

EQUIPEMENT

Objets usuels et technologiques	239
Armes blanches	241
Armes de tir	242
Explosifs	243
Armures et protections	244
Droïdes	245
Droïde assassin IG	245
Droïde de combat	246
Droïde de surveillance Mark IV	247
Droïde mécanicien DUM	248
Droïde médical 2-1B	250
Droïde protocolaire 3PO	251
Droïde R1	252
Droïde R2	252
Droïde R3	253
Droïde R4	253
Droïde R5	253
Droïde sonde Iris Sombre	253
Droïde sonde Vipère	255
ITO	255
Super droïde de combat	256
Table des capacités de droïdes	257
Véhicules terrestres	257
Char des sables	257
Juggernaut HAVw	259
TB-TT	262
TR-TT	263
Véhicule d'assaut compact PX-10	264
Barge à voiles de Jabba	264
Char d'assaut blindé	265
Landspeeder X-34	266
Moto Jet 74-Z	267
Skiff du désert	268
Airspeeder XJ-2	268
T-47	270
Voiture des nuages	271
Canonnière d'assaut TIO/BA	271
Bongo, sous-marin	272
Table des capacités des véhicules terrestres	273
Véhicules spatiaux	273

Croiseur Enforcer	273
Croiseur Interditeur Im 418	274
Croiseur Mon Calamari MC80	275
Destroyer stellaire Allégeance	275
Destroyer stellaire Dominator	276
Destroyer stellaire Impérial	277
Destroyer stellaire Souverain	278
Destroyer stellaire Victoire	279
Frégate d'escorte Nébulon B	280
Vaisseau de combat droïde	281
Vaisseau de contrôle droïde	282
Corvette corellienne CR 90	283
A-Wing	284
B-Wing	285
Intercepteur Jedi Actis Eta-2	286
Naboo chasseur N-1	287
TIE xi prototype	289
TIE Bombardier	289
TIE Chasseur	290
TIE Intercepteur	292
X-Wing	292
Y-Wing	295
Cargo léger YT-1300	295
Cargo moyen Gallofree	295
Cargo stellaire AA9	296
Navette Lambda	298
Table des capacités des véhicules spatiaux	299

La galaxie est ce qu'elle est. Elle contient un nombre incalculable de civilisations aux niveaux techniques parfois très différents. Cela entraîne bien entendu quelques complications en matière de cohabitation, mais cela implique aussi une diversité massive en matière d'équipement. Qu'il s'agisse d'armes, de petits objets usuels, de gadgets technologiques, de droïdes ou encore de vaisseaux, ce chapitre tentera non pas de présenter tout ce qui se fait, se vend et s'achète dans la galaxie, mais un panel assez représentatif de ce que l'on peut y trouver. En tant que Maître du Jeu, vous avez tout loisir d'intégrer de nouveaux appareils dans l'univers de Star Wars. C'est cette richesse qui fait la force de l'univers. Alors allez-y, créez !

Ce chapitre sera divisé en rubriques parmi lesquelles on retrouvera :

- objets usuels et technologiques
- armes blanches
- armes de tir
- explosifs
- armures et protections
- droïdes
- véhicules terrestres
- véhicules spatiaux
- autres

Lorsque cela sera nécessaire, l'entrée sera accompagnée d'un texte explicatif et d'une fiche reprenant ses principales caractéristiques. Les vaisseaux, par exemple, ou les droïdes, ont besoin de quelques éclaircissements afin d'être utilisables dans le jeu.

Objets usuels et technologiques

Vous trouverez ici une foule d'objets tels que petits ordinateurs portables, jumelles, medpacs et autres qui se montrent toujours très utiles dans une aventure. Vous n'y trouverez pas des objets usuels sans intérêt dans une partie de jeu de rôle, même s'ils se montrent très utiles dans la vie de tous les jours des Personnages : verres et couverts, vaisselle, WC chimiques...

Autochef : ce petit robot assez limité intellectuellement n'est même pas considéré comme un droïde. Il s'agit donc avant tout d'une machine destinée à préparer les repas au départ de capsules de nourriture concentrée que l'on achète séparément. Les fins gourmets se plaindront de l'aspect plutôt déplorable des plats ainsi préparés, mais le goût est acceptable et les vrais gourmets sont rares dans les vaisseaux où est utilisée pareille machine. Il s'agit d'une boîte cubique de cinquante centimètre d'arrête pesant dans les dix kilos.

Balise de repérage : cette petite merveille de la technologie et de la miniaturisation condensée dans un disque de métal de huit centimètres de diamètre pour deux centimètres d'épaisseur émet un puissant signal sur une onde réglable que l'on peut suivre à des années-lumière de distance. Elle est souvent utilisée pour suivre un vaisseau suspect à distance. Elle se colle aux parois d'une simple pression et peut donc aussi être lancée sur un vaisseau en phase de décollage.

Brouilleur d'ondes portatif : ce boîtier d'apparence anodine, ressemblant à une petite

radio, sert en fait à brouiller des ondes de transmission dans un rayon de quinze kilomètres autour de lui. Il est efficace dans quatre-vingt pour cent des cas (lancez 1d100 et faites 80 ou moins pour réussir à brouiller les émissions dans le rayon décrit). Il est cependant assez facile de se prémunir de ses effets en augmentant le signal d'émission ou en se protégeant des ondes parasites.

Cage énergétique : il s'agit d'un cercle de métal d'un diamètre d'un mètre en moyenne et épais de trois centimètres, pour un poids de 10 kilos. On peut le fixer au plafond ou au sol. Lorsqu'une personne se trouve en son centre, s'il a été activé, il libère des barreaux énergétiques qui s'arrête à trois mètres en hauteur ou jusqu'à ce qu'ils touchent le sol. Ils ne brûlent aucune matière mais provoquent des décharges électriques très douloureuses sur les êtres vivants. On se sert de ces cages énergétiques un peu partout dans la galaxie, mais la plupart du temps, elles sont intégrées dans l'architecture d'un bâtiment et non portatives.

Casque d'apprentissage : mis au point par les cloneurs de Kamino, ce petit casque directement connecté au cerveau d'un humanoïde peut transmettre des informations directement dans la mémoire, sans passer par des heures d'étude et d'application. Très utile dans le cas de l'élevage massif de clones, il est généralement considéré comme illégal par la Nouvelle République à cause de sa faculté de modifier les souvenirs des gens s'il n'est pas utilisé à but d'apprentissage. C'est sans doute pourquoi aucune école au monde ne s'en sert pour l'enseignement.



Combinaison de plongée : tenue étanche résistante au froid, à l'humidité et à la pression des grands fonds mais ne procurant aucune

armure en cas de combat utilisée par les plongeurs de tous les univers où l'eau est le principal liquide. Entendez qu'elle permet de plonger dans l'eau, non dans la lave ou dans de l'acide. Elle est associée à un masque respiratoire relié à des bombonnes d'oxygène d'une autonomie de deux heures. Elle recouvre tout le corps, avec une visière transparente pour la vue.

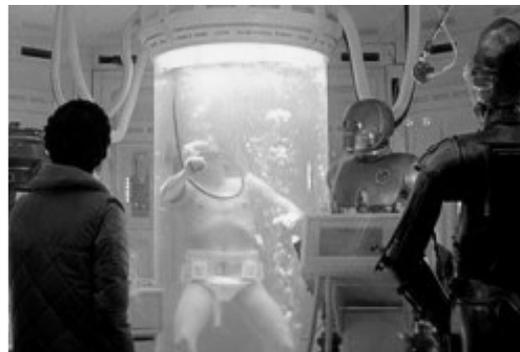
Combinaison spatiale : tenue permettant d'effectuer des sorties dans l'espace, elle résiste au froid glacial du vide intersidéral et procure une armure d'1d4. Elle recouvre bien entendu tout le corps et permet une autonomie respiratoire de 8 heures. On l'utilise souvent pour effectuer des réparations sur un vaisseau en vol.

Communicateur : petit appareil pas plus gros qu'un tube de rouge à lèvres, cet émetteur récepteur longue portée peut établir une communication entre n'importe quel point d'une planète et un autre voire jusqu'à un vaisseau en orbite. Il est possible de sélectionner une fréquence parmi des millions et même de la coder pour éviter que la communication ne soit interceptée. Cet appareil est par ailleurs équipé d'une balise émettant un signal continu sur une fréquence donnée, pouvant servir de signal de détresse.



Cuve à bacta : ce cylindre transparent d'une contenance de deux cent litres contient du bacta, ce liquide proche du liquide amniotique dans lequel on plonge les blessés en raison de sa puissante vertu régénératrice. Le bacta accélère en effet considérablement la reformation des tissus organiques. Une heure passée dans une cuve à bacta permet à un organisme de récupérer 1d4 Points de Vie perdus, à condition de porter un masque respiratoire. Le bacte coûte cependant très cher

et disposer chez soi d'une cuve de ce précieux liquide est un droit réservé aux plus riches parmi les riches. Souvent, des communautés fortunées se cotisent pour s'en offrir une qu'ils installent dans un dispensaire ou un hôpital.



Générateur à fusion portable : ce générateur est capable de créer de l'énergie à partir d'une réaction chimique appelée la fusion. Il suffit à alimenter un petit poste avancé en électricité pour un mois. Il est assez facile à transporter puisqu'il s'agit d'un boîtier de 45x30x15 centimètres pesant dans les 5 kilos. Plusieurs générateurs peuvent être combinés afin de fournir plus d'électricité ou pendant plus longtemps.

Holo-émetteur : cet appareil, issu de la technologie holographique, n'est autre qu'un communicateur joignant une image en trois dimensions au son. Il dispose d'un objectif et d'un projecteur pour l'enregistrement de messages visuels. Il fonctionne en temps réel mais peut aussi envoyer des messages enregistrés. Certaines versions améliorées de cet objet servent aux artistes pratiquant l'holoart dans leur recherche de nouvelles formes holographiques.

Jeu d'holo-échecs : il s'agit d'un jeu d'échec modifié (aussi bien du point de vue technique que de celui des règles) permettant de jouer sur un damier avec des pions holographiques animés.

Jeu de sabbac : jeu de cartes et d'adresse très pratiqué dans la galaxie, le sabbac réunit la plupart des peuples autour d'une table de jeu et chez certains, il s'agit même d'une sorte de jugement divin. On y joue avec un dé à six faces et un jeu de 76 cartes réparties en quatre familles : les Sabres, les Bâtons, les Vases et les

Crédits. Le but du jeu est de réussir une suite de carte inférieure ou égale à 23.

Macro jumelles : ces jumelles de vision disposent de plusieurs fonctions dont un zoom x150 et des options d'éclairage pour la vision nocturne. Les derniers modèles sont même équipés de capteurs sensoriels afin d'amplifier un signal sonore. Pratique pour écouter une conversation à bonne distance...

Masque respiratoire : ce petit objet oblong que l'on place dans la bouche permet de respirer sous l'eau en absorbant à grande vitesse l'oxygène contenue dans l'eau pour la diffuser dans la bouche du porteur. C'est une sorte de branchie artificielle. La transformation est quasiment instantanée et le plongeur a donc la sensation de respirer par la bouche tout à fait normalement.

Matériel d'analyse chimique : petit kit du parfait chimiste, souvent emportée par les explorateurs à la découverte de mondes nouveaux, cette valisette informatique peut recueillir différents échantillons et en analyser le contenu. On peut facilement la remettre à jour en la connectant à une base de données. Elle est aussi utilisée en médecine pour analyser le sang, par exemple. Les Jedi s'en servent aussi à cette fin, dans le but de déterminer le taux en midichloriens d'un individu.

Ordinateur de poche : cet outil regroupe différentes fonctions d'autres objets avec, les classiques calculateur, agenda, lecteur de données, communicateur longue portée et outil de diagnostic informatique pour communiquer avec un vaisseau en cas de panne. Les fonctions sont multiples et dépendent grandement des modèles (et du prix payé pour l'avoir). On peut bien entendu y installer différents programmes. Certains s'en servent même pour jouer.

Scanner portable : cet outil de repérage sert à balayer une zone afin d'en débusquer les choses en mouvement ou les sources de chaleur. On peut le régler pour différencier ces deux paramètres. Sa portée est de 500 mètres et son angle de perception est de 360°.

Armes blanches

Il va de soi que les classiques épées, haches, gourdins, massues, marteaux, couteaux et dagues divers ne seront pas abordés ici. Seules les armes sortant de l'ordinaire auront droit à une petite description.

Bâton électrique : principalement utilisé à des fins d'immobilisation, ce bâton métallique possède à chaque extrémité un élément émettant des décharges électriques capables d'assommer un être normalement constitué (test en COR x5 sur 1d100 pour y résister). On s'en sert souvent dans les colonies carcérales pour mater les révoltés. Le principe est le même que celui des matraques électriques.



Bâton Gaffi (Gaderffii) : ce bâton métallique est l'arme de prédilection des pillards Tusken sur Tatooine. Conçue en duracier, récupérée sur les épaves des vaisseaux échoués dans le désert, cette arme possède deux extrémités utilisées différemment. La première est une sorte de masse tranchante composée de deux ou de quatre lames acérées, utilisée pour fendre le métal ou la chair. La seconde est rembourrée et sert à assommer. Les Tusken aiment à faire des prisonniers afin d'assouvir leur sauvagerie en toute sécurité dans leurs campements.



Poignard Ryyk : ces lames traditionnelles de la culture wookiee sont des armes difficiles à manier pour toute personne étrangère à la race des Wookies. Lourdes et étrangement équilibrées, elles deviennent toutefois mortelles entre les mains de combattants ayant subi l'entraînement martial de ce peuple. Il

s'agit cependant de lames ordinaires, non de vibro armes.

Sabre laser : un sabre laser est une arme ancienne, réservée aux Jedi bien qu'en pratique, rien n'empêche quiconque de s'en emparer ou d'en utiliser un. Il s'agit d'un manche de métal émettant un rayon laser d'une longueur fixe d'approximativement un mètre cinquante. Ce laser est particulièrement puissant et peut découper les métaux les plus solides ou les faire fondre par simple contact. Le laser s'active par pression d'un bouton ou activation d'un mécanisme électronique quelconque. Certains jeunes Jedi parviennent à construire leur propre sabre laser (électricité, FD 5) et cela fait d'ailleurs partie de la formation de Jedi. Le laser étant particulièrement compact ne peut être traversé par d'autres lasers, ce qui permet aux escrimeurs particulièrement doués de dévier les tirs de blaster. Il est à noter que certains préfèrent le double sabre : deux sabres lasers reliés par leur manche afin de créer un bâton laser particulièrement délicat à manier mais beaucoup plus efficace et dangereux. Le laser peut être de couleurs différentes.

Vibro armes : qu'il s'agisse des vibro lames ou des plus imposantes vibro haches, les vibro armes sont des armes blanches utilisant une technologie avancée, mettant la lame en vibration grâce à un influx électrique et la rendant efficace même contre des surfaces très solides. Pour percer certains métaux, il faut toutefois y adjoindre la force de leur utilisateur mais la chair n'oppose aucune résistance...



Armes de tir

Les armes de tir comprennent les armes archaïques comme les arcs et les arbalètes mais aussi les célèbres blasters et quelques autres curiosités douloureuses...

Arbalète wookiee : bien que d'apparence archaïque, cette arme traditionnelle du peuple wookiee est un petit concentré de technologie meurtrière. Elle lance des carreaux explosifs non pas grâce à un mécanisme classique mais via un rayon énergétique créé sur base des deux polarisateurs situés aux extrémités de l'arc. Tirant plus vite qu'un blaster elle souffre cependant de deux défauts. Tout d'abord, il faut une très grande force pour éviter tout tremblement lors du tir. Les polarisateurs émettent en effet des vibrations très gênantes. Ensuite, elle doit être rechargée tous les vingt coups. Elle occasionne cependant des dégâts considérables à longue portée.



Bâton stokhli : cette arme conçue par un peuple nomade issu de la planète Manress, les Stokhli, est peu répandue mais son efficacité devrait la rendre plus populaire dans les prochaines années. Il s'agit avant tout d'une arme d'immobilisation conçue pour la chasse au gros gibier. A une extrémité, ce bâton peut projeter une sorte de nuage gazeux de couleur verte sur une portée de cent mètres. Au contact d'une cible solide, ce nuage se durcit pour former un filet compact qui enserre la victime, l'immobilisant. Le filet émet également des décharges électriques capables d'assommer la cible (test en COR x 5 sur 1d100 pour y résister). Le seul problème de ces bâtons est que les Stokhli qui les fabriquent refusent d'en expliquer le fonctionnement interne aux acheteurs et lorsqu'un bâton est vide, on ne peut le recharger que dans les ateliers spécifiques de Manress.

Blaster de chasse : version sportive du fusil blaster, ces armes sont principalement employées pour la compétition et la chasse. On s'en procure nettement plus facilement qu'une arme de guerre.

Blaster de sport : c'est un pistolet au canon étroit conçu pour être employé dans des stands de tir ou pour la chasse au petit gibier. C'est une arme aristocratique, parfois utilisée dans les duels.



Mini blaster : bien que de faible puissance et de portée réduite, cette arme jouit d'un certain succès en raison de sa petite taille et de la facilité que l'on a à la dissimuler. Il s'agit d'un simple canon sans poignée, souvent utilisé par les agents secrets en mission ou les aigrefins de tout bord.

Blaster mitrailleur : c'est un fusil blaster à tir rapide employé généralement avec un trépied. Il constitue l'essentiel des armes de soutien de l'infanterie. Leur usage est strictement militaire. Ses versions moyenne et lourde sont difficilement portables. On les rencontre plus fréquemment montées sur des véhicules ou des fortifications.



Pistolet blaster : peut-être l'arme la plus répandue de la galaxie en matière de blaster. Il en existe d'innombrables variantes dont les caractéristiques de base restent globalement les mêmes, en raison des différentes provenances. Ces armes sont d'ailleurs souvent légalisées dans les systèmes dits normaux. Sa version lourde, à vocation principalement militaire, constitue un compromis efficace entre la maniabilité et les dommages infligés.



Carabine blaster : une version plus courte et moins précise du fusil blaster, elle est plus facilement transportable et cela explique sa grande popularité auprès des peuples nomades ou des voyageurs. Sa faible taille et son poids réduit en font une arme aisément utilisable depuis une monture ou un véhicule.

Fusil blaster : cette arme militaire constitue l'essentiel de la force de frappe des soldats, peu importe l'armée. Il en existe plusieurs variantes, mais toutes ont les mêmes caractéristiques, à peu de choses près. Cette différence s'explique surtout par l'origine des armes. Assez lourd à manier, le fusil blaster s'utilise souvent à l'arrêt.

Explosifs

Il existe une quantité incroyable d'explosifs dans la galaxie. Des matériaux artisanaux aux composés chimiques très complexes, chaque espèce connaît au moins cent moyens de faire sauter son prochain. En fait, la plupart des explosifs sont utilisés dans des buts autres que militaires. Construction, exploitation minière, voilà autant de domaines dans lesquels les explosifs sont utilisés. Il existe cependant quelques explosifs standardisés à but purement militaire...

Détonateur thermal : cette petite sphère bourrée de matière explosive et actionnée par un simple bouton « on/off » est l'explosif portatif le plus utilisé dans la galaxie. Il peut être lancé comme une grenade ou activé par minuterie. Ses dégâts sont considérables.

Grenades : il existe une grande variété de grenades, mais on peut les résumer en trois grandes familles : les grenades offensives, dont le but est de tuer ou de détruire, les grenades incapacitantes, contenant des gaz paralysants, somnifères ou débilissants et les grenades de diversion pouvant par exemple être des fumigènes.

Armures et protections

Si les armes sont monnaie courante dans la galaxie, les armures sont nettement plus rares, car la plupart du temps réservées à une clientèle militaire. Dans les faits, les armures complètes sont chères et on ne les trouve pas facilement dans le commerce. Il est toutefois assez de déserteurs, de champs de bataille et de détournements illicites de matériel pour approvisionner un marché de l'armure. Par ailleurs, certaines protections sont plus courantes, même si elles sont moins efficaces que les armures militaires. Face à un tir de blaster, cependant, peu d'armures font le poids...



Armure « chasseur de prime » : relativement rare, cette armure est l'amalgame de ce qui se fait de mieux en matière de protection. Le coût

de production est si élevé que les armées ne peuvent se permettre d'en acquérir en grandes quantités. Résistantes et légères, dotées de différents gadgets comme des parties aimantées pour escalader les surfaces métalliques, des crochets pour toute autre forme d'escalade, des griffes rétractiles pour le combat, des écrans de visée pour le tir... Seuls des particuliers fortunés peuvent se permettre un tel investissement. Certains mercenaires économisent plusieurs gages pour réussir à s'en procurer une. Notez qu'une armure de ce type est rarement standard. Le Joueur qui souhaite en offrir une à son Personnage doit la décrire exactement et la soumettre au Maître du Jeu afin qu'il donne son aval.

Armure militaire standard : bien que les modèles et le design général soient variés, il s'agit d'un type d'armure communément utilisé dans les armées de la galaxie. Recouvrant tout le corps, elles offrent une protection appréciable et sont également très légères. La plupart sont également dotées d'un système respiratoire limité, d'une autonomie d'une heure au plus. Les services techniques des armées les perfectionnent souvent afin d'équiper des sections spéciales.



Armure « pirate » : ces armures ne sont pas réellement un type standard. Il s'agit de morceaux d'autres armures ou de matériaux adaptés rassemblés et collés les uns aux autres, formant des ensembles hétéroclites. Peu efficaces et parfois encombrantes, elles sont le plus souvent utilisées pour le look. Un tireur malin pensera toujours à tirer là où le corps n'est pas protégé...

Bouclier énergétique : il s'agit d'un petit émetteur de d'énergie qui produit un champ magnétique entourant son porteur. Sa portée

est relativement limitée, une dizaine de centimètres tout au plus, mais il suffit à bloquer la plupart des attaques de lasers. Les armes tranchantes, elles, le pénètrent plus facilement, même si la force du coup porté en est amoindrie.

Veste protectrice : ce vêtement disponible en de très nombreux modèles et adaptable à tout type de civilisation ou de mode est relativement courant, même si la protection qu'il offre est limitée. Il est cousu en un amalgame de matériaux parmi lesquels on retrouve différents tissus et cuirs, en plusieurs couches. Pourtant, il n'est ni trop lourd, ni trop chaud. Il recouvre tout le corps sauf la tête, les mains et les pieds, mais certains modèles se limitent au torse et aux bras.

Droïdes

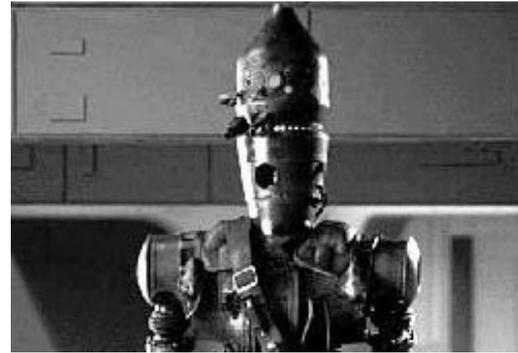
La robotique est une science commune dans la galaxie de la Guerre des Etoiles. Les usines, les administrations, les petites sociétés, les fermes et même les particuliers de la classe moyenne peuvent s'offrir des droïdes. Il s'agit bien entendu d'un terme générique issu du mot « androïde », mais tous les droïdes n'ont pas forme humaine, comme en témoignent les très populaires unités R2. Certains droïdes sont intelligents et doués de raison. Ils peuvent même développer une personnalité propre, mais ils restent des machines, des outils. Une législation très stricte fut rédigée lors de leur avènement, interdisant à tout droïde de commettre un acte qui, d'une manière ou d'une autre, pouvait causer physiquement des dommages à un être vivant. Pourtant, cette législation fut abandonnée lorsque les armées de droïdes remplacèrent les soldats vivants avant la Guerre des Clones. Aujourd'hui, seules les armées peuvent se permettre d'entretenir des robots de combat. Sur le marché, les robots assassins sont interdits.

Dans les descriptions qui vont suivre, vous lirez un bref aperçu des principales Compétences des droïdes. Pour le reste des capacités, vous trouverez un tableau récapitulatif en fin de liste.

Droïde assassin IG

Alors que les droïdes assassins avaient été déclarés hors-la-loi depuis longtemps, le superviseur impérial Gurdun relança la

production en secret avec le projet Phlutroïd : son idée était de lâcher un bataillon d'exterminateurs mécaniques sur la galaxie dans le but d'éliminer toute trace de la Rébellion. L'ingénieur en chef des Laboratoires Mécaniques Holowan, Loruss, fut chargé de la conception d'une toute nouvelle variété de droïdes assassins : la série IG.



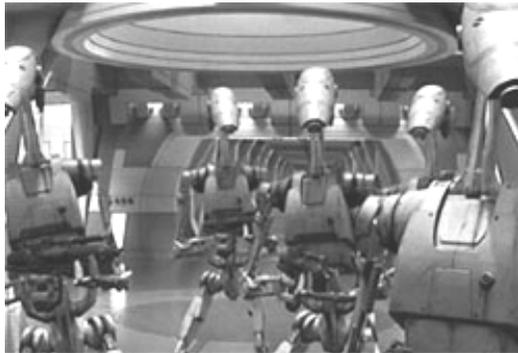
Le projet reposait sur trois principes : indépendance, initiative, et implacabilité. Lors de l'assemblage des cinq prototypes IG, les droïdes furent privés du traditionnel microprocesseur d'éthique pour s'assurer qu'ils mènent à bien leur mission. Les concepteurs, craignant la réponse impériale s'ils ne livraient pas à temps la marchandise, commirent l'erreur fatale de ne pas soumettre les unités à un test rigoureux avant la mise en service : une programmation d'identité incomplète chez le premier IG déclencha chez lui une folie meurtrière, et à peine mis en service, il tua ses créateurs et toutes les personnes impliqués dans le projet Phlutroïd. Ce droïde, répondant au matricule IG-88 A, activa ensuite les quatre autres IG (IG-88B, IG-88C, IG-88D et IG-72) et transféra sa programmation dans les trois IG-88. Ils devinrent ensuite tous de redoutables chasseurs de primes. Par la suite, IG-88 remarqua, en communiquant avec IG-72, qu'il avait une programmation inférieure à la sienne, ce qui explique sûrement qu'il ait été nommé IG-72 et pas IG-88.

Les droïdes IG sont de véritables arsenaux ambulants, dotés d'une vibrolame de type "boucher", d'un lance-grenades à fragmentation, d'un lance-flamme, d'un paralyseur sonique, d'un lasso d'entrave, d'un pistolet à fléchettes empoisonnées, d'un vaporisateur de gaz trion, de lasers miniatures de découpe, d'un inhibiteur neuroleptique, d'un canon à pulsations, de blasters à

répétition et d'un bâton vaporisateur Stokhli. En ce qui concerne le reste de leur équipement, ils sont dotés de détecteurs optiques, audios, magnétiques, de mouvement, de chaleur et d'ondes radio, cet ensemble périphérique composant leurs senseurs. Les droïdes IG sont aussi capables d'élever leur température extérieure de plusieurs centaines de degrés et de renvoyer des tirs de blasters à l'aide d'un réflecteur situé dans la paume de leurs mains droites. Ils possèdent également une armure résistante aux tirs de blasters, une interface informatique, et des servocâbles à l'épreuve de l'acide, ce qui vient parfaire leur panoplie de machines à tuer. La plupart du temps, le terme IG se comprend dans le sens où il désigne une seule et même entité qui n'est autre que IG-88, l'un des chasseurs de primes les plus redoutables de la galaxie, et qui oeuvrait à bord du chasseur IG-2000.

Compétences : toutes les compétences en armes à 16, les techniques à 14.

Droïde de combat



Les Neimoidiens qui dirigeaient la Fédération du Commerce possédaient également un nombre appréciable de firmes en tous genres parmi lesquelles Baktoid. Baktoid construisait la plupart des blindés et véhicules à répulseurs des armées fédérales dont les effectifs étaient le plus souvent constitués de droïdes de combat Série N produits par la division robotique du groupe, Baktoid Automata. Lorsque le chancelier Palpatine fit interdire la plupart des droïdes militaires et paramilitaires, Baktoid transféra la presque totalité de ses usines de production hors des frontières républicaines. Ses chaînes de production permirent à la Confédération des Systèmes Indépendants qui affronta la République durant les Guerres Cloniques de disposer d'un arsenal conséquent.

Lorsque le conflit s'envenima, les deux principaux camps se mirent à utiliser occasionnellement des éléments de l'arsenal adverse : droïdes interdits, clones illégaux etc... ce qui ne fit qu'ajouter à la confusion et marquer durablement la mémoire collective. Le modèle présenté ici n'est pas le produit le plus performant de la corporation qui fut démantelée peu de temps après le couronnement de Palpatine mais il s'agit sans conteste d'un de ses principaux succès commerciaux. En effet, bien que ces droïdes ne soient plus produits depuis une vingtaine d'années, on en trouve encore quelques bataillons plus ou moins en état sur le marché noir ou au service de gouvernements mineurs et de seigneurs de la guerre minables de la Bordure Extérieure et de l'Espace Sauvage. Qu'il s'agisse de reliquats des guerres cloniques, de bataillons volés à Baktoid durant les escarmouches et les raids qui précédèrent son démantèlement ou tout simplement de troupes assemblées sur une chaîne de montage "récupérée", les Série N ont continué pendant un certain temps à représenter un produit intéressant pour les acheteurs aux possibilités financières limitées.

Fondamentalement, le design de l'Automate de Combat Baktoid n'a rien de très extraordinaire et la structure ainsi que les performances du droïde sont plutôt médiocres. Il représente parfaitement la doctrine d'une infanterie obéissante, bon marché et prête à se faire désintégrer par armées entières. L'atout essentiel de cette série est donc son coût extrêmement compétitif (un facteur qui devait permettre à la Confédération déjà financièrement aisée de prolonger le conflit). La conception du châssis permet de remplacer les pièces facilement ou de les cannibaliser afin de reconstruire des droïdes opérationnels à partir de plusieurs unités trop endommagées. Les fonctions cognitives et les aptitudes martiales des Série N sont plutôt limitées, comme les concepteurs l'avaient souhaité.

Achetés en nombre et équipés d'armes bon marché, les Droïdes de Combat Série N Baktoid sont plus que suffisants pour assurer un certain nombre de tâches mineures mais non négligeables, ce qui permet de libérer des modèles plus performants ou des soldats organiques. On a ainsi vu ces machines assurer des missions de police, surveiller des camps de

prisonniers, procéder à des battues à grande échelle, contrôler les voies d'accès d'une ville ou tout simplement participer à un siège en bonne et due forme ou à une occupation planétaire.

Le modèle standard possède un vocabulaire mais son processeur heuristique peu performant ne lui permet pas de s'adapter facilement à la nouveauté ou aux imprévus. Pour seulement 200 crédits de plus qu'une unité normale, Baktoid fournissait pour chaque escouade de 10 unités standard un droïde officier quasiment identique mais plus performant : processeur heuristique amélioré et matrice d'aptitudes développée. Tous les droïdes de ce type étaient équipés d'un comlink militaire interne boosté (500 km de portée) couplé à un système d'asservissement simple mais très ingénieux.

La Fédération du Commerce fit un usage intensif d'armées entièrement composées de Série N dirigés à distance depuis un Central de Contrôle. Plusieurs échecs militaires retentissants démontrèrent amplement qu'un tel système centralisé ne pouvait demeurer efficace que si l'on utilisait effectivement les capacités des droïdes officiers plutôt que de les placer sous la dépendance totale du Central dès qu'une opération de grande envergure était envisagée sous prétexte de mieux coordonner des unités plutôt primaires.

Les experts et les analystes militaires s'entendent généralement sur l'opinion couramment répandue que la Série N déjà dépassée au moment du début des Guerres Cloniques continua à être produite en grandes quantités pour gonfler les armées de la Confédération des Systèmes Indépendants afin de lui permettre d'être présente sur un champ de bataille à l'échelle d'une galaxie. A défaut de permettre aux indépendantistes de remporter la victoire, les produits de Baktoid leur ont certainement permis de rendre le conflit plus sanglant et coûteux alors que les Confédérés étaient au départ en situation d'infériorité numérique face aux nombreux systèmes encore rassemblés dans la République et à leurs armées clonées.

La première utilisation à grande échelle des droïdes de série N se fit sur le champ de bataille de Naboo, où l'absence d'autonomie des machines fit basculer en un instant l'issue

du combat, quand le super ordinateur de contrôle fut détruit, réduisant des milliers de droïdes à l'état de tas de ferraille inertes. Après cette débâcle, Baktoid développa un nouveau modèle, le Super Droïde de Combat, plus résistant, mieux armé et surtout doté d'une certaine autonomie.

Compétences : armes de tir 15.

Droïde de surveillance Mark IV



L'Empire a toujours ressenti le besoin quasi-obsessionnel de contrôler méthodiquement tout ce qui se passait à l'intérieur de ses frontières. Pour cela, l'Empereur Palpatine créa le célèbre Bureau de la Sécurité Impériale et les Renseignements Impériaux, mit en place des lois draconiennes, tenta d'infiltrer les milieux rebelles et développa un type de droïde de surveillance tout particulièrement efficace : les droïdes-sentinelles.

Ces droïdes furent construits en série dès la proclamation de l'Empire et utilisés par les régiments de stormtroopers partout dans la Galaxie à des missions de surveillance diverses et variées. Le droïde-sentinelle connut un certain succès et, en conséquence, le département du matériel militaire impérial développa bon nombre de versions ultérieures, toutes plus efficaces les unes que les autres. Elles étaient au nombre de 3, baptisées Mark II, Mark III et Mark IV ; le droïde le plus abouti, disposant du plus d'autonomie était bien sûr le droïde-sentinelle Mark IV.

Ce droïde était en fait un espion volant d'une trentaine de centimètres de long, dont le corps était composé d'une « tête » portant des senseurs et d'une « queue » abritant le module directionnel et les unités de propulsion, le tout stabilisé par deux petits ailerons.

Pour remplir les missions de surveillance ou d'interpellation de suspects, le Mark IV embarquait à son bord un certain nombre de senseurs et d'instruments en tout genre, lui servant à repérer les contrevenants. Le droïde-sentinelle était tout d'abord équipé d'une batterie de capteurs capable d'observer tout ce qui se passait devant, au-dessous et même au-dessus du petit appareil volant. Un scanner visuel haute résolution, installé dans le nez du droïde impérial, avait les capacités d'analyser le spectre de l'infrarouge, de détecter les perturbations du champ électromagnétique et, grâce à de puissantes macrobinoculaires, de procéder à des prises de vue holographique (en trois dimensions) sur une durée totale de trois heures. Certains modèles étaient aussi parfois équipés de blasters paralysants servant à « stopper » les individus les plus dangereux.

Tout ces instruments de mesures étaient reliés à une base, grâce à un système basique : les ondes radios et codées étaient transmises au droïde afin qu'il puisse réagir aux fréquences d'alerte de la Sécurité Impériale. Chaque droïde avait aussi à son bord une large banque de données contenant la toute dernière version intégrale du Code légal Impérial. Des informations spécifiques relatives à, par exemple, les lois et coutumes de l'endroit où le droïde-sentinelle allait effectuer son vol de surveillance ou encore le type de suspect qu'il devait repérer. Une carte détaillée du terrain où le droïde devait patrouiller, le temps d'une mission était aussi installée sur la mémoire du Mark IV ; carte à laquelle le droïde ajoutait ses propres observations.

Si cette banque de données extrêmement fournie et détaillée permettait au petit robot impérial de bénéficier d'une autonomie que ses prédécesseurs n'avaient pas, elle représentait tout de même un problème de fonctionnement ; en effet les ingénieurs chargés de la conception du droïde de surveillance n'avaient pas pensé (ou réussis) à programmer le Mark IV pour qu'il puisse « classer » les infractions aux lois impériales selon leurs gravités. Ainsi le droïde-sentinelle traitait de la même façon la menace représentée par un assassin que celle créée par un simple voleur.

Pour la petite anecdote, on a ainsi pu voir, dans une cité où le gouverneur local avait du

sûrement prendre des mesures contre la pollution intempestive, un jeune humain de cinq ans arrêté par une escouade de stormtroopers d'élite convoquée d'urgence par un droïde Mark IV seulement parce qu'il avait laissé tomber par terre un emballage quelconque.

Un autre droïde-sentinelle opérant dans la ville de Mos Eisley, sur la planète Tatooine, surnommé « la Bouille » par les hommes du régiment stationné sur place commit aussi une erreur de ce type. Alors qu'il patrouillait dans les rues de la petite cité à la recherche de deux droïdes en fuite (qui n'étaient autres que R2-D2 et C3PO) il remarqua que plusieurs droïde de manutentions ASP-7 travaillaient sur un réseau de télécommunication. Même si les droïdes-ouvriers ne faisaient que tenter d'améliorer la puissance des communications locales, le Mark IV crut qu'ils voulaient en fait détourner les fréquences d'alerte de la sécurité impériale et il donna l'alerte !

En définitive la droïde-sentinelle Mark IV, malgré ses quelques défauts de programmation, représentait un formidable atout pour l'Empire...

Compétences : observation (via les différents appareils embarqués) 17.

Droïde mécanicien DUM



Produites en grand nombre pour un coût dérisoire en raison de leur conception simple mais fiable, bien que leur programmation ait été effectuée un peu à la va-vite, les unités mécaniciennes DUM, mieux connues sous le surnom de droïdes-mécanos, étaient un modèle de droïde conçu spécifiquement pour s'acquitter de tâches mécaniques, en particuliers celles qui touchent aux moteurs et aux répulseurs; c'est d'ailleurs pour cette

raison que les DUM sont souvent synonymes de courses de podracers, les stands de réparation étant un endroit où à coup sûr on est certain de croiser le chemin d'une de ces unités bipèdes en train de s'affairer à son travail comme si elle était en proie à une sorte de frénésie.

Mesurant à peine 1, 19 mètre de haut lorsqu'ils sont dépliés, les droïdes-mécanos furent conçus et produits à la chaîne sur la planète manufacturière de Cyrillia afin d'être des utilitaires économiques capables d'assister des équipes de mécaniciens et d'ingénieurs organiques. Les DUM étaient, même au vu de leur petite taille, des machines aisément reconnaissables grâce à leurs grosses têtes hémisphériques en forme de dômes, ce qui était aux antipodes de leurs corps fuselés; ce contraste entre le corps et la tête était encore accentuée par l'énorme photorécepteur unique que les droïdes DUM arboraient.

L'autre signe distinctif de ce modèle était sa capacité à se replier sur lui-même pour ne former qu'un petit paquet métallique dense lorsqu'il était désactivé, ce qui était idéal pour en stocker une grande quantité dans un espace réduit. Dans cette configuration inerte, les droïdes-mécanos DUM paraissaient inoffensif, du moins jusqu'à ce qu'on les mette en route : ils se déployaient en une fraction de seconde en une forêt de bras et de jambes frénétiques quasi incontrôlables si l'on n'avait pas pris soin de les programmer correctement. Jar Jar Binks l'apprit à ses dépens en tapotant un de ces droïdes dans l'échoppe de Watto, mais grâce à Anakin, le Gungan put désactiver le droïde turbulent en le frappant sur son photorécepteur, qualifié de nez, le DUM retournant instantanément à son état d'immobilité.

La programmation basique des droïdes DUM était dotée d'assez de processeurs d'intelligence artificielle pour que ces mécaniciens robotiques puissent accomplir leur tâche première de réparation de répulseurs avec efficacité, sans pour autant qu'ils soient sophistiqués au point d'être onéreux. En raison de cette programmation, les DUM ne craignaient pas les zones dangereuses où ils étaient censés travailler, mais le revers de la médaille en ce qui concerne ce programme élémentaire était que ces droïdes avaient la fâcheuse tendance à provoquer bon

nombre d'accidents à cause de leur incapacité à analyser rapidement leur environnement, trop entraînés par leur excès de zèle et leur volonté d'accomplir leur tâche le plus vite possible.

Ainsi, même si ce n'était pas compris dans leur conception, ce vice de fonctionnement rendait les DUM dangereux non seulement pour eux-mêmes, mais également pour les autres, et les petits mécanos devinrent très vite réputés pour leur manque d'organisation, de bon sens et de sécurité personnelle. C'est pourquoi les DUM travaillaient toujours, bien que cela ne soit pas toujours évident en raison de leur hyperactivité, sous la supervision d'un contremaître organique sous peine de voir se produire une cascade de catastrophes.

Mais en dépit de ce comportement et de cette programmation douteuse, les droïdes DUM avaient des atouts non négligeables pour lesquels peu de droïdes étaient renommés : leur longévité et leur force. En effet, si la taille fut pensée pour que le droïde ne prenne pas trop de place à l'arrêt, cela ne se fit pas au détriment de ses capacités de levage, et le droïde DUM fut construit à l'aide de métaux légers renforcés en alliage durci, ce qui était l'idéal pour résister à une vie fonctionnelle très rude; et ce squelette à haute résistance était couplé à des moteurs à haute torsion afin de fournir au DUM une force de traction et de levage très étonnante, une paire de droïdes-mécanos assez décidés étant en général suffisante pour transporter une turbine de podracer dans leurs bras filiformes.

Mais toujours à cause de leur programmation, la force immense des DUM était associée à leur conduite désordonnée, ce qui formait une combinaison dangereuse sur le terrain. Ainsi, de nombreux propriétaires de DUM apprirent par expérience qu'il ne fallait jamais laisser un droïde-mécano travailler sans s'être muni au préalable d'un blaster ionique afin de paralyser une unité trop hyperactive en cas de dérèglement, une situation qui n'est, hélas, que trop répandue dans la galaxie. Toutefois, si une décharge ionique n'était pas assez puissante pour paralyser un DUM et causait un dysfonctionnement plus sérieux, la désintégration était parfois la seule solution envisageable et sûre de se débarrasser d'une machine défectueuse, car un droïde erratique pouvait infliger, même involontairement, beaucoup de dégâts. Aujourd'hui, même s'ils

furent très répandus au début de leur carrière, les droïdes mécaniciens DUM ne se retrouvent plus que sur les circuits de podracing, et rares sont les personnes qui osent encore employer ces unités au comportement trop imprévisible.

Sur les circuits de course tels celui de la Classique de la Boonta, les droïdes DUM travaillaient en collaboration avec des mécaniciens organiques, les droïdes étant peints aux couleurs de leur écurie, et leur tâche consistait simplement à, dans un laps de temps très court, effectuer des réparations sommaires en changeant un écrou ou un boulon; leurs servomoteurs très rapides leur permettaient ce genre de prouesse, les droïdes essayant alors, dans la mesure du possible, de travailler efficacement en communiquant entre eux dans un langage binaire constitué de trilles électroniques; pour cela, il se servaient de leurs deux antennes de communication en guise de récepteur binaire. Il faut bien avouer que sur un circuit de podracing, les droïdes DUM ont prouvé maintes fois leurs talents de mécaniciens, mais le pourcentage qu'un accident puisse se produire n'est pas nul, et les pilotes l'apprennent parfois à leurs dépens.

Au cours de la Classique de la Boonta, le pilote de podracer Ody Mandrell s'arrêta au stand de son équipe afin de réparer certains sous-systèmes de son véhicule. C'est à ce moment-là qu'un droïde DUM particulièrement étourdi, répondant au matricule de DUM-4, se trouva sur la route d'une des turbines encore allumées du podracer de Mandrell et fut tout bonnement aspiré par le réacteur.

Toutefois, grâce à sa structure en alliages renforcés, l'unité DUM survécut à son passage dans la turbine, se retrouvant expulsé dans un état relativement intact tout en poussant un petit rire d'aliéné, comme pour se moquer du sort qu'avait subi le réacteur du podracer d'Ody Mandrell. Pour le pilote furieux, la course s'acheva dans les stands de la Grande Arène de Mos Espa.

Compétences : réparation 16, électronique 15.

Droïde médical 2-1B

L'apparition des premiers droïdes médecins, peu après la proclamation de l'Ancienne République, marqua une véritable révolution dans le domaine de la médecine et plus particulièrement de la chirurgie. En effet ces

êtres mécaniques avaient l'avantage de ne pas faire d'erreurs d'inattention, souvent fatales pour le patient ; toutefois elles comportaient un certain nombre de défauts : les premiers droïdes médicaux n'avaient pas des systèmes assez adaptables et performants pour pouvoir réagir face à toutes les blessures infligées à des organismes biologiques.



La petite société Geentech s'en rendit bien vite compte et, aux alentours de la Guerre des Clones, décida d'exploiter ce filon en développant, en collaboration avec la corporation Industrial Automaton, un droïde médecin d'un nouveau genre, susceptible de traiter tous les dommages corporels quels qu'ils soient, le droïde 2-1B... Pour ce projet, Geentech commença tout d'abord par établir une gigantesque base de données médicale en collaboration avec les plus éminents chercheurs et scientifiques de la Galaxie. Le 2-1B pouvait ainsi trouver toutes les informations nécessaires sur le type de blessure ou maladie de son patient grâce à cette banque de données centrale ; le droïde était relié à ces informations via un câble d'interface de près de 5 mètres de long, partant de sa poitrine pour aboutir au port HoloNet le plus proche.

L'aspect physique de 2-1B était, quant à lui, relativement classique ; le droïde mesure en effet 1.80 mètre de haut et une quarantaine de centimètres de large. Il est soutenu par deux jambes motrices et des conduits hydrauliques permettent d'actionner ses deux bras terminés par des servopinces à hautes précisions, servant à tenir les instruments nécessaires aux soins (bistouris, scalpels laser...). Son torse est, quant à lui, composé d'une gaine transparente abritant les pompes des systèmes hydrauliques et du point d'attache du câble de l'interface informatique.

Un droïde 2-1B devint célèbre quand, après quelques temps au service de l'Empire, il rejoignit de lui-même la Rébellion et opéra ensuite la main de Luke Skywalker suite à un combat contre son père dans la cité des nuages, sur Bespin. Dès les premiers temps de sa sortie, le droïde médical 2-1B rencontra un grand succès ; il représentait en effet un système révolutionnaire mais nous étions aussi en temps de guerre, l'Empire, récemment proclamé, venait de déclencher la guerre civile...

Mais, comme on le sait, la jalousie est la rançon du succès et une grosse entreprise concurrente, Genetech Corporation, décida d'entraîner Geentech dans un procès long et coûteux. A la suite de ce dernier, Geentech se trouva ruinée et n'eut d'autre choix que de vendre l'intégralité des droits d'exploitation et de commercialisation du droïde à Industrial Automaton, son partenaire, qui se chargea de produire le reste des droïdes pendant encore plusieurs années...

Compétences : diagnostic 18, premiers soins 14, médecine 17.

Droïde protocolaire 3PO



La série 3PO de Cybot Galactica est un des

atouts commerciaux majeurs du géant de la robotique depuis une centaine d'années. Le concept de base visait à produire un droïde domestique multifonctions destiné à une clientèle assez aisée, une machine capable d'agir non seulement comme interprète mais aussi comme majordome et secrétaire particulier. Le résultat fut à la hauteur des espérances.

Doté d'un cerveau positronique Verbobrain AA1 et d'un module linguistique Tranlang III, le modèle 3PO possède en mémoire plus de 6 millions de formes de communication verbales, écrites ou électroniques et peut extrapoler à partir de cette base pour comprendre de nouveaux langages inconnus. Le Verbobrain AA1 leur donne également des facultés cognitives supérieures et presque tous les 3PO dont on ne purge pas la mémoire très régulièrement développent rapidement des idiosyncrasies, des tics et même des émotions originale et parfois presque aussi conflictuelles que celles que l'on peut trouver chez un être organique.

Par ailleurs, les 3PO sont également abondamment pourvus en données culturelles, historiques et protocolaires pour remplir leurs fonctions. Leur vocabulaire perfectionné leur permet également de produire une grande variété de sons naturels ou artificiels et leurs imitations sont très difficiles à identifier sans équipement spécialisé.

Si l'on met de côté le développement souvent très original de leur matrice de personnalité (ce qui d'ailleurs leur assure l'affection d'une quantité appréciable de propriétaires), le seul travers de cette série réside dans sa structure physique. Comme pour ses précédentes séries protocolaires, Cybot Galactica a en effet procédé à des coupes drastiques dans ce domaine afin de maintenir les coûts de production au plus bas tout en contentant le client. Les photorécepteurs des 3PO sont fragiles, un certain nombre de composants électroniques secondaires sont exposés aux éléments (notamment au niveau des articulations) et leurs aptitudes physiques sont extrêmement basiques : fluidité de mouvement quasi-inexistante, force et rapidité quelconques, résistance aux dommages plutôt faible.

Malgré leur châssis plutôt sommaire, il faut l'avouer, les 3PO représentent un lourd investissement de la part du constructeur, notamment en raison de leur cerveau positronique. La marge bénéficiaire sur la série 3PO est une des plus faibles que l'on puisse trouver sur un droïde que l'on produit quand même en série depuis un siècle... mais le fabricant et les revendeurs se rattrapent en partie sur la quantité de 3PO vendus chaque jour.

Près de 100 ans après le début de sa production en chaîne, le 3PO demeure pour l'instant le produit leader dans le domaine protocolaire et continue à inonder le marché. Si quelques concurrents de Cybot Galactica tentent de produire des modèles plus modernes et physiquement attractifs, les débouchés semblent assez restreints et la position dominante de la série 3PO très loin d'être menacée. Il n'y a guère que dans les modèles haut de gamme destinés aux missions diplomatiques que l'on peut trouver des machines capables de rivaliser avec les 3PO et de se montrer plus polyvalentes mais leur prix est beaucoup plus conséquent...

Droïde R1



Les premières tentatives de création de droïde astromécane par Industrial Automaton aboutirent au modèle P2. Tout comme les modèles qui allaient suivre, ce prototype était doté d'une tête rotative, de plusieurs bras rétractables et de trois jambes à roulettes. Bien que grand et encombrant, ce droïde s'avéra efficace pour la maintenance et la réparation de gros croiseurs. Malheureusement, Industrial Automaton fut impliqué dans un coûteux procès pour violation de brevet technologique et la série P2 dut être abandonnée. La société élaborait donc l'unité R1, en recyclant les carcasses noires des Drones

Réacteurs Mark II afin de réduire les coûts de fabrication. La série R1 est équipée en standard d'un ordinateur Intellex III et fut le premier modèle d'astromécane capable de calculer des coordonnées pour un saut hyperspatial. Les unités R1 servent souvent de techniciens à bord des grands vaisseaux de guerre ou des gros transporteurs. Ils sont toutefois trop gros pour être embarqués dans des chasseurs stellaires.

Compétences : astrogation 16, réparation 16, électronique 16.

Droïde R2



Les droïdes astromécanos d'Industrial Automaton les plus répandus sont de loin ceux de la série R2. Ces droïdes, beaucoup plus compacts que leurs prédécesseurs R1, sont équipés de nombreux outils. Bien que conçus à l'origine comme des unités de diagnostic et de réparation, les R2 peuvent également être utilisés pour effectuer des tâches variées, comme la collecte d'informations. La série R2 fut conçue pour s'adapter parfaitement aux slots standards des chasseurs stellaires militaires. Ces slots avaient jusque-là été réservés aux droïdes de modèles gouvernementaux. Installée dans un slot d'astromécane, une unité R2 peut surveiller les informations de vol, isoler et réparer les problèmes techniques, et dévier les circuits énergétiques des systèmes de bord. Grâce à son processeur évolué, une unité R2 peut effectuer plus de 10.000 opérations par seconde afin d'anticiper des problèmes potentiels. Les R2 peuvent également stocker jusqu'à dix jeux de coordonnées pour les vols en hyperspace et sont capables d'effectuer des manoeuvres rudimentaires comme la mise en route et l'arrêt des moteurs, et le déplacement au sol. En raison de ses capacités impressionnantes, l'unité R2 d'Industrial Automaton est

rapidement devenue très populaire chez les pilotes de chasseurs de l'Ancienne République.

Les R2 sont programmés avec des spécifications de plus de 700 configurations de vaisseaux différentes. Ils sont également équipés de nombreux capteurs, qui comprennent un émetteur-récepteur à spectre entier, des détecteurs de formes de vie, ainsi que des senseurs électromagnétiques, des capteurs de chaleur et de mouvement. Un capteur vidéo extensible peut être utilisé pour inspecter de petits espaces. Sous la carapace d'un R2 se cache une quantité impressionnante d'outils, comprenant entre autres deux bras manipulateurs, un fer à souder à arc électrique, une petite scie circulaire, un projecteur holographique, un compartiment de stockage interne et un extincteur.

Compétences : astrogation 17, réparation 16, électronique 16, observation (générique pour les différents outils de mesure) 15.

Droïde R3

Après le succès de l'unité R2, Industrial Automaton fabriqua quasiment en même temps les unités R3 et R4. Le R3 est doté d'un ordinateur Intellex plus sophistiqué programmé avec des statistiques détaillées sur tous les vaisseaux de l'armée de l'Ancienne République. Il est principalement utilisé par les équipes d'artilleurs, les soldats de sécurité et les chefs d'opérations à bord des grands vaisseaux de guerre. Il peut également être installé à bord d'un chasseur stellaire, mais ne peut seulement gérer que cinq coordonnées hyperspatiales.

Compétences : astrogation 17, réparation 15, électronique 15.

Droïde R4

Afin de vendre des droïdes aux habitants de la Bordure Extérieure, Industrial Automaton produisit le R4, une unité solide et bon marché. Programmée avec des informations détaillées sur de nombreux vaisseaux standards, comme les landspeeders ou les airspeeders, elle excelle dans la réparation de ces engins. On les trouve généralement dans les garages et les magasins de pièces détachées, mais cette série est rarement utilisée sur les chasseurs, car les R4 ne peuvent mémoriser qu'un seul jeu de

coordonnées. Ces caractéristiques limitent fortement le déploiement des unités R4 dans les flottes spatiales. On les retrouve par contre très fréquemment sur les différentes planètes de la Bordure Extérieure, et même au-delà.

Compétences : astrogation 14, réparation 17, électronique 17.

Droïde R5

Les unités R5 représentent le seul véritable échec d'Industrial Automaton sur le marché des droïdes astromécanos. Bien qu'ayant un prix très attractif, les R5 ne disposent ni de la capacité d'adaptation des R2, ni de la fiabilité des R4. Ils ont également tendance à développer une personnalité capricieuse et sont sujets à de trop nombreux dysfonctionnements, comme des problèmes de motivateur ou de surchauffe chronique. Les pilotes de chasseurs évitent ce droïde car il ne peut stocker qu'un seul jeu de coordonnées hyperspatiales. En raison de ses limitations, la série R5 fut discrètement abandonnée. L'Alliance Rebelle reprogramma et reconstruisit un certain nombre d'unités R5 et ces droïdes sont désormais capables de stocker dix jeux de coordonnées de navigation. Ainsi, Wedge Antilles, le leader du célèbre Escadron Rogue, utilisa R5-D2 (surnommé "Mynock") comme droïde astromécano pour son chasseur X-wing lors de la bataille de Borleias. Cependant les piaulements chroniques du droïde forcèrent Wedge à faire effacer la mémoire de Mynock. R5-D2 fut par la suite renommé R5-G8, ou "Gate".

Compétences : astrogation 16, réparation 16, électronique 16.

Droïde sonde Iris Sombre



Les dessins qui ont permis au Seigneur Sith Dark Sidious de fabriquer les célèbres droïdes sondes de type Iris Sombre provenaient d'un très ancien holocron Sith que le Seigneur Noir détenait. Comme cela fut de nombreuses fois effectué par ses prédécesseurs, les schémas de

conception contenus dans cet holocron furent modifiés et constamment remis à jour par Dark Sidious suivant les avancées de la technologie au cours des dernières décennies de l'Ancienne République.

Ainsi, lorsque ces droïdes sondes furent fabriqués, ils s'éloignaient grandement de leur allure d'origine, mais restaient néanmoins bien intégrés à la philosophie de leurs concepteurs : ils étaient à la fois subtils, efficaces, presque impossible à détecter et, si cela s'avérait nécessaire, mortellement dangereux. Cette grande polyvalence fonctionnelle des droïdes sphériques tenait particulièrement au fait que leur conception était modulaire, ce qui leur permettait d'être paramétrés pour théoriquement n'importe quel type de mission.

Contrairement au modèle de droïde sonde Vipère développé bien des décennies plus tard sous l'Empire, le modèle Iris Sombre ne se voulait pas ou peu remarquable, surtout dans des zones à forte densité démographique, pour ne pas attirer l'attention et ainsi opérer avec une plus grande marge de manœuvre et de discrétion. D'ailleurs, tout dans l'Iris Sombre était miniaturisé au maximum afin que le droïde soit le plus discret possible, à commencer par ses moteurs à répulsion très dépouillés, et dont les émissions énergétiques et sonores étaient étouffées jusqu'à un niveau proche du seuil d'audition d'une oreille humaine.

Ce dispositif d'insonorisation des systèmes de propulsion des droïdes Iris Sombre était très utile pour pister des personnes en milieu urbain : une cible filée par une de ces machines ne remarquerait pas alors la présence de la sonde même si elle se trouvait à moins d'un mètre d'elle, à cause du bruit de rue ambiant.

Autre avantage que comportait un tel appareil, sa furtivité. Les systèmes de senseurs conventionnels sont incapables de détecter un Iris Sombre, sauf peut-être grâce à un senseur visuel, car Sidious les avait fabriqués dans un alliage de métaux à l'épreuve des scanners, soit en déviant ou en absorbant les ondes émises par les systèmes de détection. Toutefois, si leur présence pouvait être camouflée aux yeux de tous, il n'en valait pas de même pour les transmissions : pour transmettre des données ou faire un rapport direct à leur maître, en l'occurrence le Seigneur Sith Dark Maul, les

droïdes étaient programmés pour se placer hors de portée des détecteurs avant d'envoyer leur rayon transmetteur via une antenne émergeant de la coque sphérique.

Pour récolter des données, le droïde sonde Iris Sombre utilisait trois modules de détection passive : un photorécepteur de surveillance visuelle multispectral, un scanner magnétique pour les métaux et une caméra thermique pour les êtres vivants. Le droïde était même doté de plusieurs systèmes de communication courte portée qui pouvaient écouter des transmissions même codées.

Si la tâche du droïde sonde dépassait le cadre de la simple reconnaissance, des fixations externes sur sa coque lui permettaient d'embarquer des armes telles qu'un laser léger, un pistolet paralysant et un fusil lanceur de fléchettes. Ainsi, la sonde servait également d'assassin miniature automatisé à l'instar de l'ASN-121, mais cette option servait rarement, les Sith préférant une approche plus personnelle si la situation nécessitait la violence, et Dark Maul ne fit pas exception à la règle.

En plus de ce caractère polyvalent qui les rendait étonnamment capables, les droïdes sondes Iris Sombre pouvaient agir de façon autonome et concevoir des stratégies pour récolter un maximum de données avec un risque minime de découverte. Ils savaient aussi dans ces cas-là analyser et interpréter les informations avant de rentrer au rapport, selon ce que leur maître exigeait d'eux. Ces droïdes ont l'avantage de pouvoir couvrir de grandes zones dans un laps de temps très court, ce qui vient accroître le rendement de leur collecte d'informations.

Ces droïdes sondes furent très utiles à l'apprenti Sith lors de nombreuses missions dont celles sur Ralltiir et Tatooine, et correspondaient bien à son image de chasseur silencieux. Sur Ralltiir, Maul les envoya repérer la forteresse lourdement défendue d'Alexi Garyn, chef de l'organisation du Soleil Noir. Sur Tatooine, les droïdes permirent à Dark Maul de rester à bonne distance des zones habitées de Mos Espa, évitant ainsi que les gardes du corps Jedi de la reine Amidala soient alertés par sa présence dans la Force. Les droïdes passèrent tout à fait inaperçus lorsqu'ils évoluèrent dans les rues du spatioport, mais comme il a été dit

précédemment, leur discrétion ne peut pas être totale même si elle est impressionnante, et l'un d'eux faillit bien avorter la mission de l'apprenti Sith. Alors qu'il revenait en compagnie du jeune Anakin Skywalker à la nef de la reine, Qui-Gon Jinn remarqua la présence d'une de ces machines qui le pistait, mais pris au dépourvu le droïde en le pourfendant. Sentant que cela n'augurait rien de bon, le Jedi et le jeune garçon se hâtèrent de rejoindre leur vaisseau, et Maul ne réussit à les rattraper que parce qu'il reçut le rapport d'un autre de ses trois Iris Sombre.

Compétences : observation (via les différents appareils embarqués) 18.

Droïde sonde Vipère



Construit par la société Arakyd, le droïde espion Vipère permet à la flotte impériale de collecter des informations dans n'importe quel système de la galaxie. Chaque destroyer stellaire de classe Impériale emporte avec lui un groupe de ces droïdes, déployables très rapidement. Capable de voler en hyperspace, puis d'atterrir sur une planète, fortement blindé, armé d'un canon laser standard et d'un système d'autodestruction, le Vipère est utilisable par tous temps, de nuit comme de jour. Il n'a pas d'équivalent dans son domaine. C'est un droïde Vipère lancé depuis le destroyer *Stalker* qui découvrit la base de l'Alliance sur la lointaine planète Hoth.

Compétences : observation (via les différents appareils embarqués) 17.

IT-O

Le droïde d'interrogatoire impérial IT-O (aussi connu sous le nom de droïde de torture) a été développé par le Département Impérial de la Recherche Militaire pour le compte du Bureau

de la Sécurité Impériale (BSI). Les premiers prototypes réalisés furent revus et améliorés par un organisme prônant un empire ultrarigoriste nommé Comité pour la Préservation de l'Ordre Nouveau (COMPORN). Les droïdes IT-O devinrent ainsi une terrifiante et efficace machine d'interrogatoire dont l'Empire s'efforça (du moins au début) de cacher l'existence.



Les raisons de la création de ce droïde furent les problèmes rencontrés par les impériaux lors des interrogatoires ou séances de torture pratiqués sur des prisonniers divers tel que des rebelles, pirates ou autres hors-la-loi. En effet il existait des droïdes d'interrogatoires sous la forme de droïdes médicaux reconvertis mais cela entraînait de nombreux problèmes ou dysfonctionnements : même si les techniciens impériaux s'efforçaient de reprogrammer ces droïdes en machine de torture la programmation dictée par le constructeur original était telle qu'elle rendait souvent impossible toute reconversion. Enfin les interrogateurs humains représentaient un facteur de risques important parce qu'ils étaient soumis à toute sorte d'émotions (pitié, compassion, amitié et même amour) vis-à-vis de leur prisonnier(e). Ils pouvaient aussi accepter les pots de vins ou se révéler être des agents doubles.

L'aspect extérieur d'IT-O a été étudié pour inspirer la crainte et la peur au premier regard. C'est une sphère d'un noir brillant d'environ un mètre de diamètre, hérissée d'instruments de torture en tout genre. Son équipement complet est constitué des mécanismes suivants

- appareils à électrochocs
- aiguille de percage sonore
- tourelle de torture à projection chimique
- pince à déchiqueter les chairs
- gicleur d'acide

- injecteur de drogue
- rayon hypnotique
- photorécepteur d'analyse de la victime
- émetteur d'arc électrique
- dispositif de torture sonore
- récepteur audio

Des répulseurs autonomes lui permettent de se déplacer à une vingtaine de kilomètres à l'heure et il peut être équipé d'un blaster paralysant si besoin est.

Ces droïdes ont été conçus dans le but de faire parler toutes les personnes, quelles que soient leur race ou leur volonté, pouvant représenter un danger pour l'Empire ou une de ses institutions. Ils sont même capables de reconditionner certains prisonniers rebelles. Inconscient du conditionnement mental effectué à l'aide de drogues et du rayon hypnotique ces malheureux sont relâchés afin de rejoindre leurs camarades. Au moment venu, en leur communiquant un mot de passe ou un message spécial, l'agent impérial en sommeil se réveille et cela entraîne très souvent des conséquences désastreuses : assassinat, espionnage, etc. Cette méthode sera reprise plus tard par Ysanne Isard mais avec une technique plus élaborée. Cependant un individu doté d'une volonté de fer et d'une constitution solide peut parfois résister à un interrogatoire mené par un IT-O.

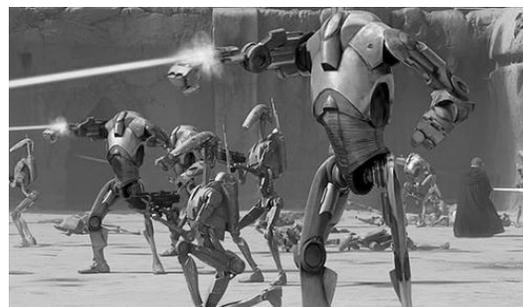
Les droïdes IT-O disparaissent peu à peu après la nomination d'Ysanne Isard au poste de Directrice des Renseignements Impériaux. Celle-ci introduisit en effet des méthodes plus efficaces notamment à bord du Super Destroyer Stellaire *Lusankya*, où fut un temps emprisonné Coran Horn, le général Jan Dodonna ou encore Tycho Celchu.

Super Droïde de Combat

Successeur de l'antique droïde de combat de la Fédération du Commerce, le Super droïde de combat est construit par les chantiers Baktoid. Il est l'aboutissement de la série de droïde de combat relativement rentable que la Fédération du Commerce a mis en chantier afin de satisfaire son besoin de défense. Le Super droïde de combat est beaucoup mieux armé que le droïde de combat standard. Là où il y avait un blaster, on trouve maintenant deux canons blaster inclus dans la "main" droite du droïde. Cette disposition lui permet de ne pas

perdre son arme mais également qu'un adversaire ne puisse pas la lui retirer, comme un Jedi par exemple. Toutefois, ce double blaster peut être remplacé par un autre dispositif utilisant la technologie de blaster reposant sur l'étincelle de plasma.

Le Super droïde de combat est revêtu d'une armure bien plus résistante que celle des droïdes de combat, ce qui lui permet de mieux se protéger et de pouvoir endurer des tirs plus puissants et plus soutenus. De plus, cette armure cache l'unité d'alimentation primaire du droïde qui était à la vue de l'ennemi sur la version précédente, ce qui le rendait fragile. Sous cette armure, on trouve plusieurs récepteurs de signal droïde ce qui permet au droïde de ne pas se désactiver si l'un de ceux-ci vient à être endommagé. Malgré cela, le Super droïde de combat dispose d'un degré d'indépendance réduit du fait de ses processeurs beaucoup moins performants.



Le design déshumanisé du droïde a été imaginé par les ingénieurs Baktoids afin d'intimider ses adversaires. Cet effet ajouté à la finesse des membres de face qui minimise la surface de cible en font un redoutable combattant autant puissant qu'intimidant. Lors d'un combat, le Super droïde de combat peut se mouvoir à une vitesse assez élevée malgré son centre de gravité haut placé. Handicap compensé par des algorithmes de mouvements qui le rendent plus stable. Les jambes du droïde peuvent être démontées afin de les remplacer par des jambes à attraction magnétique pour des planètes composées de nombreux métaux ou de jambes plus lourdes pour compenser la gravitation plus faible de certaines planètes.

Par souci d'économie, le Super droïde de combat est basé sur les composants du droïde de combat standard, mais diffère sur la constitution de son armure, beaucoup plus

résistante. Le Super droïde de combat fut mis à disposition de la Fédération du Commerce après la défaite sur Naboo. Ils viennent grossir l'armée de la Confédération des Systèmes Indépendants lorsque la Fédération du Commerce se rallie à elle. Ils seront utilisés de façon militaire pendant la Bataille de Géonosis qui suivra la déclaration d'indépendance des Séparatistes.

Compétences : armes de tir 17.

Table des capacités des droïdes

Droïde	Co	H	Pe	Es	Po	Ch	Pv
Assassin IG	9	8	9	6	1	1	40
De combat	7	6	7	5	1	1	25
De surveillance	3	8	9	4	1	1	15
Mécanicien DUM	4	9	7	5	1	1	20
Médical 2-1B	5	9	9	8	1	1	20
Protocolaire 3PO	6	6	8	9	1	1	20
R1	5	4	6	6	1	1	15
R2	8	4	9	8	1	1	20
R3	8	4	9	8	1	1	20
R4	8	4	9	7	1	1	20
R5	8	4	9	8	1	1	20
Sonde Iris	3	8	9	4	1	1	15
Sonde Vipère	6	6	9	7	1	1	20
IT-0	4	8	4	2	1	1	15
Super combat	9	7	8	6	1	1	45

Véhicules terrestres

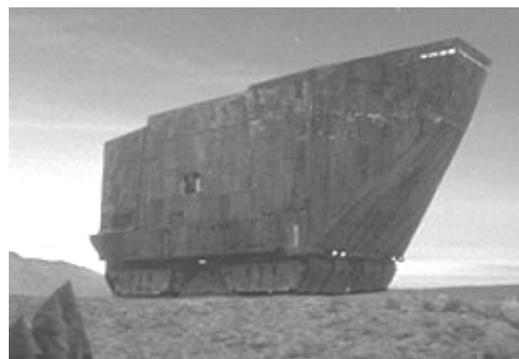
Par « véhicule terrestre », on entend tous les véhicules ne pouvant pas quitter une planète par leurs propres moyens. Il s'agit donc des engins roulants, glissants, nageants, marchants ou volants qui ne volent pas dans l'espace. Une fois de plus, les véhicules présentés ici ne sont qu'une infime partie de ceux existant, mais ils devraient pouvoir vous suffire pour quelque temps. Vous trouverez à la fin de cette liste une fiche technique reprenant les principales caractéristiques de l'engin en termes de règles.

Char des sables

Les gigantesques chars des sables utilisés par les Jawas pour sillonner les déserts de Tatooine étaient à l'origine mieux connus sous le nom de chars extracteurs miniers et venaient en fait de Corellia, une planète des Mondes du Noyau, où ils furent développés pour servir à faciliter les extractions de minerai en tout genre. La conception robuste de ces

mastodontes de duracier et leurs complexes énergétiques embarqués en faisaient les engins idéaux pour les opérations minières qui se déroulaient, à l'époque de la colonisation de Tatooine, dans la vaste Mer des Dunes. Mais lorsque les propriétaires corelliens des chars extracteurs découvrirent que les minerais de la planète désertique avaient des propriétés métallurgiques indésirables et que le filon n'était que superficiel et ne se prolongeait pas dans les entrailles de la planète, ils abandonnèrent les exploitations aussi vite qu'ils étaient venus en laissant derrière eux leurs chars des sables.

L'entreprise ayant échoué, abandonnant ses installations, tout aurait pu laisser croire que les chars des sables allaient tomber en décrépitude. Il fallut l'intervention de petits natifs de Tatooine pour que ces engins retrouvent une seconde vie opérationnelle. En effet, de par leur nature, les Jawas sont un peuple de récupérateurs, et l'abandon de la flotte de chars extracteurs sur Tatooine fut probablement la plus belle aubaine qu'ils aient jamais pu espérer : ils remirent l'ensemble des chars en état de marche en les décrapant et en désensablant leurs mécanismes, se les partagèrent entre clans et les firent connaître du reste des habitants de Tatooine sous le nom de char des sables.



Tout en fournissant un excellent moyen de transport pour les Jawas toujours en quête de matériaux de récupération, les chars des sables devinrent également des ateliers mobiles, des magasins ambulants et surtout un excellent moyen de protection contre les dangers du désert tels les Pillards Tusken ou les Dragons Kratt.

Des intérieurs originels, il ne reste plus rien, les Jawas ayant réaménagé l'ensemble de la structure pour leurs besoins personnels et

aussi pour que le char des sables devienne une partie essentielle de la culture jawa. En effet, les témoins oculaires qui ont eu l'occasion de regarder d'assez près l'intérieur d'un char confirment que l'endroit ressemble plus à un terrier de rongeur qu'à un poste de travail d'un mineur humain. Grâce à des générateurs à fusion nucléaire, la puissance qui résulte de cet ensemble est suffisante pour fournir de l'énergie aux huit chenilles qui peuvent ainsi déplacer l'engin à travers les déserts de Tatooine sur pratiquement tout type de terrain, même les plus accidentés, l'engin atteignant une vitesse maximale de 30 km/h. Ainsi, il est courant de voir un de ces chars jawa escalader lentement des pentes raides où négocier aisément des cols.

En ce qui concerne leurs dimensions, les chars des sables mesurent 36,8 mètres de long sur 20 mètres de haut. Situé au sommet du char, débordant légèrement vers l'avant du véhicule, le cockpit est l'endroit depuis lequel un pilote manœuvre la masse de plus d'une centaine de tonnes du char avec l'aide d'un copilote, ou plutôt d'un éclaireur dans le cas de ces engins : en effet, cet éclaireur, équipé de macrobinoculaires, est chargé d'indiquer la route au pilote et de lui signaler les dénivellations du terrain, les chars des sables n'étant pas équipés de senseurs.

Un tel véhicule comprend en général un équipage moyen de 50 Jawas, même si l'étourdissant déploiement de galeries et d'alcôves aménagées par les natifs de Tatooine est capable d'accueillir un clan d'au moins 300 personnes. Cela est dû à l'une des nombreuses coutumes jawa, qui stipule que seulement la moitié d'un clan parte à bord d'un char des sables au cours des missions de recherches de nouvelle ferraille, l'autre moitié restant dans une forteresse clanique aux épais murs de pierre afin de garantir la sécurité de la base principale du dit clan.

Une fois le char arrivé dans sa zone d'exploration, des membres de l'équipage se répartissent en plusieurs groupes de cinq à huit Jawas, équipés de blasters ioniques au cas où ils rencontreraient un droïde errant tel R2-D2 pour le désactiver et le ramener à bord du char. Lorsque ce cas de figure se présente, les Jawas transportent le malencontreux droïde et le déposent juste sous la bouche d'un énorme tube magnétique aspirant, utilisé à l'origine

pour charger le minerai à bord du véhicule, qui se déploie près de la trappe inférieure d'inspection. On peut également utiliser la rampe d'accès avant afin de charger ou décharger les droïdes, ce système ne s'abaissant que dans ce dernier cas lorsque les Jawas vendent leurs droïdes d'occasion aux fermiers.

Doté d'une grande capacité de stockage, un char des sables peut transporter, aussi invraisemblable que cela paraisse, 1500 droïdes dans ses soutes, à condition que ce soit des petits modèles, ainsi que 40 tonnes métriques de fret, en général des pièces détachées, des machines obsolètes et des pièces de rechange pour droïdes. Ces pièces permettent à un clan de vivre, mais s'avèrent très utiles lorsqu'il s'agit de la bonne marche des véhicules.

En effet, même si un char des sables possède un blindage très résistant qui le sauvegarde de la plupart des attaques, cette machine a cependant des points faibles, dont le premier reste l'âge. Étant donné que les chars des sables figurent parmi les plus vieux véhicules parcourant la planète, ils ont besoin d'un entretien constant, et ce phénomène d'ancienneté est encore plus accentué si l'on considère que les propriétaires de ces engins ne sont autres que les Jawas.

En effet, en raison de la nature avaricieuse et de la propension à effectuer des réparations à la va-vite de la part de leurs maîtres, on ne peut être jamais sûr du sort d'un de ces engins. Mais apparemment, les chars des sables semblent être l'exception qui confirme la règle car les Jawas prennent un soin quasi maladif à réparer leurs véhicules et à s'assurer que tous les bricolages sont capables de résister à un environnement rude, car ils savent très bien que la moindre anomalie mécanique pourrait être un danger potentiel pour tout le monde à bord. C'est pour cette raison que les hauts-fourneaux fonctionnent en permanence pour forger les pièces de rechange pour leurs véhicules, mais aussi pour les droïdes qu'ils revendront par la suite. Ainsi, un char peut fonctionner en quasi-autonomie à l'instar de n'importe quel microcosme.

Même s'ils s'aventurent dans les endroits les plus inhabités de la planète, les Jawas croisent également les zones d'exploitation fermières afin de vendre leurs produits pour permettre

au clan de bénéficier de quelques revenus supplémentaires. Mais les chars ne font pas du porte-à-porte en s'arrêtant à chaque ferme, et ont conclu une sorte d'accord avec les fermiers locaux : si un cultivateur d'humidité, tel que Owen Lars, a besoin d'acheter un droïde, il tire une fusée éclairante afin de le signaler à l'éclaireur du char. Si les Jawas arrivent à se contenter de prises mineures et à vivre suffisamment des ventes de droïdes, il arrive qu'ils dégotent de grosses prises telles des épaves entières de vaisseaux spatiaux. Dans ce cas, quand la prise est conséquente, aussi surprenant que cela soit, les Jawas d'un char ne se précipitent pas immédiatement dessus mais partent en informer d'autres clans. Cette coutume, qui paraîtra altruiste et généreuse aux yeux des profanes, a une cause plus pragmatique : en effet, si un clan découvre une épave et qu'une tempête de sable s'annonce, cette dernière recouvrira la carcasse du vaisseau et les Jawas perdront un précieux temps à la dégager, voire même à la retrouver; c'est pourquoi les membres d'un clan s'adjoignent les services d'un autre clan en char pour récupérer au plus vite l'intégralité des pièces de l'épave.

Cette coutume permet également une réciprocité qui bénéficiera au clan qui a averti les autres, ces derniers étant assez reconnaissants pour l'avertir lorsqu'ils effectueront une prise aussi conséquente. Une fois par an, dans un bassin de la partie ouest de la Mer des Dunes, à environ 150 kilomètres de la ferme d'humidité des Lars, a lieu une sorte de foire au troc où l'on peut admirer un rassemblement important de chars des sables et de leurs clans, événement au cours duquel marchandises et informations précieuses sont échangées. C'est dans cet endroit qu'Anakin Skywalker, alors à la recherche de sa mère Shmi, monnaça quelques babioles, dont un scanner portable, en échange d'informations sur la migration de la tribu Tusken qui avait enlevé sa mère, les Jawas lui conseillant de se diriger à une centaine de kilomètres vers le nord en se tenant sur les hauts plateaux afin de surprendre les ravisseurs.

Juggernaut HAVw

Bien que depuis des siècles les véhicules à répulsion et les walkers aient été universellement reconnus comme étant les

moyens de transport les plus standards et les plus sûrs qui soient, les Chantiers Navals de Kuat firent le choix plutôt curieux et incongru de doter leur gamme de tanks d'assaut lourds, les Juggernauts HAVw (Heavy Assault Vehicule wheeled), de roues, mode de traction jugé pour le moins préhistorique. Ce choix, contestable ou non, a néanmoins le mérite de protéger le véhicule des attaques électromagnétiques. Quoiqu'il en soit, la série des Juggernauts se caractérise par son incroyable longévité et son caractère prolifique puisque pas moins de six modèles furent développés au fil des siècles, chacun d'eux apportant son lot de nouveautés par rapport aux précédents ; Même si, malheureusement, il semble que les détails techniques concernant les premières versions de ces véhicules aient été égarés dans les méandres de l'Histoire.

Le Juggernaut HAVw A4 :



Déjà vieux de plusieurs siècles du temps des dernières années de l'Ancienne République, le Juggernaut HAVw A4 faisait alors figure d'antiquité et avait depuis bien longtemps été remplacé par des modèles bien plus modernes. Les rares encore en service à cette époque avaient pour la plupart été lourdement modifiés et même détournés de leurs fonctions originelles : en effet, il existe même un cas où l'un d'eux, tombé dans les mains d'un civil, avait été reconverti avec succès en une sorte de capsule de sauvetage à bord de son vaisseau spatial qui lui servait à nouveau de véhicule de combat quand de rares occasions se présentaient en lui offrant une puissance de feu correcte ainsi qu'une vitesse convenable (100 kilomètres par heure).

Le Juggernaut HAVw A5 :

Succédant au Juggernaut A4, le Juggernaut HAVw A5 fut commissionné par l'Ancienne République pendant les prémices de la guerre

des clones pour face à la menace grandissante des séparatistes. Nombre de gouvernements locaux, avec le soutien financier de la République, équipèrent alors leurs troupes de ce tout nouvel engin, ce qui valut au A5 de se retrouver en première ligne lorsque la guerre éclata. Partageant plusieurs avancées technologiques du TR-TT, le Juggernaut A5 a été conçu, à l'instar de ce dernier puis du TB-TT, pour faire perdre de leurs superbes à ses adversaires ; et même s'il souffre de plusieurs défauts de conception, il a tout de même eu le mérite d'exister et de combler un vide dans le domaine des véhicules d'assaut lourds en affichant des performances qui firent de lui l'un des véhicules les plus puissants de son époque.

Surnommé par la troupe le « Rolling Slabs », littéralement le pavé roulant, en raison de son apparence massive et quelque peu basique, le Juggernaut, du long de ses 21,8 mètres et 15 mètres de haut, peut aisément franchir des terrains rocaillieux et très accidentés grâce à ses dix gigantesques roues connectées chacune à un système d'amortisseurs et de mécanismes asservis hautement perfectionnés; qualité appréciée par les nombreux commandants qui opèrent sur les planètes peu développées voire totalement sauvages de la Bordure Extérieure.

L'autre particularité pour la moins surprenante de cet engin réside dans la présence de deux cabines de pilotage, l'une située à l'avant, l'autre à l'arrière. Cette spécificité propre au Juggernaut permet ainsi à l'équipage d'inverser le sens de la marche du véhicule en un temps record, l'avant du véhicule devenant l'arrière et inversement. Toutefois, cet ingénieux système s'accompagne assez logiquement d'une contrepartie car la paire de roues avant et la paire de roues arrière du véhicule doivent être maniées séparément par deux pilotes, chacun depuis leurs cabines respectives.

Si ce système de pilotage ne pose pas trop de problèmes sur des terrains peu accidentés, il faut, dans le cas contraire, que la synchronisation entre les pilotes et le mouvement des deux paires de roues soit quasi parfaite ; car quand cela n'est pas le cas, il n'est pas rare que les deux essieux se retrouvent dans des angles opposés bloquant ainsi momentanément le véhicule. Et si pendant de simples manœuvres

d'entraînement, ce genre d'incident se contente d'assurer un joli ridicule aux pilotes, il peut par contre s'avérer mortel dans la confusion d'une bataille, où une telle bourde peut coûter la vie à l'équipage voire même saboter ou tout du moins ralentir un plan d'attaque tout entier.

Toutefois, si les ingénieurs de Kuat ont éprouvé le besoin de doter le Juggernaut de cockpits interchangeable et d'une double direction au prix d'un système de pilotage pour le moins périlleux dans certaines circonstances, cela n'est pas par fantaisie ; mais bien parce que ce véhicule souffre d'un gros problème de maniabilité et de puissance : en raison de son poids phénoménal et bien qu'il ait une vitesse de pointe pouvant avoisiner les 200 kilomètres à l'heure sur des trajectoires rectilignes, ce qui est légèrement supérieur à la vitesse des derniers modèles de TB-TT, le Juggernaut est extrêmement lent à manœuvrer (8 à 25 Km/h) lorsqu'il s'agit de tourner ses énormes roues pour effectuer un simple virage. De plus, malgré ses qualités d'engin tout terrain indéniables, le Juggernaut reste dans ce domaine inférieur aux TB-TT, car la traction du Juggernaut manque singulièrement de puissance et l'absence de modules de traction auxiliaires individuels pour chacune des dix roues se fait cruellement sentir sur des terrains denses comme des forêts ou des jungles.

Bien que la tâche des pilotes soit pour le moins ardue, elle n'est pas par contre la plus dangereuse : en effet, pour scanner le champ de bataille et ainsi obtenir rapidement des données tactiques sans trop dépendre des informations relayées par les troupes au sol, le Juggernaut a été équipé d'une sorte de tour d'observation abritant ses systèmes de senseurs. Toutefois, ce dispositif ne fonctionne pas tout seul et requiert la présence d'un membre d'équipage qui aura la tâche ingrate de se poster au sommet de la tour. Seulement voilà, il s'agit du genre de point faible qui ne tarde pas à être exploité par un tacticien un tant soit peu expérimenté; ainsi, il n'est pas rare que cette tour soit prise pour cible lors des premiers instants d'une attaque, l'ennemi espérant de ce fait « aveugler » le Juggernaut et le rendre incapable de détecter toutes tentatives d'embuscades ou d'attaques aériennes.

En ce qui concerne l'armement, le Juggernaut n'est pas non plus dépourvu de qualités : capable de transporter près de cinquante hommes de troupes, il peut être reconfiguré pour transporter environ une tonne de matériel en tout genre (Motojets, speeders d'assaut et autres véhicules légers à répulsion). Il est muni d'un blindage quasi impénétrable et est également truffé de canons laser qui lui confèrent une puissance de feu équivalente à celle des TB-TT ; Il dispose de trois canons laser lourds rotatifs, d'un canon blaster moyen anti-aérien et de deux lance-grenades à concussion rétractables qui, montés sur les parties latérales et le sommet de sa carapace, lui permettent d'arroser toute la zone qui l'entoure sur un rayon de près de deux kilomètres (soit les 2/3 de la portée des meilleurs canons équipant les TB-TT). Toutefois, tous ces systèmes d'armement ne sont pas automatisés et nécessitent tout de même pas moins de six artilleurs ce qui est énorme quand on sait que le TB-TT n'en a besoin que d'un seul.

Dans les années qui suivirent la guerre des clones, l'Empire continua à utiliser ces véhicules ce qui explique pourquoi le Juggernaut ait été si répandu dans les nombreuses garnisons impériales installées dans les mondes de la Bordure Extérieure, et ce malgré l'existence de véhicules d'assaut bien plus modernes et raffinés dans le noyau galactique. Toutefois, il semble que le Juggernaut se soit petit à petit fait éclipsé par le TB-TT principalement en raison de ses qualités tout terrain inférieures. Ce désamour des militaires impériaux eut pour conséquence un arrêt progressif de la production de pièces de rechange au point que pendant l'invasion des Yuuzhan Vong, les quelques Juggernauts encore en service nécessitaient un entretien constant et ce de la part de techniciens très expérimentés.

Le Juggernaut HAVw A6 :

Il faut savoir qu'une autre version du Juggernaut a été développée parallèlement au A5 pendant la guerre des clones : le Juggernaut HAVw A6. Cet engin est encore plus gigantesque que son homologue et ce sur tous les plans : il avoisine les 50 mètres de long et les 30 mètres de haut et si globalement, le A6 est quasiment identique au A5 tant au niveau de l'aspect extérieur qu'au niveau du système

de pilotage, des cockpits intervertibles ou de la propulsion, avec les qualités et les défauts qui leur sont inhérents, il dispose d'une capacité d'emport et d'un armement bien plus impressionnants.

En effet, il est équipé d'un canon laser lourd, d'un canon laser à répétition, de deux canons laser anti-personnel, de deux canons laser jumelés et enfin de deux lance-grenades et roquettes, puissance de feu impressionnante pouvant être portée à plus de trente kilomètres aux alentours du mastodonte. Evidemment, le nombre d'hommes nécessaires à cette machinerie s'en ressent puisque pour le A6, l'on passe de six hommes à un effectif de douze personnes sans compter les artilleurs. Mais en contrepartie, il peut emporter jusqu'à 300 hommes de troupe ce qui est considérable pour un véhicule d'assaut et dispose à bord de nombreux équipements tels qu'une unité médicale.



Hormis l'armement, les différences notables existant entre le A5 et le A6 se trouvent au niveau du positionnement des systèmes de senseurs et de la structure des roues. Ainsi, les systèmes de senseurs sont désormais abrités sous une sorte de dôme, situé sur le toit du véhicule, ce qui fait qu'ils soient beaucoup moins exposés aux tirs ennemis. Le A6 dispose toujours d'une tour, mais cette dernière a été réduite à sa plus simple expression puisqu'il ne s'agit plus que d'une simple tige verticale rétractable au sommet de laquelle se trouve une petite cabine à laquelle on accède par des échelons, eux aussi rétractables, situés tout le long de l'axe.

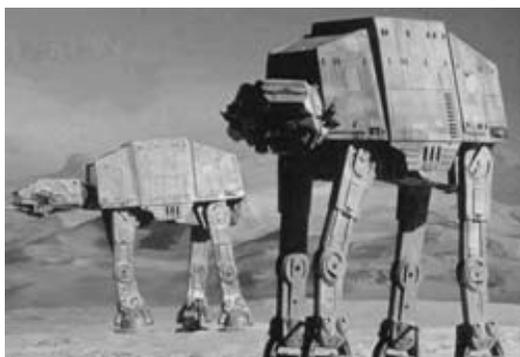
Pour ce qui est des roues, alors que celles du A5 ne sont au fond que d'énormes pneus, celles équipant le Juggernaut A6 sont en réalité

un assemblage complexe de pièces de haute technologie : chaque roue est constituée de trois énormes disques, indépendants les uns des autres, qui peuvent tourner à des vitesses différentes voire dans des sens contraires. Cette particularité rend donc le A6 légèrement plus performant que le A5 en terme d'adhérence et de qualités tout-terrain bien qu'il ait une vitesse de pointe légèrement inférieure (160 kilomètres par heure). Au plus fort du conflit, le A6 fut donc abondamment employé et connut son heure de gloire sur Kashyyyk, où, sous le commandement de Yoda, ils constituèrent la majeure partie d'une force d'intervention destinée à chasser les forces séparatistes de ce monde stratégique.

Autres modèles :

Bien des années plus tard, il semble que plusieurs variantes du véhicule aient vu le jour et si l'on ignore s'il s'agit réellement de modèles officiels produits par Kuat, on peut fort bien soupçonner, que faute de pièces de rechange, certains aient été modifiés avec les moyens du bord. Un certain nombre de ces appareils modifiés faisait partie de la garnison impériale de Phaeda à l'époque où le conseil intérimaire impérial était sous le contrôle de Carnor Jax. Ainsi, certains d'entre eux étaient dépourvus de tour d'observation tandis que d'autres avaient vu leurs roues remplacées par de gigantesques chenilles.

TB-TT



Avec ses 22,50 mètres de hauteur, ses canons laser et son armure impénétrable, le Transport Blindé Tout-Terrain représente l'arme d'assaut terrestre la plus impressionnante de l'arsenal impérial. Face à de tels engins, la retraite est souvent la seule tactique envisageable. Lors d'un assaut, les TB-TT sont souvent utilisés en première ligne. Leur forme, spécialement

étudiée pour inspirer la crainte dans les rangs adverses, et leur puissance de feu donnent un net avantage aux troupes impériales dans toute bataille terrestre. Quelques bipodes TR-TT, plus rapides et plus maniables, sont souvent utilisés pour couvrir les flancs des TB-TT. Les quadripodes, conçus à l'origine comme des véhicules de transport, ont un équipage réduit et peuvent transporter 40 soldats, mais font également de parfaites machines de guerre, capables de pulvériser n'importe quelle résistance. C'est le véhicule d'assaut le plus puissant et le plus craint de la galaxie.

Les canons laser lourds jumelés, montés sur la tête, donnent au TB-TT une puissance de feu exceptionnelle pour un véhicule terrestre. Ces canons s'orientent avec la tête elle-même, très flexible, le cou étant constitué de plusieurs sections indépendantes. En plus de leur grande puissance, ces canons ont également une très grande portée, ce qui leur permettra notamment de détruire les tourelles de défense de la Base Echo rapidement, ouvrant ainsi la voie aux commandos de snowtroopers. Sur terre, la plupart des équipements et soldats ne sont pas protégés par des écrans déflecteurs, contrairement aux vaisseaux spatiaux. Les deux canons laser lourds du TB-TT sont donc assez puissants pour percer n'importe quel blindage et, a fortiori, faire des ravages dans l'infanterie adverse.

L'ordinateur de visée électronique accroît encore la précision et la portée des canons lourds. Grâce à cet appareil, le canonier peut suivre même les rapides et agiles T-47 snowspeeders des Rebelles et les détruire. Cette manoeuvre reste toutefois délicate, et un bon pilote parviendra sans trop de difficulté à se glisser sous ce feu nourri. Le cockpit de pilotage se trouve dans la tête même du véhicule, à une vingtaine de mètres du sol. Cela permet au pilote et au canonier de bénéficier d'un champ de vision dégagé pour viser les cibles lointaines. L'inconvénient est l'exposition dangereuse au feu ennemi. Cette position haute, couplée à la puissance de feu du TB-TT et au système de visée électronique, permet de détruire n'importe quel objectif de manière sûre.

Comme la plupart des véhicules terrestres, le Transport Blindé Tout-Terrain ne possède pas d'écrans déflecteurs. Sa seule défense est donc constituée par son armure, exceptionnellement

résistante. Lors de la Bataille de Hoth, les tirs de lasers des T-47 snowspeeders ne parvinrent même pas à endommager les TB-TT. Pour venir à bout de quelques-unes de ces terribles machines, les pilotes de l'Alliance durent avoir recours à des tactiques inédites, notamment l'utilisation du harpon placé sur leurs engins. Les premiers à utiliser cette tactique avec succès furent Wedge Antilles et son artilleur, Wes Janson, à bord de Rogue 3. Malgré cela, l'extrême résistance des quadripodes leur permit de mener leur mission à bien, et de détruire la Base Echo.

L'équipage est somme toute assez réduit pour un engin disposant d'une telle puissance. Le commandant se trouve dans le poste de pilotage, en première ligne des combats. C'est lui qui dirige le feu principal, et donne les ordres concernant les cibles prioritaires. Il reste en constant contact avec ses hommes grâce au système de communication holographique placé à côté de lui. C'est ainsi que Dark Vader entre en contact avec le général Maximilian Veers durant la Bataille de Hoth.

Le pilote et l'artilleur sont placés devant le commandant. Le pilote dirige le véhicule au coeur de la bataille, et le canonier vise et abat les cibles avec une efficacité redoutable. Les pilotes de TB-TT auraient une certaine tendance à se prendre pour l'élite de l'Armée Impériale; on peut les comprendre quand on voit la puissance de leurs engins.

Chaque TB-TT transporte 40 commandos impériaux. Pour les déposer, le véhicule de combat doit s'agenouiller, et une rampe située sur le ventre de l'engin se déploie alors. Ces troupes sont spécialement entraînées pour se battre dans les environnements les plus divers : aussi bien désert brûlant que désert glacé. Mais le TB-TT est aussi un véhicule d'assaut. Sa mission principale est donc l'attaque directe contre les positions ennemies. Sa forme spéciale et sa puissance de feu en font un adversaire redouté par les troupes d'infanterie rebelles. Lors de l'attaque de la Base Echo, seuls 5 TB-TT de la Force Blizzard suffirent pour éliminer toute résistance. Bien que deux engins fussent perdus durant la bataille, la victoire fut sans appel pour les Impériaux.

Les TB-TT peuvent facilement être adaptés à divers types d'environnement, froid comme sur Hoth ou chaud comme sur Tatooine. Chaque garnison impériale importante

possède plusieurs de ces engins, qu'il faut adapter selon la planète. Dans le cas où le climat est très chaud, comme sur Tatooine par exemple, il est nécessaire de rajouter un dissipateur thermique Sienar Z23 pour refroidir l'engin. Inversement, sur les planètes froides, comme Hoth, il est obligatoire de faire certaines modifications pour adapter les composants aux températures glaciales. Lors de la Bataille de Hoth, l'assaut impérial fut mené par la Force Blizzard, dirigée par le général Veers depuis son véhicule personnel, *Blizzard 1*.

TR-TT



Le bipode de reconnaissance TR-TT impérial constitue le véhicule parfait pour les espaces réduits, où les massifs TB-TT ne peuvent évoluer. Ses missions sont très variées : reconnaissance, défense de périmètre, mais aussi support pour les troupes impériales en action. Avec une vitesse de pointe de 90 km/h, le TR-TT est nettement plus rapide que son homologue quadripode, et se révèle dévastateur contre l'infanterie adverse et les petits véhicules à repulseur.

Le TR-TT fut utilisé dans pratiquement toutes les garnisons impériales à travers la galaxie. La plupart des batailles terrestres de la Guerre Civile Galactique permirent au bipode de s'illustrer, que ce soit lors de la victoire impériale à la Bataille de Hoth, ou lors de la défaite à la Bataille d'Endor. Le TR-TT fut

décliné en plusieurs versions, notamment le TR-TT d'assaut, haut de 10 mètres et doté d'un canon blaster lourd. Ces différents modèles restèrent en activité bien après la fin de l'Empire.

Véhicule d'Assaut Compact PX-10



Conscient que les frontières de l'Empire Galactique n'en finissaient plus de s'étendre et que par conséquent ses forces étaient de plus en plus dispersées, l'état-major impérial eut à faire face à un grave dilemme : d'une part, il ne pouvait se permettre de gaspiller ses ressources en déployant des garnisons entières de stormtroopers et de véhicules d'assaut lourds sur les mondes les plus reculés de la galaxie, et d'autre part, certains de ces mondes, de part leur intérêt stratégique, nécessitaient pourtant d'être solidement défendus. En ce sens, le Véhicule d'Assaut Compact (VAC) PX-10 correspondait parfaitement à ce besoin d'un genre nouveau pour les Impériaux : assurer la défense d'une position stratégique avec un minimum de forces.

Fabriqué par Nen-Carvon, le PX-10, long d'environ cinq mètres, a en effet été conçu de façon à ce que lui et son unique occupant, généralement un simple soldat, disposent de la puissance de feu d'une escouade de soldats d'élite tout entière : ainsi, en groupe, ces petits engins chenillés très rapides, atteignant pas moins de 260 km/h au maximum, et dotés d'un excellent blindage, sont capables à eux seuls de quadriller et de tenir une vaste zone de territoire, à condition bien sûr que l'opposition ennemie en présence ne se fasse pas trop virulente. Entièrement asservi à la volonté de son pilote, ce véhicule d'assaut est tout ce qu'il y a de plus abouti et est comme son nom l'indique tout ce qu'il y a de plus compact. Équipé de systèmes de propulsion, de communication et d'armements

performants et modernes, le PX-10 est pour ainsi dire "intelligent" : pour que le pilote puisse se concentrer sur le tir pendant le feu de l'action, le véhicule a été équipé de senseurs qui lui permettent de se diriger automatiquement.

Armé d'un puissant canon blaster moyen monté sur tourelle, le PX-10 pourrait en quelque sorte symboliser l'extension physique du pilote, son système de survie, sa forteresse, le cocon le protégeant des menaces extérieures... car, condition sine qua none, son occupant ne doit quitter son véhicule sous aucun prétexte pendant le feu de l'action. Un tel acte signerait à coup sûr son arrêt de mort. Toutefois, cette mise en garde ne doit pas laisser croire que les PX-10 sont invulnérables. Depuis peu, les combattants ennemis ont découvert que l'informatique embarquée à bord de ces véhicules pouvait facilement être neutralisée, brouillée. Une telle action a donc pour conséquence de rendre totalement inopérant les senseurs et programmes d'assistance informatique du véhicule. Subitement privé de tout ce confort technologique, le pilote, désorienté par ces soudaines dysfonctions, en devient alors d'autant plus vulnérable... Bien sûr, ce genre de gambit ne saurait être l'œuvre que d'experts en high-tech et par conséquent le PX-10 n'a pas grand-chose à craindre de la multitude de mondes primitifs où il est amené à entrer en action.

Barge à voiles de Jabba

Tandis que de nombreuses barges sont fabriquées sous divers modèles et procédés, nombre d'entre elles sont achetées par les nantis, qui personnalisent ces véhicules par des séries de modifications uniques. La plupart des barges à voiles fonctionnent grâce à des propulseurs à champs de répulsion tricaméraux, qui leur permettent de survoler tous les types de terrains dont l'eau, le sable, la neige et la glace, à une vitesse de 100 km/h. Nombre d'entre elles sont également équipées d'immenses voiles rétractables qui leur permettent de se déplacer à la force du vent pour des promenades plus tranquilles. Les barges à voiles peuvent également flotter à dix mètres du sol, sont très légèrement blindés, et dénuées de toute sorte d'armement.

Jabba le Hutt utilisait sa barge à voiles pour

organiser de longues et décadentes orgies au cours de croisières sur les océans de sable de Tatooine. Pour impressionner ses invités, son véhicule était orné de tous les signes extérieurs de richesse de rigueur, des luxueuses tapisseries aux onéreuses sculptures.



La barge à voile du Hutt était constituée de trois ponts. Jabba avait installé un gros canon-laser lourd et plusieurs canon-laser antipersonnels sur le pont supérieur. Bien que ces armes fussent suffisantes face à des Hommes des Sables, des fermiers ou des Jawas, elles auraient fait bien pâle figure devant des Stormtroopers impériaux, ou tout autre organisation militaire organisée. C'est pour cette raison que Jabba fit installer une série de senseurs avancés sur le pont principal. Cela permettait au Seigneur du Crime d'éviter els rencontres impériales lorsqu'il transportait de la marchandise illégale.

Le pont des passages, où Jabba donnait ses fêtes mirobolantes, était ceint de volets rétractiles qui offraient une vue panoramique du désert de Tatooine. Cette partie du véhicule comprenait également la grande salle des banquets, les appartements personnels de Jabba, la cuisine, et un garde-manger bien rempli. Enfin, la partie inférieure de l'engin comprenait les moteurs et les systèmes de direction, qui pouvaient être contrôlés à distance à partir de la suite de Jabba, de la salle des banquets ou du pont supérieur.

Lors de ses voyages, Jabba était constamment accompagné de sa garde, composée de Gamoréens, de Niktos, de Klatooiniens et de Weequays. La barge de Jabba fut totalement détruite avec ses passagers lors de la bataille de Carkoon. De petits groupes de Jawas se rendirent sur les lieux pour récupérer des pièces du véhicule et certaines armes encore

intactes. Les pièces inutilisables furent abandonnées au désert.

Char d'Assaut Blindé



Mariage réussi de la technologie du répulseur et du blindage lourd, le Char d'Assaut Blindé constitue l'avant-garde des troupes mécanisées de la Fédération du Commerce sur le champ de bataille. Construit par les Ateliers Baktoid, le CAB est un véhicule d'assaut doté d'un armement puissant et d'un blindage à toute épreuve. Son armement principal est composé d'un canon-laser lourd à longue portée, monté sur la tourelle rotative. Celle-ci supporte également une paire de canons-laser secondaires ainsi qu'une paire de canons-blaster sur chaque flanc, pour un usage moyenne et courte portée.

A l'avant du CAB sont également disposés six lance-missiles à énergie, capables d'emporter divers types de munitions : obus à haute énergie dotés d'un cocon de plasma pour un plus grand pouvoir de pénétration, missiles perforants, ou obus explosifs pour venir à bout de fortifications blindées. Une fois tous ses missiles utilisés, le CAB doit retourner à bord d'une barge de débarquement C-9979 ou d'un vaisseau plus important pour y être réapprovisionné. La section inférieure du char est alors entièrement retirée et remplacée par une neuve, chargée en munitions.

Pour sa propre défense, le CAB ne possède aucun écran déflecteur, mais une armure blindée quasiment impénétrable. Seuls les batteries de défenses les plus puissantes peuvent en venir à bout. De par son usage principal, qui est l'assaut frontal, le réacteur et tous les systèmes vitaux de l'engin sont situés à l'arrière, pour assurer une protection maximale. L'équipage est lui-même confiné dans un petit cockpit protégé par un épais

blindage.

Le nez du char est composé d'un blindage suffisant pour éperonner des engins ennemis ou des fortifications sans subir de dommage lui-même. Le CAB nécessite un équipage de quatre droïdes de combat : un commandant, un pilote, et deux artilleurs. Des racks de transports peuvent être disposés sur chaque flanc du tank, chacun pouvant emporter trois droïdes de combat supplémentaires.

L'équipage qui dirige le véhicule est lui-même contrôlé à distance par le Vaisseau de Contrôle Droïde en orbite, comme tous les autres droïdes de l'Armée de la Fédération du Commerce. En temps normal, le pilote peut se servir indépendamment de ses équipements radars, ou de sa propre vision directe en cas de défektivité.

Malgré son poids important, le réacteur principal du CAB peut propulser le véhicule blindé à une vitesse maximale de 55 kilomètres à l'heure sur terrain dégagé. Le CAB connut sa première utilisation à grande échelle lors de l'invasion de Naboo par la Fédération du Commerce, où il balaya la résistance mise en place. Il fut ensuite utilisé tout au long de la Guerre des Clones, où il affronta à de nombreuses reprises l'armée clone.

Landspeeder X-34



À première vue, surtout si l'on considère son aspect cabossé, le classant directement dans la catégorie des engins dépassés depuis des décennies sur les Mondes du Noyau, on ne considérerait pas le landspeeder X-34 construit par la Corporation SoroSuub de Luke Skywalker comme l'une de ses possessions les plus précieuses. Et pourtant, en partie à cause des conditions de vie hostiles de Tatooine, cet engin faisait figure de nouveauté parmi la

jeune génération de colons de la planète. Mais le chemin pour acquérir un tel engin, en particulier pour un jeune fermier, était en général parsemé d'embûches, dont le plus problématique se révéla être l'oncle de Luke : Owen Lars.

Vers la fin de son adolescence, Luke désira posséder son propre engin au lieu d'emprunter le vieux V-35 de ses tuteurs qu'il employait pour se déplacer entre les nombreux vaporateurs de la ferme des Lars, car tous ses amis, lorsqu'il les rencontrait à la Station Tosche, possédait déjà leurs propres transports et Luke ne désirait pas être considéré comme le dernier de la bande à leurs yeux.

L'argument que Luke employa pour convaincre son oncle était tout à fait recevable : Luke affirmait qu'un véhicule plus rapide lui permettrait d'augmenter son rendement de travail et ainsi de faire gagner des bénéfices non négligeables à la famille. Tout aurait pu aller pour le mieux, mais Owen n'était pas dupe et ne connaissait que trop bien le tempérament impétueux de son neveu : il répliqua en affirmant que Luke avait surtout envie de faire la course avec ses amis dans des endroits dangereux tels que le Canyon du Mendiant, ce qui était également vrai.

Heureusement pour le jeune homme, sa tante Beru, d'une patience et d'une compréhension inébranlables, intercédait en sa faveur, et Luke put acheter pour un prix de 2400 crédits un X-34 d'occasion fonctionnant à peine. Grâce à ses talents innés de mécanicien combinés avec ceux de son oncle, qui avait déjà remis en état leur V-35, Luke put le rendre à nouveau fonctionnel en apprenant sur le tas les caractéristiques de l'engin pour réparer ses défauts.

Mais le vieil engin avait déjà été plus que bien amorti par plusieurs propriétaires, et il arrivait, malgré un entretien fréquent, qu'il tombe en panne, sans compter certaines options marchant suivant le bon vouloir de l'appareil. Par exemple, le pare-brise en duraplex ne se rétractait pas toujours, ce qui obligeait Luke à le laisser à demi-ouvert, même pendant les plus grosses tempêtes de sable.

De plus, le moteur à propulsion bâbord avait des ratées et son régulateur de puissance défectueux provoquait une surchauffe des bobines de conversion du moteur. En raison du caractère capricieux de cette turbine

bâbord, Luke en eut assez de démonter et remonter constamment le capot de protection, et laissa la turbine à l'air libre afin de réparer plus facilement et rapidement. Mais même si son allure et sa conception étaient désuètes, cet engin permis néanmoins au jeune Luke d'échapper brièvement au quotidien ennuyeux de la ferme.

Le X-34 est un modèle reconnaissable entre tous de par sa simplicité : il consiste en un châssis et une carrosserie de 3,40 mètres de long, en un réacteur compact situé à l'arrière et en un générateur à répulsion sous le capot. Cette dernière unité d'alimentation était refroidie par l'air par un grillage argenté situé à la proue et sur les ailes de l'appareil, l'ensemble des circuits primaires étant accessible par un petit panneau devant le pare-brise.

S'élevant du sol à une hauteur d'environ 50 centimètres, le landspeeder X-34 atteignait facilement une vitesse raisonnable de 250 km/h, mais Luke y ajouta néanmoins une unité d'accélération sur mesure : si ce mécanisme renforçait la vitesse de l'engin, il ne pouvait fonctionner uniquement qu'en courtes poussées.

En ce qui concerne le pilotage, le conducteur s'installait sur le siège droit et utilisait, non pas une paire de manettes comme cela était couramment le cas, mais un volant pour changer la poussée directionnelle des turbines bâbord et tribord, la puissance de propulsion étant variée grâce à un levier situé au milieu de la console.

Pour modifier la vitesse, l'utilisateur se servait de pédales pour inverser les prises d'échappement pour freiner ou accélérer. Un écran multifonctions pouvait être utilisé par le passager pour aider le pilote ou alors mis en mode automatique en affichant des données nécessaires à une conduite optimale, telles la densité de circulation en milieu urbain, la vitesse du véhicule, le niveau du réservoir et la température du moteur, ainsi que des informations sur le terrain en temps réel. Ceci était possible grâce à un petit senseur rectangulaire sortant du capot, et c'est d'ailleurs grâce à cette dernière fonctionnalité que Luke et C-3PO purent détecter et rattraper R2-D2, qui avait pris la poudre d'escampette la veille afin de retrouver Obi-Wan Kenobi.

Outre le conducteur et un passager installés sur des sièges rembourrés, le X-34 ne pouvait embarquer que 5 kilogrammes de fret, réparti dans des petits compartiments sous le plancher et dans une zone demi-circulaire derrière les dossiers, le landspeeder ayant été conçu comme un modèle de sport biplace à l'origine. Toutefois, grâce à des plaques électromagnétiques, agissant comme des rayons tracteurs, situées autour de la turbine dorsale, le X-34 pouvait transporter deux droïdes sur cette zone plane arrière, juste au-dessus des bouches d'évacuation thermiques du réacteur : ainsi, lorsqu'il se rendit à Mos Eisley, Luke put transporter grâce à ce système ses deux droïdes avec une sécurité relative.

À l'origine conçu pour la vitesse, car faisant partie de la célèbre série X de SoroSuub, le X-34 était l'engin idéal pour Luke lorsqu'il se mesurait à ses amis Deak et Fixer, même si les engins des jeunes gens de Tatooine étaient bien moins rapides que les podracers des décennies précédentes.

En général, à quelques exceptions près, ces courses finissaient bien, non sans quelques accrochages. Ainsi, certaines des marques du X-34 de Luke étaient dues aux courses effrénées effectuées par le jeune pilote, ce qui contribua à lui conférer une allure d'engin encore plus cabossé ; si Luke ne disait rien de ses courses à Owen et à Beru, son landspeeder en disait long sur le tempérament du jeune fermier.

Après la mort de ses tuteurs, tués par les troupes de l'Empire, Luke accomplit son dernier trajet en X-34 vers Mos Eisley afin d'aider son ami et Maître Jedi à livrer les plans de l'Étoile de la Mort à l'Alliance Rebelle. Afin de verser un acompte sur le prix du voyage vers Alderaan, Luke dut vendre son véhicule et ne put en tirer que 2000 crédits, le récent XP-38 ayant relégué le X-34 au rang des antiquités. On ne sait pas ce qu'il advint de l'engin de Luke, mais une chose est sûre : même si la gamme des X-34 est à présent dépassée, elle a néanmoins perduré pendant des décennies et a conforté SoroSuub dans sa position de leadership du marché des landspeeders de sport.

Moto-Jet 74-Z

Petit véhicule monté sur répulseurs, la moto-jet impériale constitue un excellent véhicule de reconnaissance. Sa vitesse maximale de 500 Km/h, et sa grande manoeuvrabilité, en font l'engin idéal pour les missions de patrouille et de défense.



Bien que l'Empire ait accès à de nombreux types de moto-jet, c'est le modèle 74-Z d'Aratech qui reçoit la plus grande approbation parmi le corps des Eclaireurs Impériaux, en raison notamment de sa résistance en milieu hostile, et d'une maintenance facile.

Les unités d'éclaireurs impériaux fonctionnent par Lance de 4 soldats, commandés par un Sergent. Les patrouilles sont en général constituées de deux Eclaireurs, et servent plus à informer qu'à combattre. Les consignes en cas de rencontre hostile sont en effet d'éviter le combat et de signaler la présence d'éléments ennemis.

Lors de la bataille d'Endor, les unités d'Eclaireurs Impériaux étaient chargées de constituer un périmètre d'observation autour des installations militaires. Le commando de l'Alliance dirigé par le Général Han Solo rencontra plusieurs de ses patrouilles. Bien que celles-ci fussent éliminées, elles ralentirent considérablement les Rebelles dans leur approche, permettant ainsi à la flotte impériale d'infliger de lourdes pertes à la flotte de l'Alliance.

Skiff du désert

Conçu par la société Ubrikkian, le skiff du désert est un véhicule très répandu du temps de l'Empire. Présent principalement dans la bordure extérieure, il est destiné au transport de marchandise dans les astroports et les

entrepôts. Mais les gouverneurs planétaires ou les criminels n'hésitent pas à s'en procurer.

Le skiff de classe Bantha II est un véhicule monté sur répulseur alimenté par un générateur anti-gravité. Il est propulsé plus 200 kilomètres/heure grâce à des canons de propulsion et maintenu à 50 mètres par des bobines à répulsion.

Son pont comporte un gouvernail et des plaques à verrouillage magnétique pour maintenir les caisses. Un ensemble de bras mécaniques servant à déplacer les marchandises est rangé derrière une trappe sous le pont. Une des particularités du skiff du désert est son pilotage. Le véhicule est dirigé grâce à deux jeux de direction reliés aux volets arrière. Ce système simple permet de mettre un droïde aux commandes.



Le skiff est tellement simple à modifier que presque aucun engin vendu ne ressemble à celui d'origine. Une version « transport civil » fut même créée pour les mondes pauvres. Cette version peut transporter 16 passagers. D'autres ont essayé de le transformer en engin de combat mais son blindage léger et sa vitesse insuffisante en font une cible trop facile.

Jabba le Hutt possédait plusieurs skiffs modifiés. Il avait fait rajouter un blindage plus épais et avait installé une planche escamotable pour les exécutions dans la fosse de Carkoon. Six gardes weequay ou nikto étaient en permanence dessus. Le seigneur du crime s'en servait aussi comme escorte. Ses skiffs furent détruits en même temps que lui lors de la bataille de Carkoon.

Airspeeder XJ-2

Narglatch AirTech était connue dans les dernières décennies de l'Ancienne République

pour avoir été une firme indépendante spécialisée dans le développement et la vente de kits de customisation de speeders et airspeeders pour les personnes riches et amatrices de vitesse de la galaxie. Évidemment, pour que leurs kits de modification d'engins à répulsion se soient vendus comme des petits pains, il fallait que cette société propose également des modèles de véhicules d'une grande modularité.

Ainsi, les produits de la firme, que cela soit des kits ou des airspeeders, ont fini par attirer l'attention d'une clientèle non négligeable qu'étaient les sénateurs et les représentants les plus influents des Mondes du Noyau, notamment celle du sénateur féru de courses qu'était Simon Greyscale du Secteur Vorzyd. Son airspeeder XJ-6 modifié d'un jaune vif attira l'attention d'un autre de ses collègues, Bail Organa, qui préféra opter pour un modèle tout aussi performant mais de génération antérieure : un airspeeder XJ-2 rouge et argent.

Cet airspeeder devint par la suite le passe-temps favori du sénateur d'Alderaan. Organa, à chaque fois qu'il pouvait s'octroyer un peu de temps libre, modifiait toutes les pièces possibles de son XJ-2 dans son garage de sa résidence sur Alderaan. Jugeant beaucoup plus avantageux de voyager avec son airspeeder incognito, Bail Organa décida d'enregistrer son véhicule comme étant la propriété d'Org Banelli, cette mesure de discrétion lui permettant ainsi de se mouvoir en certaines occasions dans un relatif anonymat. Cependant, avec la montée en puissance des Séparatistes et des tensions de plus en plus grandes au sein même du Sénat, Bail dut consacrer moins de temps à l'amélioration de son véhicule et plus à ses obligations politiques. Avec le début de la Guerre des Clones opposant la République Galactique à la Confédération des Systèmes Indépendants, les devoirs d'Organa l'obligèrent à rester en quasi-permanence sur Coruscant, et le sénateur décida par conséquent d'apporter sur le monde-capitale son XJ-2 afin d'avoir son propre véhicule à sa disposition. L'idée de l'enregistrement du véhicule sous un nom factice se révéla être une excellente idée, car Organa put bénéficier d'une grande marge de manœuvre en assistant à des réunions clandestines avec d'autres sénateurs, qui s'inquiétaient de l'accession de Palpatine à de plus grands pouvoirs exécutifs. D'ailleurs, le

bureau du Chancelier n'eut jamais vent des agissements clandestins du sénateur d'Alderaan.

Lors de cette nuit fatidique où l'Ordre 66 fut décrété par Palpatine, Bail Organa utilisa son airspeeder pour se rendre au Temple Jedi, le bâtiment étant la proie des flammes. Lorsqu'il se posa sur une des plates-formes d'un hangar du Temple, Bail Organa fut prestement "invité" à décamper des lieux par le commandant clone Appo. Voyant par la suite le jeune Padawan Zett Jukassa mourir sous ses yeux de la main des soldats de la 501ème Légion, le sénateur eut de la chance d'avoir son XJ-2 pour s'échapper du Temple. Quelques temps plus tard, après avoir récupéré Yoda et Obi-Wan Kenobi et être rentré sur Coruscant pour assister à la proclamation de l'Empire Galactique, Organa utilisa son véhicule afin de sauver Yoda, le vénérable Maître Jedi ayant échoué à tuer Palpatine, alias Dark Sidious, en combat singulier. Grâce au fait d'avoir enregistré son véhicule sous l'identité d'emprunt d'Org Banelli, l'Empire n'a jamais vraiment pu remonter la piste jusqu'à Organa, et avait d'ailleurs d'autres chats à fouetter.

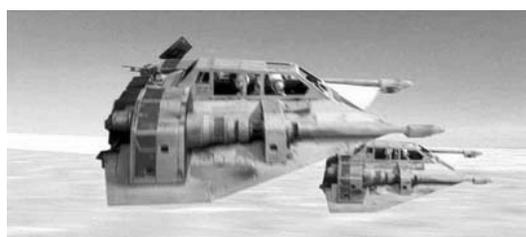


En emmenant avec lui la petite Leia sur Alderaan, Organa rapporta également son XJ-2. S'il put y consacrer à nouveau un certain temps, l'éducation de sa fille adoptive et les pressions qu'il subissait liées à la nécessité de forger une Alliance pour Restaurer la République, qui deviendra l'Alliance Rebelle firent que Bail dut laisser de côté son véhicule pendant pas mal de temps. Bail Organa ne ressortit son airspeeder XJ-2 que bien des années plus tard et le nettoya pour l'offrir à Leia comme cadeau d'anniversaire lorsque la jeune fille fut en âge de piloter un véhicule à répulsion. En fait, c'est sur cet XJ-2 que la jeune princesse d'Alderaan apprit les principes fondamentaux du pilotage, le tout sous la surveillance de son père adoptif. Malheureusement, ce véhicule connut le même destin que son premier propriétaire : il fut détruit avec Alderaan quand le Grand Moff

Tarkin déclencha un tir du superlaser de l'Étoile de la Mort sur la paisible planète.

T-47

Le T-47 airspeeder est un petit aéronef produit par les chantiers de la Corporation Incom. D'une longueur de cinq mètres, le T-47 airspeeder fut créé pour remorquer les gros cargos à l'approche d'un spatioport difficile d'accès. C'est un airspeeder basique avec des générateurs de répulsion conventionnels mais une grande propulsion. En effet, pour tracter de longs cargos, le T-47 se doit de posséder une puissance conséquente.



Pour assurer la liaison entre le cargo et le vaisseau, Incom a inclus sur ce véhicule un harpon et un câble de remorquage, câble qui peut se détacher du T-47 dans le cas où le cargo aurait un problème et que ses moteurs à répulsion ne puissent plus assurer leur fonction. Le t-47 ne pourra donc pas être entraîné avec le cargo. Ce vaisseau atmosphérique emporte deux pilotes, un s'occupant du pilotage propre à l'appareil alors que l'autre, s'occupe d'assurer la liaison avec le cargo. Pour cela, le T-47 dans son modèle civil possède un cockpit à deux verrières, l'un donne sur l'avant du vaisseau alors que l'autre assure une vision à cent vingt degrés sur l'arrière.

Les générateurs du T-47 ont tendance à surchauffer, c'est pourquoi une rangée d'ailettes de refroidissement fut disposée à l'arrière du T-47, à la suite des générateurs. Ces ailettes permettent un meilleur refroidissement des générateurs ce qui permet à l'airspeeder de ne pas se dégrader trop vite et même de ne pas courir le risque d'une coupure des générateurs.

Lorsque les Rebelles s'installèrent sur Hoth, un escadron de T-47 leur fut accordé pour assurer la reconnaissance et la défense du site. Les techniciens de l'Alliance Rebelle avaient déjà modifié l'airspeeder pour qu'il devienne un aéronef de combat atmosphérique léger. Ils

posèrent de puissants canons laser sur les ailes du vaisseau. Ceux-ci furent alimentés par un convertisseur externe et un générateur laser. L'énergie pour faire fonctionner cet ensemble provient du surplus d'énergie que produisent les générateurs. Les techniciens renforcèrent également la coque en la blindant exclusivement la partie supérieure et non la partie inférieure de l'appareil. Le vaisseau utilise un système d'acquisition de cible afin de contrôler avec précision le tir des canons laser mais aussi d'un projecteur holographique afin de pouvoir communiquer plus facilement avec le centre tactique de la base Echo.

Ce véhicule ne possède pas de bouclier défensif à particules, de ce fait sa petite surface et sa grande manoeuvrabilité dans le combat lui permettent de se passer de ce bouclier. Le pilote peut également compter sur la vitesse exceptionnelle de l'appareil pour se dégager d'un pilonnage intensif, le T-47 modifié peut aller jusqu'à une vitesse de mille kilomètres/heure à pleine puissance mais avec une vitesse moyenne de six cent kilomètres/heure, il est une cible difficile à verrouiller s'il vole en zigzaguant. Le résultat de toutes ces modifications est un appareil d'assaut à courte portée mais d'une grande manoeuvrabilité.



Lorsque les techniciens de la base Echo reçurent les T-47, ils durent travailler des mois à la modification de ceux-ci. Précédemment, le T-47 avait servi à la reconnaissance sur la planète Dantooine, mais sur Hoth, l'environnement n'est pas le même. Les ingénieurs modifièrent donc l'Airspeeder T-47 en T-47 Snowspeeder adapté au froid. Ils changèrent la configuration des ailettes de refroidissement qui étaient trop efficaces pour l'environnement gelé de Hoth, celles-ci entraînant le blocage des générateurs. Après

plusieurs vaines tentatives pour contourner ce problème, les mécaniciens isolèrent chacune des ailettes, permettant ainsi aux systèmes moteurs de rester suffisamment chauds pour tourner à plein régime. Des aérofreins furent également ajoutés à l'aéronef afin de pouvoir encore mieux manoeuvrer. Ils furent placés sous la carlingue, à côté des générateurs de puissance. Le T-47 Snowspeeder devint extrêmement utile sur Hoth pour toutes les missions de reconnaissance.

Les T-47 Snowspeeders furent déployés lors de la bataille de Hoth pour affronter les terribles Quadripodes et bipodes. Ils permirent de retarder l'avancée des impériaux afin de laisser le temps au personnel de la base de s'échapper. Seulement, les pilotes et le commandement rebelle virent rapidement que la puissance des canons laser du Snowspeeder n'était pas assez élevée pour transpercer la coque des TB-TT. C'est alors que Wedge Antilles et Luke Skywalker trouvèrent une autre utilité pour les câbles de remorquage, accrochés à l'une des jambes du quadripode et enroulé autour des autres jambes, le TB-TT ne pouvait plus avancer, ainsi déséquilibré, il tombait à terre et devenait une cible facile pour les T-47 Snowspeeder et les servants d'artillerie placés sur le périmètre défensif. Les câbles étaient si solides que les walkers impériaux ne pouvaient pas les briser. Toutefois cette arme était limitée car il n'y avait qu'un seul câble par Snowspeeder. La base Echo fut capturée, mais le personnel réussit à s'échapper à temps. Cependant beaucoup de pilotes de T-47 perdirent la vie dans cet affrontement.

Devant un tel succès, les rebelles continuèrent à modifier les T-47 les adaptant ainsi à l'humidité, à l'eau en ajoutant des compartiments de flottaison, au sable en ajoutant des filtres pour éviter au sable d'entrer dans les moteurs. La navigation fut aussi améliorée par la pose de radar et de systèmes encore plus précis de navigation adapté pour l'univers aquatique ou celle dans les tempêtes de sable. Le T-47 Snowspeeder fut donc le premier appareil vraiment polyvalent de l'Alliance Rebelle dans le combat atmosphérique.

Voiture des Nuages

Rendues populaires sur la planète Bespin, les voitures des nuages à fuselage double se sont

répandues dans toute la galaxie sous forme de véhicules personnels ou militaires. Plus avancées que les airspeeders standards, elles sont particulièrement efficaces dans les missions de patrouille et de reconnaissance.



Un propulseur ionique assure la propulsion principale, tandis que des répulseurs, de petits réacteurs de manoeuvre, des ailerons mécaniques, des volets d'équilibrage et des gouvernails augmentent la vitesse et la maniabilité de l'appareil. Le cockpit est généralement pressurisé pour les vols à haute altitude, mais la plupart des voitures des nuages sont démunies de système de survie.

Les modèles des forces de police ou militaires, tels que les Tempête IV utilisés par les pilotes de la Garde Aérienne de la Cité des Nuages, sont armés de canons-blaster et protégés par de lourdes plaques de blindage. En outre ces véhicules sont équipés de systèmes informatiques et de points d'attache destinés à accueillir des armes spécifiques en fonction des missions à accomplir : de l'escorte diplomatique à l'action militaire.

Canonnière d'Assaut TIO/BA



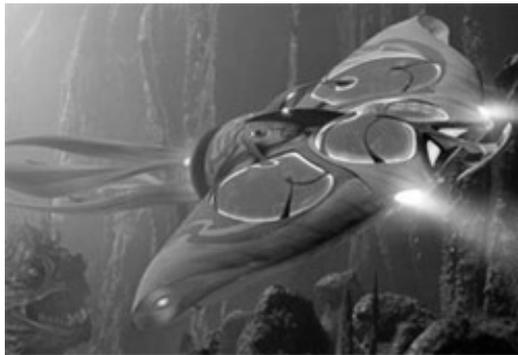
Les canonnières de la République jouent un rôle essentiel lors de la bataille de Géonosis.

Evoluant à basse altitude, et donc en relative sécurité par rapport aux chasseurs ennemis, la canonnière est chargée de déposer ses troupes au plus fort de la bataille. L'ensemble des canonnières du contingent d'un Destroyer Acclamator peuvent déposer jusqu'à 2.000 soldats clones par rotation.

La Canonnière est un engin rapide et agile, et surpasse dans ces domaines tous les autres véhicules terrestres de son époque. Son armement polyvalent lui permet de faire face à toutes les situations, et de déblayer la voie avant de déposer ses troupes. Alors que ses canons-lasers font des ravages en terrain dégagé, ses missiles sont capables d'éviter les accidents du relief et de surprendre l'adversaire.

Les pilotes de ces engins sont des clones comme les autres, à ceci près qu'ils ont reçu une formation de pilotage particulière à leur corps. Leur marque jaune les distingue des soldats d'infanterie, dotés d'un symbole noir. La canonnière peut emporter une lourde charge, incluant soldats et matériel lourd. La canonnière TLO/BA est modifiée de façon à transporter, à la place des soldats, un Hexapode TR-TT.

Bongo, sous-marin



Construit par la corporation Otoh Gunga Bongameken, le sous-marin est d'origine naturelle. En effet la fabrication du Bongo commence par une graine naturelle qui va se développer pour faire place à une ossature flexible mais résistante, à peu près rectangulaire. Cette technique de construction se retrouve d'ailleurs dans la réalisation des bâtiments et d'autres véhicules gungan.

Long de 15 mètres, le Bongo est équipé de trois bulles ; une bulle centrale faisant office de

cockpit et pouvant accueillir trois personnes, dont une qui prend place derrière la console de pilotage, devenant donc le pilote. Les deux autres bulles étaient principalement réservées pour les marchandises, ainsi elles peuvent accueillir jusqu'à 800 kg de fret chacune. Néanmoins elles peuvent aussi être équipées de siège supplémentaire ou alors de fusils harpons et de lanceurs de sphères énergétiques, car le Bongo, dans sa configuration standard, n'est pas armé.

Le sous-marin est propulsé par quatre ailerons rotatifs faisant circuler l'eau grâce à l'émission d'impulsions électriques émises par des rangés d'éléments électroniques plats et flexibles, situés dans les ailerons. Ce champ électromoteur est alimenté par un moteur à conversion d'électricité centrifuge (en forme de dôme) auquel les ailerons sont rattachés deux à deux. Le moteur alimente aussi les générateurs de bulle hydrostatique. Ce moyen de propulsion permet au Bongo d'atteindre une vitesse de pointe de 85 km/h. Grâce à cette vitesse le sous-marin peut s'échapper de situations périlleuses dans les profondeurs des eaux de Naboo, qui sont loin d'être amicales.

La flottabilité du Bongo est due à une série d'organes à l'aspect spongieux (appelé chambre de flottabilité) qui imite la structure interne de certaines créatures sous-marines et qui sous le contrôle du pilote peut changer de densité, ce qui aura pour effet de faire remonter ou descendre le sous-marin. Il est équipé de projecteurs permettant d'avoir une bonne visibilité dans les eaux sombre de Naboo. En cas de problèmes sur le sous-marin, la bulle centrale se libère entièrement pour servir de capsule de sauvetage. Mais son autonomie est limitée et il faut que la capsule soit remontée à la surface avant que les batteries de secours ne soient déchargées, auquel cas les passagers sont en danger de mort.

Les Bongos servent essentiellement à transporter des passagers et des marchandises entre plusieurs villes. Ainsi lors de leur périple sur Naboo, les chevaliers Jedi Qui-Gon Jinn et Obi-Wan Kenobi utilisèrent un Bongo pour se rendre à la ville de Theed. Ils passèrent par une zone sous-marine très dangereuse, la Nocturne, et cela malgré les avertissements de leur guide, Jar Jar Binks. Ils réussirent à atteindre Theed, prouvant ainsi que le Bongo

était un bon véhicule capable de survivre aux pires dangers.

Table des capacités des véhicules terrestres

Véhicule	Vit	Arm	Ecr	Bli	PS
Char sables	30	-	-	1d20	120
Juggernaut	200	Var	60	3d20	250
TB/TT	50	4d20	-	4d20	300
TR/TT	90	2d20	-	1d20	100
PX-10	260	2d20	-	2d20	150
Barge Jabba	100	2d20	-	1d12	100
Char blindé	55	2d20	-	1d20	80
Landspeeder	250	-	-	1d8	30
Moto-Jet	500	1d10	-	-	20
Skiff	200	-	-	1d12	60
Airspeeder	450	-	-	1d8	40
T-47	1000	2d20	-	1d20	150
Nuages	1000	1d20	-	1d20	150
Canonnière	650	2d20	-	2d20	175
Bongo	85	-	-	1d20	80

Dans ce tableau, « Vit » signifie « vitesse de pointe » et est exprimé en kilomètres par heure. « Arm » signifie « armement » et exprime la moyenne des dégâts infligés lors d'un tir. « Ecr » signifie « écrans » et indique le total des points de dégâts que les écrans de l'appareil peuvent encaisser. « Bli » évoque le blindage de l'appareil, soit le dé d'armure avec lequel il peut tenter de réduire les dommages subis. Enfin, « PS » indique le nombre de Points de Structure de l'appareil. Pour les autres données ou des précisions, veuillez en référer à la description de chaque véhicule.

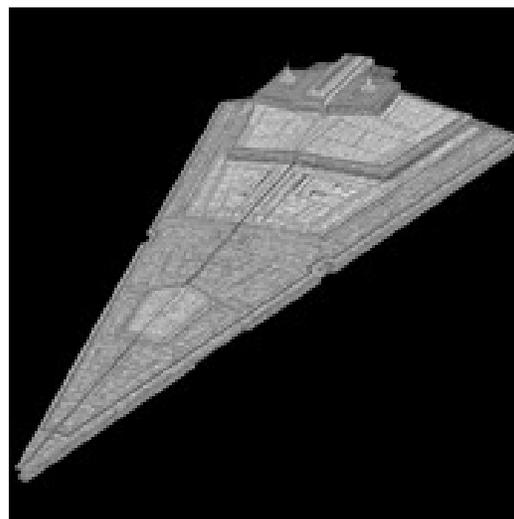
Véhicules spatiaux.

Voici quelques exemples de vaisseaux spatiaux que vos Personnages seront amenés à piloter ou à combattre dans la galaxie Star Wars. Il ne s'agit évidemment que d'une infime portion des modèles existants, mais elle devrait suffire à vous donner une idée de chaque gabarit. Des chasseurs individuels aux destroyers impériaux... Vous trouverez à la fin de cette liste un tableau reprenant les principales données techniques des vaisseaux.

Croiseur Enforcer

Suite à la mémorable Bataille d'Endor et à la mort du tyrannique Empereur Palpatine, l'Empire Galactique, n'ayant aucun successeur désigné pour prendre sa tête, se désagrégea rapidement en plusieurs factions commandées

par des seigneurs de guerre avides de richesses et de pouvoir. En cette ère conflictuelle post-impériale, l'ambition de ces despotes était telle que les destroyers stellaires impériaux et Victoire constituaient des atouts extrêmement précieux entre leurs mains, mais également très prisés et coûteux pour leurs réserves de crédits, loin d'être illimitées.



Le Grand Moff Ardus Kaine, soucieux de bien protéger son Alignement de Pentastar, réorganisa la flotte de cette région, mais, contre toute attente de sa part, ne s'attarda pas sur une composition traditionnelle de vaisseaux lourds. Il mita en effet sur des vaisseaux de petits et moyens tonnages, plutôt que de subir les effets néfastes des gouffres militaro-financiers que ses pairs réussissaient pourtant à compenser d'une façon maladroite. C'est dans ce contexte que naquit le croiseur de poche SFS-418 Enforcer, version miniature de destroyer, issu de la collaboration de Sienar Fleet Systems et des Chantiers Navals de Kuat, pour répondre aux besoins pressants de ce seigneur impérial. Certaines rumeurs prétendent que ce fut un groupe d'ingénieurs de Sienar et de Kuat, abandonné par Kaine sur un monde en bordure de l'Alignement, qui aurait donné naissance à ce type de navire. Ceci explique peut-être pourquoi les Enforcer ne furent utilisés que par cet éminent personnage.

Basé sur la coque du SFS Immobiliser-418, l'armement de l'Enforcer est plus consistant que son homologue à première vue, et son bouclier déflecteur plus puissant, ce qui fait de lui un patrouilleur lourd idéal, notamment par

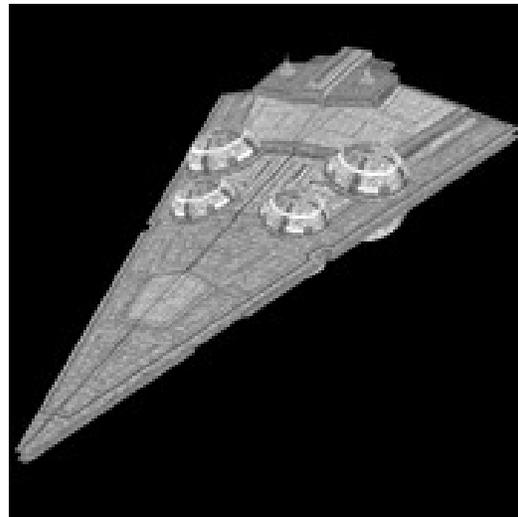
rapport au coût de construction et au coût d'entretien modéré qu'il nécessite. Les croiseurs Enforcer furent produits uniquement dans les immenses Chantiers Navals Galentro de la planète Jaemus. Heureux de trouver en ces croiseurs une certaine fidélité de ses idéaux stratégiques, Arduus Kaine, qui, pour des sommes vraiment modiques, pouvait s'équiper d'un grand nombre de ces navires, n'hésita pas une seconde à en commander toute une flopée. Leur utilité était appréciée dans tous les domaines, aussi bien dans la lutte contre la contrebande et la piraterie que pour protéger l'Alignement de Pentastar contre les intrusions de la Nouvelle République. Ces manœuvres étaient d'autant plus faciles et efficaces que les Enforcer travaillèrent très souvent en collaboration avec des interditeurs, alliant ainsi les qualités des Enforcer avec les générateurs de puits de gravité des IM-418, capables de clouer des navires en vitesse subluminaire.

Sa ressemblance avec le croiseur IM-418 est d'ailleurs d'autant plus frappante que seul les bulbes projecteurs des générateurs de gravité manquent sur la carlingue de l'appareil, ce qui montre que l'énergie sur un Enforcer est mieux répartie entre le bouclier, les moteurs et les batteries offensives. Long de 600 mètres, disposant d'une bonne propulsion et d'un hyperdrive de classe 2 qui lui permet d'intervenir relativement vite, l'Enforcer, mise à part son accessibilité ouverte à un large éventail de clients, dispose d'un arsenal qualifié d'équilibré avec ses 20 batteries turbolasers, ses six batteries ioniques, ses 10 canons laser quadruples, et ses 6 projecteurs de rayons tracteurs. Son hangar peut accueillir deux escadrons de chasseurs TIE, ainsi que deux navettes de transport, de quoi se constituer une légère escorte. En vérité, cela représente assez de puissance réunie en un même point pour rivaliser avec n'importe quel vaisseau de tonnage inférieur ou égal au sien, et assez pour contrer diverses attaques de chasseurs ou de navettes d'assauts, ce qui fait de l'Enforcer un adversaire des plus intéressants.

En dépit de sa taille réduite, l'Enforcer est relativement bien armé et très manœuvrable, ce qui contribua à son époque à en faire un vaisseau autant apprécié que les destroyers de patrouille ADZ et les croiseurs de classe Vibre. Il dispose en outre d'une petite soute

acceptable de 10 000 tonnes métriques, et ne demande pas un équipage relativement important puisque constitué de seulement 3011 hommes, en plus de 72 artilleurs et de 300 soldats d'infanterie. Les Enforcer, protégeant les frontières de l'Alignement, patrouillaient toujours par équipes de deux, quatre ou six navires, ce qui représentait à chaque fois une force quasi suffisante pour contrer un destroyer stellaire impérial ou même un croiseur MC80. Il semblerait cependant que la Nouvelle République récupéra quelques Enforcer et que d'autres factions, dont certaines milices importantes, s'en soient procurées pour grossir leurs rangs.

Croiseur Interditeur Im-418



Vaisseau unique en son genre dans l'arsenal militaire de l'Empire, le Croiseur Interditeur Im-418 construit par Sienar remplit un rôle très particulier. Construit sur le modèle classique d'un croiseur lourd, l'Interditeur emporte un générateur de puits de gravité artificielle, et 4 projecteurs de puits de gravité, qui opèrent ensemble pour simuler la présence d'un corps stellaire dans l'hyperespace.

Lorsque ces projecteurs sont activés, ils empêchent tout vaisseau se trouvant à proximité de s'échapper en passant en hyperespace. De plus, tout vaisseau se trouvant déjà en hyperespace, en sort immédiatement quand il croise la route d'un champ de gravité artificiel émis par le croiseur. L'intérêt tactique d'un tel appareil est évident : utilisé conjointement avec d'autres vaisseaux lourds, l'Interditeur peut prendre en

embuscade n'importe quel vaisseau en hyperspace, et peut de plus empêcher sa proie de s'échapper. L'énorme inconvénient de ces projecteurs de puits de gravité est qu'ils nécessitent un temps de recharge très longs, laissant assez de répit à un pilote aguerri pour calculer une trajectoire et s'échapper. L'énergie requise pour les faire fonctionner ampute également le croiseur d'une partie de sa capacité à manœuvrer, ce qui peut poser problème en cas de combat rapproché.

Lors de sa tentative de reconquérir les rênes du pouvoir, le Grand Amiral Thrawn accorda une place importante aux croiseurs Interdicteurs, qu'il utilisait pour capturer des convois de la Nouvelle République. Lors d'une de ces embuscades, Thrawn faillit bien capturer Luke Skywalker, mais ce dernier parvint à s'enfuir en tirant deux torpilles à protons dans la direction du rayon tracteur qui le retenait prisonnier. Agissant comme des leurres, les torpilles donnèrent au jeune Jedi les secondes nécessaires pour passer en hyperspace.

Croiseur Mon Calamari MC80

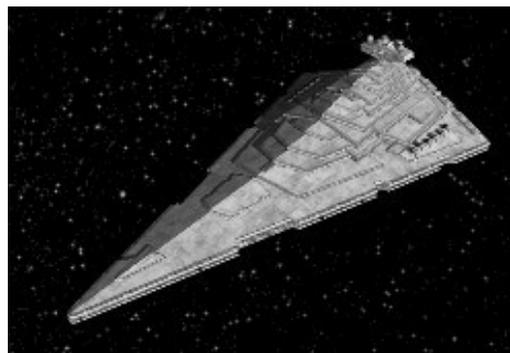


Construits par les Mon Calamari, les croiseurs stellaires MC80 sont à la base des vaisseaux de plaisance, destinés à des croisières spatiales, et qui ne disposent d'aucun armement. Mais quand l'Empire décide d'envahir la planète Mon Calamari, les paisibles créatures marines décident de rallier la Rébellion et de mettre leur impressionnante flotte de vaisseaux au service de l'Alliance. Très rapidement les bâtiments de plaisance seront transformés en croiseurs de bataille lourdement armés, et deviendront le pivot de la flotte rebelle, qui ne pouvait compter jusqu'à présent que sur des Corvettes CR-90 et quelques Frégates Nébulon-B.

Les Mon Calamari, contrairement à la plupart

des autres constructeurs de vaisseaux, n'ont pas de plans, et élaborent leurs croiseurs comme des oeuvres d'art. En pratique, aucun vaisseau n'est parfaitement identique à un autre, ce qui constitue un avantage, les Impériaux ayant beaucoup de mal à repérer les points vitaux d'un bâtiment à l'autre. Mais cet avantage à son revers : du fait de leur singularité, les croiseurs Mon Calamari ne peuvent bien souvent être pilotés et réparés que par les Mon Calamari eux-mêmes, ce qui pose un problème au sein de l'Alliance, les races étant très mélangées. Les nouveaux croiseurs construits sous la Nouvelle République, notamment les modèles MC-90 ont remédié à ce problème, et sont désormais standardisés.

Destroyer stellaire Allégeance



Développé peu avant la bataille d'Endor, ce type de destroyers n'entrera en action que six années plus tard, durant la vaste campagne militaire lancée par le clone de l'Empereur. Ils avaient alors pour unique mission d'escorter les imposants Super Destroyers de classe Eclipse, au nombre de deux, ainsi que de renforcer le cordon de sécurité entourant la planète Byss, capitale de l'Empire à l'époque de la résurrection de Palpatine.

L'Allégeance est un des navires les plus puissants et les mieux armés de la gamme de destroyers proposés par la firme Kuat. Les ingénieurs impériaux l'ont doté d'une technologie particulièrement avancée avec des générateurs de boucliers valant environ trois fois ceux d'un simple destroyer stellaire, d'où des boucliers déflecteurs ultra résistants contre les attaques de chasseurs et des moteurs plus puissants, lui offrant une meilleure vitesse de pointe car les vaisseaux à lourd tonnage étaient connus pour leur lenteur ancestrale. Son armement est quant à lui, bien plus

qu'impressionnant pour un navire de cette taille. Il dispose en effet de cinquante turbolasers et d'autant de canons à ion ainsi que d'une vingtaine de silos lance-missiles, ce qui est relativement rare sur ce type de destroyer.

Il se distingue facilement de ses pairs en raison de sa carrure plutôt patibulaire, écrasée, et plus lisse, avec une passerelle de commandement moins exposée que celle d'un destroyer de classe impériale et un bulbe ventral agrandi pour abriter un imposant générateur d'énergie. De plus, chose rare, les hangars de chasseurs ont été totalement supprimés car considérés comme un point faible négligeable pour son rôle d'escorteur. Ils furent donc remplacés par d'autres structures qui se prêtaient mieux à son rôle d'escorteur et non de vaisseau de supériorité lors d'un combat. Cette transformation lui conféra une puissance offensive plus grande.

Toutefois, le manque de chasseurs poussa les ingénieurs de Kuat à recommander à l'Empire d'utiliser d'autres vaisseaux, plus petits et qui pouvaient transporter plus de chasseurs afin de ne pas laisser l'Allégeance sans protection dans le cas d'une attaque non pas de vaisseaux lourds, mais d'escadrilles de chasseurs qui n'auraient eu aucun mal à percer les défenses du destroyer. Néanmoins, l'Allégeance possède un petit hangar à navettes situé à sa poupe.

Il entre donc parfaitement dans la catégorie des vaisseaux capitaux, lourdement armé et bien protégé, pouvant repousser sans sourciller des pilonnages, ou des attaques soutenues de la part de vaisseaux ennemis à fort tonnage et en même temps, sa couverture de chasseurs lui permettait de ne pas se soucier des escadrons, privilégiant ainsi la destruction des vaisseaux capitaux ennemis. Un de ces destroyers était présent à Mon Calamari et avait pour tâche de retransmettre l'assaut des devastateurs de Mondes lancés par l'Empereur réincarné. Il fut détruit par une attaque surprise alors que ses boucliers étaient abaissés, ce qui constitua une autre victoire sur le tableau de chasse de la Nouvelle République, en plus des nombreuses « usines volantes » mises hors d'état de nuire lors de la bataille.

La grande majorité des destroyers Allégeance,

tout comme une bonne partie de la flotte impériale, a été détruite à Byss par le souffle devastateur de la planète après sa destruction par un tir du Canon Galactique.

Destroyer stellaire Dominator



Face au succès du Croiseur Interditeur Im-418 construit par la société Siemar, le concepteur des fameux Destroyers Stellaires de classe Impériale, Kuat, élaborera peu avant la bataille de Yavin un nouveau modèle de Destroyer, le Dominator. Le Destroyer Stellaire de classe Dominator est un vaisseau hybride, à mi-chemin entre l'Interditeur et le Destroyer impérial. Du premier il possède la capacité de tendre des embuscades aux convois de l'Alliance rebelle grâce à ses générateurs de puits de gravité. Du second il garde une bonne partie de la résistance et de la puissance de feu.

Basé sur la structure du Destroyer de classe Impériale, le Destroyer de classe Dominator a du subir de larges modifications par les ingénieurs de Kuat afin d'incorporer les quatre générateurs de puits de gravité, très encombrants. Conséquence de cet ajout, le concept original perd beaucoup de ses possibilités, la plus importante étant le retrait du hangar principal. Seul reste désormais le hangar auxiliaire du croiseur. Par conséquent, tous les vaisseaux de soutien tactique ont du être retirés, et seule reste une paire de navette de classe Lambda pour le convoyage de personnel entre le vaisseau et la surface.

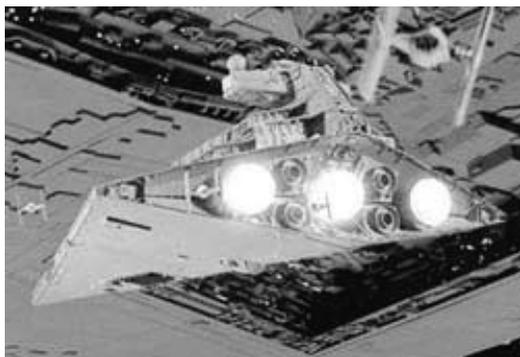
La capacité maximale d'emport de chasseurs d'escorte est elle aussi très réduite, puisque deux escadrons entiers ont du être sacrifiés au profit des générateurs. Avec quatre escadrilles, soit 48 appareils, le Destroyer Dominator reste quand même largement au-dessus des standards du Croiseur Interditeur, qui ne peut emporter que 24 TIE dans son petit hangar.

La puissance des boucliers a elle aussi été revue à la baisse pour satisfaire aux nouveaux aménagements. Les générateurs de puits de gravité requièrent en effet une impressionnante quantité d'énergie pour fonctionner, car ils sont beaucoup plus puissants que ceux de l'Im-418. En opérations, quand les quatre générateurs sont activés à pleine charge, les boucliers ne sont effectifs qu'à 50% de leur puissance maximale. Cette perte d'énergie aux boucliers accroît considérablement la vulnérabilité du Dominator en combat rapproché, mais les ingénieurs de Kuat comptent beaucoup sur la résistance de la coque et la puissance de feu du Destroyer pour se sortir de telles situations.

Au final, et malgré les pertes importantes de performances pour intégrer ces nouveaux générateurs, le Destroyer de classe Dominator est un appareil bien plus adapté au combat que l'Interdicteur de Sienar, qui est lui obligé de bénéficier d'une escorte pour les missions d'embuscade. Le Dominator peut lui être déployé seul pour couvrir tout un secteur soupçonné d'être fréquenté par les Rebelles ou les gangs de pirates.

Rapidement déployé dans les secteurs prioritaires d'opération de la flotte impériale, le Destroyer Stellaire de classe Dominator participe à de nombreuses batailles et escarmouches durant toute la durée de la Guerre Civile Galactique. Certains bâtiments de cette classe seront même intégrés à la flotte du Grand Amiral Thrawn lors de sa campagne contre la Nouvelle République, et participeront à divers affrontements, notamment la bataille de Bilbringi.

Destroyer stellaire Impérial



Créé au début de la Guerre Civile Galactique

par les Chantiers Navals de Kuat, le Destroyer Stellaire de classe Impériale fait suite au modèle Victoire, et remplacera vite ces vieux Destroyers. Durant le règne de l'Empereur Palpatine, 25 000 Destroyers Stellaires Impériaux seront construits. Le Destroyer Stellaire Impérial est une véritable forteresse spatiale. Ses 60 batteries de turbolasers en font l'un des vaisseaux les plus puissants de la galaxie. Aucun bâtiment rebelle, pas même le Croiseur Mon Calamari MC80, ne peut rivaliser avec lui. Ces turbolasers sont par contre d'une efficacité moindre face aux chasseurs légers, malgré l'ordinateur de visée LeGrange. Cela s'explique par le rôle premier du Destroyer Stellaire, qui est avant tout le combat spatial de vaisseau à vaisseau. Les chasseurs embarqués se chargent quant à eux des chasseurs ennemis. Les Destroyers Stellaires ont été conçus pour faire face à de nombreuses missions, y compris la capture de vaisseaux ennemis. Lors de telles missions, les dévastateurs turbolasers laissent la place aux batteries ioniques, qui permettent de neutraliser les systèmes électroniques d'une cible sans l'endommager. Là encore, ces armes sont plus efficaces contre des vaisseaux de moyen ou fort tonnage. Une fois la cible neutralisée à l'aide des canons à ions, les 10 rayons tracteurs du Destroyer Stellaire entrent en jeu pour préparer la cible à l'abordage. Le hangar principal d'un Destroyer peut accueillir des vaisseaux d'une taille maximale de 150 mètres. Une fois à bord du Croiseur, les commandos de stormtroopers peuvent en prendre le contrôle. C'est notamment ainsi que fut capturée la corvette corellienne de la Princesse Leia.

Les générateurs d'écran déflecteur des Destroyers Stellaires se situent sur la superstructure. Ces deux générateurs produisent un champ d'énergie repoussant les objets solides ainsi que les armes à énergie, tels que les lasers. Ces deux dômes font du Destroyer Stellaire Impérial l'un des vaisseaux les plus résistants jamais construits. Bien que ces boucliers soient très efficaces contre les tirs de lasers, ils ne tiendraient pas très longtemps contre un tir de barrage de torpilles à protons ou de missiles. Les chasseurs embarqués entrent en jeu ici, pour éliminer la menace des bombardiers adverses. Cette tâche s'est avérée d'autant plus essentielle quand le B-wing, le nouveau bombardier lourd des Rebelles, est entré en fonction.

Le combat spatial de vaisseau à vaisseau constitue la mission principale du Destroyer Stellaire. Ce qui explique le nombre impressionnant de turbolasers et la puissance des boucliers. En combat rapproché, aucun vaisseau de l'Alliance ne peut rivaliser avec ces mastodontes de 1600 mètres. Les batteries de turbolasers peuvent réduire en poussière n'importe quel adversaire, et les boucliers sont suffisamment puissants pour encaisser le tir d'un croiseur. Face à ces puissantes machines de guerre, les stratèges de l'Alliance ont développé des tactiques particulières, basées non pas sur la puissance brute d'une flotte de vaisseaux lourds, mais sur des attaques-éclair menées par des escadrilles de chasseurs légers (X-wing et A-wing) et de bombardiers (Y-wing et B-wing), exploitant là le point faible de la flotte impériale : les TIE, bien moins performants que leurs homologues rebelles.

Chaque Destroyer emporte à son bord une grande quantité de droïdes sondes. Ces espions sont conçus pour repérer les bases de l'Alliance ou de contrebandiers, et transmettre leurs informations à la Flotte. Ainsi, c'est un de ces droïdes sonde, lancé depuis le Destroyer Stalker qui a repéré la base Echo des Rebelles sur Hoth. Une fois la cible repérée, le Destroyer n'a plus qu'à se mettre en orbite et à commencer l'offensive, soit en bombardant la planète si la cible ne possède pas de bouclier planétaire, soit en lançant une attaque avec des troupes terrestres, comme ce fut le cas pour la bataille de Hoth. Dans le cas d'une attaque terrestre, le Destroyer largue ses barges et déploie son contingent de soldats, appuyés par des Transports Blindés tout-terrain, de Transports de Reconnaissance tout-terrain ou encore des Moto-jets. Grâce à sa formidable puissance et à son contingent embarqué, un seul Destroyer Stellaire peut sans problème envahir un monde relativement évolué. En revanche, plusieurs vaisseaux seront requis pour une invasion à grande échelle, impliquant une planète dotée de fortes défenses. La doctrine impériale recommande l'utilisation conjointe de 6 vaisseaux pour une planète fortement défendue.

Les Destroyers sont aussi chargés de patrouiller dans les différents secteurs de la Galaxie, à la recherche de Rebelles, de pirates ou de contrebandiers. Dans sa vaine tentative pour trouver les Rebelles, la flotte impériale

s'est ainsi dispersée aux quatre coins de la Galaxie. Mais cette dispersion sert aussi à maintenir la pression sur les systèmes qui seraient tentés de rallier la cause rebelle. Les Destroyers impériaux sont aussi utilisés pour assurer la défense des installations-clé de l'Empire (bases, chantiers de construction, etc.). En raison de leur puissance dissuasive, ils constituent un excellent rempart contre les attaques ennemies. En effet, la plupart des groupes de pirates ne sont pas assez puissants pour affronter des vaisseaux de cette importance. Seuls les Rebelles, avec leurs Croiseurs Mon Calamari, peuvent attaquer des installations protégées par des Destroyers.

Parmi le nombre important de Destroyers mis en fonction durant le règne de l'Empereur Palpatine, seule une poignée reçut les honneurs de l'Histoire. Il en va ainsi notamment du *Devastator*, qui fut pendant un temps le vaisseau personnel de Dark Vador, ou encore du *Chimaera*, qui fut le vaisseau-amiral du Grand Amiral Thrawn lors de sa campagne contre la Nouvelle République.

Destroyer stellaire Souverain



Les destroyers stellaires de classe Souverain furent conçus par les Chantiers Navals Kuat vers l'an 4. Ils furent ensuite construits par les chantiers navals secrets et fortifiés de l'Empereur dans le noyau sombre, au cœur de la Galaxie, à la suite de la déroute impériale à la bataille d'Endor. En l'an 6, les chantiers lancèrent 4 destroyers de classe Souverain qui servirent de vaisseaux amiraux dans la flotte impériale : le *Souverain*, l'*Autocratie*, le *Despote* et l'*Hérétique*. Il est probable que les chantiers navals de l'Empereur construisent d'autres vaisseaux de ce type.

Les destroyers de classe Souverain étaient longs de 15 000 mètres. Ils étaient équipés de

quatre turbines ioniques subluminiques, ce qui leur donnaient une vitesse de 30 MGLT, et d'un hyperpropulseur de Kuat Propulsions de classe 2. Leur coque était d'un noir encre fait d'un alliage de titane et de duracier. Les boucliers déflecteurs de ces vaisseaux étaient extrêmement puissants et pouvaient résister sans dommages à une collision avec d'autres croiseurs.

L'armement des destroyers de classe Souverain était de 500 turbolasers, 500 canons lasers lourds, 75 canons ioniques, 100 projecteurs de rayon tracteur et 5 projecteurs gravifiques qui permettaient, comme les destroyers stellaires de classe Interdictor, de simuler des masses hyperspatiales pour soit empêcher des vaisseaux de passer en hyperspace soit les en extraire. Mais son arme principale était surtout le superlaser de type Axial situé à sa proue. Il ne possédait que les deux tiers de la puissance du superlaser de l'Etoile Noire mais était capable de pulvériser un bouclier planétaire, de perforer la croûte terrestre d'une planète et de détruire un vaisseau.

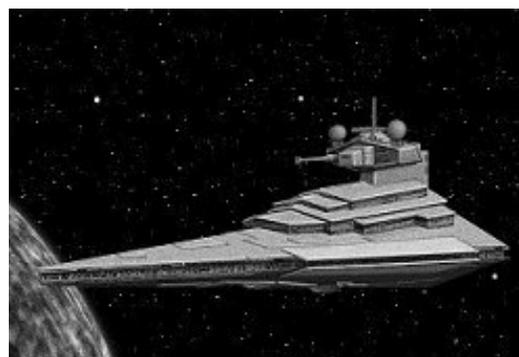
Les destroyers de classe Souverain nécessitaient un équipage de plus de 601 670 hommes et de 4 075 canonnières. Ils disposaient de suffisamment de zones de fret et de ravitaillement pour subvenir à ses besoins pendant 5 ans. Ils pouvaient embarquer 130 000 soldats, 35 escadrons d'intercepteurs TIE, soit 420 chasseurs, 5 escadrons de bombardiers TIE, soit 60 bombardiers, 75 TB-TT, 100 TR-TT, 35 navettes de classe Lambda, 30 navettes d'assaut de classe Gamma et beaucoup d'autres véhicules militaires. Ils disposaient également de 5 bases impériales préfabriquées. Son hangar était suffisamment grand pour qu'un cuirassé ou une frégate s'y engouffre. Ils ne furent surpassés que par les destroyers stellaires de classe Eclipse mais ces 2 types de vaisseaux étaient, mis à part les Etoiles Noires, les plus puissants vaisseaux jamais construits dans l'histoire de la Galaxie.

Destroyer stellaire Victoire

Le Destroyer Stellaire de Classe Victoire est un ancien croiseur qui a fait ses preuves à la fin de la Guerre des Clones, et au commencement de l'Empire, près de trente ans avant la bataille de Yavin. A l'époque de son lancement, il était considéré comme le croiseur spatial de combat

ultime, et même lorsque l'Empire commença à le trouver désuet, il n'était surclassé que par le Destroyer Stellaire de classe Impériale. Ils formèrent pendant de nombreuses années le cœur de la flotte de la République, puis de l'Empire.

Ces destroyers font 900 mètres de long, emportant à leur bord un équipage de plus de 5000 personnes. L'armement standard impérial pour un de ces destroyers comprend 10 batteries de quadruples turbolasers, 40 batteries de turbolasers couplés, 80 tubes lance missiles et 10 projecteurs de rayons tracteurs de combat. Les Destroyers Stellaire Victoire ont assez d'espace pour héberger 2 escadrons de chasseurs TIE pour un total de 24 appareils de support. Ils emportent également 2000 stormtroopers avec leurs transports de débarquement planétaires, les transports de troupes, et les véhicules d'assaut planétaires à long rayon d'action, incluant des TB-TT, des Juggernauts et des forteresses volantes Ubrikkian HAVr A9.



Il possède les caractéristiques qui seront communes à tous les destroyers de l'Empire, à savoir une forme triangulaire s'épaississant en allant vers le réacteur principal, une tourelle de commandement supportant deux projecteurs de boucliers, qui resteront l'unique point faible des destroyers de l'Empire durant de nombreuses années.

Plus le nombre de Destroyer Stellaires de classe Impériale construits augmentait, plus les Classes victoire étaient relégués aux défenses spatiales planétaires, ou encore envoyés dans des flottes de réserve, dans le noyau. Un certain nombre de ces destroyer fut démobilisé et vendu à des organisations privées. Le secteur Corporatif en rachètera 250 pour assurer la défense de ses mondes face aux

pirates. Il fut le plus grand vaisseau militaire en possession de forces non Impériales ou Républicaines jusqu'à ce que Booster Terrick réussisse à obtenir un Destroyer Stellaire de classe Impériale qu'il nommera *l'Aventurier Errant*.

Les Destroyers Stellaires Victoires furent pensés et conçus pour accomplir trois missions : La défense planétaire, les assauts planétaires et le transport des troupes déployées au sol, et enfin les combats spatiaux entre vaisseaux capitaux. Mais il est particulièrement bien équipé pour les deux premières missions. En effet, son hyperpropulseur de classe 1 lui permet de rejoindre les zones problématiques dans lesquelles ses services sont requis en deux fois moins de temps que la classe Impériale.

La plus grande faiblesse de ce destroyer se situe dans les combats spatiaux. Ses moteurs ioniques LF9 ne sont pas capables de produire une poussée suffisante pour assurer une vitesse convenable aux combats contre les autres destroyers, qui pour la plupart les surpassent largement, et la plupart du temps, leurs ennemis parviennent à passer en hyperspace avant que le premier coup de turbolaser ne soit tiré. Pour être sûr de pouvoir arraisonner ou détruire un vaisseau, les Commandants de ces croiseurs doivent faire usage de tactiques plus ou moins subtiles. Cela va d'un petit vaisseau qui prévient le destroyer, resté en lisière du système, à l'utilisation d'un interdicteur pour être sûr de ne pas laisser échapper sa proie. Les Destroyers Stellaires de classe Victoire sont plus efficaces lorsqu'ils sont utilisés à l'intérieur de flottilles comprenant des interdicteurs, des frégates d'escorte de type Nebulon B ou des croiseurs légers.

La grande utilité des classes Victoire fut à nouveau prouvée lors du retour du Grand Amiral Thrawn des régions inconnues et de sa tentative de restauration de l'Empire et de destruction de l'ancienne Alliance Rebelle devenue en son absence la Nouvelle République. Le chef de guerre impérial trouvant les forces de l'Empire réduites au minimum, manquant cruellement de croiseurs lourds et de vaisseaux capitaux, il commença donc une réhabilitation des anciens classe Victoire laissés à l'état d'épaves dans des cimetières de vaisseaux ou dans les Chantiers

Navals.

Le Destroyer Stellaire de classe Victoire est un des meilleurs vaisseaux pour les assauts planétaires, car c'est le plus grand vaisseau pouvant opérer dans une atmosphère planétaire sans subir de lourdes modifications, ou porter un anneau de répulseurs comme le Lusankya lors de son décollage de Coruscant. Alors que la plupart des autres croiseurs sont consignés aux bombardements planétaires, les classes Victoire peuvent apporter leur puissance de feu directement sur le champ de bataille en surface, conférant au vaisseau un avantage tactique et psychologique majeur.

Frégate d'escorte Nebulon B



Les frégates d'escorte Nebulon B furent originellement construites par Kuat pour l'Empire. Initialement destinées à protéger des convois de ravitaillement faiblement défendus contre lesquels l'Alliance remportait des victoires faciles, celles-ci prouvèrent rapidement leur efficacité. Avec leurs 12 batteries de turbolasers et leurs 12 canons lasers les frégates d'escorte se sont montrées capables d'engager chasseurs stellaires et vaisseaux de moyen tonnage avec succès.

Son armement, associé à une paire de rayons tracteurs et aux deux escadrons de chasseurs que la frégate peut transporter dans ses flancs, firent rapidement de ce vaisseau un obstacle sérieux aux raids des rebelles sur les convois impériaux.

La frégate est de plus équipée d'un générateur Serridge d'écrans déflecteurs de type SEAL. Sa coque est en alliage renforcé au titane, ce qui lui donne une résistance importante lors des affrontements directs. Néanmoins, nombre de ces vaisseaux furent capturés par l'Alliance ou désertèrent les rangs impériaux. Ces bâtiments se révélèrent être des éléments clés de la flotte

rebelle au début de la Guerre Civile, capables d'infliger des dégâts à des croiseurs de tonnages bien supérieurs. La plupart des frégates sont équipées de senseurs et de systèmes de communications sophistiqués, en faisant ainsi de très bons vaisseaux de reconnaissance. Une configuration classique pour une petite force d'intervention de l'Alliance est d'utiliser la Nébulon B comme vaisseau de commandement, épaulé par des corvettes ou d'autres vaisseaux de moyen tonnage. Les deux escadrons de chasse offrent souvent un avantage important pour ce type de flottille.

Avec l'arrivée des croiseurs Calamariens dans la flotte, beaucoup de frégates furent réassignées à d'autres tâches telles que la reconnaissance, le sauvetage ou encore le soin des blessés. La frégate médicale de l'Alliance, la *Rédemption*, où fut soigné Luke Skywalker après son affrontement avec Dark Vador sur Bespin, est une frégate Nébulon B reconvertie.

Vaisseau de Combat droïde



Vaisseau lourd de base de la flotte de la Fédération du Commerce, le Croiseur de bataille est en fait un vaisseau-cargo reconverti pour jouer un rôle militaire. La flottille de cargos de la Fédération étant l'une des plus importantes de son époque, les Neimoidiens purent puiser dans ce vaste contingent pour bâtir leur flotte militaire dans le plus grand secret.

La reconversion des bâtiments commerciaux en vaisseaux de combat ne donna pas cependant pour résultat des croiseurs aussi puissants que des bâtiments militaires dédiés. Les vaisseaux de la Fédération possèdent en effet certaines faiblesses critiques, notamment la disposition des tourelles de Quadri-turbolasers, qui offre de nombreux angles

morts que peuvent exploiter les engins plus rapides. En effet, la plupart des batteries sont placées sur la ligne équatoriale du vaisseau. Leur aire d'effet est donc limitée, et laisse plusieurs zones du croiseur peu ou pas défendues contre les chasseurs ennemis.

De plus, certaines zones vitales de l'appareil sont bien trop exposées au feu ennemi, et constituent des points faibles importants dans la cuirasse du croiseur, par ailleurs très bien défendu par de puissants boucliers et une coque renforcée. La structure du vaisseau repose sur un noyau de contrôle, renfermant la passerelle de commandement et les moteurs principaux, entouré d'un anneau contenant les zones de cargos, transformés en hangars militaires, et les armements. Chose assez inhabituelle pour un vaisseau de cette taille - plus de trois kilomètres de diamètre - la sphère centrale peut se détacher du reste de la structure et se poser sur une planète, grâce à ses puissants moteurs et répulseurs. Cette configuration est cependant utilisée avec précaution, les sphères de contrôles étant à ce moment très vulnérables en cas d'attaque directe.

L'anneau est coupé à l'avant du croiseur, et donne accès directement aux hangars principaux. Peu de modifications ont été nécessaires pour adapter ces gigantesques zones de fret au convoyage de l'armée droïde secrète de la Fédération, si l'on excepte les zones de rechargement des batteries des chasseurs droïdes, situées dans les zones les plus reculées des hangars. Les autres hangars sont destinés aux forces terrestres : Transports MultiTroupes et autres Chars d'Attaque Blindés.

La zone de fret est surplombée par deux gigantesques pinces d'amarrage, qui servent au transfert de marchandises et de matériel divers. Plusieurs pinces secondaires sont disposées à divers endroits pour permettre à tous les types de vaisseaux-cargo de déposer leur cargaison. Tous les appareils en approche sont guidés par de multiples rayons tracteurs pour faciliter les manoeuvres d'amarrage.

Bien que l'essentiel du matériel et de la surface des hangars soit destiné au trafic de marchandises, de petits hangars proches du noyau de contrôle sont utilisés pour les navettes transportant des officiers, des diplomates, des marchands, et du personnel

administratif.

Enfin, d'autres hangars situés à l'intérieur de la zone centrale, scellés et blindés, renferment les matériels hautement toxiques ou dangereux, dont la manipulation nécessite des précautions particulières. Tous ces hangars, qui composent donc l'essentiel de la surface du vaisseau, sont divisés en trois zones distinctes :

- La zone 1 (les hangars situés le plus à l'extérieur par rapport au noyau) sert de zone d'atterrissage pour les vaisseaux en approche, et sert également de piste de décollage pour les barges de débarquement.

- La zone 2 (située au milieu) est celle où les vaisseaux de débarquement sont armés, et où les troupes embarquent. Elle renferme de nombreux explosifs, sous diverses formes.

- La zone 3, la plus proche du noyau, est celle où les composants des vaisseaux sont assemblés.

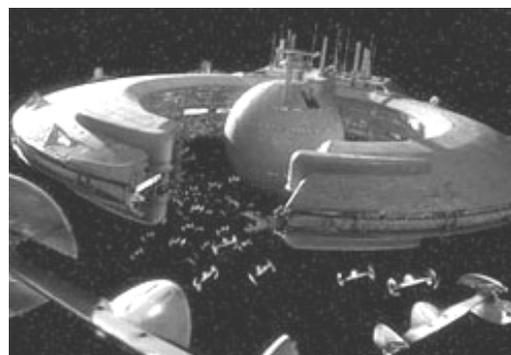
Les deux parties du "cercle" contiennent toutes deux les mêmes zones décrites ci-dessus. Chaque zone est séparée des autres par des murs d'un épais blindage. Certains bâtiments - environ 1 sur 20 parmi la flotte de la Fédération - sont modifiés encore plus pour servir de relais de contrôle pour les armées droïdes, il s'agit des vaisseaux de contrôle droïde, dont la flotte neimodienne contient plusieurs exemplaires pour coordonner ses troupes. Lors de l'invasion de la planète Naboo, les Neimodiens utilisèrent plusieurs dizaines de leurs croiseurs pour mener à bien leur blocus. Malgré leur défaite, et la mise au grand jour de leur forfait, les dirigeants de la Fédération du Commerce parvinrent à conserver l'essentiel de leur flotte, dont ils se servirent pour combattre les forces de la République lors de la Guerre des Clones. Suite à ce conflit sanglant, il fut décidé de démanteler la flotte neimodienne, et la plupart des croiseurs de combats furent détruits ou démontés.

Vaisseau de Contrôle droïde

Construit à partir de la structure d'un cargo commercial Hoersch-Kessel, tout comme les autres Vaisseaux de guerre de la Fédération du Commerce, le Vaisseau de Contrôle Droïde est une pièce maîtresse dans l'arsenal militaire du

conglomérat, puisqu'il est chargé de contrôler à distance la totalité de la force de combat : droïdes-soldats, mais également tous les véhicules et les chasseurs stellaires.

Pour remplir ce rôle, le vaisseau de contrôle droïde a subi encore plus de modifications que les autres cargos : de grandes antennes de transmissions puisent leur énergie directement du réacteur principal de l'appareil pour augmenter la puissance des signaux de communication. Pour compenser le manque d'énergie au sein du vaisseau, celui-ci dispose de plusieurs générateurs supplémentaires reliés entre eux à la chaîne - un défaut de conception plusieurs fois exploité par les ennemis de la Fédération du Commerce.



Le périmètre du vaisseau de contrôle contient 16 récepteurs de signaux droïdes, qui gèrent tout le processus de communications entre les différentes forces droïdes et l'ordinateur central, ainsi que l'équipage neimodien. L'ordinateur de contrôle central est assez puissant pour réceptionner et émettre plusieurs milliers de signaux à différents types de droïdes en même temps. La plus grande faiblesse du système est dès lors évidente : l'arrêt des signaux entraîne l'arrêt des droïdes de combat, purement et simplement. Toute l'armée de la Fédération ayant été conçue pour fonctionner à distance, sans aucune autonomie, la destruction du vaisseau de contrôle signe le glas de toutes les forces militaires droïdes dans le secteur, à moins qu'un second vaisseau de contrôle ne soit présent pour prendre le relais.

Lors de la bataille de Naboo, les Neimodiens ne jugèrent pas nécessaire de dépêcher un second vaisseau de contrôle, imaginant que la poignée de chasseurs N-1 des forces de défense de Naboo ne pourrait constituer une menace pour leurs forces. Un seul vaisseau était présent à cette bataille, commandé par le

Capitaine Daultay Dofine. Il fut détruit lorsque le jeune Anakin Skywalker, alors enfant, tira presque par hasard ses torpilles à protons dans un des réacteurs auxiliaires, causant une réaction qui détruisit le vaisseau de contrôle droïde et immobilisa l'armée déployée au sol ainsi que les chasseurs.

Corvette corellienne CR90



Construit par la Corporation Technique Corellienne, la Corvette CR-90 est à l'image des autres vaisseaux de la marque : rapide, bien armée, de conception robuste, et totalement modulaire. De par ses caractéristiques, la Corvette corellienne peut être adaptée pour remplir de nombreuses missions. Très appréciée de l'Alliance Rebelle, elle prendra le surnom de "Forceur de blocus", en raison notamment de sa rapidité, qui a plus d'une fois contribué au succès des Rebelles.

La modularité de la corvette permet d'adapter l'armement selon les circonstances. Ainsi, bien que l'armement standard consiste le plus souvent en une paire de tourelles à quadruple canons-laser (appelées aussi quad-lasers), certains appareils, notamment la corvette *Tantive IV* de la Princesse Leia peuvent être modifiés pour accueillir 6 batteries. Cet armement est suffisamment important pour qu'une corvette puisse s'aventurer seule en milieu hostile, et en sortir indemne. Selon le type de mission à accomplir, les traditionnels quad-lasers peuvent même être remplacés par des batteries ioniques, voire même carrément être démontés et remplacés par d'autres systèmes : propulsion auxiliaire, générateur de bouclier additionnel, etc.

Bien que la corvette CR90 ne soit pas sans défenses, il est parfois utile d'éviter un combat : c'est pourquoi toutes les corvettes corelliennes sont dotées en série d'une antenne

de détection à longue portée, capable de repérer n'importe quel vaisseau dans un très long rayon d'action, qui leur permet, si besoin est, de changer de trajectoire pour éviter un adversaire trop puissant. Si l'affrontement est inévitable, la Corvette peut compter sur ses écrans déflecteurs de chez Phoah-Kingsmeyer, capables d'encaisser un grand nombre de tirs. La coque en céramique de ferromagnésium est également parmi les plus résistantes que l'on puisse rencontrer sur un vaisseau de cette taille, ce qui peut dans certaines circonstances laisser suffisamment de temps à l'équipage pour calculer une trajectoire hyperspatiale et s'enfuir.

Et en dernier recours, la Corvette peut compter sur ses 11 propulseurs subluminiques, indépendants les uns des autres, pour distancer ses adversaires. La Corvette CR-90 est en effet l'un des vaisseaux les plus rapides de la Galaxie, dans la plus pure tradition des chantiers navals de Corellia. La corvette corellienne est un vaisseau modulaire. Son intérieur et son armement peuvent être adaptés à de multiples missions :

- transport de marchandise
- transport de personnel
- escorte de convoi
- missions diplomatiques
- etc...

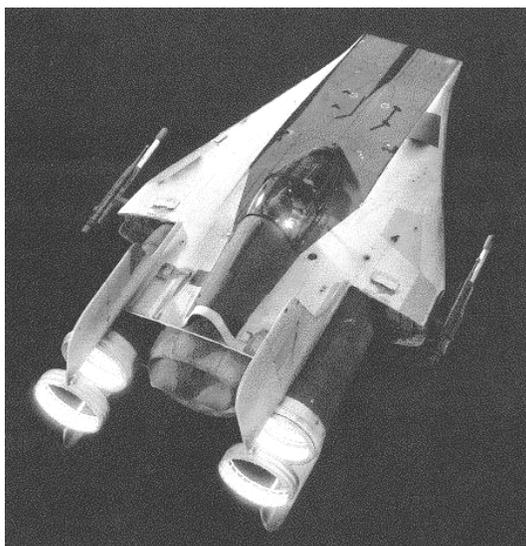
Dans tous les cas, chaque corvette emporte avec elle un contingent réduit de soldats, pour assurer la protection minimum en cas d'abordage par un vaisseau ennemi. Mais cette résistance est symbolique, car un abordage signifie que le vaisseau est neutralisé, et par conséquent incapable de s'enfuir. Mais cela peut laisser le temps de détruire du matériel ou des données confidentiels, ou d'éjecter une capsule de secours par exemple, comme lors de la capture de la corvette *Tantive IV* par le *Devastator*, au-dessus de Tatooine.

Si l'on prend en considération les dangers liés à l'Empire et aux pirates, on comprend l'intérêt qu'il y a à disposer d'un vaisseau tel que la Corvette corellienne : sa puissance de feu et sa grande vitesse en font un gibier difficile. Ce qui explique que les Rebelles ne jurent que par elle. Surnommée "forceur de blocus", la Corvette CR-90 a plus d'une fois servi les intérêts de l'Alliance, avant l'arrivée de vaisseaux plus importants, tels que les

Frégates Nébulon B ou les Croiseurs Mon Calamari.

Peu avant la Bataille de Yavin, la princesse Leia, qui possède une corvette à des fins "diplomatiques", la *Tantive IV*, remplira plusieurs missions secrètes pour l'Alliance, et entrera notamment en possession des plans de l'Etoile de la Mort. Poursuivie par Dark Vador, elle sera capturée, et sa Corvette sera détruite pour faire croire à un accident.

A-wing



Conçu par l'ingénieur Walex Blissex et le général Jan Dodonna, le A-wing est un vaisseau léger d'interception, pensé pour contrer les TIEs, plus rapides et plus agiles que les chasseurs de l'Alliance, mais tout en gardant les avantages de ces derniers, notamment un moteur d'hyperpropulsion et des boucliers. Pari réussi, puisque la naissance du RZ-1 A-wing signe le glas de la supériorité impériale en terme de vitesse : le A-wing devient, avec une vitesse de pointe de 120 MGLT, le chasseur le plus rapide du moment, dépassant de peu le TIE Intercepteur. Ce que niera farouchement la propagande impériale.

Le A-wing participe à la bataille d'Endor, où sa rapidité fait des ravages dans les rangs impériaux. L'Escadron Vert s'illustre particulièrement dans cette bataille, en détruisant notamment le Super Destroyer Stellaire *Executor*, grâce au sacrifice du leader de l'escadron Vert, Arvel Crynyd. L'armement principal du A-wing se compose de deux

canons-laser montés sur chaque aile, et pouvant pivoter de 60 degrés en haut et en bas, offrant ainsi une puissance équivalente au chasseur TIE, mais inférieure au principal concurrent du A-wing : l'intercepteur TIE. Cet armement, si on le compare avec les précédents chasseurs de l'Alliance, est plutôt réduit. Mais cette configuration donne au A-wing un champ de visée plus important que tout autre chasseur. Certains modèles de A-wing ont même été modifiés pour pouvoir tirer en arrière ! En combat rapproché à grande vitesse, cette faculté a plus d'une fois donné l'avantage au A-wing.

Cet armement étant parfois trop léger pour accomplir certaines missions, le A-wing possède deux lance-missiles, emportant 6 missiles à concussion chacun, ce qui lui donne une puissance de feu supplémentaire non négligeable. En pratique cela lui permet, le cas échéant, d'engager des vaisseaux plus importants que des TIEs. Combinée à une excellente vitesse, cette puissance de feu fait du A-wing le chasseur idéal pour les missions d'attaque-éclair. Lors de la bataille d'Endor, cette tactique fera la preuve de son efficacité, quand une paire de A-wings réussira à s'infiltrer au coeur du dispositif impérial et détruira les générateurs d'écran déflecteur du super destroyer stellaire *Executor*.

Grâce à ses deux moteurs Novaldex J-77 Event Horizon, le A-wing est un vaisseau très maniable, surpassant la plupart des chasseurs impériaux. Cependant, comme pour les TIEs, sa vitesse et sa maniabilité ont un revers : le A-wing est en effet bien plus fragile que le X-wing ou que le Y-wing. Lors d'un combat, un pilote de A-wing devra se montrer habile et utiliser au mieux les capacités d'évasion de son chasseur, car ses boucliers ne peuvent encaisser qu'un nombre très limité de tir. De plus, le cockpit en forme de bulle, s'il permet une vision parfaite de l'environnement, expose davantage le pilote au feu ennemi, et quelques coups de laser peuvent en venir à bout très rapidement. Ses caractéristiques font du RZ-1 un chasseur très difficile à piloter : seuls les pilotes les plus expérimentés ont les capacités requises pour le manoeuvrer correctement, et les accidents de pilotages, même parmi les vétérans, ne sont pas rares.

Avec l'entrée dans le conflit des Mon Calamari et de leurs impressionnants croiseurs stellaires

MC80, l'Alliance acquiert une grande puissance de feu, mais ne dispose pas à cette époque de chasseur de protection. Les bombardiers TIE, malgré leur lenteur, constituent une menace pour les vaisseaux de l'Alliance. Le A-wing est donc conçu dans un premier temps comme un chasseur d'interception. De nombreux pilotes de X-wing sont alors réassignés à des escadrons de A-wing. Au fur et à mesure des missions, les stratèges de l'Alliance découvrent une deuxième utilité au petit intercepteur : sa grande vitesse, ainsi que sa relative furtivité, en font un excellent chasseur d'attaque pour les missions-éclairs. Malgré une puissance de feu moins importante que les autres chasseurs de l'Alliance (pas de torpilles à protons), le A-wing peut s'approcher discrètement des installations ou vaisseaux impériaux, et les attaquer par surprise. Une fois découvert, sa vitesse lui permet de s'échapper rapidement. Cette tactique fut brillamment mise en oeuvre par l'escadron Vert lors de la bataille d'Endor. Les défenses impériales furent en effet dans l'impossibilité d'endiguer l'assaut des petits chasseurs rebelles, très difficile à atteindre, que ce soit par les TIEs ou par les batteries de turbolasers.

B-wing



Imaginé par l'Amiral Ackbar et les ingénieurs Verpine de la société Slayn & Korpil, le B-wing fut construit dans le champ d'astéroïdes de la planète Roche, la planète d'origine des Verpines. Avant l'entrée en fonction du B-wing, le seul bombardier de l'Alliance est le Y-wing, un chasseur robuste et fiable, mais technologiquement dépassé par les chasseurs de l'Empire. Il fallait à l'Alliance un bombardier qui soit à la fois assez solide pour résister aux TIEs, et assez puissant pour attaquer les vaisseaux lourds de la flotte impériale.

Pendant la Guerre Civile Galactique, l'Alliance n'eut pas toujours une flotte assez puissante pour lutter à armes égales avec les puissants Destroyers Stellaires Impériaux. Pour saper la machine de guerre impériale, de nombreuses attaques de guérilla seront menées, au premier rang desquelles les attaques de convois. Mais la plupart de ces convois seront, après quelques embuscades, escortés par de nombreux vaisseaux lourds, notamment par des Frégates Nébulon B. Face à de tels vaisseaux, le Y-wing ne fait plus tellement le poids : il n'embarque pas assez de torpilles à protons, et ses boucliers ne sont pas très résistants face aux batteries de turbolasers, et le B-wing arrive à point nommé pour assurer la relève.

Le B-wing possède un armement impressionnant : 3 canons laser, 3 canons à ion, et surtout 16 torpilles à protons. Cet armement donne au B-wing assez de puissance de feu pour attaquer n'importe quel vaisseau lourd impérial, que ce soit une Frégate Nébulon B ou un Destroyer Stellaire. Une seule escadrille de bombardiers emporte en effet 192 torpilles, ce qui est assez pour venir à bout de n'importe quel vaisseau impérial. Et les canons à ion permettent de neutraliser très rapidement les systèmes électroniques des vaisseaux, permettant ainsi de mener des missions d'embuscade et de capture de vaisseaux.

L'un des avantages du B-wing est la modularité de chaque point d'emport d'arme. En quelques heures, la configuration peut être totalement changée, les canons laser remplacés par des canons à ion, et inversement. Cela permet d'adapter les B-wing à des missions particulières.

Le B-wing, de par sa mission première qui est d'attaquer les vaisseaux lourds impériaux, possède des écrans déflecteurs 25% plus résistants que ceux du Y-wing, et une coque en duracier très résistante, capables d'encaisser des tirs de turbolasers. Malheureusement, tous ces systèmes défensifs amputent la manoeuvrabilité et la vitesse du B-wing, ce qui fait de lui une cible facile pour la chasse impériale. Un écran de chasseurs d'escorte est donc requis pour que les bombardiers puissent arriver entier jusqu'à leur cible, larguer leurs torpilles et repartir. Sans une telle escorte, les TIEs, avantagés par leur manoeuvrabilité et

leur vitesse, ne feraient qu'une bouchée des lourds B-wings.

Lors de la bataille d'Endor, la flotte de l'Alliance doit faire face à l'armada impériale, composée de nombreux Destroyers Stellaires, et du vaisseau-amiral de la flotte, le Super Destroyer Stellaire *Executor*. Face à de tels vaisseaux, le bombardier de Slayn & Korpil joue un rôle déterminant. Plusieurs escadrons de B-wings sont chargés d'attaquer et détruire les Destroyers impériaux, dont l'escadron Bleu. L'un des chasseurs de cette formation, Bleu 5, dirige même l'attaque contre l'*Executor*. Son pilote, Ten Numb, est un Sullustéen. En raison du système de stabilisation gyroscopique du cockpit, qui permet de faire bouger l'appareil sans faire bouger le cockpit, les Sullustéens, du fait de leur morphologie, font d'excellents pilotes de B-wings. Critiqués par les Impériaux, qui prétendent que le B-wing est un chasseur peu fiable, qui tombe souvent en panne, les B-wings de la flotte rebelle prouvèrent à leurs ennemis qu'ils étaient tout à fait fiables, et très dangereux. Leur action lors de la bataille fut décisive pour remporter la victoire.

Intercepteur Jedi Actis Eta-2



Faisant suite en directe ligne au célèbre chasseur Jedi Delta-7 Aethersprite, qui connut les premières batailles de la Guerre des Clones, le nouvel intercepteur Actis Eta-2 est un appareil à la fois puissant et agile, piloté quasi-exclusivement par les Chevaliers Jedi. C'est sans conteste l'un des meilleurs chasseurs de son époque, et le plus craint des Séparatistes, autant pour ses caractéristiques propres que pour le talent de ses pilotes.

En raison de l'intensité croissante du conflit qui devait embraser toute la galaxie et atteindre même le centre politique de la République, Coruscant, la société Kuat dut améliorer considérablement son précédent

concept de chasseur Jedi, pour créer un nouveau modèle davantage adapté à un conflit à grande échelle. L'intercepteur Actis Eta-2 est ainsi plus petit, plus agile et plus puissant que son prédécesseur.

Le cockpit ovale du nouveau modèle de chasseur Jedi se compose d'une grande verrière offrant une vue panoramique optimale, renforcée avec des tiges de duracier et protégeant efficacement le pilote unique. Deux petites ailes situées de part et d'autre de l'appareil, capables de se rétracter en vol normal, font office de dissipateurs thermiques, et servent à manoeuvrer le vaisseau en vol atmosphérique. Tout comme le modèle Aethersprite, l'intercepteur Actis est trop petit pour embarquer des systèmes complexes et encombrants tels qu'un hyperpropulseur, et doit donc opérer de manière identique, avec l'aide d'un anneau d'hyperpropulsion. Le modèle Syliure-45 des Industries TransGalMeg permet au vaisseau de voyager en hyperespace tout en lui offrant une autonomie appréciable lors de situations plus dangereuses, tels qu'un combat rapproché, dans lequel vitesse et agilité sont synonymes de survie.

Le problème le plus important du modèle Actis est son manque total d'écran déflecteur. Toujours dans l'optique de fabriquer un chasseur plus rapide et plus maniable que les autres, les ingénieurs de Kuat ont logiquement été obligés de faire l'impasse sur les systèmes les plus coûteux en énergie et en espace. Fort heureusement, un pilote Jedi aguerri peut se permettre de se passer d'un bouclier quand ses réflexes sont suffisants pour éviter n'importe quel tir. Mais lors de batailles rangées parfois confuses, un tir peut toucher de manière quasi-accidentelle le chasseur, qui ne peut alors compter que sur la résistance de sa coque en duracier renforcé. Une protection toutefois bien mince contre un tir de canon laser. Toutefois, l'anneau d'hyperpropulsion est lui doté d'un bouclier déflecteur, et protège efficacement l'Actis et son pilote quand les deux appareils sont reliés l'un à l'autre.

L'armement principal de l'intercepteur Jedi consiste en deux canons laser de bonne puissance, capable de pulvériser un chasseur droïde ou un chasseur tri-droïde en un coup bien placé. Deux canons ioniques viennent compléter cet arsenal pour les missions requérant une neutralisation des systèmes

électroniques, et non pas une destruction. Contre les appareils droïdes de la Confédération des Systèmes Indépendants, qui ne possèdent quasiment jamais de pilote vivant, ces armes ioniques se sont montrées d'une redoutable efficacité, une salve permettant de court-circuiter les cerveaux-droïdes des vaisseaux ennemis.

L'Actis peut être manié par un seul pilote, secondé par une unité astromécano, typiquement un droïde R2 ou R4, situé sur le côté du vaisseau, non loin du cockpit. Contrairement aux droïdes "sectionnés" utilisés dans les modèles Delta-7, les intercepteurs Actis utilisent des unités astromécanos entières, comme plus tard les X-wings ou les Y-wings. Le rôle de l'unité R2 est principalement de gérer la navigation, les coordonnées de saut hyperspatial, mais aussi les réparations en vol et le ciblage lors des combats.

Les pilotes Jedi qui utilisent l'intercepteur Actis ne portent, contrairement aux autres pilotes de chasse, aucune combinaison spatiale. Leur seul équipement réside en un petit comlink qui leur permet de rester en contact avec le reste de la formation.

L'absence de combinaison environnementale à bord d'un petit chasseur n'est pas chose commune, et la plupart des pilotes Jedi choisissent néanmoins de prendre ce risque de manière tout à fait consciente et volontaire. Les pilotes Jedi pensent en effet qu'il est de leur devoir de montrer l'exemple de soldats braves et dévoués, qui n'ont pas peur d'aller au combat sans protection spéciale. Il va sans dire qu'une simple brèche dans le cockpit du chasseur entraînerait une décompression et une mort instantanée du pilote. Malgré cela, aucun rapport n'a jamais signalé un pilote Jedi portant une combinaison ...

Bien qu'introduits dans le conflit bien avant la fameuse Bataille de Coruscant, qui fut le tournant de la guerre, les intercepteurs Actis furent spécialement connus à cette occasion. Deux Jedi célèbres, Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker, utilisèrent à cette occasion leurs chasseurs pour attaquer la flotte ennemie à la tête de plusieurs escadrons de chasseurs clones ARC-170, et parvinrent même à s'infiltrer à bord de la *Main Invisible*, le croiseur de commandement du Général Grievous, pour

sauver le Chancelier Palpatine des griffes de la CSI.

Après l'instauration de l'Empire et surtout le déclenchement de l'Ordre 66 par Palpatine, la plupart des chasseurs Jedi Actis furent détruits - le plus souvent avec leur occupant à bord. Ces appareils de très bonne facture, malgré leurs qualités, étaient cependant conçus de manière trop évidente pour les chevaliers Jedi, et leur nombre chuta donc énormément quand l'Ordre Jedi disparut. Les ingénieurs de Kuat se servirent néanmoins de plusieurs concepts de l'Actis pour construire leur nouvelle lignée de chasseurs au profit de l'Empire, notamment le Chasseur TIE/In et le prototype x1 dont se servit Dark Vador pendant plusieurs années.

Naboo chasseur N-1



Ses longues courbes parfaites, son chrome royal sur le devant de l'appareil, c'est le chasseur Naboo N-1 appartenant à l'escadron des Forces Royales de Sécurité Naboo. Malgré le caractère pacifique des Naboo, les Forces de Sécurité du palais de Theed admirent la nécessité de posséder un escadron de combat spatial. Il y avait déjà les speeders Flash et Gian pour assurer la défense terrestre, et le chasseur Naboo complète les défenses planétaires. Le chasseur N-1 a été conçu et construit par les Ingénieurs de la flotte Spatiale du Palais de Theed.

D'une longueur de onze mètres, le chasseur Naboo possède un équipement de combat de pointe. Cet équipement est élégamment dissimulé sous les courbes parfaites du chasseur. Il est, de plus, chromé sur tout l'avant pour marquer son appartenance à la maison royale de Naboo. Ce chrome est

aujourd'hui purement décoratif, il servait autrefois à protéger le pilote des rayonnements des hautes couches atmosphériques de Naboo. Mais le pilote est maintenant protégé par des champs électromagnétiques et seuls les vaisseaux royaux peuvent arborer cette finition appliquée manuellement. Elle est très importante lors des célébrations et des parades qu'organise la planète.

Les circuits internes du N-1 reflètent encore une fois l'esthétisme de la pensée Naboo, ils sont disposés en lignes droites, selon des schémas complexes afin de ne pas paraître désordonnés. Pour se mouvoir dans l'espace réel, le chasseur Naboo emporte deux moteurs subluminiques Nubian 221 modifiés. Ces moteurs Nubian, comme tous les appareils sophistiqués de la planète, permettent au chasseur d'atteindre une vitesse de 1.100 Km/h. Une modification leur fut apportée pour éviter qu'ils polluent l'atmosphère de la planète. De ce fait, ils chauffent plus que les moteurs habituels. Les longues "queues de rat", qui prolongent les moteurs font partie de la customisation de la propulsion par les ingénieurs du Palais de Theed, servent de déperditeurs de chaleur afin de refroidir les moteurs modifiés. Son hyperdrive est un modèle Nubian Monarque C-4 de classe 1. Il peut ainsi assurer la protection des vaisseaux royaux qui possèdent un hyperdrive souvent similaire.

Deux canons laser jumelés assurent la puissance de feu du vaisseau. Il emporte de plus un magasin pouvant contenir dix torpilles à protons. Un générateur de champ de stabilisation du laser suit la tranchée par laquelle l'étincelle passe et empêche celle-ci de devenir trop instable au point d'endommager le canon. Un processeur de tir performant est situé au-dessus du canon afin d'optimiser la précision mortelle du chasseur. Un bouclier puissant protège le pilote des tirs de moyenne puissance des autres vaisseaux mais aussi des atmosphères oxydantes qui attaquaient les systèmes du vaisseau. Bien qu'un crash du chasseur Naboo soit assez improbable étant donné les missions qu'il remplit, les Ingénieurs du palais de Theed préfèrent être trop prévoyants que pas assez, c'est pourquoi ils dotèrent le chasseur de tels boucliers ainsi que d'un équipement complet de survie en milieu hostile.

La "queue de rat" située derrière le cockpit connecte l'appareil aux systèmes du Palais. En premier lieu, elle a pour fonction de capter l'énergie à haute tension délivrée par les générateurs du Palais pour activer les systèmes de bord, des transformateurs et des convertisseurs inclus dans le revêtement de l'appareil. Par ailleurs, cet épi central reçoit également des informations codées issues de l'ordinateur de combat du Palais. Les données sont téléchargées dans le chasseur, ce qui les met à l'abri de tout espionnage. L'ordinateur de combat transfère les données stratégiques à chaque chasseur individuellement, ce qui permettra au pilote de se concentrer sur sa tâche pendant que l'appareil filera automatiquement vers sa cible. Le droïde astromécano situé dans un compartiment à l'arrière du siège du pilote permet au pilote de ne pas gérer les systèmes de vol en les laissant au droïde, qui peut également effectuer quelques réparations.

Un autre chasseur N-1 est utilisé pour les missions atmosphériques mais celui-ci est de couleur bleue. Ses boucliers sont beaucoup moins puissants tout comme ses armes mais sa maniabilité compense ce manque indéniable. Un escadron de ces "chasseurs police" fut créé et se nomme l'escadron Echo en opposition avec l'escadron Bravo. Toutefois le chasseur N-1 est plus adapté au combat spatial contre les pirates et les cibles mineures que contre une armée organisée et équipée de vaisseaux beaucoup plus puissants qu'eux. C'est la puissance des vaisseaux qui manqua pour pouvoir être assuré d'une victoire éclair et décisive contre les vaisseaux de la Fédération du Commerce. Les pilotes de l'escadron Bravo croyaient que leurs armes, notamment leurs torpilles à protons, arriveraient à endommager les vaisseaux de contrôle droïde, mais ils se trompaient. Ce n'est que grâce à Anakin Skywalker que les Naboo purent prétendre être vainqueurs. S'il n'avait pas subi un tir qui l'avait entraîné à l'intérieur du vaisseau, l'escadron Bravo se serait fait anéantir.

Après la bataille de Naboo les armes et les boucliers ne furent pas changés malgré les avertissements des pilotes qui savaient après la confrontation contre la Fédération du Commerce, que leurs vaisseaux n'étaient vraiment pas assez puissants. On ajouta juste un tuyau allant de la queue centrale du chasseur au réservoir de carburant afin de

permettre aux vaisseaux royaux de ne pas faire de pause durant un voyage et de recharger en plein vol le réservoir du chasseur qui alimente l'hyperdrive. Le chasseur Naboo est donc davantage un vaisseau destiné aux parades et combats contre des cibles isolées et faibles que contre de gigantesques armées suréquipées.

TIE x1 prototype



Construit selon les spécifications du Seigneur Vador en personne, le chasseur TIE Avancé x1 marque un tournant important dans la lignée des modèles de TIE, avec l'ajout de boucliers déflecteurs et d'un système d'hyperpropulsion, totalement absent des autres modèles de combat de la société. L'armement du TIE Advanced x1 consiste en deux canons laser expérimentaux, plus puissants, plus précis et d'une portée plus grande que le modèle standard SFS L-s7.2 du Chasseur TIE/In. Leur puissance est toutefois inférieure au modèle SFS L-s9.3 de l'Intercepteur TIE. En contrepartie, ces canons laser requièrent une source d'énergie plus importante, ce qui contribue à accroître le coût de fabrication du TIE x1.

Le chasseur expérimental de Sienar est également doté d'un système de visée très performant, permettant au pilote d'acquérir une cible rapidement et de faire mouche à coup sûr. Les qualités de cet ordinateur de visée ont été mises en évidence au cours de la bataille de Yavin notamment, en permettant au Seigneur Vador de détruire un grand nombre de chasseurs ennemis en un temps record. Contrairement au chasseur TIE/In, le modèle x1 est doté de boucliers pouvant repousser les tirs de chasseurs ennemis. La coque très résistante est également un atout pour la défense du x1, mais elle handicape le chasseur en termes de vitesse. En effet, malgré un générateur d'énergie bien plus puissant que le

modèle présent sur le TIE/In, le x1 est à peine plus rapide. De plus, le poids du chasseur réduit sa maniabilité, ce qui est un autre handicap en combat rapproché.

Le TIE x1 n'est qu'un chasseur expérimental, dont le déploiement dans la Marine Impériale fut très réduit, et limité à certains escadrons d'élite. Toutefois, Dark Vador a rendu ce modèle célèbre en le choisissant comme vaisseau de combat personnel. A bord de son vaisseau, le Seigneur de Sith est quasiment invulnérable. Il se sert de son chasseur notamment en deux occasions : la bataille de Yavin, mais aussi la bataille de Vergesso, durant laquelle il mena une attaque sur une base de l'Alliance. Malgré la faiblesse des pilotes rebelles face au Seigneur de Sith, cette dernière bataille fut pour lui plus glorieuse que celle de Yavin, puisque la base ennemie fut totalement anéantie.

Malgré d'indéniables qualités, le coût de fabrication du chasseur sera jugé trop exorbitant par les décideurs de l'Empire, et son développement sera stoppé, malgré des débuts prometteurs. Le TIE x1 laissera en héritage les bases d'un nouveau chasseur évolué, qui prendra la forme de l'Intercepteur TIE.

Certaines sources dans l'Etat-major impérial font état d'une autre raison qui aurait poussé les officiers de la Flotte à rejeter ce chasseur, mais cela n'est pas confirmé. Selon cette rumeur, il semblerait que la présence à bord du x1 d'un hyperpropulseur aurait fait craindre à la Flotte une baisse des commandes de vaisseaux lourds, au premier rang desquels les Destroyers Stellaires de classe Impériale. La présence de ces derniers se justifiait surtout par l'absolue nécessité d'amener les TIE dépourvus d'hyperpropulsion sur le champ de bataille, il semblerait logique que, si la Flotte disposait d'un chasseur autonome, leur nombre serait revu à la baisse. C'est semble-t-il cette crainte qui aurait conduit à l'abandon du projet "x1" et au développement de l'Intercepteur TIE, plus "conventionnel" au regard des standards impériaux de chasseur.

TIE, Bombardier

Lors de bombardements planétaires, les civils sont très souvent les premières victimes. De ce constat est né le projet du Bombardier TIE. Sa précision millimétrique devait éviter tout dommage collatéral. En plus de ses qualités de

bombardier planétaire, le TIE/sa est également adapté au combat spatial contre les vaisseaux lourds de l'Alliance Rebelle. Au départ peu nombreux, ces derniers ont commencé à représenter une menace pour la flotte impériale, notamment depuis que les Mon Calamari ont rejoint la Rébellion. Vulnérable face aux chasseurs adverses, le Bombardier TIE emporte avec lui en contrepartie une importante quantité de torpilles et missiles.

Malgré cet armement, et en raison de sa lenteur et sa manoeuvrabilité médiocre, le TIE/sa constitue une proie facile pour les chasseurs de l'Alliance, notamment les A-wing, chargés d'intercepter les bombardiers. C'est pourquoi ils sont en général couverts par plusieurs chasseurs TIE.



La plupart des vaisseaux lourds rebelles, si l'on excepte les Croiseurs MC80, ne sont en fait que des Frégates capturées ou des Corvettes coréliennes, dont les TIE/sa viennent facilement à bout grâce à leurs huit torpilles à protons. En plus de leurs torpilles, les TIE/sa peuvent emporter une charge de missiles à concussion à haute vélocité, capables de détruire des chasseurs peu agiles, comme les Y-wing ou les B-wing. Ces missiles peuvent également être utilisés contre des cibles plus importantes, telles que des croiseurs. Les mines orbitales sont quant à elles réservées à un usage stratégique, pour la protection des installations spatiales (docks de réparation, chantiers navals, etc.). Exceptionnellement, des mines peuvent être déployées pour couvrir un repli.

Face aux chasseurs rebelles, le TIE/sa ne possède pas l'avantage en combat rapproché. Peu rapide, sans boucliers, le bombardier TIE ne peut compter que sur la résistance de sa coque, ce qui n'est pas très rassurant. Les escadrilles de TIE/sa sont généralement

protégées par des chasseurs, et agissent la plupart du temps en conjonction avec des Torpilleurs d'assaut et des Skiprays. Mais face aux batteries de turbolasers des vaisseaux lourds, la durée de vie des bombardiers TIE est généralement courte. La mission privilégiée des TIE/sa est en fait le bombardement planétaire. Les ordinateurs de visée embarqués à bord des bombardiers permettent une frappe chirurgicale, sans risque pour les civils. Lors de la retraite des Rebelles de Hoth, quand le *Faucon Millenium* parvient à se cacher dans un champ d'astéroïdes, plusieurs escadrilles de bombardiers TIE bombarderont les plus gros astéroïdes afin de déloger les Rebelles, sans succès.

Lors de la bataille d'Endor, les TIE/sa de l'escadron Scimitar sont chargés de protéger le générateur de bouclier contre une offensive terrestre. Ils ne peuvent par contre rien contre l'opération commando menée par le Général Solo. En raison de l'accentuation du conflit entre l'Empire et la Rébellion, le TIE/sa se voit confier une autre mission : le combat spatial. Chaque Destroyer Stellaire Impérial emporte avec lui au moins un escadron de TIE/sa, en cas d'affrontement avec des vaisseaux lourds. Les Destroyers étant eux-mêmes capables d'affronter directement un croiseur, il n'est pas nécessaire d'emporter plus d'un escadron de bombardiers, les chasseurs rebelles constituant une menace plus importante contre le Destroyer. Lors de la bataille d'Endor, les bombardiers jouent un rôle dans l'espace, où ils attaquent les vaisseaux lourds rebelles.

Les TIE/sa seront pendant longtemps les seuls TIE adaptés au combat contre des vaisseaux lourds. Mais cette mission requiert généralement de puissants écrans déflecteurs, que le TIE/sa ne possède pas. De plus les bombardiers font généralement d'excellentes cibles pour les A-wing de l'Alliance. C'est pourquoi un nouveau bombardier, plus puissant, plus rapide et plus résistant sera développé : le Torpilleur d'Assaut.

TIE, Chasseur

Produit en masse, le TIE/In est le chasseur de base de l'Empire. Construit pour être le chasseur le plus agile et le plus rapide de son époque, il ne possède ni boucliers, ni systèmes de survie, ni hyperpropulsion, et est doté d'un armement léger. En dépit de ces carences, le chasseur TIE répond à la menace du chasseur

rebelle de l'époque, le Y-wing. Mais l'arrivée de chasseurs plus évolués, tels que le X-wing ou le A-wing, signe le glas de ce chasseur dépassé. Pour garder la maîtrise de l'espace, les pilotes impériaux doivent alors changer leurs tactiques et les adapter au combat contre des vaisseaux plus puissants et plus résistants que le TIE/In. Leur seule option sera toujours se battre en nombre supérieur, de manière à submerger l'adversaire sous le nombre.

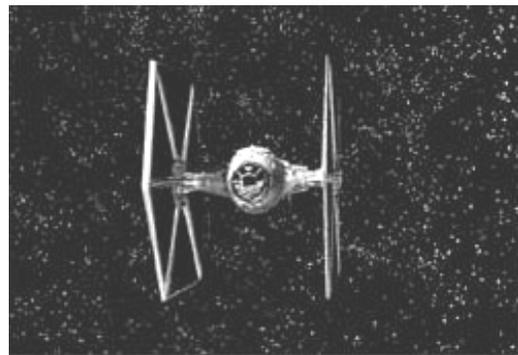
Le chasseur TIE est faiblement armé : deux canons-laser seulement, placés sous le cockpit sphérique. Ces canons lasers sont produit par Sienar dans le système Wakeelmi, et sont des modèles standards, compatibles avec de nombreux modèles de TIE pour diminuer les couts de production. Malheureusement, ces modèles sont moins puissants que ceux du X-wing, malgré une cadence de tir plus élevée.

Pour contrer la puissance des vaisseaux rebelles, les ingénieurs impériaux développeront plus tard des chasseurs avec quatre canons-laser : l'Intercepteur TIE, le TIE Avancé puis le Défenseur TIE. En attendant ces modèles de TIEs, les pilotes de TIE/In, s'ils veulent venir à bout des chasseurs rebelles, doivent souvent attaquer en masse.

Le Chasseur TIE, comme la plupart des modèles impériaux, ne possède pas de boucliers déflecteurs, et il constitue une proie facile pour les chasseurs de l'Alliance, mieux armés et dotés de boucliers très puissants. C'est pourquoi les pilotes impériaux opèrent le plus souvent en groupes. La tactique dite de la **meute de loups** permet aux TIE de compenser leurs faiblesses, en submergeant leurs adversaires sous le nombre. A un contre un, le chasseur TIE peut néanmoins l'emporter contre certains chasseurs anciens, notamment le Y-wing. Mais face à un chasseur plus récent, ses chances sont quasi-nulles, et la plupart des pilotes impériaux ne survivent pas à leurs premières missions.

La supériorité spatiale est la mission principale pour laquelle le TIE/In a été conçu. Cela est nettement visible si l'on regarde de près ses caractéristiques : sa grande agilité, combinée à son excellente vitesse, en font l'un des meilleurs chasseurs du début de la Guerre Civile Galactique. En raison du nombre impressionnant de chasseurs TIE à mettre en service dans la flotte impériale, certains aspects

pourtant importants ont été sacrifiés : boucliers, systèmes de survie, hyperpropulsion, armement lourd, etc. Toutes ces lacunes font du TIE/In un excellent chasseur lors de sa conception, mais qui sera très vite dépassé par les chasseurs de l'Alliance, X-wing en tête, obligeant les ingénieurs de Sienar à concevoir des modèles plus performants.



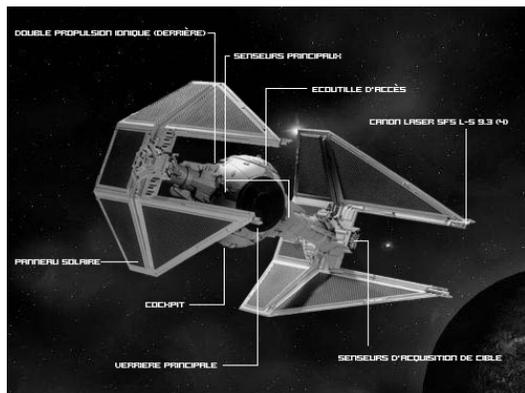
Lors de la bataille de Yavin, les Chasseurs TIE constituent la principale défense de l'Etoile de la Mort. La station impériale compte en effet pas moins de **3000** de ces vaisseaux à son bord. A cette époque, le TIE/In est le seul chasseur impérial à même de rivaliser avec les vaisseaux de l'Alliance. L'Empire, qui sous-estime les Rebelles, et ignore que ceux-ci ont un plan pour détruire l'Etoile de la Mort, n'enverra finalement qu'une poignée de chasseurs TIE pour leur faire face. Lors de cette bataille, ce sont les chasseurs de l'escadron Black qui s'illustreront le plus. L'un de ces chasseurs, Black 4, parviendra même à toucher Red 5, le chasseur de Luke Skywalker. D'autres chasseurs de l'escadron Black sont également célèbres : Black 2 et Black 3 étaient en effet les ailiers de Dark Vader pendant la bataille.

Quelques années après la bataille de Yavin, les chasseurs TIE jouent encore un rôle-clé dans la protection de la seconde Etoile de la Mort lors de la bataille d'Endor (même si plusieurs escadrons d'Intercepteurs TIE sont déjà opérationnels, le TIE/In représente 80% de la flotte embarquée), et notamment ceux de l'escadron Scythe. Les pilotes de l'escadron Scythe se sont entraînés pendant toute la phase de construction de la station de combat, et disposent de plus de vaisseaux modifiés, accroissant encore leurs capacités de manoeuvre. Durant la bataille d'Endor, ils constituent le dernier rempart face aux chasseurs rebelles dirigés par le *Faucon*

Millennium, le Transport Coréllien YT-1300 piloté par le >Général Calrissian. Mais même avec des chasseurs modifiés, les pilotes impériaux ne parviennent pas à repousser l'assaut, et la Seconde station impériale subit le même sort que la première.

Durant les années qui suivent la défaite de l'Empire, le TIE/In perd progressivement sa place au profit de son successeur, l'Intercepteur, sans jamais disparaître vraiment : le nombre impressionnant d'usines de construction de TIE, les habitudes des pilotes, mais aussi les problèmes financiers de l'époque post-Palpatine, obligeront pendant longtemps l'Empire à conserver ce modèle dans ses escadrons de chasse.

TIE, Intercepteur



Suite à l'entrée en fonction de puissants chasseurs rebelles, tels que le X-wing, le chasseur TIE perd l'avantage en combat rapproché, en raison notamment de sa puissance de feu médiocre.

En se basant sur les travaux menés sur le TIE Avancé expérimental du Seigneur Vador, Siemar développe alors un nouveau modèle de chasseur, plus rapide et plus agile, mais surtout doté d'un armement plus puissant, qui pourra assurer les missions de supériorité spatiale contre les chasseurs de l'Alliance. Le résultat sera à la hauteur des espérances de l'Etat-major impérial : l'intercepteur TIE est à sa sortie le chasseur le plus maniable de la galaxie, et sa vitesse est excellente, à peine inférieure à celle du A-wing.

L'intercepteur sera immédiatement adopté par la flotte et construit en masse. Cependant, à la bataille d'Endor, le nombre d'intercepteurs ne

dépasse pas 20% du contingent de la flotte. Les premiers intercepteurs ont été alloués aux escadrons d'élite de la Marine Impériale, au premier rang desquels le 181ème escadron Sabre, commandé par le Baron Soontir Fel, et ne sont pas disponibles à grande échelle.

Malgré la présence de ces escadrons d'élite, leur faible nombre ne parviendra pas à renverser le cours de la bataille, et l'Empire devra s'incliner devant les forces de l'Alliance. L'Intercepteur TIE possède 4 canons-laser Siemar L-s9.3, utilisables indépendamment, couplés ou par quatre, qui sont assez puissants pour venir à bout des écrans défecteurs des chasseurs rebelles. L'intercepteur TIE est le premier modèle de Siemar Fleet Systems armé de 4 canons-laser. Cette grande puissance de feu, rendue indispensable pour contrer les chasseurs de l'Alliance, sera reprise pour d'autres modèles, notamment le Défenseur TIE. Certaines versions améliorées de l'intercepteur seront même dotées de lances-missiles à concussion et de boucliers, mais en nombre très limité.

L'Intercepteur TIE, tout comme son prédécesseur, ne possède pas d'écrans défecteurs. En effet, ce modèle a été conçu avant tout pour la vitesse et la puissance de feu, et tout équipement superflu a été abandonné, que ce soit les systèmes de survie ou même la propulsion hyperspatiale. Pour se défendre, l'Intercepteur TIE ne peut donc compter que sur sa vitesse et sa manoeuvrabilité, bien supérieures toutes deux aux chasseurs standards de l'Alliance, si l'on excepte le A-wing.

En raison de la quantité de chasseurs dans la flotte impériale, l'Intercepteur mettra du temps à remplacer les antiques TIE/In. Il n'y parviendra jamais vraiment mais, plusieurs années après la bataille d'Endor, il sera devenu une composante à part entière des escadrons impériaux, et participera à de nombreux engagements.

X-wing

A la sortie du chasseur TIE, les forces de l'Alliance reposent principalement sur un modèle de chasseur déjà ancien, le Y-wing, et certains Z-95 sont même encore en service. Se fait alors sentir le besoin d'un chasseur plus puissant, plus rapide, plus agile, qui pourra

prendre le dessus sur les chasseurs impériaux. La défection d'un groupe d'ingénieur de la société Incom, affiliée à l'Empire, permet à l'Alliance de mettre la main sur les plans d'un nouveau chasseur répondant parfaitement à ses besoins : le X-wing.

Le nom d'X-wing désigne le modèle T-65c A2, un chasseur long de 12.5 mètres et doté de quatre ailes qui se placent en forme de "X" pour les combats, les ailes se repliant pour le vol atmosphérique. La navigation est assurée par un droïde astromécano R2 chargé de calculer les coordonnées hyperspatiales, en lieu et place d'un ordinateur de bord, anciennement disposé sur le modèle A1.

Doté d'un armement puissant et polyvalent, et d'une résistance importante, le X-wing deviendra très vite le meilleur chasseur de supériorité spatiale de l'Alliance. Ces vaisseaux seront par la suite engagés dans toutes les batailles importantes : l'attaque de l'Etoile de la Mort lors de la bataille de Yavin, la protection des convois au cours de la bataille de Hoth, et bien sûr l'attaque de la Seconde Etoile de la Mort à la bataille d'Endor, qui a vu la fin de l'Empire. Preuve de leurs qualités, les X-Wing resteront la composante principale des forces de l'Alliance pendant de nombreuses années, bien après l'établissement de la Nouvelle République. Plusieurs versions modifiées du X-wing verront le jour au cours de la longue carrière de cet appareil :

Le **T-65R** est un X-wing modifié pour effectuer les missions de reconnaissance et de surveillance. Le vaisseau possède deux capsules bardées de capteurs et de senseurs, permettant de recueillir des informations rapidement sur n'importe quelle planète. Ces deux capsules peuvent être éjectées en cas d'attaque, et récupérées plus tard une fois la menace passée. Doté d'un armement très réduit, le T-65R doit être accompagné d'une escorte pour les missions les plus risquées.

Le **TX-65** est un vaisseau d'entraînement, dont le cockpit modifié peut accueillir un cadet et un instructeur. Plus grand qu'un chasseur X-wing standard, le TX-65 est le meilleur moyen pour les cadets d'apprendre rapidement à piloter un chasseur stellaire.

Le **T-65BR** est développé durant les premières années de la Nouvelle République pour servir

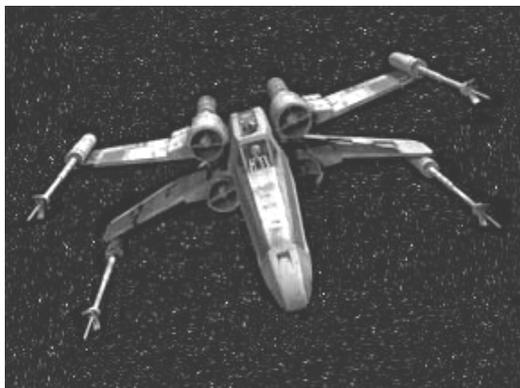
de vaisseau de reconnaissance à long rayon d'action. Les lance-torpilles à protons sont enlevés, et sont remplacés par des senseurs longue portée. Le T-65BR se repose davantage sur le droïde astromécano, qui ne s'occupe plus seulement de la navigation, mais aussi de contrôler des détecteurs. Chaque T-65BR est doté d'un système d'auto-destruction se déclenchant automatiquement lorsque le pilote est tué. Cette procédure est utilisée pour assurer qu'aucune information sensible ne soit saisie par l'ennemi lors de missions à risque.



Le **AC4** est produit environ 10 ans après la bataille d'Endor. Sa vitesse améliorée est équivalente à celle de l'intercepteur A-wing, tout en conservant la robustesse originale du X-wing. Le AC4 incorpore d'autres améliorations, notamment dans les systèmes de ciblage, le contrôle de feu, et la distribution de l'énergie.

Le **T-65D-A1** est développé environ 17 ans après la bataille d'Endor. Cette version du X-wing ne repose plus sur un droïde astromécano pour gérer la navigation hyperspatiale, mais sur un ordinateur de bord évolué, offrant de plus un gain substantiel pour la manoeuvrabilité du chasseur. La Nouvelle République commencent alors à remplacer ses anciens chasseurs T-65 par ce tout nouveau T-65D-A1, jusqu'à ce qu'un mécanicien nommé Cole Fardreamer ne découvre un dispositif de détonation impérial caché dans les nouveaux navordinateurs, au cours d'une inspection sur le chasseur de Luke Skywalker. Déclenchables à distance, ces bombes auraient causé de gros dégâts et tué de nombreux pilotes de la République. Après une enquête discrète, il s'avéra que les navordinateurs étaient construits sous la direction de Dolph, un ancien élève Jedi passé du Côté Obscur. Dolph planifiait de faire

exploser les bombes depuis sa planète, Almania. Cole Fardreamer montra sa découverte à Wedge Antilles, qui mit alors tout en oeuvre pour rappeler les chasseurs déjà modifiés, et les détonateurs furent tous mis hors service.



Le modèle **T-65c A3**, développé une vingtaine d'années après l'établissement de la Nouvelle République, est doté de boucliers et de lasers améliorés, plus performants et requérant moins d'énergie pour fonctionner. Mais l'amélioration la plus importante du A3 est sans conteste le bouton de tir secondaire placé sur le manche à balai. Ce dispositif permet au pilote de tirer un seul laser de puissance modulable, quelle que soit la configuration de tir du chasseur. Utilisant moins d'énergie qu'un tir de laser normal, ce mode de tir permet une cadence de feu beaucoup plus élevée. Ce système prouva son efficacité lors des engagements contre les Coraux Skippers des terribles Yuuzhan Vong, en permettant aux pilotes de la République de désorienter les systèmes de protection des chasseurs aliens, basés sur un système de mini-trous noirs. Après avoir affaibli les "boucliers" ennemis par cette méthode, un retour soudain au mode de tir principal permet de détruire le chasseur Yuuzhan Vong.

Le chasseur X-wing **XJ** est une version lourdement modifiée du chasseur original d'Incom, mis en service vingt ans après Endor. Parmi les modifications notables apportées au XJ, on note plus particulièrement l'ajout d'un troisième lance-torpilles à proton. L'angle de tir peut également être modifié afin de concentrer plus efficacement le feu des quatre canons-laser couplés. Le Xj est également équipé en standard d'un droïde astromécano R7. Deux des premiers appareils de cette série

furent utilisés par le Chevalier Jedi Kyp Durrón et son apprenti dans l'escadron de Kyp. En raison de ce nombre de personnes crurent alors que le "J" indiquait que ces chasseurs étaient spécialement adaptés aux Jedi. Le XJ est à ce jour la version la plus évoluée de la longue série des chasseurs X-wing.

Systemes offensifs

Le X-wing, avec ses quatre canons-laser, possède une puissance de feu largement supérieure au chasseur TIE. Utilisables individuellement, couplés ou par quatre, ces canons laser peuvent détruire d'un coup les TIE sans boucliers déflecteurs. Contre des vaisseaux plus importants, cette puissance permet également de pénétrer plus facilement les boucliers énergétiques. Le X-wing est également armé de 6 torpilles à protons, il n'est donc pas seulement une menace pour les chasseurs impériaux, mais aussi pour les vaisseaux lourds. Cet armement permet aux X-wing d'être des chasseurs polyvalents, et de mener des attaques contre les nombreux vaisseaux lourds de l'Empire : les frégates Nébulon-B mais aussi et surtout les Destroyers Stellaires Impériaux. Contre des chasseurs légers, les torpilles sont également efficaces à longue portée. Même si cela peut être considéré comme du gaspillage, cela permet en pratique aux pilotes rebelles de venir à bout de formations de TIEs supérieures en nombre.

Le chasseur d'Incom est enfin équipé d'un ordinateur de visée accroissant considérablement la précision des tirs de torpilles. Cette précision permet aux pilotes rebelles de viser en priorité les points vitaux des vaisseaux impériaux.

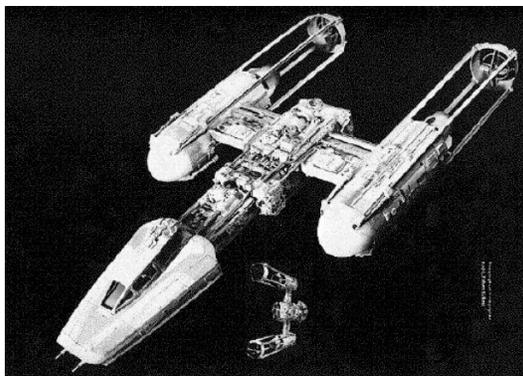
Systemes défensifs

Bien que lourdement armé, le X-wing est un chasseur rapide et maniable. Certes moins que le chasseur TIE, son concurrent de l'époque, mais cependant l'avantage est quand même du côté du chasseur de l'Alliance, notamment grâce à la présence de puissants écrans déflecteurs Chempat "Défenseur".

Ces boucliers, qui permettent au X-wing d'encaisser plusieurs coups sans broncher, donnent aux pilotes rebelles un net avantage lors des dogfights contre les chasseurs impériaux, sans autre défense que leur

maniabilité. La coque du chasseur est également très résistante (20 RU), bien plus en tout cas que les différents modèles de TIEs.

Y-wing



De facture assez ancienne, le chasseur-bombardier BTL-S3 Y-wing de Koensayr constituera pendant longtemps le seul chasseur de la Rébellion, aux côtés de l'antique Z-95 "Chasseur de Tête". Le Y-wing est un chasseur robuste et bien armé : ses torpilles et ses canons à ion ont été très utiles à l'Alliance pour capturer des convois impériaux. Malheureusement sa médiocre maniabilité et sa faible vitesse en ont fait une cible facile pour les Chasseurs TIE, plus rapides et bien plus agiles. L'arrivée dans les rangs rebelles du chasseur T-65B X-wing de la Corporation Incom entraîne un peu plus le vieux bombardier vers sa retraite.

Néanmoins le Y-wing continuera pendant de nombreuses années à servir dans la flotte de l'Alliance, jusqu'à l'entrée en fonction d'un nouveau bombardier, plus moderne, le B-wing. Malgré son ancienneté, le Y-wing reste le chasseur des débuts de la Rébellion, et sera décliné en plusieurs versions, dont certaines sont toujours en activité, notamment le BTL-A4 "Long Nez", vaisseau de reconnaissance à long rayon d'action.

Cargo léger YT-1300

Le plus répandu de la célèbre gamme YT fabriqué par la CTC, le YT-1300 est sur le marché depuis plus de deux siècles et continue à faire ses preuves aux yeux de nombreux capitaines indépendants. La configuration de base place le cockpit sur la droite de la coque mais on peut également trouver sans problèmes des 1300 dont le cockpit est situé

sur la gauche ou au contraire en position centrale. Comme de nombreux vaisseaux de série YT, le 1300 est configuré autour d'un axe central abritant son coeur énergétique Quadex.

Les équipements de série du YT-1300 incluent une soute unique d'une capacité de 100 tonnes (souvent divisée en plusieurs soutes par le propriétaire) avec sa rampe de levage, un sas ventral, un sas dorsal, une rampe d'accès sur le flanc, deux capsules de sauvetage et une tourelle dorsale équipée d'un set de canons laser légers Kuat Vonak asservis. La tourelle et son puit d'accès sont situés dans l'axe central du vaisseau et il est très facile de faire poser une autre tourelle ventrale car le puits d'accès traverse toute la coque.



La cabine du capitaine obéit aux normes mais son copilote/artilleur ainsi que les passagers doivent se contenter de couchettes dans la configuration d'usine. Il y a cependant assez de place pour une petite salle de détente et un atelier. Ses défauts principaux sont sa faible vitesse subluminaire et l'absence d'écrans déflecteurs.

La qualité essentielle du YT-1300, partagée par beaucoup de navires de la CTC, est que sa configuration interne est facile à modifier, permettant de privilégier davantage les passagers, la soute, les équipements annexes etc. De plus, les systèmes corelliens sont assez souples et s'adaptent sans problème à des rajouts provenant d'autres constructeurs. Ainsi, la grande majorité des YT-1300 qui parcourent la galaxie sont rapidement modifiés par leurs propriétaires et possèdent des performances très diverses d'un appareil à l'autre, comme par exemple le célèbre *Faucon Millenium* du capitaine Han Solo.

Cargo moyen Gallofree

Plus connu sous le nom de transport rebelle, le transport de Gallofree est un cargo qui possède de nombreux avantages : son prix est tout d'abord très raisonnable, spécialement pour l'Alliance, qui entretient de très bonnes relations avec les Chantiers Navals Gallofree. Le concept modulaire du vaisseau lui permet de plus d'emporter une importante cargaison au regard de sa taille, soit plus de 19.000 tonnes métriques. Grâce à ces avantages, le vaisseau de Gallofree est tout naturellement devenu le transport de marchandises de prédilection de l'Alliance, qui s'en sert pour diverses missions : acheminement de matériel ou de personnel militaires, évacuation de bases, soutien lors des missions de combat, etc.

Hélas le transport rebelle souffre de nombreux défauts, qui l'empêchent de participer activement au combat contre l'Empire. Son armement est très léger : 4 tourelles Quad-laser, le plus souvent enlevées par les ingénieurs de l'Alliance et placés sur des vaisseaux plus résistants, en raison d'un manque de fournitures militaires. De plus ses boucliers sont peu résistants. Ses missions l'amènent donc la plupart du temps en secondes lignes, loin du feu ennemi. Malgré cela, la menace d'une embuscade impériale, ainsi que les dangers inhérents à tout voyage hyperspatial, font que bien souvent les transports sont obligés de voyager en convois, ou de bénéficier d'une escorte de Y-wing et de X-wing.

L'armement est réduit au strict minimum : 4 batteries de quad-lasers maximum, mais la plupart du temps certaines batteries -voire toutes- ont été retirées pour être ajoutées à des vaisseaux de combat, en raison du manque de matériel militaire aux débuts de la Rébellion. Dans tous les cas, cet armement reste largement insuffisant en cas d'engagements avec des éléments impériaux. C'est pourquoi les Rebelles opèrent le plus souvent en petits convois bien protégés. En cas d'accrochage, les chasseurs d'escorte sont alors chargés de tenir les Impériaux en respect suffisamment longtemps pour que les vaisseaux de transport puissent passer en hyperspace.

Malheureusement le manque d'appareils et de pilotes ne permet pas toujours aux transports de bénéficier d'une escorte suffisante, et nombre d'équipages furent perdus lors

d'embuscades impériales. Le transport rebelle ne dispose pas de boucliers très puissants pour un vaisseau de cette taille. A peine plus résistants que ceux d'un cargo corellien YT-1300, mais pour une maniabilité médiocre et des dimensions assez importantes pour que n'importe quel pilote impérial ne puisse pas manquer sa cible. En règle générale les transports rebelles n'effectuent que peu de missions sans escorte, mais le manque d'effectifs expose trop souvent les équipages de ces cargos.



En cas de problème sérieux, la seule tactique envisageable pour ce genre de vaisseau est la fuite dans l'hyperespace, là où les TIEs ne peuvent le suivre. La mission pour laquelle le cargo de Gallofree fut conçu est le transport de marchandises et/ou de personnes : personnel technique, militaires, civils en fuite, etc. Selon l'importance de la cargaison, et quand les effectifs le permettent, les cargos sont escortés par des chasseurs Y-wing ou X-wing, mais ce n'est pas toujours le cas. Ces missions peuvent parfois être très risquées en raison des patrouilles impériales ou des attaques de pirates, qui sévissent dans certaines régions reculées.

Les cargos forment une part importante de la flotte de l'Alliance. La flotte rebelle devenant de plus en plus imposante, il devint indispensable d'assurer l'approvisionnement en pièces de rechange et munitions, indispensables pendant et après un combat.

Certains cargos modifiés peuvent également servir d'hôpital spatial, bien que ce rôle soit désormais celui des Frégates médicales, qui disposent d'une capacité plus importante.

Cargo stellaire AA-9

Dans l'année qui précéda le début de la Guerre des Clones, le mouvement de sécession

instigué par le Comte Dooku provoqua le soulèvement de nombreux systèmes, ce qui engendra par la suite un important phénomène de migrations de populations, composées de citoyens devenus apatrides, qui allaient et venaient d'une planète à l'autre dans le but de trouver une nouvelle terre d'accueil. Ces mouvements de populations importants furent possibles en partie grâce à d'énormes transporteurs qui brassaient les flots de réfugiés par dizaines de milliers : les cargos stellaires AA-9.



Construits par la compagnie Botajef, le AA-9 était à l'origine un vaisseau de gros tonnage dédié au transport de marchandises lourdes, de réservoirs liquides et d'autres charges inertes, et fut l'un des transporteurs les plus répandus dans les dernières décennies de l'Ancienne République; il n'était pas rare d'en apercevoir un sur les quais d'accostages des spatioports planétaires importants, et particulièrement ceux très animés de la capitale, Coruscant. Mais durant les années troublées de la chancellerie de Palpatine, ces engins furent souvent réaménagés pour accueillir un nombre important de passagers, et à l'époque où la crise séparatiste atteignit son apogée, la majorité, si ce n'est pas la totalité, des AA-9 fut reconvertie pour être affectée à cette tâche.

Ainsi transformés, les cargos AA-9 pouvaient contenir 30 000 personnes dans leurs soutes, sans compter l'équipage et les droïdes. Mais, comme le prouve le témoignage de plusieurs passagers, les intérieurs de ces vaisseaux ont été parfois remaniés à la va-vite, sans doute par soucis d'économie des propriétaires qui entendaient surtout se faire beaucoup de crédits sur le dos des pauvres réfugiés : en effet, on y trouvait seulement un minimum d'équipements basiques et quelques droïdes de service pour maintenir un semblant d'hygiène

ainsi que pour préparer les plateaux repas, dont l'insipidité n'était plus à prouver, les droïdes cuisiniers de série COO ayant été avant tout conçus pour préparer des repas consistant mais pas forcément ragoûtant pour un grand nombre de personnes.

De plus, il n'y avait pas de première classe à bord de ces cargos, ni même de cabines ou de zones privées en dehors des espaces-couchettes ouverts qui ressemblaient plus à des baraquements; tout le monde était logé à la même enseigne, c'est-à-dire dans la cale, les voyageurs s'accommodant au mieux de ces conditions austères.

Ces modifications, qui furent opérées surtout en tenant compte du contexte géopolitique de la galaxie, étaient les conséquences du bouleversement qui avait lieu au sein même de la République et qui obligea les populations à émigrer en masse. Alors que des secteurs entiers firent sécession, les individus qui décidèrent de conserver leur citoyenneté, et donc qui restaient toujours fidèles à la République, devinrent des réfugiés, contraint de trouver un nouveau lieu d'habitation dans ce qui restait de l'espace des planètes loyalistes. Située au centre névralgique de la galaxie, Coruscant fut une destination de choix pour beaucoup de ces dépossédés, ce qui engendra un encombrement des douanes et des stations de procédure d'entrée des spatioports de la capitale.

Alors que les AA-9 amenaient un nombre toujours croissant de réfugiés à cause de l'importance grandissante de la menace séparatiste, les comités d'émigration de Coruscant devinrent plus stricts et commencèrent à refouler les flots de réfugiés vers d'autres mondes. Certaines planètes de la Bordure Médiane et de la Bordure Extérieure, telles Naboo, Monastère et Kalarba, assouplirent leur politique et permirent à de nombreux citoyens apatrides de s'établir chez eux. En plus des réfugiés, les AA-9 convoiaient souvent des travailleurs itinérants connus sous le nom de saute-cargo, individus voyageant le long des routes hyperspatiales à la recherche d'emplois temporaires.

De plus, il n'était pas rare de croiser des surveillants dans les coursives des AA-9, employés par les capitaines pour guetter et prévenir le moindre signe de trouble; armés de matraques paralysantes, ces personnages

avaient le droit d'abandonner les fauteurs de troubles sur les planètes de n'importe quel système solaire où les AA-9 faisaient escale pour éviter que tout ne dégénère à bord, et sans même leur rembourser leur billet. Ce genre de situation était rare, surtout compte tenu de la mentalité des gens en cette époque troublée.

Ainsi, on peut dire que le spatioport de Theed tomba à point nommé pour Naboo, qui dirigeait le Mouvement d'Aide aux Réfugiés, et pu accueillir les énormes cargos AA-9 et leur flot de voyageurs issus de divers horizons. En effet, en plus de leur taille non négligeable, les AA-9 possédaient une forme assez singulière par rapport aux autres cargos : leur partie ventrale était effilée en forme de V, ce qui empêchait, contrairement à beaucoup d'autres vaisseaux, le débarquement et l'embarquement des passagers et des marchandises via une rampe escamotable sur cette partie.

De plus, toujours à cause de cette forme, la partie massive de l'appareil se trouvant dans sa zone supérieure, le centre de gravité de l'engin s'en retrouvait rehaussé, ce qui l'aurait rendu très instable et l'aurait fait se retourner si le AA-9 avait été doté de trains d'atterrissage conventionnels pour se poser sur un tarmac. Ainsi, un engin de ce type ne pouvait se poser pour débarquer hommes et marchandises que si l'infrastructure portuaire le permettait, en général des jetées d'accostage surélevées par rapport au niveau du sol, l'engin se reposant grâce à de puissantes et nombreuses batteries de répulseurs.

En général, on accédait à l'intérieur d'un AA-9 via le pont médian par une série de larges rampes, un peu à la manière des paquebots des ports maritimes des mondes aquatiques. Suivant une conception standard de l'époque, le cargo AA-9 était doté, afin de se mouvoir, d'un trio de moteurs subluminiques situés le long du quadrant dorsal arrière de sa superstructure. Cette conception éparpillée des moteurs permettait une plus grande poussée vectorielle ainsi qu'une manœuvrabilité accrue par rapport à des engins de tonnage équivalent disposant de blocs de moteurs. On retrouve d'ailleurs cet agencement des moteurs sur les vaisseaux officiels de la République de type croiseur républicain.

Après plusieurs tentatives d'assassinats, la sénatrice Amidala du quitter Coruscant en compagnie de son protecteur Jedi Anakin Skywalker pour trouver refuge sur Naboo. Accompagnés par le droïde R2-D2, les deux jeunes gens purent partir en toute discrétion sans alerter les soupçons des tueurs envoyés aux trousses de la sénatrice, en se mêlant à plusieurs groupes d'immigrants qui partaient à bord d'un cargo AA-9 afin de trouver une terre d'asile. Le vaisseau qu'ils empruntèrent, immatriculé par une guilde de transport de Naboo, avait pour nom le *Vallée de Jendiria*, en référence à un lieu de Naboo d'une grande beauté naturelle situé à l'extérieur de Theed.

Ainsi, même s'ils ne se distinguent pas par un armement supérieur comme ce fut le cas de tous les autres vaisseaux qui opèrent durant le conflit qui opposa la République à la Confédération des Systèmes Indépendants, on ne peut que saluer la contribution des cargos stellaires AA-9 de Botajef qui ont peut-être permis de sauver des millions de personnes avant que n'éclate le feu de la guerre, qui embrasa la galaxie.

Navette Lambda



Conçue à l'origine pour le transport de personnel, la navette Lambda de Sienar devint très vite le jouet favori des dignitaires impériaux. Son rôle se transforma peu à peu, pour devenir le vaisseau de transport officiel des principaux dirigeants de l'Empire. Dark Vador, ainsi que l'Empereur Palpatine, disposent d'une navette personnelle, fortement modifiée. Bien que dotée de boucliers puissants, la navette Lambda souffre d'une maniabilité médiocre et d'une vitesse faible, faisant d'elle une cible facile lors des embuscades menées par l'Alliance, malgré son armement, plutôt conséquent pour un vaisseau de cette taille. C'est pourquoi la plupart des

navettes sont escortées par des chasseurs durant leurs voyages.

La navette Lambda est un vaisseau de transport, en aucun cas elle ne pourrait rivaliser avec les chasseurs de l'Alliance. Son armement est par conséquent surtout destiné à assurer sa défense en cas d'embuscade. Mais sans protection rapprochée, les navettes restent très vulnérables. Le seul espoir pour ce type de vaisseau, en cas d'attaque, et de parvenir à distraire les assaillants assez longtemps pour pouvoir passer en hyperspace. La tourelle arrière de la navette peut toutefois constituer une menace non négligeable pour les vaisseaux peu résistants. La compagnie Cygnus a construit une version militaire de la navette de Sienar, dotée elle de 10 canons lasers, ce qui en fait une excellent plate-forme de transport dans les environnements particulièrement hostiles.

Pour pallier à sa faible vitesse et sa manoeuvrabilité médiocre, la navette Lambda doit avant tout compter sur ses puissants écrans déflecteurs, le temps pour le pilote de calculer une trajectoire de vol hyperspatial. Mais la meilleure défense des navettes réside dans l'accompagnement par un ou plusieurs escorteurs. Une telle escorte est devenue indispensable en raison des nombreuses embuscades tendues par les Rebelles, avanta-gés par leurs chasseurs à long rayon d'action. La plupart des vols de transport de personnel et de dignitaires font désormais l'objet d'une protection rapprochée.

Chaque Destroyer Stellaire emporte avec lui 8 navettes de classe *Lambda*, pour le transport de personnel essentiellement (équipes techniques, scientifiques, pilotes, etc.). Il en va de même pour les bases impériales, y compris les terribles Etoiles de la Mort. Certaines de ces navettes sont parfois personnalisées par des capitaines paranoïaques - ou prudents : boucliers renforcés, armes dissimulées, etc. La venue de dignitaires impériaux constitue souvent l'occasion pour les moffs locaux d'étaler leur puissance en organisant un rassemblement de leurs meilleures troupes, comme lors de la venue de l'Empereur à bord de la Seconde Etoile de la Mort. Ce dernier ne fut pourtant pas très impressionné par la réception organisée par le Moff Jerjerrod, lui-même étant en retard sur l'avancée des travaux. Pour pénétrer sur la lune forestière

d'Endor et détruire le générateur de bouclier protégeant la seconde Etoile de la Mort, les Rebelles utilisent une navette impériale volée, nommée *Tyridium*.

Table des capacités des véhicules spatiaux

Véhicule	Vit	Arm	Ecr	Bli	PS
Enforcer	X2	20x	300	4d20	1250
Interdicteur	X3	20x	350	4d20	1500
MC 80	X3	20x	500	5d20	1500
Allégeance	X3	50x	600	5d20	1750
Dominator	X3	45x	500	4d20	1500
Impérial	X3	60x	650	5d20	1500
Souverain	X3	65x	700	6d20	2000
Victoire	X2	50x	500	5d20	1500
Nébulon B	X2	10x	300	4d20	1000
Combat droïde	X2	15x	300	4d20	1000
Contrôle droïde	X2	10x	250	4d20	1000
Corvette Co.	X3	10x	200	3d20	750
A-Wing	X3	2d20	80	1d20	250
B-Wing	X3	3d20	90	1d20	300
Jedi Actis	X1	1d20	60	1d20	250
Naboo N1	X1	2d20	80	1d20	300
TIE x1	X2	2d20	60	1d20	200
TIE Bomb.	X1	3d20	-	1d20	300
TIE Chass.	X1	1d20	-	1d20	150
TIE Interc.	X1	1d20	-	1d20	200
X-Wing	X3	2d20	50	1d20	250
Y-Wing	X2	2d20	70	1d20	250
Cargo léger	X2	1d20	50	1d20	350
Cargo moy.	X3	1d20	80	1d20	500
Cargo AA9	X2	-	-	1d20	400
Lambda	X3	1d20	65	1d20	300

Dans la colonne « Vit » est indiqué le multiplicateur de vitesse. Un X1 signifie que le vaisseau ne peut pas passer en hyperspace. En cas de nécessité, les vaisseaux concernés lancent 1d6 et multiplient leur résultat par leur multiplicateur de vitesse. On peut alors comparer des vitesses en cas de poursuite, par exemple. Dans la colonne « Arm », on trouve soit le dé de dommage général des armes du vaisseau, soit un code du style « Nx », dans lequel le « N » représente le nombre de tourelles ou de canons pouvant faire feu en même temps. Les dégâts varient. Pour le reste, référez-vous aux tableaux des autres véhicules.