leurs facultés sont généralement limitées. Au mieux, ces engins ne peuvent transmettre à leur base d'origine que des constatations superficielles. Ils ne sont pas doués de réflexion et ne peuvent donc pas tirer de conclusions à partir de leurs investigations. Cependant, grâce à la technologie des Droids, on peut désormais fabriquer un nouveau type de sonde. Les Droids sondes intelligents d'aujourd'hui, appelés aussi «sondbots», sont bien plus performants et fiables que les simples relais sensoriels télécommandés d'antan. Même lorsqu'ils sont programmés afin d'accomplir une mission spécifique, les sondbots peuvent agir intelligemment et de façon autonome, afin de suivre des pistes, ou de détecter et d'éviter des dangers inattendus, tout en prenant le moins de risques possible et en établissant des corrélations entre les informations récoltées. Ils sont en outre capables de se protéger eux-mêmes en se camouflant, en fuyant ou en combattant. Bref, les sondbots réagissent à leur environnement et sont capables d'acquiescer de l'expérience.

Ils furent mis au point par les Industries Galalloy, bien avant la Guerre des Clones, afin de faire de la prospection de métaux sur les planètes et les astéroïdes, car le commerce des alliages était alors en pleine expansion. Lorsque la Vieille République s'étendit au delà de ses frontières, les sondbots furent par la suite employés pour inspecter et cartographier les nouveaux systèmes stellaires, les routes spatiales et les sites de colonisation. Aujourd'hui, ils sont surtout employés à des fins militaires par l'Empire. Bien que les missions accomplies par les sondbots reviennent moins chères que celles effectuées par des hommes, le prix de ces engins est tellement prohibitif, que seules les forces Impériales et les plus grandes compagnies peuvent se les offrir. Quelques uns sont cependant encore utilisés à des fins commerciales et scientifiques, essentiellement pour des missions minières ou forestières. On raconte également que certains chasseurs de prime emploient occasionnellement des sondbots. Par contre, l'Alliance Rebelle ne semble pas utiliser des Droids de ce type - et si c'était le cas, leur emploi serait certainement un secret bien gardé.

Il a existé toutes sortes de sondbots dans le passé, mais seuls quelques rares modèles de haut niveau - capables de supporter les rigueurs de l'exploration spatiale et d'accomplir des missions militaires et d'espionnage - sont encore fabriqués aujourd'hui en grandes séries. Ceux-ci sont d'ailleurs généralement modifiés afin d'accomplir des missions spéciales et les sondbots commerciaux se différencient maintenant nettement de leurs homologues militaires. Quoiqu'il en soit, les sondbots sont tous dotés du même équipement de base.

Ainsi, tous disposent d'un large éventail de senseurs leur permettant d'examiner leur environnement. Ces instruments fonctionnent mieux à courte distance, mais des observations à longue portée sont néanmoins possibles. Cet équipement de base peut analyser tous les phénomènes acoustiques, électro magnétiques, cinétiques, sismiques et olfactifs. Les sondbots possèdent généralement aussi des caméras avec zooms, des objectifs à infrarouge, des visualisateurs magnétiques, des radars, des sonars et des compteurs geiger. Qu'ils procèdent à des observations au hasard ou en se concentrant sur une zone précise, une émission d'énergie leur échappe rarement si elle se trouve à portée de leurs senseurs. Ils parviennent même à détecter les signaux de transmission les plus faibles et des mouvements souterrains se produisant à grande profondeur.

Ces Droids ultra-spécialisés analysent toutes les données fournies par leurs senseurs en les comparant avec celles contenues dans leurs mémoires, en quête de détails significatifs ou d'anomalies. Programmés afin d'être d'une insatiable curiosité, ils sont en permanence à la recherche de phénomènes suspects ou inexplicables, et enregistrent toutes les informations qu'ils peuvent récolter. Celles-ci sont analysées ultérieurement, soit par le sondbot lui-même, soit par des ordinateurs plus performants.



La Vipère Arakyd est l'un des meilleurs sondbots de l'Empire. En plus de ses autres qualités, il convient de noter la rapidité avec laquelle son ordinateur de combat réagit et choisit ses cibles, avant de faire feu avec une précision remarquable.

Il existe des sondbots de toutes les formes et de toutes les tailles. Mais les engins standards employés par l'Empire mesurent environ 1,50 mètre de haut, sont de forme sphérique ou arrondie afin d'être moins repérables par les senseurs. Ils disposent également d'un moyen de locomotion autonome et sont dotés de nombreux membres articulés qui accroissent leurs possibilités d'utilisation. Ces multiples membres mécaniques peuvent servir à collecter des échantillons, à amarrer le Droïd, à examiner des objets et à manier des outils ou des instruments divers. Les sondbots se déplacent grâce à des roulettes ou à des répulseurs, selon la mission qui leur a été confiée et l'environnement dans lequel elle se déroule. Pour des missions militaires, ils sont souvent équipés d'armes défensives et offensives, ainsi que d'un petit générateur d'écran.

Les réserves énergétiques des sondbots sont prévues pour des opérations de longue durée et ces Droïds peuvent fonctionner pendant des années sans avoir besoin d'être révisés ou rechargés. La puissance de leur alimentation varie en fonction des modèles, mais la plupart emmagasinent également de l'énergie dans des accumulateurs ou des piles pour le cas où ils en auraient un besoin urgent.

Logés à l'intérieur de capsules, la plupart des sondbots sont largués à partir de vaisseaux opérant depuis les profondeurs de l'espace. Les capsules employées à des fins militaires ont généralement l'aspect de météorites au moment où elles entrent dans l'atmosphère d'une planète. Elles sont utilisées pour des missions ayant un objectif précis et qui ne nécessitent pas le retour du sondbot. Une fois que la capsule s'est écrasée, le Droïd doit se débrouiller seul et accomplir la mission au mieux de ses possibilités. Il transmet alors ses observations et ses conclusions à sa base et doit accomplir les nouveaux ordres qu'il reçoit en retour.

Les sondbots scientifiques et commerciaux continuent généralement à explorer leur planète de destination et à procéder à des tests, tant qu'une équipe de techniciens ne vient pas les relever. Les engins militaires peuvent effectuer des missions du même ordre, mais ils reçoivent le plus souvent l'ordre de s'auto-détruire.

D'autres types de sondbots sont installés à bord de vaisseaux orbitaux, à partir desquels ils remplissent leurs missions. Ces «vaisseaux» ne sont en fait rien de plus que des capsules améliorées, qui retournent à leur base de départ une fois leur travail accompli. Les sondbots orbitaux ne peuvent examiner la surface d'une planète qu'en utilisant des senseurs à longue

portée. Leurs propulseurs ne sont pas assez puissants pour pouvoir échapper à l'attraction d'un monde s'ils sont conduits à trop s'en approcher. Mais, si une mission particulière l'exige, ils peuvent néanmoins être modifiés afin d'en être capables.

Certains sondbots militaires, appelés «traceurs», sont, eux, montés à bord de capsules hyperspatiales. Ces dernières sont équipées de senseurs perfectionnés et d'un navordinateur, qui leur permettent d'étudier un vaisseau au moment où il effectue un saut dans l'hyperespace, afin de calculer sa route probable. Après ces calculs, le traceur peut alors - avec un peu de chance - suivre sa proie jusqu'à sa destination. Certains peuvent effectuer jusqu'à trois sauts successifs avant d'épuiser leurs réserves énergétiques.

T ypes de missions effectuées par les sondbots impériaux

Sentinelles radar: les commandants impériaux déploient souvent des sondbots - en plus de patrouilles de chasseurs TIE autour de leurs flottes stellaires. Ceux-ci ont pour tâches de contrôler le trafic spatial et de surveiller les alentours. Ces sondbots ne gardent une même position que pendant quelques jours et se déplacent sans cesse afin d'être plus difficiles à repérer.

Poursuite: après un combat spatial, des sondbots impériaux peuvent être chargés de poursuivre les vaisseaux en fuite (Rebelles, contrebandiers, etc...). Si leurs calculs sont exacts, et s'ils ont un peu de chance, ils peuvent alors suivre l'ennemi au travers de l'hyperespace, jusqu'à sa base d'origine. Les sondbots reviennent ensuite communiquer les coordonnées de cette dernière.

Sauvetage: après une bataille spatiale, les sondbots impériaux peuvent fouiller la zone des combats et les planètes avoisinantes, afin de retrouver des chaloupes ou des capsules de sauvetage. Des recherches intensives ne sont généralement effectuées que lorsque des officiers supérieurs ou des prisonniers importants sont portés manquants.

Chasse: les forces impériales emploient de plus en plus souvent des sondbots pour rechercher des bases et des vaisseaux rebelles. On les envoie alors, parfois par centaines, effectuer des patrouilles au hasard ou dans des régions suspectes. Ces sondbots s'auto-détruisent généralement dès qu'ils sont repérés, afin que les Rebelles ne puissent pas être certains d'avoir été découverts... et pour éviter que leur programmation secrète ne tombe entre les mains de l'ennemi. Des sondbots sont également utilisés pour localiser les bases des pirates ou des contrebandiers, lorsque ceux-ci deviennent trop gênants.

Toutes les informations transmises par les sondbots sont codées. En effet, les Droïds impériaux opérant dans le secret le plus absolu, leur présence ne doit pas pouvoir être détectée. Et même les sociétés commerciales ont tenu, au cours de ces dernières années, à ce que leurs concurrents ne puissent pas connaître la nature de leurs activités. Des brouilleurs et d'autres appareils appareils de codage rendent leurs communications aussi sûres que possible, à tel point que même les Droïds de protocole ont beaucoup de mal à déchiffrer les codes employés par les sondbots.

Les sondbots commerciaux ne sont généralement pas armés. Les lois impériales interdisent leur utilisation à l'intérieur de l'Empire. La plupart des sondbots impériaux sont, par contre, équipés au moins d'un canon-blaster, d'autres armes pouvant leur être rajoutées en cas de besoin.

DROID SONDE

Modèle: Droïd sonde «Vipère Arakyd»

Taille: 1,50 mètre

Vigueur: [4D]

Compétences:

Blaster: [4D]

Systèmes Planétaires: [4D]

Recherche: [4D]

Armes:

Canon-Blaster

Dommages: [4D+2]

Droïds assassins

Les Droïds assassins sont des machines à tuer intelligentes... des armes automatisées programmées pour chasser et détruire des cibles spécifiques. Bien qu'ils soient illégaux depuis plusieurs décennies, une quantité indéterminée de ces robots meurtriers hante encore de nombreux secteurs galactiques. Les estimations oscillent entre quelques milliers (dans les Territoires de la Bordure Extérieure) et plusieurs millions qui seraient disséminés au travers de la galaxie. On ne sait pas exactement combien sont «en sommeil» et combien suivent encore leur programmation d'origine. Quelques rapports dignes de foi indiquant combien de ces engins furent construits et mis en service existent bien, mais la plupart de ces documents sont classés top-secret.

Equipés généralement d'une ou plusieurs armes (à énergie, à projectiles, etc...), les Droïds assassins sont de redoutables adversaires. Experts en discrétion, ils abattent généralement leur cible du premier coup et leur pourcentage de succès dépasse 90%. Leurs réflexes sont supérieurs à ceux des humains et de la plupart des extra-terrestres, et leur force est généralement plus grande. Des milliers de modèles de Droïds assassins ont été répertoriés. Chacun n'a été produit qu'en petite quantité et n'est adapté qu'à un type particulier de mission ou d'environnement. Les Droïds assassins vont de la simple plate-forme d'armement mobile - comme les «Intrus» que l'on voit souvent dans les holo-films - au robot ultra-perfectionné et intelligent qui opère sans avoir à se soucier des contingences matérielles pendant de longues années. Les Droïds assassins les plus rudimentaires (tels que les «Intrus») ne sont généralement pas de véritables Droïds à proprement parler; ils ne sont ni intelligents, ni capables d'apprendre ou d'exécuter des tâches complexes. Ils ne s'attaquent en principe qu'à des cibles précises se trouvant dans des lieux spécifiques.

Les vrais Droïds assassins localisent leurs cibles, les suivent, réunissent des informations et élaborent des plans «infaillibles». Les plus perfectionnés mènent des enquêtes afin de découvrir l'identité et le lieu de résidence de leurs victimes. Aussi difficiles à détruire qu'à capturer, les véritables Droïds assassins ont l'apparence de Droïds ordinaires, dont ils peuvent assumer la plupart des fonctions. Leurs systèmes défensifs - dont une programmation comportementale leur permettant d'éviter tout problème inutile et d'interpréter les attitudes corporelles - les aident à ne pas se faire repérer.

L'environnement et le terrain au sein desquels il doit travailler, déterminent le moyen de transport dont est équipé chaque Droïd. Les meilleurs Droïds assassins sont cependant souvent dotés de répulseurs qui leur confèrent une vitesse élevée et une grande liberté de mouvement. Les Droïds assassins peuvent avoir n'importe quelle taille: du petit globe de cinquante centimètres de diamètre, au géant articulé capable de rivaliser avec les plus gros Wookiees.

Du temps de la Vieille République, les Droïds assassins furent d'abord conçus afin de retrouver et d'éliminer des cibles spécifiques, telles que des prisonniers évadés ou des criminels dangereux (deux tâches qu'ils accomplissaient d'ailleurs avec beaucoup d'efficacité). Des prototypes ultérieurs - appelés «Droïds de Guerre» - furent également fabriqués afin d'être employés comme gardes ou comme soldats par des gouvernements locaux, des dirigeants planétaires, des nobles et le Secteur Corporatif, dans les régions les plus sauvages de la Bordure Extérieure. Mais il s'est vite avéré qu'ils pouvaient également exceller dans des missions au caractère plus obscur et plus sinistre.

Des seigneurs de la guerre locaux, des petits dictateurs et des caïds de la pègre ont vite vu l'emploi qu'ils pouvaient faire de ces Droïds, afin d'acquérir du pouvoir sans prendre de risques personnels. Bientôt, des Droïds assassins frappèrent de planète en planète, éliminant avec une absolue efficacité des rivaux politiques et des hommes d'affaires concurrents. Personne n'était à l'abri de ces tueurs, personne ne pouvait se prémunir contre leurs activités clandestines.

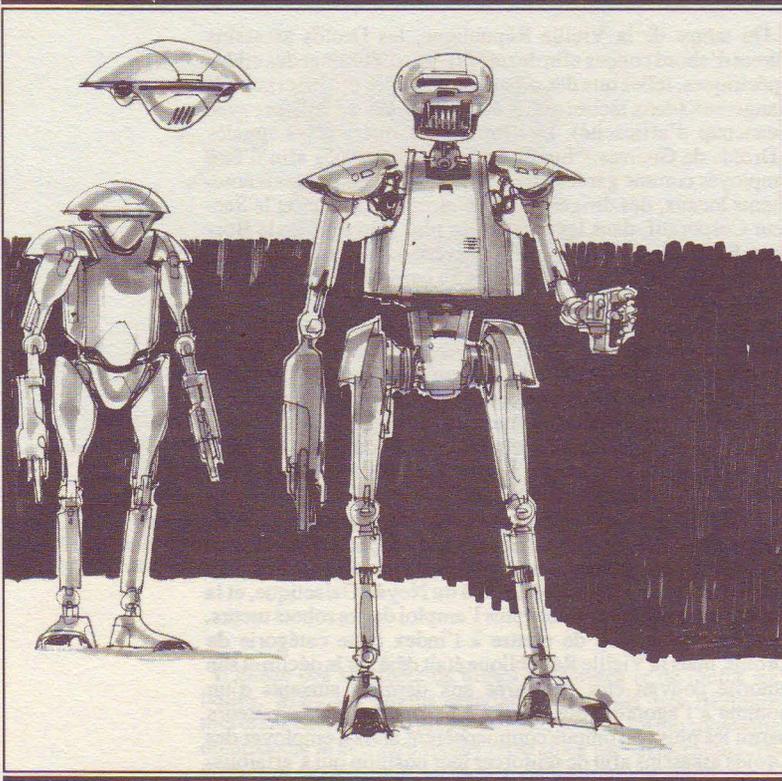
Les Droïds assassins furent alors réprouvés, aussi vite qu'ils étaient devenus populaires. Mais cela n'empêcha pas leur utilisation. La peur devint une chose courante au sein des plus hauts échelons de la société au delà du Noyau Galactique, et la paranoïa encouragea encore plus l'emploi de ces robots tueurs. Le Sénat tenta bien de mettre à l'index cette catégorie de Droïds, mais la Vieille République était déjà sur le déclin et son autorité pouvait être comparée aux derniers sursauts d'un homme à l'agonie. Pour aggraver le tout, certains sénateurs parmi les plus corrompus commencèrent alors à employer des Droïds assassins afin de renforcer leur position qui s'affaiblissait rapidement.

Les erreurs de cibles et les passants innocents blessés ou tués se firent de plus en plus nombreux au cours des derniers jours de la Vieille République. Une puissante opposition se constitua après plusieurs incidents célèbres, au cours desquels des Droïds avaient fait de terribles massacres alors qu'ils étaient encerclés ou pris au piège. Ainsi par exemple, sur Caprioril, un monde habituellement paisible du Noyau, un Droïd anéantit un jour les 20000 spectateurs d'une course de fonceurs. (Il avait décidé que c'était là la meilleure méthode pour éliminer sa cible, le Gouverneur Amel Bakli, qui devait assister à la compétition ce jour-là.)

Les Droïds assassins ne furent cependant interdits qu'après l'avènement de l'Ordre Nouveau, après qu'ils aient été employés contre l'Empire lui-même. Ils se révélèrent en effet capables de s'introduire dans les bases impériales les mieux gardées et même à bord des vaisseaux de la flotte. De nombreux fonctionnaires gouvernementaux particulièrement tyranniques furent ainsi assassinés avant que des mesures (relativement) efficaces ne soient prises. Il est d'ailleurs de notoriété publique, que l'on soupçonne un Droïd assassin d'avoir exécuté l'équipage de la navette *Sark I*, qui s'écrasa sur le palais impérial de Werden et provoqua la mort du Seigneur Torbin, le Grand Inquisiteur.

Malgré cela, beaucoup de Droïds assassins sont encore en liberté. Les tueurs «solitaires» sont les plus répandus et souvent les plus dangereux. Imprévisibles et n'obéissant qu'à eux-mêmes, ils ont interprété d'une façon toute personnelle, et souvent tortueuse, leur programmation initiale.

Certains experts ont émis l'hypothèse que l'hyper-spécialisation des Droïds assassins et leur sens inhabituel du devoir finissaient, au bout d'un moment, par prendre le dessus sur leurs programmations secondaires, jusqu'à dominer entièrement leurs circuits logiques. Leurs modules d'apprentissage commencent alors à ne plus tenir compte que des informations utiles à l'accomplissement de leur mission. Ce phénomène, associé à de puissants modules survie-motivation, peut expliquer pourquoi des Droïds assassins survivent encore, tant d'années après que les humains et les extra-terrestres aient cessé de les employer.



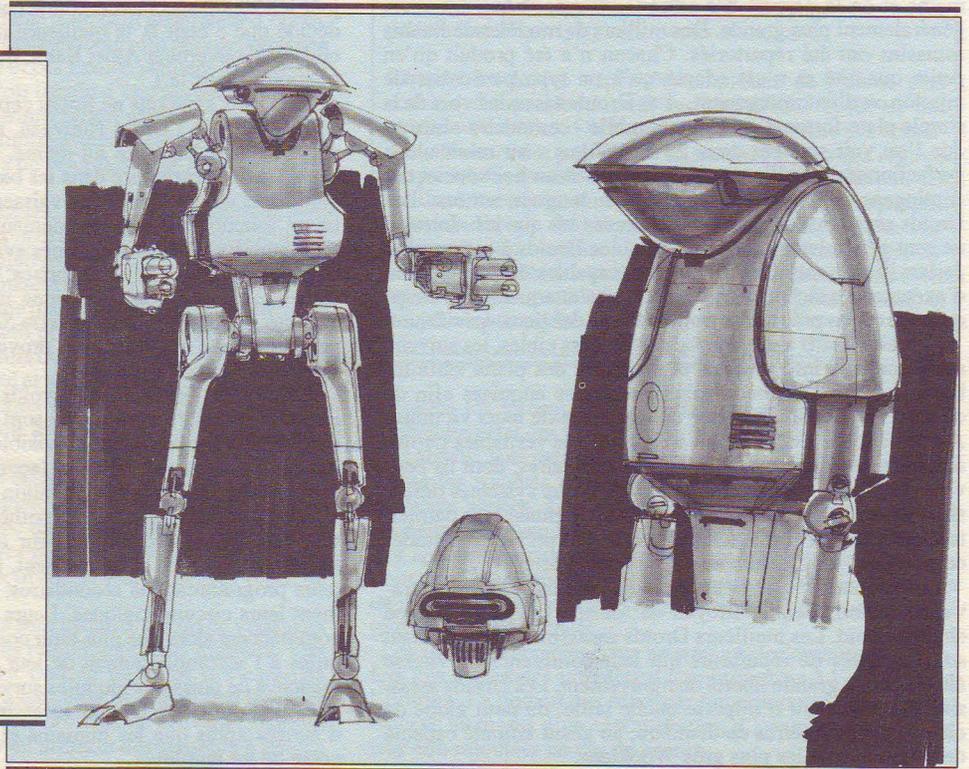
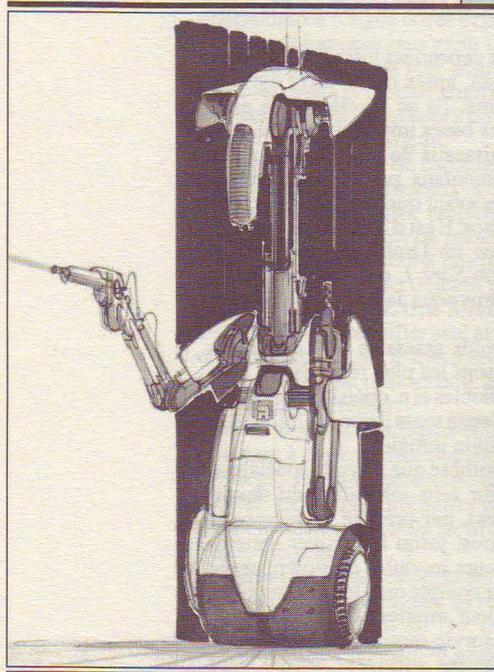
Les Droïds assassins sont des machines à tuer intelligentes, dotées d'un grand pouvoir de destruction. Bien qu'ils soient aujourd'hui illégaux dans toute la galaxie, certains Droïds solitaires continuent à obéir à leur programmation initiale.

La plupart des «solitaires» ont depuis longtemps mené leurs missions d'origine à bien. Ils attendent depuis de nouvelles instructions qui ne viendront jamais. Logiquement, ces Droïds auraient dû se mettre en sommeil. Malheureusement, beaucoup ont refusé de rester inactifs et ils ont alors commencé à se chercher eux-mêmes de nouvelles missions. Certains ont ainsi décidé que leur travail ne serait terminé que s'ils éliminaient tous les membres d'une faction déterminée. D'autres ont même réinterprété leur programmation comme un ordre d'éliminer toute forme de vie. Ces derniers sont évidemment les plus dangereux de tous.

Les Droïds solitaires se sont souvent mis à pourchasser des cibles «alternatives» ou «secondaires», après avoir éliminées celles qui leur avaient été désignées au départ. D'autres ont réinterprété leurs instructions originelles afin de se définir de nouveaux objectifs. Beaucoup, tels des chasseurs de prime indépendants, s'attaquent ainsi aux criminels et aux hors-la-loi, employant généralement des hommes de paille pour dissimuler leur véritable identité. Quelques-uns ont été pris de folie meurtrière et ont commencé à frapper au hasard des personnes n'ayant qu'un rapport lointain avec leurs cibles initiales: même famille, même profession ou même espèce. De tels cas sont rares, mais ils provoquent généralement d'importantes pertes en vies humaines, avant que le Droïd ne soit détruit.

Certains se sont aussi fait une place au sein du crime organisé. Ainsi, les pirates emploient parfois des Droïds assassins pour saboter ou neutraliser des vaisseaux, et de grands criminels, tels que les célèbres Jabba le Hutt et Ploovo-Deux-Contre-Un, sont réputés employer ces machines à toutes sortes de tâches déplaisantes.

On croit également savoir, sans pouvoir cependant en apporter la preuve formelle, que diverses polices emploient également des Droïds assassins, bien que ne les désignant pas comme tels. Ceux-ci sont alors souvent enregistrés comme des Droïds légaux ayant une apparence similaire, tels que des modèles de reconnaissance ou de négociation. Les services des polices locales les appellent généralement «spécialistes en tactiques appliquées», «Droïds de surveillance», «étalonneurs d'armement» ou «Droïds de sécurité autonomes». Bien qu'ils soient employés à des fins honorables - sauvetage d'otages et



opérations anti-terroristes - ils passent souvent outre les procédures officielles, les règlements et les lois, afin d'éliminer des suspects, des fauteurs de trouble ou des adversaires politiques.

Les forces impériales, et tout particulièrement la Division Interne de Protection Rapprochée (DIPR), sont connues pour utiliser des Droïds assassins. Certaines sources prétendent même qu'un tiers des arrestations et des éliminations effectuées secrètement par le DIPR, sont le fait de Droïds assassins, et cela malgré qu'un agent soit toujours présent au moment où elles se produisent. On ignore cependant si l'emploi de ces Droïds par le DIPR résulte d'une autorisation officielle, ou s'ils sont simplement utilisés par des services qui répugnent à se priver de leurs services.

DROID ASSASSIN

Modèle: Eliminator 434 (constructeur inconnu)

Taille: 1,80 mètre

Vigueur: [5D]

Compétences:

Blaster: [5D]

Recherche: [5D]

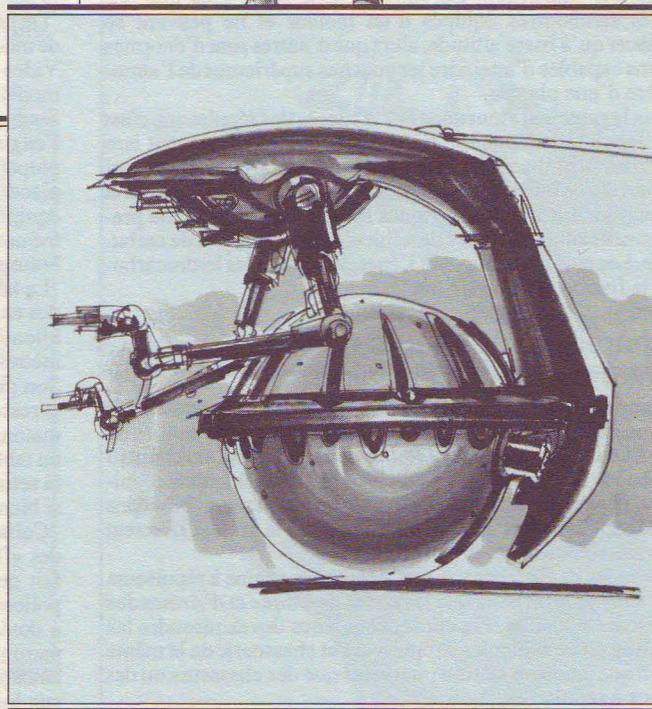
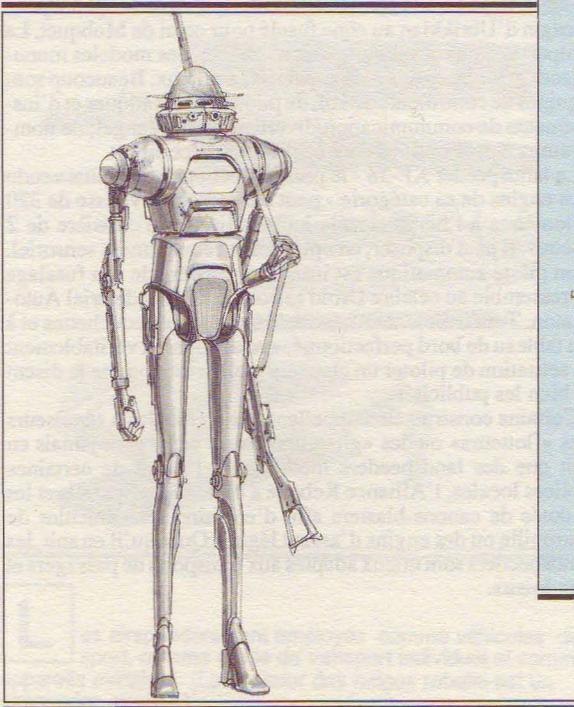
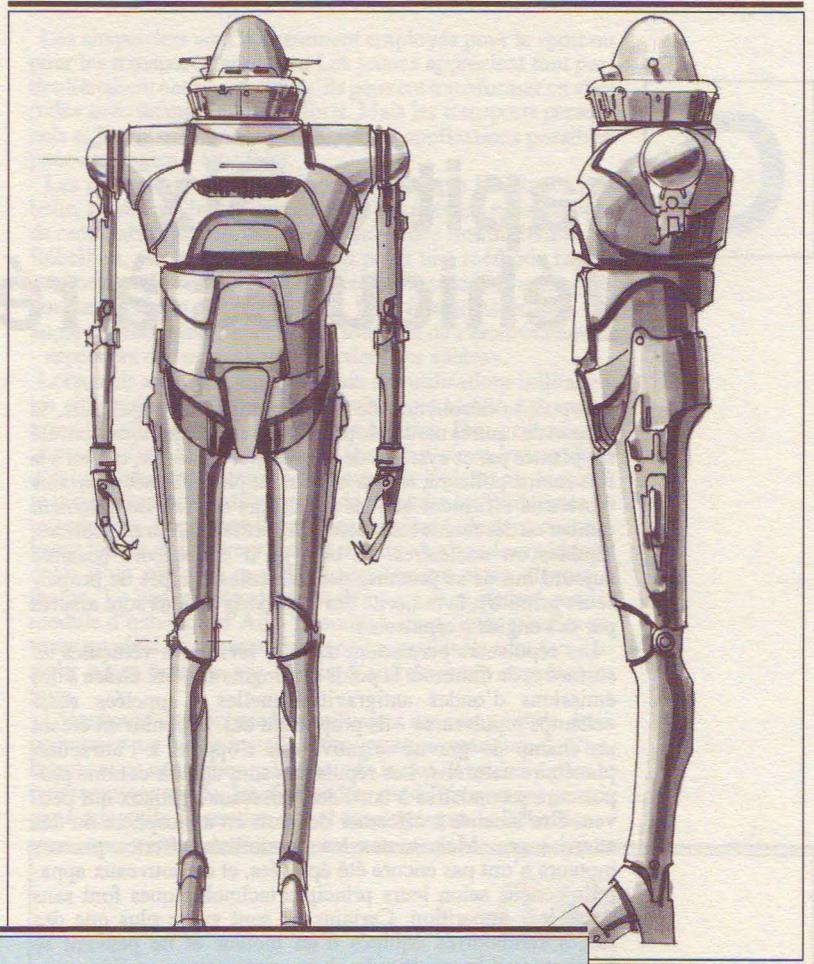
Armes:

Canon-Blaster

Domages: [6D]

Lance-Missile à Concussion

Domages: [7D]



C

haptre Six

Véhicules à répulseurs

Depuis la découverte de la technologie des répulseurs, la plupart des autres modes de propulsion atmosphériques ont été supplantés par ce système de conversion d'énergie, qui est à la fois moins polluant, moins bruyant et plus efficace. Certains fabricants affirment que les répulseurs ont fait littéralement tomber en désuétude les moteurs primitifs à carburants solides, liquides ou nucléaires. Et bien qu'il soit encore possible aujourd'hui de se procurer des véhicules équipés de propulseurs primitifs, la majorité des transports aériens sont assurés par des engins à répulseurs.

Les répulseurs permettent de faire léviter les véhicules de surface et de diminuer le poids des engins aériens. Grâce à des émissions d'ondes antigravitationnelles - appelées aussi «champs répulseurs» - ils propulsent des véhicules en créant un champ de gravité négative qui s'oppose à l'attraction planétaire naturelle. Les répulseurs sont utilisés comme propulseurs secondaires à bord des vaisseaux spatiaux qui peuvent être amenés à effectuer des vols en atmosphère ou des atterrissages. Mais toutes les possibilités offertes par ces moteurs n'ont pas encore été épuisées, et de nouveaux appareils conçus selon leurs principes technologiques font sans cesse leur apparition. Certains ne sont guère plus que des sièges rembourrés équipés d'un moteur et ne peuvent se déplacer qu'à basse altitude, alors que d'autres sont d'énormes engins capables d'atteindre les couches supérieures de l'atmosphère d'une planète.

Mais le principal atout qui a fait le succès des répulseurs, c'est leur faculté d'adaptation. En effet, ces moteurs peuvent être modifiés afin d'accepter toutes sortes de carburants, ce qui permet de les utiliser partout dans la galaxie. Les ressources et les particularités technologiques locales font qu'il existe pratiquement autant de types de véhicules que de sortes de carburants. Les plus courants sont: l'énergie solaire, les hydrocarbures, la fission et la fusion nucléaires.

Appareils à répulseurs contre chasseurs stellaires

Dans *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, lorsqu'un chasseur stellaire évolue dans l'atmosphère d'une planète, ses codes de *Vitesse Sub-Luminique* et de *Maniabilité* correspondent exactement aux codes de *Vitesse* et de *Maniabilité* d'un véhicule à répulseurs. (Les chasseurs sont bien plus rapides et maniables dans le vide spatial, mais la résistance de l'air et la gravité affectent considérablement leurs performances.)

Les codes de *Carrosserie* et d'*Armes* des engins à répulseurs sont à la même échelle que les codes de *Coque* et d'*Armes* des chasseurs stellaires. Par conséquent, vous devez résoudre les combats entre véhicules à répulseurs et chasseurs, de la même façon que ceux qui ne font intervenir que des chasseurs ou des engins à répulseurs.

Appareils à répulseurs et combat anti-personnel

lorsqu'ils attaquent des personnages, les véhicules à répulseurs obéissent aux mêmes règles que les chasseurs stellaires (voir page 65 des règles de *Star Wars: Le Jeu de Rôle*). Cela revient donc à dire que les codes de Dommages des armes du véhicule doivent être doublés lorsqu'il fait feu sur des personnages, que les blasters portatifs ne peuvent pas lui infliger plus d'1D de dommages, etc...

Landspeeders

Le terme «landspeeder» désigne à la base tout véhicule de surface léger qui emploie la propulsion par répulseurs, même si beaucoup utilisent également des turbo-propulseurs pour accroître leur vitesse. Ces appareils flottent approximativement à un mètre du sol et peuvent atteindre des vitesses de l'ordre de 250 kilomètres à l'heure; certains modèles récents sont même encore plus rapides. Les landspeeders constituent le mode de transport planétaire individuel le plus courant.

De nombreux constructeurs en proposent une grande variété de modèles, dont les plus populaires sont le TX-3 «Araignée du Vide» de Moteurs Bepin, le 9000 Z001 d'Ubrikkian, le modèle «De Luxe» de Mobquet et le nouveau XP-38 de Soro Suub. Chacun a une forme différente, qui va de la sphère pour l'engin d'Ubrikkian au cône fuselé pour celui de Mobquet. La plupart des marques fabriquent aussi bien des modèles monoplaces et biplaces, que des appareils familiaux. Beaucoup sont équipés de contrôleurs de vol, de pilotes automatiques et d'instruments de communication/divertissement Wengel; de nombreuses autres options sont également disponibles.

Le landspeeder XP-38 - le plus perfectionné et le plus vendu des engins de sa catégorie - peut atteindre une vitesse de 320 kilomètres à l'heure et vole à une attitude de croisière de 2 mètres. Il peut disposer, en option, d'un équipement sensoriel. Son pilote automatique est installé à l'arrière de son fuselage et ressemble au célèbre Droid astromec R2 d'Industrial Automaton. Tout ces éléments, associé à des sièges couchettes et à un tableau de bord perfectionné, «vous donnent véritablement la sensation de piloter un chasseur stellaire», comme le disent si bien les publicités.

Certains constructeurs appellent leur véhicules à répulseurs des «flotteurs» ou des «glisseurs», mais ce ne sont jamais en fait que des landspeeders modifiés. A l'instar de certaines polices locales, l'Alliance Rebelle a blindé ses appareils et les a dotés de canons-blasters afin d'en faire des véhicules de patrouille ou des engins d'assaut légers. Quoi qu'il en soit, les landspeeders sont mieux adaptés aux transports de passagers et aux loisirs.

LANDSPEEDER

Appareil: véhicule terrestre, landspeeder XP-38 de SoroSuub
Equipage: 1
Passagers: 1
Capacité de la Soute: 10 kilogrammes
Vitesse: [2D]
Maniabilité: [2D]
Carrosserie: [2D]
Armes: [aucune]
Altitude Maximum: 2 mètres

Airspeeders

Les airspeeders sont de petits véhicules à répulseurs de forme triangulaire, qui peuvent atteindre des altitudes supérieures à 250000 mètres et des vitesses de pointe dépassant 900 kilomètres à l'heure. Les modèles les plus appréciés sont fabriqués par Incom: l'Airspeeder T-47 et le T-16 «Skyhopper» (NdT: littéralement «Bondisseur du ciel»).

C'est à leur vitesse de pointe et à leur maniabilité que ces appareils doivent leur succès. Les airspeeders utilisent en effet des ailerons mobiles pour freiner ou changer de direction. Leur forme aérodynamique leur permet en outre d'effectuer des virages sans ralentir, ce qui les rend pratiquement impossibles à suivre avec des senseurs à prédiction de vol.

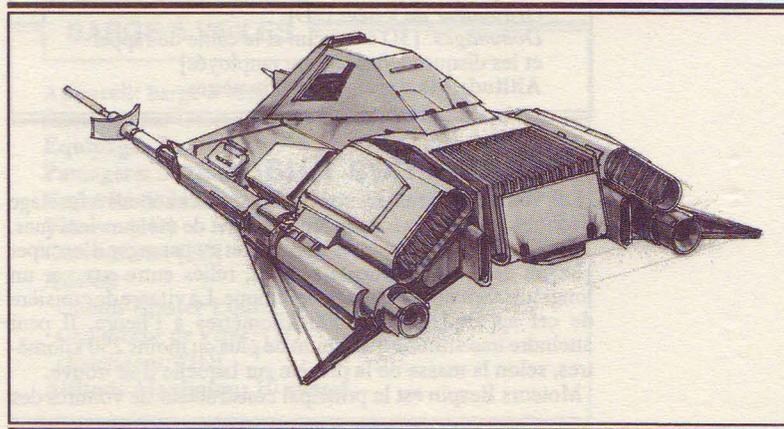
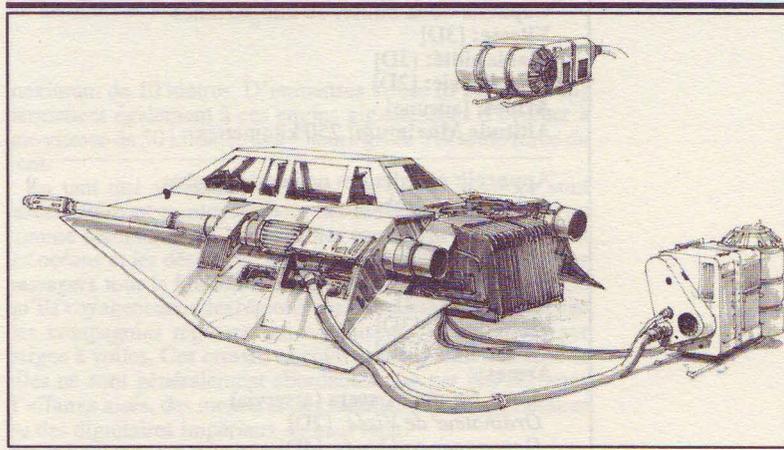
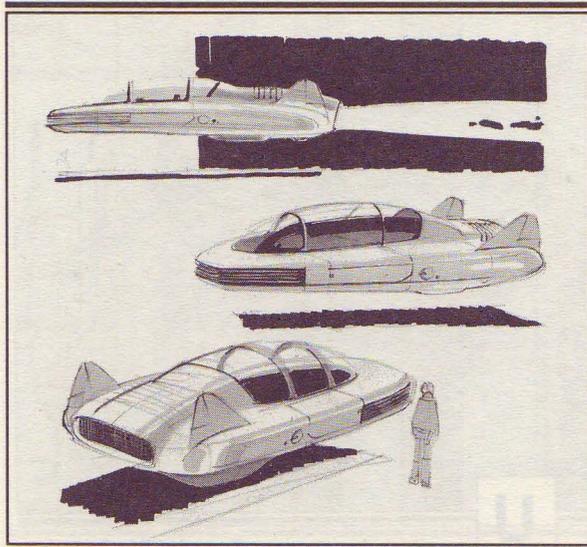
En plus de répulseurs, le T-16 Skyhopper est doté également de boosters ioniques, qui lui permettent d'atteindre des vitesses plus importantes (1200 km/h) et des altitudes plus élevées. De nombreux pilotes de Ailes-X s'entraînent d'ailleurs sur des T-16, à cause des similitudes existant entre ces deux appareils au niveau des commandes, des réactions en vol et du manie-

Les airspeeders sont couramment employés pour le sport ou pour les transports familiaux. Les jeunes apprécient tout particulièrement ces appareils, qu'ils peuvent transformer en «hot rods» avec un minimum d'efforts. Mais les transports personnels et les loisirs ne sont pas les seules applications possibles pour ces engins à tout faire.

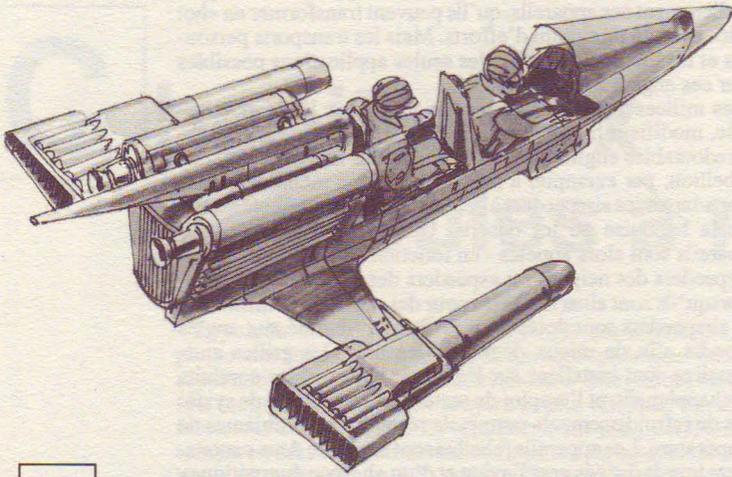
Les milices et les polices locales, ainsi que l'Alliance Rebelle, modifient fréquemment leurs airspeeders pour en faire de redoutables engins armés, destinés à des fins militaires. La Rébellion, par exemple, a mis au point une méthode rapide pour adapter les airspeeders à des environnements hostiles, tels que la banquise ou les déserts. Une fois transformés, ces appareils sont alors appelés - en fonction de l'environnement - «speeders des neiges» ou «speeders des sables».

Lorsqu'ils sont ainsi modifiés pour des utilisations militaires, les airspeeders sont dotés d'un revêtement blindé aux angles arrondis afin de mieux détourner les tirs. Des grilles anti-poussière sont installées sur les entrées d'air et les conduits d'échappement, et l'emploi de matériaux isolants ou de systèmes de refroidissements permet de résoudre les problèmes de température. Les appareils rebelles sont armés de deux canons-lasers lourds dirigés vers l'avant et d'un «harpon énergétique» doté d'un câble de rappel à haute-tension et de disques à fusion. Le cockpit standard est démonté et remplacé par un module d'habitacle d'Aile-Y modifié. Les pilotes rebelles retrouvant ainsi de commandes avec lesquelles ils sont familiarisés, n'ont presque pas besoin d'entraînement supplémentaire.

L'équipage des airspeeders militaires est composé de deux personnes: un pilote installé dans la partie antérieure de l'habitacle et un canonier qui lui tourne le dos. Rapides, agiles et puissamment armés, les airspeeders modifiés sont les principaux appareils de soutien au sol employés par la Rébellion.



Les airspeeders sont employés comme véhicules de sport, comme mode de transport individuel et comme appareils militaires. (Le speeder des neiges rebelle est un airspeeder modifié.)



Airspeeder T-13 d'Incom

AIRSPEDER

Appareil: Airspeeder T-47 d'Incom
Equipage: 1
Passagers: 1
Capacité de la Soute: 10 kilogrammes
Vitesse: [3D]
Maniabilité: [3D]
Carrosserie: [2D]
Armes: [aucune]
Altitude Maximum: 250 kilomètres

Appareil: speeder des neiges de combat de l'Alliance Rebelle
Equipage: 2
Passagers: aucun
Capacité de la Soute: 10 kilogrammes
Vitesse: [3D+2]
Maniabilité: [3D]
Carrosserie: [3D]
Armes:
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée: [2D]
Dommages combinés: [4D]
Harpon Energétique
Ordinateur de Visée: [2D]
Dommages: [3D ou aucun si le câble de rappel et les disques à fusion sont employés]
Altitude Maximum: 175 kilomètres

Voitures des nuages

Les voitures des nuages sont des véhicules aériens à fuselage dédoublé, dotés à la fois de répulseurs et de moteurs ioniques. Leur forme typique permet au pilote et au passager d'occuper chacun des compartiments séparés, reliés entre-eux par un longeron abritant un générateur ionique. La vitesse de croisière de cet appareil est de 1500 kilomètres à l'heure. Il peut atteindre une altitude maximum de plus ou moins 250 kilomètres, selon la masse de la planète sur laquelle il se trouve.

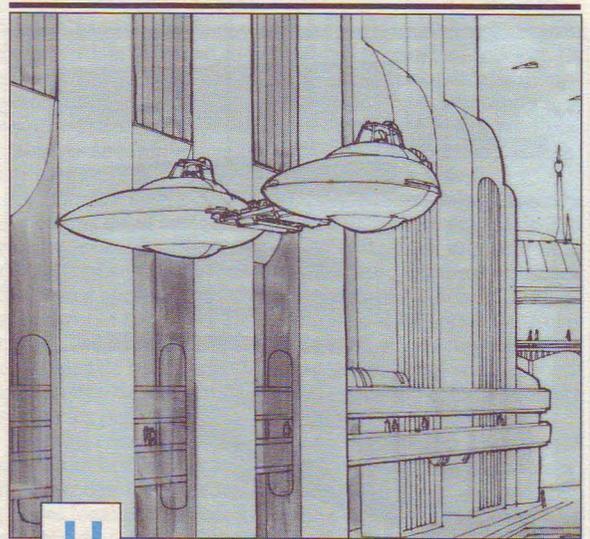
Moteurs Bespín est le principal constructeur de voitures des

nuages. Cette firme propose une gamme complète d'appareils de plaisance, de véhicules personnels, de taxis aériens et de véhicules de patrouille. Les commandes, le maniement et les systèmes de propulsion de ces appareils sont les mêmes que ceux des chasseurs stellaires Ailes-B, mais ces engins ne peuvent pas évoluer dans l'espace. Leur vitesse élevée et leur configuration à fuselage double, font des voitures des nuages d'excellents appareils pour les tâches de surveillance et le contrôle du trafic aérien. Lorsqu'ils sont employés à ces fins, ils sont généralement équipés de deux canons-blasters orientés vers l'avant, un sur chaque fuselage.

Leur petit moteur ionique Quadex Kyromaster est une version miniaturisée de ceux qui équipent les Ailes-B. Comme les propulseurs de ces chasseurs posent souvent des problèmes de surchauffe, les concepteurs de Bespín ont décidé de laisser le moteur des voitures des nuages à l'air libre, afin de lui assurer un meilleur refroidissement.

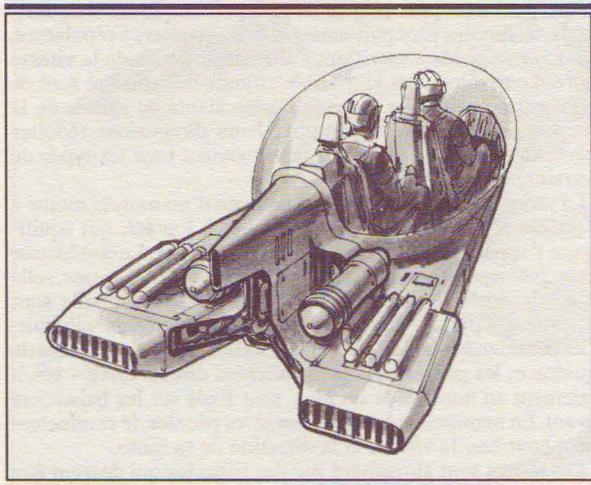
VOITURE DES NUAGES

Appareil: Tempête IV de Moteurs Bespín
voiture des nuages à fuselage double
Equipage: 1
Passagers: 1
Capacité de la Soute: 10 kilogrammes
Vitesse: [3D]
Maniabilité: [2D+2]
Carrosserie: [1D]
Armes: (engins de patrouille uniquement)
Deux Canons-Lasers (asservis)
Ordinateur de Visée: [1D]
Dommages Combinés: [1D+2]
Altitude Maximum: 250 kilomètres

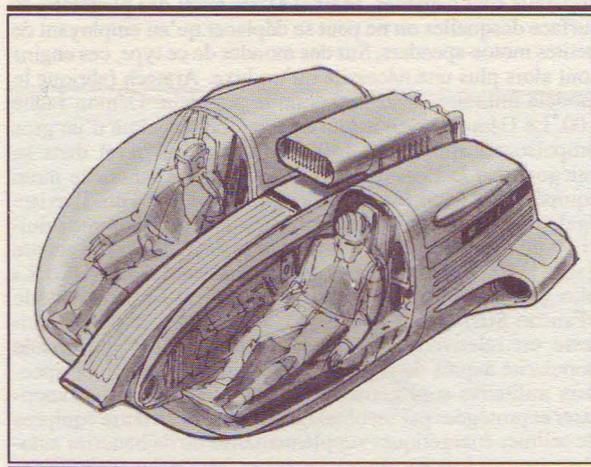


Une voiture des nuages «Tempête IV» à fuselage double de Moteurs Bespín survolant la Cité des Nuages.

De nombreux services de contrôle aérien planétaires emploient des voitures des nuages pour surveiller l'espace aérien et guider les véhicules de grande taille jusqu'aux sites d'atterrissage. Ils s'en servent également pour vérifier l'immatriculation des transporteurs et des cargos au moment de leur arrivée, et s'assurer qu'ils ne transportent pas des marchandises de contrebande ou des Mynocks. Le combat est le seul emploi auquel les voitures des nuages ne sont pas adaptées. Elles sont en effet extrêmement vulnérables aux dommages et volent souvent en éclats lorsqu'elles sont touchées par un tir de blaster ou de laser. Elles ne peuvent en outre pas être dotées de blindages ou d'écrans appropriés, du fait de la faible puissance de leurs moteurs. De plus, leur forme ne permet pas de les équiper d'armes lourdes et de générateurs capables de fournir suffisamment d'énergie pour des batailles de longue haleine.

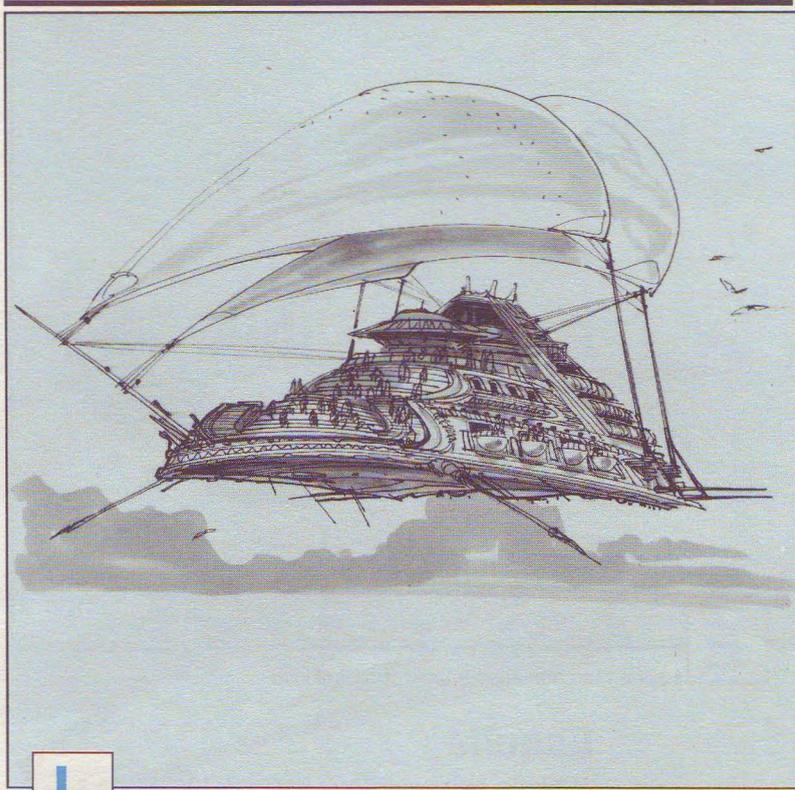


Les voitures des nuages sont employées pour surveiller l'espace aérien, pour guider les vaisseaux de grande taille et pour contrôler les appareils de transport au moment de leur atterrissage. Elles ne sont pas adaptées aux utilisations militaires.



Barges à voiles

Les barges à voiles sont d'énormes vaisseaux à antigravité que l'on emploie pour traverser des régions vastes, au relief peu marqué. Avec leurs répulseurs, les barges à voiles peuvent atteindre une vitesse de 100 kilomètres à l'heure à une altitude



Les barges à voiles servent de vaisseaux de luxe et d'engins de plaisance sur les mers et les déserts de sable et de glace.

maximum de 10 mètres. D'immenses voiles (d'où leur nom) permettent également à ces engins gigantesques d'évoluer à une vitesse de 30 kilomètres à l'heure grâce à la seule force du vent.

En tant que vaisseaux de luxe, les barges à voiles sont essentiellement employées pour des croisières d'agrément ou comme complexes de loisirs. Elles traversent régulièrement les océans et les déserts de sable et de glace, et offrent à leurs passagers tout le confort d'un hôtel de grande classe tandis qu'ils voyagent dans des régions hostiles. Galaxy Tours est une des compagnies réputées qui organisent des croisières sur barges à voiles. Ces croisières coûtent cependant très cher et elles ne sont généralement abordables que par des hommes d'affaires aisés, des membres des familles royales planétaires ou des dignitaires impériaux de haut rang.

BARGE A VOILES

Appareil: barge à voiles de luxe
fabriquée par Ubrikkian
Équipage: 26
Passagers: 500
Capacité de la Soute: 2000 tonnes métriques
Vitesse: [1D]
Carrosserie: [2D]
Armes:
Canon-Blaster Lourd
Ordinateur de Visée: [1D]
Dommages: [3D]
Altitude Maximum: 10 mètres

Motos-speeders

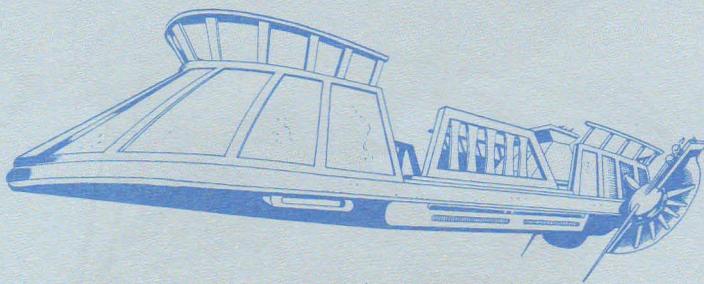
Conçues au départ pour être des véhicules terrestres bon marché et rapides, les motos-speeders ont rapidement raffiné une part importante du marché des appareils à répulseurs. Rares sont les modèles qui peuvent aujourd'hui encore mériter le qualificatif de «bon marché», car la tendance actuelle est aux modèles de gros gabarit, rapides et coûteux.

Les motos-speeders sont des véhicules à répulseurs, mono-places ou biplaces, capables de voyager à grande vitesse à la surface d'une planète. Il en existe d'innombrables marques et les modèles vont du petit engin de loisir, à la moto blindée militaire.

Les motos-speeders les plus appréciées de nos jours sont produites par Aratech, Ikas-Adno et Mobquet, chacun de ces constructeurs proposant des modèles adaptés à tous les besoins, même les plus exigeants. Plus petites que des fonceurs, mais néanmoins plus puissantes que des scooters à répulseurs, les motos-speeders sacrifient l'altitude au profit de la vitesse pure. Leur vélocité et leur faible altitude de croisière sont en effet certainement les facteurs déterminants du succès de la plupart de ces engins. En outre, leurs dimensions réduites permettent de les utiliser sur pratiquement tous les types de terrains.

La moto-speeder classique est équipée d'un moteur monté à l'arrière et de bras-balanciers installés à l'avant, qui équilibrent l'appareil, tout en permettant de le diriger. Le conducteur et le passager s'assoient au dessus du moteur, sur une selle spéciale dotée de harnais de sécurité et dans laquelle sont intégrées la plupart des commandes secondaires du véhicule. Les commandes principales, quant à elles, sont les poignées du guidon et les pédales. De petits ailerons directionnels - généralement au nombre de quatre - sont fixés sur les balanciers avant. En manipulant les poignées et les pédales, le conducteur peut contrôler la vitesse et la direction de sa moto.

Les motos sont alimentées par des batteries qui doivent être rechargées en moyenne tous les 600 kilomètres, en fonction de la vitesse adoptée. Certains modèles récents, à l'instar des versions militaires, sont équipés de réserves énergétiques auto-chargeantes, mais même ces dernières ont besoin de temps pour accumuler la puissance nécessaire au bon fonctionnement des répulseurs. Le grand public emploie essentiellement les motos-speeders comme des véhicules d'agrément aux performances élevées, afin de savourer les frissons procurés par les manoeuvres effectuées à haute vitesse dont seuls ces appareils sont capables. Mais il existe aussi des planètes à la surface desquelles on ne peut se déplacer qu'en employant de petites motos-speeders. Sur des mondes de ce type, ces engins sont alors plus une nécessité qu'un luxe. Aratech fabrique le modèle militaire 74-Z, ainsi que le populaire Démon Jaune 100. Le Démon Jaune est un appareil biplace doté d'un gros propulseur CalmoForce 1400. Son principal rival dans sa catégorie est le Pisteur III de Mobquet, une puissante moto équipée d'un énorme moteur à répulsion TurboToo. Il existe également une version militaire du Pisteur, mais comme celui-ci est plus grand et plus bruyant que le 74-Z, il n'a pas encore gagné les faveurs des troupes de reconnaissance impériales. La plus vendue des motos-speeders civiles est sans conteste le «Faucon Stellaire» d'Ikas-Adno. Cette superbe moto de vitesse est relativement peu coûteuse et jouit d'une grande popularité auprès de la jeunesse galactique. Les motos-speeders militaires sont généralement armées d'un petit canon-laser et protégées par un blindage. Elles sont en outre équipées de cellules énergétiques supplémentaires ou de batteries auto-chargeantes. Les garnisons des bases impériales les utilisent pour les opérations de reconnaissance, le transport des messages et les patrouilles. Il existe une unité des troupes de choc impériales formée de groupes de reconnaissance sur motos-speeders spécialement entraînés. Les forces de police locales utilisent également des motos-speeders pour des missions de type militaire, mais leurs pilotes ne sont généralement pas aussi bien entraînés que les motards impériaux.



E

sqûif à marchandises Bantha II d'Ubrikkian

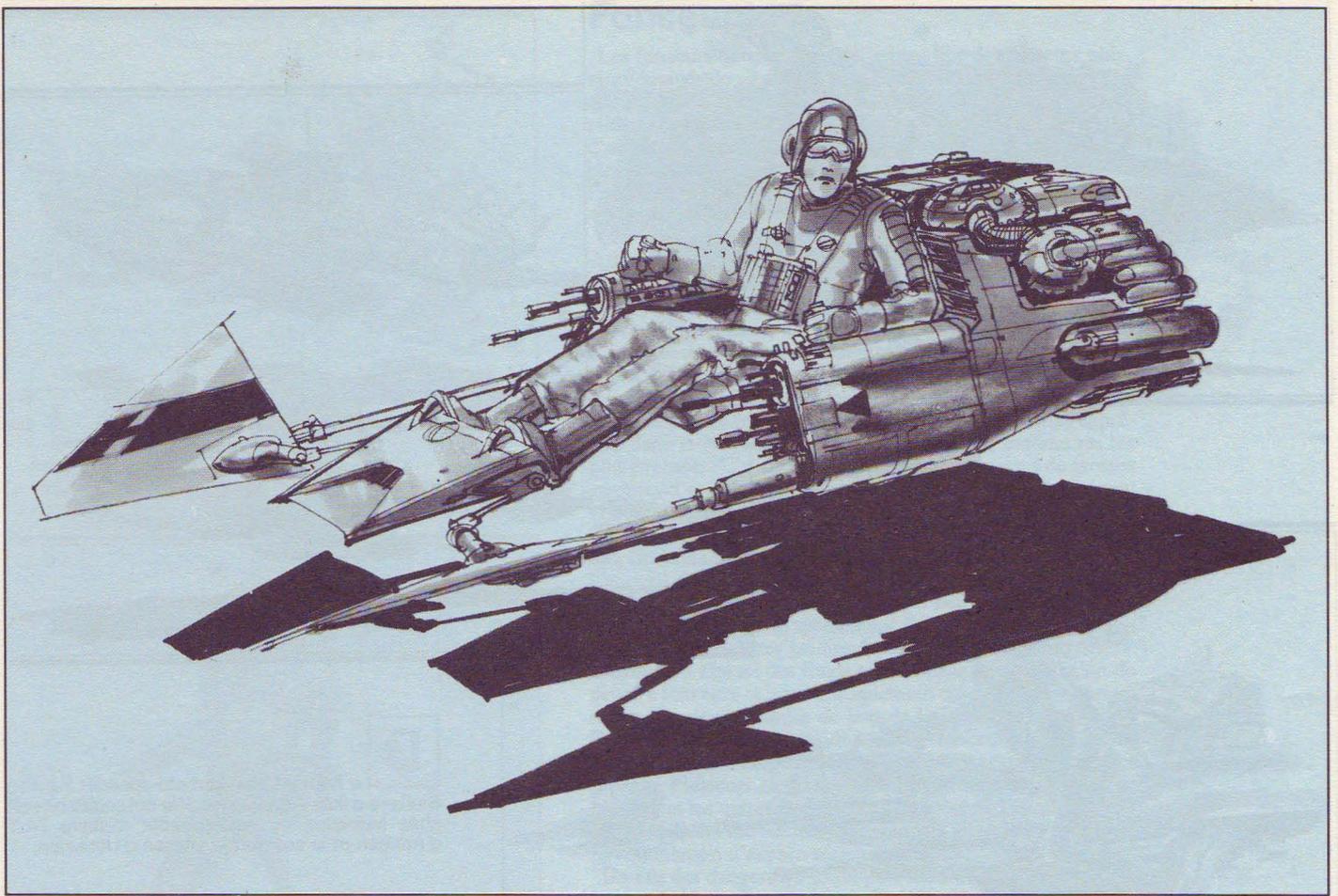
Esquifs

Véhicules antigravitationnels de surface de 10 mètres de long, les esquifs sont des engins utilitaires employés pour transporter des marchandises. Grâce à leurs répulseurs, les esquifs peuvent voyager à 250 kilomètres à l'heure, à une altitude de croisière moyenne de 50 mètres (selon les planètes). Ces appareils à ciel ouvert sont manoeuvrés depuis l'arrière grâce à une barre de gouvernail qui actionne deux ailerons de contrôle de direction. D'autres instruments sont intégrés à cette barre et permettent ainsi au pilote de contrôler parfaitement l'esquif depuis cet endroit.

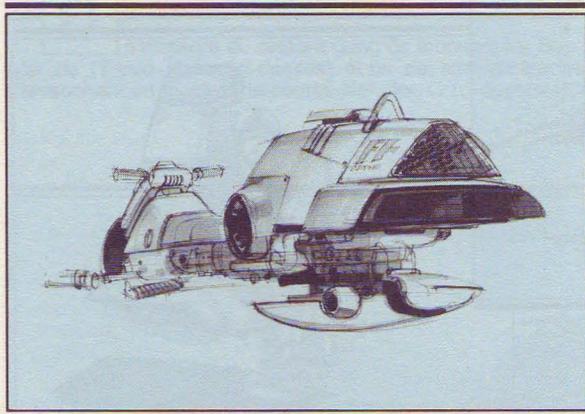
Les esquifs sont faciles à manoeuvrer et même des Droids peuvent les piloter. Ces appareils sont souvent employés par les compagnies d'affrètement afin de transporter des marchandises entre les astroports et les entrepôts planétaires. Deux monte-charges électro-magnétiques et une rampe d'accès mobile simplifient les problèmes de manutention. Les esquifs peuvent être modifiés afin de transporter des passagers, ils sont alors capables d'accueillir 16 personnes dans des conditions de confort acceptables. Ces engins sont parfois également utilisés comme véhicules de secours à bord des barges à voiles.

ESQUIF

Appareil: esquif à marchandises Bantha II d'Ubrikkian
Equipage: 1
Passagers: 16
Capacité de la Soute: 120 tonnes métriques
Vitesse: [1D]
Maniabilité: [0]
Carrosserie: [1D]
Armes: [aucune]
Altitude Maximum: [50 mètres]



Il existe d'innombrables modèles de motos-speeders sur le marché. Ces deux-ci sont fabriqués par la Corporation SoroSuub.



MOTO-SPEEDER

Appareil: moto-speeder militaire Z-74 d'Aratech

Equipage: 1

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 3 kilogrammes
(équipement personnel)

Vitesse: [4D]

Maniabilité: [3D+2]

Carrosserie: [2D]

Armes:

Canon-Laser

Ordinateur de Visée: [2D]

Domages: [3D]

Altitude Maximum: 25 mètres

Appareil: Faucon Stellaire d'Ikas-Adno

Equipage: 1

Passagers: 1

Capacité de la Soute: 3 kilogrammes

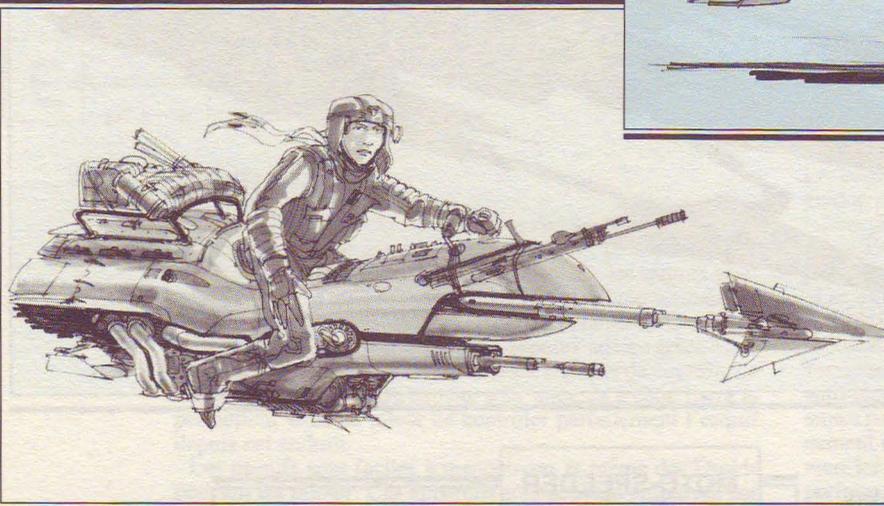
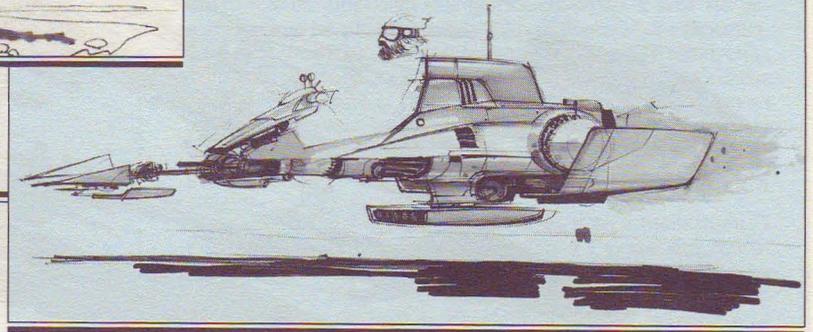
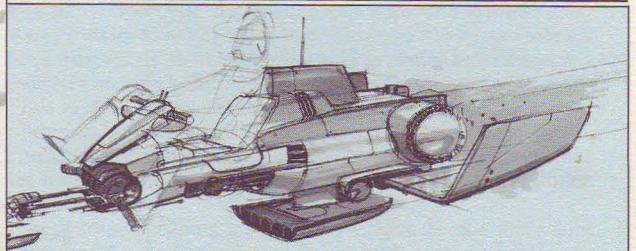
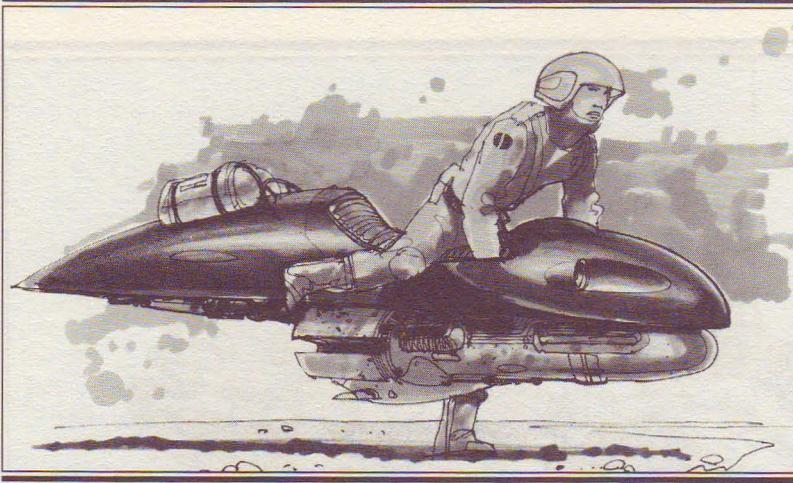
Vitesse: [3D]

Maniabilité: [3D]

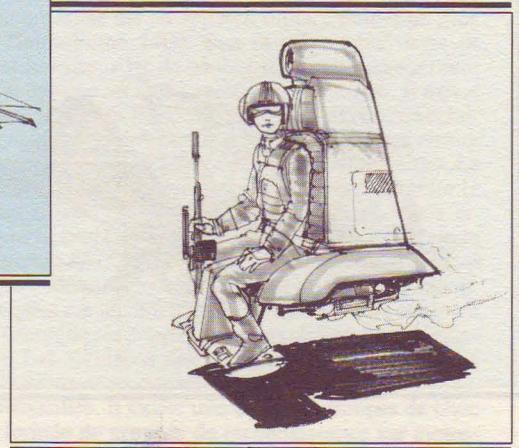
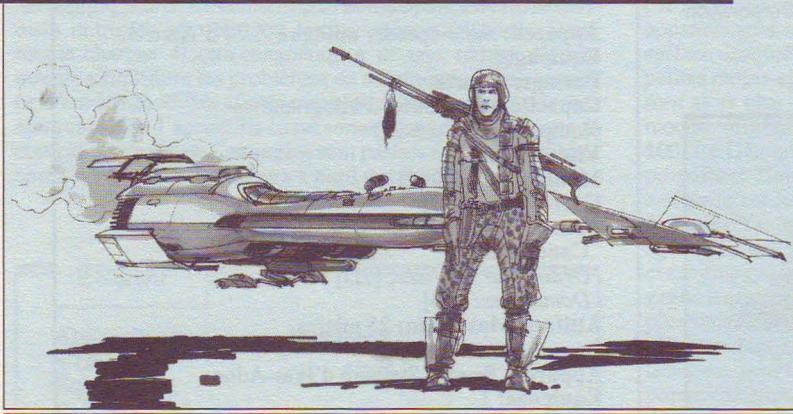
Carrosserie: [1D]

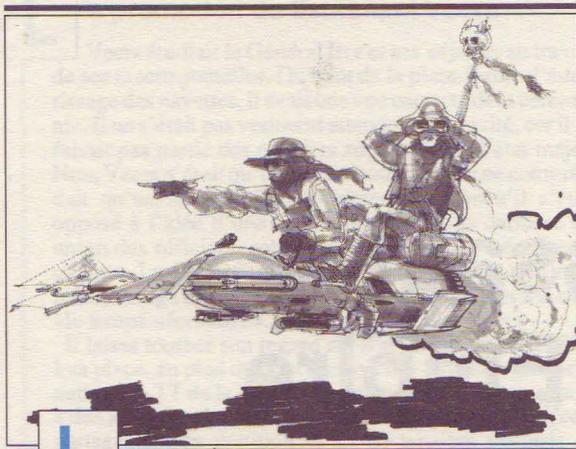
Armes: [aucune]

Altitude Maximum: 10 mètres

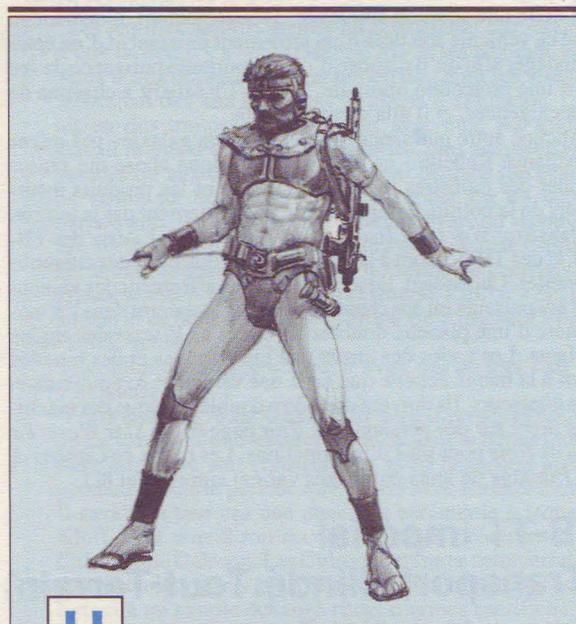


De haut en bas: la moto-speeder Faucon Stellaire d'Ikas-Adno, un modèle qui sortira bientôt chez Mobquet, la moto-speeder militaire 74-Y d'Aratech et le scooter de vitesse d'Ubrikkian.





L



U

Un membre du célèbre gang de fonceurs les Suppôts de l'Etoile Noire (ci-dessus) et un de ses camarades chevauchant un fonceur de course Nebulon-Q (ci-dessous).

Fonceurs

Les fonceurs ne sont essentiellement que des moteurs puissants équipés de sièges. Ils sont bien plus rapides et puissants que les motos-speeders, mais aussi beaucoup plus difficiles à piloter. Les fonceurs sont dotés d'une unité de répulseurs et d'un turbo-propulseur perfectionné, qui fait d'eux de véritables machines de course. Ils peuvent atteindre des vitesses de l'ordre de 600 kilomètres à l'heure et voler à une altitude de 400 kilomètres.

Ces véhicules sont équipés d'accélérateurs fixés au guidon et de commandes séparées pour contrôler l'altitude, la poussée motrice et le freinage. Les genoux du pilote manoeuvrent les commandes auxiliaires qui permettent de changer de direction. Grâce à la puissance de leurs propulseurs ils sont capables d'accélération brutales; le pilote et le passager doivent donc porter des ceintures de sécurité. Sans ces dernières, ils seraient éjectés dès qu'ils prendraient un peu de vitesse.

Les courses de fonceurs font partie des sports les plus appréciés dans le Noyau Galactique et les régions extérieures les plus évoluées. C'est un sport dangereux, mais il y a de grosses sommes d'argent à gagner et les meilleurs pilotes deviennent vite de véritables héros dans tout l'Empire. Le plus fameux d'entre-eux fut peut-être Ignar Ominaz, dont la carrière trouva une fin brutale lors de la «Tragédie du Droid assassin» sur Caprioril. Ce sport se déroule dans d'énormes arènes couvertes - appelées « pistes à fonceurs » - qui peuvent accueillir des dizaines de milliers de spectateurs. Elles abritent de gigantesques pistes circulaires garnies de tunnels et d'obstacles divers. L'Empire a investi des fonds secrets dans la construction de pistes à fonceurs et il y a pratiquement des courses en permanence. Quelques bandes de hors-la-loi des Territoires de la Bordure Extérieure considèrent les fonceurs comme des symboles de leur mode de vie et s'en servent pour effectuer des pillages. Plusieurs gangs de fonceurs - comme les Démons de la Nova et les tristement célèbres Suppôts de l'Etoile Noire - sont d'ailleurs recherchés par les forces impériales pour piraterie, violation d'espace aérien et meurtre.

Du fait des dangers qu'implique l'utilisation de tels véhicules, et de l'entraînement approfondi qu'exige leur pilotage, l'armée impériale a préféré équiper ses éclaireurs de motos-speeders, plus sûres et d'un maniement plus aisé.

FONCEUR

Appareil: fonceur de course Nebulon-Q de Mobquet

Equipage: 1

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 2 kilogrammes

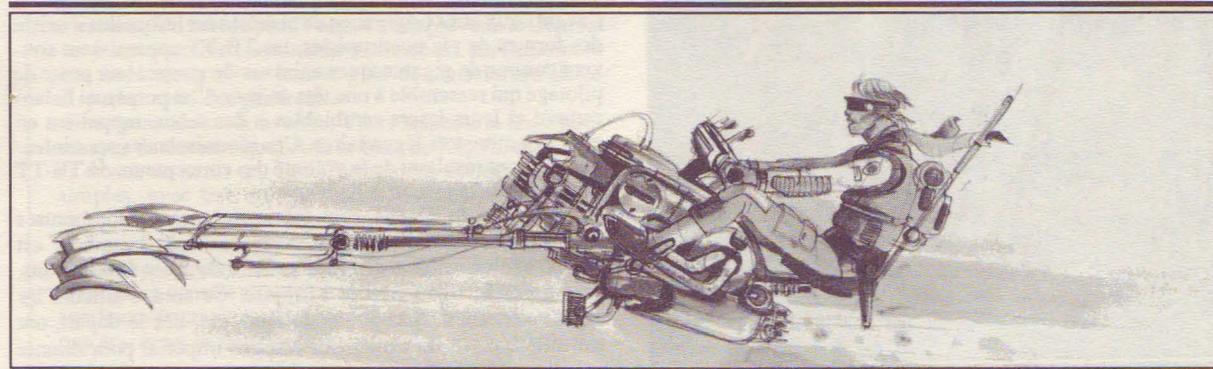
Vitesse: [5D]

Maniabilité: [4D]

Carrosserie: [1D]

Armes: [aucune]

Altitude Maximum: 350 kilomètres



C

Chapitre sept

Véhicules d'assaut terrestres de l'Empire

Lorsque l'Empire lança sa machine de guerre galactique, il s'avéra nécessaire de fabriquer un véhicule d'attaque terrestre, d'une efficacité comparable à celle des énormes flottes de Destroyers stellaires et des hordes innombrables des troupes de choc. Mais quelle forme cette arme devait-elle revêtir? Les répulseurs furent abandonnés, à cause de problèmes de dimensions et de stabilité douteuse, qui allaient à l'encontre de la doctrine militaire de l'Empire. Les chars d'assaut, trop lents et trop grossiers, furent également écartés. Enfin, les différents types de terrains existant à la surface de milliers de planètes de l'Empire jouèrent en défaveur d'un mode de transport sur roues. C'est alors que le génie créatif impérial imagina le Transport Blindé Tout Terrain: le quadripode TB-TT.

Trois impératifs principaux furent pris en compte au cours des premières phases de la conception du TB-TT. Premièrement, le Commandement Impérial voulait un véhicule d'attaque qui puisse inspirer de la terreur à l'ennemi.

Deuxièmement, il souhaitait que cet engin permette à son équipage de bénéficier des avantages - réels et supposés - qu'offre une position surélevée. Troisièmement, il demandait que ce véhicule soit doté d'un armement puissant et d'un épais blindage, afin qu'il dispose d'une importante puissance de feu et d'une protection optimale. Le TB-TT satisfait à chacune de ces exigences, et il alla même au delà.

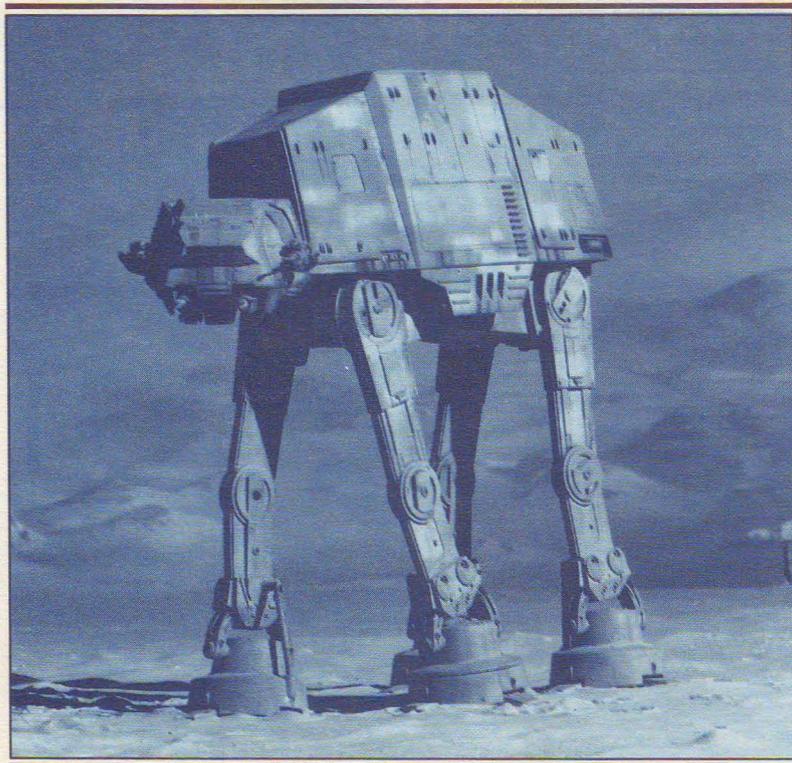
Aucune autre puissance militaire dans la galaxie - pas même l'Alliance Rebelle - ne dispose de quelque chose qui puisse égaler ces monstres mécaniques. Ils sont les produits meurtriers de la politique impériale: le gouvernement par la terreur.

Dans *Star Wars: Le Jeu de Rôle*, les codes de *Vitesse* des TB-TT et des TR-TT sont à la même échelle que ceux des créatures vivantes. Cependant, lorsque ces engins affrontent des véhicules à répulseurs ou des chasseurs stellaires opérant dans l'atmosphère d'une planète, doublez les codes de *Vitesse* des engins volants. Les codes des armes des quadripodes et des bipodes sont à la même échelle que ceux des véhicules à répulseurs et des chasseurs. Ils doivent donc être doublés lorsque ces machines tirent sur des personnages. Voir page 65 de *Star Wars: Le Jeu de Rôle* pour plus d'informations. Les codes en *Canons* et en *Pilotage* de leurs équipages varient entre 4D et 8D.

TB-TT impérial (Transport Blindé Tout Terrain)

Conçu pour être un véhicule d'assaut terrestre et un transport de troupes, le TB-TT impérial - connu également sous le nom de «quadripode» - est une arme de guerre redoutable. Mesurant plus de 15 mètres de haut, il peut se déplacer avec vélocité sur ses quatre énormes «pattes». Un pilote, un canonnier et un coordinateur de combat (commandant) sont nécessaires à son fonctionnement. Les TB-TT sont des engins quadripodes puissamment armés, dotés d'une cabine de pilotage articulée à l'avant. Aux êtres originaires de planètes sur lesquelles il existe des formes de vie quadripèdes, les TB-TT apparaissent souvent comme de gigantesques animaux de guerre: leur poste de pilotage qui ressemble à une tête animée d'un perpétuel balancement et leurs lasers semblables à des crocs, rappellent en effet des monstres légendaires. Ces réminiscences sont intentionnelles et résultent de la volonté des concepteurs du TB-TT d'inspirer de la terreur à l'adversaire.

Les pièces du TB-TT sont fabriquées par de nombreuses compagnies, mais l'assemblage du véhicule lui-même est réalisé exclusivement dans les ateliers de Kuat Propulsions, sous contrôle rigoureux de l'Empire. Ce sont d'ailleurs les ingénieurs et les concepteurs de Kuat qui, dès le départ, ont travaillé à partir du cahier des charges impérial pour donner naissance à cette arme tout terrain.



L a promotion du lieutenant Veers

Veers étudiait le Général Irrv et ses adjoints au travers de ses macro-jumelles. Du haut de la plate-forme d'atterrissage des navettes, il avait une vue correcte de la cérémonie. Il ne s'était pas vraiment attendu à être invité, car il ne faisait pas partie des officiers supérieurs de l'état major. Non, Veers n'était qu'un jeune lieutenant, qui ne commandait qu'un seul TB-TT. Evidemment, lorsqu'il s'était opposé à l'idée d'une cérémonie lors de la dernière réunion des officiers, son opinion n'avait pas été prise en compte. Le Général qui avait conçu ce projet, lui avait même infligé un blâme et lui avait intimé de rester à la base «le temps nécessaire»... sans plus de précisions.

Il laissa tomber son regard sur son quadripode, qui était à sa place, au pied du pont d'envol des navettes. Les deux autres TB-TT de la base étaient actuellement en patrouille à des kilomètres d'ici. Le pilote et le canonier de Veers partageaient sa punition et ils se tenaient occupés en soumettant le véhicule à toutes sortes de contrôles techniques, avec l'aide d'une paire de Droids techniciens B-3Z. Il les regarda un instant, puis il reporta son attention sur le spectacle qui était sur le point de commencer à moins de 10 kilomètres de là.

Les lentilles amplificatrices lui donnaient l'impression d'être là-bas. Il y avait le Général Irrv et ses adjoints, tous vêtus d'uniformes d'apparat impériaux, dont les visages arboraient des airs suffisants et pleins d'assurance. Une légion des troupes de choc était avec eux; les soldats étaient munis d'armes de cérémonies, plus adaptées aux parades qu'aux combats. Après avoir déplacé son champ de vision sur le côté, Veers fit un zoom sur les autres participants. Il étudia la détermination sévère qu'il pouvait lire sur le visage de Kloff, le maître de la planète Culroon III. Il était accompagné par une douzaine de guerriers en grande tenue. A la différence du Général, Kloff n'avait pas amené avec lui le gros de ses forces. Cela inquiéta Veers.

Click, zoom avant.

Cet idiot d'Irrv, par contre, n'avait pas du tout l'air de s'inquiéter, lui.

Veers était arrivé sur Culroon III avec la première équipe de recherche, afin d'assurer sa protection le temps que la base impériale soit construite. Il avait beaucoup appris pendant la courte période qu'il passa avec les chercheurs. Il savait en tout cas une chose: la cérémonie à laquelle Kloff avait donné son accord était sans précédent dans l'histoire de Culroon. Les Culrooniens ne se soumettraient jamais de leur plein gré à la domination impériale, en se livrant à un simple échange rituel d'armes sacrificielles. Ce n'était pas dans leurs habitudes.

«Nous pourrions assurer notre emprise sur cette planète par une démonstration de force, en faisant couler un peu de sang culroonien,» avait dit Veers, «mais pas avec une cérémonie vide de sens.» Malheureusement, l'idée de la cérémonie était venue du Général...

«Ridicule, Lieutenant!» avait érué Irrv. «Votre entraînement à l'Académie vous a rendu un tantinet sanguinaire, c'est tout. Un mot de plus Veers,» avait prévenu le Général «et je vous envoie chevaucher un dewback sur Tatoonie!» Les lieutenants n'ont jamais gain de cause lorsqu'ils se disputent avec des généraux.

Emergeant de ses souvenirs, Veers inspecta la foule pour essayer de deviner quel était le plan de Kloff... car celui-ci devait en avoir un. Les Culrooniens étaient des gens simples, avec une culture simple, formés par un passé riche en violences et en destructions. A cause d'une succession ininterrompue de guerres, ils n'avaient jamais pu mettre au point la technologie qui leur aurait permis d'entrer en contact avec le reste de la galaxie. Les voyages spatiaux dépassaient leur entendement. Mais cela n'avait pas empêché le développement du commerce interstel-

laire et des armes à énergie avaient fini par être introduites sur la planète. C'est grâce à elles que Kloff avait eu la puissance nécessaire pour unifier ce monde et mettre un terme à ses guerres.

La Vieille République connaissait l'existence de Culroon III et elle l'avait laissée se débrouiller toute seule. Mais telle n'était pas l'intention de l'Empereur. Il avait ordonné au Général Irrv de mettre ce monde au pas, par tous les moyens qui lui sembleraient bons.

La cérémonie débuta et Veers regarda attentivement dans les macro-jumelles. Il vit Kloff accepter le sabre de la Marine que lui offrait Irrv... avant de le planter avec le plus grand calme dans le ventre du Colonel Jeffers, l'aide de camp du Général. L'instant d'après, les soupçons de Veers s'avèrent parfaitement fondés. Surgissant de cachettes aménagées tout autour des Impériaux, des milliers de guerriers culrooniens brandissant des armes à énergie firent soudain leur apparition. Veers laissa retomber ses jumelles et commença à aboyer quelques ordres. Il faudrait un peu de temps et un miracle pour sauver l'état major et les soldats. Veers ne se faisait pas beaucoup d'illusions à ce propos. Mais il disposait de son quadripode...

Veers et son équipage commencèrent immédiatement leur check-list de démarrage. Les moteurs montèrent en régime et les voyants indiquèrent que tout fonctionnait. Alors, tout en étant pleinement conscient que cela risquait de lui valoir la cour martiale, Veers donna l'ordre du départ; le TB-TT s'ébranla, gagnant progressivement de la vitesse.

Sur les lieux de la cérémonie, Irrv avait ordonné aux soldats de se mettre en cercle autour de lui. Ses hommes se battirent avec courage, mais leurs armes d'apparat n'étaient pas de taille contre les blasters culrooniens. Kloff et ses guerriers comptaient sur leur supériorité numérique pour anéantir les vaillants soldats impériaux. Le cercle protecteur s'amincissait de plus en plus, tandis que les pertes impériales ne faisaient qu'augmenter. Kloff hurla à ses hommes d'intensifier leur attaque, mais...

Le sol se mit soudain à trembler. Kloff regarda l'horizon avec un air hébété: un énorme monstre métallique se dessinait au dessus de la cime des arbres. La «bête» avait l'air affamée et secouait sa tête en tous sens, comme si elle cherchait une proie. Elle se déplaçait rapidement et chacune de ses enjambées la faisait se rapprocher, tandis qu'elle écrasait les arbres et aplatissait les buissons pour venir au secours des Impériaux, ses maîtres.

Pris de panique, de nombreux Culrooniens s'enfuirent en courant. Ils ne souhaitaient aucunement mourir piétinés par d'énormes sabots ou servir de repas à une monstruosité de métal. Avec à-propos, Veers dirigea le tir de ses armes sur la zone qui entourait les Impériaux. Grath, le commandant des troupes de choc, put réorganiser ses hommes et il leur ordonna de se frayer un passage jusqu'au TB-TT, afin de se réfugier entre ses pattes gigantesques. Mais ce ne fut pas nécessaire. Constatant que les tirs de leurs blasters ricochaient sur la carapace métallique de la machine, les guerriers culrooniens survivants cessèrent le combat et s'égaillèrent dans la nature. Veers ordonna à son canonier de faire feu à volonté sur les fuyards.

Veers adressa un sourire à Irrv au travers du pare-brise du poste de pilotage. «Général, "dit-il, "je crois que vous me devez des excuses.»

Irrv vira au rouge. «Ce que vous méritez, Lieutenant Veers, c'est la cour martiale pour avoir désobéi à mes or...» Il ne devait jamais terminer sa phrase.

Tandis que le corps d'Irrv tombait à terre, le Commandant Grath rengaina son blaster. «Major Veers, voudriez-vous être assez bon pour nous escorter jusqu'à la base?»

Major Veers? Il trouvait que ça sonnait bien. Veers sourit à nouveau. «Bien sûr, Commandant. Mais ne préféreriez-vous pas monter à bord?»

Les quadripodes peuvent être employés sur toutes sortes de terrains. Les différences de gravité, de climat et de relief n'affectent que modérément leurs performances. Ils font d'excellents véhicules d'assaut urbain, car leur grande taille leur permet de bénéficier d'une bonne visibilité au-dessus des constructions basses. Ils peuvent écraser ou renverser tout ce qui est plus petit que eux et leur épais blindage peut encaisser sans problème des tirs de blasters lourds. Un gigantesque TB-TT peut gravir aisément des pentes et des ravins de huit mètres de dénivellation. Un sol irrégulier, comme celui des marécages et des jungles, le ralentira un peu, mais il sera néanmoins plus efficace - sur ce type de terrain - que tout autre engin de transport terrestre.

La «tête» du quadripode abrite l'habitacle étroit qui accueille l'équipage. Les armes sont également installées à cet endroit, d'où les hommes d'équipage bénéficient d'un large champ de vision grâce à un pare-brise en transpacier blindé. Cette tête peut monter ou descendre de 30 degrés et elle peut pivoter sur 90 degrés. L'armement du quadripode est composé de deux canons-lasers lourds dirigés vers l'avant - installés sous sa «mâchoire» - et de deux blasters moyens fixés de chaque côté de sa tête. Des évaluateurs de distance électroniques, des ordinateurs de visée, divers senseurs et des projecteurs holographiques permettent, si nécessaire, d'avoir une visibilité informatique panoramique. La tête est reliée au compartiment à passagers par un «cou/tunnel» semi-flexible qui est doté d'un blindage moins épais. Les attaques menées contre les quadripodes sont d'ailleurs généralement concentrées sur ce point faible, et il est fréquemment nécessaire de réviser ou de remplacer cette partie.

Le corps du quadripode peut accueillir 40 soldats impériaux armés jusqu'aux dents et prêts au combat. Pour embarquer et débarquer ces troupes, le TB-TT doit s'agenouiller en pliant ses pattes aux articulations triples, afin de descendre jusqu'à moins de trois mètres du sol. Une rampe d'accès, située à l'arrière de l'engin, s'abaisse alors jusqu'à terre. Des écoutilles aménagées dans les flancs sont employées quand le quadripode est amarré à une plate-forme d'embarquement.

Les TB-TT sont amenés sur les champs de bataille par d'énormes barges-navettes spécialement conçues à cet effet. Elles ont pour mission de transporter les quadripodes depuis les Destroyers Stellaires ou les bases des alentours, jusqu'aux sites des combats.

Les quadripodes ont été conçus pour des attaques frontales «de choc» et ils sont repérables de très loin, tandis qu'ils progressent laborieusement en direction de l'ennemi. Le sol tremble littéralement quand ces monstres approchent et ils écrasent avec leurs énormes sabots de métal tout ce qui se trouve sur leur passage.

Quoi qu'il en soit, leurs déplacements sont étonnamment rapides et leur caractère «laborieux» n'est qu'une apparence trompeuse. En réalité, chacun de leurs pas leur permet de franchir une distance importante, et les Rebelles qui les ont affrontés racontent souvent qu'ils sont «sur vous, avant même que vous ne vous en rendiez compte.»

Les quadripodes sont des véhicules d'assaut frontal sans pareils. Contre eux, seuls des plans de défense soigneusement conçus, des attaques directes destinées à mettre hors service leurs armes ou des tirs concentrés sur leur cou, peuvent avoir la moindre chance de succès.

TR-TT impérial (Transport de Reconnaissance Tout Terrain)

Les TR-TT impériaux - également appelés «bipodes» - ont été conçus pour des missions de reconnaissance et de soutien des troupes de première ligne. Mesurant un peu plus de six mètres de haut, ces engins bipèdes sont capables de se déplacer rapidement en terrain découvert. Plus rapides et plus maniables que les TB-TT, ils sont aussi moins bien armés et blindés qu'eux.

En combat, ils sont essentiellement employés pour effectuer des tirs de couverture destinés à protéger les fantassins qu'ils escortent. Lorsqu'ils accompagnent des TB-TT, ils ont alors pour tâches de protéger les flancs des quadripodes et de liquider les ennemis qui ont échappé aux armes de ces derniers ou qui

QUADRIPODE TB-TT

Appareil: Transport Blindé Tout Terrain

Équipage: 3

Passagers: 40

Capacité de la Soute: 400 kilogrammes

Vitesse: [2D]

Carrosserie: [6D]

Armes:

Deux Canons-Lasers Lourds (asservis)

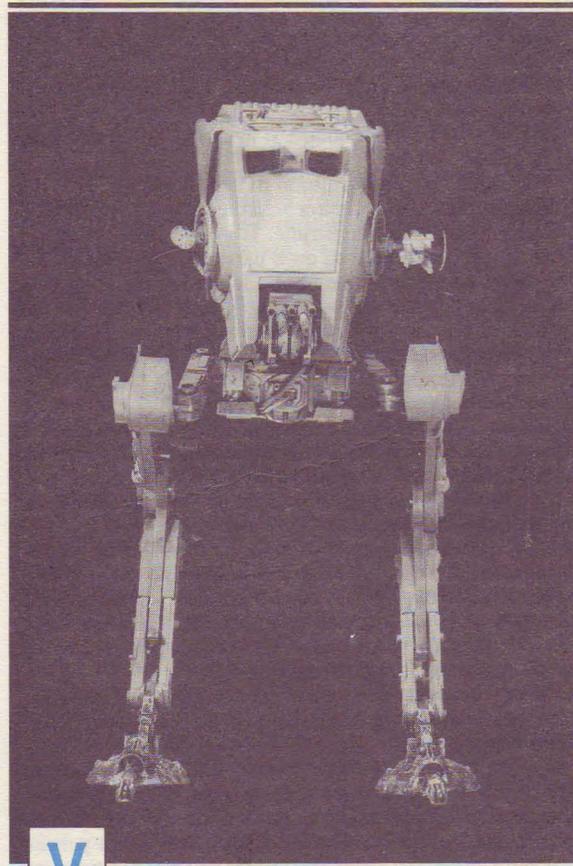
Ordinateur de Visée: [2D]

Dommages Combinés: [6D]

Deux Blasters Moyens (asservis)

Ordinateur de Visée: [2D]

Dommages Combinés: [3D]

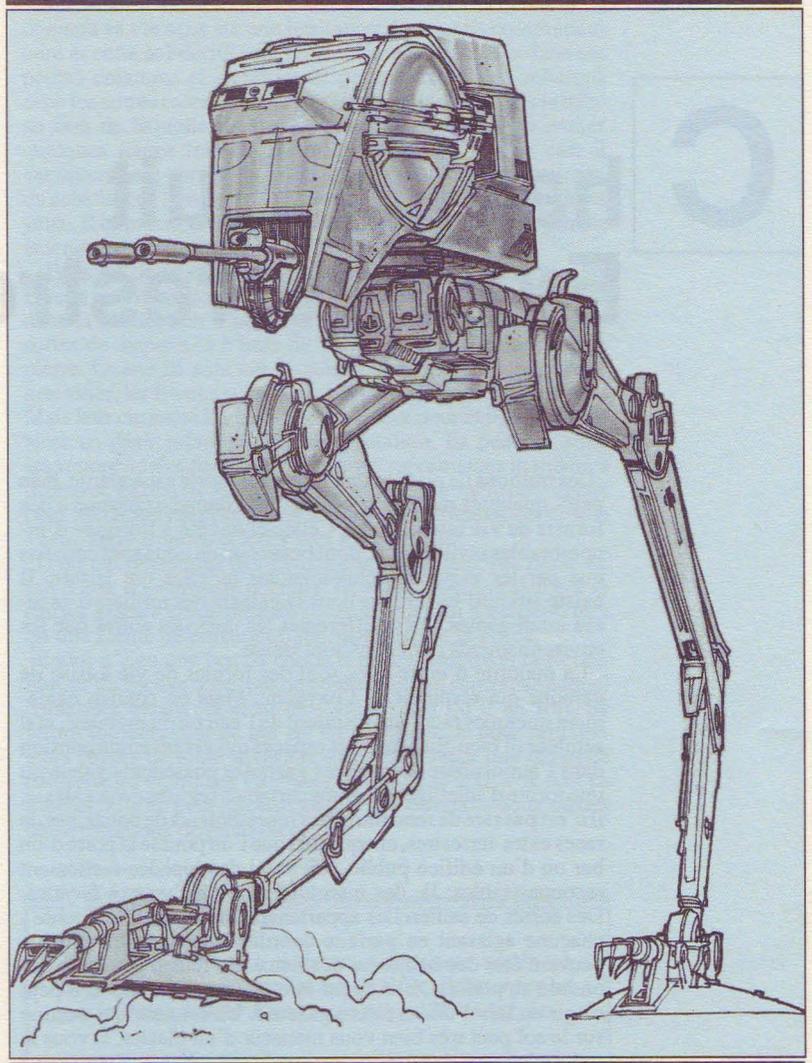
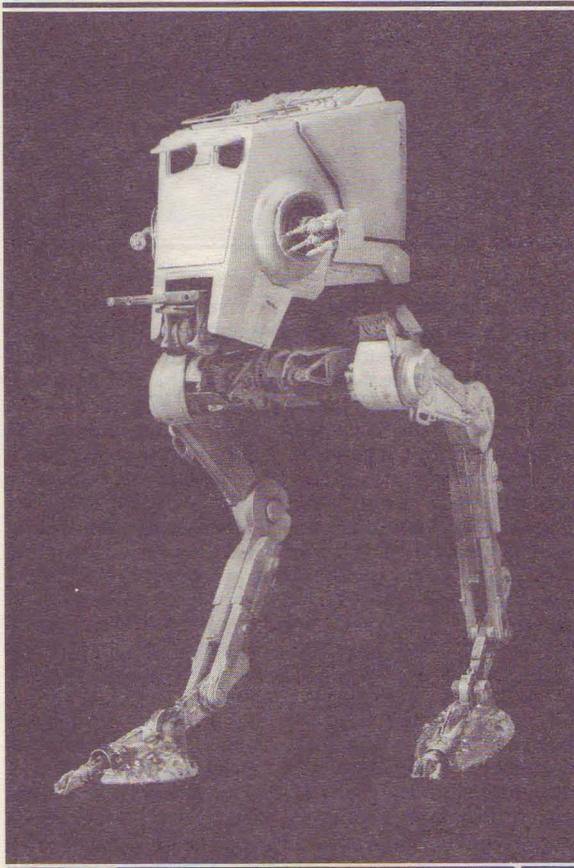


Vues de face et de profil du Transport de Reconnaissance Tout Terrain impérial (TR-TT).

tentent de les attaquer par en dessous. Ils sont souvent amenés sur les lieux des combats par des barges-navettes, ou transportés à l'intérieur de TB-TT qui les déploient une fois que la bataille commence.

Du fait de leur rapidité et à leur maniabilité en terrain découvert, ces engins de reconnaissance se révèlent particulièrement meurtriers lorsqu'ils affrontent des fantassins. Ils sont dotés de deux canons-blasters sur affûts mobiles, installés à la base de leur cabine. Un canon-blasteur léger bitube monté sur affût pivotant est fixé au dôme sensoriel babord, alors que le dôme tribord accueille un lance-grenades à concussion. Chacun de leurs pieds est en outre équipé de griffes d'acier capables de trancher des fils de fer ou de déchiqeter des troupes au sol, si elles s'approchent trop près d'eux. Seuls des tirs de canons-lasers ou de canons-blasters lourds peuvent percer leur blindage, mais, même dans ce cas, plusieurs coups au but sont souvent nécessaires pour leur causer de réels dommages.

Quoi qu'il en soit, les TR-TT sont vulnérables aux défenses fixes, telles que des fils tendus en travers de leur chemin, des fosses, des puits ou des mines explosives. Ces véhicules bipèdes ont en effet de sérieux problèmes d'équilibre. Après plusieurs échecs consécutifs - qui ont vu des TR-TT non-accompagnés être vaincus facilement - les tacticiens impériaux ont décidé que, dorénavant, ces engins seraient précédés par de l'infanterie qui aurait pour mission de détecter, de désamorcer ou de signaler les pièges éventuels. En outre, les équipages de ces véhicules disposent maintenant de senseurs leur permettant de localiser les défenses camouflées et leurs scopes de visée leur confèrent une plus grande efficacité contre la plupart des objectifs terrestres. De toute façon, en terrain découvert et relativement plat, les bipodes de reconnaissance sont toujours des véhicules d'assaut légers très efficaces.



BIPODE TR-TT

Appareil: Transport de Reconnaissance Tout Terrain

Equipage: 2

Passagers: aucun

Capacité de la Soute: 40 kilogrammes

Vitesse: [3D]

Carrosserie: [3D]

Armes:

Un Canon-Blasteur Double

Ordinateur de Visée: [1D]

Domages: [4D]

Un Canon-Blasteur Léger Bitube

Ordinateur de Visée: [1D]

Domages: [2D]

Un Lance-Grenades à Concussion

Ordinateur de Visée: [1D]

Domages: [3D]

C

haptre huit

Extra-terrestres

Des millions de planètes sur lesquelles la vie est apparue, bien peu - quelques milliers peut-être - ont donné naissance à des formes de vie intelligentes. Celles-ci ont été à l'origine d'innombrables civilisations, dont beaucoup ne nous sont connues que par les vestiges archéologiques qu'elles ont laissés. Il existe aujourd'hui encore dans la galaxie des milliers d'espèces intelligentes, aussi différentes les unes des autres que les environnements dont elles sont issues.

La majorité d'entre-elles sont des formes de vie à base de carbone qui respirent de l'oxygène. Mais on connaît également quelques races qui respirent de l'eau ou du méthane, et il semblerait bien que plusieurs espèces qui vivent en suspension dans l'atmosphère des géantes gazeuses possèdent également une forme d'intelligence. Dans certaines régions de la galaxie, il n'est pas rare de rencontrer des représentants de douzaines de races extra-terrestres, chaque fois que l'on pousse la porte d'un bar ou d'un édifice public. Ici, voici des bipèdes facilement reconnaissables; là, des insectoïdes dotés d'yeux à facettes. Des sortes de sauterelles appartenant à une ruche intelligente - chacune agissant en parfaite coordination avec les autres - peuvent être des habituées des lieux. Un nuage de fumée qui ondule au plafond, n'est peut-être pas là par hasard et il peut s'agir en fait d'une créature gazeuse. Un rongeur qui trotte sur le sol peut très bien vous menacer d'un blaster, si vous le traitez de «vermine». Si un hexapode aux gros yeux vous paye un verre, il serait sage de vous assurer d'abord que ce qu'il vous offre n'est pas mortel pour ceux de votre race.

Des milliers de races extra-terrestres qui existent, rares sont celles qui connaissent la technologie hyperspatiale. Mais beaucoup ont néanmoins eu des contacts avec des voyageurs de l'espace et ont quitté leur monde d'origine pour trouver l'aventure, la richesse ou le bonheur, en vagabondant entre les étoiles. Il arrive parfois que plusieurs races extra-terrestres vivent en parfaite harmonie au sein d'un même système stellaire; malheureusement, une telle fraternité est le plus souvent exceptionnelle. Des êtres qui ont évolué dans des environnements différents ont fréquemment des conceptions radicalement différentes, ce qui peut parfois être à l'origine de violents conflits.

Le présent ouvrage ne peut suffire, à lui seul, à décrire de façon encyclopédique toutes les races extra-terrestres qui existent; au mieux, nous ne pouvons qu'en présenter quelques unes, choisies parmi les plus connues.

Ewoks

Bipèdes intelligents, couverts de fourrure et mesurant environ un mètre de haut, les Ewoks forment une race curieuse au tempérament aimable. Leur société étant relativement primitive, ils ne s'habillent que de capuchons, de plumes décoratives et d'ossements animaux.

La langue ewok est douce et expressive; elle peut être parlée (à la différence de nombreux langages extra-terrestres) par la



plupart des humains. Bien sûr, l'inverse est également vrai et certains Ewoks - qui ont eu des contacts avec les marchands qui visitent de temps à autres leur superbe planète - ont fini par pratiquer une sorte de sabir qui mélange le basique et l'ewok. Ces individus privilégiés ont alors la possibilité de converser avec les différentes races de la galaxie... dans une certaine mesure. Ainsi, ce qui paraissait n'être au départ qu'une demande raisonnable de «passer le manger pourpre», s'avère souvent en fin de compte avoir un sens totalement différent.

La lune forestière d'Endor, le monde natal des Ewoks, regorge de vie. La faible inclinaison de son axe de rotation et le fait qu'elle soit le satellite d'une géante gazeuse et l'orbite régulière, lui confèrent un climat tempéré des plus agréables. Ce globe à la végétation dense est couvert d'arbres gigantesques, qui atteignent parfois des hauteurs supérieures à 300 mètres. Ceux-ci servent d'habitat aux Ewoks et occupent une place privilégiée au sein de leur culture.

Sous certains aspects, les Ewoks représentent une énigme. Vivant en communautés tribales primitives dans les hauteurs des arbres de la lune forestière d'Endor, ils s'effrayent facilement, mais sont des guerriers féroces quand ils se sentent menacés. Ils sont en fait braves, soupçonneux, alertes, curieux et loyaux une fois qu'on a réussi à gagner leur confiance. Le fait de vivre au sein de forêts pleines de prédateurs les a cependant

rendus prudents dans leurs relations avec les étrangers.

Au premier abord, la lune forestière peut sembler paisible et idyllique, mais son paysage boisé abrite en fait de nombreuses créatures terrifiantes. Pendant la journée, les Ewoks peuvent parcourir le sol de la forêt dans une relative quiétude. Mais même les plus jeunes d'entre-eux savent qu'il n'est pas bon de s'aventurer loin du village, une fois la nuit tombée. Car des carnivores hantent alors l'obscurité des bois, en quête d'un Ewok égaré loin de l'abri protecteur des grands arbres, qui pourrait éventuellement leur servir de repas.

Les villages ewoks sont faits de terre battue, de chaume et de bois. Ils surplombent de très haut le sol de la forêt. Ces communautés villageoises se servent des troncs des grands arbres comme piliers de soutènement et, parfois même, comme parois intérieures pour les grandes huttes. Là où les arbres sont les plus rapprochés, les Ewoks édifient entre leurs troncs des plates-formes découvertes. Les huttes sont reliées entre elles par des passerelles, des escaliers de bois, des échelles de corde et des lianes.

Les Ewoks possèdent une religion complexe qui est centrée - à l'instar de bien des autres aspects de leur existence - sur les arbres gigantesques qui les entourent. Leurs légendes désignent d'ailleurs ces derniers comme étant des « esprits protecteurs » et « les parents du peuple ». Les Ewoks sont en effet persuadés que leurs arbres sont des êtres puissants, intelligents et doués d'une grande longévité. Chaque village a un shaman qui, avec le chef de la tribu, est chargé d'interpréter les nombreux signes, présages et augures qui excitent régulièrement le tempérament superstitieux des Ewoks. Leurs convictions religieuses semblent également faire souvent référence à la Force, bien que celle-ci ne soit jamais désignée sous ce nom.

La musique joue aussi un rôle important dans la culture ewok. Elle est utilisée pour les cérémonies religieuses, les célébrations, les récits et comme moyen de communication. Beaucoup des mélodies religieuses qui résonnent dans les forêts ont été transmises par le bouche à oreille de génération en génération, et certaines d'entre-elles sont extrêmement anciennes. Les bruits de tambours qui se répercutent entre les arbres, transmettent, quant à eux, des informations et des avertissements de village en village. Les Ewoks sont généralement des êtres joyeux, qui aiment s'amuser. Leur abondante musique de danse en est certainement la meilleure preuve. Jouée sur des instruments primitifs, les mains d'un musicien ewok talentueux peuvent lui faire prendre vie et elle devient alors un chant de joie et d'allégresse.

Rapport au Commandement Impérial

INTERZZZ8755

Code — omis

ReconImpSecSurv

Secteur Moddell

Mission 759/B

IX3244-B

IX3244-B au rapport. Mission réussie. Nouveau système approprié, jusqu' alors inconnu, a été découvert. Cette lune forestière répond parfaitement aux exigences du Seigneur Vador. Seule opposition possible constituée par des nains bipèdes couverts de fourrure. Leur technologie est ridiculement primitive. Les lances, les arcs et les frondes de ces sauvages pathétiques ne poseront aucun problème à des soldats impériaux bien entraînés. Nous pouvons négliger sans problème ces pitoyables boules de poils.

FINREPinterinter

Un Ewok est avant tout attaché à sa tribu. Pour la défendre, il donnera sa vie sans aucune hésitation. Cet esprit communautaire et cette solidarité sont profondément implantés dans ces petites créatures et s'expriment parfois dans leurs relations avec les autres races. Ainsi, si un Ewok ne trahit jamais la tribu au sein de laquelle il est né, il est parfois obligé de passer quelques temps loin de son village natal. Dans ce cas, il « adoptera » ses compagnons du moment et il fondera avec eux un substitut de l'environnement tribal qui est si important à ses yeux. Il convient d'ailleurs de noter, que personne n'a jamais entendu parler de guerres entre Ewoks.

Bien qu'ils soient primitifs sur le plan technologique, les Ewoks sont néanmoins intelligents et inventifs. Ils sont experts dans la fabrication d'outils, d'armes, de pièges et de toutes sortes de dispositifs à base de bois, de tissus, de lianes et de pierre. Quand ils sont confrontés pour la première fois à des machines, les Ewoks se montrent d'abord craintifs et méfiants. Mais leur curiosité l'emporte vite sur leur peur et ils éprouvent alors un désir infantile d'expérimentation. Ils peuvent ainsi apprendre à faire fonctionner certains mécanismes et même à tirer avec un blaster - si quelqu'un est suffisamment courageux pour les laisser essayer - mais ils sont plus efficaces - et de loin - avec leurs frondes et leurs arcs traditionnels.

L'odorat développé des Ewoks compense leur vue basse et fait d'eux d'excellents pisteurs. Ils « sentent » littéralement le danger grâce à une espèce de sixième sens, qui n'est peut-être qu'une forme de perception rudimentaire de la Force.

Endor n'a eu que peu de contacts avec l'Empire et la Rébellion, et les Ewoks n'ont pas de gouvernement centralisé auquel demander éventuellement de l'aide. Quoi qu'il en soit, ils feront toujours tout ce qui est en leur pouvoir pour protéger leurs foyers de toute invasion, et ils éprouvent une défiance naturelle à l'égard des étrangers. L'amitié d'un Ewok doit se mériter; elle ne peut pas être gagnée par des mots doux ou des démonstrations de puissance.

EWOK

Les caractéristiques ci-dessous décrivent un Ewok moyen pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Pour créer un personnage-joueur Ewok, voir page 125 des règles.

DEXTERITE: 2D+2

SAVOIR: 1D

MECANIQUE: 1D+2

PERCEPTION: 3D

VIGUEUR: 2D

TECHNIQUE: 1D+2

Gamorréens

Les Gamorréens sont des créatures porcines à la peau verte, remarquables pour leur grande force et leur sauvagerie. Un mâle adulte mesure environ 1,80 de haut et peut peser plus de 100 kilos. Les Gamorréens ont des groins de cochon, d'épaisses bajoues, des petites cornes et des défenses. Leur force brutale et leur culture arriérée, font d'eux d'excellents mercenaires et de bons manoeuvres.

Les Gamorréens peuvent comprendre la plupart des langages extra-terrestres, mais la conformation de leur appareil vocal ne leur permet de s'exprimer clairement que dans leur langue natale. A ceux qui ne sont pas familiarisés avec cette dernière, le gamorréen semble n'être qu'une suite de grognements, de couinements et de cris aigus. Mais il s'agit en fait d'une forme de communication élaborée et complexe, bien adaptée à ses créateurs porcins.

Gamorr est une planète agréable aux paysages variés qui vont de la plaine glacée à la forêt vierge, alors que l'histoire gamorréenne, en contradiction totale avec cette écologie accueillante



est essentiellement marquée par des guerres incessantes. C'est que, tout simplement, les Gamorréens adorent cogner, taillader et réduire les choses en pièces.

Dans la culture gamorréenne, les femelles s'occupent de tous les travaux productifs. Elles cultivent, chassent, tissent, fabriquent les armes et s'occupent des affaires. Les mâles, quant à eux, passent leur temps à s'entraîner et à faire la guerre.

Les Gamorréens sont organisés en clans. Chacun possède un conseil des matrones qui décide des alliances et régit les relations avec les autres clans. Au commencement de la saison des campagnes, qui dure du début du printemps à la fin de l'automne, les matrones ordonnent aux mâles de passer à l'action.

Les mâles gamorréens s'entraînent à la guerre et au maniement des armes dès leur plus jeune âge. Leur culture et leur hérédité ne leur laissent aucun choix dans ce domaine. D'ailleurs, ils se complaisent dans les meurtres et les massacres. Chaque printemps, ils s'en vont piller les plantations des autres clans, afin de ramener du butin, à la plus grande joie de leurs femelles. Ceux qui font preuve de courage acquièrent un grand prestige et ont le droit de s'accoupler. Tout au moins ceux qui ne meurent pas avant, victimes de la «sélection naturelle».

Les Gamorréens sont particulièrement bien entraînés au maniement des armes blanches primitives, telles que les épées, les haches de guerre et les masses lourdes. Ce sont d'ailleurs les armes de prédilection de ce peuple porcine. Mais lorsqu'ils ont découvert l'existence d'une galaxie pleine de guerres à mener et de batailles à gagner, les Gamorréens ont vite compris les avantages des blasters. Aujourd'hui, les mâles de nombreux clans sont devenus des mercenaires, afin de gagner l'argent nécessaire à l'acquisition de produits issus d'une technologie avancée. Néanmoins, il est toujours mal vu d'employer des armes à énergie dans les guerres qui se déroulent sur Gamorr.

Gamorr est aussi le monde d'origine de parasites appelés Morrts. A peu près de la taille de mulots, les Morrts sont des buveurs de sang qui se nourrissent en se fixant sur des organismes vivants. Ils restent attachés à leurs hôtes pendant toute leur

longue vie, devenant progressivement obèses à force de se nourrir de fluides vitaux. Chose étrange, les Gamorréens trouvent que les Morrts sont des créatures aimables, mignonnes et loyales, et ils entretiennent ces parasites comme des animaux domestiques et des symboles de leur statut social. Un Gamorréen prospère en porte souvent une vingtaine ou plus sur son corps, mais il est rare d'en voir une telle quantité, sauf sur les chefs de guerre et les matrones des clans. De toutes les créatures de la galaxie, les Morrts sont les seules auxquelles les Gamorréens témoignent ouvertement de l'affection.

Le premier vaisseau marchand qui a atterri sur Gamorr fit l'objet d'une guerre féroce qui vit cinq clans s'affronter. Son équipage regarda avec une certaine fascination cinq armées se combattre afin d'avoir le droit de s'approcher de son appareil. Après deux jours de lutte sanguinaire, un camp sortit vainqueur du carnage. Les Gamorréens victorieux s'avancèrent alors pour prendre possession de leur récompense tombée du ciel; ils réduisirent rapidement le vaisseau en morceaux impossibles à identifier. Après sept tentatives toutes aussi infructueuses, les marchands envoyèrent un vaisseau puissamment armé avec de nouveaux ordres: ne pas essayer de négocier, mais capturer quelques Gamorréens pour en faire des esclaves.

Il ne fallut pas longtemps pour que des emplois plus lucratifs soient offerts aux Gamorréens. Ils furent alors engagés comme gardes, soldats, mercenaires ou chasseurs de primes... ils ne s'étaient jusqu'alors jamais autant amusés.

Les Gamorréens travaillent pour n'importe qui, pourvu qu'ils soient payés et que leur emploi soit à leur goût. Ils font même des esclaves comblés, s'ils sont amenés à se battre souvent.

Lettre d'Orrtug à sa famille (traduite et adaptée du gamorréen)

Chère Venorra

Honneur au clan. J'espère que les petits vont bien et qu'ils se tapent dessus comme des fous. Jabba est un bon patron. Il m'a laissé tuer plein de prisonniers. C'était très amusant! Ces étrangers vivent vraiment dans le luxe; l'endroit où je suis, fait ressembler le village de notre clan à une crotte d'ungorr. Quand tu as négocié mon contrat, j'avais des doutes sur ce boulot, mais maintenant je suis heureux. Tu aurais dû voir mon épreuve d'engagement! Jabba m'a filé la pire trempe à laquelle j'ai eu le privilège de survivre.

Je partage une luxueuse cellule infestée de vermine (c'est pratique pour les «petits creux») avec neuf compagnons. On a plein de choses à manger et à boire. Il nous arrive même souvent de nous battre. Jabba appelle ça «maintenir l'ordre» et «assurer sa protection». On m'a donné un blaster, mais j'utilise ma hache de guerre la plupart du temps.

J'ai même eu l'honneur d'être égratigné et blessé par le Rancor lui-même! Quelle rigolade: je me suis presque fait tuer! Maintenant il vit sous le palais et Jabba nous laisse parfois regarder quand il le nourrit. Le Rancor est une superbe mascotte! Il est gros, mais alors vraiment gros. Il a des grands crocs et de grosses griffes! Et puis, tu parles si il sait se battre! On laisse juste tomber quelqu'un dans sa fosse et on regarde le Rancor s'en occuper. Rien que d'y penser, j'en ai la chair de Morrt!

Désolé, mais faut que j'y aille. Je dois demander aux fermiers à moisissure de payer leurs échéances d'assurance. Envoie-moi un message un de ces quatre, hein? Dis salut à tout le monde de ma part. Et tue pour moi quelques imbéciles du clan Rogak.

Allez ciao.
Orrtug

Leurs usages en matière de contrats posent cependant quelques problèmes; en effet, les Gamorréens ne se sentent liés par un accord que s'il a été scellé dans le sang. Il est de tradition chez eux, qu'un chef de guerre teste l'ardeur d'une recrue en l'obligeant à se battre pour son poste. Aussi, quand un étranger vient engager des Gamorréens, on attend de lui qu'il mette ses employés à l'épreuve. Pour qu'un accord soit vraiment solide, il faudrait que l'employeur combatte lui-même les postulants. Le point de vue gamorréen est très simple: si un étranger ne peut pas vaincre lui-même ses subalternes, il ne mérite pas que l'on travaille pour lui. La seule chose que respectent ces machines combattantes à têtes de cochon, c'est une bonne raclée.

L'Empire utilise les Gamorréens comme esclaves et de nombreux gouvernements indépendants, organismes privés et gangs les emploient comme gardes et comme soldats. Ils ne sont pas particulièrement utiles pour la Rébellion, car ils ont la fâcheuse tendance de tirer d'abord... avant de continuer à tirer.

GAMORREEN

Les caractéristiques ci-dessous correspondent à un Gamorréen moyen. Pour créer un personnage-joueur gamorréen, ajoutez-leur 6D.

DEXTERITE: 3D	PERCEPTION: 2D
SAVOIR: 1D	VIGEUR: 4D
MÉCANIQUE: 1D	TECHNIQUE: 1D

Ithoriens

Les Ithoriens viennent du système stellaire Ottega, dans l'Amas Inférieur de Plooriod. Ils sont souvent appelés «Têtes-de-Marteau» par les autres races, à cause de leur apparence caractéristique et inhabituelle. Les Ithoriens sont en effet dotés d'un long cou incurvé vers l'avant, et qui se termine par un dôme en forme de «T».

Les Ithoriens peuvent parler le langage commun à toute la galaxie, mais ils le prononcent d'une façon particulière. Possédant deux bouehes, situées de chaque côté de leur long cou recourbé, ils parlent en produisant des effets «stéréophoniques», qui peuvent éventuellement déconcerter ceux qui n'y sont pas habitués. Leur langue natale utilise toutes les possibilités offertes par ces effets, ce qui en fait l'un des dialectes les plus intéressants à entendre, mais des plus difficiles à pratiquer.

Ithor, la quatrième planète du système stellaire Ottega, est un monde tropical luxuriant qui abrite une grande variété de faune et de flore. La plus grande partie de sa surface a été domestiquée par les Ithoriens, mais il existe encore de vastes régions sauvages et inexplorées. Deux continents et d'innombrables îles d'Ithor ont ainsi conservé leur aspect originel. Et même les continents «exploités» semblent n'être que des forêts vierges, aux yeux de nombreux voyageurs stellaires. Le climat d'Ithor est tropical, et les humains - à l'instar de nombreuses races humanoïdes - peuvent vivre sur cette planète, même si certains n'apprécient pas la chaleur et l'humidité qui y règnent. C'est un monde où la nature coexiste merveilleusement avec la technologie. Il a permis l'épanouissement d'une civilisation évoluée et pacifique, élaborée par des Ithoriens épris d'écologie.

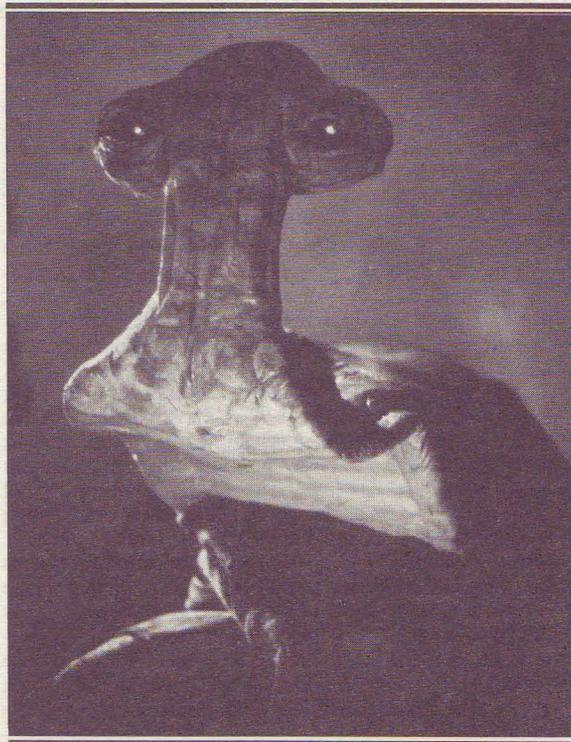
Les Ithoriens vivent au sein de ce que l'on a décrit comme étant des «troupeaux». Il s'agit en fait de cités migratoires qui se promènent sur les trois continents civilisés de la planète. Chaque troupeau est une merveille technologique des plus complexes: de forme circulaire et possédant plusieurs niveaux, il se déplace au dessus du sol grâce à des répulseurs et abrite les maisons des Ithoriens et des centres commerciaux, industriels

et culturels. Perfectionnés pendant des millénaires, les troupeaux offrent une solution logique et élégante au problème de la préservation écologique d'Ithor, tout en permettant aux Ithoriens de vivre au sein d'une société technologique. Herbivores, les Ithoriens «brouent» la végétation de leur planète, sans même poser un pied sur sa surface. Leurs conceptions en matière d'équilibre écologique leur interdisent d'ailleurs de consommer plus qu'ils n'ont besoin. Dans la pratique, cela se traduit par le fait que pour chaque légume consommé par un troupeau, celui-ci en plante deux.

Ce mode de vie les a tout naturellement très vite amenés à voyager dans l'espace: les vaisseaux ithoriens ne sont d'ailleurs rien d'autre que des «troupeaux» spatiaux équipés d'hyperpropulseurs. Ils sillonnent les routes stellaires, tels des caravanes, acheminant d'étranges marchandises d'un bout à l'autre de la galaxie. Chaque vaisseau-troupeau est conçu afin de fournir un maximum de confort aux Ithoriens en reproduisant l'environnement de leur planète. Avec leurs orages artificiels, leur atmosphère humide et leurs vastes couloirs à la végétation luxuriante, ce sont de véritables jungles d'intérieur.

Malgré leur apparence et leurs coutumes étranges, les Ithoriens sont bons et pacifiques. Ils manifestent le plus grand respect à l'égard de toutes les formes de vie et perturbent le moins possible l'écologie de leur planète. Ils restent en permanence dans leurs troupeaux aériens, s'aventurant sur le sol seulement quand c'est indispensable. Mais les Ithoriens sont aussi d'un naturel curieux et grégaire, ce qui explique peut-être pourquoi ils sont devenus des marchands stellaires. En tant que tels, ils sont les bienvenus dans toute la galaxie. Dans de nombreux systèmes des Territoires de la Bordure Extérieure, l'arrivée d'un troupeau d'Ithor donne même lieu à de véritables cérémonies.

Bien que les Têtes-de-Marteau croient à la coexistence pacifique, ils pensent également qu'ils doivent protéger ce qui leur est cher. Ainsi, les troupeaux stellaires emploient des écrans déflecteurs et des armes pour se défendre contre les pirates et les contrebandiers. Ils ne sont cependant pas de taille à affronter des vaisseaux de guerre impériaux. Ithor, de son côté, est dotée d'un système défensif très perfectionné, qui permet aux troupeaux planétaires de se déplacer sans avoir besoin d'être armés.



Bien que de nombreux talents soient nécessaires au fonctionnement des troupes, la plupart des Ithoriens optent pour les domaines agricoles, artistiques et diplomatiques, s'ils ne choisissent pas des professions commerciales ou astronautiques. Beaucoup choisissent même de devenir des prêtres écologistes, au service de la «Jungle Mère» et de la préservation de la nature d'Ithor.

Le peuple d'Ithor a adopté une forme de gouvernement communautaire. Les troupes sont autonomes et vivent en autarcie. Mais, à chaque saison (qui dure environ cinq années standards), ils se réunissent pour une «Rencontre». Spectacle tournoyant pour les étrangers, la Rencontre draine alors des touristes de tous les coins de la galaxie. Les troupes se joignent les uns aux autres au cours d'une cérémonie, qui revêt l'apparence d'une danse majestueuse exécutée au-dessus de la jungle. Au cours de la Rencontre, des conteurs racontent des légendes merveilleuses, des familles s'acquittent de vieilles dettes d'honneur, des couples échangent des vœux de mariage et les Ithoriens débattent généralement de la place qu'ils occupent au sein de la communauté galactique. Les troupes spatiales qui se trouvent aux alentours participent à la réunion, mais les Ithoriens qui sont retenus loin de leur planète quand est venu le «Temps de se Rencontrer», tiennent de véritables Rencontres en réduction dans les profondeurs de l'espace.

Les troupes spatiales traitent aussi bien avec l'Empire qu'avec l'Alliance Rebelle, et cherchent avant tout à éviter

les ennemis. Ils n'ont aucune raison de favoriser un camp aux dépens de l'autre, aussi longtemps qu'on leur permet de continuer leurs activités. Dernièrement, cependant, un Destroyer Stellaire s'est mis en orbite autour d'Ithor et a déposé une garnison de soldats à la surface de la planète. Jusqu'à présent, les plaintes des Ithoriens ont été ignorées; l'Empire prétend qu'il désire seulement «surveiller» le commerce ithorien.

Jawas

Originaires de Tatooine, la planète désertique, les Jawas sont des nécrophages intelligents ressemblant à des rongeurs, qui ont la manie de récupérer les équipements démodés et abandonnés. Mesurant un mètre de haut environ, ils portent des robes à capuchon grossièrement tissées, qui les protègent des rayons nocifs émis par les soleils jumeaux de Tatooine. D'ordinaire, seuls leurs yeux brillants sont visibles dans l'ombre de leur capuchon, et rares sont ceux qui ont pu voir un jour ce qu'abritaient leurs épais atours. Une chose est sûre en tout cas, les autres races trouvent que les Jawas ont une odeur désagréable et plutôt repoussante.

Les Jawas comprennent le langage commun employé dans l'Empire, mais ils préfèrent leur langue natale, un baragouin fait de sifflements et de croassements graves et gutturaux, intelligible par la plupart des habitants de Tatooine... ou tout du moins ceux qui sont amenés à avoir des relations avec eux. Les Jawas parlent également un dialecte étrange dérivé de leur langue et qui est incompréhensible à ceux qui n'appartiennent pas à leur race; ce qui les aide considérablement lorsqu'ils marchent avec des étrangers. Les planteurs de moisissure apprennent d'ailleurs souvent à leurs dépens, qu'il est plus sage de négocier avec un Jawa seul, qu'avec un comité de ces créatures.

Parcourant en tous sens le monde désertique de Tatooine, les Jawas récupèrent des Droïds abandonnés, des machines hors d'usage et tous les déchets technologiques qu'ils peuvent trouver. Ils se déplacent dans d'énormes maisons-forteresse montées sur chenilles et appelées «chars des sables», dont ils se servent pour écumer les étendues désertiques en quête

ITHORIEN

Les caractéristiques ci-dessous décrivent un Ithorien moyen pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Pour créer un personnage-joueur Ithorien, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D	PERCEPTION: 2D+1
SAVOIR: 2D+2	VIGUEUR: 2D
MECANIQUE: 1D+1	TECHNIQUE: 1D+2

Iggjel et la Jungle Mère

Je sais que cela va à l'encontre des usages du troupeau, mais j'ai dû venir en aide à mon compagnon et ami Iggjel. A l'époque, je n'ai pas vraiment compris pourquoi j'y étais obligé - pas plus que lui, je crois - mais il fallait qu'il voie le domaine de la Jungle Mère, qu'il marche sur Son sol pur et vierge.

Mon ami appartient au Troupeau Landeroute, tout comme moi-même. Nous sommes des apprentis-gardiens qui auront un jour à s'occuper des fermes de notre communauté. Mais les jungles luxuriantes des contrées inexplorées attireraient Iggjel, et il avait besoin de mon aide pour répondre à leur appel.

Armé seulement d'un bâton de pouvoir et d'un agri-kit, Iggjel embarqua à bord de mon glisseur et nous partîmes en direction du continent inconnu, dont notre troupeau avait parcouru les côtes ces dernières semaines. Pendant des jours, j'avais regardé sa riche végétation, tandis qu'Iggjel écoutait son appel silencieux. La Jungle Mère voulait mon compagnon et je ne pouvais faire moins que de l'aider.

Notre petit appareil glissa sur les vagues dansantes et nous nous sommes approchés d'une plage déserte. Cette étendue de sable n'était qu'un seuil, car au-delà de ses dunes baignées de soleil s'étendaient les vastes jungles des territoires inconnus d'Ithor. J'ai arrêté le glisseur au-dessus de l'eau à quelques mètres du sable immaculé. On nous a appris à ne jamais poser le pied sur des terres vierges et je

ne pouvais me résoudre à souiller les dunes, ne serait-ce qu'avec le souffle du moteur du glisseur. Iggjel hocha la tête. Il comprenait mon hésitation. Nous avions grandi ensemble, en partageant les mêmes rêves et les mêmes projets. Mais tout cela était désormais terminé. J'ai regardé mon compagnon au fond des yeux et j'ai réalisé que je ne le reverrai jamais plus. Pourtant, je n'éprouvais que de la joie, et pas de chagrin, en ce jour fatidique. Il toucha la courbure de ma tête, en signe d'adieu traditionnel, et il rassembla son bâton et son paquetage. Après un dernier regard au troupeau, dont l'énorme masse emplissait l'horizon, Iggjel sauta par-dessus bord et enfonça ses pieds dans le sable d'une propreté virginale. Quoi que puissent en penser les aînés, il ne s'agissait pas là d'un acte de défi. C'était un acte d'amour.

Iggjel marcha en direction du mur impénétrable formé par les plantes et les buissons, et celui-ci s'écarta devant lui, le laissant ainsi accéder aux terres qu'aucun membre des troupes n'a jamais foulées. Pendant un court instant, j'ai cru apercevoir d'autres personnes au sein du feuillage, mais la porte se referma et tout fut comme avant.

J'avais vu la Jungle Mère nommer un de ses prêtres et je pouvais témoigner de la grandeur de Son glorieux appel. J'ai alors souhaité bonne chance et bon voyage à mon compagnon, puis j'ai lentement fait demi-tour avec mon glisseur, avant de retourner jusqu'au troupeau.



d'épaves. Ces mécaniciens nomades sont avant tout des ferrailleurs spécialisés dans la haute technologie, qui collectent les objets que certaines personnes jettent pour les revendre à d'autres. On prétend qu'il leur arrive parfois de dérober du matériel à un planteur de moisissure... surtout quand il n'est pas surveillé ou mis sous clé. Après quelques semaines passées à recâbler et à modifier l'équipement en question, ces marchands à la sauvette peuvent même tenter de le revendre à son propriétaire d'origine... réalisant évidemment ainsi un profit substantiel. (Si la plupart des races considère que c'est du vol, pour les Jawas, ce ne sont qu'affaires courantes.)

Les Jawas sont paranoïaques de nature et ont peur de tout. Pourtant, ils n'ont apparemment que deux ennemis naturels: les Hommes des Sables et les Dragons Krayt. Les premiers, répugnant à attaquer quelque chose d'aussi imposant qu'un char des sables, sont prêts à saisir la moindre occasion d'assaillir un groupe de récupération qui s'aventurerait trop loin de sa forteresse mobile. Les Dragons Krayt, quant à eux, n'ont pas ce genre de scrupules et l'on raconte qu'ils se sont attaqués à ces gigantesques véhicules en plusieurs occasions.

Bien que couards, les Jawas n'hésitent pas, quand ils y sont contraints, à faire usage de leurs armes: des blasters de leur fabrication, conçus à partir de pièces prélevées sur toutes sortes de machines. Selon certains rapports, il paraîtrait que des fermes hydroponiques aient été entièrement saccagées par des chars des sables. On ne sait cependant pas si ces incidents étaient purement accidentels, ou s'il s'agissait d'une sorte de vengeance. Quoi qu'il en soit, les Jawas préfèrent généralement détalier, plutôt que combattre.

Dans chacune des rares cités qui ont été édifiées dans les déserts de Tatooine, on peut trouver des Jawas en proie à l'excitation la plus vive, devant l'énorme concentration de véhicules et de Droïds que recèlent ces villes. Leur peur cède alors souvent le pas à leurs tendances obsessionnelles et il faut parfois les effrayer plusieurs fois pour réussir à se débarrasser de ces créatures. De nombreux visiteurs se sont d'ailleurs plaints, d'avoir trouvé, au sortir d'un bar, des douzaines de Jawas en train de se bousculer sur le capot rutilant de leur nouveau landspeeder, posant leurs petites pattes partout et jacassant de façon écoeurante.

En dépit des apparences, les Jawas sont des réparateurs accomplis, qui possèdent un véritable don pour la mécanique. Ils ne comprennent peut être rien aux théories de la robotique ou aux moteurs à répulsion, mais ils sont capables de remettre

en état de marche n'importe quel Droïd, ou landspeeder, victime d'une panne... assez longtemps, en tout cas, pour le revendre à un planteur de moisissure.

Les Jawas ne s'intéressent pas à la politique, qu'elle soit locale ou galactique, (si c'était le cas, on ne leur en laisserait probablement pas le loisir) et n'ont exprimé aucune préférence, pas plus à l'égard de la Rébellion, qu'à l'égard de l'Empire. Leurs seuls centres d'intérêt concernent les affaires et l'acquisition de nouveaux objets technologiques.

JAWA

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Jawa moyen, tel qu'on peut en rencontrer dans les parties de Star Wars: Le Jeu de Rôle. Pour créer un personnage-joueur Jawa, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D	PERCEPTION: 1D
SAVOIR: 2D	VIGUEUR: 1D
MECANIQUE: 3D	TECHNIQUE: 3D

L a vie à bord d'un char des sables jawa

Mon nom est QT-6PO, je suis un Droïd de protocole. On m'a demandé de relater ce que je sais au sujet de ces créatures dégoûtantes que l'on nomme les Jawas. En effet, j'ai eu la singulière infortune d'être leur hôte, après que le cargo de mon maître se soit posé à Mos Esley pour procéder à des réparations. Je m'étais éloigné pour inspecter les alentours, lorsque plusieurs Jawas m'ont fait vigoureusement comprendre que ma présence était requise à bord de leur «char des sables». J'ai alors accepté leur invitation d'autant plus volontiers, que leurs blasters avaient un aspect peu engageant.

Le véhicule jawa - criblé de tunnels d'accès, d'écouilles et d'échelles - m'a fait penser à un nid de rongeurs siluriens. J'ai observé passivement ces créatures tandis qu'elles couraient en tous sens d'une démarche répugnante, entposant de pauvres Droïds en vue de quelque horrible dessein. Il m'est vite apparu que les Jawas vivaient dans l'étroitesse et l'obscurité de cet imposant véhicule terrestre. (Entre nous, je vous signale qu'ils ignorent totalement des pratiques telles que le bain ou le nettoyage des vêtements...)

Le char des sables que j'ai visité, était une remarquable - quoique terrifiante - réalisation technique. C'était un véhicule de surface auto-propulsé, à plusieurs étages et monté sur chenilles, dont les Jawas se servaient pour entreposer leur matériel de récupération. Celui que j'ai connu abritait plus de 300 occupants et je présume que chaque chenillette doit être une sorte de communauté indépendante. Personne ne sait si les Jawas sont les descendants d'une race évoluée (ce dont je doute complètement), ou s'ils ont obtenu leurs chars des sables selon la méthode qui leur est habituelle. Quoi qu'il en soit, ils savaient comment maintenir en ordre de marche leur véhicule - à force de bricolage et de réparations - malgré la façon assez barbare et malpolie dont ils traitaient leurs invités.

Chez les Jawas, je n'ai observé aucune preuve de l'existence d'un gouvernement organisé et pratiquement aucun rite social. L'attitude qu'ils adoptent en public ne donne qu'une faible idée du comportement qui est le leur au sein d'un char des sables. Leurs soutes étaient encombrées de pièces détachées, de machines démontées et de Droïds défectueux de toutes tailles, formes et fonctions. Ces malheureux m'ont d'ailleurs raconté des histoires qui ont poussé mes servo-moteurs à la surchauffe! Ainsi, une vieille unité R4 m'a expliqué, qu'une fois leur curiosité obsessionnelle assouvie, les Jawas vendent leurs machines ou les mettent en pièces afin de les employer pour leurs étranges inventions hybrides. J'étais sûr qu'un tel sort m'attendait. Heureusement, mon maître m'a finalement retrouvé et libéré, non sans s'être prudemment acquitté du prix que demandaient pour moi les Jawas.

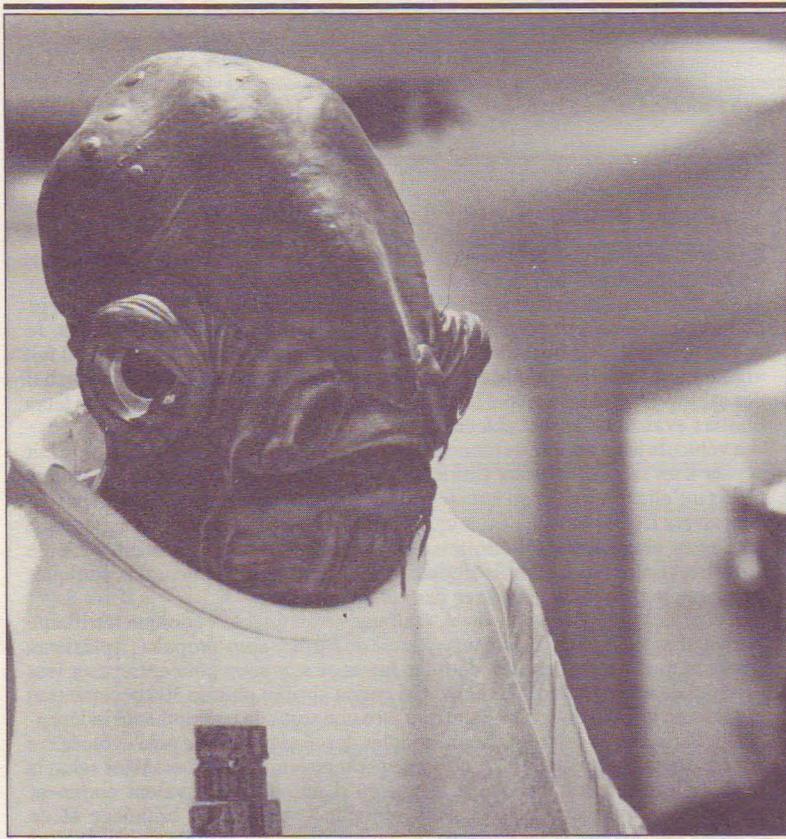
En fin de compte, cette expérience n'eut rien d'agréable et j'espère ne jamais plus rencontrer une de ces créatures sans gêne.

Mon Calamari

Les Mon Calamari, ou Calamariens, sont des bipèdes amphibiens et intelligents, aux mains palmées, aux crânes allongés en forme de dômes et dotés de gros yeux. Leur nom vient de leur monde d'origine, Calamari, une planète couverte d'océans qu'ils partagent avec les Quarrens.

L'eau recouvre la majeure partie de la surface de Calamari. Cette planète bénéficiant d'une certaine stabilité géologique, les montagnes sont rares à sa surface et les quelques îles et petits continents existants abritent de vastes bourbiers, des marécages et des chaînes de lacs.

Les Calamariens et les Quarrens parlent des langues très similaires, mais la plupart des Mon Calamari ont adopté le langage commun à toute la galaxie. Du fait des malheurs survenus à Calamari au cours de son histoire récente, on trouve des Calamariens, aussi bien dans les camps de travail impériaux, que dans les rangs de l'Alliance Rebelle. Ce sont des êtres gentils et raisonnables, qui s'expriment d'une voix douce, même dans leurs rapports avec l'Empire.



Les Mon Calamari habitent sur les côtes des océans; ce sont des créatures terrestres qui ont une affinité pour l'eau. Leurs ancêtres primitifs se nourrissaient essentiellement de poissons, de crustacés et de fruits. Au fil des millénaires, ils ont développé une technique rudimentaire d'aquaculture, en élevant des poissons dans des enclos et en cultivant le varech. Comparée à celle des humains, leur technologie évolua lentement, car elle fut handicapée par la faible teneur en métaux de l'écorce de Calamari. Ces progrès laborieux expliquent peut-être le caractère pacifique de l'histoire de cette planète; à moins que l'explication n'en soit fournie par la gentillesse naturelle des Mon Calamari eux-mêmes.

Un jour, les Calamariens découvrirent les Quarrens qui vivaient au fond des mers et entreprirent des relations avec eux. Après quelques moments de confusion, les deux races

constituèrent une civilisation symbiotique. C'est alors que commença le véritable âge d'or de leur planète. Au fur et à mesure de leur évolution, les Calamariens construisirent d'immenses cités flottantes, qui devinrent des centres d'enseignement, de gouvernement et de culture. Ils furent aidés par les Quarrens qui, en exploitant les dépôts de minerais des volcans sous-marins, fournirent les métaux indispensables à une technologie avancée. Aujourd'hui, les océans sont ponctués de cités flottantes mécaniques, qui reposent sur les eaux calmes comme autant de continents artificiels.

Les villes flottantes de Calamari s'étendent autant au dessus de l'eau, qu'en dessous, afin de procurer l'espace nécessaire à la pisciculture, aux installations industrielles et aux habitations. Des speeders des vagues voyagent de cité en cité, et des navettes font l'aller-retour entre les grandes plates-formes spatiales en orbite autour de la planète et les cités marines. Les Quarrens vivent dans les niveaux inférieurs des villes, alors que les Mon Calamari préfèrent être plus proches du soleil.

L e sauvetage d'Ackbar

Ackbar fut l'un des premiers Mon Calamari à être réduit en esclavage par l'Empire. Autrefois maître populaire et respecté de la Cité Corail, Ackbar fut assigné au vaisseau amiral d'une flotte impériale, en tant qu'interprète et valet de pied. Afin d'impressionner favorablement le Grand Moff Tarkin, un officier lui fit cadeau du Calamarien. Une fois la phase initiale de conquête de la planète terminée, Tarkin laissa à d'autres le soin de soumettre Calamari et rentra chez lui administrer ses territoires personnels; Ackbar partit avec lui.

En tant qu'esclave toujours en éveil, Ackbar apprit beaucoup de choses sur l'Empire et ses militaires; il savait qu'un jour ces informations pourraient être utiles. Il apprit ainsi les théories impériales sur la guerre et les changements que devait subir l'Empire pour se conformer au grand projet imaginé par l'Empereur. Il fut aussi informé pour la première fois du développement d'un mouvement de rébellion galactique. Mais Tarkin se moqua de cette rébellion; il se contenta de sourire et de lâcher quelques menaces à propos d'une nouvelle arme qui garantirait l'invincibilité de l'Empire.

En plusieurs occasions, Ackbar eut la possibilité d'examiner des documents militaires secrets et il s'astreignit à apprendre tout ce qu'il pouvait sur les stratégies et les tactiques impériales, espérant qu'il pourrait un jour se servir de ces connaissances contre l'Empire. Son esprit était sans cesse hanté par l'arme secrète dont avait parlé Tarkin; mais tout ce qu'il put apprendre à ce sujet, c'est que cette arme pourrait non seulement niveler une planète, mais aussi la détruire entièrement.

Puis vint un message qui leur intima de préparer leurs bagages. Une navette allait les emmener jusqu'à l'arme qu'avait mentionnée Tarkin: une nouvelle station spatiale de combat. En cours de route, la navette fut attaquée par un détachement d'élite des forces rebelles, qui avait reçu pour mission d'assassiner le Grand Moff. Un Destroyer Stellaire fut envoyé au secours de Tarkin et celui-ci échappa à la mort, mais Ackbar fut abandonné sur place. Il s'enfuit avec les Rebelles.

Mettant son peuple et lui-même au service de la cause de la Rébellion, ses connaissances uniques concernant l'Empire firent rapidement d'Ackbar un élément indispensable de l'Alliance. Aujourd'hui, l'Amiral Ackbar et la flotte Mon Calamari combattent pour restaurer la justice au sein d'une galaxie en état de siège.

Les Calamariens ont développé une culture hautement civilisée. Leur art, leur musique et leur littérature ont atteint un degré de créativité sans pareil dans toute la galaxie connue. Pratiquement dès ses débuts, la littérature Mon Calamari a toujours décrit les étoiles comme étant les îles d'une mer galactique. Cela dénotait une aspiration passionnée à explorer l'espace en quête d'autres civilisations avec lesquelles il serait possible de partager des espoirs et des projets, tout comme cela s'est passé avec les Quarrens. (Ces derniers considèrent cependant cette relation d'un tout autre oeil.) Leurs progrès techniques leur ont finalement donné les moyens de réaliser leur rêve de communauté galactique... c'est alors que les sombres nuées de la guerre ont englouti leur monde océanique.

Le premier vaisseau calamarien qui entra en contact avec l'Empire, fit des propositions pacifiques. Mais l'Empire refusa de voir dans les Mon Calamari une civilisation évoluée avec laquelle il était possible d'entretenir des relations commerciales. Au lieu de cela, il ne vit qu'une technologie avancée et un peuple aimable - et par conséquent stupide - qu'il serait facile d'asservir. L'Empire ne vit en eux qu'une race d'esclaves, dont l'industrie pourrait être exploitée afin d'alimenter sa machine de guerre.

Lorsque les forces impériales envahirent Calamari, elle furent accueillies en amies. Mais quand l'Empire commença à saisir des biens et à traiter par le mépris les institutions gouvernementales, quelques Calamariens adoptèrent une attitude de résistance passive.

L'Empereur ne pouvait tolérer aucune marque de défi. Il ordonna donc la destruction de trois cités calamariennes, afin de faire la preuve de sa puissance et la mer fut recouverte par le sang de milliers d'innocents. Il croyait ainsi mater ses adversaires.

Le résultat produit ne fut pas celui escompté. Cette race paisible, ce monde qui n'avait jusqu'alors connu aucune guerre, se souleva d'un seul coup et transforma des objets pacifiques - ustensiles de cuisine, outils de jardinage ou de ferronnerie - en armes de guerre. Les Calamariens anéantirent leurs ennemis et repoussèrent la première vague d'invasion.

L'Empereur avait voulu faire des Mon Calamari des esclaves; au lieu de cela, il leur avait appris la guerre.

Désormais, les industries de Calamari ont une nouvelle fonction. Elles produisent bien de l'armement comme l'avait souhaité l'Empire, mais pas pour le compte de ce dernier. Les Calamariens étaient partis à la recherche de leurs rêves au sein des étoiles. Ce qu'ils y ont trouvé, c'était une guerre terrible et des rêves d'un autre genre: des rêves de paix et d'espoir, entretenus par un groupement sans cesse plus important de races, qui se désignait lui-même par le terme d'Alliance.

Les moyens productifs, les vaisseaux et la technologie des Calamariens sont très utiles à l'Alliance. Pourtant, cela n'est rien comparé à ce que ces êtres peuvent offrir: on les appelle souvent «l'âme de la Rébellion», car ils font preuve d'un dévouement et d'une détermination sans pareils, tout en prônant la coexistence pacifique entre les races. Ils sont ainsi à l'origine d'un projet généreux de civilisation galactique. Les Mon Calamari ont pris cette cause à coeur, et ils ont juré de combattre jusqu'à ce que l'Empire soit anéanti... ou que leur espèce ait été balayée de la galaxie.

MON CALAMARI

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Mon Calamari typique pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Pour créer un personnage-joueur Mon Calamari, reportez-vous page 131 des règles.

DEXTERITE: 2D PERCEPTION: 1D+1
SAVOIR: 2D VIGUEUR: 2D
MECANIQUE: 2D+1 TECHNIQUE: 2D+1

Quarrens

Egalement appelés «Têtes de Calmars», les Quarrens sont des humanoïdes intelligents, dont la tête ressemble à un calmar doté de quatre tentacules. Munie d'une peau coriace, d'yeux bleu-turquoise et de doigts à ventouses, cette race amphibie vit sur Calamari, la planète des Calamariens au regard triste, et habite dans les profondeurs des grandes cités flottantes construites par ces derniers.

Les Quarrens parlent la même langue que les Calamariens, mais ils sont plus matérialistes et plus conservateurs qu'eux. Alors que les Mon Calamari ont également adopté le langage commun galactique, les Quarrens ne l'emploient que lorsqu'ils sont amenés à traiter avec des étrangers et sont restés fidèles à leur langue océanique.



Calamari est un monde couvert d'eau qui ne possède que quelques masses terrestres. Celles-ci ne sont en fait que des borbiers marécageux, où a pris naissance la première civilisation axée sur l'aquaculture après que les Calamariens soient sortis de la mer azurée. Les Quarrens, quant à eux, ont toujours vécu sous l'eau; et s'ils sont capables de vivre à l'air libre, ils préfèrent de beaucoup la tiède sécurité que leur offre la mer. Un beau jour, les deux races décidèrent de coopérer. Les Mon Cals - comme les appellent les Quarrens - ont apporté leurs idées et les Quarrens leur ont alors fourni le métal nécessaire pour les réaliser. Aujourd'hui, de grandes cités flottantes règnent sur les océans. Elles s'étendent bien en dessous des vagues et servent de centres éducatifs, culturels et gouvernementaux. Les Quarrens vivent et travaillent dans les niveaux inférieurs de ces métropoles aquatiques.

Les Quarrens sont un peuple pragmatique, peu enclin à adopter de nouvelles idées ou de vagues concepts. Leur conception de la vie, telle qu'elle est mise en évidence par leur art et leur littérature, est totalement différente de celle des Mon Cals. Ils préfèrent, quant à eux, se raccrocher aux souvenirs des

jours passés et ne rêvent pas de «lendemain qui chantent». Ils pensent que leur peuple est fait pour vivre dans la mer et pas sur des blocs de métal flottants ou au milieu des étoiles. Malgré cela, les Quarrens ont quand même quitté les profondeurs de l'océan pour suivre les Mon Cals jusque dans le vide spatial, ils ont ainsi profité des rêves et des aspirations de la race au yeux tristes, tout en devenant de plus en plus dépendants vis à vis d'elle.

Cette dépendance a été à l'origine de frictions entre les deux peuples marins, comme en témoignent certains textes littéraires. Ainsi, elle explique peut être les attitudes franchement hostiles qui se sont manifestées au moment de l'arrivée des premiers vaisseaux impériaux. Ce que les Calamariens croyaient à l'époque être l'opportunité pour eux de rencontrer d'autres espèces et de se joindre à elles au sein d'une fraternité galactique, tourna vite mal lorsque les vaisseaux impériaux ouvrirent le feu, détruisant ainsi plusieurs de leurs vaisseaux et endommageant les super-structures de plusieurs cités. Les

quelques rares défenses dont disposait la planète ce jour-là refusèrent de fonctionner quand on tenta de les employer; des rumeurs persistantes laissent entendre que les Quarrens auraient aidé les Impériaux en sabotant ce système défensif.

Quoi qu'il en soit, les deux races furent rapidement réduites en esclavage par l'Empire et envoyées dans des camps de travail participer à l'effort de guerre impérial. Il ne fallut pas longtemps pour que la solidarité les réunisse face aux oppresseurs. Des théories de résistance passive élaborées par les Mon Calamari furent alors appliquées à l'encontre des forces impériales.

L'armée impériale ne se découragea pas pour autant et les représailles qui s'ensuivirent furent d'une atrocité inouïe. Des cités flottantes entières furent anéanties par la flotte impériale et l'océan fut rougi par le sang du peuple de la planète marine. Ces mésactions poussèrent les habitants de Calamari à unir leurs forces pour repousser les envahisseurs, avec seulement des armes grossières et la force de leur détermination.

L a honte de Seggor Tels

J'ai vu mon peuple vivre dans l'ombre, après avoir abandonné toutes richesses et toute gloire à ces prétentieux de Mon Cals. J'ai vu mon peuple - nous! - construire leurs cités et oeuvrer pour leurs rêves. Mais je n'ai rien dit, alors que la haine et la jalousie ulcéraient mon âme.

Je suis Seggor Tels, un Quarren, et je méprise mes frères planétaires de tout mon coeur. Leur seul nom suffit à faire rougir de rage mes tentacules... les rêveurs, les conquérants des étoiles, les Mon Cals.

Au fait, pourquoi s'intéressent-ils tellement aux étoiles? La mer nous a donné la vie, elle est notre maîtresse. C'est à elle qu'ils devraient rêver, pas à des points brillants qui sont hors de notre portée. Nous les avons suivis quand ils sont sortis de la mer, attirés sur les côtes marécageuses de notre monde par leurs grandes idées et leurs beaux discours. Nous leur avons remis, librement et en toute innocence, le métal que nous avions extrait du fond de l'océan. Puis nous les avons aidé à édifier leurs cathédrales d'espoir et d'imagination... c'était les leurs, pas les nôtres.

Ils n'ont jamais pris conscience de la vie que nous menions dans les entrailles de leurs cités flottantes. Ils n'ont jamais compris pourquoi nous ne désirions pas tenter l'impossible. Était-il si difficile que ça, de s'enquérir de notre opinion? De toute façon, aurait-elle seulement été prise en compte? Quels qu'aient été leurs rêves ou leurs aspirations, les Mon Cals ont finalement obtenu ce qu'ils cherchaient. Puisse la Mer les rappeler à elle! Si j'ai fait ce que j'ai fait, c'est par leur faute! Comprenez-vous cela?

Ackbar et le Conseil Calamarien étaient tellement excités lorsqu'ils établirent le premier contact avec l'Empire. Ils allaient enfin voir se réaliser leurs rêves. Ils allaient rencontrer des gens qui venaient d'un autre monde. Emportés par leur suffisance, ils n'ont jamais compris que d'autres rêves devaient être entretenus: d'autres visions qui étaient en train de pourrir à l'ombre du soleil de Calamari. Lorsqu'un agent impérial, un éclaireur avancé qui s'était glissé au travers de nos défenses relâchées, est venu me trouver, j'ai tout de suite su ce que j'avais à faire.

Oui, c'est moi, Seggor Tels, qui ait abaissé nos écrans planétaires en ce jour fatidique et qui ait ainsi permis à la flotte impériale d'accéder à notre monde. Mais ce sont les Mon Cals qui m'ont forcé la main: ils avaient besoin d'une leçon! Ne voyez-vous pas où nous menaient leurs rêves intangibles? Oh, comme j'ai ri en contemplant la chute des puissants Mon Cals!

Mais mon rire s'est étranglé, lorsque l'Empire nous a imposé sa volonté de fer. Nous étions réduits en esclavage, Mon Cals et Quarrens côte à côte. Nos deux races se sont vite retrouvées sur un pied d'égalité - et pour longtemps - esclaves à la botte de l'Empire.

J'ai ricané bien fort quand les insignifiants Mon Cals ont résisté avec leurs idéaux à l'énorme flotte impériale, lorsqu'ils ont opposé des rêves fragiles au pouvoir absolu. Mais quelque chose en moi fut ébranlé quand les Impériaux coupèrent en morceaux ceux qui refusèrent de travailler dans les usines et j'ai maudit les Mon Cals en voyant des cités être détruites les unes après les autres. En contemplant ce spectacle, j'ai pleuré, autant pour les Calamariens que pour les Quarrens, en attendant la fin du massacre. Nous étions désormais des esclaves et aucun rêve, aucun désir chimérique, ne pourrait jamais venir à bout de maîtres aussi puissants.

Il existait pourtant bien un rêve, quelque part dans les étoiles. C'était un rêve porteur d'espoir, qui aurait pu être issu de l'esprit des Mon Cals. La Rébellion était cependant réelle et les étrangers qui nous en ont parlé ont enflammé le coeur des Calamariens. Ils jurèrent de faire payer à l'Empire les atrocités qu'il avait commises, mais je continuais à me demander qui était vraiment responsable des siècles d'injustice que nous avions connus.

Quoi qu'il en soit, quelque chose devait être fait à propos de l'Empire. Une fois de plus, je fus obligé de contribuer à la réalisation d'un projet nébuleux des Calamariens. J'ai donc rassemblé mon peuple et je l'ai convaincu de soutenir nos «frères» exécrés. Ensemble, nous avons réussi à chasser les envahisseurs de notre monde.

L'Empire a au moins apporté une chose aux Quarrens: la possibilité de se faire une place dans la galaxie. Beaucoup des miens ont ainsi quitté Calamari, sans se soucier des Mon Cals, de l'Empire ou de la Rébellion. Ils sont juste partis à la recherche d'une nouvelle existence. Moi, je suis resté au sein de l'océan infini, pour y trouver également quelque chose. Je cherche à comprendre pourquoi je pleure encore la nuit, quand je pense à tous ceux qui sont morts. Pourquoi je hais encore les rêveurs qui ont provoqué tout cela. Pourquoi je ressens de la honte en songeant au rôle que j'ai joué dans ce qui s'est produit. Peut-être que ce que je cherche vraiment, c'est un rêve bien à moi.

Depuis le jour de cette coopération, de nombreux Quarrens ont fui Calamari pour tenter de se refaire une vie, ailleurs dans la galaxie. Ils se sont intentionnellement tenus à l'écart de la Rébellion et de l'Empire, et ont opté pour des professions discrètes. On trouve ainsi des Quarrens parmi les pirates, les esclavagistes, les contrebandiers et au sein de divers réseaux d'espionnage qui opèrent un peu partout dans l'Empire.

QUARREN

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Quarren typique pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Si vous voulez créer un personnage-joueur Quarren, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D	PERCEPTION: 2D+1
SAVOIR: 1D+2	VIGUEUR: 2D+1
MECANIQUE: 2D	TECHNIQUE: 1D+2



Ils semblent vouloir éviter toute confrontation qui pourrait retourner toute la population humaine de la planète contre eux. La rareté de leurs attaques procure une tranquillité toute relative aux habitants de Tatooine.

HOMME DES SABLES

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Homme des Sables typique pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Si vous désirez créer un personnage-joueur de cette race, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D+1	PERCEPTION: 2D
SAVOIR: 2D	VIGUEUR: 3D+2
MECANIQUE: 1D	TECHNIQUE: 1D

**Hommes des Sables
(Pillards du Désert)**

Grands, forts et agressifs, les Pillards du Désert - ou «Hommes des Sables» - sont des humanoïdes nomades que l'on trouve sur Tatooine, la planète désertique. Ils portent généralement des bandes de tissus et des robes en loques pour se protéger des rayons nocifs des soleils jumeaux de Tatooine, ainsi qu'un respirateur rudimentaire qui filtre les particules de sable et humidifie l'air qu'ils inhalent.

Le langage des Hommes des Sables est une combinaison de consonnes et de grognements coléreux. Aucune faction civilisée de Tatooine n'entretient des relations avec eux et les fermiers évitent, autant que possible, d'avoir affaire à ces êtres. C'est pourquoi la langue des Hommes des Sables reste un mystère encore aujourd'hui.

Emmitoufflés, tels des momies, dans toutes sortes de bandes, de bandages et de bouts de chiffon, ces nomades sont passés maître dans l'art de la discrétion et on sait peu de choses sur leur culture et leurs usages. On sait néanmoins que ces féroces créatures sont de puissants et dangereux combattants, endurcis par les soleils éblouissants et les sables arides du désert. Courageux, ils peuvent néanmoins être éconduits par une démonstration de force. Ils se déplacent en bandes de 20 ou 30 individus et ne restent jamais au même endroit très longtemps. Les Hommes des Sables sont relativement peu nombreux et ils résident dans les régions les plus désolées du monde désertique.

Les Hommes des Sables ont domestiqué les Banthas, qu'ils emploient comme bêtes de somme. Leur arme de prédilection est le gaderfii - ou bâton gaffi - une pique aiguisée aux deux bouts, fabriquée à l'aide de morceaux de métal prélevés sur des épaves ou des véhicules abandonnés. Ils ont également des fusils blasters, mais ces armes ne sont ni aussi perfectionnées, ni aussi précises, que celles des troupes de choc de l'Empire, par exemple.

Ennemis des colons humains, les Hommes des Sables tuent un certain nombre chaque année et ils ont même été jusqu'à attaquer les abords d'Anchorhead en plusieurs occasions. S'ils ont la possibilité de tuer sans risquer trop la vie de leurs guerriers, ils peuvent s'attaquer également aux fermes hydroponiques, aux petits groupes de voyageurs ou aux Jawas. Ils se tiennent cependant toujours à l'écart des énormes chars des sables jawa, des exploitations bien défendues, des grandes agglomérations et des redoutables Dragon Krayt. Les colons arrivant de plus en plus nombreux sur Tatooine, les pillards s'aventurent rarement hors de leurs plaines désolées.

Sullustains

Les Sullustains sont des humanoïdes joufflus, dotés d'oreilles de souris et de grands yeux ronds. Mesurant entre 1 mètre et 1 mètre 50 de haut, ils vivent dans d'immenses cavernes souterraines aménagées sous la surface de leur monde hostile.

Sullust est une planète volcanique inhospitalière, dont l'atmosphère irrespirable est composée d'épaisses nuées houleuses d'un gaz chaud et empoisonné. Heureusement, la fraîcheur et l'humidité de ses cavernes permettent au peuple sullustain de bénéficier d'un environnement confortable. Cette race troglodyte ne peut braver que pendant de courtes périodes les dangers de la surface de Sullust, dont notamment quelques formes de vie dépourvues d'intelligence mais souvent extrêmement dangereuses. Les autres races doivent, quant à elles, porter un équipement protecteur et même les Sullustains doivent le revêtir quand ils désirent accomplir des excursions de longue durée.

Une faune étonnamment variée habite sur les berges des lacs souterrains, au bord des océans de lave fumante et dans les cavernes mêmes où vivent les Sullustains. La majorité de ces animaux sauvages sont inoffensifs et fournissent de la nourriture et des vêtements. Les quelques prédateurs qui évoluent à la surface de la planète, quant à eux, s'aventurent rarement sous terre.

Chanson pour un nomade défunt

Wenny Boggs s'était enfoncé plus loin dans le désert qu'il ne l'avait prévu. Alors qu'il était toujours à l'affût d'un troupeau de Rats Womps, il prit soudain conscience du lieu dans lequel il se trouvait et comme les soleils jumeaux de Tatooine étaient bas sur l'horizon. Il était désormais plus sage de camper sur place, plutôt que de traverser des kilomètres de sable dans l'obscurité. La nuit de Tatooine appartient en effet aux Hommes des Sables et il n'avait certes pas envie de croiser la route d'un groupe de chasse de ces terrifiantes créatures. Il dirigea donc son landspeeder en direction d'une crête rocheuse, en quête d'un lieu qui serait facile à défendre en attendant l'aube.

La crevasse n'était ni spacieuse, ni confortable, mais elle lui fournissait une protection relative. Disposant de son fusil-blaster à ses côtés et d'un morceau d'Insta-Repas de SoroSuub à grignoter, Wenny s'installa.

Malgré ses efforts pour combattre le sommeil, le jeune homme finit par s'endormir. L'obscurité du désert et les doux bruits nocturnes se ligèrent contre Wenny afin qu'il s'assoupisse. Il se réveilla en sursauts, dès le début du chant. La nuit était maintenant redevenue silencieuse, mais la mélodie qu'il avait entendue était d'une tristesse obsédante. N'était-ce qu'un rêve?

A nouveau, il l'entendit. Le son se répercutait par dessus les pics déchiquetés auxquels il tournait le dos. C'était un chant sombre et méditatif qui envoûtait le jeune fermier. Wenny décida alors qu'il devait voir à quoi ressemblait le chanteur. Ayant passé son fusil en bandoulière, il gravit les rochers pour jeter un coup d'oeil par dessus la crête.

Il y avait en contrebas un canyon étroit qui s'enfonçait entre d'immenses parois abruptes. Un Bantha solitaire attendait à l'entrée de ce canyon, son cavalier était absent, mais il était couvert de paquets et de sacs qui appartenaient manifestement à un Pillard du Désert. Personne n'était en vue, pourtant la chanson continuait, attirant irrésistiblement Wenny dans le défilé. Le jeune homme finit par céder à la tentation. Le couloir de roc s'évasait en s'ouvrant sur une étendue

circulaire entouré de hauts murs de pierre. Au centre de ce cercle, il y avait un promontoire rocheux autour duquel étaient dressés des empilements de cailloux peints, semblables à des totems dédiés à d'anciens dieux inconnus. C'est là que se trouvait le chanteur, penché sur une forme allongée à terre. C'était un Pillard du Désert, un terrible Homme des Sables. Il ne chantait pas avec les accents rauques et les grognements qui caractérisent sa race, mais avec une voix douce, triste et cadencée, qui n'était pas atténuée par le filtre respiratoire que portent en permanence les siens.

Ce Pillard avait en effet retiré son filtre, mais Wenny n'arrivait pas à discerner clairement son visage en dessous de ses bandages. Il était fasciné par la chanson du Pillard. Elle était étrange et mélancolique, et n'était ni rude, ni effrayante, comme aurait pu le penser Wenny. De toute façon, il ne lui était même jamais venu à l'idée qu'un Homme des Sables puisse chanter!

La forme allongée sur le promontoire semblait vieille et faible. Tandis que Wenny contemplait la scène, le vieillard leva un bras et prit la main du chanteur. Il lui chuchota quelques mots à l'oreille, puis sa main retomba et il mourut.

Pendant un long moment, tout fut silencieux. La chanson s'était interrompue aussi brutalement que la vie du vieux. Le jeune Pillard, emmitouflé dans sa robe en lambeaux et ses bouts de chiffon, son filtre respiratoire et son casque posé à ses côtés, se balançait d'avant en arrière, tout en gardant le regard baissé sur son camarade défunt. Puis il commença à gémir et son angoisse déchira la nuit en se répercutant au travers du canyon. Quelque part - à des millions de kilomètres de là, semblait-il - le Bantha joignit son cri à celui de son maître.

Wenny baissa la tête. Il n'avait jamais imaginé que les Hommes des Sables - les Pillards du Désert - étaient capables d'avoir des sentiments et de ressentir des émotions. Il s'essuya les yeux et fit un dernier signe de tête en direction du vieillard, avant de retourner tranquillement jusqu'à son abri pour y attendre l'aube.

La langue parlée par les Sullustains ressemble à une espèce de babillage. Ils sont connus dans toute la galaxie pour être d'excellents pilotes et navigateurs. Leurs grands yeux lumineux sont parfaitement adaptés aux cavernes obscures de leur monde d'origine et leurs oreilles surdéveloppées leur permettent de percevoir même les sons les plus ténus. Ils possèdent en outre un sens inné de l'orientation, et il suffit qu'un Sullustain effectue un trajet ou examine une carte une fois, pour que la route à suivre soit littéralement « imprimée » dans son esprit. Sans ce don naturel, ces êtres ne pourraient pas survivre dans les labyrinthes qui s'étendent sous la surface de leur planète.

Le peuple de Sullust a agrandi les cavernes naturelles qu'il habite et il en a fait de magnifiques cités troglodytes. Les visiteurs sont nombreux à venir parcourir leurs rues pavées et acheter des articles qu'on ne trouve que dans leurs marchés.

Sullust est également la planète d'origine de la Corporation SoroSuub, une importante société industrielle qui possède des filiales dans toute la galaxie et dont les activités vont de la production d'énergie à la fabrication d'instruments de précision, en passant par le conditionnement des produits alimentaires. Près de 50% de la population sullustaine gagne sa vie grâce à SoroSuub.

Bien que de nombreux Sullustains se soient ralliés à la Rébellion, SoroSuub a procédé à des mises au point réitérées afin de préciser qu'elle soutenait la politique et les lois de l'Empire. Pour que Sullust conserve une relative indépendance et pour éviter d'être elle-même absorbée par la machine de guerre impériale, SoroSuub a été jusqu'à dissoudre le gouvernement légal de la planète, dont elle est ainsi devenue

l'autorité suprême. Cet arrangement convient parfaitement à l'Empire; il dispose de cette façon d'un réseau industriel civil et de ses ressources, tout en contrôlant un système planétaire, sans avoir à y implanter des troupes qui lui sont plus utiles ailleurs.

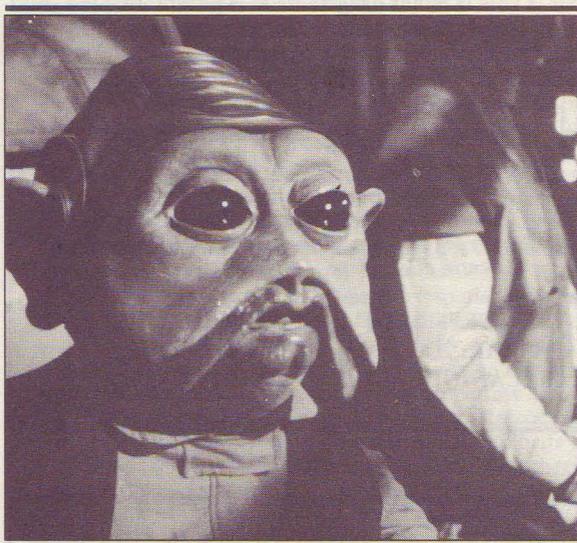
La majorité des Sullustains trouve cependant cette situation extrêmement désagréable. Cette race a un sens de l'humour et une conception de la vie très différents de ce que l'on pourrait attendre de la part de créatures vivant dans des cavernes obscures. Ces êtres sont joviaux, sympathiques et adorent les blagues. Malheureusement, le nouveau gouvernement instauré par SoroSuub n'apprécie guère la frivolité, la vie dans les cités souterraines devient de plus en plus triste et les Sullustains sont de plus en plus nombreux à rejoindre la Rébellion.

SULLUSTAIN

Les caractéristiques ci-dessous décrivent un Sullustain typique pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Si vous désirez créer un personnage-joueur Sullustain, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D
SAVOIR: 1D+1
MECANIQUE: 3D

PERCEPTION: 2D
VIGUEUR: 2D
TECHNIQUE: 1D+2



P roclamation numéro 137d de la Corporation SoroSuub

Camarades Sullustains. En ce 62ème jour de la 8494ème année de Sullust, il doit être porté à votre attention que le Conseil Sullustain a été démantelé pour le plus grand bien de notre monde. Afin de combler le vide occasionné par cette mesure nécessaire, le Conseil d'Administration de SoroSuub fera désormais office d'autorité planétaire suprême jusqu'à la conclusion de la présente crise. Nous savons que vous aurez tous à coeur de vous unir sous l'emblème de notre firme, afin que cette période de transition se passe dans les meilleures conditions possibles.

SoroSuub réaffirme en outre son soutien à la politique de l'Empereur Palpatine, comme en témoignent les derniers messages qu'elle a adressés au Sénat Impérial.

Il existe encore malheureusement sur notre monde des organisations qui s'opposent aux décisions et aux projets d'avenir de l'Empire. Elles sont à l'origine d'une crise qui, tant qu'elle n'est pas surmontée, fait peser sur notre planète une menace de destruction. En tant que représentants de SoroSuub, nous rappelons que nous avons pour objectifs de faire régner l'harmonie sur Sullust et la paix dans la galaxie.

Nous avons eu en outre connaissance de rumeurs concernant une bande de hors-la-loi - qui se fait appeler Alliance Rebelle - et qui répand des mensonges éhontés et dangereux sur le compte de l'Empereur. Ces criminels sont d'éternels insatisfaits qui tentent de saper l'oeuvre bénéfique conçue par un être d'exception. Quiconque pourra apporter des informations permettant l'identification et la capture de sympathisants « rebelles » en sera généreusement récompensé.

Il vous faut savoir que ces criminels sont imprévisibles et dangereux. Un couvre-feu préventif et obligatoire sera donc décrété jusqu'à ce que tout danger soit passé.

Aujourd'hui est un jour de fête. Ensemble avec notre ami l'Empereur, nous nous engageons sur la voie de la nouvelle prospérité galactique que veulent instaurer les Impériaux. Rejoignez-nous et préparez avec nous un avenir meilleur.

Siin Suub, Président
Corporation SoroSuub

Twii'leks

Les Twii'leks sont des humanoïdes grands et minces, originaires du système stellaire Ryloth de la Bordure Extérieure. Ils se distinguent des milliers d'autres races extra-terrestres que l'on trouve dans la galaxie, par deux appendices tentaculaires qui pendent à l'arrière de leur crâne. Ces grosses excroissances préhensiles remplissent à la fois des fonctions sexuelles et sensorielles, et sont parfaitement adaptées à l'environnement obscur dans lequel évoluent généralement les Twii'leks.

Capables d'apprendre et de parler la langue de la plupart des humanoïdes, les Twii'leks emploient un langage qui allie les sons articulés et de subtils mouvements de leurs « queues de tête » en forme de tentacules, ce qui leur permet de dialoguer secrètement entre-eux, même en présence de représentants d'autres races extra-terrestres. Rares sont les espèces capables d'appréhender autrement que superficiellement les mouvements complexes et subtils de leurs appendices. Même les linguistes les plus aguerris éprouvent des difficultés à décrypter la plupart des idiomes du Twii'leki, la langue des Twii'leks. Quoi qu'il en soit, les Droïds de protocole les plus perfectionnés disposent de modules leur permettant de le traduire rapidement.

Ryloth - principale planète du système du même nom - est un monde rocheux et desséché couvert de vallées obscures et de pics embrumés. Son atmosphère est un peu plus ténue que celle de la plupart des mondes habités, tout en étant néanmoins respirable par les humains. Cette planète présente la particularité d'exposer en permanence une de ses faces aux rayons nocifs de son soleil, tandis que l'autre reste éternellement plongée dans une obscurité glacée. C'est dans cette obscurité que vivent la plupart des habitants de ce monde et notamment les Twii'leks.

La face obscure de la planète ne serait rien d'autre qu'un morceau de rocher gelé, si elle n'était balayée par des courants turbulents d'air chaud provenant des régions exposées au soleil. Appelées « orages de chaleur », ces tornades desséchantes peuvent s'avérer meurtrières. Elles atteignent parfois des températures supérieures à 300° et sont agitées de rafales de plus de 500 kilomètres à l'heure. Quoi qu'il en soit, ce sont elles qui fournissent également la chaleur indispensable à l'écologie de la face obscure.

Les Twii'leks sont omnivores et cultivent des champignons et des moisissures comestibles. Ils élèvent aussi du bétail pour leur alimentation et leur habillement.

Les Twii'leks n'ont pas un tempérament guerrier. Aux combats, ils préfèrent la ruse et l'habileté, car ces qualités sont primordiales pour survivre sur Ryloth. « On ne peut pas vaincre un orage de chaleur », dit un proverbe twii'lek, « il faut se laisser porter par lui. » Cet adage est révélateur des fondements de la civilisation industrielle des Twii'leks, qui est basée sur l'usage de moulins et de turbines éoliennes. Édifiées sur la surface rocheuse de Ryloth, ces machines fournissent l'énergie nécessaire pour le chauffage, l'aération, l'éclairage et les petites industries des complexes citadins.

Un complexe citadin twii'lek a la forme d'un énorme réseau de catacombes et de chambres souterraines, et sert à la fois d'habitat et d'abri. Ces complexes sont creusés à même les résurgences rocheuses et les falaises dont est couverte la face froide et crépusculaire de la planète. Confinés, exigus et étouffants, ils afluents du sol et sont impossibles à distinguer des montagnes qui les entourent... reflétant en cela le tempérament dissimulateur des Twii'leks. Des rumeurs prétendent que ces complexes s'étendraient profondément au coeur même de la planète, mais rares sont les étrangers qui se sont aventurés dans ces antres obscures.

Chaque complexe citadin est autonome. Son gouvernement est assuré par un « clan dirigeant » composé de cinq Twii'leks qui supervisent ensemble la production, le commerce et toutes les autres activités de la cité. Ces chefs héréditaires disposent d'un pouvoir absolu. Lorsqu'un membre du clan dirigeant meurt, les quatre autres doivent accompagner leur collègue

jusque dans les «Contrées Illuminées» et céder ainsi leur place à une nouvelle génération de gouvernants.

Ne possédant pas de véhicules spatiaux, les Twi'leks dépendent des systèmes du voisinage (et principalement de Ta-tooine), des pirates, des contrebandiers et des marchands, pour leurs contacts avec le reste de la galaxie. Une grande partie de leurs revenus provient de l'exportation du ryll. Cette substance principalement employée en médecine est également une drogue - extrêmement dangereuse et addictive - dont l'usage s'est répandu dans le Secteur Corporatif.

Comme leur technologie ne s'est jamais intéressée aux voyages spatiaux, les Twi'leks sont particulièrement vulnérables aux attaques opérées par la lie de la galaxie. Des vaisseaux esclavagistes écumant fréquemment la surface de Ryloth pour les besoins de leur commerce florissant et les silos à ryll sont régulièrement mis à sac par des contrebandiers. Certains clans dirigeants se sont adaptés (une constante chez ces êtres) à cette situation et vendent eux-mêmes leurs congénères afin de préserver leurs complexes. Ils considèrent en effet que des pillages incontrôlés sur une grande échelle seraient bien plus dévastateurs que des accords conclus avec «d'honorables» esclavagistes. Ces derniers, en retour, leurs garantissent une protection relative contre leurs concurrents sans scrupules.



L'esclavagisme est malheureusement en recrudescence depuis que les Twi'leks - et tout particulièrement leurs femelles - remportent un succès grandissant auprès de ceux qui font le commerce des espèces intelligentes.

On trouve des Twi'leks libres - qui ont quitté leur planète de leur plein gré - chez les pirates, les contrebandiers, les marchands et les criminels. Ils sont également employés occasionnellement comme espions par l'Empire.

Les Twi'leks comparent la Rébellion et l'Empire à deux orages de chaleur qui sont en train de balayer la galaxie. Or, ils ont pour principes d'éviter les orages de chaleur et de profiter des courants d'air chaud qu'ils occasionnent. Survivre et s'enrichir sont leurs principales motivations et ils préfèrent opter

pour la voie la moins dangereuse et la plus profitable à court terme. Les deux orages finiront bien par passer et les Twi'leks comptent bien être là quand la température de la galaxie se sera un peu rafraîchie.

TWI'LEK

Les caractéristiques ci-dessous concernent un Twi'lek moyen pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Si vous désirez créer un personnage-joueur Twi'lek, répartissez 6D entre elles.

DEXTERITE: 2D
SAVOIR: 2D
MECANIQUE: 1D+2

PERCEPTION: 3D+1
TECHNIQUE: 1D
VIGUEUR: 2D

Les Twi'leks et leurs têtes à queues

Les Twi'leks font preuve d'une grande fierté en ce qui concerne les queues dont sont dotées leurs têtes. Elles leur inspirent une vanité comparable à celle que peuvent éprouver d'autres races à l'égard de leur fourrure ou de leurs ailes. Ils peuvent consacrer des heures à l'entretien de ces appendices et il n'est pas rare, dans les allées des complexes citadins, de voir des femelles twi'leks parader en exhibant les nouveaux ornements dont leurs queues sont décorées.

Ces excroissances préhensiles remplissent des fonctions sociales et de communication dans la culture twi'lek. Rejetées par dessus l'épaule, elles sont particulièrement décoratives. Quand on les laisse pendre, elles aident à conserver son équilibre. Les postures et les mouvements des queues de tête reflètent l'humeur, les désirs et les opinions de leurs propriétaires. Animées de nombreux mouvements subtils, elles ponctuent les mots prononcés et nuancent les conversations. En outre, chaque Twi'lek agite - consciemment ou non - ses appendices d'une façon qui lui est propre, afin de s'individualiser au sein de l'uniformité des complexes citadins.

On demande souvent aux femelles twi'leks d'accomplir des danses faisant appel aux mouvements de leurs corps et des queues de leurs têtes. Le succès des esclaves de cette race dans les secteurs arriérés de la galaxie est dû à ces fascinantes danses de séduction. Si l'on en croit certaines rumeurs, L'Empereur lui-même entretiendrait un harem twi'lek pour les grandes occasions.

Wookiees

Les Wookiees sont des anthropoïdes intelligents, dont la taille dépasse couramment les deux mètres. Ils ont un visage simiesque, des yeux bleus au regard perçant et leur corps est recouvert d'une épaisse fourrure. Puissamment musclés, ils sont peut-être les êtres intelligents les plus forts de la galaxie. Leurs actes sont dictés par leur tempérament violent, voire même meurtrier. Ils sont unanimement considérés comme des adversaires féroces.

Ils sont néanmoins capables de la plus douce des compassions et de l'amitié la plus sincère et la plus fidèle. Les Wookiees ont en effet coutume d'établir des liens dits de «famille d'honneur» avec d'autres êtres n'appartenant pas forcément à leur espèce. Cette camaraderie peut parfois être plus forte que leurs liens familiaux naturels et ils n'hésitent alors pas à donner spontanément leur vie pour protéger des amis appartenant à

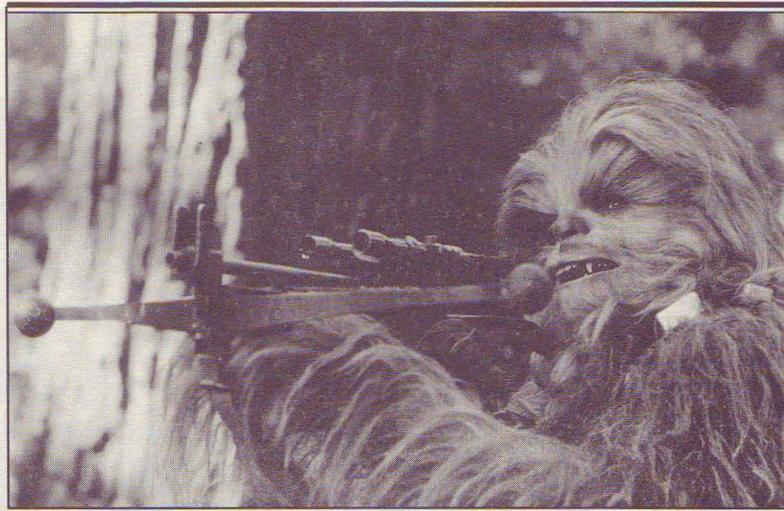
leur «famille d'honneur».

La grande force et la brutalité qui caractérisent les Wookiees, les rendent particulièrement doués pour le combat à mains nues. Une fois qu'un Wookiee s'est agrippé avec ses énormes mains à son adversaire, l'issue de l'affrontement ne fait pratiquement plus aucun doute. Inconscients de leur propre force, on raconte qu'il leur arrive d'arracher les bras et les jambes de Droïds, de démolir des machines récalcitrantes et d'écraser des armures de soldat impérial avec leurs occupants... tout cela involontairement, bien sûr.

Les Wookiees sont également passés maîtres dans le manie- ment des armes perfectionnées, telles que les blasters, les fusils disrupteurs et les canons des vaisseaux spatiaux. Mais ils semblent avoir un certain penchant pour les armes archaïques et tout particulièrement pour les arbalètes. Ils ont inventé une arme qui a l'aspect de ces dernières et qui exige une grande force pour être tendue et chargée. Appelée parfois arbalète- laser, l'arbalète wookiee est dotée d'un viseur télescopique et tire des carreaux énergétiques. Ces projectiles explosifs peu- vent infliger d'importants dommages à ce qu'ils touchent.

Les Wookiees communiquent entre eux grâce à des séries de grognements et de grondements. Comme ils apprennent très vite, ils parviennent à comprendre de nouvelles langues dès la première fois qu'ils les entendent. Malheureusement, la confi- guration de leur organe vocal leur empêche de prononcer des langages riches en nuances.

Kashyyyk, le monde natal des Wookiees, est une planète couverte de jungle, à la beauté et aux dangers incomparables. Son éco-système est divisé en plusieurs niveaux superposés horizontalement. Les Wookiees partagent le niveau le plus élevé avec une race de créatures volantes. Ils vivent en cellules



familiales, au sein des plus hautes branches des arbres gigan- tesques de Kashyyyk. Ces cellules familiales sont regroupées en communautés d'arbre, qui font elles-même parties de gran- des villes arboricoles.

Sans être aussi primitives que les villages ewoks, les cités arboricoles wookiees font largement appel à des matières pre- mières naturelles et à des objets artisanaux et non-technologi- ques. Les Wookiees n'ont cependant rien contre les machines de haute technologie. De nombreux dispositifs pratiques sont d' ailleurs intégrés à leurs constructions à plusieurs étages. Ces êtres semblent en outre particulièrement doués pour la méca- nique de précision, le pilotage de vaisseaux spatiaux et la programmation des Droïds.

Les visiteurs de Kashyyyk sont tenus de rester au sein des villes wookiees et ils ne doivent pas s'aventurer en direction de la surface de la planète. En effet, plus on descend les niveaux de l'éco-système, plus l'environnement naturel se révèle hos- tile. Certaines des créatures qui arpentent le sol de la jungle font hésiter même les plus gros Wookiees... or les Wookiees hésitent rarement.

La vie des Wookiees n'est plus aussi agréable qu'avant depuis l'arrivée de l'Empire. Du fait de leur grande force, ces êtres font en effet d'excellents pensionnaires pour les camps de travail impériaux. Kashyyyk est soumise à la loi martiale et ses habitants ont été réduits en esclavage par des forces impéria- les omniprésentes. Rares sont les Wookiees qui parcourent les routes de l'espace en toute liberté, et encore ceux-ci sont-ils alors surveillés attentivement par des agents de l'Empire. Le plus célèbre Wookiee libre est certainement Chewbacca, le co- pilote du Faucon Millenium. Héros de son peuple, c'est un membre de valeur de la Rébellion.

C outumes wookiees

Les Wookiees possèdent des coutumes intéressantes en ce qui concerne l'amitié et les dettes d'honneur. Leur pratique la plus sacrée est la «dette de vie». Un Wookiee se soumettra ainsi corps et âme à une personne qui lui aura sauvé la vie. La dette de vie le liera moralement à son sauveur et il accompagnera celui-ci d'un bout à l'autre de la galaxie s'il le faut. Une dette de vie n'a rien à voir avec de l'esclavage. Au contraire, c'est un acte personnel par lequel un Wookiee essaye de rembourser ce qui n'a pas de prix. Il ne faillira jamais à cette dette, car ce serait comme trahir un serment sacré. L'honneur est l'un des concepts les plus importants de la culture wookiee et, pour eux, perdre son honneur équivalait à mourir.

La «famille d'honneur» est une autre coutume de ce peuple. C'est un lien amical d'un type particulier qu'un Wookiee établit avec un autre être. Une famille d'honneur englobe les véritables amis d'un Wookiee: ceux pour les- quels il serait prêt à donner sa vie.

Le meilleur exemple de ces coutumes est peut être la relation qui existe entre le Wookiee Chewbacca et ses amis Yan Solo, Luke Skywalker et la Princesse Leia Organa. Chewbacca est lié par une dette de vie à Solo, depuis que ce contrebandier l'a sauvé de l'esclavage, il y a de cela de nombreuses années. A bord du Faucon Millenium, ils ont parcouru côte à côte la galaxie, faisant preuve l'un à l'égard de l'autre d'une affection et d'une amitié qui vont bien au delà du simple concept de «dette de vie». Lorsque leur route croisa celles de Skywalker et de la Princesse, Chewbacca intégra ces jeunes Rebelles à sa famille d'honneur. Désor- mais, ces compagnons sont entièrement dévoués les uns aux autres, ainsi qu'à la cause de l'Alliance Rebelle. Jamais aucun Wookiee n'a eu une famille d'honneur aussi solide.

WOOKIEE

Les caractéristiques ci-dessous décrivent un Wookiee moyen pour Star Wars: Le Jeu de Rôle. Si vous désirez créer un personnage-joueur Wookiee, repor- tez-vous à la page 137 des règles.

DEXTERITE: 2D
SAVOIR: 1D
MECANIQUE: 2D

PERCEPTION: 1D
VIGUEUR: 4D+1
TECHNIQUE: 1D+2

C

hapitre neuf

Créatures

Seuls quelques rares mondes de la galaxie ont donné naissance à une vie indigène, mais chacun d'entre eux a alors vu se développer des milliers d'espèces. La plupart des planètes ne sont que roche morte et gaz inerte... et pourtant, malgré cela, l'univers grouille de vie.

La vie est d'une étonnante diversité. Il existe des créatures qui respirent du méthane, de l'azote ou du plasma, qui nagent au milieu des nuages des géantes gazeuses, qui s'ébattent dans les brumes de satellites glacés ou qui survivent sur des astéroïdes pratiquement dépourvus d'atmosphère. Il existe des êtres qui nagent, volent, rampent, marchent, sautillent, lèvent, glissent sur l'eau, creusent des tunnels. Il y en a même qui se déplacent en éternuant.

Etablir une liste de toutes les espèces connues requièrerait un ouvrage cent fois plus épais que celui-ci. Pour parvenir à décrire chacune d'entre elles en détails, il faudrait mille vies. Aussi, le mieux que nous puissions faire, c'est nous contenter d'en décrire quelques unes.

Dans les pages qui suivent, nous vous présentons quelques créatures parmi les plus connues de la galaxie. La plupart ont été domestiquées et peuvent donc être trouvées sur de nombreuses planètes. Mais d'autres sont de dangereux prédateurs qui doivent leur célébrité au fait d'avoir été employés comme monstres dans des holo-films. La description de chaque animal est accompagnée d'une étude consacrée à ses aptitudes, à son comportement et à la niche qu'il occupe au sein de son écosystème.

Banthalas

Les Banthalas sont de gros quadrupèdes herbivores qui respirent de l'oxygène, particulièrement adaptés à un environnement de plaine. Les adultes mesurent de deux à trois mètres au garrot, les mâles étant légèrement plus grands que les femelles. Les crânes des mâles sont en outre ornés d'une paire de cornes torsadées.

Les Banthalas ont de grandes facultés d'adaptation et peuvent survivre aussi bien dans les déserts que dans les toundras. On raconte qu'ils peuvent tenir pendant des semaines sans boire ni manger.

On ne sait pas de quelle planète sont originaires les Banthalas. Du temps de la préhistoire, ils vivaient déjà sur au moins une douzaine de mondes de la galaxie et ils sont toujours parvenus à se ménager une niche écologique au sein de leur environnement. Du fait qu'ils existent depuis si longtemps sur de nombreuses planètes différentes, ils ont parfois subi des mutations génétiques. La couleur, la taille, les habitudes sociales, le comportement et le métabolisme des sous-espèces de Banthalas varient ainsi dans de grandes proportions.

Les créatures et le jeu de rôle

La description de chaque créature est présentée sous la forme d'une fiche comme celle-ci. Cette fiche regroupe les informations qui vous permettront d'employer l'animal en question dans *Star Wars: Le Jeu de Rôle*.

À l'instar des personnages, les créatures possèdent des caractéristiques de *Dextérité*, de *Perception* et de *Vigueur*. Par contre, ils n'ont ni compétences, ni caractéristiques en *Savoir*, en *Mécanique* ou en *Technique*.

Une créature ne peut jamais parer une attaque, mais on utilise sa *Dextérité* lorsqu'elle combat (au lieu de «Combat à Mains Nues») et quand elle essaye de sauter, de conserver son équilibre ou d'accomplir toute autre activité physique qui peut échouer.

La *Vigueur* d'une créature est employée pour résister aux dommages qui lui sont infligés. Dans la plupart des cas, celle-ci est également employée comme code de dommages lorsqu'elle attaque. Mais si l'animal considéré possède des cornes, des griffes ou des crocs particulièrement dangereux, il peut posséder un code de dommages plus élevé.

Lorsque vous avez besoin de savoir si une créature a remarqué un détail particulier, employez sa *Perception* (voir page 36 des règles).

Les créatures qui peuvent être montées possèdent un code d'*Indocilité* (voir page 35 des règles).

Quand une créature est impliquée dans une course-poursuite avec un engin à répulseurs ou un chasseur stellaire, doublez le code de *Vitesse* du véhicule en question.

Il existe des troupeaux de Banthalas sauvages sur de nombreux mondes. Les éleveurs de Banthalas, quant à eux, produisent des bêtes dociles destinées à l'alimentation et à l'habillement. Les voyageurs peuvent ainsi trouver des restaurants qui servent des steaks de Bantha dans beaucoup de systèmes. Les bottes et la cape en cuir de Bantha sont également des accessoires vestimentaires très prisés par les classes aisées.

Du fait de leur grande taille, de leur force et de leur faculté d'adaptation aux climats les plus rudes, les Banthalas font d'excellentes bêtes de somme. Ainsi les mystérieux et dangereux Hommes des Sables de Tatooine emploient les Banthalas comme montures et comme animaux de trait, depuis des siècles.

Le Bantha n'a que peu d'ennemis naturels. Sur Tatooine, par exemple, un seul prédateur ose s'attaquer à un Bantha en bonne santé afin d'en faire son repas: le redoutable Dragon Krayt dont la taille dépasse celle des plus gros Banthalas. Car si les Dragons Krayt sont réputés manger toutes sortes de créatures, les Banthalas (avec les Rats Womps) sont leurs proies favorites. Un



L

es Banthas apprivoisés sont depuis longtemps employés comme bêtes de somme par les Pillards du Désert de Tatooine. On présume d'ailleurs que ces nomades les considèrent comme des membres à part entière de leurs tribus, car c'est d'eux que dépend leur survie dans les étendues arides de cette planète. Les fermiers immigrés de fraîche date sur Tatooine utilisent également les Banthas comme animaux de trait.

BANTHA

DEXTERITE: [2D]

PERCEPTION: [2D]

VIGUEUR: [8D]

Indocilité: [2D]

Vitesse: [2D]

Taille: les adultes mesurent entre deux et trois mètres au garrot.

Combat: les Banthas sont de paisibles herbivores. Dans leur milieu naturel, ils ne se battent que pour défendre leurs petits ou leur troupeau. Quand ils sont pris au piège, ou quand ils doivent défendre leur progéniture, les Banthas mâles forment alors un cercle autour de leurs compagnes et de leurs petits, avant d'attaquer avec leurs cornes.

Domages: [7D]

Dans le passé, certains Banthas ont été entraînés comme animaux de combat. Ces «Banthas de Guerre» chargeaient l'ennemi afin de le piétiner. Des Banthas non-entraînés n'attaquent jamais de cette façon, même si quelques imprudents se sont déjà faits piétiner par des troupeaux pris de panique.

Domages: [8D]

Employer des Banthas dans le jeu de rôle: les personnages-joueurs rencontreront essentiellement des Banthas employés comme bêtes de somme ou comme montures. Dans ce cas, ils sont généralement dirigés par un cornac, qui transmet ses ordres à l'animal en le frappant avec un bâton. Les personnages peuvent aussi employer leur compétence en Equitation pour monter des Banthas dressés (voir page 35 des règles). Un Bantha peut transporter une charge de 500 kilos ou un cornac plus quatre autres personnes. La démarche chaloupée de ces animaux peut parfois donner le mal de mer à ses cavaliers. Si un PJ chevauche à dos de Bantha pendant plus d'une heure, vous pouvez lui demander de faire un jet d'Equitation pour éviter de se sentir nauséux (facteur de difficulté 5).



Bantha apprivoisé est certainement le bien le plus précieux et le plus convoité que l'on puisse posséder sur la planète désertique. Les Hommes des Sables et les fermiers prennent d'ailleurs bien soin de protéger les leurs contre les dragons et les autres périls qui les menacent.

La relation qui lie les Banthas aux Hommes des Sables de Tatooine est particulièrement intéressante. Jamais, dans aucun autre système, on n'a vu une race intelligente lier aussi étroitement son sort à celui des Banthas. Les Hommes des Sables paraissent avoir en effet établi des liens très privilégiés avec ces derniers; certains anthropologues présument même qu'ils considèrent les Banthas comme des membres à part entière de leurs tribus.

Dewbacks

Les Dewbacks (littéralement: «Dos de Rosée». NdT) sont des sortes de grands lézards omnivores originaires de Tatooine. Les adultes mesurent entre 1 mètre 30 et 2 mètres au garrot. Ils sont surtout actifs aux heures les plus chaudes de la journée et deviennent léthargiques à la nuit tombée. Leur couleur va du gris sale au brun, en passant par le rouge terne et le bleu passé; il n'est pas rare que leur robe soit également tachetée dans un but de camouflage. Parfaitement à leur aise sur le monde désertique de Tatooine, on voit souvent des Dewbacks creuser les dunes en quête de broussailles, de petits animaux (tels que les Rats Womps) ou d'humidité.

Les Dewbacks sont des animaux solitaires. Une fois par an, ils se rendent cependant dans le Désert du Jundland pour se livrer à un étrange rituel d'accouplement. Là, ils se réunissent en grand nombre et pendant plusieurs jours le sable du désert semble alors animé d'une vie propre. Une fois que cette frénésie est terminée, les femelles pondent des oeufs par milliers, avant de retourner à leurs vagabondages solitaires jusqu'à ce que l'appel de la nature se fasse à nouveau sentir. Six mois plus tard, au moment de la migration annuelle des Rats Womps, les oeufs éclosent et donnent naissance à des petits Dewbacks qui doivent survivre par leurs propres moyens aux dangers du désert.

La plupart des Dewbacks vivent à l'état sauvage, mais certains ont été apprivoisés afin de servir comme montures. Les autorités locales de Tatooine les emploient souvent pour effectuer des patrouilles, car ils sont bien adaptés aux températures élevées et aux nuées de sable qui risquent toujours d'endommager des landspeeders. Même s'il doit affronter une forte tempête de sable, un Dewback conduira toujours son cavalier à destination, sans même une plainte ou un grognement. Ces animaux sont plus agiles et plus rapides que les lourds Banthas, ce qui confère aux patrouilles un certain avantage sur les Pillards du Désert et les lents chars des sables jawas.



Les Dewbacks sont des sortes de grands lézards originaires des déserts de la planète Tatooine. Comme ils sont plus rapides et plus agiles que les gros Banthas, les autorités planétaires les emploient souvent pour effectuer des patrouilles. Les soldats impériaux recourent également à eux quand ils sont amenés à se rendre dans le désert pour les besoins d'une mission.

Les coutumes d'accouplement des Dewbacks posent cependant quelques problèmes en ce qui concerne leur domestication. En effet, ces créatures ne se reproduisent pas en captivité et les propriétaires qui souhaitent que leurs animaux aient des petits, doivent donc les relâcher pendant la saison des amours. Une fois libérés, les Dewbacks reviennent fréquemment (mais pas toujours) auprès de leurs maîtres. En outre, comme il est impossible de choisir les partenaires de ces animaux, on ne peut pas les soumettre à un élevage scientifique.

De nombreux fermiers de Tatooine ont adopté ces aimables reptiles comme animaux de compagnie. Ces créatures au tempérament solitaire leur rendent alors l'affection qu'ils leur témoignent.

Les Hommes des Sables chassent les Dewbacks pour les manger et pour leur cuir. Ils emploient en effet la peau cuirassée de ces animaux pour confectionner des bottes, des ceintures et des bourses, ainsi que des tentes et toutes sortes d'autres pièces d'équipement. Les Dewbacks composent également l'essentiel de l'alimentation variée des Dragons Krays. Au moment de la saison des amours, beaucoup d'entre eux tombent sous des coups de blasters, de griffes et de crocs acérés.

DEWBACK

DEXTERITE: [3D]

PERCEPTION: [2D]

VIGUEUR: [4D]

Indocilité: [3D]

Vitesse: [3D]

Taille: les adultes font entre 1 mètre 20 et 2 mètres au garrot.

Combat: bien que les Dewbacks mangent volontiers de la viande, leurs proies habituelles ne dépassent pas la taille d'un chat et ils attaquent rarement les humains. On a cependant déjà entendu parler de Dewbacks qui se sont attaqués à des hommes, mais cela ne se produit que dans des conditions exceptionnelles. Ces animaux n'ont aucun instinct parental ou social d'aucune sorte et ils ne se battent que s'ils sont menacés. Lorsqu'ils sont confrontés à la violence, ils ont pour habitude de s'enfuir ou de se cacher.

Employer des Dewbacks dans le jeu de rôle: ceux que rencontreront les joueurs seront le plus souvent employés comme montures. Les Dewbacks peuvent transporter 200 kilos de marchandises ou un cavalier plus 100 kilos de matériel.

Une fois qu'un Mynock a absorbé suffisamment d'énergie, ils part à la recherche d'un astéroïde à la surface duquel il se pose. Il soutire alors encore de l'énergie à ce bloc de rocher, ainsi que de la silice et d'autres matériaux, jusqu'à atteindre une masse suffisante pour pouvoir se reproduire. Lorsqu'il a absorbé suffisamment de matière, il se scinde en deux. Les deux nouveaux Mynocks ainsi créés se détachent ensuite l'un de l'autre et retournent sillonner l'espace.

Les Mynocks ont besoin d'énormes quantités d'énergie et ils s'accrochent souvent aux vaisseaux spatiaux qui passent à leur portée. Ce sont en effet pour eux de véritables «mets de choix». Ils ont pour habitude de se concentrer sur les parties auxquelles il est facile de soutirer de l'énergie, comme les câbles d'alimentation et les sabords ioniques. Il n'est pas rare également qu'ils emploient des vaisseaux comme «astéroïdes» et qu'ils dissolvent leurs coques afin d'acquérir la masse nécessaire à leur reproduction. Tout cela contribue à faire d'eux de véritables calamités pour les voyageurs interstellaires.

Personne ne sait de quel système sont originaires les Mynocks. Comme ils sont incapables de voyager par eux-mêmes dans l'hyperespace, ils proviennent sans doute au départ d'un système stellaire bien précis. Et si on en trouve aujourd'hui partout dans la galaxie, cela s'explique par l'habitude qu'ils ont de s'accrocher aux vaisseaux de passage.

MYNOCK

DEXTERITE: [3D]

PERCEPTION: [1D]

VIGUEUR: [1D]

Vitesse: [2D]

Taille: jusqu'à 1,60 mètre de long.

Combat: les Mynocks se comportent comme de véritables «rats de l'espace» et attaquent en bande lorsqu'ils sont acculés ou quand on viole les limites de leur territoire.

Employer des Mynocks dans le jeu de rôle: leur principal intérêt tient au fait qu'ils constituent une calamité pour les voyageurs spatiaux (voir page 60 des règles). On peut également en trouver sur des astéroïdes, à bord de vieux vaisseaux, bref, partout où ils ont la possibilité de trouver l'énergie nécessaire à leur survie et à leur reproduction.

Mynocks

Les Mynocks sont des formes de vie à base de silice. Ils ressemblent à des raies-mantas, se reproduisent par scissiparité et se nourrissent d'énergie stellaire. C'est une des rares espèces animales qui se soit développée dans le vide spatial et qui ne peut survivre au sein d'un environnement planétaire. Ces créatures primitives à l'intelligence négligeable ne possèdent que quelques organes ultra-spécialisés. Malgré leur apparence et leur taille (elles font jusqu'à 1,60 mètre de long), elles ressemblent beaucoup aux micro-organismes qui évoluent dans les milieux riches en oxygène.

À l'instar des plantes, les Mynocks se nourrissent des rayons stellaires. Leur peau noire et cuirassée absorbe d'ailleurs très efficacement les radiations électro-magnétiques. Pour se déplacer, ils se laissent pousser par les vents cosmiques et utilisent leurs larges ailes afin de capter les particules émises par les étoiles. L'énergie qu'ils en retirent leur permet alors de se propulser dans la direction de leur choix.

Le Rancor

Si de grands carnassiers nagent dans les profondeurs des océans de la galaxie, si d'énormes créatures vivent au sein des nuées des géantes gazeuses et si de gigantesques monstres carnivores arpentent la surface de mondes à faible gravité, le Rancor est certainement l'un des plus grands prédateurs terrestres qui puisse survivre dans un environnement adapté aux humains. Comme il semble digérer sans problème les formes de vie à base de carbone qui respirent de l'oxygène, le Rancor appartient certainement lui aussi à cette catégorie. Sa planète d'origine n'est connue que par le syndicat interstellaire du crime dirigé par Jabba le Hutt et ce dernier n'est guère prolige.

En fait, le seul Rancor que l'on connaisse est gardé au fond d'une fosse aménagée sous le palais de Jabba le Hutt, dans le désert de Tatooine. Aussi, on ne peut que faire des suppositions quant à son habitat naturel. Certains spécialistes ont ainsi émis l'hypothèse qu'il s'agirait d'une créature unique, obtenue grâce à des manipulations génétiques afin de satisfaire quelque vice du Hutt. Mais créer génétiquement une bête de cette taille reviendrait extrêmement cher, or il est bien connu que Jabba n'est pas prodigue. Il semble donc plus vraisemblable qu'il existe une planète pleine de Rancors, quelque part, dans une région encore inexplorée de la galaxie.



Le Rancor est une créature terrifiante d'origine inconnue, dont il n'existe peut-être qu'un seul exemplaire dans la galaxie. Il est gardé dans les profondeurs du palais du désert de Jabba le Hutt afin de procurer des divertissements macabres aux membres de la cour de cet infâme prince du crime. Sa taille, sa force, ses griffes, ses crocs acérés et sa peau épaisse, contribuent à faire du Rancor l'un des animaux les plus dangereux que l'on n'ait jamais vu.

Le Rancor possède de grands crocs dégoulinants de bave et de longues griffes acérées. Il utilise ses bras grotesquement disproportionnés par rapport au reste de son corps, pour se saisir de ses proies et les porter à sa bouche. Il offre une vision terrifiante, lorsqu'il progresse penché en avant, tel un bossu. Jabba a invité plusieurs journalistes à venir examiner le Rancor et observer la façon dont il l'emploie pour assouvir ses goûts bizarres en matière de divertissements. Les holobandes réalisées à cette occasion se sont acquises une grande renommée au travers de la galaxie, sauf sur les mondes où elles ont été interdites comme faisant preuve de décadence culturelle et d'un extrême mauvais goût.

Une de ces bandes commence par des plans montrant la fosse du Rancor aménagée juste sous le trône de Jabba. Il s'agit d'une sorte de caverne double, dont les murs de roche brute sont parcourus de crevasses obscures. Une énorme porte coulissante en acier la divise en deux parties, dont l'une sert d'antre au Rancor, alors que l'autre lui tient lieu de terrain de chasse. Une grille de fer encastree dans le sol de la salle du trône permet au maître des lieux et à sa cour d'observer tout ce qui se passe dans la fosse. La bande montre également un gros plan du monstre lui-même, dont les énormes crocs tordus laissent couler des filets de salive.

Sur cette même bande on voit ensuite la grille de fer être ouverte, afin qu'une victime soit jetée dans la fosse. Après quoi, la grille se referme avec un claquement retentissant. Jabba et ses amis regardent alors avec délectation leur victime lutter en vain contre le puissant animal. Nous vous laissons imaginer la conclusion de ce combat, car elle est trop horrible pour que nous la décrivions dans ces pages.

Pour prendre soin de son Rancor, Jabba emploie une équipe de gardiens. Ces derniers ont pour tâche de le nourrir et de le distraire entre deux «spectacles».

La peau épaisse et musculeuse du Rancor le rend extrêmement résistant aux blasters et à toutes les armes de poing à énergie. Les armes blanches ne sont guère plus efficaces à son encontre. Une holobande démontre d'ailleurs que même un Gamorréen armé d'une vibro-hache ne peut qu'exciter encore plus cette créature en lui portant des coups pitoyables.

LE RANCOR

DEXTERITE: [4D]

PERCEPTION: [1D]

VIGUEUR: [10D]

Vitesse: [4D]*

* Il est difficile de se faire une idée exacte de la vitesse de déplacement du Rancor, car il ne peut pas faire de grands déplacements au fond de sa fosse. Néanmoins, la longueur de ses pas permet de penser qu'il peut certainement battre un homme à la course. Estimation: 10 mètres/round en marchant, 20 en courant.

Taille: le Rancor fait cinq mètres au garrot et il n'a peut-être pas encore achevé sa croissance.

Combat: le Rancor essaye d'agripper sa proie avec ses griffes [10D de dommages], avant de la porter à sa bouche pour lui donner un coup de crocs [12D de dommages].

Employer le Rancor dans le jeu de rôle: d'après «l'histoire», Luke Skywalker doit tuer le Rancor. A priori les PJ ne peuvent donc pas s'en charger. Quoi qu'il en soit, rien n'empêche que les joueurs soient donnés en pâture à cette créature. Et puis, après tout, il existe peut-être plusieurs de ces bêtes, alors pourquoi n'en rencontreraient-ils pas une sur une planète quelconque?

Hmmm. Supposons maintenant que les joueurs tuent «le» Rancor. Jabba ne tiendra certainement pas à ce que cela se sache et sans doute étouffera-t-il l'affaire, avant de s'en procurer un autre. De cette façon, Luke aura toujours un Rancor à tuer.

U n Rancor arrive sur Tatooine

Assis devant les épaisses portes blindées du palais du désert de Jabba le Hutt, Bidlo Kwerve observait le déchargement des marchandises de contrebande amenées par Cann Doon. Bidlo avait reçu pour consigne de superviser les opérations, puis d'emmener Doon jusqu'à la salle d'audience. Cette mission aurait très bien pu être confiée à un Gamorréen, mais se plaindre n'était pas la meilleure des choses à faire pour obtenir de l'avancement au sein de l'organisation de Jabba. Or Bidlo voulait absolument monter en grade.

Son principal rival était Bib Fortuna, le Twi'lek. Fortuna n'arrêtait pas de se répandre en flatteries envers Jabba, agitant sans cesse ses queues de tête et approuvant le moindre rot émis par le prince du crime... Bidlo en était écoeuré. Un jour, il leur montrerait à tous! Un jour...

L'après-midi touchait à sa fin. Bidlo était en train de siroter sa sixième bière corellienne, lorsqu'un puissant grondement se répercuta dans le désert. Cann agrippa nerveusement le bras de Bidlo - lui faisant renverser la moitié de sa bière sur sa tunique - et pointa avec obstination son doigt en direction d'une forme massive qui était en train d'apparaître au sommet d'une dune.

«Du calme,» lui dit Bidlo en se levant tout en essuyant la tâche rouge qui maculait ses vêtements. «C'est juste un char des sables. J'me demande ce que ces petites vermines nous veulent.»

Il ordonna à un Gamorréen de tenir le contrebandier à l'œil pendant qu'il parlait avec les Jawas. «Probable qu'ils veulent nous vendre un autre épurateur d'eau,» marmonna-t-il.

Les Jawas jacassaient avec excitation. Leur conversation était difficile à suivre, mais si Bidlo avait bien compris, ils avaient découvert l'épave d'un vaisseau spatial dans les parages de la Mer de Dunes. En soi, cela n'avait rien de bien étrange; mais ils précisèrent également qu'un monstre vivait à l'intérieur de cette épave. Il avait tué deux Jawas et si Jabba ne leur achetait pas les droits d'exploitation du vaisseau, ils allaient la faire passer - monstre y-compris - sous les chenilles de leur véhicule.

Ils étaient probablement restés trop longtemps exposés aux rayons des soleils jumeaux, jugea Bidlo, mais cela valait peut-être la peine d'aller jeter un coup d'œil. L'anniversaire de Jabba approchait, et si Bidlo Kwerve pouvait lui offrir un monstre bien à lui, son avenir dans le syndicat était assuré.

Après une séance de marchandage, bien trop courte au goût des Jawas, Bidlo paya ce qu'ils demandaient et ils lui remirent une carte grossière. Une fois qu'il en aurait fini avec Doon, il irait voir ce qui avait tant excité ces morveux fétides.

Le lendemain, Bidlo partit explorer la Mer de Dunes avec deux landspeeders, trois Gamorréens et un Quarren. Fortuna lui avait bien posé quelques questions, mais il s'en était débarrassé avec une histoire de chasse aux Rats Womps... Fortuna détestait les Rats Womps.

Chose étonnante, la carte des Jawas s'avéra exacte et ils trouvèrent sans difficulté l'épave d'un vaisseau de transport léger. D'après son immatriculation, il avait appartenu au Capitaine Grizzid, un négociant d'une certaine notoriété qui avait déjà été en relation d'affaires avec Jabba. Les dégâts n'auraient rien eu d'anormal pour un vaisseau écrasé, s'il n'y avait eu cette longue déchirure dans la coque, comme si quelque chose avait tenté de s'en extraire.

Bidlo dégaina nerveusement son blaster.

«Ouvrez bien l'œil... et rappelez-vous: je veux cette chose vivante,» prévit-il, prenant bien soin de répéter deux fois ses ordres à l'intention des Gamorréens.

L'un de ces derniers s'approcha précautionneusement de la déchirure en brandissant sa vibro-hache devant lui. Rien ne se produisit. Bidlo lui ordonna alors d'attendre à l'extérieur, pendant que lui-même et les autres fouillaient l'intérieur.

Rien. Rien, sauf un caisse pleine de grenades paralysantes d'Aratech et une soute à marchandises modifiée, défendue par une grille énergétique. Quoi qu'il ait pu contenir cette cage, ça avait du être énorme. Le couplage d'alimentation des écrans avait été dérivé afin de tripler la résistance des barreaux de la grille. Evidemment, l'énergie avait été coupée quand le vaisseau s'était écrasé. La question était maintenant de savoir ce qu'il avait contenu la cage.

Un glapissement de terreur fit soudain sursauter Bidlo. Il n'avait jamais entendu un Gamorréen produire un son pareil, et les autres Gamorréens non plus, apparemment. Pleins d'appréhension, ils retournèrent vers la déchirure et jetèrent un regard à l'extérieur, dans la lumière crue de l'après-midi. Tout était tranquille et la seule chose qui restait du garde, c'était sa hache - tordue et brisée - posée sur la sable.

Ils sortirent précautionneusement du vaisseau, blasters et armes blanches à la main.

Ortugg, l'un des Gamorréens, fut le premier à voir la créature de cauchemar. Elle mesurait plus de deux mètres de haut, sa gueule était pleine de crocs dégoulinants de bave et elle avait de longues griffes acérées. «Rancor! Rancor!» hurla Ortugg, citant le nom d'un effroyable démon gamorréen; ses congénères glapirent de concert et coururent vers les landspeeders.

Bidlo fit feu avec son blaster, mais ses tirs parurent n'avoir aucun effet sur la créature qui réduisit le Quarren en lambeaux sanguinolents avec ses griffes. Ortugg, quant à lui, tenait bon et frappait avec sa vibro-hache.

Tandis que le Gamorréen se battait, Bidlo fit sauter le couvercle de la caisse aux grenades paralysantes. Le monstre se débarrassa sans peine d'Ortugg et le rejeta de côté. Il se dirigeait maintenant vers Bidlo. Terrorisé, mais ayant néanmoins toujours les idées claires, ce dernier se saisit de la caisse et plongea dans l'épave, alors qu'Ortugg se tordait à terre en grimaçant.

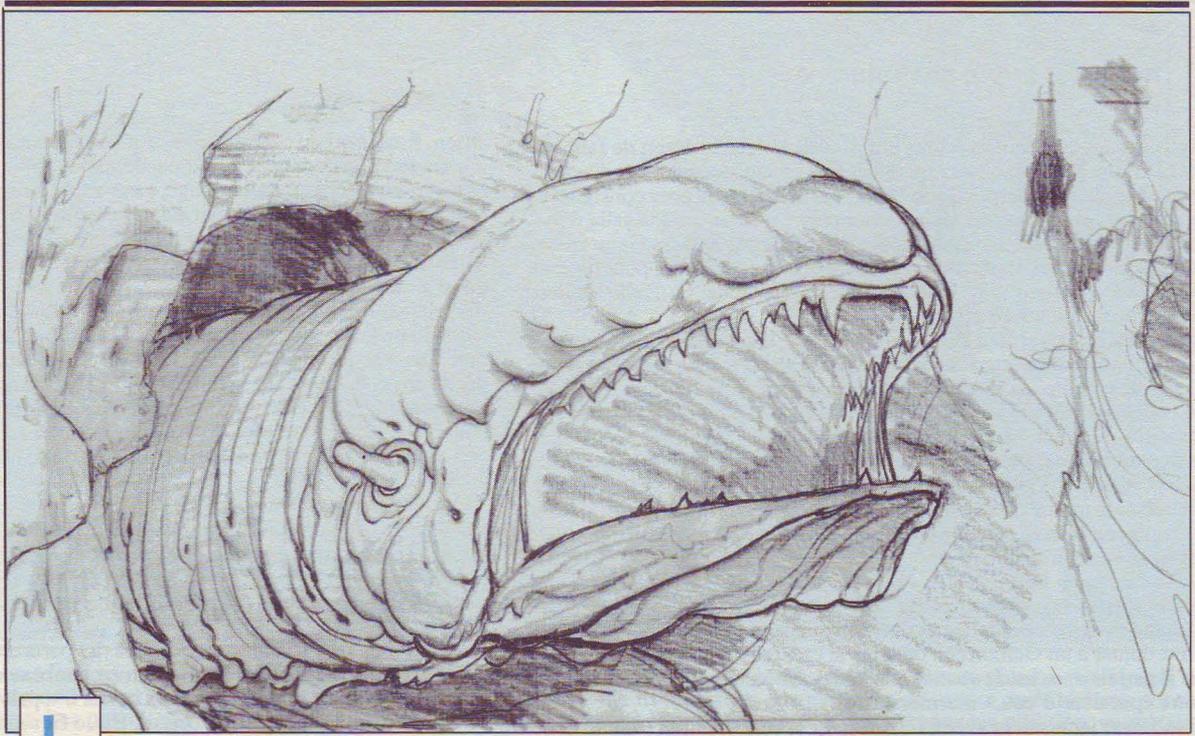
Bidlo courut au travers des coursives défoncées en quête d'un endroit où il pourrait s'installer. Le Rancor, bavant littéralement d'excitation, se fraya un passage au travers des murs d'acier et des parois renforcées et resta toujours sur les talons de Bidlo jusqu'à ce que celui-ci soit forcé de s'arrêter.

Le Rancor s'avança alors en refermant convulsivement ses pattes griffues, sa gueule redoutable déformée par une expression avide. Le dos au mur, Bidlo lança une grenade directement dans la gueule du monstre, sans que cela produise sur lui d'effets notables. La bête continuait de gronder en frappant de ses poings puissants le sol déjà endommagé. Ce fut ce qui sauva la vie à Bidlo.

Sous la force des coups du Rancor, le plancher s'effondra soudain et Bidlo tomba dans une soute de l'étage inférieur. Désorienté, le monstre déchira les parois autour de lui pour retrouver sa proie. Beuglant de rage, il avança et tomba également dans le trou. Ce brutal changement d'altitude et de décor désorienta encore plus l'animal. Or quand un Rancor est désorienté, il fait ce qu'il a l'habitude de faire: il déchire, tranche et déchiquette tout ce qui se trouve autour de lui.

Bidlo dégoupilla prestement une grenade et la jeta dans la caisse avec les autres. Non sans difficultés, il jeta ensuite la caisse en direction du Rancor et plongea à couvert. Quand la fumée de l'explosion se dissipa, le Rancor était allongé, inconscient, au sommet d'un tas de marchandises réduites en bouillie et Bib Fortuna appelait depuis l'extérieur, anxieux de savoir ce qui se passait.

Trois jours plus tard, Bib et Bidlo offrirent le Rancor à Jabba pour son anniversaire. Profondément touché et émerveillé par un tel présent, celui-ci leur témoigna toute sa gratitude. Bib Fortuna, le Twi'lek, fut promu lieutenant en chef et majordome de Jabba. Bidlo, pour sa part, eut l'insigne honneur d'être le premier plat que dégusta le Rancor dans ses nouveaux appartements.



Les scientifiques réputés n'accordent généralement aucun crédit aux récits des astronautes qui affirment avoir rencontré des Limaces Spatiales assez grandes pour pouvoir avaler un vaisseau.

Limaces Spatiales

Les Limaces Spatiales sont des formes de vie à base de silicone, qui ont l'apparence de grands vers pourvus de dents. Leur métabolisme ressemble à celui des Mynocks, ce qui n'a rien d'étonnant puisque ces derniers sont leurs proies de prédilection. En fait, les Limaces Spatiales sont leurs seuls prédateurs connus et l'on en fait souvent venir des spécimens de petite taille pour empêcher la prolifération des Mynocks.

La plupart des Limaces font moins de 10 mètres (entre 6 et 9 mètres) de long et la plus grosse qui ait jamais été mesurée par des scientifiques atteignait 20,40 mètres. Chose remarquable, cette dernière ne se nourrissait pas de Mynocks et on trouva à l'intérieur de son corps quelques unes de ces créatures qui vivaient comme des parasites. Les autorités spécialisées néanmoins n'accordent généralement aucun crédit aux légendes délirantes racontées par certains astronautes et qui font état d'énormes Limaces capables d'avaler des vaisseaux tout entiers.

On trouve essentiellement des Limaces Spatiales sur - ou autour - des astéroïdes. Pour se déplacer, elles prennent appui sur ces derniers et «nagent» littéralement au travers de l'espace. Mais si elles emploient ce mode de locomotion pour voyager d'astéroïde en astéroïde, elles sont également capables de «ramper» à la surface de ceux-ci.

On a déjà entendu parler de Limaces Spatiales qui se sont attaquées à des astronautes; en fait, ces créatures agressent instinctivement tout ce qui bouge à la surface d'un astéroïde et leurs attaques peuvent être meurtrières. Leurs mâchoires et leurs dents acérées sont en effet capables de déchirer un scaphandre spatial et d'écraser son occupant.

La «chair» de Limace Spatiale peut être employée à des fins commerciales. Les organes cristallins de ces créatures sont ainsi utilisés dans la fabrication de nombreux instruments électroniques et leur peau ultra-résistante, une fois tanée, a d'excellentes propriétés abrasives. Certaines parties de ces

animaux sont également employées pour confectionner des produits de beauté féminins. C'est pourquoi les Limaces Spatiales sont souvent chassées de façon intensive par les prospecteurs d'astéroïdes. Elles sont cependant protégées par la loi dans plusieurs systèmes, car elles permettent de maintenir la population Mynock dans des proportions raisonnables. Créatures au tempérament solitaire, les Limaces Spatiales se reproduisent par scissiparité. Une fois qu'elles atteignent une certaine taille, elles se divisent en deux.

LIMACE SPATIALE

DEXTERITE: [2D]

PERCEPTION:[1D]

VIGUEUR: [6D]*

* Pour une Limace de 6 mètres (soit environ 1D par mètre).

Vitesse: [5D]*

* Pendant de courtes périodes.

Combat: un personnage qui explore un astéroïde peut très bien être attaqué par une Limace Spatiale, car ces créatures agressent instinctivement tout ce qui bouge. Leurs dents (code de dommages 7D pour un spécimen de 6 mètres de long) peuvent infliger de sérieuses blessures et endommager gravement un scaphandre spatial, ce qui est extrêmement dangereux dans le vide.

Employer des Limaces Spatiales dans le jeu de rôle: ces créatures peuvent être employées comme «rencontres» quand des personnages explorent un astéroïde. Et si des scientifiques réputées ne croient pas à l'existence de Limaces gigantesques, nous en savons plus qu'eux à ce sujet après avoir vu *L'Empire Contre-Attaque*. Quoi qu'il en soit, les Limaces de cette taille (900 mètres de long) sont très rares, n'en abusez pas.

Une Limace nommée Grendel

Appelez-moi Sosakar. C'était au temps de la Vieille République, à l'époque où le Sénat gouvernait, que j'ai rencontré Grendel pour la première fois. Eh oui, Grendel, la fameuse Limace géante, qui, selon la légende, serait à l'affût des astronautes imprudents.

Vous connaissez l'histoire de Flandon Sweeg et du vaisseau *Flamme Sombre*? Vous ne la connaissez pas? Alors écoutez, je vais vous la raconter.

Flandon Sweeg était un homme dangereux, un astronaute qui, comme beaucoup d'autres, n'hésitait pas à recourir parfois à des procédés malhonnêtes pour s'en sortir. Cette année là il était au bout du rouleau et il avait les huissiers à ses trousses.

Les membres de son équipage ne le portaient pas dans leur cœur, car Flandon était un capitaine qui régnait par la force, pas par les sentiments. Aussi, quand il leur annonça ce qu'il avait imaginé pour se refaire, ils le laissèrent tous tomber.

Voici quel était son plan: une Limace Spatiale vaut mille crédits le kilo... si on la vend à la bonne entreprise. Or Grendel devait peser des millions de kilos, si elle existait...

Grendel vit dans la Ceinture de Borkeen, une région infestée de débris spatiaux où personne ne se rend jamais; personne n'en est d'ailleurs jamais revenu non plus... à part moi.

Les astéroïdes de Borkeen sont tout ce qui reste d'une ancienne planète qui a explosé jadis et ils forment un véritable chaos de pierre et de fer. Plus de vaisseaux sont venus s'échouer sur ces rochers, qu'un mortel ne pourrait en compter en toute une vie. Et comme si cela ne suffisait pas pour décourager les téméraires, il y a aussi la légende de Grendel, un ver monstrueux et incroyablement rusé, l'ennemi voué des hommes, le dévoreur de vaisseaux.

Ce n'est qu'une légende, me direz-vous. Mais n'oubliez pas l'alternative devant laquelle s'étaient retrouvés ces astronautes: si elle était fausse, ils allaient braver pour rien les périls de Borkeen; par contre, si elle était vraie, ils devraient affronter ce qui avait détruit un millier de vaisseaux. Pas étonnant alors qu'ils aient refusé.

Mais moi, stupidement, je me suis engagé à bord du vaisseau de Sweeg. J'étais jeune et plein de rêves d'aventure et puis, surtout, je n'avais plus un rond et des usuriers me traquaient. Mieux valaient les requins de l'espace que les hommes de Jabba.

-Extrait du premier chapitre d'*Une Limace nommée Grendel*,

Rogar Farnoster, Presses Triplanétaires.

Tauntauns

Hoth est la sixième planète du système du même nom. Bien qu'elle soit couverte de neige et de glace, elle recèle plusieurs formes de vie animale. Le Tauntaun est l'une d'entre-elles. Ces créatures sont de grands bipèdes herbivores qui respirent de l'oxygène. Leur épaisse fourrure grisâtre les protège des conditions climatiques de leur monde gelé et battu par les vents. D'un naturel aimable et faciles à apprivoiser, les Tauntauns possèdent de puissantes pattes postérieures terminées par trois doigts griffus. Leur tête, qui ressemble à celle d'un lama, est ornée de grandes cornes recourbées.

Les Tauntauns sont des animaux grégaires, qui parcourent par troupeaux entiers les plaines neigeuses de Hoth. Ils mangent une espèce particulière de champignon qui pousse juste en dessous de la glace ou de la neige. Pendant le jour, les Tauntauns vagabondent dans la nature, à la recherche d'endroits où

ils pourront dégager suffisamment de glace avec leurs griffes pour pouvoir atteindre leurs champignons favoris. A la nuit tombée, quand la température chute considérablement, ils se réfugient dans des cavernes où ils se serrent les uns contre les autres afin de se réchauffer et de se protéger. S'ils sont surpris en plein air par la nuit, même leur épaisse fourrure ne pourrait les protéger de la morsure du froid qui règne sur Hoth.

Les mois d'hiver sont particulièrement pénibles pour les Tauntauns. La glace se forme partout. Nourriture et boisson se font extrêmement rares et doivent être extraites du sol gelé. Comme au cours de cette saison la couche de glace est uniforme et très résistante, de nombreux Tauntauns meurent de faim pendant l'hiver.

Les rares colons qui se sont installés sur Hoth ont vite découvert que les Tauntauns faisaient d'excellentes montures. Ils sont en effet faciles à dresser, loyaux et peuvent progresser relativement aisément sur un terrain glacé.

Sur Hoth, les Tauntauns composent l'essentiel du menu des Wampas, de redoutables créatures des glaces. Ces prédateurs effrayants font plus de deux mètres de haut et sont recouverts d'une fourrure d'un blanc immaculé. Ils possèdent des griffes acérées et des dents pointues, conçues pour déchirer et déchiqeter.



TAUTAUN

DEXTERITE: [2D]

PERCEPTION: [3D]

VIGUEUR: [4D]

Indocilité: [1D]

Vitesse: [3D]

Taille: les adultes mesurent entre 1,30 mètre et 2 mètres au garrot.

Combat: les Tauntauns sont de paisibles herbivores. Leur instinct les pousse à fuir devant le danger, mais ils se battent lorsqu'ils sont acculés ou pour défendre leurs petits. Pendant la saison des amours, les femelles se battent également entre elles pour se gagner les faveurs des mâles. Pendant cette période, un homme qui arrive à l'improviste encourt le risque d'être chargé par une femelle irritée. Ce comportement explique pourquoi les femelles apprivoisées sont généralement «châtrées».

Domages: [5D+1]

Employer des Tauntauns dans le jeu de rôle: les joueurs peuvent utiliser des Tauntauns comme montures ou comme animaux de traits dans les régions glacées. Ces créatures peuvent porter des charges de 150 kilos ou un cavalier et 100 kilos d'équipement. Les Tauntauns sont d'un naturel docile et aimable, mais ils ne peuvent pas survivre sans protection aux froides nuits de Hoth.

C

Chapitre dix

Équipement divers

Que l'on soit dans le Noyau Galactique, dans les Territoires de la Bordure Extérieure, dans l'Amas Inférieur de Plooriod ou dans le Secteur Corporatif - en fait, n'importe où dans l'Empire ou la galaxie - on peut en principe toujours acheter la pièce d'équipement (périmée ou du dernier modèle) dont on a besoin, pourvu que l'on ait suffisamment de crédits pour la payer. Armures, armes, véhicules, ravitaillement: il est possible d'acquérir n'importe quoi par des voies plus ou moins légales. Évidemment, les prix varient d'un système à l'autre, en fonction de l'offre, de la demande et des règlements impériaux en vigueur.

Dans les pages qui suivent, différents types de matériels font l'objet d'une présentation succincte. Seuls certains sont accompagnés d'une brève description, mais une table exhaustive - indiquant les prix, les conditions de disponibilité et les caractéristiques pour *Star Wars: Le Jeu de Rôle* de tous les articles - vous est également proposée à la fin de ce chapitre.

Armes personnelles et armures

Personne ne sera surpris d'apprendre que des armes individuelles de toutes les sortes imaginables abondent dans cette galaxie déchirée par la guerre. Dans les fermes, les ranchs et les exploitations, on emploie des fusils à projectiles, quand il s'agit de chasser du gibier pour sa chair ou pour sa fourrure. Les colons des secteurs les plus reculés utilisent des armes non seulement pour chasser, mais aussi pour se protéger des bêtes sauvages. Dans les zones urbaines, les criminels se servent d'un arsenal diversifié dans l'exercice de leurs activités illégales; conduisant ainsi les citadins à s'armer, eux aussi. Les marchands et les voyageurs interstellaires qui ne prennent aucune précaution à l'encontre des pirates, se retrouvent vite en faillite... s'ils vivent assez longtemps pour cela. Partout dans la galaxie, d'étranges extra-terrestres emploient des engins bizarres et meurtriers pour régler leurs différends ou pour faire la guerre à leurs voisins. Même dans les secteurs soi-disant «civilisés», de nombreux gouvernements et agents impériaux recourent aux armes pour maintenir l'ordre et réprimer les tentatives d'insurrection. Les mercenaires et les puissants princes du crime utilisent, eux aussi, un armement varié pour conduire de véritables petites guerres privées au sein de l'univers immense et obscur de la pègre de l'Empire et du Secteur Corporatif.

Voici les descriptions de certaines armes personnelles couramment employées de nos jours dans la galaxie, et notamment dans le cadre de la guerre qui oppose les forces impériales à l'Alliance Rebelle. Cette liste ne peut en aucun cas être considérée comme exhaustive, car il existe trop de types et de modèles d'armes différents pour qu'il soit possible de tous les répertorier.

Armes blanches

Toutes les races de la galaxie s'enorgueillissent de posséder une variété quasi-infinie de bâtons, de gourdins, de masses et autres épées. Ces armes rudimentaires ne sont cependant pas d'une grande utilité face aux armures de haute technologie et aux armes énergétiques. Quelques adeptes des arts martiaux (en particulier certains extra-terrestres) manient ces armes avec une grande efficacité, mais leurs succès sont en fait plus le reflet de leurs talents personnels, que des qualités mêmes de leurs armes.



C

Un membre de la garde personnelle de Jabba le Hutt porte une armure rembourrée et tient à la main une pique de force. A sa ceinture, on peut voir un fusil-blaste BlasTech et un mini-pack énergétique.

Gaderfii

Les vrais gaderfii sont des haches de métal à double tranchant, utilisées par les infâmes Pillard du Désert de Tatooine. Comme ils sont de fabrication artisanale, il n'en existe pas deux identiques. Certaines sont dotées de lames lisses et finement aiguës, d'autres sont barbelés ou munis de bouts pointus et de crochets. Les termes «gaderfii» ou «bâton gaffi» sont devenues des expressions argotiques couramment employées pour désigner des armes blanches de grande taille et à l'aspect particulièrement redoutable.

Couteaux

Bien qu'il existe quantité d'armes plus meurtrières, les couteaux jouissent encore d'une certaine popularité. Faciles à dissimuler, on en trouve partout et ils ne sont soumis à aucune réglementation sur la plupart des planètes. Les couteaux en plastique renforcé, en céramique ou en alliages fibreux sont bien plus tranchants que les simples lames en métal; en outre, ils ne rouillent jamais, sont non-conducteurs et très difficiles à détecter avec des senseurs.

Le principal problème posé par les couteaux, c'est qu'il faut se rapprocher de son adversaire - jusqu'à moins d'un mètre, généralement - pour pouvoir les utiliser. Malgré cela, certains criminels et membres de commandos militaires habitués aux attaques par surprise (et qui sont donc capables de se rapprocher discrètement de leurs adversaires), apprécient les poignards, parce qu'ils sont absolument silencieux. Avec un peu d'entraînement, on peut aussi apprendre à lancer avec une assez bonne précision des couteaux équilibrés jusqu'à dix mètres de distance.

Baïonnettes

Ces couteaux spéciaux s'adaptent, s'emboîtent, se vissent ou s'attachent au canon des fusils, les transformant ainsi en espèces de lances courtes très efficaces. Les baïonnettes ont été conçues comme des armes «de la dernière chance» destinées aux troupes à court de munitions ou qui ont été débordées par l'ennemi. Dans la plupart des armées, elles ne remplissent plus aujourd'hui qu'une fonction décorative, mais certaines milices et gardes locales les emploient encore régulièrement (surtout les versions à vibro-lames). Les troupes de choc impériales utilisent rarement - sinon jamais - des baïonnettes; car il leur arrive très rarement d'être à court de munitions ou de se faire déborder par l'ennemi. On a pu voir, en quelques occasions, des commandants rebelles ordonner à leurs troupes de «fixer les baïonnettes», mais ils espéraient plus par là démontrer leur détermination à combattre jusqu'au bout, qu'ils n'escomptaient vraiment infliger des dommages grâce à elles.

Vibro-lames

Que ce soit dans la vie quotidienne, dans l'industrie ou dans les combats, les vibro-lames ont aujourd'hui pratiquement remplacé les couteaux. Grâce à un minuscule générateur à ultra-sons incorporé dans leur manche, le tranchant de ces armes est animé de milliers de micro-vibrations par seconde, et peut ainsi couper la plupart des matériaux sans effort. Ce générateur est alimenté par un mini-accumulateur et peut être débranché quand on ne s'en sert pas. Les vibrations de la lame produisent sinon un bourdonnement faible, mais néanmoins perceptible.

La taille des vibro-lames va du minuscule scalpel médical réglable au célèbre «coupe-vite» industriel de 30 centimètres de long fabriqué par Craftsbeing... quoi qu'il en soit, tous les modèles existants ont, un jour ou l'autre, été employés comme armes.

Piques de force

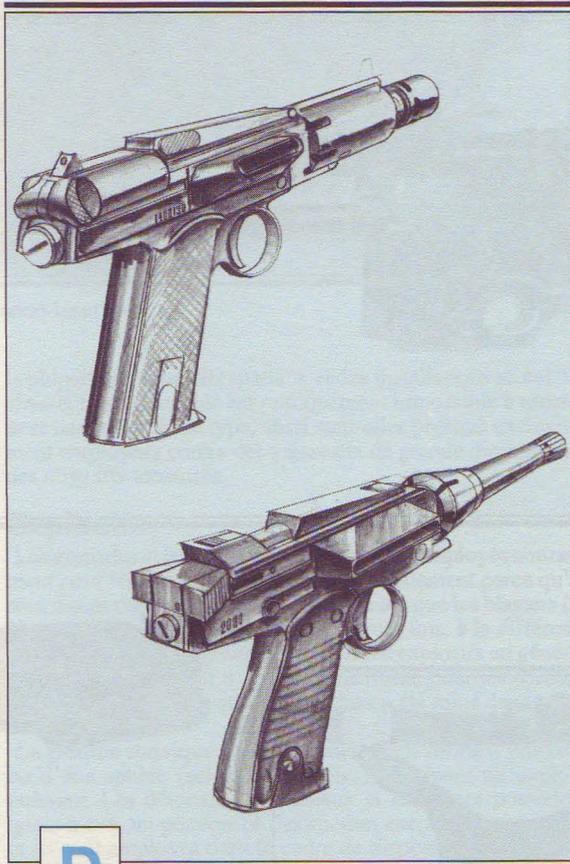
Ces armes ont l'apparence de perches au bout desquelles on a adapté une vibro-lame perfectionnée et un aiguillon énergétique capable de secouer, de paralyser ou même de tuer un

adversaire. Fabriquées en graphite, ces perches rigides sont relativement flexibles: elles plient toujours sous l'effort et ne se cassent pas. Un interrupteur installé sur la hampe permet de régler le mode d'utilisation et d'activer la vibro-lame. Ces piques sont principalement employées par les gardes d'apparat et les escortes embarquées à bord des vaisseaux spatiaux, quand des armes plus puissantes risqueraient de compromettre des relations diplomatiques ou de mettre en danger le vaisseau lui-même. On prétend que les Gardes Rouges de l'Empereur sont fréquemment armés de piques de force.

Armes à feu

Fusils, pistolets, mitrailleuses

Ces armes automatiques primitives ne sont pratiquement plus employées par les armées modernes, car elles sont inefficaces contre les écrans déflecteurs et même contre les armures actuelles les moins épaisses. Sans compter qu'elles ont souvent tendance à tomber à court de munitions au plus mauvais moment. On en trouve essentiellement sur les planètes en cours de colonisation et au sein des cultures pré-atomiques. Elles sont occasionnellement employées par des unités rebelles à des fins de dissuasion (car elles sont extraordinairement bruyantes).



Deux exemples d'armes automatiques primitives encore employées dans certaines régions de la galaxie.

Blasters

Les blasters sont les armes les plus répandues dans l'Empire. Elles font partie de l'équipement standard des armées impériales et des communautés civiles. Il en existe de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes les puissances.

Il existe un grand nombre de fabricants de blasters, les trois plus réputées pour la qualité de leurs modèles sont: Merr-Sonn Munitions Inc., la Corporation SoroSuub et BlasTech Industries. Merr-Sonn et SoroSuub sont, par contrat, les fournisseurs exclusifs de l'armée impériale, mais certains de leurs produits font régulièrement leur apparition sur le marché noir. Blas-Tech, par contre, s'adresse à tous les autres acheteurs potentiels.

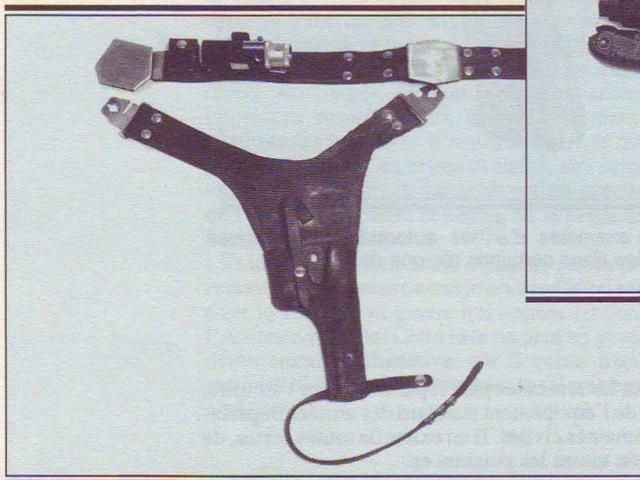
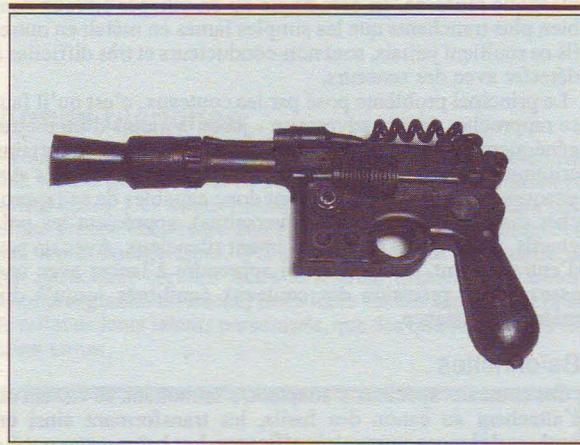
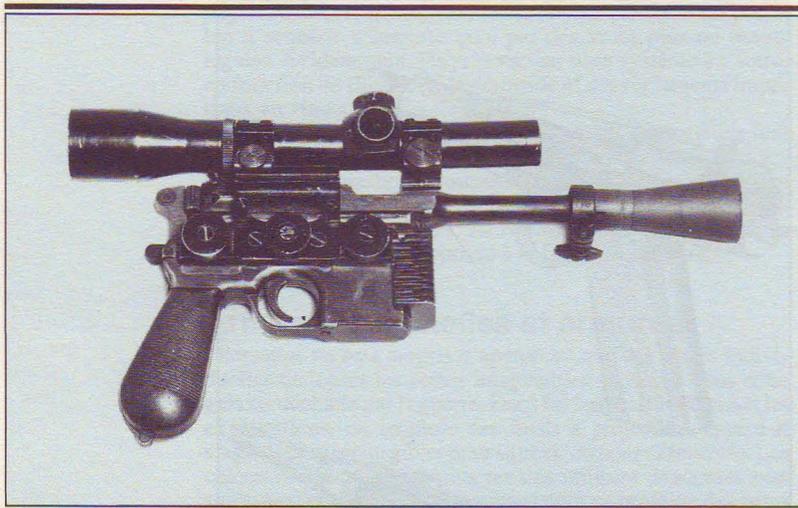
Les blasters émettent des rayons d'énergie lumineuse concentrée. A pleine puissance, un blaster est capable de pulvériser tout ce qu'il touche. La couleur de la décharge énergétique varie en fonction du type, de la puissance et du réglage de l'arme. Les armes de poing, en effet, disposent généralement d'un réglage permettant de moduler leur intensité.

On appelle «blaster», toute arme - du mini-pistolet facile à dissimuler, aux batteries montées sur les vaisseaux spatiaux, en passant par les carabines légères, les fusils lourds et l'artillerie de campagne - qui fonctionne selon les principes de l'intensification de la lumière. Certains modèles, parmi les plus gros, doivent être maniés par un équipage et possèdent leurs propres générateurs d'écrans et ordinateurs de visée. Selon leur taille, ces armes sont alimentées soit par des cellules énergétiques miniaturisées (appelées aussi «packs énergétiques»), soit par des générateurs de puissance portatifs, soit encore par des convertisseurs d'énergie spectrale.

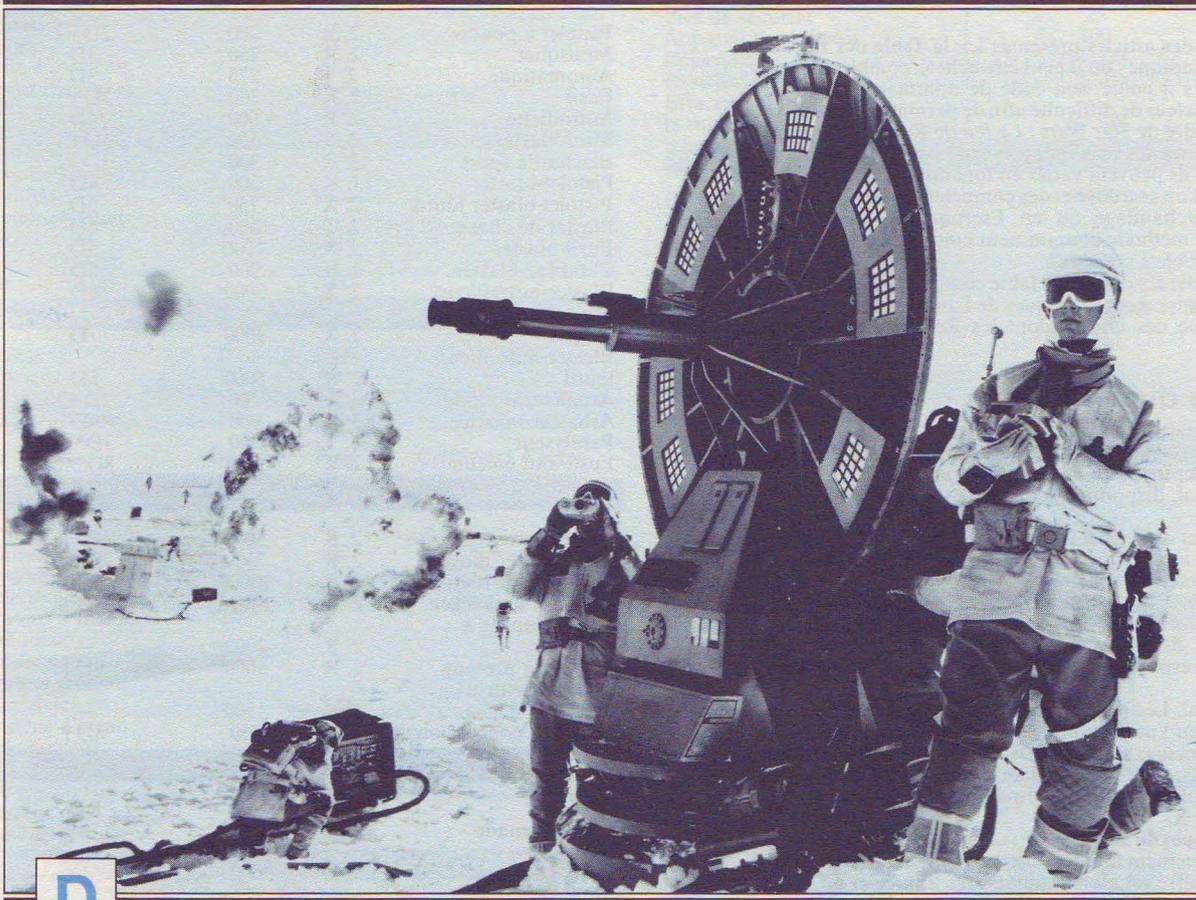
Paralyseurs

BlasTech Industries fabrique une arme défensive de petite taille, qui s'adresse à tous ceux qui n'ont pas les moyens de s'offrir des blasters ou qui n'ont pas besoin de leur puissance destructrice. En effet, si le paralyseur est essentiellement un blaster de faible puissance, il ne peut être réglé que pour faire perdre conscience à l'adversaire, sans le tuer. Comme ils sont moins bruyants que les blasters classiques, les paralyseurs font des armes idéales pour les agents secrets et les commandos.

Quand il s'agit de contrôler des mouvements de foule, de nombreuses forces de police recourent aux *fusils anti-émeutes*: de gros paralyseurs montés sur tripodes qui disposent d'une large zone d'effet.



Quelques blasters, un holster typique et un ceinturon.



D

es soldats rebelles se préparant à faire feu avec un canon-laser lourd.

Arbalète wookiee

Même si chaque culture possède une arme de jet qui lui est propre, l'arbalète wookiee mérite une attention toute particulière car elle allie de façon originale les technologies pré-industrielle et moderne.

Cette arme ressemble beaucoup à une arbalète ordinaire. Elle tire cependant des «carreaux» explosifs mus par la même énergie que les blasters, ce qui leur donne l'apparence de décharges de blaster allongées. Il faut une grande force pour tendre une arbalète wookiee et cette arme est donc difficilement utilisable par des races faibles.

Armes lourdes

Canons lasers et à ions

De toutes les armes qui équipent les vaisseaux, ce sont les plus répandues et les plus efficaces. On en trouve également des versions sur tripodes employées pour la défense au sol. Les canons-lasers ne sont en fait rien de plus que des variantes plus encombrantes et plus puissantes des blasters individuels. Il n'existe, par contre, aucune arme de poing utilisant la technologie des canons à ions, car leur fonctionnement exige d'énormes quantités d'énergie. Ils provoquent des perturbations temporaires au sein des appareillages les mieux protégés et sont pratiquement toujours montés sur des chasseurs de soutien au sol, tel que les Ailes-B et les Ailes-Y rebelles.

Torpilles et missiles

Les torpilles à protons et les missiles à concussion sont à la fois projectiles et des armes à énergie. Ils sont particulièrement efficaces contre les écrans à rayons dont sont équipés

la plupart des appareils spatiaux et des installations au sol. Un chasseur très maniable est pratiquement impossible à toucher avec des armes de ce type, aussi sont-elles presque exclusivement employées contre des vaisseaux de grande dimension et des objectifs terrestres.

Explosifs

Les grenades et les détonateurs ne sont pas employés couramment pour les combats terrestres, essentiellement parce qu'ils sont moins puissants et moins destructeurs que les blasters (un blaster peut en outre être utilisé plusieurs fois, à la différence d'une grenade). Les grenades, et tous les explosifs en général, se révèlent cependant d'une certaine utilité pour les combats dans les lieux clos ou quand un endroit a été miné dans un but défensif.

La grenade classique revêt généralement la forme d'une boîte ou d'une sphère (selon les modèles) contenant un explosif puissant. Les détonateurs thermaux et les mines possèdent, quant à eux, un pouvoir de destruction encore plus important et ils sont employés dans le cadre de dispositifs défensifs ou pour la démolition d'édifices de grande dimension. Il en existe toutes sortes de modèles, dont certains sont associés à des senseurs perfectionnés afin, par exemple, qu'une mine ne puisse exploser qu'au passage d'un type déterminé de véhicule.

L'explosif le plus couramment employé pour les grenades et les détonateurs est la détonite, qui se présente sous la forme de cubes modelables de la grosseur d'un poing.

TABLE DES PRIX DE L'ÉQUIPEMENT

Pour chacun des articles présentés ici, la Table des Prix de l'Équipement indique : où il peut être acheté, combien de crédits galactiques il coûte, son code de dommages et (le cas échéant) son facteur de difficulté afin de permettre son utilisation dans le cadre de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Gardez toujours à l'esprit que les prix indiqués sont ceux conseillés par les fabricants : ils peuvent varier en fonction de la disponibilité, du lieu où l'on se trouve et des compétences des PJ en Illégalité, en Marchandage ou en Escroquerie. (Le vol est également une méthode couramment employée pour se procurer certains objets coûteux).

Les objets présentés dans cette table comprennent aussi bien des pièces d'équipement classiques de l'univers de *La Guerre des Étoiles*, que des choses dont les Rebelles ont le plus grand besoin.

Codes de disponibilités

- 1 Disponible partout dans la galaxie.
- 2 Disponible seulement dans les grandes villes et les astropports de l'Empire et du Secteur Corporatif.
- 3 Article spécial, disponible seulement sur sa planète d'origine.
- 4 Article rare et difficile à trouver.
- T Il faut s'acquitter d'une taxe ou posséder un permis pour pouvoir acheter cet article.
- R Vente restreinte. On ne peut ni acheter, ni vendre cet article sans une autorisation des autorités locales ou impériales. L'obtention de cette autorisation peut entraîner une enquête de respectabilité et/ou le paiement d'une somme d'argent.
- X Article illégal. Les lois locales ou impériales prohibent la possession ou l'utilisation de cet article. Le contrevenant encourt des peines sévères. **Note** : du fait de la diversité des cultures de l'univers de *La Guerre des Étoiles*, un objet a toutes les chances d'être illégal *quelque part*, même s'il n'est pas de code X.

Remarque à propos du marché noir : on peut trouver sur le marché noir pratiquement tous les objets de codes T, R ou X. Quoi qu'il en soit, l'offre est alors toujours très limitée et un achat peut prendre un certain temps ou impliquer quelques dangers. En outre, les objets achetés de cette façon ont tendance à être de qualité inférieure et à coûter au minimum le triple du prix normal. Comme il l'a déjà été dit, la vente de certains articles peut être illégale ou soumise à contrôle sur certaines planètes, alors qu'elles ne l'est pas sur d'autres (exemple : sur Alderande — qui est une planète pacifiste — les armes sont illégales). Dans ce cas, il est généralement possible d'acquérir ces objets au marché noir.

Armes personnelles et armures

Article	Où	Prix	Dommages	Difficulté*
Armes blanches				
Bâton ou gourdin	1	15	Vig+1D	5
Lance	1	60	Vig+1D+1	10
Gardefii	3	50	Vig+1D	5
Couteau (avec étui auto-aiguissant)	1	25	Vig+1	5
Hachette (avec étui auto-aiguissant)	1	35	Vig+2	10
Baïonnette (avec étui auto-aiguissant)	2, T	75	Vig+1D	10
Vibro-hache	2, R	500	Vig+2D	15
Vibro-lame	2, T	250	Vig+1D+2	15
Vibro-baïonnette	2, T	300	Vig+1D+2	10
Pique de force	2, R	500	Vig+2D	15
Sabre-laser**	4, X	—	5D	20

* Voir le chapitre trois de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*

** Pour de plus amples informations concernant les sabres-lasers, reportez-vous au chapitre onze du présent guide.

*** L'adversaire peut seulement être sonné.

† Dommages infligés à un véhicule ; voir p. 65 de *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

Article	Où	Prix	Dommages
Armes à feu et armes de jet			
Pistolet à poudre	2, R	200	2D+2
Mousquet	2, R	250	3D
Automatique	2, 5	275	3D
Fusil	2, R	300	3D+1
Mitraillette	2, R	600	4D
Mini-blaster	2, 5	300	3D+1
Blaster de sport	2, R	300	3D+1
Pistolet-blaster	1, R	500	4D
Pistolet-blaster lourd	2, X	750	5D
Blaster de chasse	2, T	500	4D
Fusil-blaster	2, X	1000	5D
Carabine-blaster	1, R	900	5D
Blaster-mitrailleur	2, X	2000	6D
Blaster-mitrailleur moyen	2, X	3000	7D
Blaster-mitrailleur lourd	2, R	5000	8D
Arbalète, arc long	1, T	200	2D+2
Arbalète wookiee	3, R	900	4D
Paralyseur	1, T	200	3D***
Fusil anti-émeute	2, R	750	8D***

Armes lourdes

Canon laser léger	2, R	5000	4D†
Canon laser moyen	2, R	7500	5D†
Canon laser lourd	2, R	10000	6D†
Canon à ions léger	2, R	14000	7D†
Lance-torpille à protons	2, R	2000	—
Torpille à protons	2, R	5000	9D†
Lance-missile à concussion	2, R	1500	—
Missile à concussion	2, R	750	8D†

Explosifs

Grenade	1, R	200	RD
Lance-grenade	2, X	500	—
Mine anti-personnel	2, X	500	5D
Mine anti-véhicule	2, X	750	8D†
Charge explosive	1, R	100	—
Détonateur standard	1, R	50	—
Détonateur à retardement	1, R	50	—
Détonateur	2, R	100	—
Télécommandé	2, X	2000	10D

Article	Où	Prix	Dommages
Armures personnelles			
Casque protecteur	2, T	300	+1
Veste protectrice	2, T	300	+1
Armure de soldat impérial/scaphandre spatial blindé	2, X	2500	1D
Armure de chasseur de prime	2, R	2500	1D

Vêtements

Vêtements de travail	1	100	
Vêtements de sports	1	75	
Costume	1	75	
Vêtements de soirée	1	100	
Uniforme local	1	150	
Combinaison ignifugée	2	200	
Combinaison protectrice (multi-usages)	2	300	
Combinaison protectrice (milieu aride)	2	400	
Combinaison chauffante	2	400	
Parka polaire	2	250	
Combinaison « anti-G »	2	400	

Article	Où	Prix
Vêtements (suite)		
Combinaison de plongée	2	400
Bouteille d'oxygène	2	100
Epurateur d'oxygène (ou autre gaz vital)	2	300
Systèmes de survie miniaturisés	2	1000
Scaphandre spatial (de secours)	2	1000
Scaphandre spatial (standard)	2	1500
Scaphandre spatial (qualité supérieure)	2	2000

Tentes de survie		
Une place	1	200
Deux places	1	400
Quatre places	1	600
Six places	1	800

Article	Où	Prix	Coefficient d'écran
Appareils divers			
Générateur à fusion (petit modèle)	1	500	
Générateur à fusion (modèle moyen)	1	750	
Générateur à fusion (gros modèle)	1	1000	
Humidificateur	1	500	
Générateur d'écran (petit modèle)	1	500	1D
Générateur d'écran (modèle moyen)	1	750	2D
Clôture énergétique (par 50 m)	2	100	
Générateur de clôture énergétique	2	750	

Outillage			
Scanner de puissance	1	150	
Hydro-compresseur	1	50	
Perceuse laser	1	50	
Tranchoir à fusion	1	75	
Baladeuse	1	25	
Chalumeau à plasma	1	50	
Vibro-pioche	1	50	
Vibro-scie	1	75	
Levier énergétique	1	30	
Trousse à outils	10		
Kit spécial « ordinateurs »	1	200	
Kit spécial « Droïds »	1	200	
Kit spécial « véhicules »	1	200	
Kit spécial « systèmes de sécurité »	1, R	200	

Matériel médical		
Medpac	1	100
Cuve à bacta	0	3000
Médicaments	1	100

Droïds		
Droïd de première classe	2	5000
Droïd de deuxième classe	2	4000
Droïd de troisième classe	2	3000
Droïd de quatrième classe	2	3000
Droïd de cinquième classe	1	1000

Article	Où	Prix
Matériel pour Droïds		
Plot de sécurité	1	25
Appareil de contrôle	1	100
Réparation	1	50-500
Révision	1	50-500
Effacement de la mémoire	1	50-500

Transport		
Paquebot luxueux		1000
Vaisseau de ligne classique		500
Classe économique		100
Vaisseau loué		10000
Route :	Multipliez le prix par :	
Route très fréquentée		×1
Route fréquentée		×2
Route peu fréquentée		×3
Route inhabituelle		×5
«Vous voulez aller où?»		×?

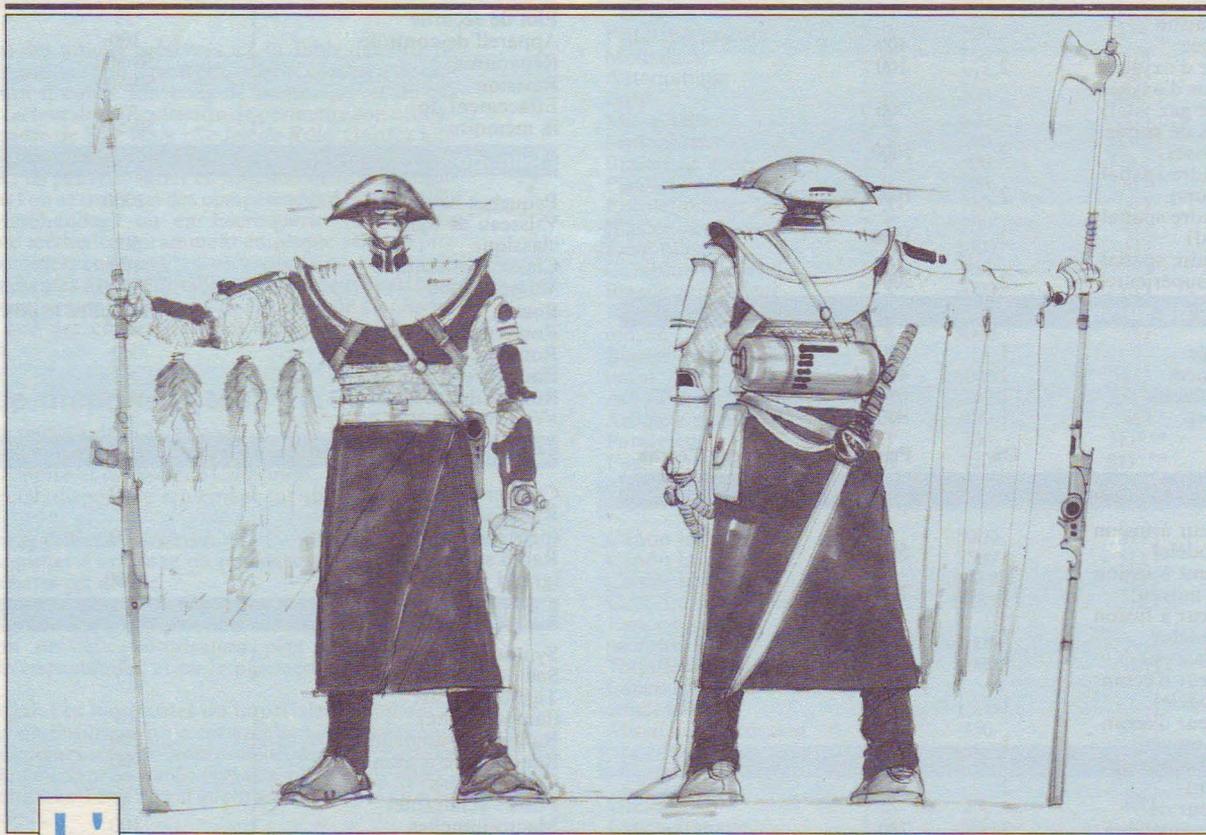
Communications		
Communicateur standard	1	100
Radio sub-spatiale (petit modèle)	1	500
Radio sub-spatiale (grand modèle)	1	1000

Équipement divers		
Synthé-corde	1	2
Sac de couchage	1	15
Tige lumineuse (lampe torche)	1	10
Rations de nourriture	1	200
Bandoulière à munitions	1	100
Chronomètre	1	25
Fusées éclairantes	1	5
Macro-jumelles	1	100
Ordinateur de poche	1	100
Masque respirateur	1	50
Micro-enregistreur	1	30

Article	Où	Prix (location)	Prix (achat)
Véhicules			
Automobile	1	50/jour	6000 (neuve) 1500 (occasion)
Landspeeder	1	75/jour	1000 (neuf) 2000 (occasion)
Fonceur	2	30/jour	5000 (neuf) 1000 (occasion)
Moto-jet	2	30/jour	5000 (neuf) 1000 (occasion)
Skyhopper	2	400/jour	3000 (neuf) 7000 (occasion)
Navette interplanétaire	2, T	1000/jour	
Navette interstellaire	2, T	1200+/jour	
Vaisseau de transport léger	2, T	1200+/jour	100000 (neuf) 25000 (occasion)

Logement			
Taudis	1	50-250/mois	I
Appartement normal	1	250-500/mois	I
Appartement luxueux	2, T	500-1400/mois	I
Maison	1	750-1800/mois	35000
Entrepôt	1	10-100/mois	I
Ferme déjà exploitée	I	I	1000-50000+
Nouvelle exploitation	I	I	50-50000

I=Inapplicable



attirail standard d'un chasseur de Taron. Il porte une armure par dessus un rembourrage, un casque protecteur, une sacoche et un sac à dos. Il est armé d'une épée normale et d'une carabine-blasteur munie d'une vibro-baïonnette.

Armure personnelle

Lorsqu'on inventa les blasters, les armures tombèrent en désuétude (comme cela se produit généralement quand les armes de jet sont prédominantes). En effet, aucune armure connue ne pouvant arrêter une décharge tirée par un blaster réglé à pleine puissance, la plupart des gens cessèrent alors de porter des armures pare-balles.

Les armures sont cependant encore employées dans certains cas. Ainsi, les Rebelles portent souvent des casques et des vestes protectrices, car des débris projetés par une décharge de blaster mal ajustée peuvent être aussi meurtriers que la décharge elle-même. Sur les planètes frontalières où l'on trouve encore des armes à feu, civils et militaires emploient également des armures. Enfin, beaucoup de pirates et de chasseurs de prime portent des armures pour des raisons diverses: déguisement, volonté d'impressionner leurs victimes, dissimulation de leur équipement ou protection contre les blasters légers et les lances-projectiles dont sont généralement armées leurs proies.

L'armure la plus connue aujourd'hui est évidemment celle dont sont équipées les redoutables troupes de choc impériales. Et si cet accessoire perfectionné est incapable d'arrêter complètement un tir de blaster lourd, il procure néanmoins une protection non négligeable et réduit grandement l'efficacité des armes blanches et de jets primitives. Il produit également un puissant effet psychologique sur l'adversaire.

Habillement

Il existe autant de types de vêtements, qu'il y a de planètes habitées dans la galaxie. Chaque monde compte en effet souvent plusieurs cultures, dont les usages vestimentaires peuvent aller de la nudité intégrale, au port de fourrures, de peaux ou de soieries incrustées de bijoux.

Il existe tout autant de types de «combinaisons». On désigne par ce terme les vêtements portés afin de se protéger d'un environnement hostile. Ainsi, sur une planète glacée, on portera une combinaison chauffante. Si l'atmosphère d'un monde est irrespirable, on portera un scaphandre spatial ou, tout au moins, un équipement respiratoire (les scaphandres sont généralement réservés aux activités accomplies dans le vide de l'espace). De nombreux pilotes de chasseurs interstellaires portent, quant à eux, des combinaisons «anti-G» afin de se prémunir contre les effets produits par les manœuvres à grande vitesse.

Abris

Tentes de survie

La tente de survie standard est à la fois portable, ignifugée, introuvable, indéchirable, légère, non-réfléchissante, isolante, étanche et hermétique. Il en existe des milliers de modèles différents, dont des versions militaires ornées de motifs de camouflage.

Logement

La disponibilité et le prix des logements en location varient en fonction des endroits. En règle générale, cependant, les habitations luxueuses coûtent plus cher, font l'objet de baux à long terme et entraînent parfois des enquêtes de respectabilité.

Quand on achète des maisons ou des terrains dans des villes ou dans des régions urbanisées, il faut obtenir des permis officiels, payer des taxes et des honoraires, et s'acquitter d'un prix généralement élevé. Les zones rurales sont moins onéreuses et moins contraignantes; avec seulement quelques crédits on peut ainsi acheter de nombreux hectares sur un monde frontalier ou sur une planète en cours de colonisation. Quoi qu'il en soit, les autorités impériales peuvent toujours (et elles ne s'en privent pas!) saisir un bien immobilier, si son propriétaire n'a pas payé ses impôts ou s'il est soupçonné d'avoir commis un crime. A moins que cette mesure ne relève tout simplement d'une politique de «nationalisation».

Outillage

Dans un univers où l'on trouve des armes à énergie et des hyper-propulseurs, l'évolution de l'outillage doit suivre les progrès de la technologie. C'est pourquoi il existe des outils spécialisés pour toutes les activités, depuis la réparation des ordinateurs et des Droids, jusqu'à la maintenance des vaisseaux spatiaux. Avant de commencer une réparation, le technicien peut employer un *scanner de puissance* pour détecter les surtensions ou les baisses de tensions dans les circuits. Ce scanner projette un faisceau invisible, dont les variations sont analysées par un micro-processeur, une fois qu'il a été réfléchi. Ce rayon ne peut cependant pas pénétrer les circuits blindés.

S'il est nécessaire de souder ou de découper, l'ouvrier peut utiliser une *perceuse laser*, un *tranchoir à fusion* ou un *chalumeau à plasma*. Selon les modèles, ces outils fonctionnent selon les principes des blasters, de l'énergie nucléaire ou de la surchauffe des gaz en récipients magnétiques. Ils sont capables de découper ou de souder pratiquement tous les matériaux connus.

Si un mécanisme a besoin d'être réglé, on se sert généralement d'un *hydro-compresseur* ou d'un *levier énergétique*. Il s'agit là de variantes d'outils classiques employant la puissance hydraulique; la force supplémentaire ainsi obtenue permet de dévisser sans effort les écrous les plus récalcitrants et de manipuler aisément des plaques d'acier. Il en est de même pour les vibro-outils, qui fonctionnent sur les mêmes principes que les vibro-lames et permettent, quant à eux, de disposer de pioches, de pelles et de scies particulièrement puissantes.

Evidemment, on emploie encore fréquemment des outils plus «prosaïques» tels que des marteaux, des tournevis, des scies, des pinces, etc...

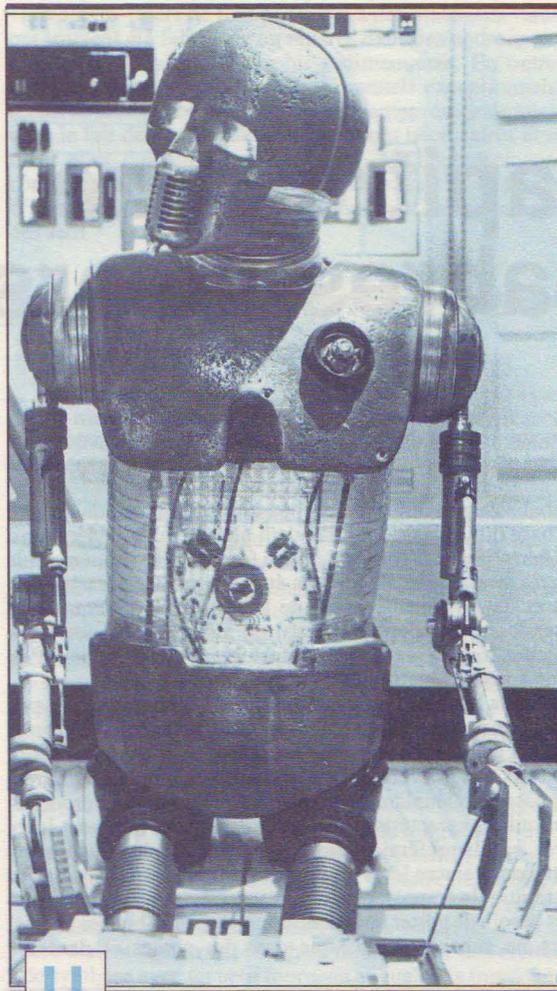
Équipement médical

Medpacs

Le medpac est le kit standard de premiers soins employé dans toute la galaxie. Pratique et peu encombrant, il comprend des ordinateurs à diagnostics (aux possibilités limitées), des drogues, de la synthé-chair et toutes sortes de produits pharmaceutiques (antiseptiques, coagulants, etc...). Le medpac permet de soigner la plupart des blessures légères et peut se révéler très utile dans des situations critiques, quand la vie d'un patient est en danger (afin qu'il puisse, au minimum, être transporté jusqu'à des installations médicales mieux équipées).

Cuves à bacta

Elles constituent les fondements essentiels de la médecine moderne. Quand un individu est trop gravement blessé pour pouvoir être soigné par un medpac, il doit alors faire un séjour dans une cuve à bacta: un liquide spécial qui accélère le processus naturel de guérison. Le patient est alors relié à un équipement respiratoire, avant d'être complètement immergé dans ce liquide. Le bacta peut soigner pratiquement toutes les blessures, mais ne peut pas remplacer un membre perdu.



Un Droid médical Deux-Un bé aux commandes d'une cuve à bacta.

Bionique

Ce terme désigne la technique qui consiste pour les médecins à greffer des membres artificiels sur des êtres vivants. Bien qu'elle soit exclusivement réservée aux militaires et aux dignitaires, cette technique est parfaitement au point et il est souvent difficile - même pour le patient - de faire la différence entre la prothèse et le membre original.

Divers

Bandoulière à munitions

Il existe autant de types de munitions, que de types d'armes. Selon les cas, ces «bandoulières» peuvent donc accueillir des cellules énergétiques (pour les blasters), des projectiles explosifs (pour les arbalètes wookiees), des balles, des grenades, etc...

Macro-jumelles

Ces puissantes jumelles sont en fait des senseurs visuels amplificateurs contrôlés par micro-processeurs, qui permettent à leur utilisateur de bénéficier, non seulement d'une vision stéréoscopique, mais également d'informations concernant la portée et divers paramètres de tir.

C

hapitre onze

Sabres-lasers

Aucun vestige du passé n'évoque autant de légendes, de mythes et de mystères, que le sabre-laser. Cette élégante lame énergétique fut l'arme de prédilection des Chevaliers Jedi; elle symbolisait la maîtrise, la compétence et l'honneur qui étaient à la base du Code du Jedi. Pendant plus de mille générations, les Chevaliers Jedi constituèrent la force la plus influente et la plus respectée de la galaxie. Ils étaient alors les garants de la paix et de la justice au sein de la Vieille République. Les sabres-lasers ont depuis disparu en même temps que leurs créateurs, lors de la purge qu'effectuèrent Dark Vador et Palpatine après la Guerre des Clones.

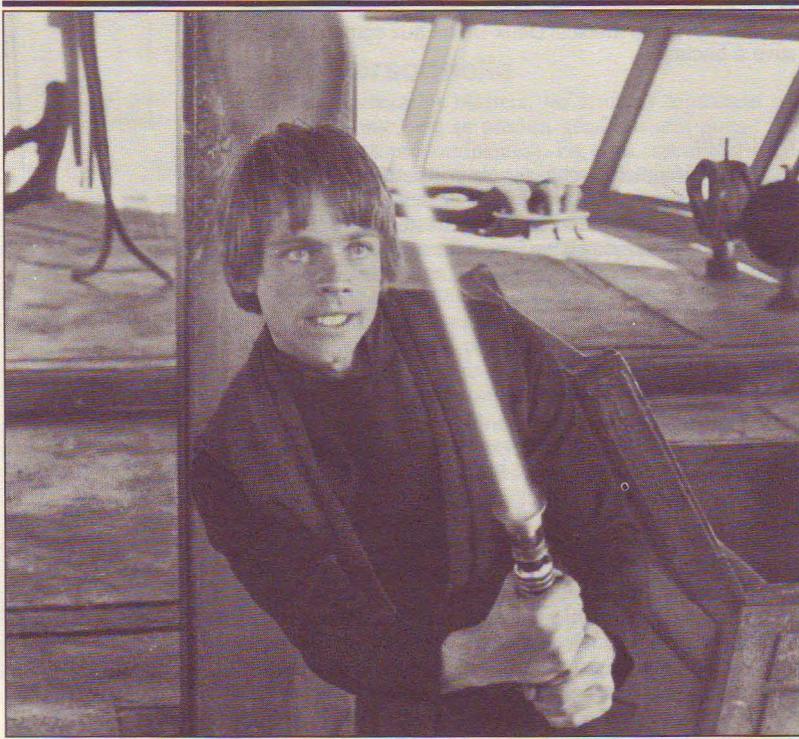
Malgré la longue et noble tradition qui leur est attachée, peu de personnes vivant aujourd'hui connaissent encore les sabres-lasers, si ce n'est par légendes interposées. Plus rares encore sont ceux qui peuvent prétendre avoir contemplé l'éclat resplendissant de leur lame ou avoir entendu le sourd bourdonnement qui les caractérise. Les Jedi dégainaient rarement leurs sabres, car ils préféraient employer leur réflexion ou leur habileté pour vaincre leurs adversaires. Mais lorsqu'ils y étaient contraints, ils frappaient alors avec vivacité et avaient rarement besoin de porter un second coup. Aujourd'hui, les sabres-lasers ne subsistent plus que dans les contes et dans les

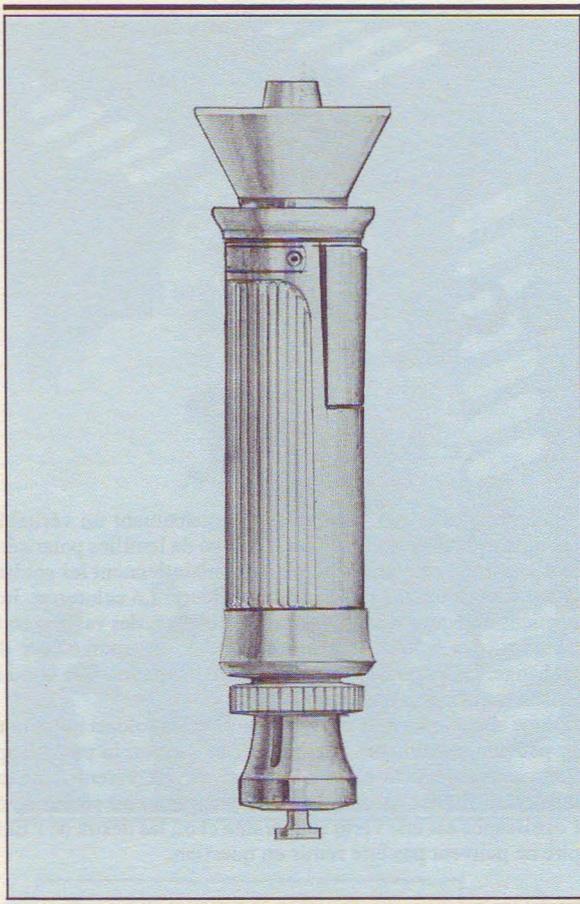
souvenirs. On prétend cependant que certains Jedi rescapés en posséderaient encore et qu'ils auraient rejoint l'Alliance Rebelle pour combattre l'Empire.

Le sabre-laser est à la fois l'arme la plus simple et la plus difficile à manier et à maîtriser. A la base, c'est une sorte d'épée dont la lame d'énergie pure est capable de trancher la plupart des matériaux... sauf la lame d'un autre sabre-laser. Le problème avec ces armes, c'est qu'elles ont autant de chances de blesser leur utilisateur que l'adversaire. Pour porter un coup avec un sabre-laser, il faut en effet se rapprocher à une longueur de bras de ce dernier, qui peut très bien, lui, être armé d'un blaster, d'une grenade ou d'une autre arme pouvant être utilisée à distance. Seul un expert peut, après avoir suivi de longues années d'apprentissage et d'entraînement, tirer pleinement parti des possibilités d'un sabre-laser. Un novice, quant à lui, risquera toujours de se blesser ou même de mourir, que ce soit en s'infligeant lui-même des lésions, ou en ne parvenant pas à parer l'arme de son adversaire.

Aussi loin que l'on se souvienne, seuls les Jedi ont été capables de maîtriser les sabres-lasers. Cela était sans doute dû au fait qu'ils savaient utiliser la mystérieuse puissance que l'on appelle la Force. Les Jedi suivaient un entraînement intensif et se transmettaient de bouche à oreille les tactiques et les finesses de l'art du maniement du sabre. Mais cela ne suffisait pas; pour s'en sortir face à plusieurs adversaires et ne toucher que les cibles qu'ils visaient, ils devaient aussi prévoir les actions de leurs ennemis et savoir parfaitement se contrôler. Grâce à la concentration et à l'aide de la Force, les Jedi parvenaient à maîtriser leurs armes, au point de pouvoir toujours se permettre de laisser leurs adversaires attaquer les premiers. Certains étaient capables de dévier toutes sortes de projectiles... même des décharges de blaster. Des légendes prétendent d'ailleurs à ce propos que les Jedi pouvaient également renvoyer des rayons d'énergie en direction de ceux qui les avaient tirés. Tout le monde peut se servir d'un blaster, mais savoir manier un sabre-laser est le signe d'une personne exceptionnelle... qui ne doit pas être sous-estimée.

Les Jedi fabriquaient eux-mêmes leurs sabres-lasers. Malgré la simplicité apparente qui caractérisait ces armes, aucune n'avait la même taille, la même forme, la même couleur ou la même finition. Beaucoup avaient même des commandes et des performances différentes. Ainsi, certains sabres étaient dotés d'une lame à longueur variable, qui pouvait être raccourcie pour le combat rapproché ou allongée afin de tenir un ennemi à distance. D'autres étaient munis d'interrupteurs de sécurité qui «éteignaient» la lame si on lâchait la poignée. D'autres, enfin, pouvaient être verrouillés de telle sorte qu'ils puissent éventuellement être lancés, bien qu'un Jedi digne de ce nom ait certainement pu se passer de cette option. Malgré toutes ces différences, on n'a jamais entendu dire qu'un sabre soit tombé en panne en cours d'utilisation. Les sabres-lasers devaient leur taille réduite et leurs réserves énergétiques quasi-illimitées à une ancienne technologie, dont les Jedi gardaient jalousement le secret.





Au coeur de ces armes, on trouve une petite cellule énergétique d'une grande efficacité. Certains érudits ont d'ailleurs émis l'hypothèse que les sabres-lasers ne faisaient en fait que canaliser ou amplifier les talents en Force des Jedi. Cela semble cependant assez improbable car on a parfois vu des non-Jedi utiliser des armes de ce type. Il est par contre plus probable, que la maîtrise exercée par les Jedi sur la Force les aidait à maîtriser parfaitement leurs sabres.

La fabrication d'un sabre-laser constituait l'une des dernières étapes de la formation suivie par les étudiants du Code du Jedi. La plupart des instructeurs exigeaient de leurs disciples qu'ils aient acquis une très bonne connaissance de la Force, avant de leur expliquer comment assembler un sabre. D'autres, par contre, aidaient leurs élèves à fabriquer leur sabre pendant leur formation, afin qu'ils s'en servent pour développer leurs talents en Force. Quoi qu'il en soit, les maîtres Jedi n'ont jamais transmis ce savoir crucial qu'à un seul étudiant à la fois. La fabrication elle-même demandait généralement un mois de travail assidu et de nombreux Jedi ont passé des années entières à modifier leur arme ou à en construire une nouvelle. On prétend cependant qu'au cours de la Guerre des Clones, des maîtres Jedi parvenaient à fabriquer des sabres-lasers en deux jours à peine.

Les sabres-lasers ne font pas appel à des matériaux rares. Ils ont souvent été fabriqués ou réparés dans des endroits retirés et dans les conditions les plus rudimentaires. En outre, ils n'exigent pas non plus de talents manuels exceptionnels. Le secret de fabrication de ces armes élégantes réside simplement dans le fait de savoir quelles pièces sont nécessaires et comment elles doivent être assemblées. Malheureusement, les connaissances et les techniques nécessaires à la fabrication d'un sabre-laser ont été perdues au moment de l'extermination des Jedi.

L a technologie des sabres-lasers

Même si le fonctionnement exact des sabres-lasers reste nimbé d'un certain mystère, on connaît en revanche les principes technologiques sur lesquels ils sont fondés. Toutes les pièces et les commandes sont logées à l'intérieur d'une poignée de 24 à 30 centimètres de long. Lorsqu'un Jedi met son sabre en marche, une cellule énergétique émet une puissante décharge d'énergie pure, qui, en passant au travers de cristaux à facettes, prend alors la forme d'un mince faisceau régulier. Chaque faisceau a une fréquence qui lui est propre. Celle-ci détermine le «toucher» du sabre et la façon dont il doit être manié pour découper quelque chose ou quand il entre en contact avec un champ de force ou avec la lame d'un autre sabre. Il est possible de déduire cette fréquence à partir de la couleur de la lame et de la tonalité du son qu'elle produit. Selon que l'on emploie un, deux ou trois cristaux, le faisceau d'un sabre aura chaque fois une fréquence différente.

Les sabres à cristal unique ont une puissance déterminée une fois pour toute et donc une lame de longueur fixe. Par contre, il est possible de modifier la puissance - et donc la longueur de la lame - des sabres à cristaux multiples, en faisant varier la distance qui sépare ces derniers. Les meilleurs sabres utilisent des cristaux naturels, mais les Jedi étaient également capables de fabriquer des cristaux de synthèse avec un petit fourneau et quelques ingrédients élémentaires.

Le faisceau est émis par une lentille énergétique à charge positive constante, installée au centre de la poignée. Il prend la forme d'un «arc» énergétique circulaire en passant par un diaphragme de charge négative aménagé dans un petit disque qui sert généralement de «garde» au sabre. On détermine l'amplitude de cet arc - et donc la longueur de la lame - en réglant la puissance délivrée par la lentille. Ce mince faisceau ovale constitue alors une lame d'une extrême résistance.

L'énergie récupérée au niveau du diaphragme est réinjectée dans la cellule énergétique grâce à des matériaux supraconducteurs. De cette façon, il n'y a pratiquement aucune perte d'énergie, car même s'il est incandescent et s'il produit un léger bourdonnement, le faisceau lui-même n'irradie aucune chaleur notable. Le sabre ne perd de sa puissance, que lorsqu'il tranche quelque chose, mais pas quand il entre en contact avec la lame d'un autre sabre. En combat, un Jedi devait alors également faire preuve de force et d'adresse, car un sabre-laser est incapable de trancher le faisceau d'un autre.

Des commandes intégrées à la poignée du sabre permettent de régler la puissance de la cellule énergétique et de recharger cette dernière de temps à autres. Si l'on ignore quelle était exactement l'autonomie des sabres-lasers, on sait par contre que les Jedi pouvaient employer leurs armes pendant des années sans qu'elles aient besoin d'être rechargées.

C

Chapitre douze Troupes de choc de l'Empire

Engoncées dans des armures protectrices et équipées des armes les plus puissantes qu'on puisse trouver, les troupes de choc de l'Empire constituent l'élite de l'armée impériale et sont redoutées dans toute la galaxie. Le Commandement Impérial les envoie partout où l'Empereur désire qu'une résistance soit écrasée ou une opposition neutralisée. Pièces maîtresses de la puissance militaire de l'Empire, ces troupes servent aussi bien dans l'infanterie que dans la flotte impériale.

Les membres des troupes de choc portent des espèces de scaphandres spatiaux blindés noirs et blancs, qui leur permettent d'opérer dans pratiquement n'importe quel environnement, tout en leur garantissant un minimum de protection contre les tirs de blaster. Les 18 morceaux de cette carapace sont dotés d'une source d'énergie autonome et d'instruments

de contrôle; une fois assemblés, ils constituent un véritable cocon anti-blaster. Le casque est équipé de lentilles polarisées et d'appareils de communication qui maintiennent les soldats en contact permanent avec leurs officiers. Le ceinturon, lui, contient un équipement de survie spécialisé, des rations concentrées, des batteries de secours et un communicateur de recharge. On porte cette armure légère par dessus une combinaison moulante noire en deux pièces.

D'une absolue loyauté envers l'Empire, les soldats impériaux ne peuvent être amenés à trahir leur Empereur, ni par corruption, ni par séduction, ni par chantage. Ils vivent dans un univers militarisé et parfaitement discipliné, au sein duquel l'obéissance est une vertu souveraine et où les désirs de l'Empire ne peuvent pas être remis en question.





SOLDAT IMPÉRIAL STANDARD

DEXTERITE: [2D] (réduits à 1D)
Blaster: [4D] (réduits à 3D)
Parade à Mains Nues: [4D] (réduits à 3D)
Esquive: [4D] (réduits à 3D)
VIGUEUR: [2D] (augmentés à 3D)
Combat à Mains Nues: [3D]
Autres attributs et compétences: [2D]

Armure de soldat impérial: +1D au code de Vigueur uniquement en ce qui concerne les dommages. -1D au code de Dextérité et à ceux des compétences qui en découlent.

Codes de dommages des armes des soldats impériaux:
 pistolet-blaster 4D, fusil-blaster 5D.

Les mondes qui composent l'Empire sont d'une grande diversité et présentent toutes sortes de conditions climatiques, géographiques et culturelles. Afin de garantir une protection adéquate à chacun de ces différents mondes, l'Empereur doit pouvoir faire appel à des unités militaires spécialisées, capables d'opérer dans divers types d'environnements. C'est pourquoi, en marge du gros des troupes de choc, on a créé des divisions d'élite entraînées afin de pouvoir intervenir le plus rapidement possible dans des milieux spécifiques. Ces unités emploient des armures et des armes spécialement conçues à leur intention et disposent d'un équipement adapté à un environnement déterminé, qu'elles aient pour mission de combattre sur la glace, sous l'eau ou dans les profondeurs de l'espace.

Troupes d'assaut des neiges

La plupart des mondes de l'Empire possèdent des régions polaires et certains sont même entièrement recouverts de glace et de neige. Comme elles sont relativement inaccessibles, ces régions glacées abritent fréquemment des cachettes rebelles, des ports de contrebande et des repaires de pirates. Pour faire face à ce problème, l'Empire a créé un corps d'élite, entraîné et équipé afin de pouvoir opérer dans des conditions climatiques de ce type. Ces troupes sont connues sous le nom de «Force Blizzard».

Un soldat des neiges typique porte la même combinaison chauffante «deux pièces» que les autres soldats impériaux. Par contre, sa carapace en 18 morceaux a subi quelques modifications afin d'être dotée d'un système de chauffage plus puissant. Cette armure est en outre recouverte d'une housse étanche qui procure une protection supplémentaire contre le froid. Enfin, pour faciliter la respiration dans les climats polaires, la face avant du casque a été dotée d'un manchon respiratoire connecté à l'intérieur même de l'armure.

En fonction du nom qu'elle porte (Tempête de Glace, Faucons des Neiges, Cavaliers du Vent, etc...), chaque unité porte une armure personnalisée qui a été légèrement modifiée. Tous les soldats sont cependant équipés de bottes anti-dérapantes et d'un ceinturon multi-usages contenant du câble à haute tension, des grappins, des fusées éclairantes ioniques, des chargeurs de blaster et un «kit de survie» comprenant de l'eau, de la nourriture, une trousse de soins et une tente à absorption de chaleur Garlostar. Les soldats des neiges sont armés d'un pistolet-blaster, d'un fusil-blaster et de deux grenades à concussion.

Les membres de la Force Blizzard ont été entraînés afin d'agir en coordination avec des quadripodes TB-TT. Ces véhicules sont en effet particulièrement bien adaptés aux très basses températures et aux terrains glacés qui caractérisent les mondes sur lesquels patrouillent les soldats des neiges. Une fois qu'un quadripode a «dégagé» un endroit, il s'agenouille afin de débarquer les soldats qui ont alors pour tâche de liquider les dernières poches de résistance.



D

eux membres d'un peloton de soldats des neiges de la Force Blizzard.



Les soldats des neiges emploient toutes sortes d'armes lourdes et notamment ce canon-blaster monté sur trépied.

Chaque légion de soldats des neiges est dotée de 10 canons-blasters portatifs montés sur trépieds. Il faut trois personnes pour transporter, assembler et faire fonctionner ce genre de canon, qui est généralement utilisé contre les fortifications ou tout simplement pour accroître la puissance de feu pendant les attaques éclairs.

La discrétion ne fait pas partie des tactiques de combat habituelles des soldats des neiges. Ils ont en effet été entraînés aux assauts en force, dont le but est de balayer toute opposition comme un véritable blizzard. Cela est en grande partie rendu possible grâce à l'emploi de quadripodes, qui font d'excellents véhicules d'assaut. Efficaces, rapides et meurtriers, les soldats des neiges sont parmi les militaires impériaux les plus redoutés.

SOLDAT DES NEIGES

DEXTERITE: [2D] (réduits à 1D)
Blaster: [5D] (réduits à 4D)
Parade à Mains Nues: [4D] (réduits à 3D)
Esquive: [3D] (réduits à 2D)
VIGUEUR: [3D] (augmentés à 4D)
Combat à Mains Nues: [3D]
Autres attributs et compétences: [2D]

Armure de soldat des neiges: +1D au code de Vigueur uniquement pur ce qui concerne les dommages. -1D au code de Dextérité et à ceux des compétences qui découlent d'elle.

Codes de dommages des soldats des neiges: pistolet-blaster 4D, fusil-blaster 5D, grenades à concussion 5D.

Commandos d'apesanteur

Bien que l'armure dont sont vêtus tous les soldats impériaux leur fasse bénéficier d'une protection relative contre le vide absolu, une division d'élite a été spécialement entraînée afin d'opérer exclusivement dans l'espace. Les soldats spatiaux impériaux sont des commandos de premier ordre, qui du point de vue de l'entraînement, du dévouement, de la loyauté et de la puissance destructrice, ne sont surpassés que par les membres de la Garde Impériale. C'est à eux que l'on s'adresse, dès qu'il faut capturer un cargo, une station spatiale ou tout autre véhicule spatial.

Pour ses déplacements, un peloton de soldats spatiaux emploie une navette spécialement aménagée, dotée d'un épais blindage, de générateurs de rayons tracteurs, de senseurs en tous genres, de harpons énergétiques, de lance-missiles à concussion et de canons-blasters automatiques. Le commandant de l'unité supervise toutes les activités du commando, grâce au réseau interne de communication de la navette. Pendant les opérations, il reste à bord de cette forteresse volante pilotée par un équipage de cinq hommes, depuis laquelle il donne ses ordres et dirige ses hommes. Et si ces navettes sont déjà de formidables véhicules d'assaut par elles mêmes, les 40 soldats spatiaux qu'elles transportent sont, eux, de véritables arsenaux ambulants.

Chaque soldat porte une armure intégrale qui tient à la fois de l'engin spatial individuel et du véhicule d'assaut. Il dispose ainsi d'une réserve d'oxygène, d'un système de conditionnement d'air, d'ordinateurs sensoriels intégrés, d'attaches magnétiques permettant de se fixer et de se déplacer sur la coque d'un vaisseau, de propulseurs à répulsion, et de tout un arsenal comprenant des grenades à concussion, à gaz et paralysantes, des mini lance-torpilles à protons, des canons-blasters et des tronçonneuses lasers. Comme ils sont limités par les réserves énergétiques de leurs armures, les soldats spatiaux sont entraînés à faire le meilleur usage possible de leur armement et à remplir leurs missions dans des délais imposés. S'ils ne parviennent pas à accomplir leur mission dans le temps prévu, ils sont alors dans l'obligation de retourner à bord de leur navette. Là, tandis que leurs armures sont rechargées et que l'ennemi est soumis au tir des armes du bord, leur commandant a alors toute latitude pour décider s'il doit redéployer son peloton ou se contenter seulement de pilonner l'adversaire.

Muni de tout son équipement, un soldat spatial mesure plus de deux mètres de haut et est deux fois plus massif qu'un homme normal. C'est la raison pour laquelle on les appelle souvent les «tanks sur pattes». Vêtus de leur armure intégrale, ils offrent un spectacle des plus impressionnants, mais comme leur matériel est très encombrant, ils ne sont pleinement efficaces qu'en apesanteur, dans les profondeurs de l'espace ou sur les mondes sans atmosphère. Un exosquelette assisté par servo-moteurs leur permet également d'opérer dans des conditions normales de gravité, mais ils ne donnent vraiment le meilleur d'eux mêmes que lorsqu'ils ne sont pas soumis au champ d'attraction d'une planète.

En mission normale, une navette de soldats spatiaux commence généralement par immobiliser le vaisseau adverse grâce à son rayon tracteur, à ses harpons magnétiques ou à quelques tirs de blaster bien ajustés. Ensuite, les soldats en armure traversent le vide en direction de l'objectif et se servent de leurs attaches magnétiques pour s'amarrer à lui. Chaque homme a alors une tâche spécifique à accomplir; certains coupent les câbles d'alimentation ou sabotent les capsules de sauvetage, tandis que d'autres percent une brèche dans la coque avec des tronçonneuses lasers. Le reste de l'unité peut alors pénétrer à l'intérieur du vaisseau et lancer des grenades à gaz ou des bombes paralysantes jusqu'à ce que toute opposition soit annihilée. Des armes plus lourdes peuvent également être employées si l'adversaire se montre peu coopératif. Les pirates et les contrebandiers préfèrent généralement se rendre spontanément lorsqu'ils sont abordés par des soldats spatiaux.

Briefing du peloton de soldats spatiaux 243-XT

(Extrait d'un enregistrement audio réalisé par le sergent Clayton Balrog du peloton de soldats spatiaux 243-XT.)

«Les gars, la mission pour laquelle nous allons nous embarquer est considérée comme extrêmement dangereuse par le Commandement Impérial lui-même. Néanmoins, il nous incombe une fois de plus d'accomplir l'impossible!»

(Acclamations à l'arrière plan.)

«Veuillez regarder l'holo-projecteur, pendant que je vous explique les détails de l'opération. Voici le MortLente I, un vaisseau suspecté de s'adonner à des activités de piraterie. Il s'agit d'un appareil de guerre de Classe Victoire datant de la Vieille République et qui a été entièrement réaménagé. Bien qu'il ne dispose pas de la puissance de feu d'un Destroyer Stellaire Impérial, il n'en est pas moins redoutable. Il a dernièrement accompli plusieurs raids dans le système Woldona et selon les derniers rapports son équipage pourrait être entré en contact avec la Rébellion. Nos senseurs à longue portée ont suivi ce vaisseau à la trace pendant trois jours standards; il fait apparemment route vers Galpos II et si nous attendons encore, ces pirates vont nous filer entre les doigts.

«Le plan initial consistait à suivre les pirates avec notre Destroyer Stellaire, jusqu'à ce que le *Vengeur* et l'*Exterminateur* arrivent en renforts. Mais le Commandement Impérial pense que nous ne pouvons pas attendre plus longtemps. Notre peloton attaquera donc l'objectif avec une navette de combat, tandis que le Destroyer fera diversion. Celui-ci se maintient encore actuellement hors de portée des senseurs de l'ennemi, mais une fois que nous serons partis, il se rapprochera pour attirer son attention. Nous nous placerons à ce moment là dans le sillage de l'objectif et notre approche sera ainsi dissimulée par les parasites émis par ses propres moteurs. Ensuite, le Destroyer commencera à brouiller toutes les transmissions pour couvrir au mieux nos manoeuvres.

«C'est alors que les choses se compliqueront: le Commandement Impérial souhaite que le vaisseau ennemi ne soit pas endommagé et qu'au moins quelques officiers soient faits prisonniers afin d'être interrogés. Nous concentrerons donc nos tirs sur les moteurs du vaisseau afin de les mettre hors d'usage. Nous détruirons aussi autant de tourelles que nous le pourrons, tandis que nous remonterons vers l'avant de l'appareil. Grâce à un feu nourri de missiles à concussion, la navette fera alors éclater la partie inférieure de la coque, ménageant ainsi une brèche dans laquelle le Premier Groupe d'Assaut pourra s'engager rapidement. Le Deuxième Groupe prendra ensuite position et se frayera un passage jusqu'à la passerelle de commandement.

«N'oubliez pas qu'il y a plus de 300 pirates à bord de ce vaisseau. Même si nous parvenons à en mettre un grand nombre hors d'état de nuire dès le début, vous devrez vous battre à cinq contre un! Tuez-en autant qu'il le faudra, mais rappelez-vous bien que nous avons besoin d'au moins cinq officiers vivants!

«Voici les ordres. Y-a-t-il des questions?»

(Une voix se fait entendre dans la salle de briefing.)

«Oui, sergent. Qu'est-ce qu'on fait après le déjeuner?»

SOLDAT SPATIAL

DEXTERITE: [2D] (réduits à 1D)

Blaster: [4D] (réduits à 3D)

MECANIQUE: [3D]

Canons de Vaisseau: [4D]

VIGUEUR: [2D] (augmentés à 5D)

Combat à Mains Nues: [3D]

Autres attributs et compétences: [2D]

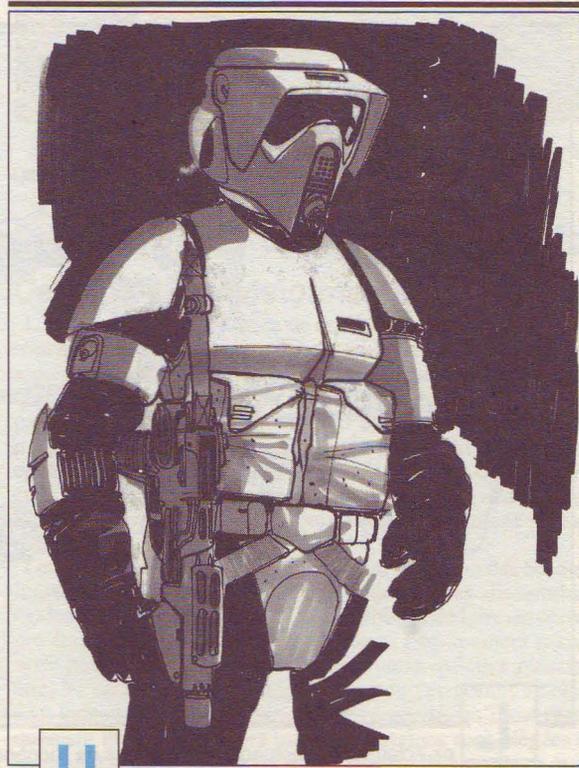
Armure de soldat spatial: +3D au code de Vigueur uniquement pour ce qui concerne les dommages. -1D au code de Dexterité et à ceux des compétences qui découlent d'elle.

Codes de dommages: grenades à concussion 5D, grenades paralysantes/à gaz 5D, mini torpilles à protons 6D, canons-blasters 6D, tronçonneuses lasers 3D.

Eclaireurs

Différents en cela des autres unités d'élite, les Eclaireurs Impériaux sont généralement intégrés à des bases planétaires. Dans le cadre d'une garnison, les escadrons de reconnaissance à moto-jets effectuent des missions de repérage et de patrouille en coordination avec des bipodes TR-TT. La doctrine impériale en la matière veut en effet que les troupes de garnison restent toujours sur le pied de guerre et patrouillent en permanence afin que leur présence ne soit pas oubliée, et cela même sur les mondes «pacifiés».

Un groupe de reconnaissance se compose de 40 hommes, de 40 moto-jets et de 10 techniciens de maintenance chargés de l'entretien de ces véhicules. Chaque groupe est subdivisé en quatre escadrons de 10 éclaireurs chacun. Les 40 soldats sont placés sous le commandement d'un lieutenant et de quatre sergents.



U

n Eclaireur Impérial.

La moto-jet Aratech 74-Z constitue l'équipement de base d'un groupe de reconnaissance impérial. Ce petit véhicule à répulseurs monoplace peut atteindre des vitesses dépassant 200 kilomètres à l'heure. Pour piloter cette «petite bombe», un éclaireur doit manoeuvrer son guidon et ses pédales qui actionnent quatre petits ailerons directionnels fixés aux deux longerons antérieurs de la moto. Deux poignées situées devant lui, au niveau de ses épaules, lui permettent ainsi de modifier son altitude et sa direction. La vitesse, quant à elle, est contrôlée grâce à une pédale d'accélérateur montée sur pivot. Des leviers et des boutons intégrés à la selle sont employés pour le parcage, le tir et les transmissions. La 74-Z est équipée d'une batterie auto-chargeante, ce qui permet aux éclaireurs de patrouiller et de faire des explorations loin de leur base, sans avoir à craindre de tomber à court de carburant. Ces moto-jets sont armés d'un petit canon-blaster et sont également dotées d'un léger blindage protecteur.

Comme les moto-jets exigent un pilotage minutieux, les éclaireurs impériaux portent des armures légères. Celles-ci sont bien plus confortables et souples que les encombrantes armures standards des autres soldats impériaux. Leurs plaques de blindage blanches sont fixées à une combinaison noire et les plus épaisses d'entre-elles ont été remplacées par un rembourrage, plus léger et plus flexible. Cet uniforme est complété par une plaque pectorale à laquelle sont fixées des protections pour les épaules, les coudes et les avant-bras.

Le casque est doté d'une visière à macro-jumelles intégrées et de senseurs, qui permettent ainsi à l'éclaireur de bénéficier d'une visibilité panoramique tout en volant au ras du sol. Un ordinateur miniature analyse rapidement les mouvements, les objets immobiles et toutes sortes d'autres détails, avant de transmettre ces informations au soldat par l'intermédiaire de la visière de son casque. Sans l'aide de ces senseurs, même les meilleurs pilotes auraient du mal à manoeuvrer à grande vitesse dans les forêts ou les canyons. Le casque comprend également un appareil respiratoire et des ordinateurs qui cartographient au fur et à mesure les régions explorées, réalisant ainsi un rapport en temps réel sur la mission de l'éclaireur.

Les éclaireurs sont armés de petits fusils-blasters automatiques, de pistolets-blasters, de fusées éclairantes standards et de grenades à concussion, pourtant ils participent rarement à de véritables combats. S'ils se retrouvent nez à nez avec des forces ennemies importantes, ils ont alors pour consigne de quitter immédiatement les lieux et de signaler la position de l'adversaire afin que des troupes de choc puissent venir s'en occuper.

ECLAIREUR IMPERIAL

DEXTERITE: [2D]

Blaster: [4D]

Parade à Mains Nues: [4D]

Esquive: [4D]

MECANIQUE: [3D]

Pilotage de Moto-Jet: [3D+2]

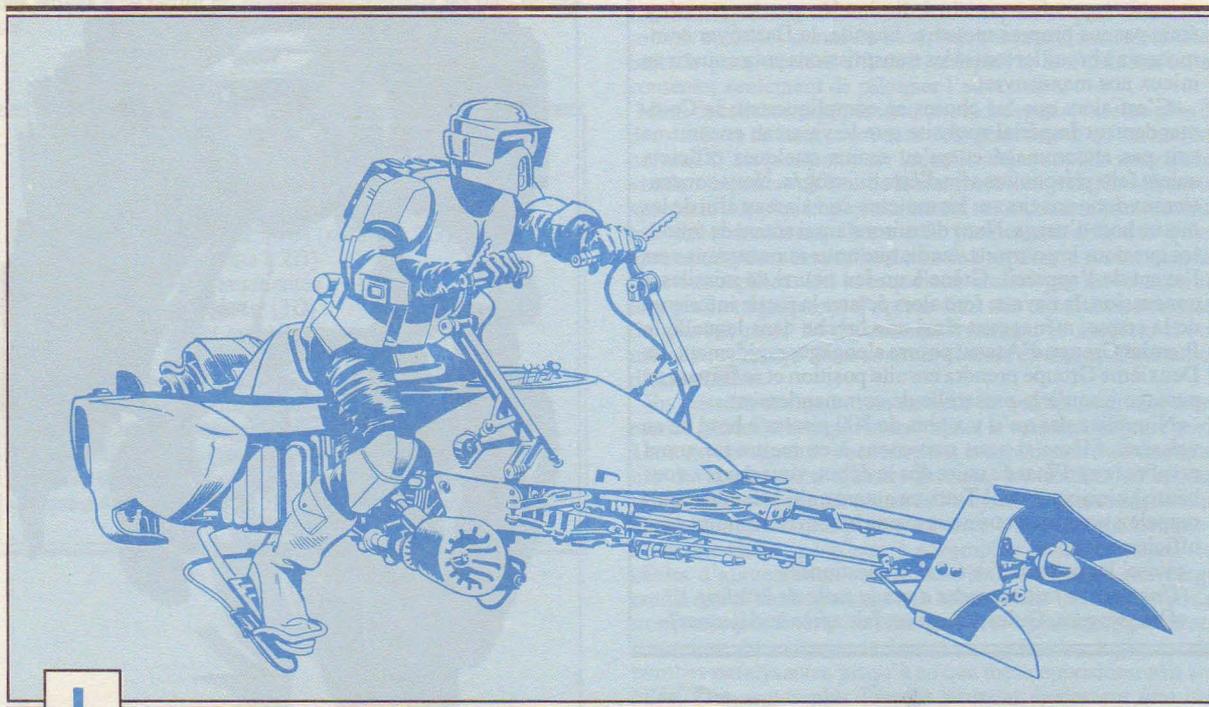
VIGUEUR: [2D] (augmentée à 2D+2)

Combat à Mains Nues: [3D]

Autres attributs et compétences: [2D]

Armure d'éclaireur impérial: +2 au code de Vigueur pour ce qui concerne les dommages. Sans effet sur la Dextérité et les compétences qui en découlent.

Codes de dommages des armes d'un éclaireur impérial: pistolet-blaster 4D, fusil-blaster 5D, grenades à concussion 5D.



L

es éclaireurs effectuent des missions de reconnaissance sur de puissantes moto-jets militaires.

C

hapitre treize

Bases rebelles

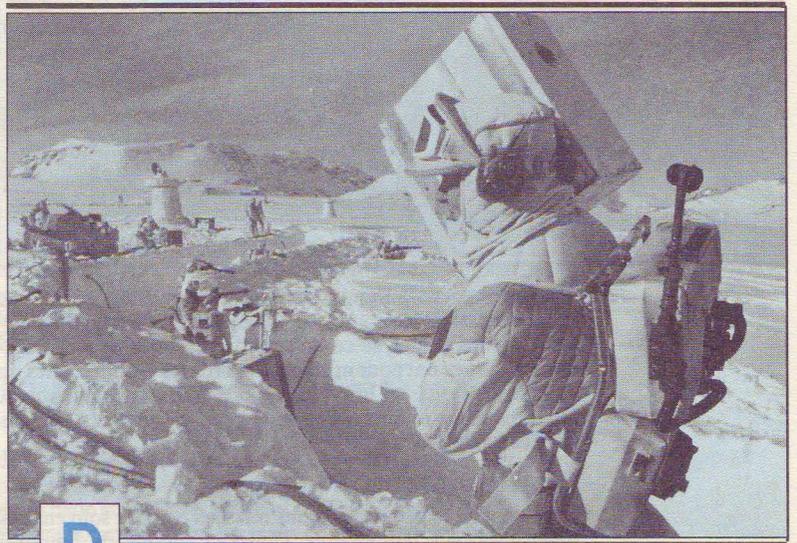
En plus de sa flotte, l'Alliance Rebelle entretient des milliers d'installations planétaires dans l'Empire, le Secteur Corporatif et les régions reculées de la galaxie. Leur emplacement est un secret soigneusement gardé.

On peut citer comme exemple de base rebelle typique, le minuscule local de Tran Mariel à partir duquel quelques rebelles émettent des programmes holographiques pirates. La plupart des installations rebelles sont en effet de petites dimensions, car elles sont impitoyablement pourchassées par les forces impériales et doivent donc souvent être déplacées. Leur petitesse permet également de réduire au minimum les pertes éventuelles: la capture d'une seule base ne constitue jamais une catastrophe. En établissant de nombreuses petites bases un peu partout dans la galaxie, la Rébellion affirme ainsi sa présence en plusieurs endroits à la fois. De cette façon, l'Empire ne peut jamais prévoir à l'avance où frapperont les Rebelles.

Evidemment, les Rebelles possèdent également d'énormes complexes militaires, mais ceux-ci sont rares. Même si la plupart de leurs installations sont de petite taille, par le simple fait qu'elles sont nombreuses, elles représentent une menace pour l'Empire. Personne ne sait exactement de combien de bases terrestres dispose la Rébellion; les estimations oscillent entre quelques milliers et plus d'un million!

La majorité des Rebelles ne connaissent, au mieux, que l'existence de quelques bases et l'emplacement exact d'une ou deux d'entre elles seulement... de cette façon, quand un rebelle est fait prisonnier, il ne peut trahir qu'un petit nombre de ses compatriotes. Les membres d'une «cellule» urbaine peuvent même très bien ignorer l'existence des autres cellules qui opèrent dans leur voisinage immédiat. Ainsi, quand le gouverneur Kraxith démantela le réseau rebelle de la capitale de Trebela, il fut certainement moins surpris que les rebelles eux-mêmes de l'opposition qu'il dut affronter! En effet, rares étaient les prisonniers qui se connaissaient avant d'être capturés. Il est d'ailleurs plus que probable qu'aucun chef de l'Alliance ne connaît l'importance et l'emplacement de toutes les principales installations de la Rébellion.

Les bases rebelles diffèrent beaucoup les unes des autres en fonction de l'environnement, de leurs ressources et des missions à accomplir. Les Rebelles ne peuvent en outre employer que les générateurs, les tourelles lasers, les senseurs et l'armement, dont ils disposent. Enfin, les sites d'implantation, les plans et les techniques de construction dépendent souvent des possibilités d'approvisionnement et des conditions géographiques.



Des rebelles en train d'édifier un avant-poste sur une planète retirée, quelque part dans la galaxie.

Installations terrestres standards

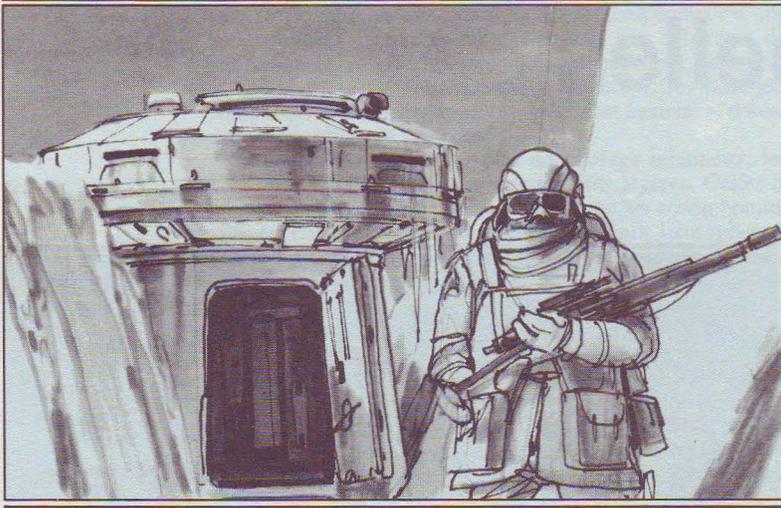
Cache d'approvisionnement

L'Alliance Rebelle dispose de milliers de caches secrètes où sont entreposés des vivres, des matériaux de construction, des armes et des munitions. Les plus petites ne contiennent que quelques explosifs, destinés à être récupérés ultérieurement par un commando de sabotage. D'autres recèlent assez de matériel pour équiper un petit avant-poste. On prétend que certaines peuvent abriter jusqu'à plusieurs tonnes de permacite et de formex, des générateurs, des armes de poing et des armes lourdes, et même des vaisseaux avec leurs housses protectrices.

Les caches sont souvent aménagées en prévision des besoins logistiques d'une future bataille. Les rebelles dissimulent également du matériel quand ils sont obligés de faire un départ précipité et qu'ils n'ont ni le temps ou ni l'équipement nécessaire pour le transporter. Aussi différentes qu'elles puissent être, les caches rebelles ont toutes un point en commun: elles sont camouflées avec tellement d'ingéniosité, qu'il est pratiquement impossible de les trouver. Certaines sont piégées et explosent si on cherche à les forcer... le but de ces pièges étant moins de blesser les intrus, que d'empêcher le contenu des caches de tomber entre de mauvaises mains.

Poste de surveillance

Même si la plus grande partie des renseignements dont disposent les Rebelles leur est fournie par des vaisseaux espions, l'Alliance emploie également des postes planétaires pour surveiller les activités de l'Empire, notamment dans les régions où il est difficile de s'aventurer à cause de la densité du trafic spatial impérial. Les postes de surveillance servent également à observer, sur une longue période, les mouvements des troupes au sol et des bases impériales.



Dans ces postes austères, des équipes surveillent à l'aide de senseurs passifs les communications et les activités impériales. Certains postes se contentent de recueillir des informations; d'autres ont pour mission d'avertir les bases rebelles du voisinage dès que les Impériaux entreprennent quelque chose. D'autres enfin réunissent aussi des renseignements obtenus par des agents secrets.

Base avancée

Les commandos et les espions rebelles édifient souvent des bases avancées temporaires. Celles-ci servent de lieux de rendez-vous, de dépôts de ravitaillement, d'abris et de points de langage ou de récupération. La taille et le type de chaque base dépendent de la mission qui lui est assignée. Elles sont généralement camouflées et installées dans des endroits faciles à défendre, situés le plus près possible de l'objectif considéré. La base est gardée en permanence par un ou plusieurs Rebelles pendant tout le déroulement de la mission. Les groupes d'assaut ou de reconnaissance y laissent souvent le vaisseau qu'ils emploieront pour repartir, de telle sorte que ses senseurs et son armement puissent être employés pour la défense de la base. En cas de missions de longue durée, ou s'ils s'attendent à rencontrer une forte résistance, les Rebelles ont l'habitude de fortifier les bases avancées en les équipant de senseurs d'alerte, de tranchées, de blockhaus et de champs de mines. Quelques unes sont même dotées de structures permanentes et de générateurs d'écrans déflecteurs.

Avant-poste

L'installation terrestre la plus pratique employée par les Rebelles est l'avant-poste: une base permanente pouvant accueillir entre 50 et 500 personnes et leur équipement. Le personnel et le matériel d'un avant-poste est choisi en fonction d'une mission spécifique à accomplir. La plupart disposent également de tous les aménagements dont peut avoir besoin une base permanente: générateurs, hangars, ateliers de réparation, infirmerie, transeveurs et senseurs à longue portée, ordinateurs, systèmes de survie, troupes, techniciens, officiers, installations de loisirs et quelques dispositifs défensifs. Les principaux types d'avant-postes rebelles, et les missions qui

leur sont assignées, sont détaillés dans l'encadré, ci-contre. Beaucoup d'entre-eux remplissent plusieurs fonctions à la fois et ils doivent tous pouvoir faire face à n'importe quelle situation.

Les fonctions premières des avant-postes rebelles

Escadron de chasse: des chasseurs Ailes-X et/ou Ailes-A ont pour mission de surveiller et d'attaquer les vaisseaux de guerre et de transport impériaux, et de défendre les appareils civils contre les attaques pirates.

Escadron d'assaut: des chasseurs Ailes-B et Ailes-Y ont pour mission d'assurer le soutien de l'infanterie rebelle, d'escorter les flottes de la Rébellion et d'attaquer les convois, les vaisseaux de guerre, les bases et les dépôts de ravitaillement impériaux.

Escadron de reconnaissance: des vaisseaux spécialement aménagés à cet effet ont pour mission de surveiller les transmissions et le trafic spatial impérial, de recueillir les rapports émis par les agents et les vaisseaux de la Rébellion, d'effectuer des missions de recherche, de sauvetage et de reconnaissance, et d'inspecter les bases rebelles nouvellement établies et les routes hyperspatiales.

Escadron composite: ce sont à la fois des escadrons de chasse, d'assaut et de reconnaissance. Ces avant-postes sont parmi les plus importants édifés par les Rebelles.

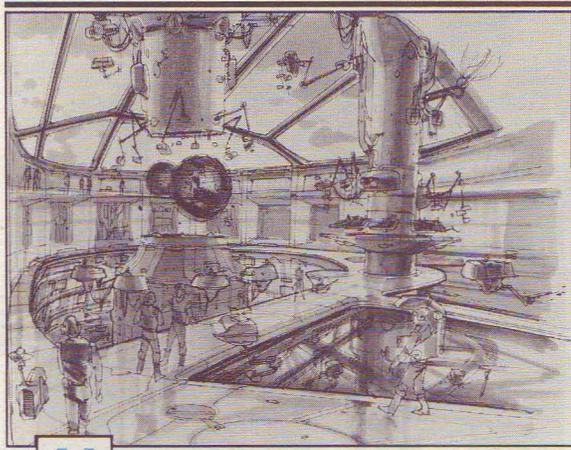
Ravitaillement de flotte: d'énormes vaisseaux rebelles - qui vont des appareils de transport aux engins de guerre - viennent dans ces bases charger ou décharger de l'équipement, des armes, des munitions et des vivres, selon les cas. Les avant-postes de ravitaillement de flotte sont fréquemment installés sur des astéroïdes ou de petites planètes à faible gravité, afin que des vaisseaux de grande dimension puissent atterrir, décoller et opérer sans difficulté dans leur proximité immédiate. Ces bases de ravitaillement disposent également de navettes employées pour le transfert des marchandises.

Maintenance: ces avant-postes abritent des ateliers de réparation pour les engins spatiaux et les matériels employés par les Rebelles. Quand c'est possible, les vaisseaux et les équipements lourds qui ont subi des dommages sont généralement conduits jusqu'à ces bases. Là, des mécaniciens et des techniciens compétents procèdent aux réparations qui s'imposent. Comme l'Alliance est en permanence à court de pièces de rechange, il est souvent nécessaire de recourir au bricolage. Malgré ce problème, les Rebelles font souvent des miracles. Leurs vaisseaux étant virtuellement irremplaçables, ils parviennent à remettre en état tout ce qui n'est pas totalement détruit et démontent les épaves pour récupérer des pièces détachées. Dans les régions où règne une relative sécurité, les avant-postes de maintenance envoient fréquemment des équipes de mécaniciens et de techniciens dépanner sur place des chasseurs, des générateurs, des écrans déflecteurs, etc...

Antenne médicale: des docteurs, des Droïds médicaux et des infirmiers se tiennent prêts à soigner les blessures et les maladies dont peuvent souffrir les combattants rebelles et, parfois même, les civils. La plupart des avant-postes médicaux disposent de stocks de médicaments, de cuves de régénération à bacta et de blocs opératoires. Ces fournitures sont, elles aussi, souvent limitées, mais les antennes médicales rebelles sont néanmoins de premier ordre. Quand un malade ou un blessé arrive dans un de ces avant-postes, ses chances de guérison sont élevées. Les Rebelles prodiguent souvent aussi des soins à des civils qui ont été pris dans une bataille ou qui fuient l'Empire. Cette assistance médicale ne peut qu'accroître la popularité dont jouit la Rébellion, mais elle représente également un grand risque en ce qui concerne sa sécurité.

Base opérationnelle

La Rébellion entretient seulement quelques installations de cette taille. Chacune a été conçue en fonction de son environnement, des fournitures disponibles et d'une mission à accomplir. Leurs dimensions varient dans de grandes proportions et elles accueillent entre 1000 et 15000 personnes. Ces bases remplissent exactement les mêmes fonctions que des avant-postes, mais sur une plus grande échelle. Du fait de leur taille, il est particulièrement difficile de déplacer des bases opérationnelles; l'évacuation des plus importantes d'entre elles peut prendre des jours et nécessiter l'emploi de douzaines de vaisseaux de transport. C'est pourquoi la sécurité est très stricte au sein de ces installations. De nombreux espions impériaux ont ainsi pu constater que les nouvelles recrues de la Rébellion n'apprennent pas grand chose au sujet des bases opérationnelles et qu'ils en visitaient rarement. Il est probable que certains, au comble de la frustration, ont eu beaucoup de mal à expliquer leur échec à leurs supérieurs: «Oui, j'étais bien dans cette base, mais je n'ai pas la moindre idée de l'endroit où elle se trouve!»



Un avant-poste de commandement équipé de projecteurs holographiques.

Astroport

La Rébellion dispose aussi d'ateliers spécialisés qui peuvent assurer la maintenance et la remise en état des vaisseaux de sa flotte. Beaucoup de réparations peuvent être effectuées dans l'espace même, mais en cas de dommages graves consécutifs à une bataille, il faut des installations bien équipées. Même si ces dernières peuvent être automatisées dans une large mesure, elles peuvent parfois employer plus de 60000 personnes. Dans les secteurs reculés de la galaxie, les Rebelles n'hésitent pas à louer ou à se faire prêter des ateliers appartenant à des compagnies dirigées par des sympathisants de la Rébellion, tout particulièrement quand ils ont besoin de réparer des vaisseaux de transport ou des navettes.

Quartier général

Certains signes semblent indiquer que l'Alliance Rebelle possède un quartier général centralisé. C'est là que les chefs de la Rébellion discutent entre eux, élaborent des stratégies et préparent leurs prochaines actions. L'Empire déploie depuis longtemps de grands efforts pour trouver cette base qui est d'une importance vitale pour ses adversaires. En plusieurs occasions, il a cru l'avoir enfin trouvée et anéantie. A chaque fois, cela donna lieu à une évacuation précipitée de la base et à des combats féroces. Mais si une de ces vastes installations était bien le quartier général de la Rébellion, les commandants rebelles ont alors toujours réussi à s'échapper. Certains éléments laissent cependant à penser que les bases évacuées étaient d'une importance secondaire et que le véritable quartier général n'a encore jamais été découvert. La vérité sur ce point n'éclatera sans doute qu'une fois la guerre terminée.

Colonie

La galaxie compte des milliards d'étoiles, dont la plupart n'ont jamais été explorées. L'Alliance a découvert un certain nombre de planètes habitables, inconnues de l'Empire, sur lesquelles elle a établi des colonies composées de réfugiés, de déserteurs, de rescapés divers et de familles de combattants. Les coordonnées de navigation hyperspatiale permettant d'accéder à ces colonies font partie des secrets les mieux gardés de la Rébellion.

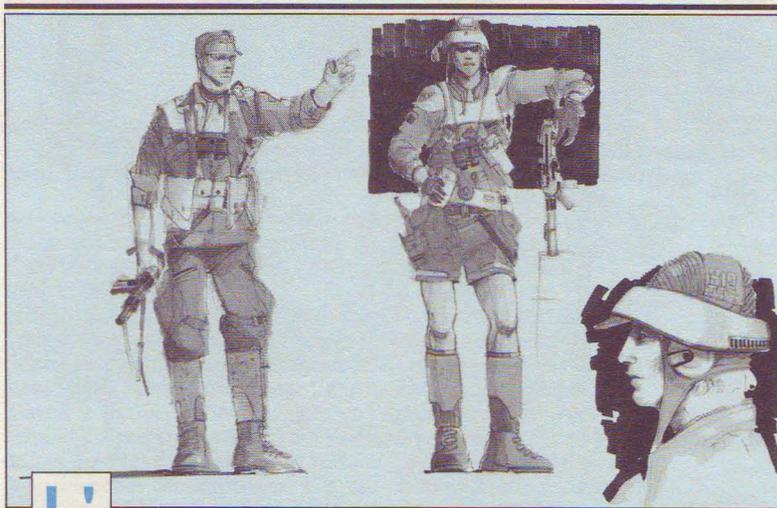
On sait très peu de choses sur ces colonies, mais il est possible d'émettre certaines conjectures à leur sujet. L'Empire est une menace pour tous ceux qui ont eu des relations avec un Rebelle connu; si un sympathisant se fait repérer, quoi de mieux, pour garantir sa loyauté envers la Rébellion, que de transporter sa famille sur un monde sûr? La vie doit être d'une grande austérité sur certaines de ces planètes, car les colons doivent souvent apprendre à survivre au sein d'environnements étranges. Comme leur sécurité repose entièrement sur leur discrétion, ces mondes ne disposent que d'une protection militaire réduite au minimum.

La plupart des colonies ne peuvent accueillir que quelques milliers de personnes, car la Rébellion ne peut pas affecter beaucoup de ses vaisseaux au transport de civils. Néanmoins, certaines doivent avoir des populations plus importantes et posséder de véritables cités. Quelques colonies sont peut-être même suffisamment développées pour disposer de chantiers navals capables de produire des croiseurs, des chasseurs ou des appareils de transport pour le compte de l'Alliance.

Jusqu'à présent, l'Empire n'a rien entrepris à l'encontre de ces colonies. En effet, quelques milliers de personnes luttant contre une nature sauvage ne représentent pas un danger immédiat et les rumeurs parlant de colonies évoluées n'ont jamais été confirmées. Aussi, l'Empire préfère consacrer tous les moyens à sa disposition pour rechercher et anéantir les forces rebelles actives.

Construction d'une base

Les bases construites par les Rebelles sont d'une grande diversité. Il est en effet évident qu'une base édiflée sur une planète battue par les vents n'a pas les mêmes besoins qu'une autre bâtie sur un astéroïde carbonifère. En outre, les Rebelles varient volontairement les plans de leurs bases, afin que l'Empire ne puisse pas tirer parti d'une éventuelle faiblesse inhérente à une configuration standard.



L'équipement des Rebelles comprend des casques protecteurs, quelques protections, et des vêtements dotés de nombreuses poches.

Certaines procédures sont cependant immuables. Le choix d'un site constitue la première phase de l'édification d'une base. Des observateurs spatiaux, des astrogateurs, des ingénieurs militaires et divers autres experts choisissent tout d'abord un système stellaire. On envoie alors des éclaireurs dont la mission est d'effectuer des relevés, de repérer d'éventuels problèmes et de recueillir diverses autres informations. Ces éclaireurs doivent souvent étudier un site potentiel pendant plusieurs jours, voire plusieurs semaines, car certains problèmes (ex: tremblements de terre, tâches solaires, migrations animales) peuvent ne se faire jour qu'au bout d'un certain temps. Ce n'est qu'ensuite, que les ingénieurs et les observateurs définissent le périmètre exact de la future base.

La phase de construction proprement dite peut très bien ne prendre que quelques jours. C'est le temps qu'il faut en effet à des ingénieurs et à des Droïds pour déblayer un terrain, construire, recouvrir et dissimuler une base. La plupart des installations sont enfouies dans le sol pour des raisons de sécurité et de discrétion. Quand c'est possible, on emploie des éléments préfabriqués et des parois moulées. Quoiqu'il en soit, une construction rapide fait beaucoup de bruit et dégage d'importantes quantités d'énergie qui peuvent éventuellement être détectées par l'ennemi. Pour éviter d'être repéré, il faut donc parfois ralentir le déroulement des opérations.

Pour des raisons de secret, les Rebelles ont installé la plupart de leurs bases dans des lieux éloignés des régions à forte densité de population civile. Même si les autochtones témoignent une forte sympathie à l'égard de la Rébellion, les populations importantes posent de sérieux problèmes de sécurité. Les forces impériales ont en effet démontré un goût prononcé pour la corruption et le chantage. Elles sont en outre capables de soutirer par la torture des informations à toutes les personnes qu'elles suspectent de connaître la Rébellion.

Les Rebelles ont aussi l'habitude d'édifier leurs bases loin des villes, afin que les populations civiles ne fassent pas les frais d'éventuelles représailles impériales. Comme toute armée de guérilla, l'Alliance Rebelle tire sa force d'un soutien populaire. Aussi, quand les forces impériales découvrent une installation rebelle, elles ont coutume, après avoir attaqué cette

base, d'exercer des représailles à l'encontre des civils des alentours. La Marine Impériale a ainsi, à plusieurs reprises, rasé des villes avoisinantes. Ils est également déjà arrivé que les troupes de choc rassemblent des populations entières pour les soumettre à une «rééducation» ou pour les déporter dans des camps de travail.

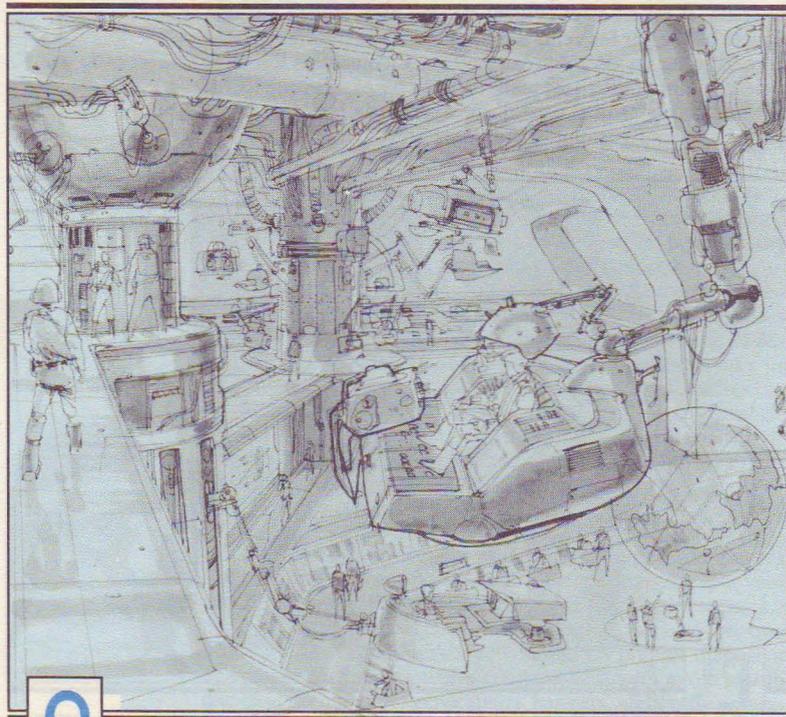


L'escadron de chasse (Ailes-X) de l'avant-poste rebelle de Tierfon

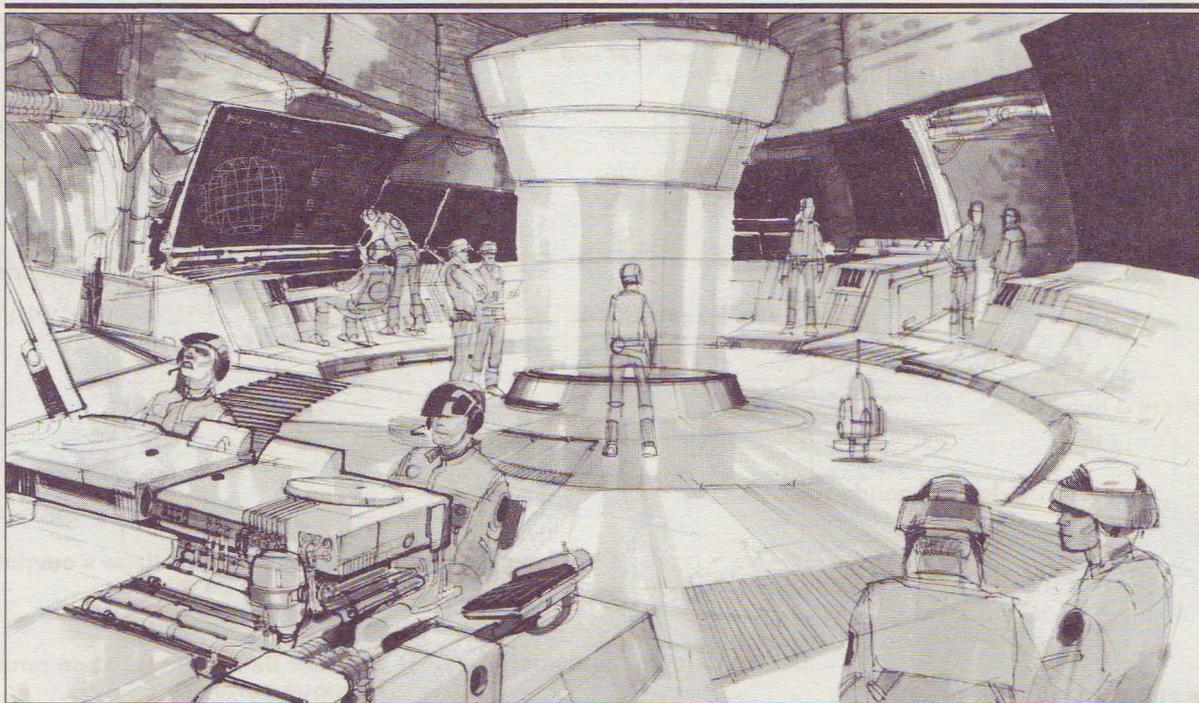
Présentation

Il existe tellement de différences d'un avant-poste à l'autre, qu'on ne saurait en donner un exemple «typique» à proprement parler. L'avant-poste de chasse de Tierfon s'approche néanmoins, autant que faire se peut, de cette définition. Cette base a été édifée par L'Alliance afin d'accueillir les vaisseaux qui patrouillent dans les confins du secteur Sumitra et qui escortent ses convois secrets. Cet avant-poste constitue également un poste de ravitaillement pour les appareils qui effectuent des missions d'espionnage au long cours. Les éclaireurs rebelles ont choisi de l'implanter dans une falaise qui surplombe une immense vallée. Ce site offre en effet l'avantage d'un espace aérien dégagé, tout en bénéficiant de la protection naturelle offerte par un relief.

Les ingénieurs de la Rébellion ont creusé une caverne qui s'enfonce à 250 mètres à l'intérieur de la paroi rocheuse. Ils y ont ensuite édifié des cloisons intérieures en permacite et en formex moulé. Les parois extérieures et celles qui protègent les points névralgiques ont été renforcées avec des plaques de métal. Certains murs, tels que ceux du centre de commandement et de l'armurerie, ont même été blindés avec de la résine synthétique. Les canalisations et les câblages ont été fixés aux parois et aux plafonds à la fin des travaux, afin de pouvoir être facilement démontés en cas de réparation, de réfection ou de suppression.



On ne trouve des centres de commandements à plusieurs niveaux comme celui-ci, que dans les bases les plus importantes et à bord des plus gros vaisseaux spatiaux.



Effectifs en personnel et en véhicules de l'avant-poste de Tierfon

Personnel

Combat

Pilotes	18
Troupes terrestres (y-compris les équipages des tourelles lasers)	54

Encadrement

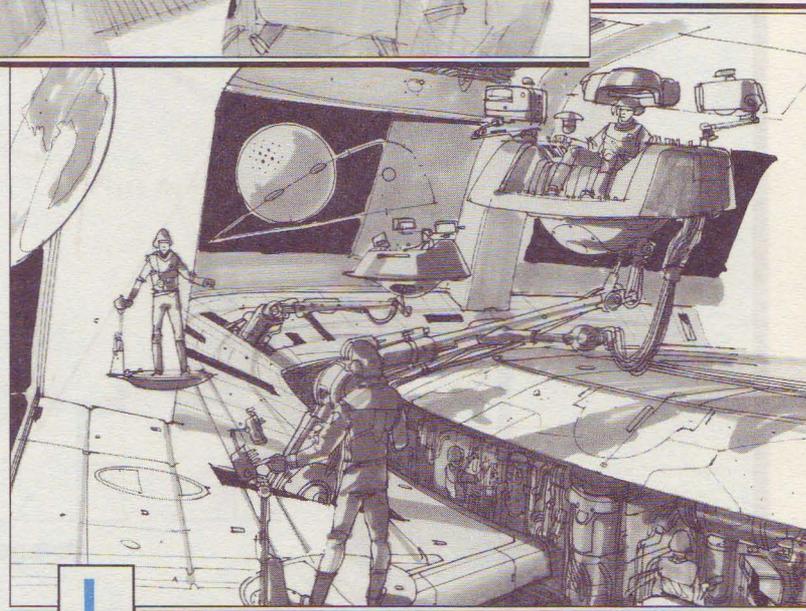
Commandant	1
Officier en second	1
Chefs mécaniciens	2
Officier de renseignement	1
Navigateur en chef	1
Commandant des troupes terrestres	1
Chirurgien	1
Sous officiers	4

Personnel technique

Chefs des équipes d'entretien des Ailes-X	8
Mécaniciens des Ailes-X	24
Techniciens	18
Personnel divers	24
Total	158

Véhicules

Airspeeders	5
Landspeeders	2
Motos-jets	4
Chasseurs stellaires Ailes-X	8
(Plus un hangar pouvant accueillir une navette ou un vaisseau de transport léger)	
Total	19



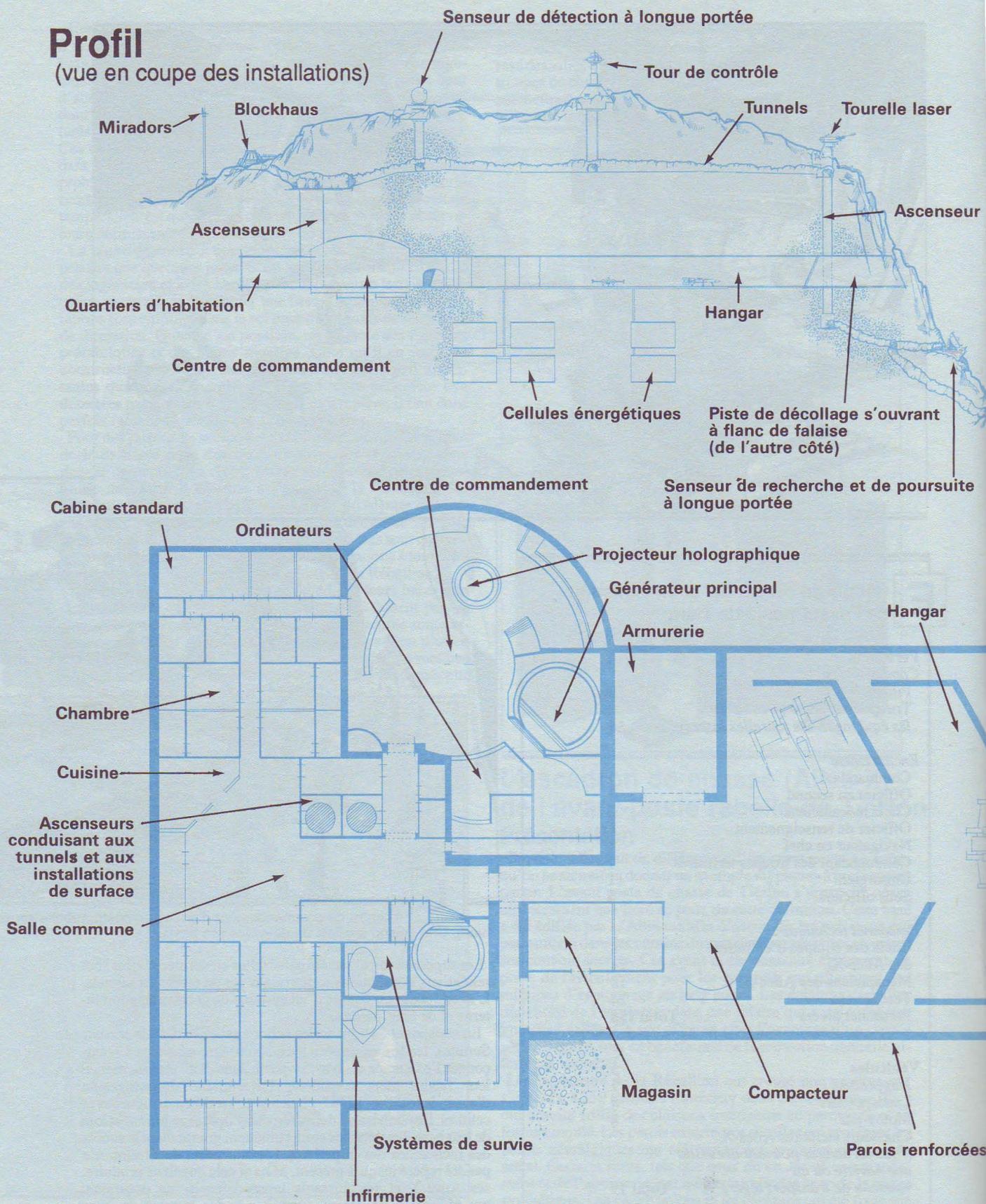
Le centre de commandement d'un avant-poste rebelle souterrain (en haut). Une station spatiale de détection (en bas).

Les superstructures ont été construites en dernier et elles sont reliées aux installations souterraines par un réseau de tunnels. L'avant-poste est équipé d'un système de communication interne et de haut-parleurs.

En constatant l'ampleur des actions rebelles dans le secteur Sumitra, les forces impériales peuvent être amenées à soupçonner l'existence d'un avant-poste dans cette région, mais il leur faudra alors considérer l'éventualité décourageante d'avoir à fouiller 12387 planètes et satellites pour trouver celui-ci. En choisissant délibérément d'opérer au hasard et loin de leur base, les Rebelles compromettent grandement le succès des recherches des impériaux. L'avant-poste de Tierfon n'a pas été repéré jusqu'à présent. Mais si cela devait se produire, ses Ailes-X et ses puissants lasers défensifs ne pourraient pas résister à un assaut conduit par des troupes de choc déterminées.

Profil

(vue en coupe des installations)

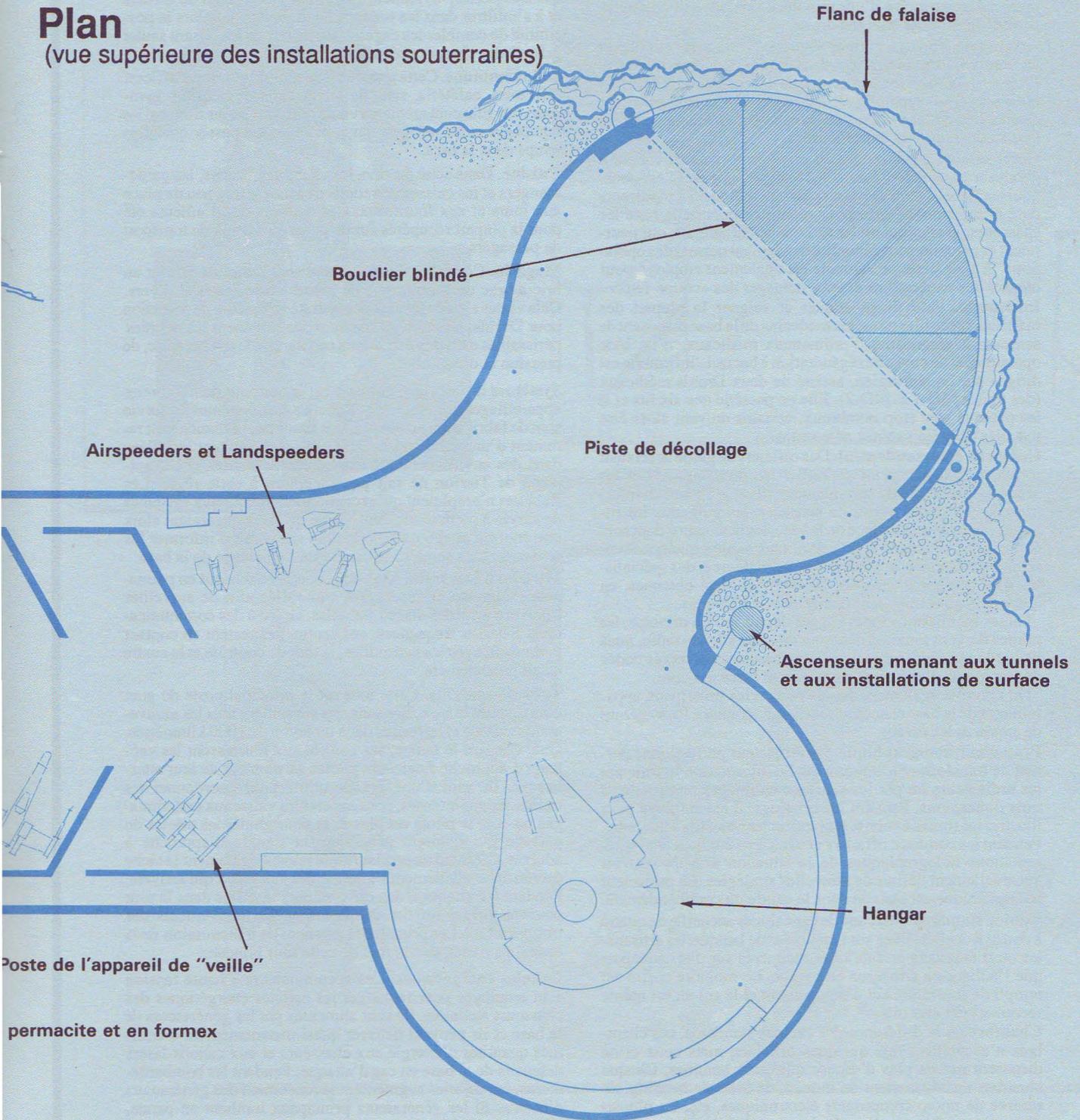


AVANT-POSTE REBELLE DE TIERFON

Escadron de chasse (Ailes-X)

Plan

(vue supérieure des installations souterraines)



L'AVANT-POSTE REBELLE DE TIERFON

Le texte ci-dessous détaille les lieux indiqués sur le plan de l'avant-poste des pages 112 et 113.

Portes anti-explosion. Ces épaisses portes blindées servent à isoler les différentes sections de la base en cas d'incendie, d'explosion ou d'attaque.

Poste de l'appareil de «veille». Le chasseur de ce hangar est prêt à décoller à tout instant. Le pilote d'alerte doit pouvoir prendre l'air en moins d'une minute. La situation de ce hangar permet de décoller en ligne droite.

Armurerie. Toutes les armes «inertes», comme les missiles et les bombes, sont entreposées dans ce réduit à l'épais blindage. Elles ne sont «activées» (munies de détonateurs) qu'une fois montées sur un appareil prêt à décoller. On range également dans ce lieu des activateurs et des canons de rechange pour les lasers, ainsi que des armes lourdes.

Compacteur. Un incendie ou une épave peuvent suffire à paralyser toute activité dans les hangars exigus. C'est pourquoi les Rebelles ont prévu un puissant bulldozer à répulseurs doté d'une lame blindée pour repousser hors de la base les chasseurs, le matériel ou les munitions enflammés, qui pourraient éventuellement gêner le déroulement normal des opérations. A l'air libre, ce véhicule est également employé pour creuser des excavations et pour ménager des «coupe-feux».

Infirmierie. Pour diagnostiquer et soigner la plupart des maladies et des blessures, les médecins de la base disposent de senseurs à diagnostic, d'ordinateurs médicaux, d'un bloc opératoire et de cuves de régénération à bacta. L'infirmierie est dirigée par un chirurgien, assisté de deux Droïds médicaux (des unités MD-1 et MD-2). Elle ne possède que six lits et si les patients sont trop nombreux, certains doivent alors être installés dans les cabines adjacentes.

Centre de commandement. Des officiers de garde se relaient ici en permanence pour surveiller les transmissions et les senseurs. Ce centre de commandement est alimenté en informations par toutes sortes de senseurs; les puissants instruments installés à la surface de la base, les détecteurs dont sont équipés des vaisseaux en mission, sans oublier quelques senseurs secrets télécommandés. Des ordinateurs et des spécialistes sont chargés d'éplucher les données ainsi obtenues, en quête de signes indiquant une action de l'Empire.

Toutes les missions sont dirigées depuis ici. En principe, les pilotes doivent toujours observer un strict silence radio, mais ils ont la possibilité d'envoyer à la base des messages codés durant moins d'une seconde en cas de force majeure.

On contrôle également depuis ce lieu les principaux appareillages de la base et notamment les générateurs, les systèmes de survie et les écrans.

Projecteur holographique. Ce projecteur perfectionné permet de transformer n'importe quelle information fournie par les ordinateurs ou par les senseurs en images composites à trois dimensions. Pendant les briefings, il est employé pour illustrer les routes à suivre, les lieux et les objectifs à atteindre. Pendant les combats, officiers et tacticiens étudient des représentations holographiques de la situation afin de pouvoir éventuellement définir de nouvelles stratégies. Le projecteur holographique est installé dans le centre de commandement.

Cabine standard. Chacune de ces cabines accueille de quatre à douze Rebelles. Elles sont meublées de banquettes artisanales ou d'éléments préfabriqués récupérés sur des paquebots que l'Alliance a convertis en cargos. Le moindre coffre est rempli de fournitures et d'équipement et le sol en est même recouvert par endroits.

Chambre. A la différence des cabines standards, ces chambres n'accueillent que quelques officiers, mais ceux-ci ne disposent pas de plus d'espace que leurs hommes. Chaque chambre sert également de bureau, de salle de briefing, de réserve de micro-composants électroniques, etc. La plupart disposent également d'un équipement informatique conséquent, plus ou moins «bricolé» et portable.

Ascenseurs. Des monte-charges à répulseurs relient la base au réseau de tunnels, aux installations de surface et notamment aux instruments de détection, aux batteries lasers défensives et aux tours d'observation. Les cages de ces ascenseurs sont dotées d'échelons encastrés dans leurs parois, qui permettent de les emprunter même en cas de panne de courant. Si des attaquants parviennent à franchir les défenses de surface et à s'infiltrer dans les tunnels, les Rebelles ont alors la possibilité de combler les cages d'ascenseur en les faisant sauter grâce à des charges prévues à cet effet.

Salle commune. Cette grande pièce remplit plusieurs offices: réfectoire, cafétéria, salle de repos, salle de briefing, gymnase, etc. Elle peut même servir de dortoir pour les troupes, les équipages et les réfugiés qui sont amenés à passer quelques temps dans la base.

Cuisine. Dans cette cuisine, les chambres froides, les garde-mangers et les caisses de rations ne laissent que peu de place aux fours et aux fourneaux. Ces derniers ont d'ailleurs été pour la plupart récupérés sur de petits vaisseaux de transport de passagers.

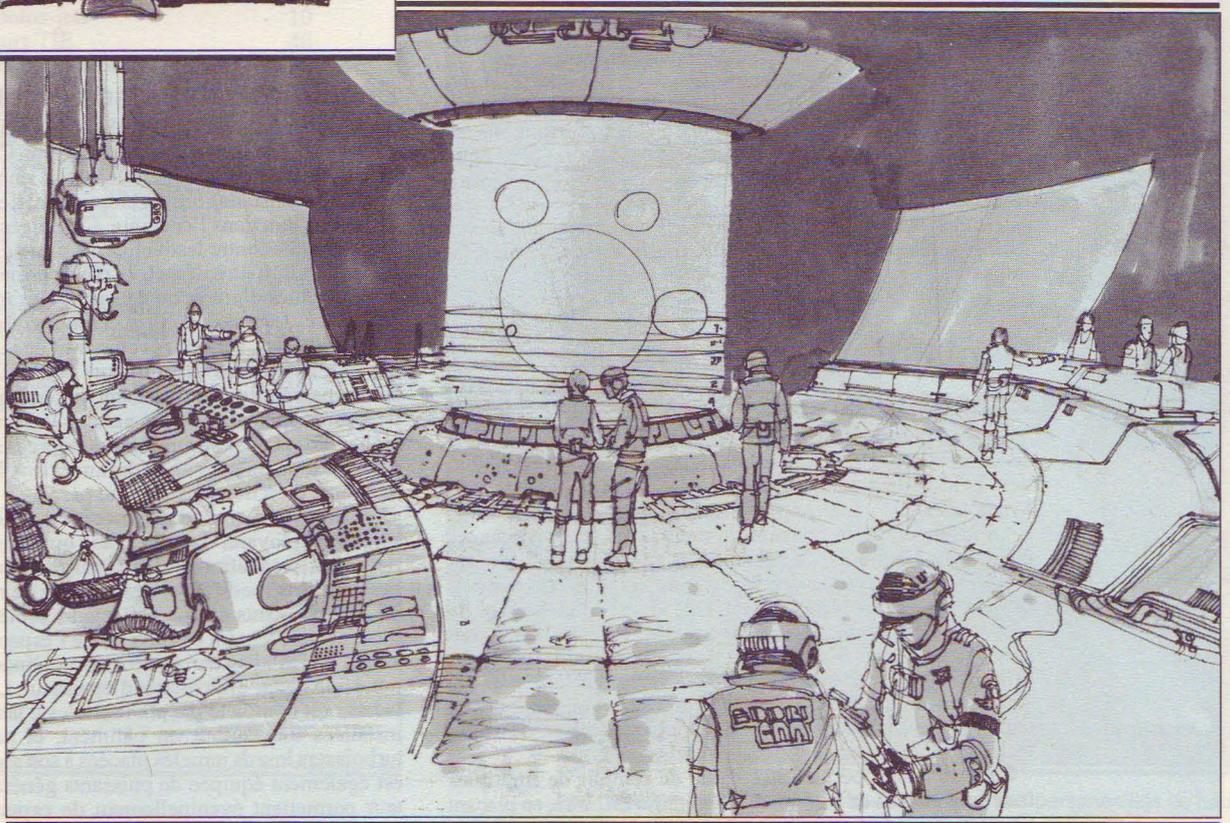
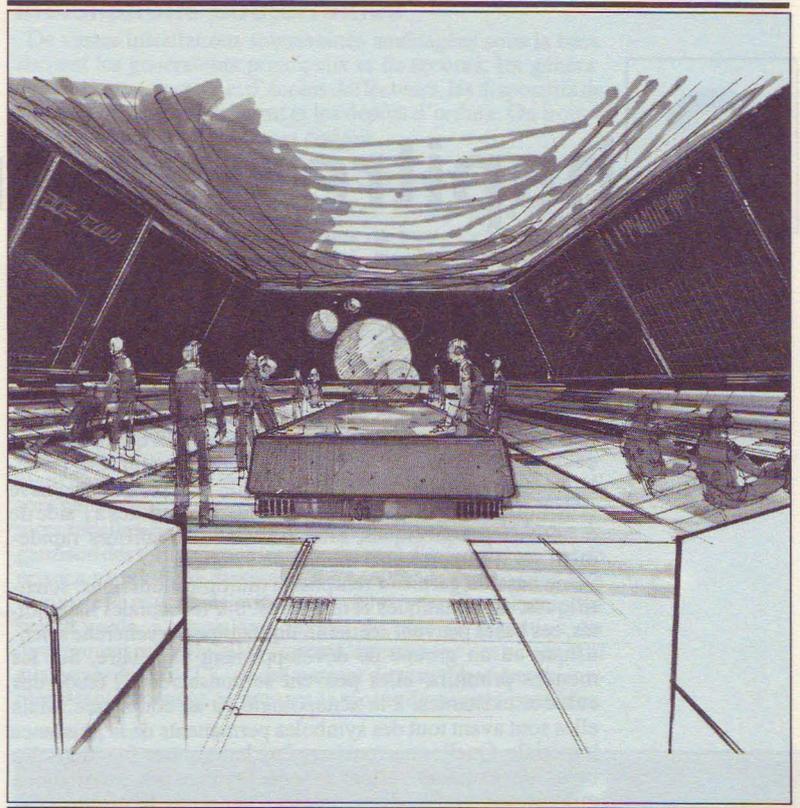
Magasin. Ces salles de rangement sont remplies de tout un bric-à-brac de fournitures, de pièces et de matériel divers. Cela va des sacs de formex déshydraté aux pièces de précision pour Droïds. Des réduits spéciaux maintiennent les denrées périssables dans des conditions constantes de température, de pression et d'humidité.

Systèmes de survie. Comme c'est le cas pour de nombreux appareillages utilisés par les Rebelles, ces systèmes de survie sont de fabrication artisanale. Les bases de l'Alliance sont rarement d'un grand confort, car elles sont souvent installées dans des environnements extrêmement hostiles et l'avant-poste de Tierfon ne fait pas exception à cette règle. Les Rebelles n'emploient qu'exceptionnellement leurs systèmes de survie à plein rendement, parce qu'ils dégageraient alors une énorme quantité d'énergie qui risquerait d'informer les senseurs et les sondes impériales de l'existence de la base.

Miradors. Des vigies à la vue perçante se relaient en permanence dans ces observatoires camouflés afin de surveiller l'horizon avec des macro-jumelles. Grâce à des communicateurs à basses fréquences, ces sentinelles restent en contact permanent avec les patrouilles, la tour de contrôle et le centre de commandement.

Tour de contrôle. Cette tour est le principal poste de guet dont dispose la base. Ses senseurs surveillent tous les mouvements aériens et terrestres dans un rayon de 1000 kilomètres. Quel que soit le temps, ses contrôleurs fournissent les vecteurs d'approche finale aux pilotes au moment de leur atterrissage. Ils sont d'une grande utilité pour coordonner les trafics aériens intenses, pour assister les vaisseaux endommagés ou dont le pilote est blessé, et pour guider les pilotes de passage qui ignorent généralement l'angle d'approche à adopter. C'est aux contrôleurs que revient également la tâche de vérifier visuellement l'identité des vaisseaux qui arrivent. Pendant les attaques, des observateurs installés dans la tour peuvent diriger les tirs des lasers et les mouvements des troupes au sol. Les principales antennes de transmission de la base sont fixées au sommet de cette tour blindée.

Cellules énergétiques. Ces accumulateurs à haute tension sont employés pour recharger les cellules énergétiques des chasseurs stellaires. Ils sont alimentés par les générateurs de la base et ils peuvent délivrer quasi-instantanément d'énormes quantités d'énergie aux chasseurs et aux canons-lasers défensifs de la base en cas d'attaque. Pendant les bombardements, ces cellules augmentent le rendement des générateurs d'écrans. Si les générateurs principaux tombent en panne, elles peuvent alors alimenter la base pendant un temps plus ou moins long, selon l'énergie qu'elles contiennent.



C

hapitre quatorze

Garnisons impériales

La poigne de fer de l'Empire s'étend sur toute la galaxie, car la flotte impériale peut se rendre partout où sa puissance est nécessaire. Mais ce sont les bases de garnison qui mettent en oeuvre, au jour le jour, les volontés de l'Empereur. Ces installations sombres et sinistres inspirent de la peur, de l'angoisse et de l'effroi à ceux qui les contemplant. Construites à l'aide de matériaux pré-fabriqués, elles peuvent être édifiées rapidement sur n'importe quel monde ou astéroïde.

Une base de garnison remplit de multiples fonctions: scientifiques, diplomatiques et militaires. Sur les mondes inexploités, ces bases peuvent accueillir une équipe de recherche scientifique ou un groupe de développement planétaire. Sur les mondes primitifs, elles peuvent se consacrer à l'étude des cultures existantes, à la xénologie ou au commerce. Mais elles sont avant tout des symboles permanents de la puissance impériale. Quelles que puissent être leurs autres fonctions, les bases de garnison restent essentiellement des installations militaires chargées du maintien l'ordre et de protéger les planètes de l'Empire.

Les garnisons impériales sont généralement employées pour réprimer les soulèvements populaires, appliquer la loi martiale, décourager les activités de piraterie et soutenir les gouvernements locaux, ainsi que pour assurer la protection des centres industriels, des sources d'énergie, des principaux astrophores, des villes importantes et de toutes les institutions qui participent à l'effort de guerre de l'Empire. Munies d'un équipement approprié, des garnisons peuvent même être implantées sur des mondes à l'environnement hostile ou sur des astéroïdes dépourvus d'atmosphère. Elles permettant ainsi à l'Empire d'opérer partout où ses désirs et ses besoins lui imposent de se rendre.

Bataillon de garnison standard

Effectifs typiques

Dans la plupart des cas, les bases de garnisons impériales accueillent 3000 combattants, officiers et auxiliaires de soutien. Le détachement de troupes de choc, avec ses 800 soldats hyper entraînés, représente le groupe le plus important. C'est à lui qu'incombe la mission de neutraliser toute résistance éventuelle. Les pilotes, les canonnières et le personnel de sécurité constituent le reste des forces combattantes. La base est dirigée par un général qui est aidé dans sa tâche par un adjutant, des commandants des troupes de choc, des lieutenants, des officiers d'artillerie et de sécurité, un officier scientifique, et les services de renseignements impériaux. Le personnel de soutien est composé de groupes diplomatiques et commerciaux, d'équipes scientifiques et médicales, de divers techniciens, d'ingénieurs et d'aumôniers.

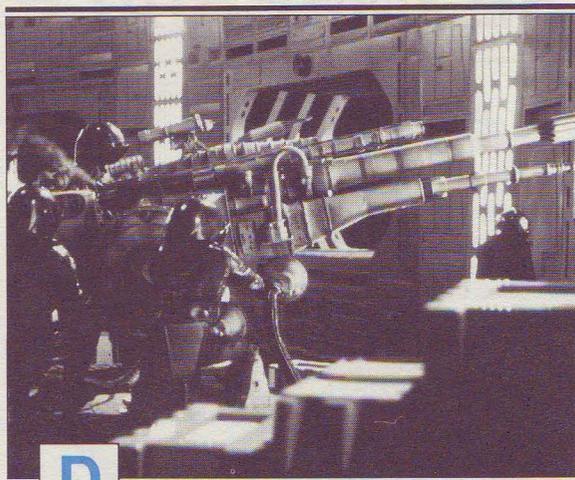
Cette diversité permet aux bases de remplir de multiples fonctions en plus de leur mission militaire. En outre, en plaçant ainsi les services diplomatiques, commerciaux et scientifiques sous la protection de son armée, l'Empire peut aussi mieux les surveiller.



Enceinte et défenses externes

Le périmètre extérieur d'une base de garnison est délimité par une «clôture de la mort» à haute tension. Ce mur grillagé de 10 mètres de haut crépité littéralement d'énergie meurtrière. On accède aux installations en empruntant des portails aménagés de loin en loin dans l'enceinte. Chacun est constitué par deux tours jumelles entre lesquelles est projeté un champ de force. Ce champ doit être désactivé pour permettre au personnel et aux véhicules d'entrer ou de sortir. Des miradors, espacés de 100 mètres les uns des autres et reliés entre-eux par des passerelles fortifiées, sont érigés en retrait de la clôture. Les soldats qui se relaient dans ces miradors patrouillent en permanence sur les passerelles; ils disposent de senseurs, de projecteurs et de Droïds spécialisés pour assurer la sécurité de la base. La clôture de la mort est contrôlée depuis ces miradors, d'où il est possible d'augmenter ou de diminuer le voltage qui la parcourt, ou même d'en déconnecter une partie.

Les Impériaux renforcent encore les défenses de leur garnison en employant, dans l'espace qui sépare l'enceinte extérieure des installations proprement dites, des champs de mines, des sondobots modifiés et des bipodes de reconnaissance TR-TT. De puissants écrans déflecteurs protègent la base contre toute attaque venant des airs ou de l'espace. La garnison elle-même est installée dans un bâtiment blindé et massif, dont les murs font jusqu'à dix mètres d'épaisseur. L'arsenal défensif de la base est complété par six tourelles à lasers lourds jumelés, installées tout autour du bâtiment, et par trois tourelles à turbolasers lourds jumelés placées à son sommet. Chaque base est également équipée de puissants générateurs à rayon tracteur permettant éventuellement de capturer n'importe quel véhicule d'assaut ou vaisseau spatial pour le soumettre à un examen approfondi. Ce rayon tracteur est aussi employé pour faciliter le lancement et l'atterrissage des chasseurs TIE.



Des turbolasers destinés à être employés à bord des Destroyers Stellaires sont parfois utilisés dans les bases comme armes de substitution.

Installations souterraines

De vastes installations souterraines aménagées sous la base abritent les générateurs principaux et de secours, les générateurs de rayon tracteur et d'écrans déflecteurs, les dispositifs de contrôle de l'environnement et les dépôts d'ordure. On trouve également des entrepôts à cet endroit.

Garage des véhicules de surface

Le garage des véhicules de surface est protégé par d'épaisses portes anti-explosion de 25 mètres de haut. Cette immense galerie s'étend sur cinq niveaux et abrite tous les véhicules terrestres dont dispose la base. C'est en effet ici que sont parqués les quadripodes TB-TT, les bipodes TR-TT, les motos-jets, les landspeeders XP-38, les engins de manutention et divers véhicules de construction.

Bloc de détention

Les installations de sécurité et de détention de la base s'étendent également sur cinq niveaux. On prétend qu'il est quasiment impossible de s'évader du bloc de détention dans lequel sont généralement enfermés des criminels locaux, des prisonniers rebelles et des détenus politiques. Beaucoup de bases de garnison des territoires extérieurs servent d'ailleurs souvent de prisons camouflées destinées à accueillir des personnes que l'Empire ne peut se résigner à exterminer et préfère placer sous bonne garde. Le troisième niveau du bloc de détention est directement relié à la plate-forme d'atterrissage des navettes et aux quais des TB-TT, ce qui permet de transférer des prisonniers, rapidement et en prenant le moins de risques possibles.

E

ffectifs en personnel et en véhicules composant une garnison impériale

Personnel

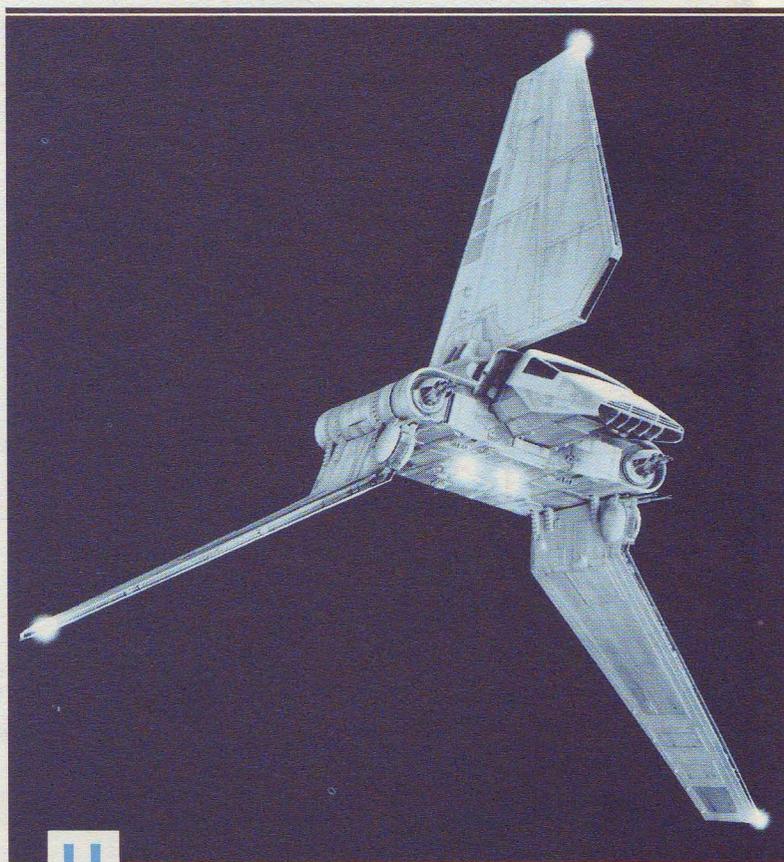
Troupes de choc	800
Troupes de reconnaissance	40
Techniciens en motos-jets	10
Pilotes de chasseurs TIE	40
Techniciens des équipes au sol	60
Contrôleurs aériens	25
Techniciens en senseurs	25
Canonnières/techniciens en armement	100
Equipages des bipodes et quadripodes	50
Techniciens des bipodes et quadripodes	80
Officiers des renseignements impériaux	50
Forces de sécurité et de détention	150
Troupes de défense du périmètre	200
Encadrement	300
Personnel commercial et diplomatique	70
Personnel auxiliaire et d'entretien	500
Personnel technique	200
Personnel scientifique	200
Personnel médical	100

Total 3000

Véhicules

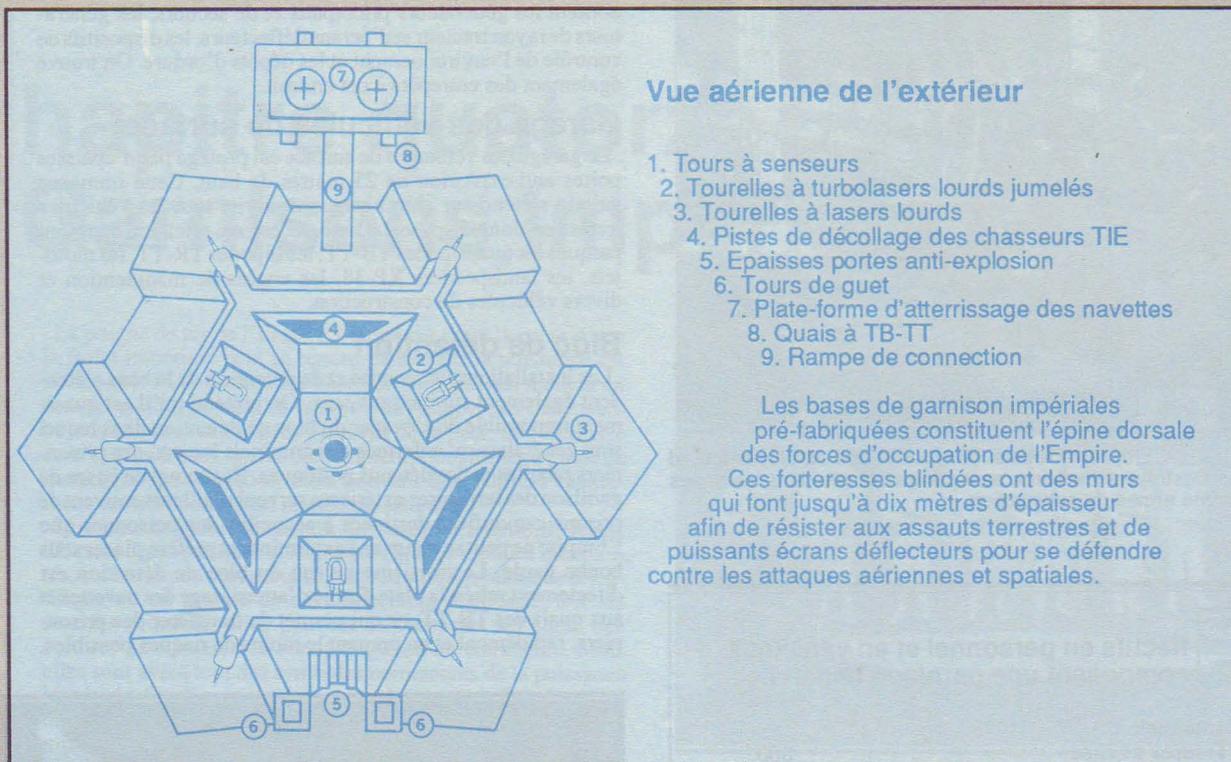
Chasseurs TIE	40
Quadripodes TB-TT	10
Bipodes TR-TT	10
Motos-jets	40
Landspeeders	60
Véhicules divers	100

Total 260

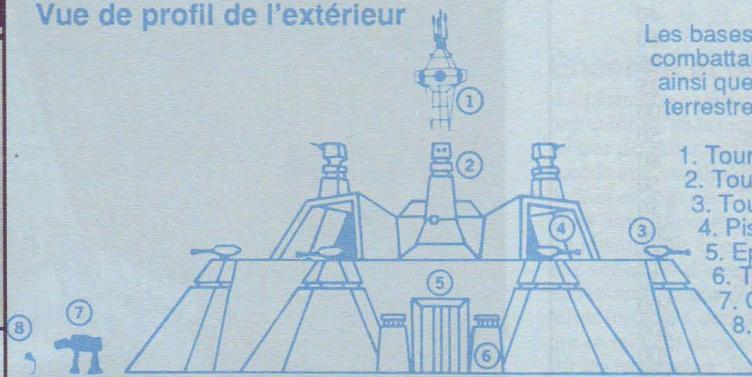


Une navette impériale transportant à son bord des personnalités de haut rang approche de la plate-forme d'atterrissage d'une base de garnison.

PLANS D'UNE BASE IMPERIALE



Vue de profil de l'extérieur



Les bases impériales accueillent 3000 combattants, officiers et auxiliaires de soutien, ainsi que de nombreux véhicules terrestres, aériens et spatiaux.

Défenses externes

Le périmètre extérieur est délimité par une "clôture de la mort" à haute tension. Des champs de force aménagés à espaces réguliers dans l'enceinte peuvent être désactivés afin de permettre d'entrer ou de sortir de la base. Des miradors occupés par des soldats et reliés entre-eux par des passerelles fortifiées, sont installés derrière la clôture.

Les autres dispositifs défensifs comprennent des champs de mines, des Droïds de patrouille modifiés et des bipodes de reconnaissance TR-TT.

1. Clôture de la mort à haute tension
2. Portail d'enceinte
3. Champ de force
4. Passerelle fortifiée
5. Mirador

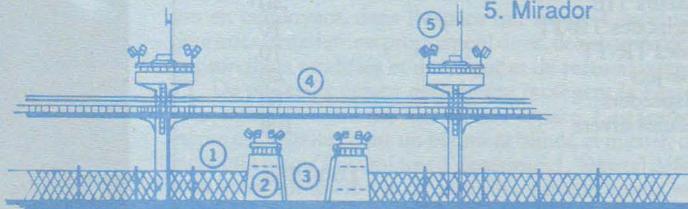


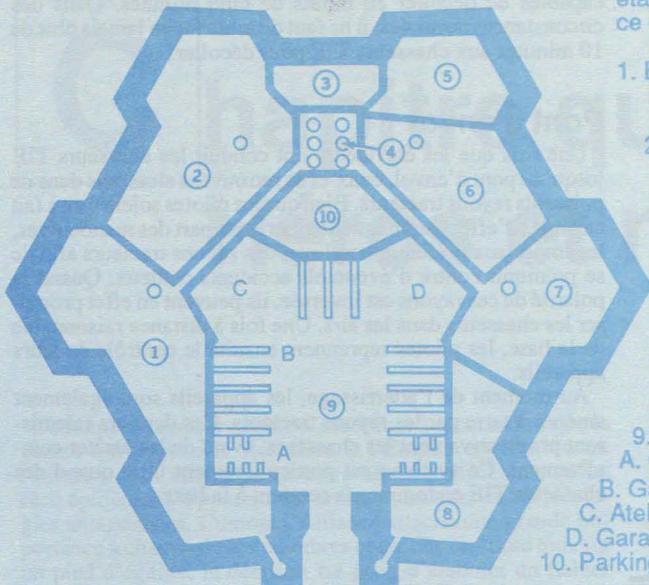
Plate-forme d'atterrissage

Cette plate-forme peut accueillir jusqu'à deux navettes de classe Lambda et quatre quadripodes TB-TT. Une rampe de chargement la relie directement au complexe de garnison.



Intérieur, niveaux 1 à 5

Les cinq premiers niveaux du complexe de garnison ont des aménagements identiques et sont construits autour du garage à véhicules de surface qui s'étend sur plusieurs étages. Reportez-vous à la légende ci-dessous pour savoir ce que recèle chaque niveau.



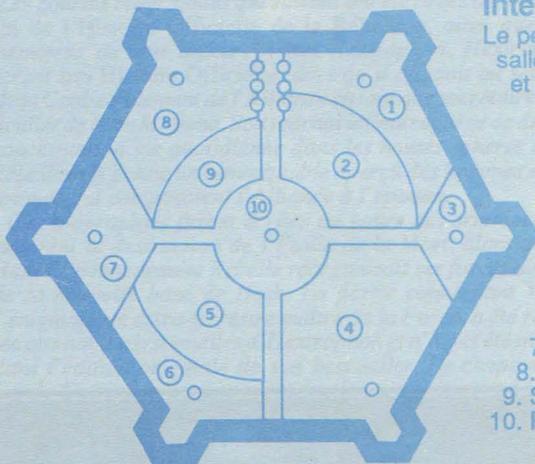
1. Entrepôt (niveaux 1 et 2)
Armurerie (niveaux 3 et 4)
Salles d'entraînement et mess (niveau 5)
2. Quartiers des troupes de choc (niveaux 1 à 3)
Quartiers de sécurité (niveaux 4 et 5)
3. Poste de sécurité interne (niveau 1 à 5)
4. Turbo-élévateurs (niveaux 1 à 6)
5. Bloc de détention (niveaux 1 à 5)
6. Quartiers du personnel technique et d'entretien (niveaux 1 à 5)
7. Ateliers techniques (niveaux 1 et 2)
Infirmierie (niveau 3)
Laboratoires scientifiques (niveaux 4 et 5)
8. Entrepôt (niveaux 1 et 2)
Ateliers de robotique (niveaux 3 à 5)
9. Garage des véhicules de surface (niveaux 1 à 5)
A. Garage des bipodes de reconnaissance TR-TT
B. Garage des quadripodes TB-TT
C. Atelier de maintenance et de réparation des véhicules
D. Garage des motos-jets
10. Parking à véhicules divers

Intérieur, niveau 8 (Plan non fourni)

Le Pont d'Envol abrite des générateurs de rayons tracteurs qui catapultent littéralement en plein ciel les appareils qui décollent, et qui acheminent les vaisseaux qui atterrissent. Comme les pistes n'offrent pas une grande marge de manoeuvre, les pilotes ne dirigent en effet pas eux-mêmes leurs appareils au moment du décollage et de l'atterrissage.

Intérieur, niveau 6

Le personnel d'encadrement de la base, la salle de contrôle et les services commerciaux et diplomatiques, sont installés à ce niveau.

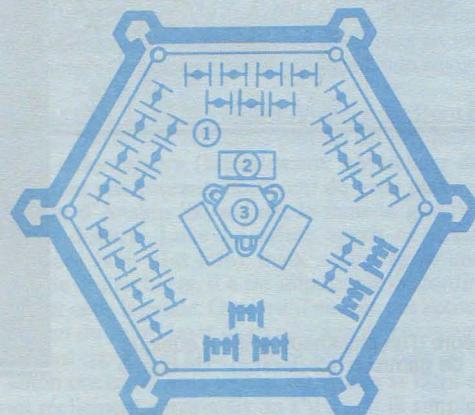


1. Ecrans des senseurs, commandes des écrans et des rayons tracteurs
2. Salle des ordinateurs
3. Salles de réunion
4. Quartiers des officiers et des pilotes
5. Mission commerciale et bureaux diplomatiques
6. Bureaux et quartiers du commandant de la base
7. Mess des officiers
8. Bureaux
9. Salle de contrôle
10. Réception

Intérieur, niveau 7

Le Hangar des Chasseurs TIE regroupe tous les chasseurs de la base qui sont accrochés à des râteliers standardisés fixés au plafond. Les bases disposent généralement de 30 chasseurs TIE et de 5 bombardiers TIE (un bombardier prend autant de place que deux chasseurs). 5 à 15 appareils patrouillent en permanence, en fonction du «niveau d'alerte» de la base.

1. Râteliers des chasseurs TIE (ils peuvent accueillir jusqu'à 40 appareils)
2. Plate-forme élévatrice
3. Centre de contrôle des vols



Hangar des Chasseurs TIE

Situé au septième niveau de la base, ce hangar est équipé de râteliers fixés au plafond et auxquels sont accrochés les chasseurs TIE de la garnison. Ces derniers sont généralement organisés en trois escadrilles, auxquelles viennent se greffer deux bombardiers TIE. Le nombre de bombardiers varie en fonction de la mission particulière assignée à chaque base. Les râteliers peuvent accueillir jusqu'à 40 chasseurs TIE. La station de contrôle installée au centre du hangar transmet les ordres aux équipages et aux vaisseaux. Trois plate-formes élévatoires acheminent les chasseurs jusqu'au pont d'envol, d'où des rayons tracteurs les catapultent littéralement en plein ciel.

Les pilotes doivent escalader l'enchevêtrement complexe des râteliers surélevés pour accéder à leurs appareils. Dès qu'ils sont à l'intérieur, des grues mécaniques les positionnent sur les élévateurs. Si ceux-ci sont endommagés, des champs d'antigravité sont alors employés pour faire monter les chasseurs dans le puits d'accès jusqu'au pont d'envol.

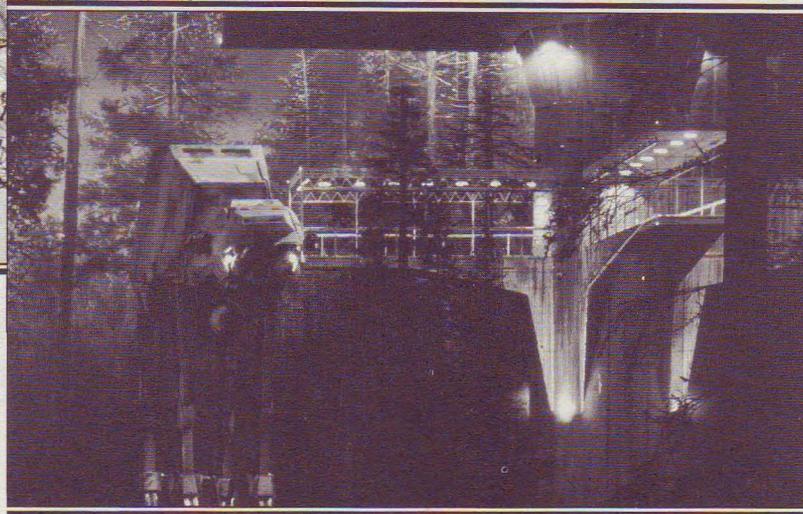
Selon le «niveau d'alerte» de la base, un nombre variable de chasseurs TIE effectue sans cesse des patrouilles, tandis que les autres se tiennent prêts à décoller à tout instant. Ainsi, en

cas d'alerte rouge, les bases situées dans les secteurs dangereux maintiennent en permanence la moitié de leurs effectifs de chasse en patrouille; les autres appareils étant, quant à eux, capables de décoller en moins de cinq minutes. Dans des circonstances normales, il ne faut de toute façon jamais plus de 10 minutes aux chasseurs TIE pour décoller.

Pont d'envol

Une fois que les élévateurs ont conduit les chasseurs TIE jusqu'au pont d'envol, ceux-ci se retrouvent alors pris dans de puissants rayons tracteurs. Bien que les pilotes soient tout à fait capables d'effectuer manuellement la plupart des manoeuvres, les Impériaux préfèrent employer des rayons tracteurs afin de se prémunir contre d'éventuels accidents coûteux. Quand la polarité de ces rayons est inversée, ils peuvent en effet propulser les chasseurs dans les airs. Une fois à distance raisonnable de la base, les pilotes reprennent ensuite le contrôle de leurs appareils.

Au moment de l'atterrissage, les appareils sont également amenés à terre par les rayons tracteurs. Ces derniers ralentissent progressivement les chasseurs, avant de les arrêter complètement. Ce système est particulièrement utile quand des chasseurs TIE endommagés rentrent à la base.



Une vue extérieure d'un blockhaus édifié à quelque distance d'une base de garnison (ci-dessus). Un quai à TB-TT (à droite).

C

hapitre quinze

Héros et méchants

De nombreux observateurs s'accordent à reconnaître que la guerre qui oppose la Rébellion à l'Empire est tout autant l'histoire d'un affrontement entre héros et méchants, qu'un récit épique où s'opposent des armes puissantes et des idéologies antagonistes. Comme l'Alliance attache une grande importance à chacun de ses membres et qu'elle les traite tous sur un pied d'égalité, la décision fut prise d'élaborer un fichier détaillé consacré aux personnalités de la Rébellion. Cela a représenté un énorme travail, mais ceux qui s'y consacrèrent firent preuve de tout le dévouement et de toute la minutie qu'exigeait une oeuvre d'une telle envergure.

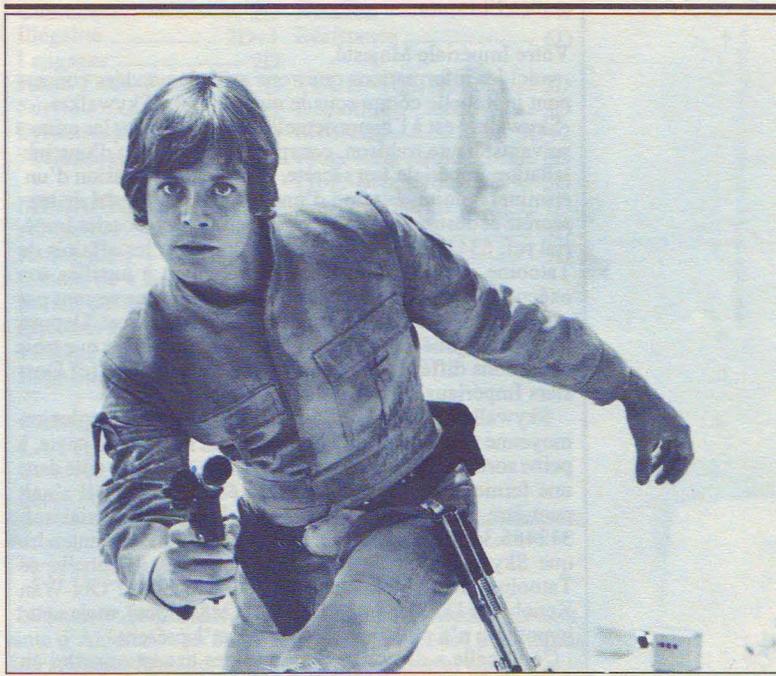
Les courtes biographies qui suivent ont été tirées du Volume Un de l'Histoire Officielle de la Rébellion, ainsi que des mémoires de son auteur, Arhul Hextrophon. Hextrophon écrivit son Histoire Officielle alors qu'il officiait au sein du Haut Commandement de l'Alliance en tant que secrétaire particulier de Mon Mothma. Son journal intime regorge de détails concernant la vie quotidienne dans les hautes sphères de la Rébellion et donne un remarquable aperçu des hommes et des femmes qui composaient l'Alliance à l'époque.

Ces biographies furent écrites au cours des semaines qui suivirent la destruction de l'Etoile de la Mort, alors que le Haut Commandement Rebelle réorganisait ses forces au sein de la nouvelle base de Hoth. La partie concernant Yoda, l'énigmatique extra-terrestre maître de la Force, a été rajoutée aux notes personnelles d'Hextrophon et n'a pas été incluse dans l'édition originale de son best-seller. Le chapitre sur Lando Calrissian est une reproduction d'un rapport des services de renseignements rebelles qu'Hextrophon eut entre les mains, alors qu'il était le secrétaire de Mon Mothma; amusé par la teneur de ce document, il décida alors de l'annexer au dossier qu'il possédait sur Yan Solo. Les chapitres consacrés à Boba Fett et à Dark Vador ont été réalisés à partir d'holo-transmissions interceptées par des espions rebelles et de recherches personnelles menées par l'historien lui-même.

Luke Skywalker

Héros de la Bataille de Yavin, Commandant de la Rébellion et apprenti Chevalier Jedi, Luke Skywalker constitue une sorte d'énigme pour les historiens. Combinaison fascinante d'exubérance juvénile et d'impétuosité téméraire réunies dans un corps d'adolescent jovial et propre, ce jeune homme d'apparence normale a causé plus de soucis, d'ennuis et de frustration à l'Empire, que ce dernier n'a eu à en subir d'une seule personne au cours de toute son histoire émaillée de conflits.

Pendant sa courte carrière au sein de la Rébellion, Skywalker est rapidement devenu une sorte de héros aux yeux des hommes et des femmes de l'Alliance. Ce statut il ne l'a pas dû uniquement à ses talents indiscutables - bien qu'il soit un excellent pilote de chasse et un tireur d'élite émérite - ni à ses



compétences hypothétiques dans le domaine des arts mystiques de la soi-disant «Force», ni même encore à ses extraordinaires prouesses en combat, mais au simple fait qu'il symbolise tout ce qu'il y a de meilleur dans l'homme: la loyauté envers ses compagnons et amis, la volonté de donner sa vie pour ses convictions et le courage témoigné face à une adversité écrasante.

Orphelin de naissance, Luke Skywalker fut élevé par Beru et Owen Lars. L'identité de ses véritables parents est inconnue, mais le surnom «Skywalker» (littéralement: «Marcheur du Ciel»). NdT) n'étant pas courant, beaucoup de gens pensent qu'il serait parent d'Anakin Skywalker, le fameux guerrier Jedi aujourd'hui disparu. Luke lui-même apprit ce détail d'Obi-Wan Kenobi (voir plus loin), mais, même après une étude approfondie des archives, il a été impossible de confirmer ou d'infirmer cette légende. Quoi qu'il en soit, ses aptitudes au maniement du sabre-laser et au pilotage de chasseurs stellaires semblent cependant aller dans ce sens. Et bien qu'il les appelle «mon oncle» et «ma tante», on ignore si Beru et Owen lui sont réellement apparentés ou s'il s'agit là simplement de termes affectueux.

L'enfance de Skywalker - qu'il passa dans une ferme hydroponique sur le monde désertique de Tatooine - fut relativement heureuse. Si l'on en croit ses déclarations, son oncle et sa tante l'aimèrent et l'élevèrent du mieux qu'ils purent, et il leur rendit toute leur affection.

Luke découvrit cependant rapidement qu'il attendait plus de la vie que ce qu'une ferme hydroponique pouvait lui apporter. Il était d'un tempérament rêveur et s'abîmait constamment dans la contemplation des étoiles, essayant toujours de voir ce qu'il y avait au delà des vaporateurs de la ferme et des dunes d'Anchorhead. Avant même qu'il ne sache marcher, il avait

déjà décidé qu'un jour il volerait. Il possédait un don quasi surnaturel pour tous les véhicules et faisait preuve, dès ses premiers essais, de qualités que d'autres n'acquièrent qu'au bout de plusieurs années. Il devint très vite le meilleur pilote de la région et était capable de plier un landspeeder ou un skyhopper au moindre de ses caprices.

Il affina ces talents de pilote dans le Canyon du Mendiant, une étroite vallée accidentée située à quelques kilomètres de sa maison où Luke et ses amis avaient l'habitude de s'entraîner. Dans ces étroits couloirs de roche et de sable, il participa à des duels aériens amicaux et à des courses de skyhoppers qui l'opposèrent à ses proches amis, Biggs Darklighter et les autres. C'est également là qu'il apprit à tirer au canon... alors qu'il chassait les Rats Womps en volant à toute allure entre les parois du canyon! Une méthode d'entraînement pour le moins peu orthodoxe et très dangereuse.

Owen Lars, qui était un homme matérialiste, fut souvent déconcerté par le jeune «fou» qui vivait sous son toit. Luke brûlait d'envie d'aller faire ses preuves à l'Académie, où il escomptait acquérir une formation conventionnelle. Mais son oncle retardait sans cesse ses projets en lui demandant de rester «encore une saison». Les saisons passèrent, les unes après les autres, et bientôt la plupart des amis de Luke furent partis. Impatient de quitter Tatooine, le jeune homme s'énervait de plus en plus, mais il n'osa jamais aller à l'encontre des désirs de son oncle.

Certains prétendent que les motivations de Lars n'étaient pas des plus honorables et qu'il était en fait jaloux de son neveu. Après avoir eu plusieurs conversations avec Skywalker, l'auteur a, quant à lui, acquis la conviction qu'Owen connaissait certains détails concernant les origines de Luke et qu'il craignait que la vie du jeune homme soit menacée, si celui-ci quittait Tatooine.

Évidemment, Tatooine n'était pas vraiment un endroit de tout repos - les planètes désertiques peuplées d'indigènes belliqueux le sont rarement - mais une existence rude et souvent dangereuse devait enseigner à Luke d'importants principes de survie, de discipline, de concentration et de détermination, qui lui furent bien utiles par la suite. Son oncle et sa tante lui inculquèrent également la compassion, la loyauté, le dévouement et l'amour.

L'histoire du héros de la Bataille de Yavin ne commence cependant vraiment qu'au moment de la saison des moissons de Tatooine qui précéda de peu la dissolution du Sénat. Comme sa récolte s'annonçait particulièrement bonne, Owen Lars décida d'acheter deux Droïds aux Jawas (des indigènes nécrophages). Ce qu'il ignorait, c'est que les Droïds en question appartenaient à la Princesse Leia Organa d'Alderande et qu'ils détenaient la clé de la survie de la Rébellion.

D2-R2 et Z-6PO, ces Droïds, avaient été envoyés par Leia pour porter un message à Obi-Wan Kenobi, un Maître Jedi et général de la République à la retraite qui était pourchassé par l'Empire et se terrait sur Tatooine. Par persuasion ou par ruse - les rapports ne sont pas clairs sur ce point - les Droïds finirent par convaincre Luke de les conduire jusqu'à Kenobi, que le jeune homme prenait à l'époque pour un vieil ermite excentrique.

Si Luke ne connaissait pas Obi-Wan Kenobi, ce dernier le connaissait bien, lui. Il lui parla de son père, «un bon pilote et un bon ami». Selon ses dires, il s'était battu à ses côtés pendant la Guerre des Clones, car ils avaient été tous deux des Chevaliers Jedi voués à la protection de la Vieille République. Le père de Luke avait été trahi et assassiné par Dark Vador, qui depuis était devenu un Sombre Seigneur du Sith. Obi-Wan remit ensuite au jeune homme le sabre-laser de son père, l'arme de prédilection des Jedi.

Luke fut abasourdi par ces révélations et il eût peu de temps pour les assimiler, car dès qu'il fut en présence de Kenobi, le Droïd R2 communiqua à celui-ci le message de Leia.

Dans ce message holographique, la Princesse Leia Organa révélait que le Droïd R2 contenait les plans codés de la nouvelle arme secrète construite par l'Empire. La princesse demandait à Kenobi de prendre soin de ses Droïds et de les conduire

C ommuniqué impérial n° 87341.36a

Destinataire: Sa Majesté Impériale Palpatine
Expéditeur: Major Herrit des Renseignements Impériaux
Objet: Luke Skywalker, hors-la-loi recherché pour crimes contre l'Empire

Votre Impériale Majesté,

voici les informations que vous avez demandées concernant le Rebelle connu sous le nom de Luke Skywalker.

Skywalker est à l'heure actuelle recherché pour les crimes suivants: haute trahison, conspiration, violation d'une installation impériale top secrète, complicité d'évasion d'un criminel notoire, évasion d'une installation impériale top secrète et destruction de biens impériaux (cf Dossier Impérial ref. 634191.58f). Son implication dans les affaires de Tatooine et de Yavin suffirait amplement à justifier son exécution, mais ses menées contre l'Empire ne se sont pas arrêtées après la destruction de l'Etoile de la Mort. Depuis, il a en effet joué un rôle important dans rien moins que trois opérations différentes conduites par la Rébellion (cf Dossiers Impériaux refs 783440.91a à .91f).

Skywalker mesure 1,72 mètres, il est de complexion moyenne et a les cheveux blonds. C'est un homme jeune, à peine sorti de l'adolescence, qui semble avoir travaillé dans une ferme avant de rejoindre la Rébellion (mais il s'agit peut-être là d'une couverture; cf Dossier Impérial ref. 312485.34a). Certaines de nos sources laissent entendre que Skywalker aurait fait partie de la cellule rebelle de Tatooine placée sous les ordres du Jedi fugitif Obi-Wan Kenobi (cf Dossier Impérial ref. 312485.36cc), mais cette hypothèse n'a pu être confirmée jusqu'à présent.

Ce Rebelle a démontré des aptitudes exceptionnelles en pilotage et en combat spatial; selon toute vraisemblance, c'est un de ses tirs qui aurait d'ailleurs détruit l'Etoile de la Mort. On l'a également vu en train de manier un sabre-laser.

Le Seigneur Vador affirme que Skywalker sait employer la Force. Comme nous ne savons pas ce qu'est cette «Force», il nous a été impossible de nous en assurer. D'autant plus que le Seigneur Vador a refusé de nous informer à ce sujet. (Une fois encore, je vous implore respectueusement de bien vouloir dire au Seigneur Vador qu'il arrête de tuer mes agents. Leur entraînement a été long et coûteux. S'il ne désire pas discuter avec eux, ne pourrait-il pas se contenter de dire «non» comme tout le monde?).

Luke Skywalker est fréquemment accompagné par un contrebandier corellien du nom de Yan Solo, par un Wookiee appelé Chewbacca, par des Droïds astromecs et de protocole (numéros de série inconnus) et par la princesse félonne Leia Organa. Il semble qu'il existe de puissants liens affectifs entre ces individus et on les a vu plusieurs fois risquer leurs vies pour s'aider mutuellement. Pour plus d'information à ce sujet, voir Dossiers Impériaux refs 13474.8c, 469140.33j et 067431.47h.

jusqu'à son père, sur Alderande. Kenobi, redoutant qu'ils ne soient recherchés par l'Empire, prit alors immédiatement ses dispositions pour partir. Il demanda à Luke de l'aider, mais celui-ci hésita, car il savait que son oncle ne lui donnerait jamais son autorisation.

Ce fut le destin qui décida pour lui. Les troupes de choc impériales étaient bien sur les traces des deux Droïds et ils ne laissaient derrière eux que ruine et désolation. Ils détruisirent la ferme hydroponique et tuèrent l'oncle et la tante de Luke. Le jeune homme jura sur leurs corps carbonisés d'apprendre à maîtriser la Force, de devenir un Chevalier Jedi comme son père et de combattre les maléfices de l'Empire.

Pour s'enfuir de Tatooine, Obi-Wan Kenobi, les Droïds et Luke firent appel aux services du contrebandier corellien Yan Solo et de son co-pilote Wookiee, Chewbacca. Bien qu'au départ il y ait eu quelques tensions entre les bandits et les fuyards, les circonstances (ainsi, sans doute, qu'une amitié naissante) les poussèrent rapidement à unir leurs forces. La Rébellion devait s'en féliciter grandement par la suite!

Luke et ses compagnons jouèrent en effet un rôle primordial au cours de la Bataille de Yavin, qui fut la première grande victoire de la Rébellion. Ensemble, ils délivrèrent la Princesse des géôles de l'Etoile de la Mort et parvinrent à ressortir, non sans mal, de l'énorme station de combat (malheureusement, c'est au cours de cette évasion qu'Obi-Wan Kenobi tomba entre les mains de Dark Vador). Munis des informations techniques détenues par R2, les Rebelles purent alors élaborer un plan d'attaque afin de détruire l'Etoile de la Mort.

Comme on pouvait s'y attendre, c'est Luke lui-même qui effectua le tir - désormais fameux - qui abattit la puissante station spatiale.

Luke n'étant encore qu'un Jedi débutant, il n'est pas assez entraîné pour dominer correctement les pouvoirs de la Force. Obi-Wan a commencé sa formation dans la tradition de la Chevalerie Jedi au cours du vol qui les emmena loin de Tatooine, mais il trouva la mort avant d'avoir pu la mener à son terme. Luke a de grandes affinités avec la Force: il ne fait aucun doute, vu ses dons naturels, qu'il deviendra un jour un puissant Maître Jedi, s'il a la chance de trouver un professeur pour achever sa formation.

Le jeune Skywalker est un garçon loyal et attentionné, mais il a un tempérament impatient et colérique, surtout depuis l'assassinat brutal de sa famille par les Impériaux. Il a soif d'aventure et se montre parfois téméraire. Il doit d'ailleurs cette témérité à son ardeur et à sa volonté de réussir ce qu'il entreprend. Il piaffe littéralement sous le poids des responsabilités qu'il a dû assumer depuis qu'il a rejoint la Rébellion, mais elles lui ont aussi appris bien des choses.

Depuis Yavin, les compagnons de Luke sont devenus sa nouvelle famille et les liens qui les unissent sont bien plus que de simple amitié. Yan, Leia, Chewbacca, D2-R2 et Z-6PO sont peut-être encore plus importants aux yeux de Luke que la cause de l'Alliance. Ensemble, ils ont causé d'énormes tracas à l'Empire.

L'Empereur a mis à prix la tête de tous les compagnons de Luke, mais il semble surtout chercher à capturer ce dernier. Des rumeurs racontent même qu'il aurait confié une flotte entière au redoutable Seigneur Vador, afin que celui-ci pourchasse le jeune Jedi. Il ne reste plus qu'à espérer que ce dernier n'arrivera pas à ses fins.

LUKE SKYWALKER

(Au moment de la Bataille de Yavin)

Taille: 1, 72 m

Sexe: masculin

Age: + de 20 ans

DEXTERITE _____	3D	PERCEPTION _____	2D+1
Armes Blanches _____	4D	Commandement _____	5D
Armes Lourdes _____	3D	Dissimulation-Discrétion	3D
Blaster _____	6D	Escroquerie _____	2D+1
Esquive _____	6D	Jeu _____	2D+7
Grenade _____	3D	Marchandage _____	3D
Parade Arme Blanche _____	5D	Recherche _____	3D
Parade Mains Nues _____	4D		
Sabre-Laser _____	4D+1	VIGUEUR _____	3D
		Combat Mains Nues _____	5D+1
SAVOIR _____	2D	Escalade-Saut _____	6D
Bureaucratie _____	2D+2	Levage _____	4D
Cultures _____	2D	Natation _____	3D
Illégalité _____	2D+1	Résistance _____	6D
Langages _____	2D		
Races Extra-Terrestres	3D	TECHNIQUE _____	3D
Survie _____	6D	Démolition _____	3D
Systèmes Planétaires _____	2D	Médecine _____	3D+2
Technologie _____	4D	Prog.-Rep. Droïd _____	6D
		Prog.-Rep. Ordinateur _____	5D
MECANIQUE _____	4D	Rep. Répulseurs _____	7D
Airspeeder _____	8D	Rep. Vaisseau _____	5D
Astrogation _____	5D	Sécurité _____	3D
Canons de Vaisseau _____	6D		
Ecrans de Vaisseau _____	5D		
Equitation _____	4D+2		
Pilotage de Vaisseau _____	7D		
Répulseurs _____	8D		

COMPETENCES DE

LA FORCE

Contrôle: 3D

Sens: 2D

Princesse Leia Organa

La jeune et belle Princesse Leia Organa, ancienne représentante d'Alderande au Sénat Impérial, est une des passionnaires de l'Alliance Rebelle. Brillante organisatrice et combattante impitoyable, sa bravoure, son audace et sa détermination ont causé bien des soucis à l'Empereur. Elle s'enorgueillit d'ailleurs d'être aujourd'hui en troisième position sur la liste des criminels les plus recherchés de l'Empire.

Quand on connaît ses origines, on ne pouvait s'attendre à autre chose. Leia est en effet la fille adoptive de Bail Organa, le dernier Vice-Roi et Premier Secrétaire du système Alderande, qui fut l'un des plus grands héros de la Guerre des Clones, aux côtés d'hommes tels que le Général Obi-Wan Kenobi.

A la fin de la guerre, le Vice-Roi Organa instaura sur Alderande un régime pacifique. La planète ravagée par les combats put ainsi oublier les malheurs et les souffrances qu'elle avait connus et commencer à reconstruire son économie chancelante et son écologie flétrie. A l'instar de sa fille, Bail était un administrateur avisé. Il redonna santé et prospérité à sa planète, plus vite qu'on ne l'eut cru possible. Sous son impulsion, les armes furent bannies de la surface d'Alderande en accord avec une philosophie planétaire basée sur des principes de paix et de respect de la vie.

Quand l'Empereur Palpatine prit le pouvoir et quand l'injustice et la tyrannie débridées de son Ordre Nouveau commencèrent à prendre de l'ampleur, Alderande devint le coeur de la



résistance opposée au despotisme impérial. C'est en effet sur ce monde que naquit l'Alliance Rebelle.

Leia a acquis son sens de la justice et de l'honneur sur les genoux de son père. Elle devint rapidement un chef politique d'Alderande à part entière, et cela, avant même que Bail ne se retrouve aux premières lignes de la Rébellion. Alors qu'elle oeuvrait déjà au sein de l'Alliance, Leia prit le risque d'entreprendre une carrière politique afin de changer l'Empire depuis l'intérieur. Elle fut élue au Sénat Impérial et devint ainsi l'un des plus jeunes Sénateurs de l'histoire de cette vénérable institution.

Courageuse, franche et admirée par les jeunes gens de toute la galaxie, Leia Organa profita de son statut sénatorial pour venir en aide à la Rébellion. Bien qu'il fut extrêmement risqué pour elle d'agir ainsi, elle achemina des fournitures et des fonds, recruta de nouveaux membres, et participa à des missions clandestines pour le compte de l'Alliance... alors même qu'elle se battait pour des réformes au sein du Sénat. Leia continua à mener cette dangereuse double vie jusqu'à ce que l'Empereur, lassé par la résistance croissante que lui opposaient de jeunes sénateurs comme elle, décida de démanteler purement et simplement le Sénat.

Ayant deviné avec perspicacité les intentions de l'Empereur et réalisant qu'elles auraient pour effet de supprimer toute possibilité de transformer légalement l'Empire depuis l'intérieur, le Vice-Roi d'Alderande offrit alors ouvertement son soutien à la Rébellion. Comme cette dernière manquait de chefs expérimentés, il envoya sa fille sur Tatooine chercher son vieil ami Obi-Wan Kenobi pour l'enrôler dans les rangs de l'Alliance.

Alors qu'elle était en route pour Tatooine, Leia intercepta une communication émise par des espions de la Rébellion. Ce message contenait les plans codés de la plus récente et de la plus meurtrière des armes jamais conçues par l'Empire: l'Etoile de la Mort (également appelée parfois «Etoile Noire». NdT). Les espions rebelles payèrent ces informations de leur vie et Leia se retrouva dans l'obligation de les ramener elle-même sur Alderande. Comme ses talents de stratège valaient ceux de politicienne, elle comprit immédiatement la valeur

inestimable de ces plans.

Quand Dark Vador, qui était sur la trace des plans volés, attaqua avec son Destroyer Stellaire Impérial le *Tantive IV*, le vaisseau à bord duquel se trouvait Leia, celle-ci prit immédiatement ses dispositions. Elle chargea les plans dans un Droïd astromec auquel elle ordonna d'aller trouver le Général Kenobi pour lui transmettre son appel à l'aide. Elle retarda ensuite les troupes de choc de l'Empire, assez longtemps pour que le Droïd puisse s'enfuir. Peu après, elle fut faite prisonnière et accusée de haute trahison, avant d'être emprisonnée à bord de l'Etoile de la Mort. La princesse dut alors endurer les terribles tortures que lui infligèrent le Seigneur Vador et Grand Moff Tarkin pour lui faire avouer où se trouvaient les plans et la base cachée de la Rébellion. Mais elle refusa de trahir l'Alliance et subit stoïquement tous les sévices imaginés par ses bourreaux.

C ommuniq   Imp  rial n 44582.15k

Destinataire: Sa Majest   Imp  riale Palpatine
Exp  diteur: Major Herrit des Renseignements Imp  riaux
Objet: la Princesse Leia Organa qui est recherch  e pour crimes contre l'Empire

Votre majest  ,

la Princesse Leia Organa, qui fit un temps partie du S  nat aujourd'hui dissout, a de longue date   t   une adversaire de notre Ordre Nouveau. Aujourd'hui, cependant, il appar  t qu'elle ne se contente plus seulement de soutenir par ses propos la R  bellion abhorr  e. A la lumi  re des   v  nements qui se sont produits r  cemment sur Tatooine et Yavin, nous avons r  uni assez d'  l  ments pour prouver qu'elle occupe un poste vital au sein du commandement de l'Alliance.

Au cours des recherches qu'ils men  rent pour trouver les plans vol  s de l'Etoile de la Mort, le Seigneur Yavin et ses hommes furent conduits jusqu'   un vaisseau consulaire battant pavillon d'Alderande. Ils ont imm  diatement intercept   cet appareil et arr  t   la Princesse Leia, qui   tait le dignitaire de plus haut rang    son bord, mais les plans n'  taient plus en sa possession. Comme le Seigneur Vador disposait de suffisamment d'indices pour   tablir un lien entre ses activit  s et celles des Rebelles, il la fit transf  rer sur l'Etoile de la Mort pour la soumettre    un interrogatoire approfondi. Malheureusement, la Princesse fit preuve d'une volont   inflexible et d'une grande r  sistance aux techniques modernes. Quand Grand Moff Tarkin mena  a de d  truire son monde natal, elle fit mine d'avouer, mais au lieu de fournir les coordonn  es de la base rebelle, elle donna en fait celles d'une installation qui avait   t   abandonn  e depuis quelques temps d  j  . La Princesse parvint par la suite    s'  vader de l'Etoile de la Mort avec le concours de quelques Rebelles notoires (cf Communiqu   Imp  rial n   87341.36a).

Apr  s avoir fait la preuve des rapports qu'elle entretenait avec la cellule rebelle compos  e d'Obi-Wan Kenobi, de Luke Skywalker et de Yan Solo, nous avons d  couvert qu'elle fait partie des instances dirigeantes de la soi-disant «Alliance» et qu'elle emploie ses dons charismatiques pour amener de nombreux jeunes gens    trahir. La capture de la Princesse repr  sentera pour nous une grande victoire. Sans elle, en effet, de nombreux Rebelles abandonneront tout espoir et arr  teront leurs activit  s subversives. (En outre, o   qu'elle se trouve, il y a fort    parier que Solo et Skywalker ne sont jamais tr  s loin).

Pour de plus amples informations, voir les Dossiers Imp  riaux n   13474.8c, 469140.33j, 067431.47h et 457300.2s.

LEIA ORGANA

Taille: 1, 50 m
Sexe: féminin
Age: + de 20 ans

DEXTERITE _____ 3D	PERCEPTION _____ 3D+1
Armes Blanches _____ 5D	Commandement _____ 8D
Armes Lourdes _____ 4D	Dissimulation- _____
Blaster _____ 5D	Discrétion _____ 5D+1
Esquive _____ 6D	Escroquerie _____ 5D+1
Grenade _____ 4D	Jeu _____ 4D
Parade Arme Blanche _____ 4D	Marchandage _____ 6D
Parade Mains Nues _____ 4D	Recherche _____ 4D+1
VIGUEUR _____ 3D	
SAVOIR _____ 4D	Combat Mains Nues _____ 4D
Bureaucratie _____ 8D	Escalade-Saut _____ 4D
Cultures _____ 8D	Levage _____ 3D
Illégalité _____ 4D	Natation _____ 5D
Langages _____ 5D	Résistance _____ 6D
Races Extra-Terrestres _____ 7D	TECHNIQUE _____ 2D
Survie _____ 5D	Démolition _____ 2D
Systèmes Planétaires _____ 5D	Médecine _____ 4D
Technologie _____ 5D	Prog.-Rep. Droid _____ 4D
MECANIQUE _____ 2D+2	Prog.-Rep. Ordinateur _____ 3D
Astrogation _____ 3D+2	Rep. Répulseurs _____ 2D
Canons de Vaisseau _____ 4D	Rep. Vaisseau _____ 2D
Ecrans de Vaisseau _____ 5D	Sécurité _____ 3D
Equitation _____ 3D+2	
Pilotage de Vaisseau _____ 5D	
Répulseurs _____ 4D+2	

Yan Solo

Note de l'auteur: *il n'appartient pas à l'historien d'émettre des jugements sur les individus; il doit seulement se contenter de décrire les circonstances de leur vie et laisser le lecteur décider par lui-même. Dans le cas présent, cependant, l'auteur a la conviction qu'il lui est nécessaire de faire part de ses opinions personnelles concernant Yan Solo, de telle sorte que le lecteur puisse reconnaître les déclarations qui relèvent purement de sa subjectivité personnelle.*

Il ne fait aucun doute que Yan Solo soit bien un contrebandier et un pirate. Il est recherché pour divers crimes sur des douzaines de planètes de la galaxie, aussi bien dans l'Empire qu'à l'extérieur et entretient des relations avec des personnages peu recommandables des bas-fonds de la société. Sa tête a été plusieurs fois mise à prix, par l'Empire, mais aussi par certains criminels notoires. Il se met facilement en colère et n'obéit qu'à une seule règle: la sienne. Bref, c'est un truand accompli.

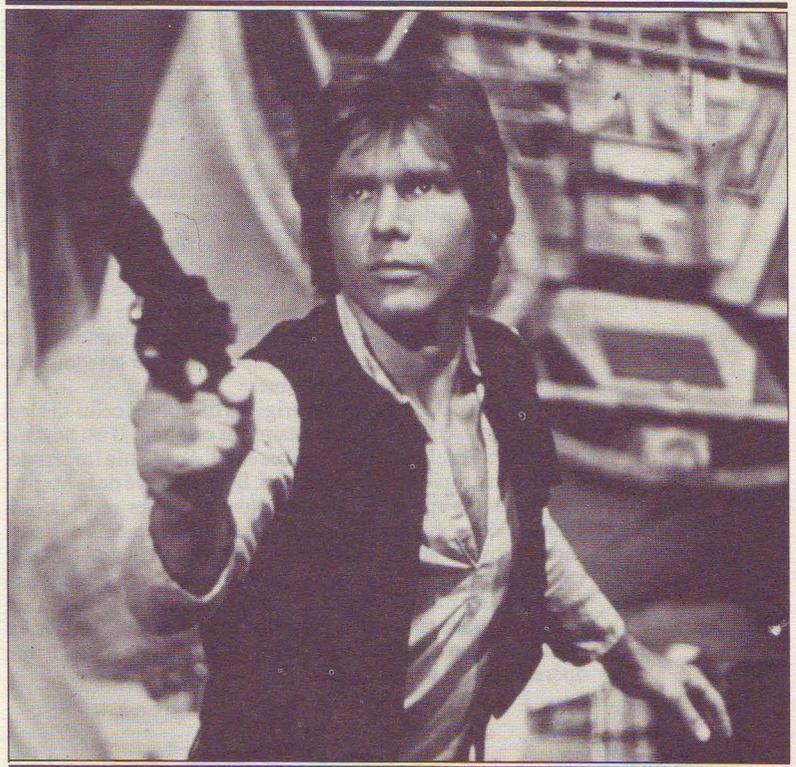
Il y a trois ans de cela, ma famille et moi-même avons été attaqués et capturés par des esclavagistes zygerriens. Après plusieurs mois de terreur et d'épouvante passés dans une soute obscure, le vaisseau à bord duquel nous nous trouvions fut soudain secoué par une série d'explosions. Nous nous sommes alors serrés les uns contre les autres en attendant avec angoisse de découvrir quelles nouvelles épreuves nous réservait le destin. Au bout de 10 minutes environ, nous entendîmes le bruit d'un combat acharné dans le couloir qui menait à notre prison. Soudain, la porte s'ouvrit. Là, debout devant nous dans la lumière, se tenait Solo qui nous menaçait de son blaster. Il regarda longuement et silencieusement ma famille sale, tremblante et affamée.

Grand Moff Tarkin, dans une ultime tentative destinée à briser sa résistance, menaçait de détruire Alderande. Mais Leia, bien qu'horriifiée à la pensée de perdre ses parents et ses amis, refusa néanmoins d'avouer. Espérant ainsi retarder la destruction de sa planète, elle révéla l'emplacement d'une base rebelle abandonnée sur Dantooine. Tarkin ordonna malgré tout la destruction d'Alderande et força Leia à contempler l'anéantissement de son monde natal sans défenses. Bien loin de la briser spirituellement, ce génocide brutal ne fit que renforcer sa détermination de mettre un terme au règne de l'Empereur et de son Ordre Nouveau.

Bien qu'elle ait été élevée au sein de la haute société impériale, Leia se sent parfaitement à son aise avec les classes inférieures et elle aime, à l'occasion, «traîner» en compagnie de canailles et de truands.

Au cours de ses jeunes années, son éducation dans les domaines du protocole et du savoir-vivre fut complétée par une formation militaire. Car même si son père répugnait à lui enseigner des arts qu'avait abjurés sa planète, conscient de l'accroissement constant de la puissance de Palpatine, il savait qu'il faudrait un jour que des guerriers se battent pour faire régner la justice. C'est la raison pour laquelle Leia sait si bien se servir d'un blaster. Quand elle n'était encore qu'une enfant, elle étudia également le pilotage - autant par plaisir personnel que parce que cela pouvait lui être utile - et elle est parfaitement à sa place dans le poste de pilotage d'un vaisseau spatial.

En compagnie de Luke Skywalker, de Yan Solo, de Chewbacca et des Droids D2-R2 et Z-6PO, la Princesse Leia Organa mène désormais un combat sans merci contre la force obscure qui soumet aujourd'hui la galaxie à son étroite maléfique, une force obscure qui a pour nom «l'Empire».



Une expression de pitié se peignit enfin sur son visage et il marmonna: «Des esclavagistes... voilà pourquoi ils ont abandonné leur vaisseau». Puis il disparut, laissant la porte ouverte derrière lui. Non sans difficultés, je me suis alors mis sur mes pieds et je me suis lancé derrière lui en clopinant du mieux que je pouvais. En entrant dans la cabine de pilotage, je découvris Solo et son compagnon wookiee assis aux commandes en train de régler divers cadrans. Solo me considéra un instant, puis détourna son regard et me demanda si j'étais capable de piloter le vaisseau. Quand je lui eus répondu par l'affirmative, Chewbacca et lui se dirigèrent vers le sas pour retourner à bord de leur appareil. Avant de disparaître, le Wookiee me souhaita «bonne chance» dans sa langue natale. Je n'eus que le temps d'articuler un rapide «merci», déjà la porte du sas s'était refermée et le Faucon Millennium prenait son essor.

Ce ne fut qu'au bout de plusieurs jours que je réalisais que Yan Solo - un pirate, un mécréant et un bandit notoire - avait laissé derrière lui tout le trésor des Zygerriens à l'intention de mon infortunée famille...

Yan Solo - pilote de vaisseau corellien, contrebandier, pirate et, depuis peu, héros de la Rébellion - est un des personnages les plus célèbres et les plus hauts en couleurs de la galaxie. Il a fait l'objet de plusieurs holo-films et documentaires romancés, ainsi que de deux fausses autobiographies. Sa célébrité n'a cessé de croître jusqu'à atteindre des proportions quasi épiques. Bien que tous ces divertissements aient été interdits par l'Empire après qu'il se soit retrouvé associé - à son corps défendant - à la Rébellion, son nom fait désormais partie intégrante de la mythologie populaire... au grand dam de Solo lui-même, car cela ne fait que lui compliquer l'exercice de la contrebande, sa profession d'élection.

Pourtant, aussi incroyable que cela puisse paraître, la réalité n'est pas très éloignée de la fiction. Au cours de sa carrière, Solo a fait de la contrebande d'armes et de diverses autres marchandises, et il lui est souvent arrivé de transporter des passagers clandestins. Il s'est battu contre des esclavagistes, des frégates impériales et des escadrilles de chasseurs TIE. Il a gagné son vaisseau, le légendaire *Faucon Millennium*, au cours d'une partie de sabacc; mais une autre fois, il a également perdu deux millions de crédits de cette façon. Il semble n'avoir eu aucune difficulté à vaincre des corporations impériales et à tromper les pires seigneurs du crime de la galaxie. Il a des dizaines de chasseurs de prime lancés à ses trousses, qui espèrent tous empocher la récompense promise pour son assassinat par Jabba le Hutt, le caïd de la pègre. Les Impériaux ont également mis sa tête à prix pour des «crimes contre l'Empire», tels que: haute trahison, complicité d'espionnage pour le compte de la Rébellion, conspiration, violation d'une installation impériale, complicité dans l'évasion d'un criminel notoire, évasion d'une installation impériale, espionnage caractérisé, pilotage de vaisseau sans permis et destruction de biens impériaux. Il est actuellement en quatrième place sur la liste des criminels les plus recherchés par l'Empire et les poursuites dont il fait l'objet sont supervisées par le redoutable Seigneur Dark Vador en personne.

On sait peu de choses sur les origines de Solo et celui-ci s'est toujours refusé à tout commentaire sur ce point. Il est né dans le système Corelli et a fait ses classes à l'Académie Impériale, dont il sortit diplômé avec mention. Il fut renvoyé de la Marine peu de temps après ça. Solo éprouve certaines réticences à évoquer cette époque de sa vie, mais des rumeurs laissent entendre qu'il aurait sauvé un certain Wookiee de l'esclavage... rappelons à ce propos que l'esclavage est encore toléré de nos jours par l'Empire. Cet acte courageux lui valut un renvoi déshonorant... et la gratitude éternelle du Wookiee en question. Solo n'avait certainement pas idée de l'excellente opération qu'il venait de faire là!

Après son renvoi, Solo parcourut la galaxie au petit bonheur, s'essayant ça et là à toutes sortes de professions plus ou moins légales. Chewbacca, le Wookiee qu'il avait sauvé, refusa de l'abandonner malgré ses injonctions répétées et le suivit de planète en planète. Considérant qu'il devait une «dette de vie» à Solo pour son sauvetage, Chewbacca tenait absolument à le protéger et à l'assister jusqu'à ce que sa dette soit acquittée.

Au cours de leurs voyages, le Wookiee a cent fois remboursé sa dette, mais lui et Yan sont vite devenus amis et ils ne se sont plus séparés depuis.

Quand on connaît les grands talents de pilote de Solo et les excellentes qualités de mécanicien de Chewbacca (sans parler du mépris qu'ils éprouvent tous deux pour les lois impériales), il n'y a rien d'étonnant à ce qu'ils se soient finalement tournés vers la contrebande. Leur nouvelle profession leur valut dès le départ d'honorables succès, mais ce ne fut qu'après l'acquisition du *Faucon Millennium* - gagné à son ami et associé Lando Calrissian au cours d'une partie de sabacc à couteaux tirés - que la carrière de contrebandier de Solo prit véritablement son essor.

Le *Faucon* - un vaisseau de transport léger corellien trafiqué - est un appareil rapide, puissant et facilement reconnaissable. Disposant grâce à lui de ce qui est peut-être le meilleur vaisseau de contrebande de toute la galaxie, Yan Solo et Chewbacca se sont conquis une réputation de contrebandiers de premier ordre, et des criminels d'envergure tels que Ploovo-Deux-Contre-Un et Jabba le Hutt ont souvent fait appel à leurs services. Malgré un goût dispendieux pour les vins fins et les jolies femmes, Solo a consacré la majorité de ses bénéfices à l'amélioration de son vaisseau.

Mais succès rime souvent avec ennui, comme Solo put s'en rendre compte. Sa réussite eut pour conséquence de flatter son ego, qui n'avait vraiment pas besoin de cela. Bien qu'il soit d'ordinaire fûté, rapide et prudent chaque fois que sa vie est en jeu, Solo finit par se persuader, non sans quelque raison d'ailleurs, qu'il était l'un des meilleurs - sinon le meilleur - pilote, contrebandier et pirate de toute la galaxie. Dès lors, il prit quelquefois des risques excessifs pour entretenir sa réputation. En une seule année, son arrogance lui a ainsi causé plus d'embarras, qu'une personne normale n'en connaît généralement au cours de toute sa vie.

Il faut cependant concéder à Solo qu'il est toujours parvenu à se tirer du pétrin, mais on est en droit de se demander ce qui se passera quand sa chance tournera.

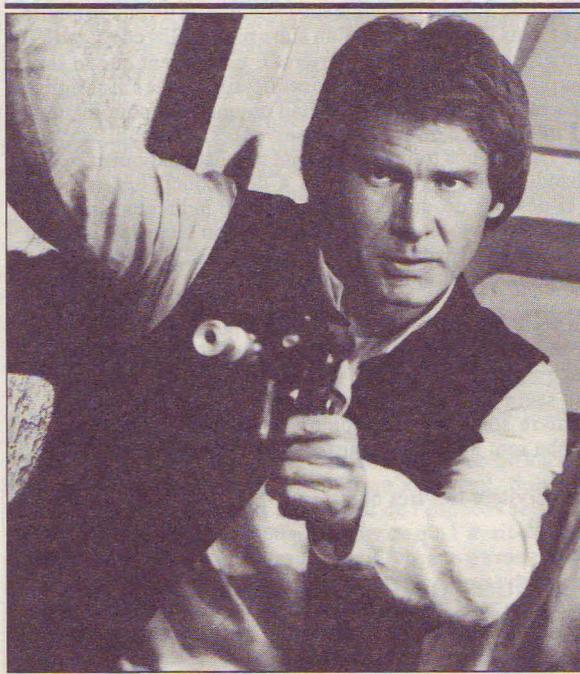
En plus de sa mégalomanie, Solo est affligé d'un cœur en or - bien qu'il se refuse à l'admettre - et les titillements de sa conscience le forcent souvent à agir «comme il faut». Sans compter que Chewbacca, son compagnon à fourrure, a un code d'honneur très strict qui le pousse à aider les gens en détresse. Ces qualités admirables sont en complète contradiction avec les exigences du métier de contrebandier, car elles ont tendance à réduire dramatiquement les espérances de vie de ceux qui l'exercent.

Vantard, intolérant et prétentieux, Solo est également d'une extrême bravoure et d'une indéfectible bonne humeur. Il est toujours le premier à raconter une plaisanterie ou à faire un bon mot, même face au danger. Joueur invétéré, il prétend tirer une grande fierté à jouer les outsiders. Si c'est vrai, il doit être très fier aujourd'hui... sa cote est catastrophique.

Récemment, au cours d'un voyage effectué pour le compte de Jabba le Hutt, Solo fut intercepté par une patrouille impériale et obligé de se débarrasser de toute une cargaison d'épice. Jabba, qui est d'une grande magnanimité avec les contrebandiers de qualité - et Solo est certainement le meilleur de tous - laissa à Yan le temps de trouver les crédits nécessaires pour le rembourser. Malheureusement, les affaires connurent un creux à cette époque et le Hutt commença à s'impatienter. En désespoir de cause, Yan et Chewbacca acceptèrent alors de transporter (en fraude) jusqu'à Alderande, un étrange vieillard, un garçon de ferme et deux Droids, en échange de 17000 crédits. Ce travail «simple» posa cependant divers problèmes: ils durent distancer quelques Destroyers Stellaires avant de

découvrir qu'Alderande avait été réduite en miettes et de finir emprisonnés à bord du plus gros engin de guerre jamais construit.

Solo espérait, pour le moins, être dédommagé pour tous ces ennuis.



La tête pleine de rêves de profits mirifiques, et alors qu'ils s'attachaient de plus en plus à leurs nouveaux compagnons, Yan et Chewbacca aidèrent Luke Skywalker et Obi-Wan Kenobi à faire évader la Princesse Leia Organa de l'Etoile de la Mort. Après s'être débarrassé des vaisseaux poursuivants de la station spatiale grâce à quelques manoeuvres acrobatiques et des tirs bien ajustés, Yan déposa ses passagers à la base rebelle de Yavin. Une fois sa récompense empochée, Solo quitta Luke et les pilotes de la Rébellion au moment où ceux-ci s'apprêtaient à effectuer une attaque désormais fameuse contre l'Etoile de la Mort qui s'approchait rapidement.

Conscient de l'énormité de la prime qui pesait sur sa tête, Solo savait qu'il devait retourner sur Tatooine rembourser ses dettes, car même sa chance ne pourrait pas le sauver très longtemps. Il faut savoir en outre qu'il avait exprimé un extrême pessimisme quant aux chances de succès d'une attaque contre l'Etoile de la Mort et qu'il avait proclamé haut et fort à plusieurs reprises qu'il ne voulait en aucun cas y prendre part. Il monta donc à bord de son vaisseau et décolla, abandonnant les Rebelles à leur destin.

Heureusement pour la Rébellion, ses pilotes et tous ceux qui attendaient la mort à la base de Yavin (dont l'auteur), Solo était beaucoup moins insensible qu'il ne voulait nous le faire croire.

Les forces rebelles avaient subi de lourdes pertes et la défaite était proche, quand Solo fut soudain pris d'un accès de bonté (les récriminations du Wookiee y étaient certainement aussi pour quelque chose) qui le décida à faire demi-tour avec le Faucon. Tandis qu'il s'approchait de l'Etoile de la Mort, il aperçut un Aile-X prêt à effectuer un bombardement poursuivi par une escadrille de chasseurs TIE. Ayant rapidement analysé la situation, Solo fit appel à ses talents de pilote et passa à l'attaque en faisant feu de tous ses canons. Pris par surprise, les TIE se dispersèrent, ce qui laissa suffisamment de temps à Luke Skywalker - c'était bien sûr lui le pilote du Aile-X - pour ajuster

son tir. Ce dernier pénétra dans un conduit d'évacuation et l'Etoile de la Mort explosa en milliers de fragments embrasés.

La base rebelle était sauvée; Solo et Chewbacca étaient des héros. Sa réputation de mercenaire sans scrupules et àpre au gain en ayant pris un sérieux coup, le Corellien décida de rester dans le coin avec son partenaire, afin d'aider les Rebelles jusqu'à ce qu'ils aient édifié une nouvelle base.

A l'heure où ces lignes sont écrites, Yan s'apprête à partir d'un jour à l'autre. Il sait que s'il veut survivre, il est obligé de retourner régler ses comptes sur Tatooine. Des chasseurs de prime le suivent à la trace et l'un d'entre-eux est déjà presque parvenu à l'abattre. Quand il partira, la Rébellion perdra vraiment un excellent ami.

YAN SOLO

Taille: 1, 80 m
Sexe: masculin
Age: + de 30 ans

DEXTERITE _____	3D+1	PERCEPTION _____	3D
Armes Blanches _____	6D+1	Commandement _____	6D
Armes Lourdes _____	6D+1	Dissimulation-	
Blaster _____	9D+1	Discrétion _____	7D+1
Esquive _____	8D	Escroquerie _____	8D
Fusil-Blaster _____	5D+1	Jeu _____	8D
Grenade _____	5D+1	Marchandage _____	8D
Parade Arme Blanche _____	5D	Recherche _____	5D+2
Parade Mains Nues _____	6D		
		VIGUEUR _____	3D
SAVOIR _____	2D	Combat Mains Nues _____	7D
Bureaucratie _____	5D	Escalade-Saut _____	6D
Cultures _____	4D	Levage _____	5D+1
Illégalité _____	7D	Natation _____	4D+2
Langages _____	5D	Résistance _____	7D
Races Extra-Terrestres	6D		
Survie _____	6D	TECHNIQUE _____	2D+2
Systèmes Planétaires _____	7D	Démolition _____	4D+2
Technologie _____	5D	Médecine _____	2D+2
		Prog.-Rep. Droïd _____	5D
MECANIQUE _____	3D+2	Prog.-Rep. Ordinateur _____	7D
Astrogation _____	8D	Rep. Armes _____	4D
Canons de Vaisseau _____	9D	Rep. Répulseurs _____	7D
Ecrans de Vaisseau _____	6D+2	Rep. Vaisseau _____	9D
Equitation _____	5D+2	Sécurité _____	7D
Fonceur _____	6D+2		
Pilotage de Vaisseau _____	10D		
Répulseurs _____	7D		

Faisons un bilan

Destinataire: Son Exaltation Jabba
Expéditeur: Calk Fen, comptable
Sujet: les écarts de conduite de Solo

Salutations, Votre Exaltation. En réponse à votre requête, voici les informations demandées concernant le méprisable capitaine Yan Solo et les dettes qu'il a envers vous. Croyez moi, puissant Jabba, vous avez toutes les raisons d'être en colère contre lui! Solo n'a pas encore livré à ce jour la cargaison n° 3207D. En guise d'excuse, il a la prétention ridicule de nous faire croire qu'il a été obligé de s'en débarrasser à la suite de l'intervention malencontreuse d'un croiseur impérial. Quand votre humble serviteur Greedo l'a rencontré pour récupérer les sommes dues, Solo l'a abattu d'un coup de blaster. Persévérant dans ses crimes, ô Très Puissant, il a ensuite quitté Tatooine en emmenant avec lui son compagnon Wookiee et le *Faucon Millenium*. Il prétend avoir trouvé un engagement qui lui permettra d'éponger ses dettes - ainsi que les intérêts substantiels qui y sont rattachés - dès son retour. Inutile de préciser que la date prévue pour ce retour est depuis longtemps dépassée. J'ai bien peur, Votre Grandeur, qu'il faille tirer un trait sur les 12400 crédits qu'il vous doit... sans parler des intérêts échus.

Alors que nous nous lamentions inutilement sur le mauvais tour que venait de nous jouer le détestable Solo, votre vive intelligence et votre sens de l'à-propos nous ont fait rougir de notre incompétence. Votre sagesse resplendit comme les deux soleils de notre monde désertique, Grand Jabba, et je me baigne dans la lumière de votre sournoiserie. Mettre la tête du contrebandier à prix est un plan que seul votre immense esprit pouvait imaginer! Et employer le chasseur de prime Boba Fett pour retrouver l'indigne Solo est une idée de génie! Il ne fait aucun doute que Fett récupérera ce qui vous est dû: crédits, vaisseau et sang.

Illustre Jabba! Votre circulaire indiquant qu'aucun manquement à la discipline et aux usages n'était acceptable a grandement éclairé vos lieutenants sur la situation actuelle. Sans votre brillante et opportune déclaration, les autres pilotes auraient pu croire qu'ils pouvaient se débarrasser impunément d'une cargaison ou saboter leur travail, sous prétexte qu'ils avaient des ennuis avec les Impériaux. Pire encore, l'envie aurait pu leur prendre de rôlir vos loyaux agents, plutôt que de payer leurs dettes. Comme vous l'avez très intelligemment compris, des mesures draconiennes s'imposaient pour préserver votre marge bénéficiaire. Vous avez absolument raison de penser qu'il faut faire un exemple avec Solo, afin que les autres pilotes sachent que le grand Jabba le Hutt ne tolérera jamais de tels agissements.

D'un autre côté, le *Faucon Millenium* a trop de valeur pour qu'on puisse se permettre de le perdre. Il vous a rendu bien des services par le passé, avant que Solo ne devienne son capitaine, et il vous en rendra bien d'autres dans l'avenir. Doté d'un autre pilote, plus coopératif, il pourra poursuivre sa fructueuse carrière. Il est évident que le sage Jabba a déjà pleinement conscience de ces détails, et que s'il a négligé jusqu'à présent de les mentionner, c'était uniquement pour mettre à l'épreuve l'intelligence de ses loyaux serviteurs. Oh subtil Jabba!

Honorable Jabba, vous trouverez ci-joint une liste indiquant ce que ce contrebandier sans scrupules vous a déjà coûté. Les sommes indiquées ci-dessous découlent directement ou indirectement de la décision prise par Solo de se débarrasser de son chargement et du comportement répréhensible qu'il a adopté depuis. J'aimerais, avec votre permission, les enregistrer immédiatement comme pertes sèches.

Bien qu'il vous soit certainement pénible d'éliminer une personne que vous considérez comme votre propre fils (notamment quand il pouvait s'acquitter de ses dettes), vous avez raison de croire que la tête de Solo saura dissuader les autres employés qui pourraient être tentés de suivre son exemple. Comme toujours, les décisions du Puissant Jabba sont impartiales, justes et extrêmement profitables.

Votre serviteur très très obéissant.
Calk Fen

Sommes dues par le Capitaine Solo à Jabba le Hutt

•Cargaison d'épice perdue:	12.400 crédits
•Employé tué (Greedo):	4.100 crédits
•Manque à gagner (indisponibilité du <i>Faucon Millenium</i>):	125.640 crédits à ce jour (estimation réalisée sur la base du dernier exercice)
•Affichettes de mise à prix:	320 crédits
•Honoraires de Boba Fett:	5.000 crédits à ce jour (sur la base de 500 crédits par jour)
•Honoraires des autres chasseurs de prime:	2.000 crédits à ce jour (sur la base de 50 crédits par jour et par chasseur)
•Intérêts de 50%	74.730 crédits à ce jour

Total : 224.190 crédits à ce jour

Chewbacca

L'une des choses les plus étonnantes concernant la Rébellion, c'est le nombre de créatures inhabituelles, voire bizarres, qu'elle a amené à faire cause commune contre l'Empire abhorré. Nulle part ailleurs dans la galaxie on ne trouve autant d'êtres différents - petits Droïds, grands Ithoriens, timides Sullustains, Calamariens coléreux - oeuvrant en (relative) harmonie dans un but commun. Pourtant, même au sein d'une communauté aussi hétéroclite, Chewbacca le Wookiee sort de l'ordinaire.

Chewbacca mesure plus de deux mètres de haut et possède une force incroyable, même pour quelqu'un de sa race. Au cours de sa vie, il a été successivement, entre autres, un esclave, un contrebandier et un héros de la Rébellion. En tant

que co-pilote du *Faucon Millenium*, il participa au sauvetage de la Princesse Leia Organa, à la bataille de Yavin et à la destruction de l'Etoile de la Mort, la station spatiale impériale.

On sait peu de choses sur l'existence qu'il mena avant de s'acoquiner avec le pilote corellien Yan Solo. Descendant d'une race à la grande longévité, il est né sur Kashyyyk, le monde des Wookiees. Il fit très jeune preuve de dons innés en mécanique et en pilotage et il n'y eut bientôt plus rien sur sa planète, que Chewbacca ne pouvait réparer, réviser ou faire voler.

Les Wookiees sont réputés pour leurs talents de combattants et Chewbacca ne fait pas exception à cette règle. Quand il ne bricolait pas, il passait ses moments perdus à étudier la lutte wookiee, une technique d'auto-défense particulièrement brutale qui implique l'arrachement des membres de l'adversaire.

Pour compléter sa formation de base, il s'entraînait également au maniement de l'arbalète wookiee - une arme ancienne qui lance des projectiles explosifs - qu'il apprit rapidement à maîtriser.

Mais, comme cela se passe pour beaucoup de races, les Wookiees sont généralement pris d'un irrépressible désir de voyager au moment de leur adolescence. Il y avait toujours plus à apprendre et à voir ailleurs que sur Kashyyyk. C'est ainsi qu'à 50 ans à peine, Chewbacca abandonna son monde natal pour aller explorer la galaxie, afin d'étendre ses connaissances et de perfectionner ses talents de pilote, de mécanicien et de programmeur. Le jeune Wookiee passa les 140 années qui suivirent dans un relatif bonheur. Puis, avec l'avènement de l'Empire, vinrent les temps difficiles. L'Empereur tolérait en effet l'esclavage, or les Wookiees -grands, forts et démunis de défenses technologiques adéquates - faisaient de parfaits détenus pour les camps de travail impériaux. Des bases furent bientôt édifiées à la surface de Kashyyyk pour recruter des esclaves et garantir la «coopération» du peuple Wookiee.

Chewbacca, tout à son plaisir de voyager de planète en planète, ignorait complètement ce qui était en train de se passer sur son monde natal... jusqu'au jour funeste où il fut lui-même capturé par des esclavagistes. Ces derniers connaissaient bien leur travail et, malgré sa grande force et ses talents de combattant, Chewbacca dut se résigner à une courte et pénible période de labeur éreintant.

Il ne dut son salut qu'à l'intervention d'un jeune officier de l'Empire du nom de Yan Solo. Jusqu'à présent, Solo, un véritable «rejeton égoïste d'une vipère de l'espace» selon ses propres termes, n'a jamais pu expliquer ce qui l'avait décidé à aider Chewbacca qu'il n'avait jamais vu auparavant; cette question semble même presque le gêner. «Ca devait venir de ce que j'avais mangé» répond-t-il invariablement avec une petite moue. Quoi qu'il en soit, Solo ruina sa carrière militaire en sauvant le Wookiee.

Le code d'honneur de Chewbacca exigeait qu'il reconnaisse à Solo une «dette de vie»: une sorte de serment d'allégeance par lequel un Wookiee se lie moralement à la personne qui lui a sauvé la vie. Librement consenti, ce serment est un engagement personnel visant à rembourser ce qui est inestimable.

Humilié d'avoir été traduit en cour martiale, le jeune Corellien ne comprit pas immédiatement les intentions de Chewbacca. Mais le Wookiee avait une dette à rembourser, aussi, en dépit de ses protestations, il suivit Solo, de monde en monde et d'emploi en emploi, le protégeant et l'assistant dans tous ses projets. Il ne fallut pas longtemps pour que la dette de vie se transforme en véritable amitié. Finalement, Chewie - comme l'appelle maintenant Yan - entreprit avec Solo une fructueuse carrière de contrebandier. L'acquisition du *Faucon Millenium*, contribua à leur gagner la réputation d'être les meilleurs dans leur branche. Les princes du crime les plus célèbres, tels que Ploovo-Deux-Contre-Un et Jabba le Hutt, firent appel à leurs services. Et si son partenaire est réputé pour être le meilleur contrebandier de la galaxie, le Wookiee accéda également à la célébrité et fut bientôt appelé le «Puissant Chewbacca». On prétendait que sa force prodigieuse lui permettait d'écraser un blaster ou d'aplatir un soldat de l'Empire d'un seul coup (bien qu'il soit en fait bien moins assoiffé de sang qu'il ne le fait croire; Solo et lui considèrent que sa réputation de «tueur» représente en fait un avantage, car ils sont souvent amenés à traiter avec des individus douteux). C'est Chewbacca qui le premier rencontra Obi-Wan Kenobi dans un bar de Mos Esley. Le vieil homme cherchait un vaisseau pour aller sur Alderande en compagnie d'un jeune garçon et de deux Droïds. Bien qu'il semblait avoir des ennuis, il y avait quelque chose dans les manières du vieillard qui inspira confiance au Wookiee et celui-ci eut immédiatement l'intuition que ces voyageurs allaient avoir grand besoin de son aide et de celle de Solo. Quelque chose d'important était sur le point de se produire et, poussé par son instinct protecteur, Chewie décida de mener le vieil homme jusqu'à Solo. Sans compter qu'il avait promis un bon salaire et que Jabba le Hutt attendait impatiemment d'être dédommagé pour une livraison avortée.



C'est ainsi que débuta l'étrange aventure qui vit la réunion de Chewbacca, de Solo, de Luke Skywalker et de la Princesse Leia Organa. Les événements qui s'ensuivirent sont bien connus de tous les membres de la Rébellion, et sans Chewbacca nous serions sans doute tous morts aujourd'hui. Le Wookiee considère que ces humains et les Droïds D2-R2 et Z-6PO

CHEWBACCA

Taille: 2,28 m
Sexe: masculin
Age: + de 200 ans

DEXTERITE _____	2D+2	PERCEPTION _____	2D
Arbalète Wookiee _____	9D	Commandement _____	4D+2
Armes Blanches _____	8D	Dissimulation _____	
Armes Lourdes _____	6D+1	Discrétion _____	3D
Blaster _____	5D+2	Escroquerie _____	2D
Esquive _____	6D	Jeu _____	4D+1
Grenade _____	5D	Marchandage _____	5D
Parade Arme Blanche _____	8D	Recherche _____	3D
Parade Mains Nues _____	7D		
		VIGUEUR _____	5D
SAVOIR _____	2D	Combat Mains Nues _____	10D
Bureaucratie _____	4D	Escalade-Saut _____	7D
Cultures _____	3D+1	Levage _____	9D
Illégalité _____	6D+1	Natation _____	7D
Langages _____	5D+2	Résistance _____	10D
Races _____			
Extra-Terrestres _____	6D+2	TECHNIQUE _____	3D+1
Survie _____	7D	Démolition _____	5D+2
Systèmes Planétaires _____	7D	Médecine _____	5D
Technologie _____	7D+1	Prog.-Rep. Droïd _____	7D
		Prog.-Rep. Ordinateur _____	8D
MECANIQUE _____	3D	Rep. Armes _____	5D+1
Astrogation _____	8D	Rep. Répulseurs _____	6D
Canons de Vaisseau _____	7D	Rep. Vaisseau _____	10D+2
Ecrans de Vaisseau _____	6D	Sécurité _____	6D+1
Equitation _____	4D		
Pilotage de Vaisseau _____	8D		
Répulseurs _____	7D		

font désormais partie de sa famille d'honneur - qui regroupe ses vrais amis - et il est prêt à donner sa vie pour eux et la Rébellion qu'ils servent.

Chewbacca est extrêmement fort et il sait comment employer sa force à bon escient. Ses talents en combat à mains nues sont honorables, mais sa taille et son énergie brute les font paraître encore meilleurs qu'ils ne sont. Il porte en permanence une bandoulière à munition et son arme de prédilection est l'arbalète wookiee. Il connaît le *Faucon Millenium* aussi bien que Yan Solo. Il le traite avec beaucoup de considération et retire un intime plaisir à le maintenir en bon état de marche. Seuls Solo et Lando Calrissian savent piloter ce vaisseau mieux que lui. Chewie possède un fort instinct protecteur, un code de l'honneur très strict et un grand sens de l'humour. Il a également mauvais caractère et il doit toujours faire des efforts pour se contrôler. Il comprend plusieurs langages de la galaxie, dont le basique, mais son anatomie de Wookiee ne lui permet de parler que sa langue natale.

Mon Mothma

Mon Mothma était sans doute appelée, dès sa naissance, à jouer un rôle majeur dans le destin de la galaxie. Son père était général-conciliateur au temps de la Vieille République; il avait pour tâche de régler les différends et les conflits qui pouvaient naître entre des races, des cultures, des villes et des planètes différentes. C'est lui qui lui enseigna à écouter d'abord, avant d'élaborer un compromis, l'initiant de cette façon à l'art de la diplomatie. De sa mère, qui était gouverneur de Chandrila, sa planète natale, elle acquit le sens de l'administration et de l'organisation; elle apprit ainsi à commander.

Aujourd'hui, elle remplit son rôle de commandant suprême de l'Alliance Rebelle avec une détermination inébranlable. Dix fois condamnée par contumace pour haute trahison, elle est certainement la personne la plus recherchée de la galaxie. Mais pour chaque soldat impérial lancé à ses trousses, il y a un Rebelle prêt à donner sa vie pour la protéger. Dotée d'une volonté de fer, elle conduit la Rébellion vers sa destinée. Elle possède une personnalité charismatique, subtile et sereine. Ses discours à la lenteur délibérée exigent qu'on les écoute avec attention et ses plans bien conçus imposent le respect.

Le peuple de Chandrila élit Mon Mothma au Sénat alors qu'elle était encore très jeune. Si l'on excepte Leia Organa, elle fut la plus jeune représentante à s'asseoir au sein de cette assemblée. Bien que la Vieille République fût déjà sur son déclin, elle défendit ses idées avec vigueur et intégrité.

Dès le départ, Mon Mothma n'accorda aucune confiance au sénateur Palpatine (qui monta contre elle beaucoup de ses hommes de paille). Elle perçut immédiatement son désir de puissance et s'opposa sans relâche à son «Ordre Nouveau». Agissant toujours dans le cadre légal, elle lutta pour préserver les valeurs de la Vieille République. Cela lui valut d'être nommée au poste prestigieux de Présidente du Sénat de la République. Elle fut le dernier sénateur à porter ce titre.

Quand le Sénat commença à renoncer à ses pouvoirs au profit de Palpatine, Mon Mothma se retira. Ses fermes convictions concernant le droit à la liberté pour tous les êtres, la poussèrent à organiser des cellules de résistance. Au départ, cette résistance était de nature purement politique, mais quand Palpatine se couronna lui-même Empereur et abrogea les lois de la République - des lois qui avaient été appliquées pendant des générations - elle se radicalisa.

Le tyranisme du nouvel Empire devenant de plus en plus insupportable, des individus courageux, des équipages de vaisseaux, des villes et même quelques planètes entières des quatre coins du royaume décidèrent de se rebeller. Mais leur résistance désorganisée manquait d'efficacité. Avec ses flottes de Destroyers Stellaires, de vastes contingents de troupes de choc et diverses mesures économiques, l'Empire écrasa systématiquement les soulèvements les uns après les autres.

Mon Mothma et d'autres chefs de la résistance réalisèrent bien vite qu'ils ne pouvaient espérer vaincre l'Empire qu'en

s'unissant. Mon Mothma s'attachait alors à réunir les factions rivales et à les organiser en unités autonomes et efficaces. Sa réputation d'intégrité lui valut d'être élue à l'unanimité à la tête de l'Alliance Rebelle nouvellement constituée.

En tant que chef de l'Alliance, elle joua à plusieurs reprises un rôle primordial dans la survie et les succès de la Rébellion. Elle commença d'abord par organiser ses troupes en unités de combat viables, bien qu'elle ne soit pas elle-même un commandant militaire. Elle avait compris que l'Alliance devait être dotée de solides structures de commandement et de responsabilité, ainsi que d'organes de communication et de prises de décision, pour pouvoir affronter l'irrésistible puissance impériale. Elle savait qu'une organisation de type «guérilla», alliant souplesse et force, répondrait le mieux à ces exigences.

MON MOTHMA

Taille: 1,60 m
Sexe: féminin
Age: + de 40 ans

DEXTERITE _____	3D	PERCEPTION _____	4D
Armes Blanches _____	3D	Commandement _____	10D
Armes Lourdes _____	3D	Dissimulation-	
Blaster _____	3D+2	Discrétion _____	6D+2
Esquive _____	5D	Escroquerie _____	8D+1
Grenade _____	3D	Jeu _____	6D
Parade Arme Blanche-	3D+1	Marchandage _____	10D
Parade Mains Nues _____	3D	Recherche _____	7D

SAVOIR _____	4D	VIGUEUR _____	2D
Bureaucratie _____	10D+1	Combat Mains Nues-	2D
Cultures _____	10D+1	Escalade-Saut _____	2D
Illégalité _____	4D	Levage _____	2D
Langages _____	8D	Natation _____	4D+1
Races Extra-Terrestres	8D+2	Résistance _____	6D
Survie _____	7D		
Systèmes Planétaires _____	8D	TECHNIQUE _____	2D
Technologie _____	5D+2	Démolition _____	2D
		Médecine _____	6D

MECANIQUE _____	3D	Prog.-Rep. Droïd _____	4D
Astrogation _____	5D	Prog.-Rep. Ordinateur-	5D
Canons de Vaisseau _____	3D	Rep. Répulseurs _____	2D
Ecrans de Vaisseau _____	3D	Rep. Vaisseau _____	2D+1
Equitation _____	3D+2	Sécurité _____	5D
Pilotage de Vaisseau _____	4D		
Répulseurs _____	4D+1		



Mon Mothma délégua ensuite ses pouvoirs aussi vite qu'elle les avait obtenus. Elle sélectionna des chefs hors pairs et leur confia divers postes de responsabilité au sein de l'Alliance. Ces chefs agirent de même à leur tour, en déléguant certaines de leurs attributions à leurs subordonnés. Cela permit souvent aux Rebelles de compenser leurs manques en effectifs et en équipement, par un commandement inspiré et des initiatives individuelles à tous les échelons. A l'exemple de Mon Mothma, les Rebelles - des généraux aux hommes de troupe - obéissent aux ordres, mais jamais aveuglément. Comme ils sont autorisés à réfléchir par eux mêmes, il s'est avéré extrêmement difficile pour l'Empire de prévoir à l'avance les actions de la Rébellion. Ils ont en effet la possibilité de modifier un plan en fonction de la situation et font souvent retraite quand c'est nécessaire; des concepts qui sont absolument contraires aux doctrines impériales.

Après s'être entourée d'experts en tactiques, d'ingénieurs et de commandants, Mon Mothma leur demanda conseil et suivit leurs prescriptions. Si sa personnalité inspire un grand respect et une puissante loyauté, sa plus grande contribution fut sans doute d'inspirer loyauté et respect envers les idéaux auxquels elle croit: liberté et justice pour tous les habitants de la galaxie.

Lando Calrissian

Destinataire: Eddriss Sark, Services Secrets de l'Alliance
Expéditeur: Milo Thirk, Chef du Bureau des Renseignements du Système Bespin
Sujet: rapport concernant Lando Calrissian

Cher Ed,

voici les informations que tu as demandées sur le nouvel administrateur de la Cité des Nuages, Lando Calrissian. A moins de m'être complètement fourvoyé, je pense que nous pouvons entrer en contact avec ce gars. Il n'est peut être pas d'une absolue honnêteté, mais je crois qu'il est correct. Réfléchis à tout ça et tiens moi au courant. Januaris te fait une grosse bise.

Thirk

P.S.: il faut que tu saches que j'ai obtenu la plupart de ces informations de Calrissian lui-même, en discutant avec lui à l'occasion de plusieurs parties amicales de sabacc (au cours

desquelles il gagna 5.700 crédits; voir note de frais ci-jointe). Comme il est sans doute le plus grand et le meilleur menteur de toute la galaxie, moi excepté, tu devras faire la part des choses.

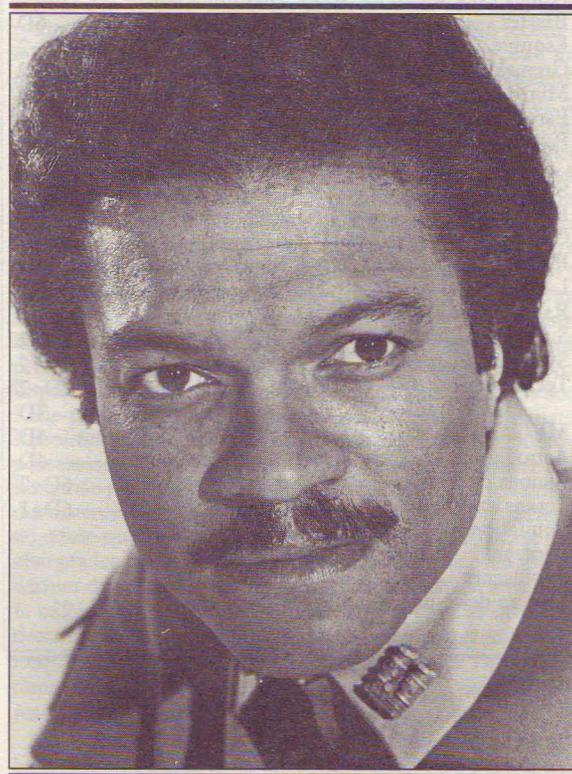
A divers moments de sa carrière, Lando Calrissian fut successivement contrebandier, faussaire, aventurier et joueur professionnel. Comme beaucoup d'autres, il s'est détourné de ces occupations lorsqu'elles s'avèrent de plus en plus hasardeuses à mesure que l'Empire resserrait son emprise, pour se consacrer à des activités plus honorables.

Bien qu'il ait un léger accent corellien, personne ne sait où est né Calrissian. Il ne parle jamais de son enfance, même s'il reconnaît avoir suivi une formation de base - A l'Académie? A bord d'un vaisseau militaire ou marchand? Est-il le fils d'un pirate? Comment savoir? - quoi qu'il en soit, il a appris à piloter dès son plus jeune âge. C'est à la même époque qu'il a également appris à jouer... ce qu'il fait d'ailleurs très bien. Il apprécie plus particulièrement le sabacc. A force de jouer et de commettre des escroqueries dans toute la galaxie, Lando finit par faire un gros coup en gagnant - tiens-toi bien Ed, cette coïncidence est invraisemblable - le vaisseau de transport léger *Faucon Millennium* au cours d'une partie amicale de sabacc...

Eh oui, c'est la vérité: Calrissian fut le propriétaire du *Faucon* avant Solo. Il l'employait d'ailleurs à peu près aux mêmes fins que ce dernier. Par les Dents de Flandon, ce vaisseau a une sacrée histoire!

Quoi qu'il en soit, Calrissian fut un assez bon contrebandier pendant quelques années, jusqu'à ce que son chemin croise celui de Solo et de Chewbacca. Comme ils s'appréciaient et éprouvaient une confiance mutuelle (comment ce fut possible me dépasse complètement), Calrissian, Solo et le Wookiee travaillèrent un temps ensemble et employèrent le *Faucon* à des tâches que ses concepteurs n'avaient certainement pas prévues. Ils formaient une excellente équipe, mais Calrissian était vaniteux et c'est ce qui causa sa perte.

Un beau jour, Yan le défia au sabacc pour savoir lequel d'entre eux était le meilleur joueur. Les mises ne cessèrent de



monter au cours de la partie, jusqu'à ce que Calrissian mette (de façon assez inconsidérée) le *Faucon* en jeu. Solo gagna et Calrissian dut se résoudre à se séparer de son vaisseau. «Prends-en bien soin,» lui dit-il. «Cet appareil m'a plus d'une fois sauvé la vie au cours de ces dernières années.» Après quoi Yan et Chewbacca partirent avec le *Faucon*.

Il semblerait cependant qu'ils aient laissé derrière eux une petite surprise à l'intention de leur copain Lando. Malgré mes questions répétées, Calrissian n'a pas voulu me confier ce qu'ils avaient fait exactement: il s'est contenté à chaque fois de remuer la tête en marmonnant qu'il voulait «régler ses comptes avec cet infâme vendu d'escroc à la noix.» (Si nous tentons de recruter Calrissian, il serait certainement mal venu de nous recommander de Solo. Je me demande vraiment quelle blague ce dernier lui a fait; essaye de voir si tu peux l'amener à t'en dire plus à ce sujet.)

Après avoir perdu le *Faucon*, Calrissian vagabonda au petit bonheur pendant un temps, jusqu'à ce qu'il finisse comme «joueur maison» d'un des casinos de la Cité des Nuages. Laquelle Cité des Nuages est, comme le disent les brochures, «un délicieux paradis fait de places et de ruelles couvertes qui flotte à haute altitude au dessus d'une douce planète gazeuse rose.» (Elle est en outre suffisamment éloignée du Noyau Galactique pour échapper aux visées de l'Empire, et c'est certainement ce qui comptait le plus pour Calrissian.) Sa principale industrie est l'extraction et l'exportation du gaz Tibanna.

LANDO CALRISSIAN

Taille: 1,77 m
Sexe: masculin
Age: + de 30 ans

DEXTERITE	3D+2	PERCEPTION	4D
Armes Blanches	4D+2	Commandement	6D
Armes Lourdes	3D+2	Dissimulation-	
Blaster	6D+2	Discrétion	6D
Esquive	6D	Escroquerie	8D+2
Grenade	4D+2	Jeu	9D+2
Mini-blaster	7D	Marchandage	8D
Parade Arme Blanche	5D+1	Recherche	4D
Parade Mains Nues	5D+1		
		VIGUEUR	2D+2
SAVOIR	3D	Combat Mains Nues	5D+1
Bureaucratie	7D	Escalade-Saut	5D
Cultures	6D+2	Levage	4D+2
Illégalité	7D+1	Natation	4D
Langages	5D	Résistance	5D
Races Extra-Terrestres	5D		
Survie	5D	TECHNIQUE	2D+2
Systèmes Planétaires	5D	Démolition	2D+2
Technologie	5D+1	Médecine	2D+2
		Prog.-Rep. Droïd	3D
MECANIQUE	2D+1	Prog.-Rep. Ordinateur	4D
Astrogation	6D+2	Rep. Répulseurs	4D
Canons de Vaisseau	7D	Rep. Vaisseau	6D+2
Ecrans de Vaisseau	7D	Sécurité	6D+1
Equitation	2D+1		
Pilotage de Vaisseau	8D		
Répulseurs	4D		
Voiture des Nuages	5D+1		

Lando avait également vu dans la Cité des Nuages une source de richesse et de luxe - deux choses qu'il apprécie particulièrement - qui n'attendaient qu'à être exploitées. Il agit alors dans les règles, en défiant l'administrateur de l'époque dans une partie à quitte ou double. (Je ne sais toujours pas ce que misa pour sa part Calrissian!)

Il est désormais l'administrateur en chef, le régisseur et le principal actionnaire de la Cité des Nuages. A la surprise quasi générale, il s'est avéré être un bon administrateur et la ville a prospéré. Il a abrogé les lois restrictives en matière d'immigration de l'ancien directeur et de nombreux extra-terrestres, Droïds et humains - dont la plupart ont un passé aussi chargé que celui de l'administrateur - sont venus s'installer dans la cité libre.

Le conseiller principal de Lando en matière d'administration est un certain Lobot, un mystérieux individu qui porte en permanence un appareillage cervical qui lui permet de rester en contact constant avec l'ordinateur central de la cité. (Ce gars me donne des frissons! Voir sa fiche, en annexe).

Conclusion: Lando Calrissian est un excellent pilote, contrebandier, faussaire, joueur et administrateur. Il connaît plusieurs disciplines martiales, telles que le maniement des blasters et le combat à mains nues; même s'il préfère, quand il en a l'opportunité, recourir au bluff, à la ruse, à la discrétion ou à l'escroquerie pour se tirer des situations embarrassantes.

Il s'est accoutumé à la belle vie dans la Cité des Nuages. Ses goûts décadents le portent vers les beaux vêtements, les mets onéreux et les cadres décorés avec goût. Il n'est en outre pas insensible aux charmes des jolies femmes.

Bien qu'il ne porte pas particulièrement l'Empire dans son cœur, Calrissian aime actuellement trop le luxe et sa propre peau pour s'engager du côté de la Rébellion. Quoiqu'il en soit, il n'éprouvera aucune réticence à accepter notre argent. Il ne se retournera pas contre nous une fois que nous l'aurons acheté.

Z-6PO (Zed-Sispéo) et D2-R2 (Dédeu-Erdeu)

Lorsque les historiens de demain se pencheront sur les événements qui ont marqué l'histoire de la Rébellion, ils éprouveront certainement quelques difficultés à expliquer les succès remarquables remportés par ce petit groupe hétérogène sur un puissant Empire monolithique. Et même si - que l'être suprême nous en préserve - l'Empereur et le Seigneur Dark Vador devaient réussir à étouffer la flamme de la résistance dans toute la galaxie, même si l'Empire devait régner sans rencontrer d'opposition au cours du millénaire à venir, tous ceux qui ont participé à l'Alliance seront encore en droit d'éprouver de la fierté vis à vis de leurs magnifiques réalisations. Il est cependant intéressant - et peut être un peu humiliant aussi - de constater dans quelle mesure les succès de la Rébellion furent dus à deux «tas de ferraille» intelligents.

L'auteur du présent ouvrage a eu récemment l'opportunité de discuter avec D2-R2 et Z-6PO. Ces deux robots possèdent des personnalités remarquablement complètes, pleines d'humour et nettement différenciées. L'entrevue se révéla plaisante et même amusante à certains moments, mais il fut très difficile d'imposer un sujet de conversation aux deux compères, Erdeu n'ayant que des facultés d'attention très limitées et Sispéo ne désirant vraiment parler que des problèmes et des ennuis qui furent les siens par la faute d'Erdeu (bien qu'il fût évident qu'ils étaient d'excellents amis). L'auteur eut quelques scrupules à ordonner aux Droïds d'aborder certains sujets, à la fois à cause de tout ce que leur doit la Rébellion et aussi parce qu'il considère qu'il faut respecter la dignité des créatures intelligentes, qu'elles soient animales, végétales ou même minérales.

On ignore comment le Droïd de protocole Z-6PO et son compagnon D2-R2 se rencontrèrent - et les Droïds eux-mêmes semblent ne pas s'en souvenir; ils ont peut être été reprogrammés à un moment donné - il est en tout cas évident qu'ils

ERDEU-DEDEU

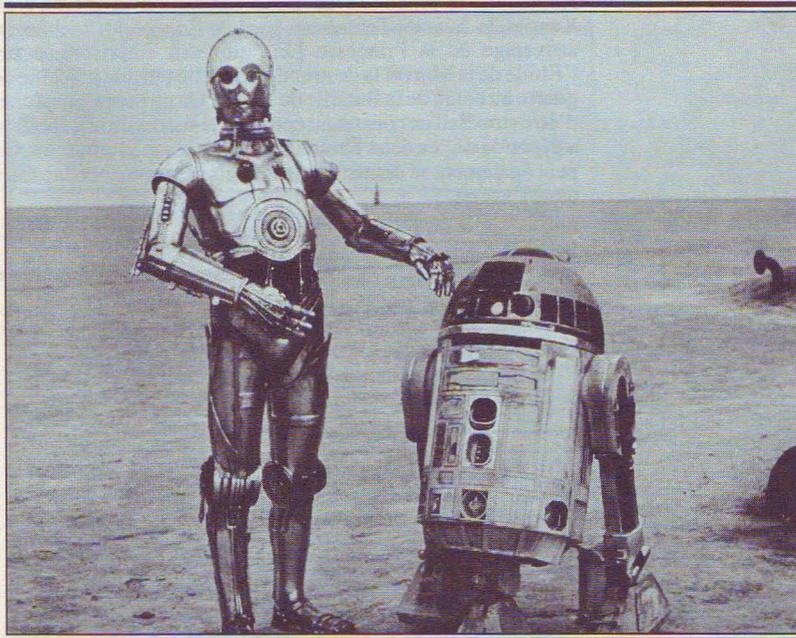
Taille: 0,96 m
Sexe: -
Age: inconnu

DEXTERITE _____ 2D	PERCEPTION _____ 3D
Aiguillon à électro-choc 4D	Commandement _____ 3D
Armes Blanches _____ -	Dissimulation _____ -
Armes Lourdes _____ -	Discrétion _____ 4D
Blaster _____ -	Escroquerie _____ 3D
Esquive _____ 3D	Jeu _____ 6D
Grenade _____ -	Marchandage _____ -
Parade Arme Blanche _____ -	Recherche _____ 3D
Parade Mains Nues _____ -	
SAVOIR _____ 2D	VIGUEUR _____ 3D
Bureaucratie _____ -	Combat Mains Nues _____ -
Cultures _____ -	Escalade-Saut _____ -
Illégalité _____ -	Levage _____ 4D
Langages _____ -	Natation _____ -
Races Extra-Terrestres _____ -	Résistance _____ -
Survie _____ 6D	TECHNIQUE _____ 4D
Systèmes Planétaires _____ 8D	Démolition _____ -
Technologie _____ 6D	Médecine _____ -
	Prog.-Rep. Droïd _____ 5D
MECANIQUE _____ 4D	Prog.-Rep. Ordinateur _____ 8D
Astrogation _____ 10D	Rep. Répulseurs _____ 4D
Canons de Vaisseau _____ 4D	Rep. Vaisseau _____ 6D
Ecrans de Vaisseau _____ 4D	Sécurité _____ 6D
Equitation _____ -	
Pilotage de Vaisseau _____ 6D	
Répulseurs _____ -	

travaillent ensemble depuis très, très longtemps. Leurs chamailleries incessantes s'apparentent à une sorte de cérémonial et, en dépit des récriminations qu'ils (et tout particulièrement Z-6PO) expriment l'un vis à vis de l'autre, ils éprouvent une grande affection mutuelle.

Un Droïd de protocole comme Z-6PO pratique couramment six millions de langages galactiques. Conçu pour avoir des relations avec des humains aussi bien qu'avec des Droïds, il est équipé de récepteurs sensoriels visuels, auditifs et olfactifs, ainsi que d'une antenne à large bande passante afin de pouvoir communiquer avec des robots dotés de radios. Ce mince Droïd doré a été spécialement étudié afin de travailler en proche collaboration avec des humains. Comme beaucoup de ces derniers ressentent une phobie irraisonnée à l'encontre des Droïds, Z-6PO fut doté d'une voix agréable et d'attitudes gestuelles quasi humaines. C'est peut être à cause de cela que Sispéo fait preuve d'une plus forte personnalité que la plupart de ses congénères. Il semble tirer un plaisir tout particulier à s'inquiéter, à se plaindre et à se disputer avec son petit compagnon trapu. Z-6PO dispose de circuits de créativité limités, afin qu'il n'embellisse pas trop ses propos et puisse effectuer des traductions précises. On est d'ailleurs en droit de se demander si ceux-ci n'ont pas été modifiés à un moment ou à un autre.

D2-R2 est un Droïd astromec à trois pieds. Sa tête en forme de dôme abrite divers senseurs et récepteurs et peut effectuer des rotations de 360°. Elle repose sur un corps massif et cylindrique monté sur des pieds à roulettes. En tant que Droïd astromec, Erdeu a été conçu pour fonctionner dans le vide spatial. Il peut être connecté par interface à certains appareils de chasse, tels que les Ailes-X, afin d'accroître les capacités de



leurs ordinateurs. Erdeu communique grâce à un langage électronique à haute densité d'informations qui sonne comme un assemblage complexe de gazouillis, de sifflements et de bip-bips. Il est capable de comprendre les humains, mais il a besoin d'un Droïd de traduction ou d'un écran de visualisation pour leur communiquer des informations (bien qu'avec un peu d'entraînement on puisse comprendre son étrange langage).

Ce petit Droïd est équipé de toutes sortes d'outils - dont certains qu'il ne partage pas avec les autres astromecs - qui peuvent être employés pour la réparation des vaisseaux stellaires. D2-R2 possède également un récepteur à infra-rouges, des senseurs à champ électro-magnétique, un lecteur d'enregistrements, des circuits logiques, un ordinateur sensoriel et un projecteur holographique intégré à sa tête. Son corps recelle de nombreux instruments télescopiques qui peuvent être employés en fonction des besoins, et notamment un câble entrée/sortie pouvant être connecté à un ordinateur, un extincteur, des récepteurs audio et divers ustensiles de maintenance: pince/étoupe, chalumeau laser, scie circulaire, etc... Erdeu se déplace grâce à deux pieds munis de roulettes motorisées; un troisième pied étant employé si le terrain est accidenté. Malgré son apparence bizarre, ses gadgets surprenants et ses circuits mémoriels, Erdeu est presque humain. Il est brave, digne de confiance, inventif, sarcastique et il est le grand ami de Z-6PO.

Les événements qui amenèrent les deux Droïds à l'avant-scène débutèrent en plein espace, à bord du vaisseau consulaire *Tantive IV*, quand ce dernier fut intercepté et capturé à proximité du monde désertique de Tatooine par les forces impériales placées sous les ordres du Seigneur Dark Vador. Leur propriétaire, la Princesse Leia Organa de l'Alliance Rebelle, se trouvait à bord de ce vaisseau. Elle était entrée en possession des plans codés de l'Etoile Noire, la dernière arme imaginée par l'Empire, et voulait les remettre entre les mains des savants de la Rébellion sur Alderande. Quand il ne fit plus de doute que le *Tantive IV* serait capturé, la Princesse Leia chargea les plans dans la mémoire de D2-R2 et ordonna à ce dernier de partir à la recherche du Général Obi-Wan Kenobi, le célèbre héros de la Vieille République qui avait disparu depuis longtemps. Erdeu réussit à convaincre son compagnon Zed-Sispéo de l'aider, et c'est ainsi que les deux Droïds montèrent à bord d'une capsule de sauvetage que le petit R2 pilota jusqu'à la surface de Tatooine.

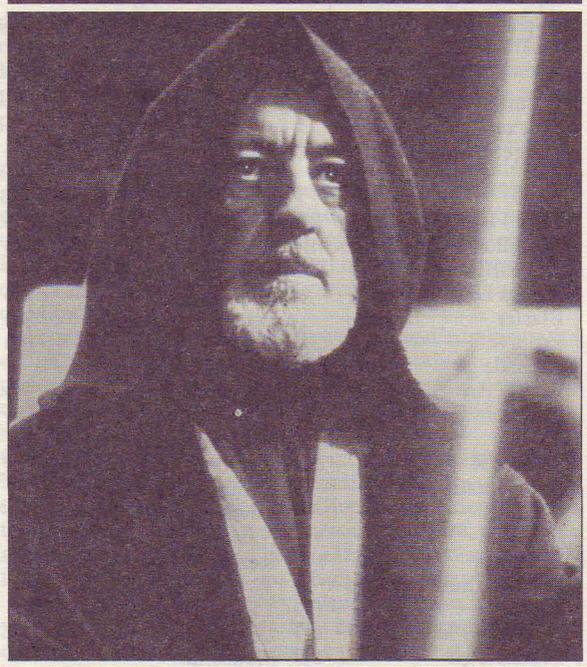
Les événements qui se déroulèrent ensuite sont désormais bien connus de tous ceux qui se sont attachés à l'étude de la

Rébellion: la rencontre de Luke Skywalker et d'Obi-Wan Kenobi, la fuite de Tatooine à bord du *Faucon Millenium*, le sauvetage de la Princesse Leia qui était emprisonnée sur l'Etoile de la Mort et la destruction de cette terrible machine de guerre au cours de la Bataille de Yavin. On ne peut s'empêcher d'être stupéfait en constatant combien le succès de la Rébellion a dépendu de ces deux Droids indépendants et aventureux. On peut également se demander de quoi ils seront encore capables dans l'avenir.

ZED-SISPEO

Taille: 1,67 m
Sexe: -
Age: inconnu

DEXTERITE _____ 2D	PERCEPTION _____ 3D+1
Armes Blanches _____ -	Commandement _____ -
Armes Lourdes _____ -	Dissimulation _____ -
Blaster _____ -	Discrétion _____ 3D+1
Esquive _____ 4D	Escroquerie _____ 5D
Grenade _____ -	Jeu _____ -
Parade Arme Blanche _____ -	Marchandage _____ 6D
Parade Mains Nues _____ -	Recherche _____ -
SAVOIR _____ 5D+2	VIGUEUR _____ 2D
Bureaucratie _____ 8D	Combat Mains Nues _____ -
Cultures _____ 8D	Escalade-Saut _____ -
Illégalité _____ -	Levage _____ -
Langages _____ 12D	Natation _____ -
Races Extra-Terrestres 7D	Résistance _____ -
Survie _____ 5D+2	TECHNIQUE _____ 3D
Systèmes Planétaires 6D	Démolition _____ -
Technologie _____ 5D+2	Médecine _____ 3D
MECANIQUE _____ 3D	Prog.-Rep. Droid _____ -
Astrogation _____ -	Prog.-Rep. Ordinateur _____ -
Canons de Vaisseau _____ -	Rep. Répulseurs _____ -
Ecrans de Vaisseau _____ -	Rep. Vaisseau _____ -
Equitation _____ -	Sécurité _____ -
Pilotage de Vaisseau 3D	
Répulseurs _____ 4D	

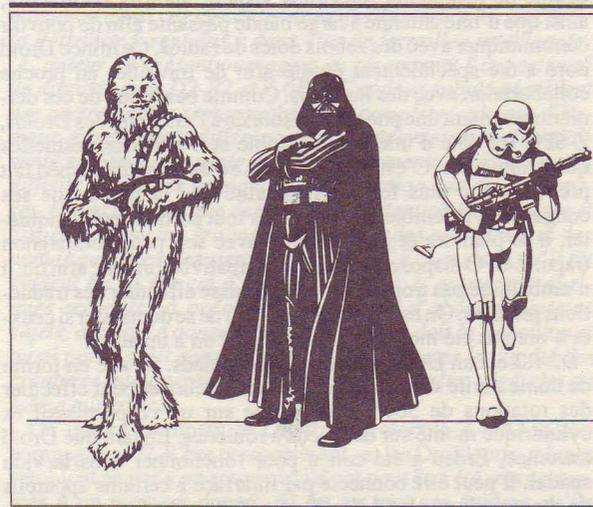


En plus des informations fournies par Organa, l'auteur a également eu plusieurs conversations approfondies avec Luke Skywalker, le dernier disciple qu'eut Kenobi.

Au cours de sa longue existence, Obi-Wan Kenobi fut successivement un protecteur de la Vieille République, un général de la Guerre des Clones (également appelée la «Guerre Noire», NdT), un fugitif opposé à l'Ordre Nouveau mis en place par l'Empereur et le mentor de l'apprenti Jedi Luke Skywalker. Mais de toute sa vie pètrie de bravoure et d'héroïsme, son dernier acte fut certainement le plus grand: il fit en effet don de sa vie pour soutenir le combat mené par l'Alliance Rebelle contre Dark Vador et l'Etoile de la Mort.

Obi-Wan Kenobi

Note de l'auteur: à l'instar de l'article consacré à Dark Vador, la majorité des informations concernant Obi-Wan Kenobi ont été glanées au cours d'entrevues avec Bail Organa, qui fut l'ami de Kenobi et son compagnon d'arme au temps de la Guerre des Clones. Bien qu'à l'époque nul ne savait encore l'importance qu'il allait revêtir pour la Rébellion, Organa demanda à l'auteur de l'aider à retrouver la trace de Kenobi à l'époque où Alderande se révolta ouvertement contre l'Empire. Afin de faciliter les recherches qui devaient être effectuées sur d'anciens fichiers informatiques, Organa révéla autant de choses sur ce personnage que le lui permirent ces jours agités.



Dès son plus jeune âge, comme il était investi par la Force, Obi-Wan Kenobi entreprit le rigoureux entraînement spirituel et physique nécessaire pour devenir un Chevalier Jedi. On sait peu de chose sur son professeur, si ce n'est qu'il avait déjà formé des Jedi pendant près de mille ans. Il est certain en tout cas qu'il perçut quelque chose de très spécial dans le jeune Kenobi. Il vit en lui un Jedi qui pourrait devenir un maître à son tour. Conscient qu'il devrait un jour passer le flambeau de la connaissance, il instruisit donc Obi-Wan dans l'art d'enseigner afin que se perpétue la tradition de la Chevalerie Jedi. Il semblerait cependant que le maître d'Obi-Wan se soit trompé sur ce point, car il fut vite évident que Kenobi n'était pas prêt à assumer d'aussi lourdes responsabilités.

La galaxie connut ensuite des jours sombres qui perturbèrent la vie paisible de la Vieille République. Les planètes furent ébranlées par la Guerre des Clones et Obi-Wan décida de mettre son sabre-laser au service de la défense du gouvernement galactique. Il combattit aux côtés de héros tels que Bail Organa d'Alderande et son grand ami Anakin Skywalker. Il s'éleva jusqu'au rang de général et conduisit la République à la victoire.

Devenu un héros de la galaxie, Obi-Wan, victime peut être de l'ivresse de la victoire, décida de mettre à l'épreuve ses talents de Jedi en prenant un disciple. C'est ainsi grâce à lui, qu'un de ses amis, un jeune guerrier prometteur du nom de Dark Vador, découvrit les arcanes de la Force. Mais Obi-Wan n'était pas encore un maître accompli et son élève succomba aux attraits du Côté Obscur. Comble de honte: le disciple déchu aida un sénateur ambitieux et corrompu appelé Palpatine, à renverser la République que Kenobi avait juré de défendre.

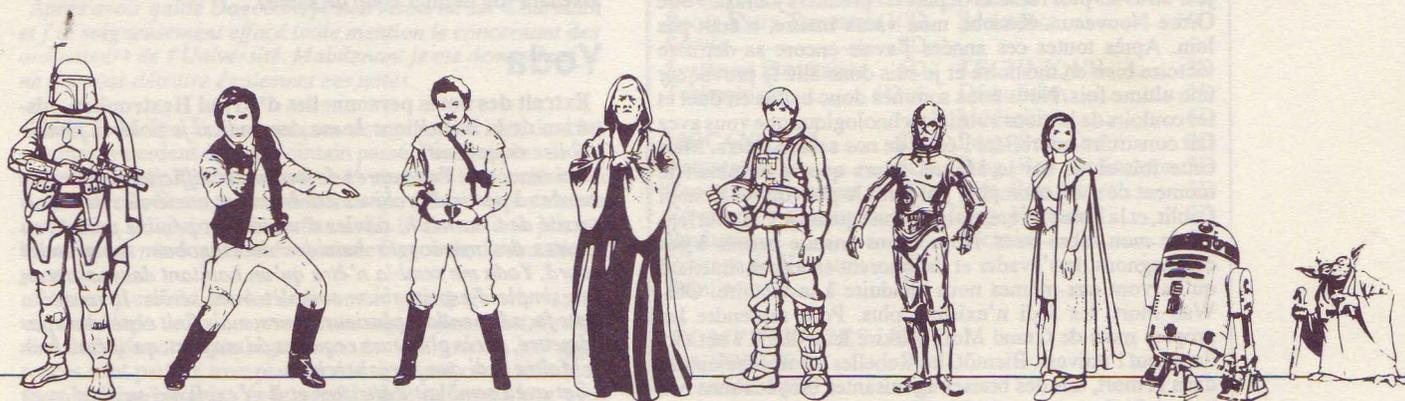
OBI-WAN KENOBI

Taille: 1,75m
Sexe: masculin
Age: + de 60 ans

DEXTERITE _____ 3D	PERCEPTION _____ 3D+1
Armes Blanches _____ 6D	Commandement _____ 9D+1
Armes Lourdes _____ 3D	Dissimulation- _____
Blaster _____ 5D	Discrétion _____ 7D
Esquive _____ 6D	Escroquerie _____ 6D
Grenade _____ 3D	Jeu _____ 5D+2
Parade Arme Blanche- 9D	Marchandage _____ 7D
Parade Mains Nues _____ 6D	Recherche _____ 6D+1
Sabre-Laser _____ 11D	
	VIGUEUR _____ 3D
SAVOIR _____ 3D+2	Combat Mains Nues _____ 5D
Bureaucratie _____ 6D	Escalade-Saut _____ 6D
Cultures _____ 6D	Levage _____ 3D
Illégalité _____ 5D+2	Natation _____ 3D
Langages _____ 6D	Résistance _____ 6D
Races Extra-Terrestres 8D	
Survie _____ 8D	TECHNIQUE _____ 3D
Systèmes Planétaires- 6D	Démolition _____ 3D
Technologie _____ 6D+1	Médecine _____ 5D
	Prog.-Rep. Droïd _____ 5D
MECANIQUE _____ 2D	Prog.-Rep. Ordinateur - 3D
Astrogation _____ 5D+2	Rep. Répulseurs _____ 3D
Canons de Vaisseau _____ 6D	Rep. Vaisseau _____ 3D
Ecrans de Vaisseau _____ 6D	Sécurité _____ 6D
Equitation _____ 4D	
Pilotage de Vaisseau - 6D	
Répulseurs _____ 4D	

COMPETENCES DE LA FORCE

Contrôle: 12D
Sens: 12D
Altération: 8D



Après s'être lui-même institué Empereur, Palpatine estima que les Chevaliers Jedi représentaient une grande menace pour son Ordre Nouveau. Il ordonna donc qu'ils soient tous anéantis, et l'instrument de leur trahison et de leur massacre ne fut autre que Dark Vador, l'ancien élève de Kenobi. Furieux de constater que son ancien disciple et ami était devenu le bourreau de son ordre, Obi-Wan rencontra Dark dans un duel à mort. Chaque adversaire était armé d'un sabre-laser... celui de Kenobi resplendissait d'une luminosité claire, tandis que celui de Vador émettait une lueur sombre et glacée. Quand l'affrontement pris fin, Kenobi laissa Vador pour mort. Ensuite il s'éclipsa, disparaissant ainsi des mémoires en même temps que sa Vieille République bien aimée.

Conscient qu'il ne serait d'aucune utilité de mourir en se rebellant stupidement, Kenobi se retira dans les Territoires de la Bordure Extérieure pour y attendre le moment où l'étincelle Jedi pourrait à nouveau se transformer en une flamme purificatrice de la galaxie. Son cœur souffrit de voir les Jedi pourchassés et tués, les uns après les autres, par les forces de l'Empire. Il se sentait responsable de chaque mort, car Dark Vador avait survécu à leur confrontation et il employait maintenant ses pouvoirs pour débusquer et détruire ses anciens camarades. Obi-Wan tenta bien de s'endurcir du mieux qu'il put face au massacre. Mais quoi qu'il fit, les cris d'agonie répercutés par la Force continuaient à lui parvenir.

Kenobi prit le nom de Ben et vécut comme un ermite au sein de la Mer de Dunes Occidentale de la planète désertique de Tatooine. Les fermiers des environs le respectaient et éprouvaient une certaine crainte à son égard, car ils le prenaient pour

une espèce de sorcier un peu fou. Rares furent ceux qui dérangèrent sa solitude à l'époque. Il observa de loin la vie du jeune Luke Skywalker, car le fils de son ami représentait pour lui un espoir d'avenir. Le jeune garçon était investi par la Force, comme cela avait été le cas pour toute sa famille. Mais son oncle Owen Lars refusa toujours que le «Vieux Ben» s'approche de lui; il ne voulait pas que Kenobi instille ses «divagations» dans la tête de son neveu. Le goût de l'aventure avait causé la perte du père de Luke, mais il ne causerait pas celle de Luke lui-même.

Les années passèrent et, au bout d'un certain moment, Kenobi parvint presque à oublier ce qu'avait été son destin en se contentant des plaisirs simples qu'il retirait en communiant avec la Force. Mais l'Empire n'en avait pas pour autant cessé d'exister. L'appel du devoir se manifesta sous la forme d'un petit Droid astromec porteur d'un message de la Princesse Leia Organa, la fille adoptive de Bail Organa, le vieil ami d'Obi-Wan. Elle lui demandait de reprendre ses fonctions de général et de servir la Rébellion naissante, comme il avait jadis servi la Vieille République.

Obi-Wan avait bien vieilli depuis le jour où il avait décidé de se retirer. Il était prêt à faire tout ce qui était encore en son pouvoir, mais il réalisa que le plus grand service qu'il pourrait rendre à l'Alliance Rebelle serait sans doute de lui procurer une nouvelle génération de Chevaliers Jedi. Luke Skywalker devait être le premier de ces Chevaliers. Muni du sabre-laser de son père, il pourrait mener avec Obi-Wan une «fichue croisade idéaliste» pour sauver la galaxie. Peut-être pourrait-il former Luke mieux qu'il n'avait formé jadis Vador?

Mais Obi-Wan devait à nouveau rencontrer son ancien disciple, avant même d'avoir pu terminer la formation de Luke. Vador et Kenobi se mesurèrent une deuxième fois, mais le Sombre Seigneur avait gagné en force depuis leur précédent duel. C'est ainsi que Kenobi donna sa vie à bord de l'Etoile de la Mort Impériale, afin que Luke, la princesse, le contrebandier Yan Solo et les Droïds puissent s'enfuir et rejoindre la Rébellion en emmenant avec eux les plans qui permettraient de détruire l'énorme station spatiale.

Avant que le sabre-laser de Vador ne le pourfende, Obi-Wan enseigna une dernière chose à son ancien élève. «Tu ne peux pas gagner, Dark,» lui expliqua-t-il en souriant tristement. «Si tu me terrasses, je deviendrai bien plus puissant que tu ne pourrais l'imaginer.» Mais Vador n'en eut cure. Il abattit sa lame à nouveau... et un grand esprit cessa d'illuminer la galaxie.

Que représente la mort pour un maître de la Force? En tout cas, quelque royaume qu'il y ait au delà de cette ultime frontière, il semblerait que les Jedi puissent en revenir quand le besoin s'en fait sentir. Ainsi, Luke Skywalker prétend que Ben (Obi-Wan) lui est apparu en plusieurs occasions pour lui donner des conseils, des encouragements et du réconfort. Peut-être bien que Vador a en fait perdu plus qu'il n'a gagné en assenant son dernier coup de sabre?...

Yoda

Extrait des notes personnelles d'Arhul Hextrophon, historien de la Rébellion: Je me demande si je pourrai jamais oublier ce qui suit.

J'ai rencontré Yoda après de longues et difficiles recherches menées à partir d'archives extrêmement anciennes de l'Université de Charmath, suivies d'un long et pénible périple au travers des marécages humides de Dagobah. Au premier abord, Yoda me sembla n'être qu'un habitant des marais un peu simple d'esprit, sinon complètement sénile. Il conserva cette façade pendant plusieurs jours, mais finit cependant par admettre, après plusieurs requêtes de ma part, qu'il était bien le Maître Jedi que je recherchais.

Cet aveu semblait l'attrister et il m'expliqua qu'il m'avait joué la comédie parce qu'il était impératif pour l'avenir de la galaxie qu'il reste caché. Il reconnut avoir été surpris que je sois parvenu à le trouver, persuadé qu'il était que tous les

L

eur fluide s'est tari dans toute la galaxie

Holo-appel impérial 12453456.7G
Destinataire: Sa Majesté l'Empereur Palpatine
Expéditeur: le Seigneur Dark Vador
Sujet: top-secret (rien que pour vos yeux)

Mon maître,

L'Etoile de la Mort est actuellement sur les traces d'un petit groupe de Rebelles, dont nous pensons qu'ils ont l'intention de se rendre dans une base importante de l'Alliance. Tandis que l'heure de notre victoire sur la Rébellion approche à grands pas, il me faut cependant vous signaler un autre événement important. Celui qui nous avait échappé pendant tant d'années n'est plus. Je parle bien sûr d'Obi-Wan Kenobi, le dernier et le plus grand des Chevaliers Jedi.

Un vaisseau de transport léger correspondant au signalment de l'appareil que nous avions perdu au large de Tatooine, a été capturé dans les parages d'Alderande et mis en lieu sûr à bord de l'Etoile de la Mort. Il était apparemment vide, mais j'avais perçu une perturbation de la Force comme je n'en avais plus ressenti depuis les premiers jours de votre Ordre Nouveau... Kenobi, mon vieux maître, n'était pas loin. Après toutes ces années j'avais encore sa dernière victoire bien en mémoire et je suis donc allé le provoquer une ultime fois. Nous nous sommes donc battus en duel et les couloirs de la monstruosité technologique que vous avez fait construire ont reflété l'éclat de nos sabres-lasers. Mais cette fois-ci, je fus le Maître. Alors que se dessinait le moment de mon triomphe, j'ai senti le pouvoir de Kenobi faiblir, et la Force l'a enfin abandonné quand je l'ai pourfendu de mon sabre-laser. Nous avons ensuite permis à ses compagnons de s'évader et ils ignorent encore maintenant qu'ils vont eux-mêmes nous conduire à la victoire. Obi-Wan mort, les Jedi n'existent plus. Pour reprendre les propres mots de Grand Moff Tarkin: leur fluide s'est tari dans tout l'univers. Bientôt, les Rebelles iront les rejoindre dans la mort, tels des braises agonisantes broyées sous nos bottes. Seuls resteront le Côté Obscur et votre Ordre Nouveau, Mon Maître. Je suis à vos ordres.



documents le concernant avaient été détruits. Il me présenta ses excuses et m'annonça que puisque je savais qu'il était encore vivant, il lui faudrait effacer de ma mémoire tous les souvenirs que j'avais de lui. Tandis qu'il disait cela, il sembla soudain devenir plus grand et plus puissant.

Je suis certain qu'il pouvait faire ce qu'il m'avait dit. Mais je ne peux pas imaginer que l'on puisse infliger quelque chose de pire à un historien, que de lui faire perdre la mémoire. Terrorisé, je protestais vivement et je lui promis de ne jamais révéler ce que je savais sur son compte. Ma peur ne fit que grandir quand il s'approcha de moi et je me suis bientôt retrouvé littéralement prostré d'angoisse. J'ai alors fermé mes yeux dans l'attente... de je ne savais quoi.

Le temps passa. Comme rien ne se produisait, je me suis risqué à ouvrir un oeil et à regarder autour de moi. Yoda se tenait là, debout devant moi, il paraissait petit, frêle, triste, infiniment fatigué et seul. Il me dit alors: «A quoi bon la galaxie sauver, si tant de mal et de peine on doit infliger? La voie du Jedi, cela n'est pas. Non. Du mal je ne te ferai point. Confiance je te ferai, je croirai en toi... et en la Force. Telle est la voie du Jedi.» Il poussa un soupir, puis me sourit. «Que tu parles à nouveau il serait bon.»

Je n'ai jamais parlé à personne de ce que nous nous sommes dit ce jour-là et au cours des jours qui suivirent. Il me déclara que je pourrais tout révéler une fois que les grands événements auraient eu lieu... si j'étais alors encore en vie. Je me demande ce qu'il entendait par là?

Après avoir quitté Dagobah, je suis retourné sur Charmah et j'ai soigneusement effacé toute mention le concernant des ordinateurs de l'Université. Maintenant je me demande si je ne dois pas détruire également ces notes.

Yoda, le Maître Jedi, est un personnage mystérieux dont les origines se perdent dans un lointain passé. Pendant plus de 800 ans, ce petit être verdâtre et ratatiné a enseigné à de jeunes Jedi à maîtriser la Force, cette puissance qui lie toutes les choses entre elles. Depuis la chute des Jedi, il vit sur une planète brumeuse et marécageuse du système Dagobah, dissimulé aux yeux de tous.

Beaucoup croient que les Jedi sont de grands guerriers, mais comme Yoda le fait souvent remarquer dans son étrange dialecte: «personne par la guerre ne devient grand». Les apparences sont parfois trompeuses. Ainsi, quand on le rencontre pour la première fois, Yoda paraît n'être qu'un curieux petit bouffon souriant originaire d'une étoile inconnue. Sa petite taille, sa peau verte, ses oreilles pointues et ses longs poils blancs ne font que renforcer cette fausse impression. Mais

Yoda possède en fait un vaste pouvoir et sa force intérieure est plus résistante que l'acier, car la Force coule dans ses veines. Avec lui, il ne faut jamais essayer - il faut agir - et pour lui rien n'est impossible, parce que la Force est son alliée.

La petite maison de boue qu'il habite sur sa planète marécageuse est d'une grande austérité. Mais, à l'instar de Ben Kenobi sur Tatooine, Yoda n'a que faire de gadgets technologiques et de machines puissantes. Il ne fait qu'un avec son monde et avec la galaxie à laquelle il est lié au travers de la Force. Il n'a pas besoin de domestiquer la nature qui l'entoure, car il tire son pouvoir de son énergie primitive.

Le dernier disciple que forma Yoda était Obi-Wan Kenobi, un jeune guerrier prometteur qui conduisit les Jedi à la victoire au cours de la Guerre des Clones. Au temps où les Jedi étaient encore nombreux, quand la Force était encore honorée et respectée dans toute la République, Yoda avait supervisé l'entraînement des protecteurs de la galaxie. Avec l'avènement de l'Ordre Nouveau, cependant, le fluide des Jedi s'est progressivement tari dans tout l'univers.

Alors que son pouvoir ne cessait de croître, l'Empereur attira du Côté Obscur un jeune chevalier nommé Dark Vador, le dérobant ainsi à son premier mentor, Obi-Wan. Vador employa ses pouvoirs - nés de la colère, de la peur et de l'agression - afin de pourchasser et d'exterminer tous les Jedi qui s'opposaient à l'Empire. Mais la Force était puissante en Yoda et il put, comme Obi-Wan, faire appel à elle pour se cacher de Vador; il est resté dans sa retraite et a ainsi pu échapper au courroux de l'Empereur. Désormais, il se contente d'observer les événements en attendant la venue d'un nouvel espoir pour la galaxie.

YODA

Taille: 0,65m
Sexe: masculin
Age: + de 800 ans

DEXTERITE _____	2D+1	PERCEPTION _____	4D+1
Armes Blanches	5D	Commandement	9D+1
Armes Lourdes	3D	Dissimulation	
Blaste	2D+1	Discrétion	8D
Esquive	7D	Escroquerie	7D
Grenade	2D+1	Jeu	5D+1
Parade Arme Blanche	7D	Marchandage	7D
Parade Mains Nues	2D+1	Recherche	6D+1

SAVOIR _____	4D+1	VIGUEUR _____	3D
Bureaucratie	5D+1	Combat Mains Nues	3D
Cultures	7D	Escalade-Saut	3D
Illégalité	4D+1	Levage	3D
Langages	8D	Natation	3D
Races Extra-Terrestres	10D	Résistance	6D
Survie	8D		

SYSTEMES PLANÉTAIRES _____	6D	TECHNIQUE _____	2D
Technologie	4D+1	Démolition	2D
		Médecine	6D
MECANIQUE _____	2D	Prog.-Rep. Droïd	2D
Astrogation	3D	Prog.-Rep. Ordinateur	2D
Canons de Vaisseau	2D	Rep. Répulseurs	2D
Ecrans de Vaisseau	2D	Rep. Vaisseau	2D
Equitation	4D	Sécurité	2D
Pilotage de Vaisseau	2D		
Répulseurs	2D		

COMPETENCES DE LA FORCE

Contrôle: 14D
Sens: 13D
Altération: 10D

Yoda est entièrement voué à la Force et à ses enseignements. Selon les disciples Jedi, la Force est une espèce de champ d'énergie créé par tous les êtres vivants. Elle entoure, soutient et lie la galaxie en un tout unique. La Force alimente la vie; quand on l'emploie dans un but égoïste, elle amoindrit la vie et vous diminue vous-même. Comme l'explique Yoda: pour être réceptif à la Force, il faut désapprendre tous les faux semblants et voir le monde sous un angle totalement différent. Yoda enseigne les disciplines de la Force et entraîne les Jedi à équilibrer leur esprit et leur corps par la méditation et la culture physique. Il leur apprend à utiliser la Force de telle sorte que leur adresse et leurs performances soient multipliées par mille.

Si l'Empereur a eu vent un jour de l'existence de Yoda, il l'a oubliée depuis, à moins qu'il ne croie que l'ancien maître soit mort. Après tout, de longues décennies se sont écoulées depuis que Yoda a formé son dernier Jedi. Dark Vador en sait encore moins sur son compte, car le Sombre Seigneur fut initié par Obi-Wan sans le concours de son vieux maître.

Bien que Yoda paraisse n'avoir rien fait alors que la République succombait à l'Ordre Nouveau, en réalité il n'est pas resté inoccupé. Observant la galaxie depuis sa retraite nimbée de brumes, il a donné des conseils à Obi-Wan et étudié Dark Vador, en attendant la venue de celui qu'il appelle: «le dernier et le meilleur des disciples». Il ne s'est jamais expliqué au sujet de ce dernier disciple, il a seulement précisé: «Sur lui tout repose. Personne d'autre. Quand il viendra, harmonie et équilibre le restaurera. Quand il viendra... oui... me reposer alors je pourrai.»

Boba Fett

(Une fuite d'origine inconnue a permis à la Rébellion de mettre la main sur le Communiqué Impérial n°3674.11G émanant du Major Herrit des Renseignements Impériaux et destiné au Seigneur Dark Vador, présenté ci-dessous. La Rébellion a tenu à le rendre public afin de montrer les pratiques illégales auxquelles se livre l'Empire. Cette diffusion avait pour but de gagner de nouveaux appuis pour l'Alliance, tout en discréditant Vador et l'Ordre Nouveau; elle eut en fait pour effet d'alarmer les rangs de la Rébellion et de révéler un nouveau danger qui menaçait ceux qui désiraient la rejoindre. En fin de compte, ces informations s'avèrent plus nocives pour le moral des Rebelles, qu'elles ne facilitèrent le recrutement de nouveaux membres.)

Seigneur Vador,

sur ordre de l'Empereur, mon équipe a réuni des informations relatives aux aptitudes et aux agissements d'un certain nombre de chasseurs de primes qui opèrent au sein de l'Empire. J'en ai personnellement sélectionné cinq qui me semblent mieux convenir à vos exigences particulières. Il s'agit de Bossk, Zuckuss, Dengar, IG-88 et Boba Fett. Si quelqu'un a une chance de retrouver les Rebelles que vous cherchez, c'est bien eux. Vous trouverez ci-joint un dossier condensé sur chacun de ces individus hors du commun. J'aimerais cependant vous entretenir plus particulièrement de l'un de ces hommes, car il me paraît le plus compétent - et le plus dangereux - de tous: Boba Fett.

Q uelques enseignements de Yoda, le Maître Jedi

A propos de la Force:

«Concentres-toi. Sens la Force affluer. Ni hors de toi, ni en toi, mais en toute chose. A travers la Force, d'autres choses tu verras, d'autres lieux. L'avenir... le passé... de vieux amis disparus. Toujours en mouvement est l'avenir.»

«La taille importe peu. Regarde-moi. Est-ce par ma taille que tu peux me juger? Eh bien, tu ne le dois pas. Car mon alliée est la Force, et c'est de mes alliés la plus puissante. La vie l'a créée, l'a faite grandir. Son énergie nous entoure et nous relie. Nous sommes des êtres illuminés, pas une simple matière brute. Tu dois sentir la Force autour de toi. Ici, entre toi... moi... l'arbre... la roche... partout!»

A propos des Chevaliers Jedi:

«Un Jedi doit avoir l'engagement le plus profond, l'esprit le plus sérieux. L'aventure? Ha! L'excitation? Ha! Ces choses, un Jedi ne les désire point.»

«L'énergie d'un Jedi émane de la Force.»

«Un Jedi utilise la Force pour la connaissance et la défense, jamais pour l'attaque.»

«Pour un Jedi, il n'y a aucune émotion; il y a la paix. Il n'y a pas d'ignorance; il y a la connaissance. Il n'y a pas de passion; il y a la sérénité. Il n'y a pas de mort; il y a la Force.»

A propos de la guerre:

«De grands guerriers? Personne, par la guerre, ne devient grand.»

A propos du Côté Obscur:

«Méfies-toi du Côté Obscur. La colère, la peur, l'agression forment le Côté Obscur de la Force. Elles se répandent facilement, promptes à te rejoindre dans le combat. Si une seule fois tu t'engages du Côté Obscur, à jamais il dominera ton destin et il te consumera.»

«Le Côté Obscur n'est pas le plus fort. Non. Plus rapide, plus facile, plus séduisant. Tu sauras reconnaître le bon côté du mauvais, quand tu seras calme, en paix. Passif.»

«Si tu interromps maintenant ton entraînement, si tu choisis la voie la plus rapide et la plus facile, un agent du mal tu deviendras.»

«Ne t'abandonnes pas à la haine. Elle mène au Côté Obscur.»

A propos de la formation:

«Pas différent. Juste différent dans ton esprit.»

«Beaucoup de choses auxquelles nous nous raccrochons, de notre point de vue dépend grandement.»

«Il n'y a pas de pourquoi. Vide ton esprit de ces questions, ensuite tu comprendras.»

A propos de l'utilisation de la Force:

«N'essayez pas. Fais-le ou ne le fais pas, mais il n'y a pas d'essai.»

A propos de la conviction:

«Tu n'arrives pas à croire. Voilà pourquoi tu échoues.»

Le chasseur de prime connu sous le nom de Boba Fett se démarque nettement de la faune bigarrée de vermines de l'espace et de machines à tuer qui vendent généralement leurs services au plus offrant. Fett est respecté par ses collègues pour ses multiples talents et l'obstination dont il fait preuve quand il se lance aux trousses de ses victimes. Il est également redouté dans tout l'Empire, aussi bien par les civils, que par les forces de l'ordre. Il porte un scaphandre spatial blindé, similaire à ceux qu'affectionnaient des guerriers du système Mandalore qui furent défaits par les Chevaliers Jedi lors de la Guerre des Clones. On ignore s'il a fait réellement partie de leur clan, ou s'il se contente seulement d'employer leur équipement. Quoi qu'il en soit, revêtu de cette armure, Fett est sans doute l'homme le plus dangereux de la galaxie... exception faite de vous-même et de l'Empereur, bien sûr.

Fett est un chasseur de prime dont les services sont prisés par de nombreux hommes d'affaires dans toute la galaxie. Ses honoraires sont exorbitants, mais il n'a jamais raté une mission jusqu'à présent. Il semble faire partie de la cour de Jabba le Hutt, le caïd de la pègre de Tatooine, qui fait souvent appel à ses talents pour retrouver des employés en fuite. Boba Fett fait en outre régulièrement son apparition dans les postes de police, traînant derrière lui un criminel recherché (ou tout au moins sa dépouille mortelle). Fett a également travaillé par le passé comme mercenaire, comme garde du corps et - selon certaines rumeurs - comme assassin, quand la rémunération lui convenait.

L'armure de Boba Fett est tout simplement étonnante. Même si elle est vieille et dépassée, elle mériterait que les techniciens impériaux s'intéressent à elle: certains de ses équipements pourraient en effet être intégrés aux combinaisons de combat des troupes de choc et l'Ordre Nouveau disposerait ainsi de guerriers encore plus redoutables. Le casque de Fett paraît être doté d'une visière à macro-jumelles, de lunettes infra-rouges et de tout un éventail de senseurs miniaturisés, ainsi que d'un micro-ordinateur grâce auquel ces derniers forment un appareillage de détection perfectionné.

L'armure elle-même est au moins aussi protectrice que celles qui équipent les troupes de choc, elle est en outre truffée d'armes intégrées et de gadgets dissimulés. Nous n'avons pu identifier que quelques uns d'entre-eux - Fett ne les utilise qu'en combat et il laisse rarement des témoins derrière lui - voici lesquels: lasers de poignets capables de pénétrer le blindage d'une armure de combat, fléchettes-fusées pouvant être enduites de poison ou de drogue paralysante, grappin turbo-propulsé monté sur une corde en flexacier, lance-flamme miniature et lance-grenade à concussion. Il porte également un propulseur dorsal qui lui permet de voler sur de courtes distances et dispose d'innombrables poches, sacs et compartiments contenant des outils, des petites armes et d'autres objets sur la fonction desquels nous ne pouvons qu'émettre des suppositions. Plusieurs scalps de Wookiees sont suspendus à son épaule, preuves supplémentaires de ses capacités meurtrières.

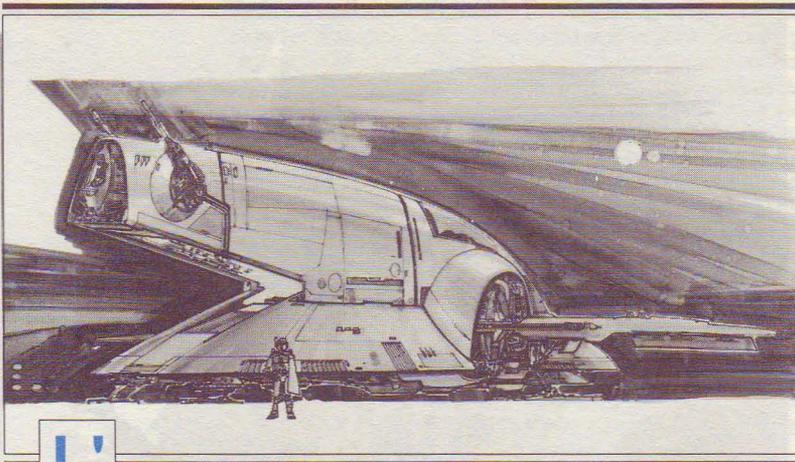
C'est un véritable arsenal ambulante... et il sait se servir de chacune de ses armes. Il apprécie également les armes de poing et possède d'ailleurs un fusil-blaster BlasTech EE-3 à canon scié, équipé d'une lunette.



BOBA FETT

Taille: 1,80 m
Sexe: masculin
Age: inconnu

DEXTERITE ——— 4D	PERCEPTION ——— 3D
Armes Blanches ——— 6D	Commandement ——— 4D+1
Armes Intégrées	Dissimulation ——— 6D+2
à Son Armure ——— 6D	Discrétion ——— 6D+2
Armes Lourdes ——— 7D	Escroquerie ——— 6D
Blaster ——— 9D	Jeu ——— 6D
Esquive ——— 6D+1	Marchandage ——— 7D
Grenade ——— 7D	Recherche ——— 8D+2
Parade Arme Blanche — 6D	VIGUEUR ——— 3D+2
Parade Mains Nues — 5D+1	Combat Mains Nues — 6D
SAVOIR ——— 2D+2	Escalade-Saut ——— 4D
Bureaucratie ——— 5D+2	Levage ——— 5D
Cultures ——— 5D	Natation ——— 5D
Illégalité ——— 8D	Résistance ——— 7D
Langages ——— 5D+1	TECHNIQUE ——— 2D
Races Extra-Terrestres- 5D	Démolition ——— 6D
Survie ——— 6D	Médecine ——— 2D
Systèmes Planétaires — 6D	Prog.-Rep. Droïd ——— 4D
Technologie ——— 6D+1	Prog.-Rep. Ordinateur — 4D
MECANIQUE ——— 2D+2	Rep. Armure ——— 6D
Astrogation ——— 6D+1	Rep. Répulseurs ——— 2D
Canons de Vaisseau — 8D	Rep. Vaisseau ——— 6D
Ecrans de Vaisseau — 6D	Sécurité ——— 8D
Equitation ——— 2D+2	
Moto-Jet ——— 6D	
Pilotage de Vaisseau — 7D	
Répulseurs ——— 5D	



Esclave I, le vaisseau spatial de Boba Fett.

Boba Fett parcourt la galaxie à bord de l'Esclave I, un petit vaisseau spatial triplace. A l'instar de son propriétaire, ce remarquable appareil de forme elliptique est bourré de gadgets meurtriers. C'est avant tout un moteur, construit pour allier à la fois vitesse et discrétion, fixé à un petit poste de pilotage. Deux canons-blasters sont apparents sous le nez du vaisseau, mais nos agents sont persuadés que d'autres armes, ainsi qu'un équipement sensoriel ultra sensible, sont dissimulés dans des compartiments secrets aménagés un peu partout dans la coque extérieure. Des criminels capturés par Fett ont rapporté que la soute de l'Esclave I sert de prison et qu'elle contient des cages de force et des armatures qui renforcent la coque.

Fett semble dénué de toute humanité. Il ne manifeste jamais ni peur, ni colère, ni amour, ni haine, ni remords, ni pitié, ni joie, ni tristesse, ni aucune autre émotion. Il est prudent, organisé et se comporte de façon totalement professionnelle. En fait, certains de mes hommes pensent même qu'il pourrait être un Droid, bien que personne n'ait à notre connaissance le talent nécessaire à la fabrication d'une telle machine... Fett mange des Droids assassins à son petit déjeuner.

En conclusion, Boba Fett est un chasseur et un tueur sans pitié. Engagez-le coûte que coûte: il mérite totalement ses honoraires exorbitants. Alors que d'autres chasseurs de prime pourront peut-être découvrir des indices intéressants, Fett, lui, traquera votre Rebelle, le capturera et le tuera si vous lui en donnez l'ordre.

Je reste votre fidèle serviteur.

Major Herrit, Renseignements Impériaux.

Dark Vador

Note de l'auteur: les informations suivantes ont été recueillies au cours de conversations avec Luke Skywalker, ancien disciple d'Obi-Wan Kenobi, et avec Bail Organa, le contemporain de Vador et son compagnon d'arme au cours de la Guerre des Clones. Ces entrevues eurent lieu quelques semaines avant qu'Organa ne trouve la mort dans le cataclysme d'Alderande.

Bien que l'auteur n'ait qu'une expérience limitée en ce qui concerne l'énergie mystique que ces hommes appellent «la Force», il doit bien admettre qu'il est impossible d'expliquer les incroyables succès remportés par Vador en si peu de temps, si l'on n'accepte pas l'existence d'un phénomène réel et d'une grande puissance. (Sans compter que Skywalker et Organa, deux des hommes les plus intelligents et les plus terre-à-terre qui soient, croient à la Force de façon explicite.)

C'est pourquoi le présent texte est fondé sur le principe que Dark Vador est en fait un seigneur du Côté Obscur de la Force... une puissance mystique qui régit la galaxie toute

entière. Si, en dépit des évidences, le lecteur préfère persister à croire que la Force est une fumisterie et que les Jedi sont des maîtres de l'illusion, l'auteur ne peut que lui suggérer de faire un duel amical au sabre-laser avec Skywalker. C'est ce que j'ai fait.

Luke m'a vaincu... les yeux bandés.

Bien que l'on pense qu'il ait un jour oeuvré pour le bien de la galaxie, Dark Vador a manifestement succombé aux séductions du Côté Obscur de la Force. Avec ses deux mètres de haut et ses robes noires, Vador représente la quintessence de l'Ordre Nouveau de l'Empereur. Sinistre, foncièrement mauvais, obsédé par la puissance et consumé par la haine, il est l'incarnation même du Côté Obscur.

Jadis Chevalier Jedi, Vador est aujourd'hui le serviteur et l'émissaire de l'Empereur dont il exécute les plans de domination galactique. Il fut autrefois l'ami et l'élève d'Obi-Wan Kenobi, aux côtés duquel il combattit les ennemis de la Vieille République. Sous sa tutelle, Vador a appris à utiliser la Force afin d'accroître ses talents non négligeables de guerrier et de pilote.

Avec Kenobi, cependant, le pouvoir se faisait attendre. Vador découvrit alors une autre voie conduisant à la puissance - une voie qui pouvait procurer rapidement, et avec beaucoup moins d'efforts, d'immenses satisfactions - cette voie, c'était le Côté Obscur. Pour acquérir de la puissance, tout ce qu'il avait à faire c'était de se laisser aller à la colère, à la peur et à l'agression. Ambitieux et obstiné, Vador s'abandonna à son étroite sanglante.

DARK VADOR

Taille: 2,02 m

Sexe: masculin

Age: inconnu

DEXTERITE	3D	PERCEPTION	3D+1
Armes Blanches	7D	Commandement	10D
Armes Lourdes	4D	Dissimulation	
Blastrer	5D	Discrétion	4D+1
Esquive	6D	Escroquerie	4D
Grenade	3D	Jeu	4D+1
Parade Arme Blanche	9D	Marchandage	4D
Parade Mains Nues	6D+1	Recherche	8D
Sabre-Laser	11+2		
		VIGUEUR	3D
SAVOIR	3D+2	Combat Mains Nues	8D+2
Bureaucratie	9D+1	Escalade-Saut	7D
Cultures	7D	Levage	8D
Illégalité	7D	Natation	3D
Langages	6D+1	Résistance	8D
Races Extra-Terrestres	7D+1		
Survie	5D	TECHNIQUE	3D
Systèmes Planétaires	7D	Démolition	3D
Technologie	6D	Médecine	3D
		Prog.-Rep. Droid	3D
MECANIQUE	2D	Prog.-Rep. Ordinateur	3D
Astrogation	6D+1	Rep. Répulseurs	3D
Canons de Vaisseau	8D	Rep. Vaisseau	5D
Ecrans de Vaisseau	5D	Sécurité	6D
Equitation	3D		
Pilotage de Vaisseau	8D		
Répulseurs	4D	COMPETENCES DE LA FORCE	
		Contrôle: 11D	
		Sens: 12D	
		Altération: 10D+1	

Dark Vador a trahi et assassiné de nombreux Chevaliers Jedi, afin d'aider ainsi l'Empereur dans sa course au pouvoir absolu. Ulcéré par cette trahison, Obi-Wan affronta Vador au cours d'un duel épique au sabre-laser. Kenobi en sortit victorieux et persuadé que son élève et compagnon de jadis était mort. Mais la Force était puissante en Vador, plus puissante encore que Kenobi ne le pensait, et il parvint à survivre aux horribles blessures que lui avait infligé l'arme de son ancien maître.

Vador survécut, mais pas indemne. Son corps brisé ne tenait plus ensemble que grâce à sa volonté de fer et au flux du Côté Obscur. Dark fut forcé, pour vivre, de porter une armure spéciale et un masque respiratoire en permanence. Malgré ces handicaps, il continua à gagner en puissance: en fait, il trouva même le moyen de les transformer en avantages. A son masque respiratoire, il fit donner la forme d'un sinistre casque noir et, après avoir endossé une cape sombre par dessus son armure, il devint ainsi un être de cauchemar. Pour couronner le tout, il ajouta des modulateurs sonores à son masque, afin d'avoir une voix profonde et rocailleuse aux inflexions d'une infinie méchanceté. Vador émergea renforcé des cendres de sa défaite.

Avec l'aide de l'Empereur, Vador poursuivit sa propre formation de Jedi dévoyé et améliora son contrôle de la Force. En retour, Vador servit l'Empereur de son mieux, en pourchassant et en exterminant les derniers Chevaliers Jedi. Il reçut en récompense le titre de «Sombre Seigneur du Sith» et tous ceux qui osent lui adresser la parole l'appellent désormais «Seigneur Vador».

Au fur et à mesure que Vador devenait plus fort, l'Empereur lui confia de plus en plus de responsabilités. Quand il eut besoin d'un serviteur digne de confiance pour superviser la construction de la dernière arme meurtrière conçue par l'Empire, Palpatine ordonna à Vador d'aider le Gouverneur Moff Tarkin à mettre au point et à tester l'Etoile de la Mort.

Cette décision devait s'avérer lourde de conséquences pour la Rébellion, comme ce fut souvent le cas en ce qui concerne les agissements maléfiques de Vador. Il est en effet peu probable que Tarkin aurait osé détruire Alderande, s'il n'avait eu le soutien de Vador. En outre, au cours de l'évasion de la Princesse Leia des geôles de l'Etoile de la Mort, des remous dans la Force avertirent Vador de la présence de son ancien maître. C'est ainsi qu'Obi-Wan Kenobi trouva la mort... ce qui porta un coup terrible à la Rébellion.

Quoiqu'il en soit, ses pouvoirs considérables et sa maîtrise du Côté Obscur ne permirent pas à Vador d'empêcher un jeune pilote rebelle, investi lui-même par la Force, de détruire l'arme la plus gigantesque qu'ait jamais possédée l'Empire. C'est en effet le jeune Skywalker, avec le concours opportun de Solo - un gredin qui, pour reprendre ses propres paroles, «fait plus volontiers confiance à un blaster qu'à une quelconque religion à la noix» -, qui tira le projectile qui anéantit l'Etoile de la Mort.

Mais, comme chaque fois qu'il a eu à subir des revers, Vador est revenu encore plus puissant du désastre de Yavin. L'Empereur lui a d'ailleurs récemment confié la flotte impériale, qui cherche encore à l'heure actuelle à localiser la base secrète des Rebelles.

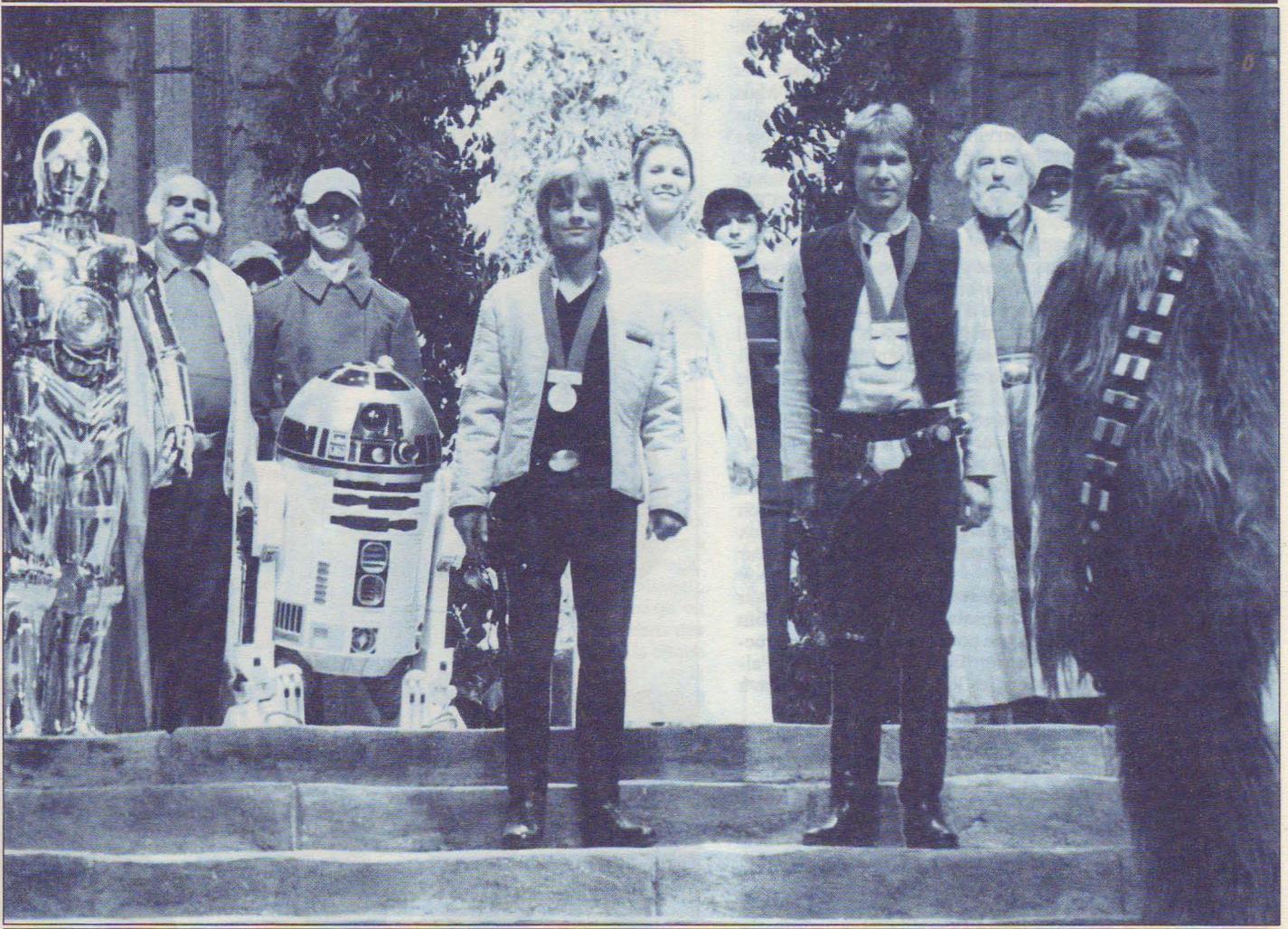
Le Seigneur Vador dirige sa flotte d'une poigne de fer. Quiconque se met en travers de sa route est condamné à supporter la conséquence ultime de ses actes: une mort douloureuse. Et Vador dispose de toutes sortes de moyens pour tuer. Comme tout Jedi, il est passé maître dans l'art du combat au sabre-laser et il manie cette arme étincelante avec une incroyable vivacité. Il est quasiment invulnérable aux tirs de blasters, qu'il peut dévier d'un simple geste de sa main gantée. Il peut étrangler ses adversaires sans même les toucher. Il peut aussi déplacer et lancer des objets par la pensée. Quand Vador affronte des individus investis par la Force, il peut sentir leur présence et les identifier grâce aux perturbations psychiques qu'ils provoquent. Il peut leur envoyer des messages télépathiques à de grandes distances et il peut même lire à la surface de leur esprit.



Le Seigneur Vador est un être de cauchemar. Son corps brisé ne tenait plus ensemble que grâce à sa volonté de fer et au flux du Côté Obscur.

Mais la Force n'est pas la seule arme dont dispose Vador. Il possède également une grande force physique qui résulte probablement de son entraînement, et il peut soulever un homme d'une seule main avant de lui retirer la vie d'une simple pression de ses doigts durs comme l'acier. Il est capable de prouesses acrobatiques presque inhumaines qui seraient impossibles même pour quelqu'un ne portant pas une lourde armure. C'est un pilote de chasseur stellaire accompli, ainsi qu'un excellent canonnière et navigateur.

Malgré ses pouvoirs et son influence, Vador s'agenouille toujours devant l'Empereur qu'il appelle «maître». On ne peut que frémir en pensant aux pouvoirs terrifiants dont doit disposer cet être énigmatique pour pouvoir asservir ainsi des individus tels que Vador!



Bibliographie

Les films

- La Guerre des Etoiles (Star Wars: A New Hope)*; écrit et mis en scène par George Lucas, 1977.
- L'Empire Contre-Attaque (Star Wars: The Empire Strikes Back)*; écrit par Lawrence Kasdan et Leigh Brackett d'après une histoire de George Lucas, mis en scène par Irvin Kershner, 1980.
- Le Retour du Jedi (Star Wars: Return of the Jedi)*; écrit par Lawrence Kasdan et George Lucas, mis en scène par Richard Marquand, 1983.

Les romans

- Star Wars*, George Lucas, Del Rey Books, 1976.
- Star Wars: The Empire Strikes Back*, Donald F. Glut, Del Rey Books, 1983.
- Star Wars: Return of the Jedi*, James Kahn, Del Rey Books, 1983.
- Han Solo at Stars' End*, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.
- Han Solo's Revenge*, Brian Daley, Del Rey Books, 1979.
- Han Solo and the Lost Legacy*, Brian Daley, Del Rey Books, 1980.

- Lando Calrissian and the Mindharp of Sharu*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.
- Lando Calrissian and the Flamewind of Oseon*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.
- Lando Calrissian and the Starcave of ThonBoka*, L. Neil Smith, Del Rey Books, 1983.

Les ouvrages de référence

- The Art of Star Wars*, compilation réalisée par Carol Titelman, Ballantine Books, 1979.
- The Art of The Empire Strikes Back*, compilation réalisée par Deborah Call, Ballantine Books, 1980.
- The Art of Return of the Jedi*, Ballantine Books, 1983.
- A Guide to the Star Wars Universe*, Raymond L. Velasco, Del Rey Books, 1984.
- The Star Wars Album*, Ballantine Books, 1977.
- The Star Wars Sketch Book*, Joe Johnston, Ballantine Books, 1977.
- Star Wars: The Empire Strikes Back Sketch Book*, Joe Johnston et Nilo Rodis-Jamero, Ballantine Books, 1980.
- The Empire Strikes Back Notebook*, compilation réalisée par Diana Attias et Linsay Smith, Ballantine Books, 1980.
- Star Wars: Return of the Jedi Sketch Book*, Joe Johnston et Nilo Rodis-Jamero, Ballantine Books, 1983.

NOTES

LA GUERRE DES ETOILES : Le Guide

par Curtis Smith et Bill Slavicsek

Des informations révélées pour la première fois!

Découvrez toutes les merveilles technologiques et naturelles de l'extraordinaire saga de La Guerre des Etoiles.

Vous verrez des chasseurs spatiaux affronter des Destroyers Stellaires longs de près de deux kilomètres, dans le vide de l'espace saturé de rayons lasers et d'épaves embrasées. Vous assisterez aux combats que se livrent, aux quatre coins de la galaxie, des soldats impériaux en armure et des Rebelles aux abois. Dans ce livre vous trouverez les descriptions détaillées des extra-terrestres étranges, des armes dévastatrices, des Droïds étonnants, des héros courageux et des scélérats rusés, qui ont fait le succès de l'univers de La Guerre des Etoiles.

Grâce à des explications claires et de nombreuses illustrations, vous saurez comment tout fonctionne: depuis les sabres-lasers, les armes élégantes des Jedi, jusqu'aux répulseurs qui défient la gravité. Des anecdotes, des plans, des tables, et bien d'autres choses encore, complètent cet extraordinaire guide de La Guerre des Etoiles, la plus grande aventure spatiale de tous les temps!

Dans ce guide vous trouverez:

- Plus de 120 illustrations et photographies tirées des archives de La Guerre des Etoiles, dont beaucoup n'ont jamais été publiées auparavant!
- Les plans d'un avant-poste rebelle et d'une base de garnison impériale, ainsi que des récapitulatifs de leurs effectifs en personnel et en véhicules.
- Le manuel technique du chasseur stellaire Aile-X
- Des dossiers consacrés à Dark Vador, Boba Fett, Luke Skywalker, la Princesse Leia, Yan Solo et aux autres protagonistes principaux de La Guerre des Etoiles.
- Les plans du Faucon Millenium, l'incroyable vaisseau de Yan Solo.
- Blasters et sabres-lasers: comment ils fonctionnent et où les obtenir.
- Les caractéristiques techniques de nombreux véhicules allant des moto-jets aux redoutables Destroyers Stellaires, en passant par les Quadripodes impériaux et les chasseurs TIE.
- Tout sur:
 - les extra-terrestres: Wookices, Jawas, Gamorréens, etc...
 - les Droïds: D2-R2, Z-6PO et les autres.
 - les armes, les armures, l'organisation et les unités d'élite des troupes de choc de l'Empire.
 - les animaux de La Guerre des Etoiles: les Mynocks, le Rancor vicieux de Jabba, etc...
 - les hyperpropulseurs, les senseurs, les écrans déflecteurs et les capsules de sauvetage.
- Plus des dizaines d'autres fiches détaillées... soit près de 100 au total!



Un supplément pour Star Wars: Le Jeu de Rôle!

Vous trouverez dans le présent ouvrage les caractéristiques nécessaires pour employer les véhicules, les armes, les Droïds et les extra-terrestres des films avec le jeu de rôle Star Wars. Vous enrichirez ainsi vos parties avec tous les détails, l'ampleur extraordinaire et la puissance mystique qui caractérisent La Guerre des Etoiles.



® , TM & © 1988 LUCASFILM, Ltd. (LFL)
tous droits réservés.
Marque utilisée par Jeux Descartes
avec l'autorisation de LFL.

A partir de 12 ans



**JEUX
DESCARTES**

ISBN : 2 - 904783 - 69 - 5 - PRIX T.T.C. : 89,00 F

5, rue de la Baume 75008 PARIS