

STAR WARS :



Le guide du Second Empire

Crédits :

Auteur : Oniros

Univers créé par : Georges Lucas

Illustrations : extraites des oeuvres officielles de l'univers étendu : Bds, romans, jeux vidéo...

Remerciements: aux éditions West and Game et Jeux descartes pour leur magnifique et utile guide de l'empire, principale source du présent ouvrage, aux sites internet de fans : Sithclan, Anakinworld, anakinweb, Star Wars universe et Star Wars Holonet dont les fiches synoptiques sont claires et fort bien documentées... sans oublier l'atlas galactique de Del Rey d'où sont issues les cartes utilisées ici.

REMARQUES PRELIMINAIRES :

L'ouvrage que vous tenez entre les mains est le fruit d'une frustration de MJ non anglophone constatant le manque évident d'informations disponibles en français pour l'ère de l'héritage de Star Wars. En effet, les parutions officielles (gamme D20) étant toutes américaines et en particulier : le legacy era campaign guide de Wizards of the coast.

Il m'a semblé utile de proposer quelque chose pour pallier à ce manque. J'ai donc entrepris de collecter les informations sur l'évolution de l'empire après le décès de Palpatine puis sur la période spécifique de l'héritage et d'en faire une synthèse en les réunissant dans un seul livret. Les textes issus des sites internet précités sont, soit seulement retranscrits, soit remaniés ou complétés par mes soins ; il en est de même pour ceux issus du guide de l'empire paru chez jeux Descartes pour la première édition française du jeu dont j'ai repris et aménagé le plan. Ceux qui connaissent seront donc sur un terrain familier, les autres en apprécieront la clarté.

Enfin, le présent guide ne propose aux MJs que du « background », car outre le côté fastidieux de la technique, je ne dispose pas du temps nécessaire pour pour m'y consacrer avec assiduité. Par ailleurs, cela évite l'écueil que la presse rôliste avait reproché au guide de l'empire (originel), à savoir : est-ce bien utile de fixer dans le marbre, les stats des Pnjs principaux tels que l'empereur et Vador ? J'ai donc décidé de laisser l'entière liberté aux Mjs sur ce sujet, y compris pour les vaisseaux et les véhicules, considérant d'une part qu'il appartient à chacun d'eux de faire comme bon leur semble et d'autre part que ce supplément n'étant pas officiel, il n'a pas vocation à en remplir toutes les fonctions.

Par ailleurs, afin de respecter les droits d'auteur portant sur la franchise, il est utile de préciser que cet ouvrage n'est en aucun un supplément officiel lié de quelque façon que ce soit aux détenteurs actuels et exclusifs des droits et encore moins édité à titre professionnel ; il s'agit juste d'une production amateur dont l'intention n'est nullement de porter préjudice ni aux ayant droit de la franchise STAR WARS, ni aux amateurs ayant travaillé sur le sujet. Il convient donc mieux de le considérer comme un hommage respectueux à cette création hors norme qu'est STAR WARS, plutôt que comme un pillage inique ou un plagiat éhonté. Voilà, cette présentation indispensable étant terminée, il ne me reste plus qu'à souhaiter de nombreuses parties endiablées à ceux qui se sont décidés à, de nouveau, parcourir la galaxie Star Wars dans sa plus récente déclinaison : un monde où tout n'est plus aussi simple que par le passé : **l'ère de l'héritage...** Incarnez une nouvelle génération de héros et forgez votre propre légende. Dès lors, vous aussi, pourrez marcher dans le ciel.

QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS !...

Sommaire :

CHAP I : Les fondations

- histoire des vestiges
- évolution territoriale
- hautes personnalités des vestiges

CHAP II : Le retour du pouvoir impérial

- la fin de la 2nde insurrection corellienne
- l'avènement du couple Impérial
- la guerre impériale-Sith

CHAP III : Structure du nouvel Empire

I- Idéologie et organisation :

- Citoyenneté et législation
- la gouvernance des secteurs :
 - les Hauts Moff
 - Les Moff
 - Les gouverneurs

II- Les institutions :

- le conseil des Haut-Moff,
- les conseils spéciaux
- l'ordre de la garde écarlate
- le comité de la promotion du nouvel ordre impérial
- la mission Impériale pour la reconstruction.

III- L'administration :

- Le BSIE
- La direction des renseignements
- **L'armée :**
 - La Marine
 - l'infanterie

CHAP IV : Technologies

- Les chasseurs stellaires de la marine
- les vaisseaux de guerre
- vaisseaux de la garde écarlate
- Vaisseaux civils

CHAP V : L'empire du Sith Unique

- **L'armée :**
 - La Marine
 - l'infanterie
 - les troupes de choc
- Vaisseaux des impériaux-Siths

CHAP VI : Les dignitaires du nouvel empire Sith

CHAP VII : La Rébellion impériale légitimiste

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

Dans l'histoire de la galaxie, l'avènement de l'empire fut un profond traumatisme. En l'espace de quelques décennies, 25 000 ans de démocratie, de progrès de la civilisation, s'écroulèrent sous l'action de quelques individus seulement.

Pour de nombreuses espèces et classes sociales, le règne de Dark Sidious alias Palpatine fût un cauchemar tandis que pour d'autres ce fut une période des plus fastes. Les contrastes les plus terribles coexistèrent entraînant son lot de malheurs et la mort de nombreux opposants politiques.

Mais un groupe d'insoumis, issus de la coalition des 2000, s'éleva dès les 1ères années de l'Ordre Nouveau pour faire entendre la seule voix dissidente, luttant pour que triomphe la vérité, la liberté et que soit instaurer une Nouvelle République.

Ce groupuscule, connu sous le nom d'Alliance Rebelle, finit au prix du sang, par vaincre cet Empire implacable après 25 ans d'insurrection. Pourtant, malgré le décès de l'empereur, l'empire a survécu sous plusieurs formes.

L'idéal impérial n'est donc pas mort, mais avec le temps, les épreuves et sous l'action de nouvelles générations, il s'est transformé. Opérant sa mue, cette entité a fait taire ses démons devenant ainsi beaucoup plus modérée.

Or, c'était sans compter quelques âmes faibles grisées par le pouvoir qui finirent par comploter puis se vendre au Sith Unique, livrant ainsi le Nouvel Empire à Dark Krayt, son seigneur noir.

CHAP I : Les fondations des vestiges.

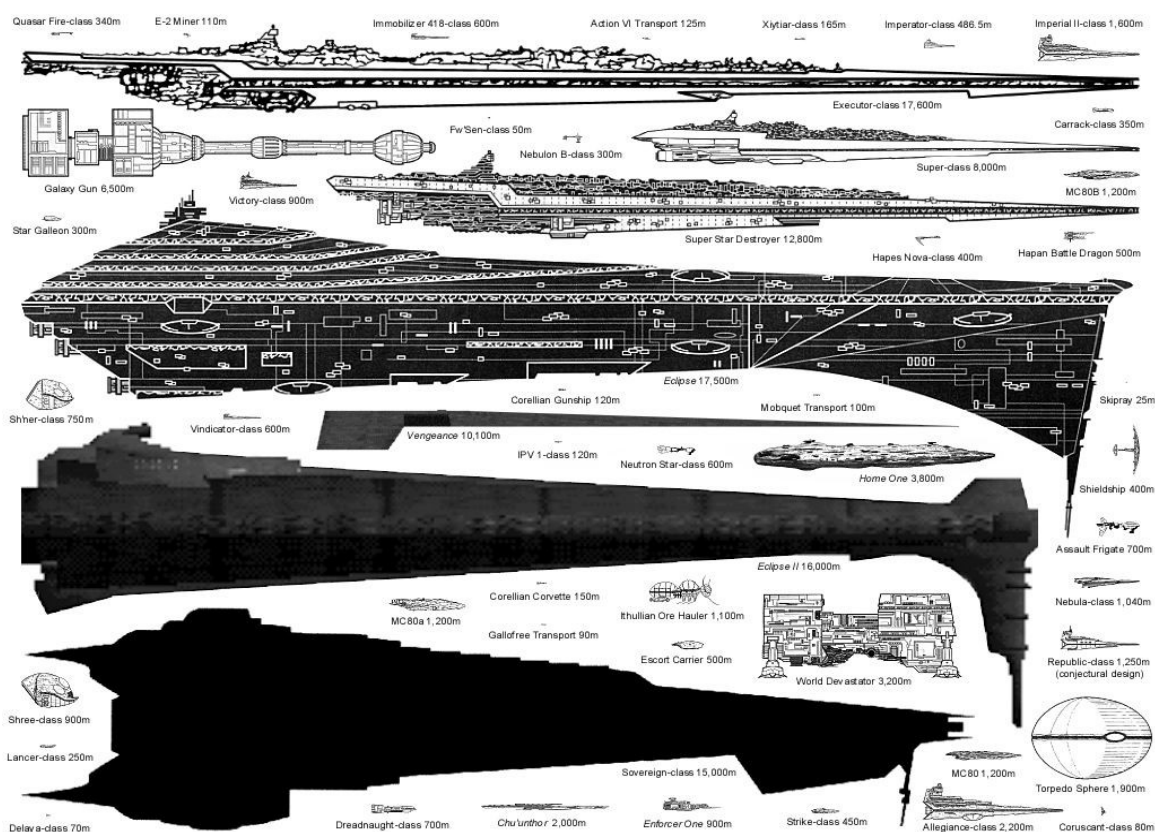
Palpatine n'aurait jamais envisagé devoir préparer sa succession... Mais son règne ayant été absolu, il fallait bien qu'arrive la relève ! La dame sith Lumiya fut la première à y prétendre ; elle s'allia avec les Nagai, puis les Tofs. Une fois sa coalition défaite, ses forces s'éparpillèrent. Le pouvoir échut à Sate pestage, l'homme de l'ombre... L'Empire se repliait sur lui-même, reclus dans des systèmes stratégiques ultra fortifiés. La traque de la Rébellion avait cessé, ce que les Moffs et les autres officiers militaires les plus ambitieux perçurent comme un aveu de faiblesse qu'il fallait rejeter. Mais ils étaient soucieux de préserver leurs territoires, sans se soucier que des autres, alors il dut se résoudre à revoir leurs priorités. Les Forces Impériales étaient en pleine débandade, et l'économie au plus mal. Même si la rupture n'était pas (encore) complètement consommée pour tous les mutins, des sommités de l'Ordre Nouveau manquaient déjà à l'appel ! En témoignait Ardus Kaine successeur de Tarkin, qui plaidait l'incompétence des successeurs de Palpatine, avait fondé son propre régime. De son côté, la nouvelle république récemment formée enjoignait les systèmes à faire sécession. Un appel qui fut suivi, entre autres, par Corellia, Duro, ou encore Kashyyyk. Des indépendantistes, tels les Herglics, se soulevèrent également sans pour autant rejoindre l'ancienne Rébellion. Maintenant son ennemi divisé, la nouvelle république chassa presque entièrement les Impériaux du noyau galactique, jetant le discrédit sur Pestage... Son refus de révéler si Palpatine avait eu ou non des héritiers bâtards avait déjà jeté le doute sur ses ambitions personnelles... Il fut dépouillé de son titre de Grand Vizir, et partit pour Byss... À force d'intrigues, la directrice des renseignements impériaux Isanne Isard s'imposa alors comme une pseudo-Impératrice des plus compétentes... Cependant, il lui fallut lutter contre le comité central des grands moffs, et son champion : Trioculus, un soi-disant fils mutant de l'Empereur, supportés par l'influente église du côté obscur.

Quand l'escadron rogue et la Nouvelle République réussirent la conquête de Coruscant, qu'Ysanne Isard avait gentiment laissé, ce fut moyennant une contamination des non-humains, majoritaires dans les rangs de la Nouvelle République ; un fléau connu sous le nom de virus Krytos. La Directrice Isard fut finalement arrêtée au cours de la Guerre du bacta, aggravant d'autant plus la stabilité du trône Impérial... Pendant un temps, la Nouvelle République ne fut confrontée qu'à des Seigneurs de Guerre querelleurs, même si certains comme Zsinj lui donnèrent du fil à retordre ! Avec Anaxes à présent du côté de la République, les Impériaux n'envisageaient plus la reconquête totale de la galaxie, hormis ceux sur les mondes-forteresses tels Eriadu et Carida, qui en rêvaient toujours. Un Empereur se devait toujours d'être nommé au plus tôt, mais les moyens proposés pour y parvenir faisaient débat. La paix commençait à se distiller, et des frontières relativement stables à se tracer. Des négociations furent même ouvertes avec la Nouvelle République, dans l'intention d'établir une monarchie parlementaire, avec la jeune nièce de Palpatine Ederlathh Pallopidès comme Impératrice... Mais une nouvelle menace surgit peu de temps après, avec Thrawn : un génie tactique qui semblait imbattable et qui mit à feu et à sang l'espace Néo-Républicain. Thrawn s'attira le soutien d'alliés de poids, prétendant reprendre la lutte contre la « Rébellion », et sapant les ambitions des Seigneurs de Guerre en ne leur reconnaissant pas que l'Empire n'était plus uni... Avec lui, le Cercle intérieur impérial voyait une solution inespérée à ses problèmes de succession à Palpatine : Thrawn nommé Empereur à sa suite, les Conseillers Impériaux pourraient jouir du pouvoir dans l'ombre... La bataille de Bilbringi devait marquer le triomphe et le sacre du Grand Amiral, mais heureusement pour la Nouvelle République son garde du corps Noghri l'assassina par fidélité à « Dame Vador » : Leïa Skywalker.

La motivation qu'il avait réinsufflé aux Forces Impériales ne redescendit pas immédiatement : Coruscant, ainsi que plusieurs autres systèmes vitaux, furent repris par l'Empire. Mais à présent que la victoire totale semblait miraculeusement à portée, le besoin d'élire le nouvel Empereur se faisait plus que jamais sentir ! Les Conseillers Impériaux ne surent pas convaincre les autres factions de les laisser choisir un des leurs, et ce fut ainsi que la guerre civile impériale fut déclenchée ! Hormis les fous tels Joruu C'baoth, aucun adepte du côté obscur n'avait pourtant tenté de faire main basse sur le trône, et la Galaxie allait bientôt apprendre pourquoi... Réincarné dans un corps cloné, l'Empereur avait repris les commandes de l'Empire depuis Byss, d'où il lança une ambitieuse -et efficace- campagne de reconquête : l'Opération « Main de l'Ombre ». Des nouvelles super-armes terrifiantes firent leur apparition : Canon Galactique, dévastateurs de monde... Rien qui n'empêcha cependant Palpatine d'être vaincu par Luke et sa soeur Leïa, cette fois-ci, définitivement. La chute de l'Empire des Ténèbres servit aux historiens à dater le dernier soubresaut de l'Empire Galactique, lequel laissa officiellement la place aux Vestiges de l'Empire. L'Empire, en effet, n'était à cette période qu'un régime moribond, dont se réclamaient des mouvements populistes épars, tels que l'Empire Renaissant du Seigneur Hethrir. Les conjurés Impériaux qui avaient précipité la dernière mort de l'Empereur maintinrent toutefois un temps le Conseil Régnant, fondant l'Empire Ecarlate, ultime reliquat de l'autorité Impériale centralisée.

S'étalant des Colonies à la Bordure Extérieure, l'Empire devait faire front à présent contre le Soleil Noir, le soulèvement de plusieurs de ses alliés - dont la puissante famille D'Asta et les Whipids -, et bien sûr la Nouvelle République... Des tensions en grande partie imputables à Xandel Carivus, qui démantela le Conseil Régnant pour se proclamer Empereur ! Carivus était en fait secrètement manipulé par Nom Anor, chargé d'anéantir l'Empire pour faciliter l'invasion Yuuzhan Vong. Sa mission fut accomplie grâce à Kir Kanos, qui dans sa vendetta pour venger Palpatine en assassina les derniers chefs. Les Vestiges de l'Empire s'affirmèrent par la suite, quand Daala réunit, lors du Sommet de Tsoss, les douze plus grands Seigneurs de Guerre afin qu'ils s'unissent contre leur ennemi commun ; mais aucun ne l'entendait de cette oreille, et l'Amirale tua Harrsk, Delvardus, Teradoc et les autres. Seul Gilad Pellaeon, ancien lieutenant de Thrawn, la soutint. Malheureusement, l'ex-amante de Tarkin fut défaite plusieurs fois par la Nouvelle République. Pellaeon prit sa relève, menant des assauts plus modestes, qui culminèrent avec la Campagne d'Orinda. Auréolé du souvenir de Thrawn, il eut un franc soutien des chefs Impériaux. Autour de ce nouveau Suprême Commandeur se rangea le Conseil des Moffs, acte fondateur d'un fédéralisme sectoriel qui resterait en place dans les Vestiges pendant plusieurs décennies stabilisant ainsi ce nouveau régime. Ce fut Pellaeon qui décida de faire quitter le noyau profond au gros des forces Impériales, offrant sa protection aux factions qui le rejoindraient. Cela étant le nouveau régime impérial, et ses nouveaux chefs, ne faisaient pas l'unanimité chez les Impériaux : des Moffs comme Getelles et Disra ourdissaient leurs propres machinations ; un Second Imperium émergeait, se dissociant des Vestiges de l'Empire, l'Imperium d'origine, pour raviver la menace d'un Empire contrôlé par les suppôts du Côté Obscur ! Des pressions de toutes part, qui incitèrent Pellaeon à faire perdurer la Guerre Civile Galactique. Pellaeon signa tout de même avec Ponc Gavisom, en l'an 16 post Endor, une paix bilatérale entre la Nouvelle République et l'Empire. Elle fut à la base d'une solide alliance entre les deux anciens camps de la Guerre Civile Galactique : l'Alliance Galactique, qui fit front uni contre l'ennemi commun Yuuzhan Vong. Les Vestiges sortirent renforcés du conflit, gagnant de nouvelles planètes qu'ils avaient occupé pendant les combats. Donc Gilad Pellaeon, homme réaliste et pragmatique, il décida de consolider ses acquis en évitant d'irriter la nouvelle république avec des velléités expansionnistes. De toute façon, il n'en avait pas les moyens, tant financièrement que militairement.

Par conséquent, L'empire disloqué fut pendant plusieurs années à la recherche d'un successeur à Palpatine. De nombreux prétendants se disputèrent les restes du territoire impérial et tentèrent de réorganiser l'ensemble. Il y eut les disciples du côté obscur de Palpatine, les politiciens sans scrupules et bien sûr les militaires de haut rang renégats à l'égo démesuré qui affrontèrent la nouvelle république, laquelle parvint à les mettre hors d'état de nuire. Ci-dessous figurent les portraits de ces différents seigneurs de guerre dont quelques uns dirigèrent un secteur de l'espace durant une période plus ou moins longue.



Les disciples de Palpatine :

Sate Pestage :



Bien que l'on ignore tout de ses origines exactes, il apparaît que Pestage, lorsque Palpatine n'était encore que l'ambassadeur de Naboo, était l'exécuteur des basses œuvres de Hego Damask alias Dark Plagueis. Sate Pestage a toujours affiché une extrême dévotion envers Palpatine et son maître Muun. Puis quand Palpatine est devenu sénateur de Naboo en remplacement de Kim, il semblerait qu'il soit devenu l'un de ses deux assistants parlementaires, s'occupant notamment de l'agenda personnel de Palpatine, il joua par ailleurs un rôle non négligeable dans l'ascension de ce dernier au sommet du pouvoir. Ainsi, Pestage trempa dans les activités de corruption de Palpatine mais participa également à la chute de Veruna, le précédent roi de Naboo, puis au désaveu du Chancelier Finis Valorum par la reine Amidala lors de la crise de Naboo : à l'instigation de Palpatine, il implanta de fausses informations dans l'ordinateur personnel du sénateur Orn Free Taa, informations accusant Valorum d'avoir voulu profiter financièrement de la taxation des routes commerciales, loi qu'il avait lui-même proposée.

Une fois Palpatine devenu Chancelier Suprême après la Bataille de Naboo, Pestage monta aussi en grade en devenant le porte-parole officiel de la chancellerie et continua à aider son maître dans ses manœuvres de déstabilisation du régime tout au long de la Guerre des clones. Finalement lorsque Palpatine proclama l'avènement de l'Ordre Nouveau, Pestage, que l'Empereur jugeait encore pouvoir lui être utile, fut le premier d'un long cortège de collaborateurs et autres solliciteurs à être récompensé pour ses bons et loyaux services : nommé Grand Vizir de l'Empire, il fut également gratifié de l'Hégémonie de Ciutric, une zone de l'espace comptant une dizaine de mondes qui lui permirent par la suite de dégager de gros bénéfices financiers.

En tant que Grand Vizir, Sate Pestage avait pour mission d'expédier les affaires courantes de l'Empire, mais également de s'assurer de la sécurité personnelle de l'Empereur en faisant par exemple examiner tous les plats qui lui étaient servis. D'ailleurs, durant l'apogée de l'Empire, on murmure même que Pestage était devenu de fait le véritable dirigeant de l'Empire en lieu et place de Palpatine. En effet, après le coup d'éclat de la Rébellion à la Bataille de Yavin, ce dernier ne se préoccupait plus alors que de la consolidation de son pouvoir, celle-ci passant par la destruction totale de la Rébellion et par la traque du jeune Luke Skywalker, apprenti Jedi. D'ailleurs, Sate Pestage aida l'Empereur dans ce sens en autorisant par exemple la création de sectes telles que l'église des Prophètes du côté obscur, secte qui contribua à ajouter une dimension mystique à la personne de l'Empereur et à l'idéologie de l'Ordre Nouveau.

Après la Bataille d'Endor et la mort de l'Empereur, les rangs de l'Empire commencèrent rapidement à se clairsemer avec la désertion de nombreux officiers de la flotte, s'autoproclamant seigneurs de guerre. Devenu, de fait, le plus haut dignitaire de l'Empire encore en vie, Sate Pestage prit la tête du Conseil Impérial, assemblée de Moff et d'officiers du haut commandement impérial pour tenter de maintenir la cohésion de l'Empire et de l'Ordre Nouveau et, pour une raison qui prit tout son sens quelques années plus tard, empêcha son entourage d'accéder aux archives personnelles de son maître pour lui trouver une descendance, et donc un héritier. Mais Pestage n'était pas Palpatine. Après toutes ces années passées dans l'ombre de son maître, l'homme était encore très loin de posséder le charisme, l'intelligence et le sens politique inhérents aux personnalités de premier plan. C'est pourquoi Pestage fut très vite contesté dans ses fonctions par le Conseil qui ne cessait de comploter contre lui. S'alliant à Ysanne Isard, la directrice des Renseignements impériaux, dans l'espoir de faire taire les velléités du Conseil, Pestage ne se rendit pas compte qu'Isard ne servait qu'elle-même et qu'elle avait bien l'intention de prendre sa place à la tête de l'Empire.

En effet, Isard, dans le cadre son projet Ambition, manipula le Grand Vizir et le Conseil pour accentuer à leur paroxysme les tensions entre les deux factions pour les amener à s'entretuer. Pestage ne tarda pas à se retrouver dans une position politique de plus en plus intenable après à peine six mois de règne. Se

sentant de moins en moins en sécurité sur Coruscant, et la Base Eidolon ayant été détruite quelques temps plus tôt par l'escadron Rogue, Pestage décida alors de jouer son va-tout en s'enfuyant vers Axxila pour tenter de négocier sa désertion avec la Nouvelle République.

Apprenant ses écarts de conduite et se doutant depuis quelques temps de ses intentions, Isard mit rapidement au grand jour la trahison du Grand Vizir et, furieuse, l'annonça au Conseil Impérial. Déchu de ses fonctions pour haute trahison et remplacé par le général Paltr Carvin à la tête du Conseil, un tribunal d'exception fut spécialement dressé sur Coruscant et Pestage fut finalement mis aux arrêts par le gouverneur Brothic en arrivant sur Ciutric.

Pestage espérait s'en sortir une fois de plus, mais il fût promptement exécuté. L'histoire aurait pu se terminer ici si en fait il ne s'était agit d'un clone de Sate Pestage, manipulé par Sarcev Quest, une Main de l'empereur, le véritable Grand Vizir ayant à une date indéterminée fuit sur Byss, la citadelle secrète de l'Empereur, afin d'y attendre le retour de son maître. Pestage reprit donc ses fonctions auprès de l'Empereur Palpatine dans sa campagne de reconquête du pouvoir; néanmoins, la leçon d'Endor ne lui ayant pas apparemment servi, Pestage n'eut pas de seconde chance, puisque cette fois-ci il suivit probablement son maître dans la tombe lorsque le canon galactique, une nouvelle superarme impériale, réduisit malencontreusement à néant la planète Byss et ses nombreux secrets.

Triclope et Trioculus :



Beaucoup de rumeurs circulèrent sur l'existence d'un fils de Palpatine. Nombre de personnes se sont présentées pour lui succéder après la déroute d'Endor, mais à chaque fois ils furent démasqués et le plus souvent écartés du pouvoir. En ce qui concerne Triclope, il en est allé tout à fait différemment.

Fils de l'Empereur Palpatine, il tire son nom d'une caractéristique très particulière pour un humain, un troisième œil caché derrière sa tête. Toutefois, grâce à ses cheveux blancs, poussant en bataille, il est très difficile pour ses interlocuteurs ou même pour ceux qui le connaissent bien de distinguer ce troisième œil. Il a le visage tiré et très livide d'un homme ayant reçu bon nombre de traitements au cours de sa vie. Toutefois, on ne naît pas fils de l'Empereur sans en subir les conséquences. Triclope était considéré par les proches de Palpatine et par l'Empereur lui-même comme un danger pour la galaxie. Diagnostiqué comme fou, il fut exilé sur ordre de son père dans les mines de Kessel, là où il ne risquait pas de porter préjudice à l'Empire.

Triclope fut interné puis fut forcé de travailler dans les mines de Kessel, et les mois qu'il y passa furent très éprouvants pour lui. En effet, un homme du nom de Trioculus, doté lui aussi d'un troisième œil mais sur son front, se lia d'amitié avec lui. Triclope croyait vraiment en la sincérité de l'amitié qui le liait à Trioculus mais il n'en était rien : ce dernier ne se rapprochait de lui que pour mieux le poignarder dans le dos et lui prendre sa place en se faisant passer pour le véritable fils de l'Empereur sur ordre du conseil impérial composé des moffs qui souhaitaient assurer la succession de l'empereur. Pendant ce temps, la folie de Triclope ne cessait de croître. Il faisait de plus en plus de rêves affreux dans lesquels il imaginait des armes dévastatrices et se voyait maltraité et humilié. Trioculus s'en rendit vite compte et il utilisa cette faiblesse pour écartier peu à peu Triclope de la réalité et lui prendre définitivement sa place en le livrant aux moffs afin que ceux-ci extrirpent de son cerveau ces machines de guerre.

Il fut donc conduit sur Duro dans un asile, le but étant de pénétrer son esprit et d'en extirper les plans de la conception des superarmes. Mais les docteurs s'affairaient également à le guérir de sa folie pour qu'une fois les plans entre les mains de l'Empire et l'arme absolue construite, Triclope puisse la faire fonctionner. Mais sa guérison ne se passa pas comme les docteurs l'espéraient : Triclope devint de plus en plus perturbé et il restait hermétique devant le lavage de cerveau que lui faisaient subir les docteurs. Plus les jours passaient, plus sa haine pour l'Empire grandissait dans son esprit. La chose était plus sérieuse que ses geôliers l'avaient pensé et décidèrent donc de lui implanter un système de traçage au cas où il déciderait de s'évader. Cet implant avait pour fonction d'émettre un signal vers une balise de

repérage et ainsi de communiquer sa position à l'Empire. Mais encore plus fourbe, il était directement relié à son cerveau et c'est lui qui faisait le relais entre les rêves de Triclope et le personnel hospitalier chargé de collecter ses rêves pour y découvrir les superarmes imaginées par Triclope.

Mais la détention de Triclope ne dura plus très longtemps; en effet, lors d'une mission sur Duro, Luke, Han et Leia découvrirent l'hôpital où était retenu Triclope et l'aidèrent à s'en évader. Ils se rendirent compte que l'imagination du jeune Triclope était fertile car ils l'entendirent parler dans son sommeil des superarmes. Mais cette vision ne plaisait pas au Commandement de la Nouvelle République. En effet, ils découvrirent plusieurs fois Triclope endormi, déambulant dans les couloirs du centre de recherche et s'asseoir devant un moniteur pour y étudier les dossiers de défense qu'avaient mis au point les Rebelles. Ils trouvèrent vite la cause de ce somnambulisme, l'implant qu'avait Triclope lui dictait ses actes durant le sommeil et par son biais, les autorités impériales pouvaient étudier les schémas de défense des Rebelles.

Une idée germa alors dans l'esprit des dirigeants de l'Alliance : se servir de Triclope pour envoyer des informations périmées à l'Empire. Se faisant, les Rebelles s'assuraient toujours un coup d'avance sur l'Empire et ils ne craignaient plus d'être découverts ou de rencontrer une mauvaise surprise lors d'une attaque de convois.

Mais la situation se dégrada pour Triclope : il se rendit vite compte que le jeune garçon qu'il côtoyait et qui avait été découvert depuis peu par Luke Skywalker n'était autre que son propre fils. Cette nouvelle perturba grandement son équilibre mental déjà affaibli, et Triclope décida donc de fuir loin du jeune Ken et de ne plus jamais avoir de contact avec les habitants de la galaxie. Mais avant, il écrivit une lettre à son fils dans laquelle il lui expliquait ce qu'il était arrivé à sa mère, l'histoire de son père et dans laquelle il s'excusait de ne pas pouvoir vivre plus longtemps auprès de lui. Une fois la lettre terminée, il s'enfuit du centre de recherche rebelle et s'enfonça profondément dans la jungle de Yavin IV, pour ne plus jamais réapparaître. Alors que pendant ce temps, la nouvelle république avait fini par prendre connaissance de l'existence de Trioculus et faire avorter les plans ourdis par les moffs visant à le porter sur le trône grâce au gant de Dark Vador..

Hethrir :



Né sur la planète Firrerre, Hethrir devint l'un des apprentis de Dark Vador alors qu'il n'était encore qu'un jeune homme. Puissant dans la Force et avide d'apprendre tous les secrets du côté obscur, Hethrir était tout l'opposé de sa compagne Rillao, davantage versée dans les pouvoirs de soin et l'usage du Côté Lumineux de la Force.

Malgré leurs différences, Hethrir et Rillao continuèrent leur apprentissage commun sous la supervision de Vador. Les choses changèrent lorsque Rillao tomba enceinte - pour éviter que son enfant lui soit enlevé et formé aux pratiques du Côté Obscur par Hethrir et surtout par Vador, Rillao s'enfuit sur une planète lointaine pour donner naissance à son fils, qu'elle prénomma Tigris. Il s'avéra finalement, contre toute attente, que Tigris n'était pas sensible à la Force. Hethrir, de son côté, parvint à retrouver son ex-compagne et son fils : tandis qu'il faisait de celui-ci son serviteur, il emprisonna Rillao dans un dispositif de torture à bord d'un vieux vaisseau-cargo ayant autrefois appartenu à des esclavagistes, et lança le bâtiment dans l'espace, condamnant celle qui pour lui l'avait trahi à une vie de souffrance et d'errance.

Finalement, la formation dispensée par Vador toucha à sa fin. Le seigneur des Siths, satisfait, fit d'Hethrir un Procureur de Justice, autrement dit l'un de ses agents qui avaient pour mission d'exécuter tous les désirs de son maître - ce qui bien souvent n'avait qu'un rapport très éloigné avec toute notion de justice. Vador exigea de son serviteur une preuve de loyauté, qu'Hethrir s'empressa de donner au Seigneur Noir. Le Procureur de Justice ne fit rien moins qu'ordonner la destruction totale de sa planète natale et l'extermination de son peuple, ne conservant qu'une poignée de ses compatriotes à bord d'un vaisseau de transport.

Lorsque l'Empire se disloqua à la suite de la Bataille d'Endor, Hethrir disposait de ressources militaires considérables, la plus fameuse étant son vaisseau-amiral, un "vaisseau-monde" - en fait une sorte de petit planétoïde artificiel, sorte de réplique miniature d'une Etoile Noire sans superlaser. Ces bâtiments, réservés par l'Empereur à ses serviteurs les plus dévoués et les plus cruels, étaient extrêmement rares dans l'Empire. Après la mort de Palpatine et de Vador, Hethrir rassembla ses troupes et ses ressources et s'échappa dans la Bordure Extérieure à bord de son vaisseau. Pour accroître ses fonds, il débuta sa sinistre carrière post-impériale en vendant comme esclaves tous les prisonniers politiques qui avaient le malheur de se trouver dans ses geôles. Alors que la Nouvelle République reprenait peu à peu du terrain face à l'Empire et aux Seigneurs de Guerre, Hethrir planifia dans le plus grand secret son retour sur le devant de la scène, dans le rôle du nouvel Empereur régnant, à la tête d'un Empire renaissant. Mais pour parvenir à ses fins, l'ancien apprenti de Vador devait accroître sa puissance dans la Force afin d'espérer un jour atteindre le niveau de Dark Sidious, et se constituer une armée de fidèles qui pourraient le suivre jusqu'au bout. Pour ce faire, il entra en contact avec un être nommé Waru, tout en essayant de s'attirer les faveurs de divers individus afin de servir ses plans.

Grâce à l'amiral Galak Fyyar, Hethrir entra en contact avec un Chistori nommé Desann. Bien qu'il détestât les non humains, le Procureur de Justice ne pouvait que reconnaître la puissance du Chistori, dont il fit son bras droit dans son fameux Empire Renaissant. Après tout, l'Empereur lui-même n'avait-il pas fait quelques entorses à sa politique farouchement pro-humaine lorsque cela servait ses intérêts ? Hethrir confia à Desann une mission importante : entraîner les recrues de son corps des Jeunesses Impériales, un groupe d'enfants sensibles à la Force kidnappés aux quatre coins de la galaxie, et dont l'esprit avait été remodelé par Waru pour faire d'eux de parfaits serviteurs. Desann choisit la jeune Tavion parmi ces jeunes pour qu'elle devienne son apprentie. Le Chistori tenta même quelques expérimentations du Côté Obscur et d'alchimie sith pour accroître la puissance de certains individus peu réceptifs à la Force, spécialement choisis par Hethrir.

Par la suite, Hethrir ordonna à Desann de localiser la vallée des jedi, un lieu mythique dont il avait pris connaissance grâce à son allié, l'Inquisiteur Tremayne. Cela permit à Hethrir de renforcer la puissance de ses troupes grâce aux esprits des Jedi défunts, mais fort heureusement pour la Nouvelle République et le Nouvel Ordre Jedi, même cela ne permit jamais à Hethrir de se poser en véritable menace pour le nouveau gouvernement galactique.

Vivant sur la station de recherche Crseih, Waru tenait alors un rôle de soigneur mystique doté de pouvoirs aussi étranges qu'efficaces, et les foules se pressaient pour obtenir ses faveurs. En réalité, Waru utilisait ses pouvoirs obscurs pour dérober l'énergie vitale de certains de ceux qui venaient à lui sans méfiance, afin de créer une sorte de portail transdimensionnel qui lui permettrait de retourner chez lui. Mais pour accomplir ceci, Waru avait besoin d'un être particulièrement puissant dans la Force, afin de lui voler son essence vitale. En attendant cet être étrange, qui avait été découvert par les scientifiques d'Hethrir dix ans après la Bataille d'Endor, était parfois sollicité par Hethrir pour reconditionner l'esprit de jeunes "recrues" pour en faire de parfaits adeptes du Procureur de Justice.

A cette époque, Hethrir avait déjà mis en marche une partie de son plan. Afin de se constituer une armée de combattants puissants, il avait kidnappé des enfants en divers endroits de la galaxie afin de tester leur sensibilité à la Force. Ceux qui s'avéraient assez réceptifs étaient entraînés pour devenir de futurs adeptes du Côté Obscur, tandis que les plus faibles lui servaient d'esclaves. Son but secret n'était autre que trouver un enfant assez puissant dans la Force pour l'offrir à Waru. Ces deux objectifs trouvèrent une solution potentielle lorsque le Procureur parvint à kidnapper sur Munto Codru les trois enfants Solo, alors que le petit dernier, Anakin, n'avait que trois ans. Hethrir emmena les trois enfants sur son vaisseau afin qu'ils y subissent un entraînement rigoureux, au terme duquel il espérait faire d'eux de parfaits serviteurs.

Hélas pour Hethrir, ses plans furent mis à bas par sa propre compagne, Rillao, qui avait entretemps été sauvée par Leïa Organa Solo. Tigris, prévenu par sa mère de la réelle identité de son tourmenteur, aida Anakin Solo à s'échapper avant qu'il ne soit sacrifié à Waru. Privé de l'énergie vitale qu'il attendait tant, Waru finit par emporter Hethrir dans un tourbillon d'énergie dont le Procureur ne parvint pas à réchapper, et les deux êtres disparurent à jamais de l'univers.

Les Militaires des vestiges :

L'Amirale Daala :



Daala était un modèle du système impérial. Jeune, elle fut acceptée à l'académie de Carida, où elle travailla sans relâche pour devenir la meilleure. Elle en oublia même son premier amour, Liegeus Vorn, qu'elle avait abandonné pour poursuivre son rêve. Mais alors qu'elle essayait de grimper les échelons de la hiérarchie, elle fit face à un mur. On ne lui assignait que des tâches administratives pour la calmer. Bien au contraire, Daala prenait un soin tout particulier à créer un jeu de stratégie avec son ordinateur, afin de battre les meilleurs instructeurs de Carida. Le Moff Tarkin la découvrit et la prit sous son aile au sens où elle devint sa maîtresse.

Tarkin promut Daala au rang d'Amiral et elle fut rattachée aux forces de ce dernier dans la Bordure Extérieure. Elle assuma le commandement de nouveaux destroyers stellaires Impériaux : l'*Hydre*, le *Basilic*, le *Manticore* et son vaisseau personnel, la *Gorgone*. La jeune femme souhaitait absolument faire de la répression face aux Rebelles, mais Tarkin ordonna à Daala de garder un complexe secret où l'on produisait les terrifiantes armes de l'Empire : le Complexe de la Gueule, ou de la Mâchoire, situé dans l'amas de trous noirs à proximité de Kessel. C'était ici que l'Empire avait développé l'Etoile Noire. Juste avant que celle-ci soit finie, Tarkin ordonna à Daala de maintenir le silence radio à l'intérieur du Complexe, et d'attendre son retour.

Malheureusement, Tarkin mourut lors de la bataille de Yavin. Les quatre destroyers stellaires de Daala attendirent toujours patiemment dans la Gueule pendant près de onze années, jusqu'à ce qu'une navette Impériale arrive depuis Kessel. Daala découvrit des fugitifs de Kessel à l'intérieur : Han Solo, Chewbacca et le jeune Kyp Durrion. Grâce à eux, elle apprit que Tarkin était mort et que l'Empire avait été défait à Yavin et à Endor. Lorsque Solo vola la dernière super arme du Complexe, le broyeur de soleil, et qu'il s'en servit pour détruire l'un de ses destroyers, l'*Hydre*, Daala jura de se venger de la Nouvelle République. Elle débarqua sur Dantooine et bombarda Mon Calamari, mais perdit un destroyer pendant cette dernière bataille. Après la disparition de son avant-dernier destroyer, il ne resta plus que la *Gorgone*. La Nouvelle République le croyait perdu durant la dernière Bataille de la Gueule, mais il avait été récupéré par le Haut Amiral Teradoc dans sa seigneurie au cœur du Noyau.

Un an plus tard, Daala réunit tous les différents Amiraux, Grands Amiraux, Grands Moffs, Moffs Suprêmes, etc, pour les unir dans la lutte contre la Nouvelle République. Mais ils semblaient manifestement plus se détester entre eux que détester la Nouvelle République. Dégoûtée, Daala préféra les tuer et s'empara de leurs forces militaires. Avec le Vice Amiral Gilad Pellaeon en tant que second sur le *Marteau Chevalier*, son nouveau super destroyer stellaire, elle répandit la terreur jusque sur Yavin IV, à l'académie Jedi de Luke Skywalker.

En pleine bataille, le *Marteau Chevalier* fut saboté par la Jedi Callista. Daala échappa de peu à la mort et préféra transférer son autorité militaire à Pellaeon face à cette cuisante défaite. La jeune femme se retira sur Pedducus Chorios, dans le secteur Méridien. C'est ainsi qu'elle devint présidente d'un groupe de colons qui cherchaient à acheter une terre pour s'installer. Une année passa et Daala ignorait tout des activités de l'Empire. C'est là qu'elle apprit qu'un Moff du nom de Getelles avait été corrompu pour développer l'épidémie de Peste dans le secteur Méridien. Malade de cette trahison à l'Empire, elle rassembla quelques forces pour aider à la défaite de Getelles en orbite de Nam Chorios. C'est ainsi qu'elle retrouva son premier amour, Liegeus Vorn. Gracieusement, la Nouvelle République laissa Daala vivre en paix. Mais maintenant qu'elle venait de remporter une victoire - sur un Impérial soit, mais une victoire quand même - elle voulait bien plus. Elle retourna dans le Noyau et devint le leader de la région en remplacement des Seigneurs de la Guerre qu'elle avait assassinés. Elle reconstruisit une armée et reçut du renfort quand la Flotte Noire revint à destination après la Crise contre les Yevethas.

Juste avant l'insurrection corellienne, Daala avait rassemblé assez de forces pour se sentir obligée de faire une nouvelle fois la guerre à la Nouvelle République. Le Général Garm Bel Iblis l'attira dans un piège grâce à des Interdicteurs CC-7700. Elle ordonna de les détruire pendant la bataille pour pouvoir

s'échapper. Son vaisseau amiral, le *Scylla*, réussit à s'enfuir, mais pas le reste de sa flotte. Dès lors Daala ne fit plus parler d'elle, à tel point que tout le monde la crut définitivement disparue. Elle fonda une colonie et eut un fils après avoir retrouvé son ancien amour, Liegeus Vorn. Elle traversa la guerre contre les Vongs sans encombre. Mais l'absence de Daala sur le devant de la scène ne signifiait pas son retrait militaire définitif. Reliée à de puissants réseaux d'information comme celui des Ryns, Natasi Daala continua à s'informer de tous les événements se déroulant dans la galaxie.

En retrait, Daala avait même fondé sa propre force militaire, la flotte irrégulière de la gueule, constituée à partir des nombreux vaisseaux qu'elle avait réussi à subtiliser au cours des précédentes années. Le vaisseau le plus emblématique de sa flotte était sans aucun doute le *Chimaera*, récupéré à la fin de guerre contre les Vongs et qui devint son vaisseau-amiral. Quelques années plus tard, Daala et Liegeus furent victimes d'une tentative d'assassinat commanditée par les Moffs des Vestiges de l'Empire. Liegeus ne survécut pas et Daala perdit un œil dans l'opération. Rongée par un désir de vengeance, Daala décida de partir en croisade contre les Moffs responsables et de les éradiquer, pour sa propre vengeance et pour l'honneur de l'Empire. Elle décida de laisser son œil tel quel et de porter un cache-œil pour ne jamais oublier sa quête de vengeance et ce jusqu'à ce que tous les Moffs aient payé, après quoi elle s'autoriserait une reconstruction.

L'amirale Isanne Isard :



Ils l'appelaient «Coeur de glace», car elle n'avait aucun remords à sacrifier quiconque se mettrait en travers de son chemin. Ses yeux étaient d'une couleur différente : le droit était bleu comme la glace, le gauche était rouge comme la braise. Armand Isard, le père d'Ysanne, devint directeur des Services de Renseignements de la République dès l'arrivée de Palpatine au poste de Chancelier suprême. Après la Guerre des Clones, le service d'Armand devint le Service de Renseignements de l'Empire et le père entraîna sa fille à devenir une espionne, pour traquer les traîtres et les dissidents.

Juste avant la bataille de Yavin, les espions Rebelles réussirent à voler les coordonnées de l'Etoile Noire et de son site de construction autour de Despayre. Armand envoya sa fille sur Darkknell pour récupérer ces plans. Sur la planète, elle faillit à sa mission. De retour sur Coruscant, Armand rassura sa fille... en lui disant qu'elle n'allait pas être exécuté pour son échec. En guise de gratitude, Ysanne accusa son père de trahison pour avoir autorisé les Rebelles à s'emparer de ces plans. Palpatine nomma Ysanne à la place de son père.

Palpatine était intéressé par cette femme qui apportait de nouvelles idées pour son Nouvel Ordre : elle proposait des centres d'internement pour effectuer des lavages de cerveaux... qui seraient ambulants. C'est pourquoi Palpatine fournit un super destroyer, qu'Ysanne rebaptisa le *Lusankya*. A l'aide des ingénieurs Impériaux, elle plaça le *Lusankya* sous les couches du district des Monts Manarai sur Coruscant. Le Général Jan Dodonna de L'alliance Rebelle, lorsqu'il fut capturé sur Yavin IV, fut transféré sur le *Lusankya* en tant que premier prisonnier. Lorsque l'Empereur mourut sur Endor, Isard ordonna à ses troupes de massacrer des milliers de citoyens rebelles, qui étaient venus pour manifester sur la place centrale de Coruscant. Elle s'attira les faveurs du Grand Vizir Sate Pestage, qui venait d'hériter du trône vacant, et captura la Main de l'empereur, Mara Jade, qui aurait pu saper son autorité.

Au cœur du Palais Impérial, Isard trouva le centre de clonage personnel de l'Empereur. Elle transféra les cylindres Spaarti sur le *Lusankya* et détruisit le reste du complexe. Sans que personne ne le sache, elle fit un clone d'elle-même, qu'elle garda en animation suspendue. Mais Pestage n'était pas idiot et savait qu'un complot se tramait contre lui, surtout après la chute de la planète Brentaal prise par la Nouvelle République. Il s'arrangea avec Leia Organa sur Axxila pour trouver un accord qui lui permettrait de rester en vie. On ordonna l'arrestation de Pestage, mais celui-ci s'échappa. On envoya alors l'Amiral Delak Krennel, qui l'exécuta et qui s'empara du fief de Pestage, L'hégémonie Ciutric. Ysanne Isard, voyant le chemin tout tracé, prit la tête de l'Empire. Un an après la bataille d'Endor, le comité cental des grands-Moffs et les prophètes du côté obscur essayèrent de porter un coup à son règne, mais Isard s'assura leur chute et fit exécuter les survivants en tant que traîtres. Quelques temps après, Jerec, un Jedi noir,

allié à son camarade de l'inquisitorius Treymayne, essaya lui aussi de mettre à mal Ysanna Isard. Environ sept mois après la mort de Jerrec, Isard captura le pilote de l'escadron Rogue Tycho Celchu sur Coruscant, et lui fit subir les pires traitements possibles et inimaginables à bord du *Lusankya*. Mais à son grand regret, elle échoua. Isard prit aussi contact avec le Grand Amiral Thrawn dans les Régions Inconnues, pour s'assurer qu'il ne s'emparerait pas de son pouvoir. Quand Thrawn lui demanda qu'en échange du statu quo elle lui donne le Baron Fel, Isard programma la déportation de celui-ci et l'envoya à Thrawn.

Trois ans après Endor, l'un des scientifiques d'Isard créa le virus Krytos, un virus capable de tuer certains non-humains. Réalisant que l'invasion de Coruscant par la Nouvelle République était inévitable, Isard fit propager le virus dans les eaux potables de la Cité Impériale, en espérant que ses ennemis feraient défection lorsqu'ils verraient la catastrophe. Lorsque Coruscant fut capturé, Ysanne Isard s'arrangea pour capturer le pilote de l'escadron Rogue Corran Horn- en faisant croire qu'il était mort dans un crash.

Corran Horn résista à la torture mentale et s'échappa quelques temps après du *Lusankya*. Sa patience étant à bout, elle décida de sortir de sa cachette et le super destroyer détruisit une grande partie de Coruscant lors de son échappée vers Thyferra, planète productrice de bacta, où elle espérait devenir chef de l'Etat, et d'où elle pourrait contrôler la seule plante à l'origine du bacta de la galaxie. L'escadron Rogue était à sa poursuite et l'on appela bientôt ce conflit la Guerre du bacta. Lorsqu'elle vit qu'elle allait perdre, Ysanne Isard activa son clone. L'escadron Rogue s'empara de Thyferra. La Nouvelle République captura le *Lusankya* et on déclara Isard morte pour de bon. Bien entendu, elle s'était échappée à temps, tout comme son clone. Son clone alla voir le « Prince Amiral » Krenner sur Ciutric et interna les prisonniers du *Lusankya* sur la planète. La vraie Isard passa plusieurs mois à se refaire une santé et à échaufauder un plan, jusqu'à ce qu'elle rencontre le Général Arnothian, qui s'occupait d'une usine de montage de Défenseurs TIE. Isard observa avec un certain mépris la tentative du Grand Amiral Thrawn de reprendre Coruscant et d'en finir avec la Nouvelle République.

Après la mort de Thrawn, Ysanne Isard envoya ses Défenseurs TIE sauver l'escadron Rogue après une embuscade sur Corvis Minor. Isard expliqua aux Rogues qu'elle voulait les aider à en finir avec Krennel, et sa clone renégate. Les Rogues acceptèrent bon gré mal gré d'assister Isard. Se faisant passer pour des pilotes de Défenseurs TIE, les Rogues infiltrèrent la planète de Krennel et libérèrent les prisonniers du *Lusankya*, dont le Général Dodonna, qui était toujours en vie. L'Amiral Ackbar vint avec une flotte depuis Bilbringi et mit fin à l'hégémonie de Ciutric. Krennel et la clone d'Isard moururent.

Mais la vraie Isard avait attendu patiemment ce moment, le moment où les chantiers navals de Bilbringi se retrouveraient sans surveillance. En effet, le *Lusankya*, son super destroyer personnel, se trouvait dans les hangars pour réparations. Lorsqu'elle essaya de reprendre le gigantesque vaisseau, elle trouva une agent des Services de Renseignements de la Nouvelle République, Iella Wessiri, dont Isard avait tué le mari, à l'intérieur même de ses quartiers personnels. Iella Wessiri abattit de sang-froid Isard, mettant fin à la vie du « Cœur de Glace ».

L'amiral Treuten Teradoc :

Comme beaucoup de ses collègues, il créa ainsi son propre empire, nommé le royaume de Malfdood. Après le meurtre du grand amiral Thrawn par un Noghri lors de la bataille de Bilbringi, Pellaeon s'entretint avec d'autres amiraux et se mirent d'accord sur le fait que les différentes flottes impériales devaient se regrouper pour pouvoir prendre une revanche sur la Nouvelle République.

L'Amiral Teradoc fut de ceux-là mais celui-ci avait des ambitions personnelles et préférait faire passer les intérêts de l'Empire au second plan. L'un de ses objectifs était de prendre de force la flotte placée sous le commandement d'Harrsk, un seigneur de guerre de la même trempe que Teradoc. Être à la tête d'une petite force personnelle de destroyers stellaires lui monta à la tête. Ses rêves de grandeur modifièrent son comportement et il devint capricieux, n'agissant plus que pour ses propres intérêts, laissant le rêve d'un nouvel Empire s'évaporer. Malheureusement pour lui, d'autres Impériaux avaient des projets à plus long terme et n'étaient pas très intéressés par un chef incapable de diriger une telle flotte. Ainsi Daala et Pellaeon firent regrouper la plupart des seigneurs de guerres à la station Tsoss afin de les empoisonner lors d'un sommet, confiant l'Empire à des personnes plus responsables.

L'amiral Delvardus :

Après la bataille d'Endor, Delvardus fut, à l'instar de Harrsk ou de Gaen Drommel, l'un des tout premiers officiers à désertre la Marine Impériale et à s'autoproclamer seigneur de guerre, leader de l'autorité d'Eeriadui. Le désormais général en chef Delvardus tranchait néanmoins avec l'image habituellement véhiculée par ses comparses : s'il était tout aussi impitoyable, sanguinaire et individualiste que ces derniers, cet homme à l'apparence élancée, squelettique et aux cheveux d'un brun profond faisait toujours montre d'une froideur et d'une distance sans égales sans jamais laisser transparaître cette fureur si chère aux autres seigneurs de guerre. En outre, Delvardus était facilement repérable à ses sourcils grisonnants hérissés comme s'il avait reçu une décharge électrique et à sa profonde fossette qui marquait son menton carré. Dans les premières années qui suivirent la mort de l'Empereur, Delvardus tenta donc d'asseoir son pouvoir là où la richesse et l'opulence étaient les plus en évidence, à savoir le long d'une des plus célèbres routes de la voie commerciale de Rimma. Toutefois, Delvardus n'était pas le seul à revendiquer les mondes adjacents à cette voie commerciale, et rapidement ses rivaux le mirent en échec et le repoussèrent aux confins du noyau profond. À partir de là, Delvardus décida d'y rester et installa la base de ses opérations, une sinistre forteresse, au cœur des canyons d'un monde aride et désertique, dont le nom reste inconnu à ce jour. Se livrant à des batailles stériles et sans fin avec les deux autres plus puissants despotes du secteur, le Suprême Seigneur Harrsk et le Haut Amiral Teradoc, Delvardus reprit momentanément du service dans la Marine lors de la réapparition de l'Empereur, six années après la destruction de la seconde étoile noire. Nul doute néanmoins que la nouvelle allégeance de Delvardus, comme celles de ses pairs, était davantage motivée par la peur de représailles de la part du sombre seigneur que par le renouveau de l'Empire.

Dans le cadre de l'opération main de l'ombre, Delvardus, promu amiral, se vit donc confier une force de frappe et prit pour cible l'un des mondes stratégiques du noyau, la très industrialisée et peuplée Metellos, voisine de Coruscant. Balayant rapidement les défenses néo-républicaines, Delvardus entreprit alors un abominable massacre : bien que l'on ignore s'il s'agissait d'un ordre de l'Empereur, l'amiral se livra alors à une terrible et inutile démonstration de puissance comme sait si bien le faire l'Empire et bombarda la planète, rasant de larges zones urbanisées et tuant sur le coup plus de cinq milliards d'êtres vivants. Après l'ultime défaite de Palpatine à Ondéron, Delvardus et les autres retournèrent bien vite à leurs propres affaires, ignorant royalement Carnor Jax et le conseil intérimaire impérial. Le seigneur de guerre décida alors de lancer un projet qui lui permettrait de prendre définitivement l'ascendant sur ses rivaux : tandis que Teradoc avait misé sur une flottille de destroyers de classe victoire et Harrsk sur les classiques destroyers de classe impériale, Delvardus joua dans la démesure et se fit construire dans le plus grand secret son propre super destroyer stellaire, baptisé le marteau de la nuit. Le moins que l'on puisse dire, c'est que Delvardus avait les moyens de ses ambitions et que bon nombre de mondes sous son contrôle ont, pour cela, dû être pillés : car si l'on fait exception du prix faramineux d'un tel vaisseau, l'Impérial le dota également d'un coûteux revêtement noir ne réfléchissant que peu la lumière des étoiles et rendant le vaisseau quasiment invisible aux senseurs- le seul autre exemple de ce genre à ce jour étant la singularité du seigneur Blackhole.

Delvardus n'eut néanmoins jamais l'occasion de mettre ses projets à exécution. Trois ans après la destruction de Byss, l'amirale Daala convia Delvardus et les douze autres plus puissants seigneurs de guerre du Noyau à un sommet extraordinaire sur la station de Tsoss. Malheureusement, ce qui devait s'annoncer comme une réconciliation tourna vite à la foire aux empoignes et Delvardus accusa même l'initiative de Daala de n'être qu'une pitoyable tentative mal déguisée pour prendre le pouvoir. Dégoûtée par leurs comportements, Daala enclencha alors un gaz neural, tuant tous les seigneurs de guerre. Devant sa mort néanmoins, Delvardus fit encore une fois montre de sa froide détermination : détachant les divers galons de son uniforme qu'il assembla en ce qui s'apparentait à un primitif mais redoutable poignard, Delvardus comptait bien emporter Daala avec lui dans l'autre monde. Haletant de plus en plus difficilement, Delvardus s'avança vers l'amirale qui l'observait d'un intérêt poli. Mais avant qu'il n'ait pu brandir son arme, le seigneur de guerre s'écroula au sol comme les autres. Suite à ce douloureux épisode, Daala s'accapara les domaines des différents seigneurs de guerre pour en faire un ensemble cohérent et remettre en route la machine de guerre impériale. Déposant aux portes de la forteresse de Delvardus la dépouille du seigneur de guerre, Daala somma à ses occupants de faire allégeance à l'Empire sous peine de sanglantes représailles. Le second de Delvardus, le colonel Cronu, se rallia alors à Daala avec un enthousiasme certain; et après avoir jeté un bref et méprisant regard sur son ancien supérieur, le colonel décida de faire don au nouveau suprême commandeur de l'Empire du *Marteau de la Nuit*, rebaptisé par la suite *Marteau du Chevalier*.

Le grand amiral Afsheen Makati :



Comme bon nombre de responsables impériaux, Makati choisit de tenter sa chance tout seul lorsque l'Empereur périt à Endor mais cela n'était pas tant par ambition que par désir de vengeance et en d'autres circonstances, il serait certainement resté fidèle aux successeurs de Palpatine ou aurait sans doute comploté pour prendre lui-même le pouvoir.

Des années auparavant, son adjoint avait fait une remarque pouvant être considérée comme une insulte à portée d'oreille de Kadann, le Prophète Suprême d'un ordre secret voué à utiliser la Force pour dévoiler des bribes de l'avenir et en informer l'Empereur Palpatine. Comme tous les Prophètes, Kadann était un adepte du côté obscur et il décida de châtier l'impertinent en s'en prenant directement à son supérieur qui n'avait pas réprimandé l'homme. Un éclair de Force brûla sévèrement Makati qui se jura d'avoir un jour sa revanche. Kadann et ses Prophètes quittèrent Coruscant peu avant Endor car Palpatine avait refusé de donner foi à leur prédiction selon laquelle cette bataille causerait sa perte. Se réfugiant sur la station spatiale Scardia, ils furent rapidement courtisés par le Comité Central des Grands Moffes retranchés sur Coruscant qui tentèrent d'obtenir leur bénédiction pour reprendre en main la destinée de l'Empire avec le mutant Trioculus comme figure de proue.

Voyant cela, le grand amiral Makati se détourna définitivement de l'Empire dont les survivants semblaient si avides d'obtenir l'assentiment de son ancien ennemi. Peu après, Kadann tenta de prendre lui-même le contrôle de Coruscant mais ne parvint pas à consolider son pouvoir et à éliminer ses rivaux avant qu'Ysanne Isard ne s'empare de la planète. Le Prophète Suprême retourna à la station Scardia mais ce fut pour y rencontrer son destin. Son ancien disciple Azrakel, autrefois cobaye de Palpatine, avait en effet décidé de quitter les Prophètes et, par haine pour son maître, il indiqua à Makati où se trouvait la station en forme de cube. Makati se rendit sur place avec ses fidèles et ouvrit le feu sur la station, provoquant sa destruction et la mort de Kadann ainsi que de ses disciples peu avant son propre décès.



Le grand amiral Rufaan Tigellinus :



De tous les grands amiraux, le plus fin politique était certainement Tigellinus comme en témoignent sa carrière et ses décisions. Par ses connections dans les hautes sphères de Coruscant, il rejoignit le club pour gentlemen le plus exclusif de la planète et même du noyau, le Cercle Oblique. Ce groupe élitiste qui ne comptait guère plus d'une dizaine de membres était depuis des millénaires considéré comme le rassemblement des véritables élites du Noyau et des milliers de magnats ou de nobles venus de toute la galaxie se désespéraient de ne pouvoir prétendre appartenir au Cercle Oblique tant le prestige accompagnant cette appartenance était élevé dans certains milieux. Tigellinus n'avait pas les origines prestigieuses des autres membres ni leur richesse mais il avait l'intelligence, l'opportunisme et les relations nécessaires, notamment le soutien personnel de Palpatine. Il ne fait nul doute que malgré sa promotion au rang de Grand Amiral, Tigellinus était en fait un politicien et un homme mis en place par l'Empereur pour surveiller un certain nombre de fidèles ou d'alliés influents. Son ascension dans le Cercle Oblique ainsi qu'au rang de Grand Amiral en est certainement la meilleure preuve.

Il n'est donc pas surprenant que Palpatine ait parfois confié à Tigellinus des tâches sans guère de rapport avec celles d'un haut responsable de la Marine Impériale. Il fut notamment chargé de mener diverses investigations discrètes sur des gouverneurs, des officiers, des magnats corporatistes et même le Moff Jerrod McLain, soupçonné de profiter de sa charge de gouverneur de Brentaal IV obtenue à l'issue de la guerre des clones pour s'enrichir discrètement et dissimuler des sommes importantes à l'Empereur.

Durant les années précédant Endor, Tigellinus veilla à s'assurer la bienveillance des gens qui lui semblaient le plus utiles et n'hésita pas à soutenir activement le Moff Disra à une époque où celui-ci n'avait plus la faveur de Palpatine.

Bien qu'il soit extrêmement raciste, Tigellinus fit également semblant de s'allier à Thrawn lorsque celui-ci remplaça le grand amiral Zaarin mais l'exil du nouveau Grand Amiral dans les régions inconnues se produisit avant que Tigellinus ne le trahisse. Ce fut ce même racisme qui devait plus tard causer la perte de Tigellinus.

Non content d'être Grand Amiral et membre du Cercle Oblique, Tigellinus obtint peu avant la mort de l'Empereur à Endor que Palpatine fasse de lui un Grand Moff. Après la débâcle impériale et la fin du chef suprême de l'Empire, il se retrouvait ainsi bien placé pour s'emparer d'un pouvoir dépassant ses ambitions les plus folles.

Lorsque le Comité Central des Grands Moffs admit le non-humain Hissa dans ses rangs un an après Endor, celui-ci bénéficiait de la faveur de Trioculus. Malgré les appels à la prudence de Disra, Tigellinus s'opposa à Hissa mais perdit ainsi la plupart de ses soutiens et ne put empêcher que le fidèle de Trioculus prenne de la tête du Comité. Aussitôt, Hissa décida de se débarrasser du Grand Amiral/Grand Moff Tigellinus et lui proposa un poste des plus symboliques sous des dehors prestigieux. Conseillé par son ami Disra, Tigellinus refusa avec tant de véhémence cette "promotion" que Hissa put le faire exécuter sans que personne n'ose s'y opposer. Il offrit alors le siège au Comité laissé vacant à Disra qui avait si "fidèlement" conseillé son vieil allié et devint ainsi Grand Moff à sa suite...

Grand Amiral Pitta Danetta:



Pitta était un personnage des plus ambigus car il fut un des plus fervents promoteurs de la politique esclavagiste de l'Empire alors qu'il comptait secrètement plusieurs para-humains dans ses ancêtres, un Bornek de Vellity et un Etti entres autres. Pitta encouragea activement toutes les mesures visant à réduire en esclavage les populations non-humaines et l'on découvrit par la suite qu'il était directement responsable de l'asservissement de populations entières aux frontières des territoires de l'Empire. Il est fort probable que sa nomination au rang de Grand Amiral fut elle aussi un acte calculé de la part de Palpatine qui plaçait un autre de ses fidèles dont les compétences stratégiques n'avaient rien d'extraordinaire. Sur le plan personnel, Pitta ne cachait pas son racisme et possédait des tendances paranoïaques très fortes ainsi qu'un profond ressentiment pour ses origines dissimulées. Il prenait grand soin d'éplucher soigneusement les dossiers de tous ses subordonnés, cherchant à recouper tous les détails concernant leurs origines ou leurs ascendants, probablement obsédé par l'idée que d'autres puissent comme lui dissimuler une honte secrète.

Pitta refusa de continuer à servir l'Empire après la mort de Palpatine à Endor et s'enfuit avec ses forces jusque dans le Secteur Corellien. Là, il soudoya, flatta et menaça le Diktat jusqu'à ce que celui-ci fasse du Grand Amiral le protecteur militaire de son secteur. Depuis sa sphère à torpilles qui lui servait désormais de vaisseau amiral, Pitta pensait certainement parvenir rapidement à prendre le contrôle du système corellien puis du secteur tout entier mais il n'en eut pas le temps. Son vieux rival le grand amiral Grunger se précipita en effet pour le tuer et les forces du "protecteur" Pitta affrontèrent le superdestroyer et les suivants de son vieil ennemi près de Tralus. Grunger parvint à tuer son rival en précipitant son destroyer sur la Sphère à Torpilles, ce qui provoqua également sa mort.



Le grand Amiral Thrawn :



Thrawn, un chiss originaire de Csilla, fut le seul non-humain à arriver au rang très convoité de Grand Amiral. L'Empire galactique avait une philosophie xénophobe, principalement pour justifier ses actions, et les non-humains étaient considérés comme des moins que rien. Cependant, Thrawn, de par ses extraordinaires prouesses stratégiques, fut nommé Grand Amiral. Ce grade donnait tous les pouvoirs sur la marine impériale, et était parmi les plus hauts rangs impériaux.

Né Mitth'raw'nuruodo sur Csilla, il se fit d'abord connaître au sein de la flotte de défense chiss. Ses talents étaient exceptionnels, mais un jour il prit une décision seul : en effet il décida de lutter contre les vagaari, or son peuple défendait la doctrine de ne jamais attaquer en premier. Thrawn réussit la plupart du temps à faire passer ses attaques comme de simples réponses défensives, principalement grâce à l'aide de son frère Mitth'ras'safis et de l'amiral Ar'alani qui avait perdu la plupart de sa flotte contre une autre menace, les yuuzhan Vong, et qui connaissait les limites de la défense seule. Par une série d'attaques préventives et son génie militaire, Thrawn, avec une flotte de huit Croiseurs Légers et autant de chasseurs, arriva à détruire une flotte de droïdes de la confédération du Commerce, envoyée par Dark Sidious pour anéantir le vol vers l'infini.... Puis il détruisit le vaisseau du projet colonial ainsi qu'une flotte de Vagaari dans le même temps et avec des pertes extraordinairement minimales. Mais son action fut jugée comme un manque de discipline et d'obéissance envers ses supérieurs hiérarchiques. En conséquence, il fut chassé de l'espace chiss et banni. Abandonné sur une planète désertique avec le minimum vital, Thrawn ne dut la fin de son exil qu'au capitaine et futur amiral Parck. En effet, le capitaine à la recherche de Booster Terrik arriva sur la planète d'exil de Thrawn et déploya ses hommes qu'il vit disparaître, alors que Thrawn s'infiltrait dans le vaisseau de débarquement. Décidant que le stratège Chiss valait plus pour l'empereur que deux simples contrebandiers, Parck amena Thrawn à l'empereur et obtint ainsi le grade d'amiral.

Ses essais tactiques furent concluants, il se vit rapidement confier le poste de commandement du vengeance, un Destroyer Stellaire Impérial, puis plus tard de l'*Admonitor*. La mission que lui confia l'Empire fut de cartographier les Régions Inconnues. Or c'était dans ce secteur galactique que se trouvait la planète natale des Chiss : Csilla. Thrawn profita de l'occasion pour reprendre contact avec son peuple. Celui-ci, ayant été victime de sérieuses menaces, n'accepta pas à bras ouverts celui qu'il avait jadis rejeté, mais de nombreux Chiss le rejoignirent. Thrawn fit bâtir sur Nirauan un gigantesque complexe, qui reçut le nom de code main de Thrawn.

Une fois de retour dans l'espace Impérial, Thrawn fut nommé Vice-Amiral. Peu de temps après, en contrecarrant un complot du Grand Amiral Zaarin visant à assassiner l'Empereur, Thrawn eut le grand honneur d'être nommé Grand Amiral par Palpatine, et fut le seul non-humain de l'histoire impériale à avoir atteint ce grade.

En retournant dans les régions inconnues pour continuer sa mission, Thrawn apprit la mort de l'Empereur. Il prit donc la décision de retourner sur Nirauan, et consacra quatre années à constituer une solide armée afin de protéger l'espace Chiss. Au bout de ces quatre ans, Thrawn eut l'ambition de reconquérir Coruscant afin de rétablir la stabilité Impériale. Il prit contact avec Gilad Pellaeon, Capitaine du *Chimaera*. Il en fit son vaisseau-amiral et partit à la reconquête de la galaxie. Thrawn savait, en tant que meilleur Grand Amiral de l'Empire, que Palpatine avait fabriqué un entrepôt secret sur la planète Wayland. Il s'y rendit afin de récupérer ce qu'il désirait : les cylindres Spaartii, qui servaient à cloner des soldats, afin de se créer une immense armée.

Cependant, un obstacle se plaça sur sa route : Joruu C'Baath, le clone d'un Maître Jedi ayant vécu des années avant l'avènement de l'Empire, et qui était devenu fou. Il essaya d'arrêter Thrawn, mais le rallia finalement : en effet ils avaient conclu un marché. Thrawn devait livrer à C'Baath Luke Skywalker et sa sœur Leia, ainsi que les enfants de Leia et Han Solo : Jaina et Jacen. En échange, C'Baath servirait Thrawn en jouant un rôle de coordinateur de batailles : il contrôlerait les pilotes impériaux sous les ordres de Thrawn grâce à la Force afin qu'ils agissent plus efficacement, en coordination.

Enfin, Thrawn découvrit la flotte Katana, une force de frappe de deux cents cuirassés datant de l'ancienne république perdue dans un saut hyperspatial. Se servant à la fois de cette nouvelle force et de ses clones pour la piloter, Thrawn avait maintenant une flotte largement aussi importante que celle de la nouvelle république : l'assaut pouvait commencer.

Thrawn lança une première offensive sur les chantiers navals de Sluis Van. Son plan consistait à rester juste le temps nécessaire pour subtiliser quelques gros appareils à la Nouvelle République, puis de s'en aller et d'en faire des Croiseurs impériaux, pilotés par ses clones. Cependant, sa tactique fut contrecarrée par un petit groupe rebelle dirigé par Han Solo et Luke Skywalker. Thrawn fut obligé de battre en retraite, laissant aux chantiers les vaisseaux qu'il avait essayé de capturer.

Cependant, quelque temps plus tard, Thrawn devina une attaque rebelle qui se profilait. Il plaça sa flotte en orbite de Bilbringi, attendant la Nouvelle République, qui arriva déconcertée, n'attendant pas un accueil aussi chaleureux. Ils furent forcés d'engager la bataille, retenus par les Croiseurs Interdictor de Thrawn. Alors que tout semblait gagné pour les impériaux, et que la flotte de la Nouvelle République était sur le point d'être anéantie, il se produisit un événement que, pour une fois, Thrawn n'avait pas prévu : son garde du corps Noghri personnel, Rukh, se retourna contre lui et le tua sur le coup, en lui enfonçant son poignard dans le cœur. Les Noghri avaient en effet appris que l'Empire leur avait menti et les avait asservis, et avaient par conséquent rejoint la Nouvelle République, sans que Thrawn ne soit au courant.

La flotte impériale était toujours supérieure à celle de la Nouvelle République, et cette dernière aurait été détruite si le combat avait continué, mais Pellaeon, à cause d'un manque de confiance en ses propres capacités, ordonna la retraite de la flotte impériale, privée du plus grand stratège que la galaxie ait jamais porté.

Le Vice-Amiral Gilad Pellaeon :



Au sein de la Flotte Impériale, bien peu d'officiers suscitèrent le respect à la fois dans son camp et parmi ses adversaires. Reconnu pour son dévouement et son intégrité tout autant que pour ses capacités militaires, Gilad Pellaeon servit sans faille de nombreux régimes pendant plus de soixante-dix ans, sans jamais se laisser corrompre par une quelconque ambition personnelle mais fidèle à des idéaux et un fort sens du devoir.

Pellaeon vit le jour sur Corellia, plus de cinquante-et-un ans avant la Bataille de Yavin, à une époque où l'agitation au sein de l'Ancienne République allait croissante et où un jeune politicien issu d'un secteur reculé commençait à se faire connaître : un certain Palpatine de Naboo. Il ne vécut pas longtemps sur son monde natal et le quitta rapidement pour vivre sur la capitale galactique, Coruscant. S'il y résida la majeure partie de son enfance, il n'apprécia jamais cette cité à l'échelle planétaire que la perspective de quitter rendait toujours heureux.

À l'âge de quinze ans, le jeune Pellaeon avait décidé de ce que serait sa vie et, avec une volonté typiquement corellienne, il n'hésita pas à mentir sur son âge pour entrer dans la prestigieuse Académie militaire de Raithal. Il en sortit avec le grade d'enseigne et rejoignit la Flotte de la République, alors guère développée et principalement vouée à la lutte contre les pirates.

Il démontra très rapidement ses dons pour la vie militaire en s'illustrant alors qu'il escortait un convoi près de Gavryn. En effet, il eut l'idée d'employer le champ magnétique de la planète contre les pirates qui les attaquèrent, ce qui lui permit de remporter une brillante victoire. Il débuta ainsi une carrière sans tache et connut une ascension relativement rapide. Pourtant, Pellaeon n'envisageait pas de se cantonner à une vie morne d'officier et souhaitait tirer pleinement parti de la vie. Il connut ainsi plusieurs relations avec des femmes plus proches de l'aventurière que de la fonctionnaire de la Flotte, ce qui déplut à sa hiérarchie et ralentit sa montée dans celle-ci.

Lorsque la Guerre des Clones éclata, il était devenu le Capitaine Pellaeon, commandant du *Leveler*,

l'un des vaisseaux de la Grande Armée de la République, et arborait déjà sa fameuse moustache qu'il conserverait toute sa vie. Grâce à ses talents tactiques et ses qualités humaines, il fut parmi les rares officiers non-clones à être estimés et même appréciés par les clones.

En effet, bien qu'il n'ait guère fait preuve d'une volonté débordante d'être directement au front, il prenait attention à entretenir le moral, le bien-être et l'efficacité de ses hommes, quelles que soient leurs origines pourvu qu'ils soient compétents. En outre, il faisait partie des rares à ne pas considérer les clones comme de simples droïdes organiques, sacrificiables et sans âme. Il refusait même de songer à eux ainsi, comme des êtres sans lien émotionnel avec quiconque, et les préférait parfois même à ses autres subordonnés.

De plus, il ne semblait jamais perdre son sang-froid et sa lucidité, même en cas de danger. Il parcourait souvent son bâtiment pour connaître par lui-même l'état de son foyer du moment, et ne voulait pas se contenter de simples rapports. Il ne souhaitait pas non plus user de ses privilèges, ne serait-ce que pour aménager ses quartiers ou améliorer son quotidien alimentaire, et préférait rester au contact de ses hommes, ce qu'il considérait comme la meilleure façon de maintenir la discipline et leur loyauté.

A l'issue du combat, Pellaeon put retrouver sa compagne, encore sous le choc des derniers événements. Sachant que leur relation n'était plus secrète et connaissant la profondeur de ses sentiments pour elle, il proposa à Hallena de l'épouser, mais elle refusa en lui expliquant qu'elle voulait quitter les Renseignements et devait donc disparaître. Ce qu'elle fit à son insu un peu plus tard, en lui laissant une simple lettre d'explications avant de rejoindre la communauté de Djinn Altis. A la suite de cet incident, il conserva le commandement du *Leve/er* qu'il mena certainement à travers de nombreux combats, gagnant la confiance des soldats clones, lesquels n'aimaient guère les officiers non-clones qu'ils surnommaient les bâtards.

Il participa notamment à la bataille de Merson où il assista le Général Jedi Ronhar Kim.

Malheureusement pour eux, leurs ennemis étaient bien trop nombreux pour que Pellaeon puisse venir au secours des troupes au sol, elles-mêmes dans une situation délicate.

Blitzer Harrsk :

Cet officier impérial est l'archétype même des seigneurs de guerre, individualistes et ambitieux, qui sévirent après la mort de Palpatine et l'effondrement de l'Empire. Présent à Endor où son destroyer fut gravement endommagé et lui-même gravement blessé au visage, Harrsk comprit, lorsque la seconde étoile de la mort explosa, que tout était perdu. Refusant de suivre les ordres de Gilad Pellaeon, Harrsk quitta le champ de bataille et emporta avec lui une partie de la flotte en direction d'un point de rendez-vous dans le noyau.

S'autoproclamant seigneur de guerre, Harrsk commença alors à établir son petit empire dans le noyau profond, le Zero Command, et rallia même les forces du grand amiral Batch, assassiné quelques temps plus tôt par son second. Le seigneur de guerre décida également de marquer le coup en laissant cicatriser naturellement sa blessure, symbole de crainte qui contribuerait à renforcer son aura et son charisme aussi bien vis-à-vis de ses propres troupes que de ses ennemis politiques. Ainsi, il ne restait plus de la partie droite de son visage qu'une peau rosâtre et boursouflée, ainsi qu'une épaisse cicatrice, le seul luxe que Harrsk s'étant offert étant un capteur électronique de droïd pour remplacer ses deux yeux également brûlés.

Restant relativement à l'écart de la guerre entre la Nouvelle République et les loyalistes impériaux, Harrsk parvint à préserver ses possessions jusque dans les années qui suivirent la mort du clone de l'Empereur, même si pendant le bref retour de ce dernier, l'homme, comme beaucoup d'autres seigneurs de guerre, s'était rallié à lui. Néanmoins, la Nouvelle République, malgré la menace militaire non négligeable qu'il représentait, ne fit guère attention à Harrsk, trop occupée à lutter contre Thrawn puis l'Empereur cloné. D'ailleurs, les rares fois où Coruscant entreprit des actions directes contre des seigneurs de guerre, elle préféra porter son dévolu sur des menaces plus directes comme Zsinj ou plus politique comme Delak Krennel.

Avec la mort de Carnor Jax, de Xandel Carivus et la dissolution du Conseil Intérimaire Impérial, ce furent les dernières autorités centrales de l'Empire qui disparurent. Tentant de tirer parti de ce vide politique, Harrsk se mit alors en tête de se poser comme le nouveau leader de l'Empire : il se dota d'usines pour construire des destroyers stellaires impériaux, notamment sur Spurna et essaya de gagner le soutien de mondes fortifiés de la bordure extérieure restés loyaux à l'Empire. On peut ainsi citer le Secteur Atrivis où il avait commencé à y acheminer des troupes. Néanmoins, il semble que cette tentative de réunification soit restée plus ou moins lettre morte puisque même la Nouvelle République,

alors sous la présidence de Leïa Organa-Solo, n'a pas jugé bon de calmer les vellétés du seigneur de guerre et s'est contentée de garder un œil attentif sur lui.

Mais les mauvaises habitudes ne se perdent pas facilement et le naturel reprit rapidement le dessus. Harrsk, plutôt que d'essayer de se poser comme un rassembleur, préféra choisir la voie de la violence en se livrant à une terrible lutte de pouvoir contre son principal rival, le Haut Amiral Teradoc. Pour le contrôle des restes de la machine de guerre impériale, les deux hommes n'hésitèrent donc pas à lancer leurs flottes les unes contre les autres dans une série d'affrontements meurtriers et stériles.

C'est dans ce climat de chaos généralisé que l'Amirale Daala, tout juste arrivée dans le Noyau Profond après la destruction du Complexe de la Gueule, entreprit de troquer son costume de militaire contre celui d'un diplomate pour tenter de réconcilier les seigneurs de guerre et de leur faire comprendre que leur seul véritable ennemi était la Nouvelle République. Néanmoins, lors d'une entrevue avec Harrsk qui affichait d'ailleurs un certain mépris pour les efforts de la jeune femme, une flotte de destroyers stellaires de classe victoire appartenant à Teradoc attaqua la base du seigneur de guerre dans le but de détruire son vaisseau amiral, l'onde de choc, ce qu'elle fit avec succès.

Furieux, Harrsk contraignit alors Daala à prendre les commandes de sa flotte pour mener des représailles contre la base de Teradoc. Mais Daala, qui n'avait nulle envie de jouer à ces petits jeux, se rebella contre l'officier et avec l'aide du vice-amiral Pellaeon parvint à mettre provisoirement sur la touche le seigneur de guerre ainsi que son rival. Finalement, Harrsk fut convié avec les plus puissants seigneurs de guerre impériaux du moment par Daala et Pellaeon à un sommet de conciliation sur la balise de Tsoos. Mais, visiblement incapable, comme ses autres collègues, de faire la moindre concession, Harrsk succomba sous l'effet d'un gaz neural et surtout sous le poids de ses ambitions, laissant l'Empire entre les mains de gens plus responsables, autrement dit Daala.

Zsinj :



Avant d'être un des renégats Impériaux qui marqua le plus les premières années de la Nouvelle République, l'homme qui prit le titre de Seigneur de la Guerre et se mit à arborer un uniforme de Grand Amiral alors qu'il n'en avait jamais eu le grade était un personnage que bien peu auraient imaginé aller aussi loin.

Au premier coup d'oeil, Zsinj n'était pas en effet des plus impressionnants. A l'encontre de tous ces officiers à la mâchoire carrée ou à la belle prestance qui portaient l'uniforme impérial, le petit homme trapu au ventre proéminent paraissait même parfois ridicule habillé en officier. Il perdit la plupart de ses cheveux assez jeune et se laissa pousser la moustache, ce qui lui donna bien plus une allure de grand-père poussif que de vétéran de la plus puissante marine de la galaxie.

Sous cette apparence à la limite du comique se dissimulait un esprit particulièrement retors et parmi ses multiples talents, Zsinj était sans aucun doute un excellent acteur qui jouait à merveille de son apparence et de traits de caractère réels ou simulés pour mieux tromper son entourage. Intelligent, ambitieux et machiavélique, il aurait pu aller très loin dans la hiérarchie impériale et s'il eut parfois l'occasion de regretter la manière dont l'Empire l'avait traité, il tenta pourtant de se forger un destin à la hauteur de ses ambitions. Sans son ego forcené, il serait probablement resté un danger majeur pour la Nouvelle République bien plus longtemps.

Zsinj aimait à se considérer en permanence comme s'il était sur une scène et d'une certaine manière, il faisait en sorte que son "public" en ait toujours pour son argent. Il lui arrivait de feindre l'ivresse alors qu'il ne buvait jamais d'alcool, de passer d'un paternalisme bonasse de façade à une rage froide tout aussi fictive sans effort et la plupart du temps, il était tout simplement incapable de dire ou de faire quoi que ce soit sans embellir les choses d'une manière ou d'une autre, cherchant sans cesse à tester les

autres et à observer leurs réactions. Malgré son apparence qui inspirait peu le respect, il parvint à force d'efforts à devenir un individu à la fois très charismatique et sur lequel il était difficile d'avoir une opinion définitive. En résumé, le Seigneur de la Guerre Zsinj était avant tout un psychopathe, un menteur pathologique et un paranoïaque à l'intelligence exceptionnelle d'autant plus dangereux qu'il était bon acteur.

Né sur Fondor, Zsinj possédait des dons indéniables dans le domaine de l'ingénierie navale qui lui permirent d'entrer dès qu'il en eut l'âge dans la Marine Républicaine. Il n'eut guère d'occasions de s'illustrer durant la guerre des clones, ses responsabilités d'ingénieur n'étant pas forcément la meilleure voie pour se faire remarquer par le haut commandement. Son intelligence et son opiniâtreté ainsi que sa ruse lui permirent cependant de grimper lentement mais sûrement en grade.

Il fut énormément déçu lorsque l'Empire lui confia en guise de premier commandement le poing d'acier. Dissimulant son amertume, il fit de son mieux pour faire de son navire et de son équipage une machine de guerre performante, espérant qu'on finirait par le récompenser pour ses efforts. C'est durant cette époque qu'il apparut que Zsinj était également un tacticien plutôt retors et il s'illustra à plusieurs reprises par ses inventions tactiques aussi inédites qu'efficaces. Son plus grand succès fut de parvenir à empêcher les Soeurs de la nuit de quitter la planète Dathomir, ce qui lui valut les félicitations personnelles de l'Empereur, une promotion au rang d'amiral et le commandement d'un super destroyer. Il fut chargé de diriger la force impériale qui surveillerait Dathomir afin de s'assurer que personne ne la quitterait jamais.

Lorsque Sate Pestage assumait le contrôle de l'Empire, Zsinj fut parmi les nombreux officiers impériaux qui décidèrent de tenter leur chance en dehors de la hiérarchie impériale mais au lieu d'accepter de servir un des nouveaux "seigneurs" impériaux, il décida de devenir lui-même un de ces hommes. Dans les années qui suivirent, Zsinj fut à la fois l'ennemi de la Nouvelle République et de l'Empire. Isard et par la suite les impériaux exilés loin de Coruscant haïssaient tous ce "Seigneur de la Guerre" qui étendait rapidement son pouvoir. Le monde-refuge de Nouvelle-Alderaan qui accueillait une bonne partie des survivants de la planète martyre dut même être évacué d'urgence car il était menacé par le *Poing d'Acier*. Après la fin d'Ysanne Isard, la Nouvelle République ordonna au général Han Solo de prendre la tête d'une force d'intervention dirigée par le destroyer calamarien Mon Remonda et chargée de neutraliser Zsinj.

L'inventivité de Zsinj le poussa à mettre en oeuvre plusieurs projets au caractère parfois douteux. Si le Projet Morrt qui consistait à faire installer sur certains navires de la Nouvelle République des petits droïds-espions capables de révéler leur position via les nodes de l'holonet n'était dans le fond qu'une tactique relativement conventionnelle, d'autres idées de Zsinj avaient un caractère nettement plus sombre et plus "exotique".

L'arsenal que développa ou récupéra le Seigneur de la Guerre témoignait de son originalité. A la suite d'un concours de circonstances des plus fortuits, la famille Skywalker-Solo découvrirent la présence de Zsinj à Dathomir. Au cours de la bataille qui suivit et qui opposa les forces de Zsinj à celles de Hapès, le Faucon Millénium parvint à approcher d'assez près la passerelle du *Poing d'Acier* pour que ses missiles ravagent celle-ci et tuent le Seigneur de la Guerre.

Carnor Jax :

Cet homme peut, à bien des égards, être considéré comme l'image même du traître ambitieux, puisqu'il se distingua notamment au cours de sa vie pour avoir volontairement saboté les clones de l'Empereur ressuscité afin de s'attribuer le pouvoir. Cependant, il ne faut pas négliger les autres aspects de sa vie et il est intéressant de voir comment ce simple garde Impérial est devenu un seigneur de guerre ayant des rudiments dans la manipulation de la Force. Ce qui ne l'a pas empêché de se faire tuer par Kir Kanos.

En ce qui concerne son passé, la vie de Carnor Jax peut se résumer par épisodes anecdotiques. On sait que cet homme était le fils d'un mercenaire Sith, plus précisément un Garde Solaire de la planète Thyrsus. Le père de Carnor Jax fut tué par l'Empereur Palpatine en personne, car ayant échoué à rapporter au maître incontesté des Sith un artefact de grande valeur : l'holocron du Roi Sith Adas. Peut-être était-ce pour cette raison, le meurtre de son père, que Jax trahit son Empereur des années plus tard, malgré le fait qu'il le servit pendant plusieurs années. Ou alors était-ce simplement le fruit d'une ambition démesurée ? Nul ne peut le dire avec certitude aujourd'hui.

Ce qui est sûr, c'est que le talent de Jax en tant que soldat n'avait effectivement d'égal que sa vanité et

son ambition personnelle. Par ce talent de guerrier d'exception, Carnor Jax intégra les stormtroopers. À vrai dire, il servit même sous les ordres de l'agent impérial Blackhole, qui disposait de troupes personnelles pour ses missions : les stormtroopers noirs. À partir de là, on ne peut douter du fait que Carnor Jax se distingua suffisamment pour être recruté, trié sur le volet comme d'autres hommes issus d'une douzaine des meilleurs escadrons de l'Empire, parmi la crème de l'élite guerrière : les gardes impériaux.

Mais avec l'intégration dans ce nouveau corps d'élite vint également un nouveau type d'entraînement, extrêmement rude, pour Jax. Le jeune homme le suivit comme tous les futurs gardes royaux sur le monde inhospitalier de Yinchorr, qui avait été épuré de ses habitants pour fournir un centre d'entraînement idéal pour une élite guerrière, la planète comptant des zones très arides et désolées qui contribuaient à forger le corps et l'esprit des futurs gardes. Carnor Jax fut instruit dans l'art mortel de l'Echani au maniement de la pique de Force et de la double vibrolame. Sous l'œil attentif du maître d'armes, Carnor Jax se perfectionna en même tant que ses autres frères d'armes en s'entraînant notamment dans une arène de combat appelée la Tornade, une plate-forme de combat située au-dessus d'un gigantesque puit.

Malgré les talents de l'un et de l'autre, ni Jax ni Kanos ne furent le meilleur élève de leur promotion. D'un certain point de vue, cet état de fait leur sauva la vie : en effet, lors d'une visite surprise au centre d'entraînement, l'Empereur en personne vint pour jauger les capacités de ceux qui allaient défendre sa personne, même si, en tant que Seigneur Noir des Sith, Palpatine n'en avait pas réellement besoin. Par ailleurs, l'Empereur avait requis la présence de son bras droit, Dark Vador, pour qu'il puisse "évaluer" le meilleur élève du centre. Ainsi, le Seigneur Sith affronta Burr Danid au sein de la tornade, sous les yeux de Jax et des autres élèves. Sur ordre de l'Empereur et de Dark Vador, Danid donna tout ce qu'il pouvait, ses attaques et ses défenses étant impeccables et possédant une technique parfaite. Mais Vador était un Seigneur Sith aguerri et il se joua du jeune homme du début à la fin avant de le mettre à terre et de lui couper la main droite. Désarmé, Danid ne demanda pourtant pas grâce, ce que Vador ne lui accorda pas de toute façon et le Sith tua Danid en le poussant au fin fond du puits de la Tornade. En cela, l'entraînement des gardes royaux se rapproche de celui des Sith, enseignant la dure loi du plus fort, quitte à ce que cela se fasse au prix de nombreuses vies pour que seuls les plus résistants et les plus vindicatifs puissent survivre et apporter ainsi toujours du sang neuf dans leurs rangs. Aussi, le nombre des élèves de la promotion de Carnor Jax se réduisit au fil des années. Durant les derniers temps de leur formation, les élèves étaient entraînés par paires, apprenant à vivre comme des frères, à s'épauler et à travailler ensemble. Ainsi, il ne resta plus que quatre candidats en lice qui se sont distingués parmi l'ensemble de la promotion : Carnor Jax lui-même, Kir Kanos, et deux autres impétrants. Croyant être au bout de leur entraînement, Jax n'hésita pas à remettre une couche d'arrogance en insinuant que si Kanos était arrivé à ce stade seulement grâce à la chance, lui-même y était parvenu grâce à sa détermination et à son habileté.

Mais il restait encore une ultime épreuve, qui serait supervisée par l'Empereur en personne. Pour cette épreuve, une paire de recrues devait se présenter devant l'Empereur et, armés chacun d'une double vibrolame, devaient se combattre jusqu'à ce qu'un seul s'en sorte vivant. Carnor Jax se présenta avec Alum Frost, les deux se sont affrontés pour un des deux postes de gardes royaux à pourvoir, et Jax a triomphé. En tuant celui avec qui il a partagé tant de temps, Jax a fait preuve de sa loyauté envers l'Empereur et vit sa formation achevée. Une fois le corps inerte de Frost enlevé, ce fut au tour de Kanos et de Tauk de s'affronter pour l'Empereur. Jax put regarder entre les pans de rideaux se dressant derrière le siège de l'Empereur le combat qui opposa cette seconde paire. Mais contrairement à Jax, Kanos fut quand même bouleversé par la mort de son frère d'armes, sans compter qu'il se vit infliger une cicatrice au visage par Vador en guise de dernière leçon. C'est ainsi que Carnor Jax fut élevé au rang de garde royal.

Mais quant à savoir quel a été le parcours de Carnor Jax depuis sa sortie du centre d'entraînement de Yinchorr jusqu'à la première mort de l'Empereur à Endor, nul ne saurait vraiment le dire. On sait juste qu'après la Bataille d'Endor, les gardes royaux choisirent des chemins différents : certains s'adonnèrent à un suicide de masse, alors que d'autres, angoissés quant au devenir de l'Empire, décidèrent de rejoindre les rangs du seigneur de guerre impérial Shadowspawn. D'autres encore plus désespérés tentèrent de trouver du réconfort dans les paroles mielleuses des prophètes du côté obscur, qui leur promirent que l'Empereur reviendrait un jour, ce qui s'avéra tout à fait juste comme prophétie. Si la loyauté est une qualité indéniable, Carnor Jax considérait qu'une loyauté aveugle ne pouvait pas servir ses intérêts : dégoûté par la pathétique faiblesse de ses pairs de la garde royale de l'Empereur, produit de leur fidélité aveugle envers le monarque Sith, Jax ne choisit aucune des alternatives vers lesquelles se tournèrent les autres gardes royaux.

En cela, Carnor Jax n'eut aucune difficulté à brader sa loyauté pour Palpatine pour celle envers celui qui

se prétendait le successeur du Seigneur Noir des Sith, Sate Pestage. Puis, toujours dans son propre intérêt, Carnor Jax fit temporairement allégeance à Ysanne Isard. Ainsi, même s'il prétendait faire acte de soumission à un de ses supérieurs, Jax n'était en réalité loyal qu'envers lui-même. Mais cela changea lorsque l'unité de gardes royaux dont Jax faisait partie fut transférée par Isard pour servir sous le commandement de la Dame Sombre des Siths. Il ne fallut alors pas longtemps à la Dame Sombre des Sith pour sentir et reconnaître le potentiel dans la Force de Carnor, et c'est ainsi que la Dame Sombre prit le garde royal sous son aile pour en faire son apprenti Sith, le deuxième apprenti qu'elle a eu, lui offrant ce que ses précédents maîtres ne lui ont jamais donné : le pouvoir du côté obscur de la Force.

Le Grand Moff Dureya :

Au temps de l'Empire Galactique, Dureya faisait partie des grosses huiles de l'administration militaire impériale, ayant accédé on ne sait trop comment au poste tant convoité de Grand Moff et à la gouvernance de l'un des fameux Sursecteur, sorte de zones de sécurité englobant plusieurs systèmes stellaires. Moins bien considéré que la plupart de ses confrères, tel que Whiluff Tarkin ou Ardus Kaine, l'homme se fit surtout connaître peu de temps après la Bataille d'Endor, alors que l'Empire semblait douloureusement dans les affres de la guerre civile et de l'anarchie.

Dureya, probablement dépassé par les événements et par la mort inattendue de l'Empereur Palpatine, perdait de plus en plus le contrôle de son calme, signe évident d'une santé mentale déclinante. À bout de nerfs, il ne put supporter qu'une planète sous son giron ne se révolte et entra dans une colère noire. Il donna alors l'ordre au destroyer stellaire Forger de mener une action punitive et d'écraser les velléités des manifestants de Gra Ploven. Il est possible que, dans un moment de folie, Dureya ait voulu se rassurer lui-même quant à la stabilité et la toute puissance de l'Empire Galactique. Le vaisseau accusa les directives et bombarda les principaux points d'eau de la planète, créant ainsi des nuages de vapeurs surchauffées qui eurent raison en quelques minutes de plus de deux-cent mille habitants. Cet acte attisa néanmoins les foudres de la toute jeune Nouvelle République qui se donna pour légation de retrouver les principaux responsables du massacre et de les trainer en justice.

Si elle put effectivement appréhender certains officiers subalternes, personne ne sait en revanche ce qu'il est advenu du Grand Moff Dureya. Peut-être a-t-il été assassiné par un sous-fifre las de ses sautes d'humeurs, où peut-être s'est-il tout bonnement caché dans un coin perdu et abandonné de la galaxie. Quoi qu'il en soit, aucune information ne permet pour l'instant de statuer sur son sort.

Le Moff Kurlen Flennic :

Kurlen Flennic était un humain d'une taille raisonnable pour la fonction qu'il occupait, celle de Moff. Très jeune, Flennic fut séduit par l'idéal impérial et toute la doctrine qui en découlait. Il rejoignit vite les rangs de l'Armée Impériale et gravit peu à peu les marches de la hiérarchie. Ce qui fit son succès fut surtout son don de tacticien très développé, bien qu'en comparaison d'autres officiers, il n'était qu'un tacticien moyen. Mais encore plus, c'est son arrivisme et sa détermination couplée à un sens inné de la fourberie qui l'ont propulsé au poste qu'il occupe.

Il se fit bien voir par le Commandement Impérial et devint un personnage influent au sein du système politique. Hélas, il vit avec dédain la décrépitude de l'Ordre Nouveau à la mort de Palpatine et l'avancée inéluctable de la Nouvelle République sur le territoire impérial. Bien que le traité de paix avec la Nouvelle République lui parût déshonorant, il n'eut d'autre choix que de l'accepter et d'y adhérer, pour la sauvegarde des Vestiges de l'Empire. Il n'obtint son poste de Moff qu'après le traité de paix et obtint le contrôle du secteur comportant la planète Yaga Minor. Cette planète était, pour l'Empire, presque aussi importante que la capitale Bastion ou Muunilinst, et cette possession ne fit qu'augmenter encore davantage la puissance de Flennic.

Kurlen Flennic avait des idées bien à lui, avec lesquelles nombres de ses pairs étaient d'accord. Il croyait dur comme fer que la Nouvelle République, malgré la menace Yuuzhan Vong, devait être laissée pour compte et que l'Empire ne tirerait aucun bénéfice à lui venir en aide, à part encore plus de morts. Il ne pensait pas que les Yuuzhan Vong oseraient s'attaquer à l'Empire, c'est pourquoi une idée d'alliance entre les Vestiges et la Nouvelle République ne servirait en rien les intérêts de l'Empire. Même devant l'avancée des Yuuzhan Vong et la prise de Coruscant, il maintenait que l'Empire serait à l'abri de cette menace. Toutefois il se trompait. Après la prise de la capitale républicaine, les Yuuzhan Vong lancèrent une série d'attaques qui ne visait pas l'Empire en particulier mais qui préparait le terrain. La Bataille d'Ebaq 9 fut un tournant dans la guerre car l'Alliance Galactique venait de remporter sa première victoire ; mais en même temps, devant les pertes de son armée, Shimrra décida de lancer des attaques afin de capturer des civils et de les contraindre à devenir des soldats au service de la cause Yuuzhan Vong. Après la destruction de la planète Barab I, ce fut au tour de Bastion d'être victime d'une attaque en

masse de la Flotte Vong. Malgré les avertissements de Pellaeon, l'Etat Major n'en eut cure et n'améliora pas les défenses autour de la capitale. Cette dernière tomba facilement et des milliers de civils furent capturés. Le Conseil des Moffs, dont Flennic faisait partie, dut fuir vers une place plus sûre. Après cette fuite, des rumeurs coururent sur le fait que l'Amiral Pellaeon aurait été tué lors de la destruction de son vaisseau amiral. Flennic vit l'occasion de prendre le contrôle des Vestiges en démobilisant sa flotte et en l'amenant là où était situé le Conseil. Il fit pression sur ce dernier mais sa tentative fut futile, le Conseil des Moffs n'étant pas si facilement corruptible.

Kurlen Flennic reçut la visite d'un invité de marque, Jacen Solo. Ce dernier tenta de raisonner Flennic et de l'obliger à accepter de coopérer au sein de l'Alliance Galactique. Mais encore plus, Jacen tenait à montrer au Moff que sa stratégie pour vaincre les Yuuzhan Vong sur le territoire de l'Empire était audacieuse mais efficace. Flennic ne voulut rien entendre d'un jeune homme aussi inexpérimenté. Il fut toutefois interrompu au milieu des négociations, qui tournaient en défaveur de Jacen, par Pellaeon qui le somma d'organiser le départ de la flotte pour Borosk. Flennic, totalement pris au dépourvu par l'apparition de Pellaeon, accepta à contrecœur.

Après la victoire sur les Yuuzhan Vong à Borosk, les Moffs se réunirent et durent discuter de la proposition de Jacen, bombardé ambassadeur de l'Alliance Galactique, d'une possible alliance entre les deux gouvernements. Flennic émit objection sur objection et d'autres Moffs exprimèrent le même avis. Il ne pensait pas qu'une bande de pilotes un peu têtes brûlées puisse être la dernière chance de survie des Vestiges. Pellaeon contra avec l'argument que c'était ce groupe de têtes brûlées qui avait vaincu l'Empire lors de la Bataille d'Endor. A cette annonce, Flennic se leva et pointa un blaster vers Pellaeon et l'ordonna d'arrêter de débâter sur des sujets aussi grotesques. Il fut aussitôt encerclé par des stormtroopers. Il tira, mais sa main se déplaça de quelques centimètres sous l'action de Mara Jade Skywalker, le tir manquant de peu Pellaeon. Ce dernier se servit de cette trahison pour obliger Flennic à accepter l'alliance. N'ayant pas le choix, Flennic accepta et tous les autres Moffs hostiles acceptèrent par voix de fait. L'accord fut ratifié et Flennic perdit de sa superbe à cause de cette tentative d'assassinat.

Le Moff Par Lankin :



Né en l'an 49 avant la bataille de Yavin, Par Lankin intégra l'Empire Galactique et fut un fervent supporter de l'Ordre Nouveau et de l'Empereur Palpatine. Devenu Moff pendant la Guerre Civile Galactique, il fut placé à la tête du Secteur Lambda, une région ne figurant pas parmi les plus importantes de l'Empire mais possédant cependant une certaine force économique et industrielle. Lankin occupait toujours ce poste à l'époque de la bataille d'Endor, et, comme bon nombre d'Impériaux, il décida de faire sécession des forces loyalistes et de devenir un seigneur de guerre en créant son mini-Empire.

Contrairement cependant à la plupart des seigneurs de guerre qui n'étaient en fait que des officiers ou sous-officiers ne disposant pas de grands moyens, le Moff Lankin avait sous ses ordres plusieurs mondes industrialisés et des forces militaires relativement importantes. Même si on ignore la nature et la composition exactes de sa flotte et de son armée de terre, on sait qu'elles furent cependant suffisantes pour mener plusieurs attaques contre des mondes récemment conquis par la Nouvelle République, et que trois d'entre eux tombèrent entre ses mains. Grâce à la coopération avec le gouverneur Serdif Tount, qui contrôlait la planète Rintonne, Par Lankin parvint à mettre sur pied une force compétente et motivée qui donna du fil à retordre à la Nouvelle République. Les Services de Renseignements mirent d'ailleurs sa tête à prix pour 65.000 crédits en invoquant les attaques menées contre les positions de la Nouvelle République.

On ignore à ce jour ce qu'il advint des rêves de conquête du Moff Lankin. Au vu de son caractère plutôt indépendant et mégalomane, il semble peu probable qu'il ait rejoint une action impériale plus importante ou même les Vestiges, et on peut imaginer sans prendre trop de risques qu'il fut finalement mis en déroute par la Nouvelle République, comme la plupart des seigneurs de guerre de l'époque post-Endor.

Le Moff Ardus Kaine :



Ardus Kaine fut un des premiers personnages à se convertir aux principes de l'Ordre Nouveau, et un des plus ardents supporters de Palpatine durant son ascension au pouvoir. Il s'était débrouillé pour obtenir le soutien militaire à la cause de Palpatine, et avait participé à la fondation du COMPORN, en particulier en réorganisant les Services d'enseignements impériaux. Cet élan de loyauté lui valut en premier lieu le titre de gouverneur sectoriel, puis plus tard le titre de Moff. Homme à la carrure plutôt patibulaire et au visage buriné, Ardus Kaine était un officier disposant d'une vive aura charismatique, probablement accompagnée d'un caractère sec, froid, quelque peu austère, mais allié à des talents d'orateur qui lui permettaient d'être le centre d'intérêt lors de débats. Tacticien hors pair, esprit calculateur, brillant théoricien, il savait facilement tirer bénéfice des dogmes impériaux. Lot de qualité qui fit lamentablement défaut à certains futurs seigneurs de guerre comme Zsinj, Teradoc ou encore Harrsk.

Comme le dit un ancien adage, le malheur des uns fait le bonheur des autres, et cela fut on ne peut plus vrai en ce qui concerne Ardus Kaine. A la mort de Tarkin, le poste de grand Moff de la bordure extérieure se libéra, laissant une opportunité plus qu'alléchante au sein de la sphère impériale pour qui voulait une ascension sociale rapide et glorifiante. Mais l'Empire avait sans conteste besoin d'un officier compétent et ce fut au final Kaine, nommé par l'Empereur en personne, qui s'empara de l'occasion en succédant à Tarkin. D'ailleurs, il prouva à plusieurs reprises sa capacité à assumer le commandement de cette immense portion territoriale, et ce sans difficulté apparente. Mais Ardus se sentait trahi par cette affectation proche de l'ostracisme : au lieu de le garder près de lui pour profiter de son opinion sur des questions d'importance, l'Empereur l'avait envoyé réparer les dommages causés par la défaite de Tarkin. Peut-être avait-il été jugé comme une menace à écarter au plus vite du pouvoir. Quoi qu'il en soit, le Grand Moff reçut le commandement de l'escadron Fléau, une force d'élite comprenant le magnifique super destroyer stellaire baptisé *reaper*, pour faire face aux activités rebelles dans la Bordure Extérieure.

La nouvelle de la mort de l'Empereur en l'an 4 ne le choqua en rien ; de son point de vue, Palpatine avait tout simplement failli. Cependant, Kaine envisagea les conséquences qu'un tel événement laissait présager et anticipa le sombre avenir destiné à l'Empire Galactique. Tandis que Sate Pestage et Ysanne Isard se livraient une lutte intestine pour le pouvoir, Ardus fit sécession au même titre que les grands amiraux, accentuant encore plus l'inéluctable démembrement de l'ancien régime impérial. Réfugié dans la vaste Bordure Extérieure, loin des regards indiscrets et des manipulations politiques de Coruscant, sa position était assurée pour un bon moment. Néanmoins, il savait qu'il était inutile de se voiler la face : avec le niveau actuel de ses forces et de ses réserves financières, il ne pourrait pas protéger à long terme l'ensemble de cet espace et le rendre viable économiquement, sachant en plus que certains systèmes stellaires démunis ne valaient même pas la peine d'être sous son joug, faute de matières premières de qualité ou de positions stratégiques intéressantes.

De même, il se doutait que certains de ses hommes et des gouvernements planétaires qu'il avait eu l'habitude de côtoyer ne le suivraient pas dans sa croisade personnelle, et le quitteraient à leur tour plutôt que de rester dans le giron d'un seigneur impérial. Les défections étaient monnaie courante en cette époque trouble de l'Empire. Loin de baisser les bras, Kaine se servit à bon escient des outils qu'il avait à disposition sans perdre de temps. Quelques mois à peine après la bataille d'Endor, son navire personnel, le *Reaper*, devint le symbole de son ralliement, où il organisa plusieurs meetings connus sous le nom de Négociation de Pentastar. Aidé par de puissants hommes d'affaires de la Bordure Extérieure, tels que le Maître Commissaire au Commerce Gregor Raquoran du secteur Velcar ou Wyrn Otro, le représentant des chantiers navals de Galentro, il parvint à créer l'alignement de Pentastar, une sorte de regroupement planétaire plutôt florissant.

Désormais à la tête d'un important conglomerat de plusieurs planètes, il espérait faire état des idéologies de l'Ordre Nouveau, auxquelles il était fermement attaché, et protéger le plus efficacement possible son nouveau royaume de la pègre locale et des incursions néo-républicaines. Ce but fut atteint en grande partie grâce à la production de croiseurs de classe Enforcer, l'un de ses plus fameux succès, évitant les dépenses astronomiques engendrées par la constitution de flottilles de destroyers stellaires impériaux.

Ardus Kaine avait réussi là où bon nombre de ses pairs avaient échoué : se constituer un véritable petit empire, stable économiquement, fort militairement, et n'attirant pas trop l'attention de la Nouvelle République. De plus, le Grand Amiral Grant avait choisi de rejoindre l'Alignement dès sa naissance, ce qui en faisait un allié de poids aux côtés de Kaine et de ses partenaires. Mais le Moff s'en servit comme d'un pion méprisé de tous, et la désertion de ce haut gradé trois années plus tard ne le dérangerait pas outre mesure.

Malgré tout, Kaine était devenu jalousement possessif, les affaires de l'Empire et de ses vestiges ne l'intéressaient plus. Ce qui importait réellement à ses yeux se résumait à ses terres si chèrement acquises et à sa fortune, qui lui permettraient de construire le Nouvel Empire Galactique et de revendiquer la place de l'Empereur. De facto, lorsque le Grand Amiral Thrawn reprit le contrôle de l'Empire, cinq ans après Endor, le Moff eut peur que ses efforts personnels ne soient réduits à néant. Il ignora donc les requêtes d'envois de troupes de ce dernier, préférant grossir ses propres rangs et entraîner ses hommes tout en planifiant une attaque contre la Nouvelle République, et Thrawn si possible. Quand ses forces seraient aptes au combat et les deux camps trop essoufflés par la guerre pour lui résister d'une façon optimale, Ardus avait dans l'idée de récupérer quelques miettes et d'étendre son empire de cette manière. Même si la mort du commandant Chiss était favorable à ses desseins, la résurrection de Palpatine un an plus tard ruina ses dernières chances d'expansionnisme. Bien que l'on ne connaisse pas avec exactitude les choix d'Ardus Kaine quant à un éventuel ralliement à son ancien seigneur, il fut tué durant l'opération main de l'ombre, une série de manœuvres supervisées par l'Empereur cloné et visant à reconquérir la galaxie qu'il avait perdue. Une bien triste fin pour l'un des rares officiers dignes d'être considéré comme l'égal des Grands Amiraux, surtout quand on sait que, s'il avait accepté de coopérer avec Thrawn, les deux hommes auraient pu édifier de grandes choses pour l'Empire.

Les seigneuries Impériales post-Endor :

L'autorité d'Eriadu :

Dans la majorité des dictatures, la mort du tyran signifie aussi celle de l'État; l'Empire se fissura en une multitude de seigneuries rivales. Au moment de la bataille d'Endor, un officier nommé Sander Delvardus, membre mineur de la très célèbre famille Tarkin, était à la tête du secteur Seswenna, qui comprenait notamment Eriadu et Sluis Van, tout en répondant à Ardus Kaine, Grand Moff de la Bordure Extérieure. Cependant il refusa de rejoindre l'alignement de Pentastar et les puissantes familles d'Eriadu le courtisèrent pour qu'il assure avec la flotte du secteur Seswenna la prépondérance d'Eriadu dans cette partie des Bordures.

Le cœur de l'Autorité était bien entendu le Secteur Seswenna et ses alentours avec de riches planètes comme Eriadu ou Sluis Van, même si Sullust pourtant toute proche ne fut jamais prise. En outre, Delvardus qui avait des vues sur le noyau où il espérait se tailler un empire prit une grande proportion de la route commerciale de Rimma jusqu'à Yag'Dhul, carrefour commercial et tremplin vers le Noyau. Après la mort du clone de l'Empereur, Delvardus retourna dans son isolationnisme.

L'Empire Écarlate :

Après la mort du clone de Palpatine sur Onderon et d'Ardus Kaine durant l'Opération Shadow Hand, le gouvernement central impérial prit possession de vastes territoires dans la Bordure Extérieure à proximité de ce qui formait l'alignement de Pentastar et formera les Vestiges du Grand Amiral Pellaeon. Bien qu'il garde la dénomination classique de "Empire Galactique", ce dernier est souvent appelé "Empire Écarlate" pour plusieurs raisons. Premièrement, la personne qui a amené à sa création est Carnor Jax, un garde royal, groupe de combattants célèbres pour leurs armures pourpres. Deuxièmement, sa constitution est due à l'assassinat de Palpatine et au massacre de ses gardes ; l'écarlate pourrait donc tirer son existence de la couleur du sang de ces nombreux morts.

Prologue à sa création

Durant les années qui suivirent la bataille d'Endor, l'Empire se fragmenta en une multitude d'états et de seigneuries menés par des dirigeants mégalomanes comme le Seigneur Suprême Zsinj, le Haut-Amiral Teradoc ou même Ysanne Isard. N'ayant pas un homme puissant qui imposerait sa volonté, le gouvernement central impérial se révéla très instable et lieu de complots les plus machiavéliques les uns que les autres. Seuls deux événements purent redonner quelque prestige à l'Empire. Le premier fut le retour du Grand Amiral Thrawn qui reprit en main le gouvernement central et combattit vigoureusement

la Nouvelle République, mais sa mort sur Bilbringi plongeait à nouveau l'Empire dans le chaos. Le second événement fut le retour de Palpatine dans des clones de lui-même avant de fonder un Empire en unifiant les Seigneurs de Guerre et en plaçant des adeptes du Côté Obscur comme Hethrir aux postes-clés.

Cependant après des années à lutter pour le pouvoir, la plupart des dirigeants impériaux voyaient d'un mauvais œil le retour de l'autocrate qui entravait les possibilités d'accession au sommet. Ainsi, le garde royal Carnor Jax qui ambitionnait de devenir Seigneur Noir n'eut aucun mal à trouver des appuis et de l'argent pour soudoyer le médecin personnel de l'Empereur pour qu'il sabote les clones de Palpatine, ce qu'il fit avec compétence puisque son maître dut poursuivre l'un des Skywalker dans l'espoir de s'emparer d'Anakin Solo pour avoir un nouveau corps. Parallèlement, seule l'intervention de Blim, l'âme damnée de Jax, permit d'empêcher l'échec du plan grâce à plusieurs assassinats. Cependant, Palpatine fut défait et contrairement à ce qu'avaient prévu les comploteurs, son médecin ne fut pas tué avec lui mais gardé en vie par Luke Skywalker qui lui fit avouer ses actes. Pis, l'un des gardes personnels de l'Empereur entendit toute la conversation et il partit directement sur Yinchorr.

Racontant ce qu'il avait entendu à ses frères d'armes, tous jurèrent de tuer le traître pour venger l'Empereur à qui ils avaient prêté fidélité. Cependant, Jax avait bien compris le danger qu'ils représentaient et était bien décidé à l'éliminer. Ainsi, il envoya un fort contingent de stormtroopers pour éliminer toute la Garde Royale, ce qu'ils firent avec brio puisque la majorité des survivants furent tués, leur formateur Ved Kennede également. Lorsqu'il ne restait que deux gardes, Kir Kanos et Kile Hannad, ces derniers se séparèrent au terme d'un tour de hasard, Kanos devant assouvir la vengeance des gardes royaux tandis que Hannad contiendrait les troupes impériales. Ainsi survécut ce qui allait être l'une des plus grandes menaces pour l'Empire.

Parallèlement à cela, la mort de Palpatine permit aux seigneurs de guerre de retourner à leur lutte fratricide pour le pouvoir ultime. Dernières des grandes et puissantes seigneuries de la Bordure Extérieure, l'Alignement de Pentastar et son dirigeant le Grand Moff Arthus Kaine auraient très bien pu se proposer comme nouveau gouvernement légitime en rassemblant les territoires conquis par Thrawn de la voie hydienne aux régions inconnues. Cependant, son dirigeant avisé et audacieux était mort durant l'Opération Shadow Hand, ainsi mourrait l'un des derniers espoirs de grandeurs pour l'Empire. Tout ceci permit l'installation d'un conseil dirigeant provisoire chargé de traiter les affaires impériales avec les traîtres ayant participé à l'assassinat de l'Empereur. D'ailleurs, chose fort étonnante et qui révèle bien l'intelligence de Jax, le Conseil avait en son sein de nombreux non-humains. Si sa création permettait à tous les comploteurs d'avoir une fraction du pouvoir, il vira vite en une parodie de gouvernement puisque Carnor Jax prit peu à peu le contrôle de l'Empire tout entier avec son second sans passer par le Conseil. A sa mort sur Yinchorr s'ouvre une nouvelle période avec une certaine instabilité jusqu'à la proclamation de Xandel Carivus comme nouvel Empereur qui, par sa mégalomanie, fit se terminer la longue déchéance de l'Empire.

Après la constitution du Conseil Intérimaire, Jax avec son intimidante armure de Garde Royal noire et pourpre et Redd Wessel, général de l'armée impériale lui servant de bras-droit prirent peu à peu l'ascendant sur les autres membres. Ainsi, depuis son palais d'Ord Cantrell ou de la passerelle de son navire-amiral : le Revanche de l'Empereur - ce qui est fort ironique puisqu'il est la personne ayant commandité son assassinat - l'Empereur *de facto* passait des ordres aux Moffs et autres officiers de la flotte sans passer par le Conseil, sur lequel il faisait pression grâce aux nombreux secrets qu'il avait appris sur ses membres. Parallèlement à ses activités de nouveau chef d'état, Jax s'intéressait de près à la Force dont il tentait de maîtriser le pouvoir - on l'avait déjà vu maîtriser la télékinésie - depuis sa rencontre avec Lumiya. En effet, il n'ambitionnait pas moins que de devenir le nouveau Seigneur Noir !

De plus, l'Empire devait faire face à la Nouvelle République qui, même affaiblie par le retour de Palpatine et l'Opération Shadow Hand, combattait vigoureusement avec des moyens assez importants comme le très célèbre super destroyer stellaire Lusankya. Comme souvent, les stratèges impériaux choisirent une stratégie efficace : attaquer les points faibles de l'ennemi. Ainsi, la Nouvelle République ne s'en prit pas aux forteresses de la Voie Hydienne mais plutôt à la frontière Ouest mal défendue. Outre le fait de minimiser les pertes dans ses rangs, cette attaque avait deux autres avantages : s'approcher d'Ord Cantrell, la capitale de l'Empire et à terme couper les liens unissant les deux régions essentielles à l'Empire, les territoires bordant la Voie Hydienne et ce qui formera le futur Empire de Pellaeon.

Cependant, la menace la plus crainte par Carnor Jax fut bien évidemment son frère d'armes qui avait juré de le tuer : Kir Kanos. D'ailleurs, il n'hésita pas à employer tous les moyens à son service pour le traquer, comme dépêcher des navires à l'autre bout de la galaxie pour suivre une prétendue piste, ou

lorsqu'on soupçonna sa présence sur la planète de Phaeda, Jax n'hésita pas à se déplacer personnellement avec son vaisseau le *Revanche de l'Empereur* et un autre destroyer pour escorte. Néanmoins, l'incompétence de la garnison locale, permit à Kanos de s'échapper et de partir vers Yinchorr où se déroulerait l'ultime combat entre les deux gardes royaux.

Comprenant immédiatement le défi qui lui était lancé, Jax partit immédiatement vers Yinchorr. Lorsqu'il débarqua près des ruines de l'ancien centre d'entraînement, Jax ordonna à ses hommes de traquer Kanos et de l'éliminer mais ce n'était en fait qu'une diversion le temps que son assistant : Blim se mette en position. En effet, les deux gardes royaux allaient s'affronter sur l'arène de Yinchorr où se déroulaient les duels - et, craignant de perdre, Jax avait ordonné à son âme damnée de se tenir à proximité avec un fusil de précision pour abattre le garde royal. Ainsi un rude combat commença où les deux adversaires prirent l'avantage tour à tour. Vers la fin du combat, alors qu'il allait recevoir le coup de grâce, l'assassin de Palpatine espérait l'intervention du Blim mais, à l'instant où il allait tirer, celui-ci fut abattu. Avec la mort de Carnor Jax et du général Wessel, mourraient les seuls hommes ayant l'autorité de vrais chefs d'état. Ainsi, le Conseil intérimaire reprit les pleins pouvoirs sur le pouvoir impérial tant exécutif que législatif. Durant cette période, les luttes de pouvoirs se faisaient fortes, principalement entre deux groupes qui s'opposaient sur une question diplomatique importante : la paix avec la Nouvelle République. En effet, l'un était favorable à une politique réaliste qui permettrait de faire survivre les vestiges du grand empire de Palpatine, en outre cela aurait permis de traquer Kir Kanos qui avait juré d'éliminer le Conseil. Par opposition, Burr Nolyds et la majorité des conseillers - surtout militaires - n'envisageaient pas de pouvoir faire la paix avec ceux qu'ils qualifiaient encore de "Rebelles".

Cependant, après une séance du conseil mouvementée, un terrible événement toucha le Conseil. Son président, Nolyds, fut tué par un holodisque piégé qui activé explosa en détruisant tous les appartements du dignitaire. Alors, les soupçons allèrent bon train puisque certains voyaient la marque de Kir Kanos alors que d'autres soupçonnaient plutôt un proche du Conseil. Pour protéger leurs arrières, ils décidèrent d'élire un pantin à la tête du Conseil : Xandel Carivus, un homme qui, selon eux, n'avait ni vision, ni "épine dorsale". En effet, quel homme risquait plus de se faire tuer que celui-ci qui est à la tête du Conseil ?

Malheureusement pour eux, leurs calculs étaient erronés. En effet, Carivus s'était allié à Nom Anor un Exécuteur Vong infiltré pour déstabiliser la Galaxie avant l'arrivée de ces congénères. Ce redoutable assassin avait choisi un homme qu'il pourrait aisément manipuler et dont il était sûr qu'il amènerait l'Empire à s'effondrer. Parallèlement, Carivus voyait dans l'Exécuteur un moyen d'assouvir sa mégalomanie en devenant un chef d'état. Au cours du repas qui suivit l'assassinat de Nolyds, le Conseil décida à la majorité d'élire ce petit homme rondouillard comme "Chef du Conseil Régnant". Cependant, peu de temps après, alors qu'on lui apportait son dîner, on retrouva l'Amiral Banjeer assassiné d'un coup de couteau dans le ventre. Les forces de sécurité impériales supposèrent que les deux assassinats avaient été réalisés par Kir Kanos puisque l'holodisque comme le poignard portaient le symbole de la Garde Royale. Alors le nouveau chef de l'Empire annonça qu'il allait lancer la plus grande chasse à l'homme de la Galaxie mais Feena d'Asta, outré par le laxisme dont il avait fait preuve, proposa une motion de censure qui fut rejetée puisque seul trois membres du Conseil y étaient favorables. Au fur et à mesure que son pouvoir augmentait, Carivus voyait sa mégalomanie grandir ainsi que sa paranoïa. Alors que Nom Anor désirait probablement faire se poursuivre les conspirations dans le cercle des dirigeants impériaux, son allié arrêta tous les membres du Conseil et se proclama "Empereur". Mais on ne doit y voir qu'un tour de sa mégalomanie, car si certains se proclament monarques - à l'image de Palpatine - pour galvaniser ses troupes, lui n'avait rien d'un chef charismatique, ni même intelligent.

Ainsi, il se contenta de renvoyer l'Exécuteur Yuuzhan Vong qu'il considérait, désormais, comme inutile. Parallèlement, il continua sa politique d'arrogance vis-à-vis de ses adversaires comme le baron d'Asta. Mais il avait sous-estimé ce dernier, rapidement, les chasseurs d'Asta parvinrent même à pénétrer les défenses du secteur gouvernemental près de la résidence impériale.

Comprenant qu'il perdait la bataille, Carivus ravala sa fierté et proposa au Baron d'échanger sa fille contre un cessez-le-feu. Celui-ci accepta car il préférerait savoir sa fille vivante et à l'abri plutôt que Carivus mort. C'est à cet instant que Mirith Sinn se posa à l'intérieur du vaisseau pour amener au baron d'Asta Feena, sa fille adorée. Ainsi, on se retrouva avec deux personnes revendiquant la même identité. Il demanda alors à l'officier néo-républicain de lui expliquer la situation, ce qu'elle fit efficacement. En effet, peu avant l'instigation du complot contre Palpatine, le Soleil Noir avait kidnappé Feena d'Asta, drogué puis extorqué des informations permettant au clone qu'ils avaient créé d'avoir une cohérence par rapport à l'original.

Même si Carivus était loin d'être un chef d'état efficace et charismatique, il avait l'avantage de présenter une légitimité qui permettait de garder plus ou moins uni l'Empire sous la bannière d'un gouvernement unique. Cependant, sa mort amena l'état à se fragmenter en une multitude de petites seigneuries où Moffs et gouverneurs planétaires se disputaient une infime fraction du pouvoir impérial. Ainsi, on vit l'apparition de "mondes forteresses" où les petits despotes accumulaient quantité d'armes pour se prémunir d'une attaque républicaine. Cependant, loin de mener une invasion de front, le gouvernement démocratique préféra instaurer des blocus pour anéantir leurs économies et les forcer à revoir leurs positions. Cette stratégie, quoique peu coûteuse en hommes et matériel, présente le désavantage d'être longue, ce qui permit à Pellaeon de les unifier pour former les Vestiges de l'Empire.

Après la mort des clones de l'Empereur Palpatine, il n'y avait personne de suffisamment charismatique pour unifier l'Empire, mis à part le Grand Moff Ardus Kaine qui, hélas, fut tué durant l'Opération Shadow Hand. Cela profita aux comploteurs, ainsi qu'à leur chef, Carnor Jax, qui créèrent un Conseil Impérial Intérimaire avec différents dignitaires. Officiellement, ce comité était chargé de s'occuper des affaires impériales jusqu'à l'accession au trône d'un Empereur. Ainsi, il traitait jusqu'aux décisions les plus importantes comme la paix avec la Nouvelle République, la direction de la guerre, ... Par opposition aux idéologues impériaux traditionnels, Carnor Jax appliqua une politique réaliste, privilégiant l'influence des membres plutôt que leur naissance. De plus, il ne se contenta pas uniquement de hauts fonctionnaires ou de militaires influents mais aussi de personnalité du monde de l'économie,

Le royaume Maldrood :

A la suite de la fameuse bataille d'Endor, l'Empire se désagrégea en une multitude de seigneuries rivales dirigées par des officiers particulièrement ambitieux, car c'est avant tout à ses derniers qu'étaient loyales les troupes et non à leurs conceptions politiques. Parmi ces nombreux États, on trouvait le Greater Maldrood dirigé par l'Amiral Teradoc qui auparavant était à la tête du secteur éponyme.

Géographiquement, cet empire se situait entre l'Empire de Zsinj au Nord, l'espace Hutt au Sud, Ossus à l'Est et Kashyyyk à l'Ouest. Contrairement à d'autres petites seigneuries, celle de l'Amiral Teradoc était militairement puissante et dotée d'une série de fortifications efficaces. En effet, toute la ligne Sud proche des territoires néo-républicains était protégée par trois mondes lourdement défendus : Togoria, Balamak et Charros. Le Nord était lui verrouillé par Belderone, la dernière des forteresses étant Metalorn au cœur du secteur Maldrood. En outre, il possédait une puissante flotte de guerre.

D'un point de vue économique, le Greater Maldrood était aussi très équilibré avec de grands chantiers navals, des mondes industriels à l'image de Charros, Metalorn, Roche et Belderone, ou encore des comptoirs commerciaux importants. De plus il disposait de planètes spécialisées dans l'agriculture comme Balamak. Parmi les plus grands rivaux de l'Amiral Teradoc se trouvait le seigneur de guerre Zsinj, dont les territoires étaient attenants à ceux du Greater Maldrood. Cependant il semble que les dangers vinrent surtout de la Nouvelle République qui l'attaqua plusieurs fois. Les officiers de Zsinj joignirent massivement Teradoc avec leurs vaisseaux après la défaite de ce dernier.

Il utilisa sa flotte à plusieurs reprises et notamment contre le Seigneur Suprême Harrsk et sa forteresse où il détruisit son vaisseau amiral, l'*Onde de Choc*. Par la suite sa propre station spatiale au cœur d'un champ d'astéroïde fut attaquée par les forces de Harrsk, dirigés par l'Amirale Daala. Cependant celle-ci, par une habile ruse, parvint à neutraliser le navire de Harrsk et contacter le Vice-amiral Pellaeon pour négocier une trêve. Teradoc, comme tous les autres seigneurs de guerre du Noyau, fut convié à cette réunion qui avait pour but l'unification des seigneurs de guerre en une seule confédération pour se battre contre la Nouvelle République. Mais face à la pitoyable empoignade qui se passa sous son nez, Daala empoisonna tous les participants de la conférence au gaz sauf elle-même et le Vice-amiral Pellaeon, qui prirent les rênes de l'Empire, marquant ainsi la fin du Greater Maldrood.

Le Zero Command :

Avec Palpatine, la cohésion de l'Empire mourut à Endor, celui-ci se désagrégea en une multitude d'Etats dirigés par des seigneurs de guerre. Ne manquant pas de charisme, Harsk parvint à rallier de nombreuses armées comme la flotte du Grand Amiral Martio Batch, qui venait d'être assassiné. Pour des raisons géostratégiques évidentes - par exemple la proximité du Zero Command des territoires impériaux du noyau, donc des plus puissantes flottes impériales - l'autoproclamé Seigneur Haut-Amiral collabora souvent avec les dirigeants de Coruscant comme le Grand Vizir Sate Pestage ou la Directrice des Renseignements Ysanne Isard. Cependant cela ne l'empêcha pas de perdre plus de la moitié de ses territoires pour se replier dans le seul Noyau Profond. Lors du rétablissement de l'Empire par le clone de Palpatine, Harsk lui apporta son soutien... ce qui servit de tête de pont pour l'opération main de l'ombre. En même temps, il agrandit son territoire du Secteur Atrivis dans la bordure extérieure, bien qu'on ignore pourquoi et comment il acquit cette région. Militairement le Seigneur Suprême se fiait totalement à ses destroyers et notamment à l'*Onde de Choc*, son navire amiral qui fut néanmoins détruit par le Teradoc à peine sorti des chantiers navals. Mais il n'eut guère le temps de se venger puisque quelques jours plus tard il fut empoisonné au gaz par l'Amirale Daala qui unifia par cette action les seigneuries du Noyau.

l'Empire Ressuscité :

Suite à la mort de Palpatine, et des multiples tentatives pour garder ou pour restaurer l' Empire. L'ancien procureur de justice avait lui aussi décidé de redonner sa gloire à l'ancien régime. Possédant de nombreuses ressources, dont un vaisseau monde, il créa en secret une organisation, l'Empire Ressuscité. Hethrir récupéra d'abord les vaisseaux d'esclaves envoyés dans l'espace pendant le règne de Palpatine afin de récupérer et de vendre les esclaves. Il garda tous les enfants sensible à la Force, qu'il conditionnait, éduquait, et endoctrinait au régime impérial. Mais l'Empire Ressuscité garda ses tendances xénophobes, malgré l'origine Firrereo de son dirigeant, et seul les enfants humains parvenaient à atteindre un échelon de l'organisation, les autres étant vendus à des membres importants de l'Empire.

L'Empire Ressuscité dans le plus grand secret influençait plusieurs mondes de la galaxie, et plaçait ses membres les plus imminents à des postes plus ou moins important de la Nouvelle République, afin de l'affaiblir pour au final la renverser. Pour atteindre son but final, Hethrir avait, passer un pacte avec une créature venant d'une autre dimension. Celle-ci devait lui donner un pouvoir illimité dans la Force qui lui aurait permit de régner sur la galaxie en tant qu'empereur. Pour satisfaire la créature il lui offrit, Anakin le fils de Han et Leia Solo, qu'il avait kidnappé avec son frère et sa soeur. Mais sur Crseih lors de la cérémonie de la Purification d'Anakin, un petit groupe de la Nouvelle République parvint à stopper Hethrir qui se fera éliminer par Waru, mettant fin à l'Empire Ressuscité. Les Assistants et les Censeurs furent arrêter, et les hommes infiltrer dans la Nouvelle République furent traqués, notamment avec l'aide de l'illusionniste Xaverri.

Organisation :

L'Empire Ressuscité était organisé selon une hiérarchie précise et très différente de celle de l'Empire Galactique d'antan :

- **Enfants** : Il s'agit de jeunes enfants sensibles à la Force kidnappés et endoctrinés pour en faire des membres fidèle à l'Empire.
- **Assistants** : Les Assistants étaient le rang le plus inférieurs après les enfants. Ils se chargeaient de s'occuper de ses derniers, les emmenant d'un lieu à un autres. Leur tunique était de couleur rouille.
- **Censeurs** : Les Censeurs s'occupaient de surveiller les enfants, et probablement les installations du vaisseau monde. Ce sont eux qui donnaient les ordres aux enfants. Ils portaient un uniforme bleu clair, avec deux médaille, et possédaient également un sabre laser. Un Censeurs devait passer le rite de la Purification et être assez fort pour y survivre.
- **Jeunesse de l'Empire** : Les Censeurs s'étant distingués ou ayant servit fidèlement Hethrir devenaient alors membre de la Jeunesse de l'Empire, unité d'élite chargé d'infiltrer la Nouvelle République pour la fragiliser. Leur tenue était bleu avec une cape pâle au col de fourrure.
- **Seigneurs** : Le nombre de seigneurs variait au cours du temps. Il y avait le seigneur Qaqququ, Cnorec et Dame Ucce vers la fin de l'Empire Ressuscité. Cnorec périt de la main d'Hethrir.
- **Empereur** : Ancien Procureur de Justice de l'Empire, Hethrir avait pour ambition de devenir le nouvel Empereur. C'était donc lui qui dirigeait l'Empire Ressuscité avant d'accéder à se titre.



CHAP II : Le retour du pouvoir impérial.

La mort définitive de Palpatine, la direction de l'Empire échoua au Conseil Impérial Intérimaire, composé des principaux Moffs et amiraux de la Marine Impériale. Ce Conseil était en fait sous le contrôle d'un ex garde impérial qui avait commandité le massacre de ses camarades sur Yinchorr : Carnor Jax et empêcher l'Empereur de se réincarner en détruisant ses derniers clones qui avaient échappé à la vigilance de Luke Skywalker. Jax faillit s'imposer comme nouveau chef suprême de l'Empire. Du moins, c'est ce qui se serait passé si il n'avait pas été tué par Kir Kanos.

Après cette perte, le Conseil Impérial Intérimaire continua de régenter l'Empire, sous l'égide de son président, Xandel Carivus. Avec l'aide de l'Exécuteur Nom Anor, Carivus parvint au sommet de la hiérarchie impériale, avec pour méthode un recours massif à l'assassinat politique. Mais Carivus fut lui aussi éliminé par Kir Kanos, et les membres du Conseil tombèrent tous entre les mains de la Nouvelle République. À partir de ce moment-là, on ne peut plus parler de l'Empire en tant que système politique dominant de la galaxie, mais en tant que puissance déclinante, témoin d'un âge révolu : c'est ainsi que le terme Vestiges de l'Empire prit tout son sens.

Les Vestiges de l'empire :

Leur structure :

L'histoire des Vestiges de l'Empire commença à partir de la prise de pouvoir de l'amirale Daala, qui fit exterminer tous les responsables impériaux, tous proclamés seigneurs de guerre et qui passaient le plus clair de leur temps à s'affronter mutuellement au lieu de combattre leur ennemi commun; tous, à l'exception du vice-amiral Gilad Pellaeon. Au tout début de son règne, Daala concéda quelques réformes, sachant que l'autoritarisme, la misogynie et la xénophobie impériale nuiraient à ses visées de reconstruction de l'Empire. Elle facilita l'accès aux postes de l'administration impériale aux femmes et aux non-humains. L'esclavage fut théoriquement abandonné et le gouvernement de la terreur cessa, malgré le fait que la propagande politique restait encore active et que les peuples sous domination impériale étaient encore forcés de cohabiter grâce à la poigne de fer impériale. Les quinze espèces non-humaines qui restèrent sous le joug impérial apprécèrent ce relâchement, même si certains humains ne se réjouissaient pas de cette nouvelle égalité. Mais le constat montra que les habitudes au sein de l'administration impériale ne se modifièrent pas autant que Daala l'avait escompté. Après sa défaite contre la Nouvelle République, près de huit ans après la Bataille d'Endor, Daala quitta la scène politique et remit les clés des Vestiges à Pellaeon. Toutefois, elle revint à la tête des Vestiges peu avant l'insurrection corellienne pour mener un ultime affrontement contre la Nouvelle République. Cette tentative se solda par un échec qui ruina encore un peu plus l'effort de guerre impérial.

Pellaeon, en tant que bon tacticien, regroupa les factions de l'Empire aux plus proches frontières des régions inconnues, c'est-à-dire le millier de système qui restait aux Vestiges. Il ne restait plus, pour défendre ces systèmes, que 200 destroyers stellaires, alors que la flotte impériale, à son apogée, ne comptait pas moins de 25 000 vaisseaux de guerre. Et pour maintenir en état ces appareils, les Vestiges ne disposaient plus que de deux chantiers navals dont Yaga Minor. Cette dernière planète était également le siège de l'Ubiquitorat, c'est-à-dire une imposante station spatiale très bien armée. La défense de Yaga Minor fut confiée à un ami de Pellaeon. Après sa nomination à ce poste, ce dernier constata à son grand plaisir que la population de Yaga Minor était très fidèle aux principes de l'Ordre Nouveau, au point même qu'il dut empêcher les excès de zèle de certains loyalistes vis-à-vis des dissidents politiques.

Le centre politique des Vestiges devint Bastion, une planète du Système Sartinayan, dans le Secteur Braxant. Pendant plus de deux ans, les coordonnées de la planète furent tenues secrètes grâce à l'efficacité des Services de Renseignements Impériaux, plaçant la Nouvelle République dans l'embarras. Le Secteur Braxant étant dirigé par le Moff Disra, Bastion relevait donc de son autorité, ce qui lui donnait un poids politique majeur au sein des Vestiges. Tout comme Yaga Minor, Bastion disposait d'une bibliothèque dotée d'archives impériales complètes, y compris les dossiers spéciaux qui renfermaient les secrets personnels de l'Empereur. Le cœur financier des Vestiges devint Muunilinst, planète qui était depuis toujours le poumon financier de la galaxie. Les banquiers Muuns assuraient donc les transactions financières des Vestiges, bien qu'ils faisaient aussi affaire avec la Nouvelle République, en dépit de l'isolationnisme général imposé par les hautes autorités. La position de Muunilinst étant très importante au sein des Vestiges, la planète était sévèrement défendue.

Mais même à l'agonie, l'Empire restait une puissance galactique importante, bien que son poids paraisse ridicule face à d'autres puissances telles que la Nouvelle République ou l'autorité du secteur corporatiste. Mais l'efficacité de ses Services de Renseignements montre, qu'avec peu de moyens, les Vestiges étaient encore capables de jouer un rôle politique déterminant. Disra tissa des liens douteux avec un banquier de Muunilinst, pour financer ses opérations. Lorsque l'Amiral Pellaeon le découvrit, et qu'il mit également au jour la supercherie du Moff qui utilisait un pseudo-Thrawn pour galvaniser à nouveau les forces impériales, Disra fut mis aux arrêts, mais Graemon, bien que coupable d'un nombre incalculable de fraudes fiscales, n'en fut pas pour autant sanctionné aussi durement que le moff, les Vestiges ne pouvant se permettre de se passer de son argent. Le commandement des Vestiges était assuré par une assemblée composée des huit derniers Moffs, qui se tenait à Bastion, dans le palais du Moff Disra, avant que ce dernier ne soit arrêté, lorsque le Suprême Commandeur de la Flotte la convoquait pour un problème important. Le Suprême Commandeur était le chef du Haut Commandement de la Marine, autrement dit ce rôle revint à l'Amiral Pellaeon en personne. Les Vestiges parvinrent ainsi à disposer d'une certaine stabilité, grâce à un pouvoir qui n'était pas dispersé ni réunit en un seul homme. A l'issue d'un Conseil tel que celui-ci, les Moffs prenaient leur décision et le Suprême Commandeur Pellaeon l'appliquait à la lettre.

Mais la cohésion des Vestiges restait néanmoins fragile, car l'Amiral Pellaeon dut convaincre les hauts officiers tels que Ramic et Hestiv du bien fondé de son traité de paix signé avec la Nouvelle République. D'ailleurs, cette opposition d'une signature potentiel avec leur ancien ennemi existait déjà bien avant que Pellaeon ne l'impose à ses pairs : on rappellera ainsi la tentative infructueuse de prise de pouvoir du Moff Disra par l'intermédiaire d'un stratagème utilisant un escroc se faisant passer pour Thrawn pour détruire la Nouvelle République, ou alors encore la tentative de meurtre du Moff Flennic sur la personne de Pellaeon.

Après que le traité de paix fut signé avec la Nouvelle République, les Vestiges de l'Empire sortirent quelques peu de leur isolationnisme. Les mondes le composant purent alors commercer librement avec ceux de leurs anciens ennemis. Le traité stipulait que les mondes composant l'Empire étaient libres de le quitter et de rejoindre la Nouvelle République, mais l'inverse était tout aussi valable. Les Vestiges perdirent quelques systèmes mais en récupérèrent quelques-uns, préférant la stabilité impériale à une Nouvelle République ayant du mal à gérer ses conflits internes. Durant la crise du Document de Caamas, les systèmes Kroctariens et Ruuriens passèrent donc du côté impérial.

Durant l'invasion Vong, les Vestiges et la Nouvelle République resserrèrent leur lien. En effet Pellaeon, devenu Grand Amiral entre-temps, accepta de livrer un combat aux côtés des néo-républicains contre leur ennemi commun lors de la bataille d'Ithor. Les Vestiges de l'Empire collaborèrent encore avec leurs anciens rivaux peu avant la célèbre bataille d'Ebaq9, quand Pellaeon échangea certaines informations avec les restes de la Nouvelle République sur les routes hyperspatiales du noyau profond, informations qui furent utilisées avec brio contre les envahisseurs, en échange d'informations sur les Vong.

Par la suite, les Vestiges furent victime d'une attaque massive de la part des Yuuzhan Vong. Bastion

elle-même fut violemment attaquée et conquise par les extragalactiques. le Haut Commandement est sans doute responsable de la chute de la capitale des Vestiges, car n'ayant pas pris au sérieux les avertissements de Pellaeon concernant le danger que représentaient les Vong. Durant la bataille de Bastion, le Suprême Commandeur Pellaeon fut gravement blessé et dut être maintenu en vie dans une cuve à bacta. Pendant ce temps, pensant que Pellaeon avait été tué au cours de la bataille, le Moff Flennic, gouverneur du secteur de Yaga Minor, tenta un putsch contre le Conseil des Moffs, mais son projet fut avorté lorsque Pellaeon sortit de sa convalescence : le Suprême Commandeur remit Flennic à sa place alors que celui-ci s'entretenait avec Jacen Solo en ce qui concernait l'avenir des Vestiges, Flennic ne voulant pas entendre parler d'alliance.

Sur l'avis de Jacen Solo, Pellaeon fit évacuer Yaga Minor et se prépara à un affrontement près de Borosk. Cependant les Yuuzhan Vong arrivèrent bien plus tôt que prévu dans le système, informés des mouvements des Vestiges par trois espions Yuuzhan Vong infiltrés dans les rangs impériaux et disposant de nombreux sympathisants. Heureusement, grâce aux droïds de Lando détectant les Yuuzhan Vong, Jacen Solo parvint à les mettre hors d'état de nuire et préparer avec le Suprême Commandeur un piège pour les forces Vong. À l'aide d'un brouilleur de Yammosk, coordinateur de guerre des envahisseurs, les armées Yuuzhan Vong furent repoussées en dehors des frontières des Vestiges. Ce n'est qu'après cette victoire que les Vestiges finirent par rallier définitivement l'alliance galactique dans le but de détruire la menace que représentaient les Yuuzhan Vong.

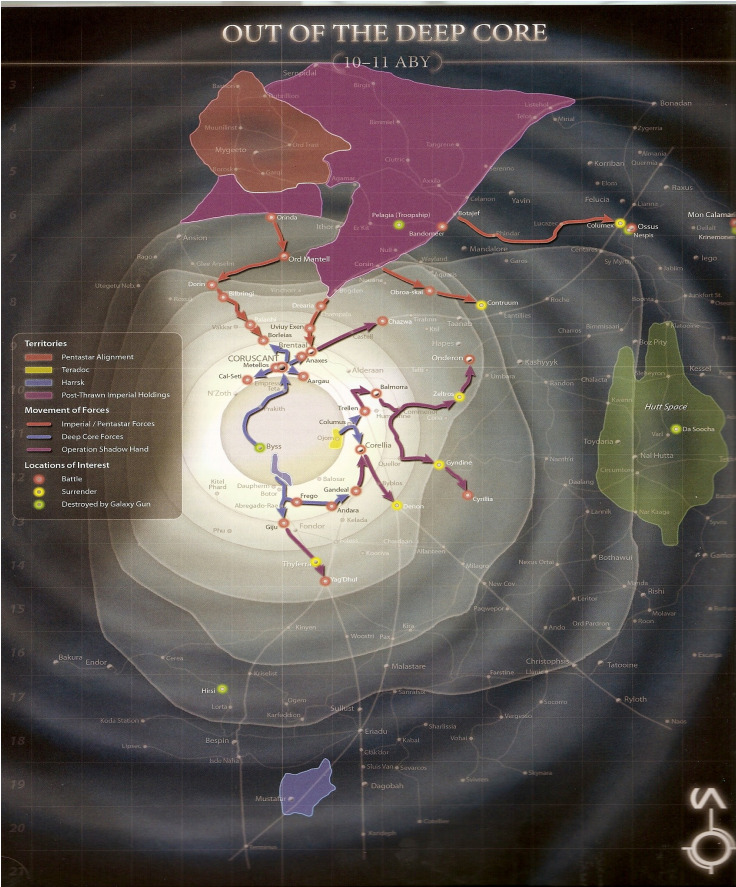
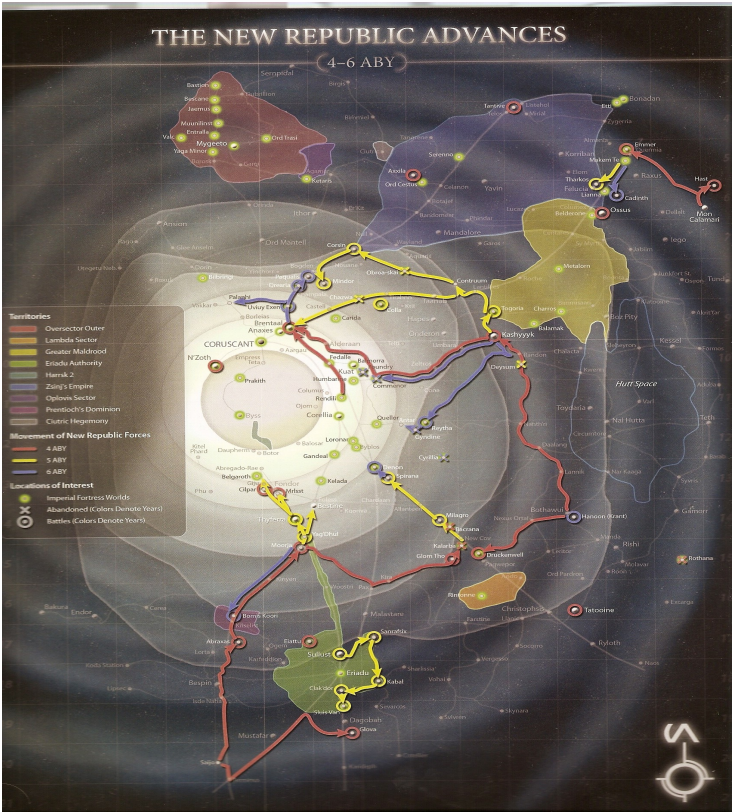
Les Vestiges continuèrent à se battre dans les rangs de l'Alliance. Mais durant ces affrontements, les Vestiges eurent à déplorer de nombreuses pertes dont le fils de Pellaeon. Les vestiges de ce qui restait de la plus grande puissance que la galaxie ait jamais connu, continuèrent à combattre les oppresseurs jusqu'à la reconquête de Coruscant et restent à ce jour l'un des soutiens politiques et militaires majeurs de la galaxie... Le bilan de la Guerre des Yuuzhan Vong fut extrêmement lourd pour la Galaxie. Les extragalactiques étaient parvenus à prendre possession de milliers de systèmes, la plupart du temps après de longues batailles ce qui ravagea nombre des mondes impliqués dans les combats. Ainsi, une quantité incroyable de planètes furent « simplement » touchées au niveau des infrastructures ou alors vong-formées mais les Yuuzhan Vong en rendirent bien d'autres inhabitables telles que :

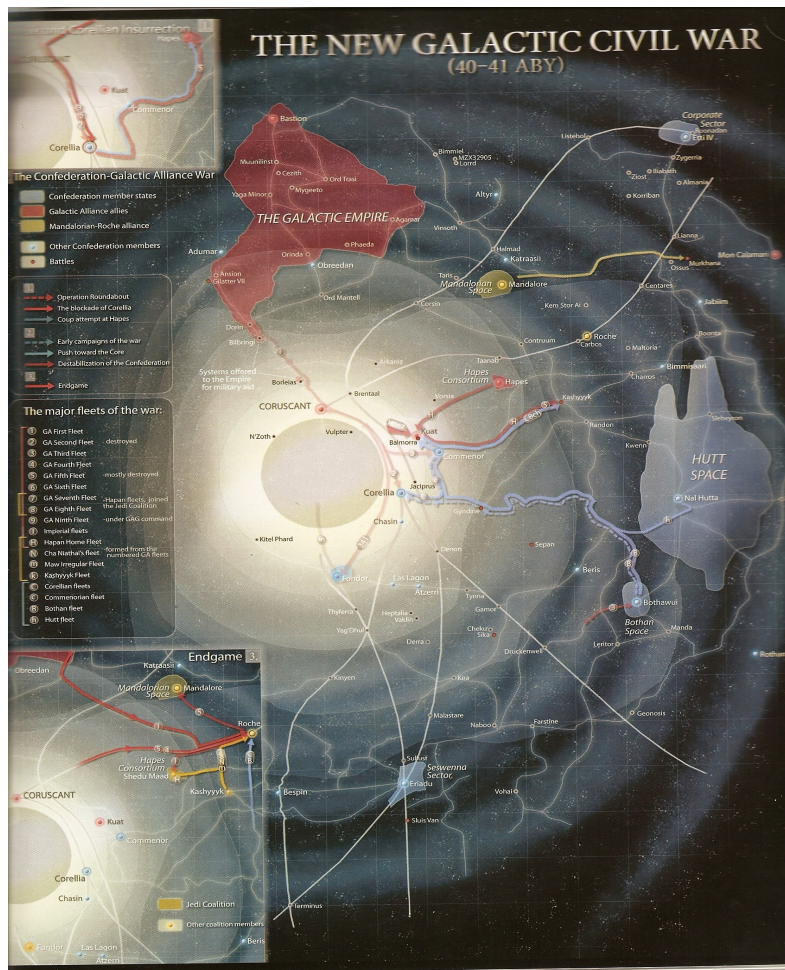
- Helska IV (déjà inhabitable et détruite par les Républicains).
- Sernpidal, anéantie par sa propre lune.
- Ithor, incinérée.
- Barab I, transformée en champ de lave.
- N'zoth, qui subit le même sort que Barab I.
- Duro, qui redevint en réalité une planète luxuriante.
- Nal Hutta, rongée par une attaque bactériologique.
- Nar Shadda, rongée par une attaque bactériologique.
- Kalarba, anéantie par sa propre lune.
- Nouvelle Plympto, dévastée par une attaque bactériologique.
- Senali.
- Firrerre.
- Belderone.

La Guerre des Yuuzhan Vong s'acheva lorsque Nas Choka, dernier membre libre de l'Elite, confirma la reddition de son peuple. Les troupes du Maître de Guerre furent mises à contribution pour éliminer les forces qui avaient refusé d'obéir à l'ordre de revenir sur Coruscant pour se rendre. Les Modeleurs survivants collaborèrent avec l'Alliance Galactique pour rebâtir la capitale galactique avec l'aide du Dhuryam. Le Cerveau-Monde demeura par ailleurs installé sur la planète, symbole d'un compromis inédit.

Les Yuuzhan Vong évacuèrent leurs navires et les planètes conquises à bord des croiseurs de l'Alliance et la totalité de leur armada fut envoyée dans le soleil de Coruscant. Ils allèrent ensuite sur Zonama Sekot, parente de leur planète-mère, qui allait devenir leur nouveau foyer. La société des extragalactiques allait changer profondément car ils devaient se débarrasser de leurs traditions guerrières. Les Humiliés, les premiers à avoir ouvert les yeux sur ce destin plein de promesses pour eux, devinrent les Affranchis au sein d'une nouvelle société sans castes. Ils furent accompagnés dans leur exil par Tahiri Veila, Tekli, Danni Quee et Harrar, sous la surveillance attentive de Sekot la conscience planétaire de Zonama. Tous alors, à travers la Galaxie, purent connaître une paix méritée. Cependant, l'accalmie fut de courte durée : la résurgence du peuple Killik mit fin à une paix bien fragile. Entre +35 à +36 après Endor. Ce n'est qu'une fois, UnuThul détruit, leurs planètes traitées avec le nano-agent de la nébuleuse d'Utegetu, que la paix put revenir, les Killik étant retournés à leur ancienne organisation de Nids indépendants. L'Alliance Galactique parvint à négocier la paix avec les Chiss, même si ceux-ci demeureraient aussi chaleureux que la planète Hoth. Il restait à Luke à veiller à la reconstruction de son Ordre, et à Leia, promue Chevalier Jedi, à se refaire un nouveau sabre-laser, Saba ayant brisé l'ancien qu'elle jugeait indigne de l'excellent travail que Leïa avait accompli. Les corelliens toujours prompts à la contestation refusèrent de se désarmer au profit de l'alliance entraînant ainsi une crise politique qui dégénéra en conflit ouvert entre ce qu'il convient d'appeler la confédération corellienne et l'alliance Galactique. Cette seconde insurrection nouvelle source de chaos mit une fois de plus en difficulté l'Alliance galactique et en 37 ap Endor, la guerre éclata entre les deux

parties provoquant même un schisme au sein du clan solo-skywalker. Jacen Solo basculant même du côté obscur sous l'influence insidieuse de Lumiya la dame sombre des Siths qui cherchait à se venger de Luke et de Mara.





L'émergence du second Empire :

On se remettait à parler de « l'Empire ». Pendant la seconde guerre civile opposant L'Alliance Galactique en exil aux partisans de Dark Caedus (Jacen Solo)... La décision de Pellaeon de supporter ses adversaires conduisit à sa mort des mains de son apprentie Sith Tahiri Veila... Les Moffs n'en firent pas grand cas ; ils continuèrent de supporter Caedus, et ils se rendirent responsables de crimes de guerre en mettant au point des virus qui ciblaient le génome spécifique de leurs adversaires.

Suite à la mort de Darth Caedus, Luke Skywalker imposa Jagged Fel à la tête de l'Empire. Fel deviendra par la suite le premier Empereur d'une toute nouvelle dynastie. Promouvant une toute nouvelle philosophie expansionniste : la victoire sans la guerre.

C'est ainsi que 3 ans ap la fin de la seconde insurrection corellienne (+40 ap Endor), Le gouvernement provisoire de l'AG représenté par Nastasie Daala annonça de concert avec l'ambassadeur des vestiges de l'empire qu'une ère nouvelle s'ouvrait pour eux. En effet, ils ont annoncé que le président du conseil des Moffs vient d'être investi Empereur du second empire à l'issue d'un vote au sein de l'empire, par referendum, procédure tout à fait inhabituelle pour ce régime. Les Moffs ont validé ce vœux citoyen. C'est un changement radical et historique dans la sphère d'influence impériale, même si par tradition, les moffs conservent une large autonomie. Jagged incarnant l'antithèse de Palpatine ou même d'un Jacen Solo à la défaite duquel il a contribué aux côtés de la coalition Jedi.

L'avènement du premier couple impérial :

Depuis l'annonce officielle du premier mariage impérial de l'histoire récente entre Jaïna Solo et Jagged Fel, les passions se déchaînent, témoignant dans le même temps du profond changement du visage politique de la galaxie. L'histoire est en marche : héritiers de l'alliance rebelle et de la nouvelle république allaient s'unir à leurs adversaires idéologiques depuis bientôt 70 ans. La cérémonie a eu lieu sur Bastion dans une ambiance solennelle, digne, sans faste tapageur. Cette union, symbole d'espoir pour toute la civilisation galactique qui veut croire en l'établissement d'une paix durable, a été célébrée en plein air sur la place du clair-obscur de la capitale, inaugurée, quelques jours plus tôt par le couple impérial. Jaina et Jagged y ont échangé leurs vœux suivant les rites Jedi et Chiss sous le regard bienveillant des statues à l'effigie de ceux qui ont façonné la galaxie.

La sécession avec l'alliance galactique :

Plusieurs décennies s'étaient écoulées depuis que le nouvel ordre jedi et l'Alliance Galactique avaient repoussé les envahisseurs Vongs, mais des milliers de mondes portaient encore les cicatrices de ces féroces années de guerre. Suite à une vision de Kol Skywalker, un des membres du conseil Jedi d'alors, les Jedi mirent au point un programme de restauration des planètes endommagées, basé sur un processus de vongoformation mené par des maîtres modeleurs. Le projet avait un double objectif : redorer l'image des Vong dans la galaxie et rendre tous ces mondes de nouveau habitables. Cependant, de nombreuses rancunes existaient toujours envers ceux qui avaient failli prendre le contrôle de la galaxie. Les Siths de Dark Krayt, voyant là une opportunité à exploiter, prirent contact avec Nyna Calixte, l'une des Moffs de Roan Fel, afin de monter un complot visant à faire accuser les Vong d'un sabotage de leurs propres travaux de restauration. Le résultat ne se fit pas attendre : tous les organismes étrangers implantés furent sujet à des mutations incontrôlées, inoculant une forme de peste à tous les habitants sans exception. Il n'en fallut pas plus pour que la galaxie s'embrace de nouveau : la Guerre de sécession entre le second empire et l'alliance galactique venait de débuter. L'Empire au bout de trois ans de conflit à l'issue très incertaine, reçut le soutien des Néo-Sith dirigés par Dark Krayt, conduisant l'alliance à sa fin. Le conflit se conclut par une succession d'évènements tous plus déterminants que les autres. Il y eut la bataille de Caamas, à l'origine de la reddition de l'intégralité des forces de l'Alliance, à l'exception de celle dirigée par l'Amiral Stazi, le massacre d'Ossus qui condamna les quelques survivants Jedi à ne plus être que des ombres en perpétuel mouvement et, enfin, le coup d'Etat des Siths qui provoqua la fuite de Roan Fel et sa prise du maquis durant sept longues années avant son retour sur le monde de Bastion pour y organiser une rébellion de plus grande envergure avec l'aide des loyalistes contre les Moffs félons.



Cartographie :



I- Idéologie et organisation :

Mis sur pied quelques décennies après la guerre contre les Yuuzhan Vong, le Nouvel Empire Galactique fut instauré sur la base des Vestiges Impériaux et placé sous la direction d'un Empereur - chose inédite depuis l'époque de Palpatine le premier n'était autre que Jagged Fel, lequel épousa Jaina Skywalker-Solo. Grâce à leur aura héroïque aussi grande que celle de leurs parents respectifs, le couple impérial put modifier en profondeur la structure du régime impérial tel qu'il a perduré jusqu'alors. Ils bénéficièrent indubitablement du contexte général pour connaître une croissance exponentielle : la guerre menée contre les Yuuzhan Vong avait relativement épargné les Vestiges Impériaux alors que l'Alliance Galactique était exsangue et nombre de ses planètes rendues totalement stériles par les agents biologiques des extragalactiques.

Cependant, si l'on excepte la présence d'un Empereur à la tête du régime, le Nouvel Empire Galactique possède en fait de nombreux points communs avec les Vestiges. Ainsi, sa capitale est-elle toujours demeurée sur la planète Bastion, si fortifiée après la guerre contre les Yuuzhan Vong que l'on pouvait considérer qu'il s'agissait là de la planète la mieux défendue de toute la galaxie. Le "gouvernement" du Nouvel Empire est toujours, représenté par le "Conseil des hauts Moffs", ces derniers possédant de nombreuses prérogatives et une grande influence sur l'Empire, Jagged et son fils ne sont pas parvenus à les mettre au pas d'où la chute de leur successeur : Roan Fel. Ainsi, bien que l'Empereur possède entre ses mains le pouvoir exécutif et qu'il ne s'agisse pas d'une simple fonction honorifique, les Moffs disposent eux aussi d'une partie non négligeable du pouvoir au sein de l'Empire.

Le plus grand succès, politiquement parlant, du Nouvel Empire Galactique, fut de rompre avec son image belliciste et sa politique dictatoriale acquise depuis l'époque de Palpatine et d'instaurer un programme tout à fait innovant : "La victoire sans la guerre". Ce programme créé par l'Empereur Fel I (plus connu sous le nom de Jagged Fel neveu de wedge Antilles) visait en fait à proposer ce que l'Alliance Rebelle puis la nouvelle république avait fait en son temps : aider les mondes en difficultés, donner une image généreuse, et ainsi acquérir une notoriété positive auprès de la plupart des peuples de la galaxie. Ce programme mis en oeuvre par la mission impériale rencontra un écho d'autant plus favorable que le souvenir de la guerre contre les Yuuzhan Vong était toujours vivace et que ses effets tardaient à être dissipés par une Alliance Galactique visiblement débordée par l'énormité de la tâche - sans compter que la guerre de l'essaim et l'insurrection corellienne l'ont laissée exsangue et mirent à mal sa capacité à aider tous les peuples touchés par la guerre.

L'idéologie Impériale renouvelée : Féodalisme

Le nouvel ordre impérial distingue toujours les Forts et les Faibles. Les premiers sont censés "protéger" les seconds qui en échange leur "donnent" le droit de régenter leur vie. L'empereur peut compter sur beaucoup de monde dans la hiérarchie impériale pour appliquer cette idée. En tête de la liste, on trouve les familles nobles, les hauts fonctionnaires (Moffs...), les grandes corporations (et assez souvent les familles nobles qui *possèdent* les corporations). Les Moffs qui font la preuve de leur dévouement se voient autorisés à régner sur leur petit coin d'espace... formant une multitude de vassalités au sein desquelles tout Moff peut exercer son pouvoir à sa guise tant qu'il fait respecter les nouvelles lois impériales. Comme tout système féodal, l'Empire repose sur le principe d'une autorité supérieure qui fixe des règles générales et peut intervenir à tout moment pour faire rentrer les vassaux dans le rang et, contrairement à de nombreux régimes féodaux, l'Empire a effectivement les moyens d'agir de la sorte. Tous ces petits nobliaux et Moffs ne sont donc en fait que des extensions du pouvoir central, quoi qu'ils puissent en penser. En cas de divergences, il est toujours aisé de nationaliser un conglomérat ou de faire emprisonner un noble afin de laisser la place à un héritier plus obéissant ou une autre famille plus ambitieuse ou encore de procéder à des mutations opportunes. Même la gigantesque puissance financière du Secteur Corporatif paye sa dime à l'empereur et ne perd jamais de vue qu'un grand nombre de compagnies qui ne sont pas dans ses rangs donneraient beaucoup pour s'emparer des marchés qu'elle détient...

L*Esclavage

L'esclavage a toujours existé, même durant les périodes les plus glorieuses de l'Ancienne République. Après avoir été institutionnalisé sous le règne de Palpatine, désormais, il est officiellement interdit dans tout l'empire, exception faite des sanctions judiciaires. La loi impériale encourage donc l'usage de l'indenture : le coupable doit purger une peine de travaux d'utilité publique jusqu'à ce qu'il ait remboursé sa dette à la société. La fermeté des tribunaux impériaux garantissent un ample choix de "coupables" qui devront travailler pour "purger leur peine".

En la résumant à l'extrême et en la débarrassant de toutes les fioritures des propagandistes, l'idéologie du nouvel ordre impérial peut être énoncée de la manière suivante :

- la galaxie doit être administrée par une autorité forte légitime et dépourvue de la corruption du premier empire et de l'ancienne République.
- enfin, toutes les espèces intelligentes peuvent rejoindre l'Empire et s'y intégrer si elles le souhaitent çà condition d'en respecter ses principes.
- La victoire sans la guerre.

Structure de la gouvernance Néo-Impériale :

1. L'Empereur

La date à laquelle fut instauré la mise en place d'un Empereur à la tête du Nouvel Empire Galactique n'est pas connue avec précision, il se pourrait que ce soit vers 45 après la chute de Palpatine à Endor, et les fondateurs de la dynastie régnante furent jagged Fel et jaina Solo. Roan Fel est donc leur petit-fils. Le titre d'Empereur fut occupé par trois fois par des héritiers de sexe mâle. A l'époque de la guerre impériale-sith, Roan Fel ne possède qu'un enfant de sexe féminin, Marasiah, destinée un jour à monter sur le trône et donc à devenir la première Impératrice du Nouvel Empire Galactique. Une perspective pas toujours acceptée par quelques hauts Moffs toujours ancrés dans une vision machiste de l'Empire depuis l'époque du Premier Empire Galactique...

la gouvernance des secteurs :

Un secteur est une division territoriale économico-politique dont les origines remontent à la période d'expansion de l'ancienne république. A l'origine, il s'agissait d'un groupement de 50 mondes civilisés. Désormais, un secteur peut en regrouper jusqu'à plusieurs milliers. Parmi il en existe un certain nombre ayant le statut de secteur prioritaire, c'est à dire qu'ils sont particulièrement sensibles politiquement, on leur alloue donc en priorité, le meilleur matériel ou les équipements nouveaux.

- les Hauts Moffs :

Des rangs du corps des Moffs ont été tirés une poignée de hauts Moffs chargés de sur-secteurs géographiques fédérant plusieurs secteurs normaux. Les hauts-Moffs sont en fait un peu des super administrateurs que l'Empereur nomme pour faire face à certains problèmes particuliers ou pour diriger des instances gouvernementales, telle que la mission impériale ou bien la direction des renseignements...etc. De ce fait, ce sont également les directeurs des services centraux de l'administration impériale équivalents en ce sens à des ministres d'état. Ce sont de hauts fonctionnaires dont beaucoup ont un profil de militaire de carrière. Les hauts moffs ont carte blanche pour mener leur mission à condition d'obtenir des résultats tangibles sans avoir forcément à prévenir les moffs ou les gouverneurs locaux. C'est l'empereur qui nomme par décret les haut-moffs et c'est à lui seul, par l'intermédiaire des licteurs de l'ordre de la garde écarlate, qu'ils rendent compte de leurs actions. Chaque haut moffs commande au moins 10 secteurs ordinaires.

- Les Moffs :

Les Moffs sont les fonctionnaires territoriaux de l'Empire. Chacun d'eux à la charge d'un Secteur parmi la multitude qui forment l'Empire. Les Moffs sont à la tête de l'administration civile dans le secteur dont ils ont la charge, et les grand-maréchaux d'empire commandent aux forces armées du secteur concerné permettant d'en assurer la sécurité. Ils n'ont de comptes à rendre qu'à l'Empereur et à ses commandeurs de la garde écarlate. Pour diriger les mondes dont ils ne peuvent s'occuper personnellement, ils s'en remettent aux dossiers établis par les renseignements impériaux agissant sur son territoire.

- Les gouverneurs :

Subordonnés aux Moffs, les Gouverneurs ont en charge l'administration d'un monde, voire d'un système. Les mondes les plus loyaux à l'Empire ont pu conserver leur gouvernement d'origine et le Gouverneur Impérial est bien souvent là pour collecter les impôts et veiller à ce que les autorités locales suivent la voie politique édictée par l'Empereur. A l'opposé, sur les mondes les plus hostiles, le Gouverneur Impérial est devenu la seule autorité légale à laquelle ils puissent s'adresser et la seule à laquelle ils doivent obéissance. Un Maréchal d'Empire commande de fait les troupes impériales placées en garnison sur le ou les mondes placés sous l'autorité du gouverneur. Les gouverneurs sont nommés par le moff du secteur. Ils sont souvent originaires de la planète ou du système qu'ils sont chargés d'administrer. Les gouverneurs ont pour mission de veiller à ce que leurs décisions n'entrent pas en contradiction avec les objectifs de l'Empire. A l'échelon des gouverneurs, la politique impériale se manifeste essentiellement sous deux formes : les objectifs de politique générale et les ordres donnés directement par les moffs. Ce sont ces derniers qui ont toujours la priorité car un moff est censé avoir

une connaissance parfaite des contingences de la politique poursuivie par l'empire dans le secteur qu'il dirige.

II- Les institutions :

Après la bataille d'Endor et les défaites consécutives à cette débâcle, les ennemis de l'Empire les plus virulents furent sans aucun doute ceux de l'intérieur : les divisions et les ambitions personnelles. Une fois, le conseil intérimaire impérial, décapité par Kir Kanos, les restes de l'administration impériale ne subsistaient plus qu'au niveau des secteurs contrôlés par les derniers Moffs Impériaux toujours en fonction malgré cette longue crise politique provoquée par la longue guerre de succession. Autant dire que tout cela eut pour conséquence d'accroître durablement l'appétit de pouvoir de ces derniers, si bien qu'en l'an 16 ap Endor, le Conseil des Moffs était devenu l'organisme politique central de l'Empire. Malgré les efforts de Pellaeon, l'émergence d'éléments modérés comme le Moff Ephraim Sarret et l'invasion Vong, la majorité des Moffs, comme Flennic, n'avaient guère changé de mentalité.

Le conseil des haut-Moffs :

Restructuré, le conseil des Moffs des vestiges se transforma sous l'action politique de Hjalgrud puis de Anton Fel, pour devenir le Conseil des hauts Moffs. Malgré ces quelques changements hiérarchiques sur le papier, ils restaient très influents, chaque nouvel empereur ayant toujours eu du mal à s'imposer politiquement face à eux. Ce conseil fait office se compose d'une dizaine de personnes aux personnalités et aux motivations parfois diamétralement opposées. Parmi tous ces personnages différents, un point commun semble les caractériser : ils possèdent tous leur part de secrets et de complots, que ce soit pour le bien de l'Empire ou pour leur ambition personnelle. Bien que l'identité de tous les moffs ne soit pas connue, on sait que l'un d'entre eux était d'origine Chiss, ce qui semblerait indiquer qu'à un moment où à un autre le Nouvel Empire Galactique (ou les Vestiges) se serait rapproché avec cette espèce, peut-être à travers l'Empire de la Main de Soontir Fel. Aucune affirmation digne de foi ne vient toutefois corroborer ce qui reste à ce jour une théorie, certes fortement envisageable. Comme on l'a dit, les haut-Moffs ne formaient un ensemble uni que sur le papier, et tous avaient leurs propres plans. Le conseil composé à environ 45 % de femmes tient toujours une place prépondérante et fait office de gouvernement, l'empereur n'étant qu'un arbitre des décisions du conseil, quand toutefois, celui daigne lui en faire part. De la même manière que les grands moffs du 1er empire, les hauts moffs dirigent des secteurs élargis sur des problématiques précises et le ministère ou le service d'administration centrale que l'empereur leur a confié... Les moffs quant à eux dirigent, au nom de l'empereur, des secteurs galactiques clairement identifiés et plus petits tandis que les gouverneurs administrent un système stellaire depuis la planète capitale de ce dernier. Ils sont nommés par décret impérial.

– Les membres principaux :

– Nina Calixte



Sous le Nouvel Empire, Nyna Calixte, elle, occupa le poste de directrice des renseignements. Si certains de ses détracteurs prétendent qu'elle ne doit sa position qu'à sa relation avec le Moff Morlish, ceux-ci font une erreur mortelle. En effet, Calixte, bien plus redoutable qu'elle ne le laisse paraître, fut la première dignitaire du Nouvel Empire Galactique à être contactée par Dark Krayt et son Nouvel Ordre Sith. Le Seigneur Noir, par son intermédiaire, fit une offre au Conseil des Moffs : après que les Sith aient saboté les efforts de reconstruction entrepris par l'AG et les Yuuzhan Vongs sur plusieurs planètes dévastées par la guerre, les Moffs n'eurent plus qu'à crier à la trahison et invoquer le traité d'Anaxes pour déclencher ce qui serait appelé plus tard la guerre impériale-sith. Lors de la prise de contrôle de l'Empire par le Sith Unique, Calixte assura à son partenaire que d'autres opportunités allaient bientôt se présenter...

Morlish Veed :



Le haut Moff Morlish Veed organisa la pire des trahisons : mis en contact par sa compagne Nyna Calixte avec le Sith Unique, Veed conclut un pacte avec Dark Krayt : tandis que les Sith saboteraient les efforts entrepris par l'AG et les Yuuzhan Vong pour remettre d'aplomb plusieurs planètes dévastées pendant la guerre... La victoire sur l'Alliance Galactique fut finalement remportée après trois années de durs combats et le dernier refuge du nouvel ordre Jedi sur Ossus détruit. Sur Coruscant, dans la salle du trône, Veed rapporta à son Empereur et à ses pairs le dernier rapport de l'attaque menée sur le Praxeum. La guerre était enfin terminée. Au même moment, les Sith se présentèrent à leur tour à l'Empereur et firent acte de leur trahison. Après un bref combat, Krayt exécuta le clone de Roan Fel personnellement. Le plan de Veed avait fonctionné à merveille. Le trône que lui avaient promis les Sith était désormais libre... Il serait Empereur. Hélas, Veed avait oublié ce fameux dicton : ne jamais faire confiance à un Sith. En effet, Krayt s'autoproclama Empereur à sa place. De fait, Veed, pour rester en vie, fut bien obligé de ravalier sa rancune et de prêter allégeance à son nouveau maître... Mais tout n'était pas terminé : le Moff trouverait bien d'autres occasions de revenir sur le devant de la scène ; sans compter qu'il ignorait totalement que le véritable Roan Fel était toujours en vie et que ce dernier aurait recours à toutes les alliances possibles et imaginables pour renverser Krayt.

Nieve Gromia :



Femme à la peau mate et aux cheveux blancs, la Moff Nieve Gromia aurait pu mener une grande carrière au sein du Nouvel Empire, mais malheureusement pour elle, elle se trouva un jour sur le chemin de l'ambitieuse Nyna Calixte. Sachant que Nieve risquait d'être un obstacle à l'avancement de sa carrière, Nyna usa de son influence pour la faire muter sur Tatooine, où elle ne représenterait plus aucun danger pour elle. De plus, des accusations, justifiées ou non, de corruption furent lancées contre elle et ses services. Elle n'échappa à une condamnation que grâce au suicide d'un des officiers sous son commandement, qui porta le chapeau. Se sentant trahie par l'Empire et la Moff Calixte, Nieve depuis la Station Impériale Bravo de Tatooine, qui était en réalité l'ancien palais de Jabba, décida d'enquêter sur Nyna afin de découvrir une information susceptible de provoquer sa chute. Dans le même temps, elle se servit de son influence pour s'enrichir personnellement.

Pour ce faire, elle contacta l'organisation du Soleil noir, et collabora avec le Vigo Lun Rask. Elle donnait au non-humain des informations sur les vaisseaux impériaux qui transportaient des cargaisons importantes. Puis, ce dernier faisait intervenir ses agents, qui arraisonnaient les vaisseaux et prenaient la marchandise, tuant si besoin l'équipage. Par la suite, Lun vendait au marché noir les équipements volés, et reversait un généreux pourcentage à Nieve. Grâce à cet accord, la Moff put aménager les sous-sols du palais de manière luxueuse. On pouvait en effet y trouver un splendide jardin intérieur, des œuvres d'art provenant de différentes planètes ou encore un magnifique oiseau exotique. Bien entendu, pour sauver les apparences, Nieve faisant semblant de lutter contre ces actes de piraterie, mais en simulant auprès du Conseil des Moffs de ne pas avoir assez de moyens pour y parvenir.

Malheureusement pour Nieve et ses alliés, leur situation commença à se compliquer lorsque les transports du Soleil Noir se firent mystérieusement attaquer par un vaisseau pirate inconnu, qui n'était autre que le Mynock de Cade Skywalker. Dans le même temps, Nyna Calixte et le haut-Moff Morlish Veed commençaient à remettre en question les capacités de Nieve. Nyna décida donc d'envoyer suer

Tatooine sa fille, Gunner Yage, ainsi que son meilleur agent, Morrigan Corde. Gunner fut la première arrivée sur place, et contacta Nieve Gromia, l'informant sans le savoir de la venue de Morrigan Corde, ce qui intrigua la Moff Gromia. Malgré cela, Nieve décida de tirer profit de la situation, et montra une image holographique du *Mynock* à Gunner, détournant ainsi les soupçons qui pesaient sur le Soleil Noir. Gunner, qui avait déjà été confrontée à Cade et son groupe sur Coruscant, décida de se charger de cette affaire toute seule sans attendre Morrigan.

Une fois la jeune femme partie, Nieve contacta Lun Rask pour le mettre au courant de la situation. Elle lui dit qu'elle avait lancé l'agent Gunner sur la piste du vaisseau pirate qui leur nuisait. Elle lui demanda de s'occuper de Yage et de ce dernier, en lançant quelques assassins à leur poursuite, tandis qu'elle même s'occuperait de Morrigan Corde, affirmant que chacun avait ses petits secrets... Mais une fois de plus, les choses ne tournèrent pas comme Nieve l'avait prévu. Les assassins de Rask échouèrent, et Morrigan parvint à retrouver Yage et à la convaincre que la Moff Gromia cachait vraisemblablement quelque chose.

Ainsi, Nieve eut le déplaisir de voir Gunner l'attendre dans ses appartements privés, et l'accuser de corruption en voyant tous les biens que possédait cette dernière. Nieve dégaina alors son blaster, menaçant la fille de Nyna Calixte. Elle déclara qu'elle ne comptait pas aller en prison, et qu'elle avait assez d'informations pour faire tomber Nyna. Gunner profita de ce temps mort pour sauter sur Nieve, tentant de la désarmer. Dans la bagarre qui s'ensuivit entre les deux femmes, Nieve déclara à Gunner que Nyna Calixte et Morrigan Corde ne formaient qu'une seule personne. Ainsi, Nyna Calixte était donc la mère de Cade Skywalker, et cette simple information suffirait à la faire chuter. Ivre de colère, Gunner redoubla d'ardeur, et déclencha involontairement le blaster de Nieve, qui était tourné sur cette dernière. Agonisante, Nieve murmura qu'elle n'irait finalement pas en prison, et qu'il fallait que Gunner se serve des informations qu'elle venait d'apprendre et de sa haine envers sa mère pour causer sa perte.

Fehlaaur :



Calme et intelligent, ce Chiss dut sa promotion certes à ses capacités intellectuelles, politiques et tactiques, mais elle fut grandement facilitée par la politique de l'Empereur Roan Fel, qui ainsi fit honneur à la mémoire de son grand père Jagged qui a grandi au sein de l'ascendance Chiss mais aussi parce qu'il a ouvert les hautes fonctions aux non-humains. Toutefois, la présence dans les rangs impériaux de nombreux officiers issus des vieilles lignées traditionnelles ne dut pas lui faciliter la tâche, ce qui est une preuve des compétences de Fehlaaur.

On ignore à quel moment le Chiss rejoignit le conseil, mais on sait qu'il était présent lorsque le complot contre Fel commença, afin de détruire définitivement l'AG et l'ordre Jedi, avec qui les impériaux cohabitaient pacifiquement depuis de nombreuses années. C'est ainsi que le conseil des Moffs força l'Empereur Roan Fel à déclarer la guerre à l'Alliance Galactique, qui eut pour conclusion la bataille de Caamas et la dissolution du Triumvirat, ainsi que la destruction quasi-totale des Jedi après le massacre d'Ossus. C'est ainsi que la galaxie tomba une nouvelle fois entre les mains... des Sith, qui profitèrent de leur nouvelle victoire pour destituer Roan Fel et l'assassiner durant la réunion où chaque Moff faisait son rapport à l'Empereur. Fehlaaur et ses pairs assistèrent impuissants à la mort de Roan Fel, et furent contraints de prêter allégeance aux Sith, perdant de ce fait le pouvoir qu'ils venaient juste d'acquérir. C'est ainsi que durant sept ans, le conseil des Moffs se plia aux exigences des Sith, sous le contrôle de Dark Maladi, la nouvelle directrice des renseignements impériaux. Leur principal tâche consista à retrouver Roan Fel, qui était parvenu à s'échapper, laissant un clone se faire exécuter à sa place. On ignore alors si Fehlaaur sut où se trouvait l'empereur en exil, car celui-ci se cacha durant sept ans sur la planète natale des Chiss, chose que le directeur du corps expéditionnaire Chiss aurait dû savoir. Bien que cette hypothèse semble probable, il faut garder à l'esprit que Fel, en chef d'état intransigeant, n'a pas du laisser passer la trahison du conseil des Moffs, ce qui tendrait ainsi à dire que Fehlaaur n'était véritablement pas au courant. Mais l'officier Chiss ne dit jamais rien sur le sujet, et ce même quand le Moff Rule Yage l'accusa ouvertement sept ans après au cours d'une réunion du conseil.

Geist,



On ignore tout de la jeunesse de Geist, mais on sait qu'il faisait partie du conseil des Moffs quand, le grand amiral Veed leur proposa un plan afin de détruire L'ordre Jedi et l'AG, afin de redonner à l'Empire et donc au conseil des Moffs le contrôle de la galaxie. Comme tous ses semblables, Geist accepta ainsi l'alliance secrète avec les Néo-Siths, et le conseil parvint de ce fait à déclencher la guerre entre l'Alliance Galactique et le Nouvel Empire. Bien que l'on ignore les actions exactes de Geist durant cette période, on sait qu'il célébra comme tous ses pairs la victoire de l'Empire après la bataille de Caamas. Lors du coup d'état de Krayt, Geist et ses pairs devaient obéir au seigneur Sith, ce qui ne fut pas un problème pour lui. Si bien que quand la nouvelle confirmée par Dark Maladi que Fel était toujours en vie jeta le trouble sur le conseil des Moffs. Geist ne chercha pas à rejoindre l'empereur, même quand ce dernier revint sur le devant de la scène sur la planète Bastion, sept ans après. Toutefois, Roan Fel n'était pas la priorité du conseil des Moffs, car ce dernier était intouchable tant qu'il se trouvait sur la planète fortifiée. En effet le conseil, et en particulier Nyna Calixte, recherchait Cade Skywalker, objet de toutes les convoitises, lequel se trouvait être la cible prioritaire de Dark Krayt, et c'est afin de pouvoir mieux comprendre les intentions du seigneur Sith que les Moffs se mirent à sa recherche. Mais la chance ne fut une nouvelle fois pas du côté du conseil, car Skywalker fut capturé par les Sith, et Dark Maladi, sans le dire explicitement, somma les Moffs de reprendre leurs activités habituelles. N'étant pas dupes, les Moffs comprirent qu'ils avaient une nouvelle fois échoué, et commencèrent à s'attaquer verbalement les uns aux autres au court d'une réunion du conseil, Geist s'en prenant particulièrement aux Moffs Rus et Felhaaur, le premier parce qu'il dirigeait la pacifique Mission Impériale et le second parce qu'il était un Chiss, preuve que les habitudes guerrières et racistes avaient la vie dure au conseil des Moffs.



Rulf Yage

Rulf Yage fit une longue et exemplaire carrière militaire dans la chasse du Second Empire, avant d'atteindre le rang de Moff en passant dans le civil. Premier compagnon de la Moff Nyna Calixte - avec laquelle il eut une fille, Gunn - le Moff Yage connut un sérieux revers personnel lorsque son épouse décida de divorcer pour rejoindre le Grand Amiral Morlish Veed. Présent sur Coruscant ce funeste jour durant lequel les Sith prirent le pouvoir - ou du moins d'une majeure partie de l'Empire, le Moff Yage ne put empêcher le massacre des chevaliers impériaux et l'assassinat du supposé Empereur. Malgré le fait que le vrai empereur ait survécu, les Moffs se rallièrent à Dark Krayt. Ce serment d'allégeance, qui fut en fait la seule façon de sauver leurs vies à cet instant, parvint cependant à durer dans le temps car les deux principaux membres du Conseil, Veed et Calixte, étaient en fait inféodés aux Sith depuis longtemps, et avaient ourdi ensemble une bonne part de la guerre contre l'AG. Les autres Moffs, s'ils ne virent pas l'assassinat de Fel d'un bon œil, décidèrent cependant par la suite de servir Dark Krayt, qui

contrôlait l'immense majorité des territoires regroupés de l'Alliance Galactique et de l'Empire. Rulf Yage demeura ainsi, pendant les années qui suivirent la prise de pouvoir de Krayt, sur Coruscant, au service des Sith - et des intérêts propres du Conseil des Moffs !

- les conseillers spéciaux

L'empereur sait qu'il a besoin de conseillers spécialisés dans bien des domaines, il s'est donc entourés de gens qui lui sont redevables d'avoir lancé leur carrière. Il s'agit des membres du gouvernement impérial, des super-ministres qui doivent leur réussite politique à l'Empereur ou aux Moffs. La plupart d'entre eux vivent dans le luxe. Tout leur pouvoir dépend de la bonne volonté de Roan Fel qui a rapidement montré qu'il aimait diviser pour mieux régner. Ils sont donc à la fois fonctionnaires et courtisans oeuvrant sans cesse pour se rendre indispensables tout en surveillant leurs collègues. Certains d'entre eux ont un pouvoir colossal alors que d'autres ne sont rien d'autres que des intrigants qui considèrent que le simple fait d'être près de l'Empereur est la récompense ultime même si leurs pouvoirs effectifs sont ridicules. Ils sont chargés avec les lieutenants de superviser l'action menée par l'ensemble des moffs et des gouverneurs et des fonctions administratives ou des recherches sur des sujets techniques destinées à aider l'empereur à gouverner avec discernement et justesse.



Les chevaliers impériaux de la garde écarlate :

De même que les anciens jedi sentinelles, Au cours de leur formation, les chevaliers impériaux ont appris à résister à l'influence du Côté Obscur de la Force. Ils sont craints, pour leur capacité à trouver, traquer et éliminer les félons impériaux ou jedi noirs et autres menaces de l'ombre sans être tentés de céder à l'obscurité. A force d'entraînement, quelques-uns d'entre eux sont particulièrement résistants aux pouvoirs terrifiants du Côté Obscur qui auraient eu raison d'autres utilisateurs de la force..

Si leur force de caractère est saluée par les Jedi, ils sont toutefois sujets à la méfiance de ces derniers comme l'étaient autrefois les Jedi Baadu avec lesquels ils partagent de nombreux points communs . En effet, les jedi pensent que cette exposition régulière au Côté Obscur est un leurre et qu'ils ne peuvent le supporter toute leur vie, même s'ils ont juré de détruire les serviteurs des Ténèbres. Bien que cette attitude pouvait être gênante pour certains, la plupart des chevaliers impériaux ne se préoccupent guère de la paranoïa des autres. Pour cette raison, les Maîtres de l'ordre (commandeurs) sont d'excellents mentors, ennemis jurés du Côté Obscur et ils savent faire preuve de subtilité et attendre leur heure, usant de leurs pouvoirs et de leurs relations pour isoler, juger et châtier leurs ennemis. Combinant à la fois l'entraînement physique avec leur maîtrise de la Force, les chevaliers impériaux se concentrent avant tout sur leurs prouesses au combat. Mais malgré leur connaissance de la Force ils sont loin

d'égaliser un Jedi dans ce domaine, pourtant, les chevaliers impériaux sont de terribles adversaires, capables de réaliser de formidables mouvements acrobatiques avec leurs armes. Les formes de combat au sabre laser n'ont aucun mystère pour eux et ils changent facilement de style au cours d'un duel pour troubler leur adversaire et prendre l'avantage. Leur style de combat est très intuitif grâce à la Force et leur permet de se créer une barrière défensive infranchissable tout en portant des attaques variées et puissantes. Les chevaliers impériaux sont inébranlables pendant la bataille et sont souvent sources d'inspiration pour leurs frères d'armes. Même s'il se focalisait sur le combat, un chevalier impérial avait aussi des connaissances en médecine et était capable de se mettre en transe pour soigner ses blessures et celles des autres. Toutefois, ses compétences en la matière n'étaient pas aussi développées que celles d'un guérisseur Jedi. En fait, on peut penser qu'ils s'entraînaient avant tout à l'usage de pouvoirs qui créaient des barrières défensives autour de leur corps. Ceux qui étaient imprégnés par le côté lumineux évitaient généralement d'utiliser la Force pour résoudre une affaire, préférant trouver d'autres solutions, car pour eux trop utiliser la Force revient à choisir la voie de la facilité donc de céder progressivement au côté obscur.

Le Code de conduite :

Ne sera membre des Chevaliers Impériaux que celui qui se montre véritablement respectueux envers les autorités, modeste envers ses capacités, désireux d'aider sa communauté à gagner du prestige, possédant des aptitudes à manipuler la Force.

En tant que Chevalier, tous doivent :

Respecter l'autorité

Honorer sa parole et ne jamais la donner à la légère

Rester honnête envers ses supérieurs

Ne jamais trahir la confiance de ses compagnons d'armes

Rester loyal envers ses idéaux et ses engagements

rester maître de ses impulsions et faire un usage louable de ses émotions

Agir avec noblesse et distinction

Toujours donner le meilleur de tes capacités

Garder foi en ta mission et ne jamais abandonner

N'utiliser ta puissance que pour servir les intérêts de l'Empereur légitime ou protéger celles et ceux qui doivent l'être.

N'intervenir en cas de conflit que pour faire régner l'ordre et la justice.

Être prêt à se sacrifier pour l'empereur et sa famille

Ne jamais céder au chantage ou à la torture

Ne répondre à la provocation uniquement si la mission, l'Ordre, ou l'Empire est en péril

Ne jamais reculer devant l'ennemi

Transmettre son savoir avec autorité et confiance

S'engager à privilégier son engagement envers l'Empereur et sa famille avant sa dévotion envers la force

Les Chevaliers Impériaux sont des représentants de la Force. Ils sont au même pied d'égalité que les Jedi ou les Sith ou autres manipulateurs de la Force à quelques détails près :

Basé au sein de la célèbre Académie Impériale de Bastion, ils apprennent à maîtriser la Force, l'historique de l'Art Martial de l'Ordre (les arts Echani et Teras Kasi), le fonctionnement d'un sabre-laser ainsi que la perfection du combat. Il faut savoir qu'un chevalier impérial est avant tout un soldat garant de l'Empire et qui apporte la parole de l'Empereur sur toutes les planètes qu'il parcourt durant toute son existence. Le Chevalier Impérial, lors de son entrée à l'Académie est tout d'abord mis en quarantaine dans une salle minuscule où il est recroquevillé sur lui-même. Pendant trois jours, il ne s'alimente pas, ensuite, on lui donne à manger, toujours dans cette salle. Au bout de quarante jours, le corps est considéré comme sain et l'être est prêt à être formé comme apprenti. Au début, il devra apprendre les rudiments puis l'histoire des différents styles de combat puis l'art du sabre-laser et enfin il accèdera aux arcanes de la Force.

Ayant ainsi atteint le stade de stagiaire, le Chevalier Impérial commence alors la formation des techniques de combat puis des pouvoirs de la Force. Les pouvoirs neutres tout d'abord, qu'il doit apprendre à maîtriser pleinement, ensuite, selon un apprentissage au sabre-laser ainsi que des exercices dignes du parcours du combattant et du combat Echani, le Teras Kasi, son précepteur lui conseille quelle forme de combat première à adopter. Il est à noter qu'un chevalier impérial possède tous les pouvoirs neutres à la perfection au fil de son apprentissage ainsi qu'un pouvoir Universel qu'il maîtrise au fur et à mesure de son entraînement, pour les élèves les plus en phase avec la Force. Lorsque le Chevalier est opérationnel sur ces rudiments de base, alors à ce moment, il peut sortir de

l'Académie commencer sa véritable vie en tant que fantassin Il est d'abord placé dans une unité où, avec ses "frères" il apprend sur le terrain à se servir à bon escient de ses pouvoirs, quand il le faut. Petit à petit il apprend à être autonome et à agir seul. Il atteint alors le stade de Paladin, il apprend à agir seul avec ses pouvoirs, et commence à se former à une nouvelle forme de combat que sa forme initiale. Ainsi au cours de son existence, le Paladin devient de plus en plus aguerri avec ses deux formes de combat.

Le troisième stade est celui de Prétorien, sorte d'armée d'élite, elle est celle la plus courtisée pour répondre rapidement à des litiges au sein même de l'Empire. Les Prétoriens, en plus d'avoir eut la formation type reçoivent une formation plus concrète aux dogmes de l'Empire ainsi qu'aux lois qui usent de leurs pouvoirs pour faire régner l'Ordre et la paix au sein de l'Empire. C'est à ce stade, qu'il reçoit son armure forgée à base de Cortosis et de beskar'gam et sa combinaison tissée de Phrik. Le grade suivant est celui de Commandeur. Après l'Impératrice et Fel, les Commandeurs sont les éléments les mieux entraînés et les plus craints au sein de l'ordre, ce sont les supérieurs directs des prétoriens, équivalent des maîtres jedi.

Le stade ultime que seuls trente chevaliers ont atteint dans leur vie, est celui de Licteur. Ils sont l'Elite parmi l'Elite et dirigent l'Ordre sous l'Egide de Sa Majesté qu'ils vénèrent. Proches des dirigeants sur-sectoriels, ils sont les portes-parole physiques du couple impérial présents pour surveiller l'activité des Grands Moff. Cette position les met un peu à part dans l'organigramme des chevaliers impériaux. Ils ne sont plus directement liés au terrain opérationnel mais sont constamment en service commandé par l'empereur pour vérifier que les grands moffs assurent correctement leurs missions. La visite d'un licteur est toujours appréhendée par ces derniers. Les licteurs sont un peu moins nombreux que les grands moffs de manière à ce qu'ils aient en charge 5 sur-secteurs chacun.

Stagiaire :



uniforme gris clair et noir avec sabre argenté à lame turquoise.

Ecuyer :



Bottes blanches, combi et tunique noires, plastron blanc évoquant les troupes de choc. Sabre laser poignée blanche et chromée à lame blanche, casque blanc visière noire évoquant celui des aciens croisés mandaloriens, cape et capuche de bure blanche.

Paladin :



combinaison et plastron noir avec 1 bande écarlate à gauche. cape de bure noire à capuche, sabre laser à lame verte (rép de celui de luke skywalker). A droite est présentée leur armure de combat conçue et réalisée sur le modèle des stormtroopers mais mises à leurs couleurs : noires à bandes rouges.

Prétorien (la garde écarlate) :



Armure et casque intégral rouges visière horizontale noire sur combinaison noire et bottes rouges, sabre laser poignée rouge et noire à lame violette. A droite est représentée l'armure lourde de combat des prétoriens qui elle aussi est une déclinaison de celle des stormtroopers.

Commandeur :



armure rouge, bottes noires, pantalon marron, sabre laser poignée noire et argentée à lame blanche. Cape de bure marron sombre à capuche

Licteur:



Armure et casque bleu cobalt visière noire, combinaison noire, bottes bleues cobalt sabre laser à poignée noire et argentée à lame bleue, cape de bure bleue nuit à capuche. Leur armure de combat lourde est bleue nuit, basée elle aussi sur celle des stormtroopers.

Le credo de l'ordre de la garde écarlate :

L'empire, je sers, l'empereur je protège, à la justice je me dévoue.

Dans l'honneur, je combats le chaos et l'entropie, pour cela la Force est mon outil et ma volonté, mon salut.

Le code spirituel issu des codes Jedi et Sith:

La sérénité n'est qu'illusion, seules existent les émotions.

Les émotions confèrent la puissance.

La puissance donne confiance.

La confiance libère de la peur.

Du courage naît la victoire.

Entre ombres et lumière, on apprivoise la mort.

Pas de mort, seulement la Force.



- Sigel Dare



Sigel Dare faisait preuve d'une loyauté sans faille à l'égard de l'Empereur, la jeune femme faisait preuve d'une détermination extrême dans son service, et son comportement parfois hautain ne fit pas beaucoup pour améliorer la réputation des Chevaliers Impériaux auprès des membres de l'AG, pour ne citer qu'eux. Pour Sigel Dare cependant, peu importait sa réputation ou son image tant que les ordres de Roan Fel étaient respectés, quel qu'en soit le prix. Malgré son comportement, ou peut-être grâce à cela, Sigel Dare fit partie du petit contingent de chevaliers impériaux qui accompagna Roan Fel lors de la reprise de Bastion aux côtés de deux de ses pairs. Par la suite, la jeune femme fut envoyée sur Dac avec le commandeur Treis Sinde pour saboter l'Imperious, dernier-né de la flotte de destroyers du Nouvel Empire Sith. Après avoir placé plusieurs charges explosives, Sigel Dare et son maître se rendirent sur Mon Calamari, et furent les témoins d'une féroce bataille entre les forces Impérialo-Sith et celles de l'AG en exil qui s'empara du vaisseau.

Après avoir prévenu Gar Stazi de la présence de bombes à bord de son nouveau vaisseau, Sigel Dare reçut de ce dernier l'assurance que de nouveaux pourparlers de paix étaient nécessaires pour former une coalition anti-Sith. Il ne fait nul doute que la jeune impériale n'accorda sur le moment aucun intérêt pour cette annonce, même si son devoir lui commandait de porter le message à son Empereur...

Antarès Draco :



Antares Draco était un combattant aguerri doublé d'un puissant utilisateur de la Force, dont le dévouement envers l'Empereur n'avait nul autre pareil. En intégrant le Nouvel Empire, il désirait suivre les traces de ses ancêtres (un d'entre eux fut d'ailleurs un membre de l'inquisiteur. Combattant complet, Antares obtint son poste de commandeur après plusieurs années de dur labeur, d'une discipline et d'une loyauté sans faille qui prouvèrent à maintes reprises qu'il est incorruptible. Ayant une haute estime de l'ordre auquel il appartenait, il savait que l'écoute de la Force et la compréhension de sa volonté étaient des traits qui faisaient des Chevaliers Impériaux plus que de simples soldats brandissant un sabre laser. Il gagna le respect de tous. Certains d'entre eux devinrent même ses amis.

Mohrgan Fel :



Mohrgan Fel était le cousin de l'Empereur, envers lequel il fit preuve d'une loyauté sans faille jusqu'aux derniers instants de sa vie. Après les trois années de guerre qui virent la victoire des forces coalisées du second empire et des siths, l'Empereur se rendit sur Coruscant afin de prendre officiellement le contrôle de l'Alliance Galactique vaincue, accompagné de sa garde rapprochée, dont faisaient notamment partie Mohrgan. Au cours d'une discussion entre les trois hommes, Nyna Calixte s'introduisit dans les appartements de Roan Fel pour le prévenir que le leader des Sith avait prévu de s'inviter à la fête et de prendre le contrôle total du Nouvel Empire Galactique, en éliminant au passage l'Empereur et ses gardes. Bien que méfiant envers cette manipulatrice, Mohrgan Fel resta fidèle à son Empereur lorsque celui-ci prit la menace au sérieux.

Le Chevalier Impérial suggéra alors à son Empereur de placer sa doublure sur le trône pour l'occasion, et de diriger un petit contingent de Chevaliers Impériaux pour donner le change et affronter les Sith - un challenge très tentant pour l'impétueux Chevalier Impérial qui avait été forcé comme ses compagnons de rester inactif durant les trois années de guerre.

Tandis que Roan Fel et Antares Draco quittaient Coruscant de manière aussi discrète que possible, Mohrgan Fel donna le change de son côté, et les révélations de Nyna Calixte se réalisèrent finalement lorsque Krayt et ses sbires firent irruption devant le faux Empereur et révélèrent leurs intentions. Pour donner le plus de temps possible au vrai Empereur Roan Fel, Mohrgan ordonna à ses Chevaliers de défendre le sosie de son cousin. Malheureusement, les Chevaliers Impériaux ne firent pas le poids face à leurs redoutables adversaires, et Mohrgan Fel périt en affrontant Dark Krayt...

Krieg Ganner



Cet homme intégra ce prestigieux corps de combattants au service du Nouvel Empire. Calme et plutôt sérieux, Ganner Krieg faisait partie des meilleurs éléments du corps des Chevaliers Impériaux, et c'est à ce titre qu'il accompagna Antares Draco et l'Empereur lorsque ce dernier décida de se rendre sur Bastion pour reprendre la planète - officiellement passée sous le contrôle de Dark Krayt sept années auparavant.

Elke Vetter :

Cette jeune femme, fut pendant longtemps en tant que prétorienne la garde du corps personnelle de la fille de l'Empereur, la princesse Marasiah Fel, dont elle fut par ailleurs le professeur qui l'initia aux voies de la Force.

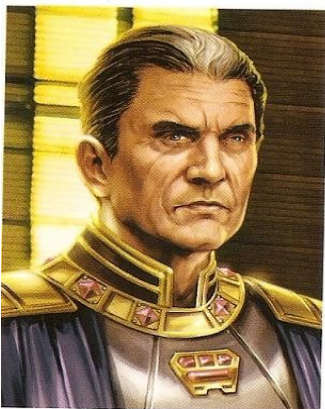
Comme tous les membres de la famille impériale, Marasiah était en effet sensible à la Force et devait suivre la formation des Chevaliers Impériaux, comme son père avant elle. Elke Vetter fut un professeur dévoué mais n'eut hélas le temps que de lui apprendre toutes les bases de l'utilisation de la Force : lors d'une mission sur la planète Socorro, Marasiah Fel fut attaquée par une combattante du nouvel Ordre Sith. Pour permettre à la princesse de fuir, Elke Vetter engagea un combat qu'elle savait perdu d'avance.

Malgré ses talents en effet, le Chevalier Impérial ne faisait pas le poids face à un assassin Sith impitoyable et entraîné par l'un des meilleurs adeptes du Côté Obscur, Dark Ruyn. Après quelques passes d'armes, Dark Talon parvint à prendre l'ascendant. Elke Vetter n'eut même pas la satisfaction d'avoir combattu pour sauver sa protégée, car Dark Talon l'informa de la vraie nature du plan de son maître avant de l'achever : affoler la princesse et non pas la tuer ou la capturer, pour qu'elle mène l'assassin Sith vers sa vraie cible - l'Empereur Roan Fel en personne. Elke mourut ainsi au milieu des décombres de la Mission Impériale de Socorro en sachant que son sacrifice avait été vain.

Elliah Chalk :

Impératrice épouse de Roan Fel, cette femme était originaire du Consortium de Hapès, Elliah. Elle avait un frère dénommé Hogrum, lui aussi sensible, chose assez rare dans leur région d'origine. Ils intégrèrent les rangs des Chevaliers Impériaux. Elliah, qui était par ailleurs gauchère, était une redoutable guerrière prête à tout sacrifier pour son empire et pour son époux. Puis l'Impératrice mit au monde une fille, qui demeura l'unique enfant du couple. Quelques années plus tard, le Chevalier Impérial Eshkar Niin se retourna brutalement contre l'Empire et attaqua l'Impératrice alors qu'il l'escortait avec son apprenti, Antares Draco. Elliah Fel et Antares Draco tentèrent de lui résister mais l'Impératrice finit par succomber sous les coups du traître. Antares Draco pourchassa son maître et cru l'avoir tué mais il s'agissait d'une ruse de celui-ci qui rejoignit ensuite les Siths auquel il était probablement déjà affilié et prit le nom de Dark Havok. Suite au meurtre d'Elliah, le Consortium de Hapès blâma Roan Fel car Eshkar Niin était l'un de ses Chevaliers Impériaux et cessa toute relation diplomatique avec le Nouvel Empire Galactique. Cela semble indiquer qu'Elliah Chalk Fel appartenait à une famille importante du Consortium et peut-être même à la famille royale. Etant donné que son frère et elle étaient tous deux des utilisateurs de Force, il est également possible que les Chalk soient ses descendants d'Allana, fille de la Reine-Mère Tenel Ka et de Jacen Solo, ce qui signifierait que Marasiah Fel descendrait des Skywalker-Solo par son père et par sa mère.

Roan Fel :



Le dernier Empereur en date, Roan Fel, ou Fel troisième du nom, monta sur le trône sans doute vers 105 ap Endor. Habile et fin politicien, Roan Fel était un homme averti et a toujours eu une vision très précise de l'Empire et de son rôle dans la galaxie. Refusant de céder le pas à la violence, il s'évertua à perpétuer l'œuvre de ses prédécesseurs : le programme Victoire Sans Guerre. Doctrine notamment mise en application à travers la Mission Impériale, organisation créée après l'invasion vongs pour venir en aide aux mondes dévastés. Sensible à la Force, l'Empereur Fel III était en outre, comme ses gardes du corps, un Chevalier Impérial parfaitement accompli et il va sans dire qu'il serait parfaitement capable de se défendre si l'occasion s'en faisait sentir. Empereur certes, Roan Fel ne détenait toutefois pas le pouvoir absolu... Ses prérogatives restaient limitées et le Conseil des Moffs, s'étant passé d'Empereur pendant de nombreuses années au temps des Vestiges, avait, méfiant, conservé un fort pouvoir de décision, que ce soit sur les affaires courantes ou militaires de l'Empire. Toutefois, Roan Fel ne vit pas

venir la guerre qui se profilait à l'horizon. Dans son propre camp, on complotait contre lui. Peu enthousiaste, voire réticent à l'idée d'un nouveau conflit, Roan Fel y apporta pourtant son soutien, non pas par idéalisme mais par réalisme, sachant que cette voie était la meilleure marche à suivre pour l'Empire. Finalement, après trois années d'une guerre sanglante, l'Alliance Galactique fut défaite par le Nouvel Empire avec le concours des Sith et ses territoires annexés. Mais tout n'était pas terminé. Roan Fel, avait senti le piège du coup d'état et, prévoyant, avait fort justement envoyé une doublure à sa place. Pas dupe, Krayt était d'ailleurs le seul à l'avoir deviné, sachant fort bien que le véritable Fel lui aurait opposé une bien plus farouche résistance. Il savait désormais que l'Empire risquait une scission ; Fel ferait tout pour contrecarrer ses plans en ralliant les Impériaux qui lui étaient restés fidèles et pourquoi pas aussi les Jedi. Pendant les sept années qui suivirent, Fel dirigea la rébellion impériale légitimiste en s'appuyant sur des bases arrières, peut-être grâce au soutien des Chiss. Mais au bout de sept ans de combats stériles, Fel décida de revenir sur le devant de la scène, et fit un retour remarqué sur Bastion, dont il foula le sol en véritable Empereur. Un seul tir de blaster suffit pour réaffirmer son autorité et faire à nouveau de Bastion la capitale de l'Empire - Dark Krayt ayant choisi Coruscant comme centre de son pouvoir. Après avoir appris que Roan Fel était de retour sur Bastion et que la planète était passée de son côté, Krayt envoya l'un de ses combattants, Dark Kruhl, pour l'assassiner. Ce dernier parvint effectivement à s'infiltrer jusque dans les jardins du palais impérial de Bastion et attaqua un Roan Fel isolé. Mais l'Empereur s'avéra une cible difficile à abattre, et c'est au terme d'un combat épique que l'assassin sith fut abattu d'un tir de Blaster bien ajusté.

Marasiah Fel

Fille de l'Empereur, Marasiah suivit comme son père une formation de chevalière impériale en plus de son enseignement classique qui devait l'amener à être en mesure, un jour, de diriger l'Empire. Sous les conseils de sa garde du corps et instructrice, la jeune femme put ainsi acquérir une certaine maîtrise de la Force et du combat au sabre-laser, bien que le manque de temps et les circonstances particulières de l'époque firent que Marasiah ne put achever sa formation.

Marasiah reçut ainsi une éducation digne de son statut de princesse de l'Empire, mais le cours de sa vie changea radicalement lorsque Dark Krayt rompit son "alliance" avec le Nouvel Empire de son père, Roan Fel, et trahit ce dernier avec l'appui d'une partie des Moffs. Les Sith éliminèrent la garde rapprochée de Roan Fel et Krayt tua lui-même ce dernier - qui s'avéra en fait être un sosie intelligemment placé par le vrai Fel, qui se méfiait des Sith depuis le début. A cet instant, l'Empereur Roan Fel et ses forces loyalistes basculèrent dans la clandestinité et menèrent une véritable guérilla contre les forces conjointes des Sith et d'une partie de l'Empire. La princesse Marasiah, de par son statut et sa lignée, dut également se cacher des ennemis de son père, mais continua la lutte à sa manière, en tentant de rallier le plus de planètes possibles à la cause de Roan Fel, notamment en utilisant comme couverture la Mission Impériale dont la neutralité apparente lui avait épargné les foudres de Dark Krayt - tout le monde l'ignorait à cette époque, mais le chef de la Mission Impériale, avait en fait passé un accord secret avec le Seigneur des Sith pour fournir des informations, et parfois davantage...

Les événements se précipitèrent pour la princesse Marasiah lorsque Dark Krayt, lassé des agissements de Roan Fel, décida d'envoyer l'une de ses plus redoutables guerrières à sa poursuite. Cette dernière avait pour mission de menacer Marasiah pour obliger son père à sortir de l'ombre, puis de tuer ce dernier. Pour ce faire, les Sith attaquèrent la Mission Impériale de Socorro tandis que Marasiah s'y trouvait; tandis que les bâtiments étaient la proie des flammes, Dark Talon fit semblant de vouloir tuer la princesse et sa garde du corps, Elke Vetter, s'interposa pour donner le temps à Marasiah et à sa suivante, Astraal Vao, de s'échapper. La Sith parvint sans trop de difficultés à éliminer le Chevalier Impérial, et Marasiah sentit dans la Force que son maître et amie avait perdu la vie...

Dans leur fuite éperdue à travers les ruines de la Mission Impériale, la princesse et sa suivante tombèrent sur un appareil prêt à décoller, le Mynock, et Marasiah décida d'utiliser la Force pour persuader son équipage de les autoriser à monter à bord. La ruse sembla fonctionner et les deux jeunes femmes embarquèrent pour Vendaxa juste avant l'arrivée de Dark Talon, mais Marasiah ignorait à ce moment que la Force n'avait rien à voir avec leur échappée : le capitaine du vaisseau, sur lequel elle avait tenté d'utiliser ses pouvoirs, n'était autre que Cade Skywalker, et bien que le jeune homme n'ait pas terminé sa formation de Jedi, celle-ci était néanmoins suffisante pour l'immuniser contre ce genre de tours de passe-passe. Pire encore pour Marasiah, Cade l'avait parfaitement reconnue et planifiait de toucher la prime conséquente placée sur la tête de la jeune femme par les Sith. Fort heureusement pour la princesse, les choses ne tournèrent pas comme prévu ...

Le comité de consolidation du nouvel ordre impérial :

- **le GroupSA (Grpe des Sub-Adultes)** : destiné à permettre l'éducation des enfants puis des adolescents dans le respect des préceptes de l'Ordre Nouveau. Plus tard, ces jeunes patriotes dévoués deviennent des citoyens modèles et un nombre non négligeable entre au service direct de l'Empire. Le GroupSA organise des séminaires, des campagnes humanitaires au sein de la mission Impériale, des camps de jeunesse et toute autre forme d'activité pouvant valoriser l'idéologie de l'Ordre Nouveau et aider à l'implanter au sein de la jeune génération.

- **la Coalition pour l'Amélioration** : est le pendant de la précédente. Lorsque un système stellaire s'écarte sensiblement des critères établis, ses experts analysent la situation et mettent en oeuvre les mesures administratives, économiques et politiques nécessaires. Suivant la teneur du rapport, l'empereur décide d'envoyer un licteur en mission d'inspection et de conseil auprès des dirigeants qui dévient trop de la ligne politique fixée.

- **Le GroupEduc** : fournit et gère les structures d'enseignement destinées aux natifs de l'empire. Chacun des membres de cette structure a une confiance inébranlable dans les valeurs du nouvel ordre impérial incarné par la dynastie Fel. Ils sont totalement dévoués à l'éducation de ces élèves.

Le département Art : Certainement le plus apprécié des élèves, il est chargé d'éduquer le sens esthétique des enfants et chargé d'établir l'histoire et des rapports entre les différentes formes d'art et les mouvances artistiques des secteurs de l'empire.

Le départements des sciences : Ce service du comité juge de l'opportunité idéologique d'engager des recherches dans un domaine précis mais pas seulement. Sont également pris en compte les éventuels débouchés commerciaux ou applications militaires. Il doit aussi coordonner activement ces travaux afin qu'ils s'inscrivent dans le programme d'évolution scientifique et technologique du nouvel empire.

Le département Commerce : Ce département a pour but de permettre à l'empire de travailler avec de grandes sociétés à la mise au point de plans de développement économiques applicables sur les divers mondes de l'empire.



La Mission Impériale pour la Reconstruction.

Cette Organisation semi gouvernementale, aussi appelée l'ordre immaculé des missionnaires impériaux, est chargée de promouvoir la cause du Nouvel Empire Galactique par des moyens pacifiques, elle propage le culte de l'empire grâce à ses servants, au gré des différentes missions qu'ils effectuent. La Mission Impériale était l'œuvre de Jagged Fel à la suite d'une suggestion de Yan Solo. Jagged et Jaïna ont pensé que l'Empire ne séduirait pas les cœurs en reproduisant en répétant les errements du passé de ce régime : esclavage, déportation, racisme...ou même en conquérant les planètes dans le sang alors que la galaxie était au bord du gouffre. Au contraire, il s'agissait d'en prendre le contrepied en menant à bien des missions humanitaires : reconstruction des planètes vongoformées au cours de la Guerre contre les Yuuzhan Vong, assistance aux populations défavorisées, éducation des orphelins ou des enfants pauvres. Ces préceptes avaient été énoncés dans le programme de l'Empereur connu sous le nom de la Victoire sans la Guerre. Son existence fait pendant à l'autorité de reconstruction de l'Alliance galactique. Son organisation reprend en partie celle de l'ancien mouvement pour les réfugiés (MPR) de l'ancienne République Galactique pour reloger les réfugiés des guerres ayant déchirées les planètes : guerres civiles, ou guerres interstellaires. Elle s'inspire aussi des anciens corps de service de l'ordre jedi de l'époque pré-impériale. Les dispensaires sont des lieux d'accueil, d'échanges, intellectuels ainsi que des refuges offrant gîte et couvert aux plus démunis. Ils dispensent également des soins grâce à des centres médicaux de grande qualité.

Les conditions de recrutement des missionnaires sont très strictes : les impétrants doivent avoir une foi sans faille dans l'idéal de l'empire, des aptitudes à manipuler la Force et des facultés intellectuelles supérieures à la normale. Le missionnaire se dévoue totalement à son devoir, en échange l'institution pourvoit à ses besoins matériels en fonction de son grade et des nécessités.

L'élève sortant du centre de formation reçoit le titre de missionnaire ou de légionnaire suivant sa spécialité. Il reçoit alors son insigne qui contient un projecteur holo indiquant son identité. S'il est légionnaire, il reçoit en plus du reste, un katana en alliage de beskar avec une dose de cortosis suffisante pour passer au travers d'une lame de sabre laser. Son équipement se compose, en outre, de son uniforme blanc et d'un communicateur ainsi qu'un kit de survie et d'une boîte de 10 medpac. Tous les membres de l'ordre disposent de deux jours de repos par mois en plus de la fête nationale annuelle.

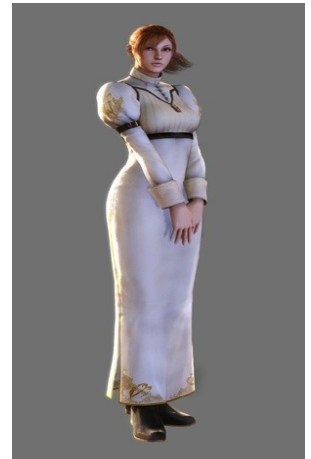
L'organigramme de l'ordre fonctionne de la façon suivante : Le plus haut dignitaire de l'institution est un haut-moff. Ensuite chaque secteur spatial est sous la juridiction d'un dux chargé de coordonner les actions de la mission sur les mondes qui dépendent de son territoire, cela consiste aussi à surveiller l'évolution des besoins dans son secteur. Pour chaque planète à un révérend père (ou mère) dirige les actions de la mission sur le monde qu'ils ont en charge. La Mission impériale se constitue ainsi :

Corps expéditionnaire :



chargé d'inventorier les planètes encore viables ou celles qu'il faut réhabiliter, mais ce département assure aussi l'exploration des régions inconnues.

Corps des missionnaires :



spécialistes de l'action humanitaire : diplomatie, secours aux réfugiés : reloger les sans abris leur acheminer des vivres, les aider à construire des cités nouvelles. Egalement chargé des soins des réfugiés et de la recherche médicale pour éradiquer les épidémies...

Corps des légionnaires :



ce sont les protecteurs des missionnaires et des nécessiteux, ce sont des soldats aguerris.

Corps agro-alimentaire :



Son personnel se consacre à la culture des terres cultivables avec les gens dans le besoin. Ils tentent aussi de favoriser le rendement des cultures et de les assainir. Tous ces corps intègrent à leurs personnels des anciens apprentis du nouvel ordre jedi qui n'ont pas été choisis par un Maître ou bien des stagiaires recalés des chevaliers impériaux. Ils sont recrutés soit au sein des légionnaires, soit dans celui des missionnaires suivant leurs affinités et leur formation initiale.

III- L'administration :

Le BSIE (*bureau de la sécurité intérieure de l'empire*)

Il s'agit de l'ancien BSI, l'ex-police secrète du Compnor. Dorénavant, le service s'est transformé pour devenir une police interne à l'administration impériale qui est chargée d'enquêter sur des affaires criminelles ou des scandales politico-financiers..., impliquant des fonctionnaires de l'état, des policiers ou des militaires. Il s'agit de vérifier la probité des serviteurs de l'empire. En plus de cela il joue un rôle d'informateur politique. Les agents du BSIE sont réputés totalement incorruptibles au sein de l'empire et au delà.

Sur Bastion le siège central du BSIE est un gigantesque complexe édifié au coeur de la cité impériale. C'est là que sont contrôlées et coordonnées toutes les communications et les opérations du BSIE. Cette structure centralisatrice permet de transmettre directement les ordres aux officiers responsables des divers départements : Surveillance, Investigations, Affaires internes et Interrogation. La coordination est entièrement supervisée par le siège central. Désormais le BSIE est plus orienté vers l'investigation et le maintien de l'ordre que ne l'était son ancienne incarnation. Il est aussi un peu mieux connu du public et mieux compris par les citoyens. Ses agents n'hésitent donc pas le cas échéant à se prévaloir de leur appartenance à ce service de police.

Ses activités vont au delà du simple maintien de l'ordre et il représentait un outil de choix afin de mieux intimider les bureaucrates et bon nombre de militaires. Les Renseignements Impériaux considèrent le BSI comme un ramassis de dangereux fanatiques dépourvus de toute subtilité qui font plus de dégâts qu'autre chose. A l'opposé, le BSIE quant à lui voit les R.I comme de dangereux opportunistes qui laissent parfois des traîtres opérer trop longtemps et faire trop de dégâts sous prétexte que cela leur permettra de remonter à la source ou susceptibles de servir les intérêts de l'empire à plus long terme. Ces différences de philosophie entraînent également des différences de méthode. Alors que les R.I préfèrent l'usage des agents doubles, des taupes, de la désinformation et essayent autant que possible de ne jamais apparaître au grand jour, le BSIE quant à lui oeuvre à travers la surveillance constante des fonctionnaires impériaux.

Bureau des opérations : structure dirigeant le service, installée dans son siège central sur _ Bastion puis sur Coruscant. Le bureau exerce un contrôle constant et minutieux sur les activités de ses différentes branches partout dans l'Empire et missionne constamment des inspecteurs pour aller examiner de plus près les activités des branches sectorielles. Celles-ci sont officiellement rattachées auprès des Moffs locaux mais le BSI a également pour tâche de surveiller les fonctionnaires territoriaux de l'Empire et cette réalité n'échappe à aucun des intéressés.

Département Surveillance : il regroupe à lui tout seul environ 35% des effectifs du BSI et la plupart des nouvelles recrues y font leurs premières années en attendant une affectation définitive. Surveillance identifie les menaces potentielles avant de confier les dossiers intéressants au département Investigation. Surveillance s'appuie également sur un certain nombre d'indices pro ou d'opportunistes.

Département Investigation : il est chargé d'approfondir les enquêtes amorcées par Surveillance et éventuellement de procéder aux interpellations nécessaires. Investigation est donc la branche du BSIE avec le plus haut profil public. Ses agents ont autorité pour réquisitionner des membres des forces armées ou de police de l'Empire pour les assister dans leurs missions à moins que le Gouverneur ou le Moff local ne s'y oppose en personne. Ce qui a rarement lieu.

Département des Affaires Internes : Les Affaires Internes s'occupent de ce qui se passe dans le BSIE lui même dont les chefs ne sont pas à l'abri de leurs investigations. Cette autonomie considérable témoigne bien du fait qu'aux yeux de l'Empereur, le BSIE est un outil privilégié pour s'assurer la loyauté de ses subordonnés. Même au sein du Bureau de la Sécurité Impériale, les agents des Affaires Internes sont considérés comme des personnes à éviter dans la mesure du possible. Ils peuvent se montrer diaboliquement subtils dans leurs audits et leurs "enquêtes de routine" sont le plus souvent de simples paravents aux véritables chasses aux sorcières qu'ils organisent pour débusquer d'éventuels ripoux.

Département Interrogation : contrairement au service homonyme des Renseignements Impériaux, Interrogation ne relâche jamais ceux qui lui sont confiés avant d'être certains que les suspects soient disculpés. Pour cela, ils se font fort d'obtenir systématiquement des aveux complets de la part des gardés à vue.

Département du Maintien de l'Ordre : on fait appel à ses services lorsqu'il s'avérerait peu souhaitable d'impliquer les forces de police, les militaires dans une opération précise, pendant laquelle un surcroît de puissance de feu était cependant nécessaire. En fait, il s'agissait de la branche action du BSIE, en charge de toutes les opérations "lourdes". La plupart du temps, les agents de ce service sont missionnés pour assister Investigation ou parfois les affaires internes. Le Département du Maintien de l'Ordre possédait des fichiers très à jour qui permettaient également au BSIE de recruter des personnes extérieures pour effectuer certaines opérations particulièrement délicates. Le Bureau se voyait parfois obligé de mener certaines affaires de manière officieuse pour pouvoir par la suite monter des opérations officielles nettement plus crédibles et conformes à son image publique.

La direction des renseignements :

Les divers services de renseignements des vestiges ont été refondus en une organisation unique qui étend ses tentacules et envoie ses agents partout dans la galaxie. Les agents de terrain des Renseignements ont fait la preuve de leur terrifiante efficacité que ce soit au niveau du contre-espionnage, de la déstabilisation politique, de l'infiltration de groupes terroristes ou des illuminés politiques. Ils sont dirigés par la haute Moff Nina Calixte. Elle supervise toutes les activités des renseignements. Les détails logistiques et les considérations tactiques sont laissés à l'appréciation des bureaux et services concernés. La direction est chargée d'élaborer les stratégies d'ensemble et de fixer les objectifs à atteindre, laissant aux bureaux le soin d'obtenir les résultats escomptés.

Les espions impériaux vivent dans le plus grand secret. Les agents d'encadrement ne sont connus de leurs subordonnés que par leur nom de code. Eux-mêmes ne connaissent qu'un tiers de leurs collègues et n'entretiennent des relations plus personnelles avec qu'eux que de façon très sporadique.

Le directeur de cet organisme tentaculaire ne rend compte qu'à l'Empereur en personne ou à certains licteurs de l'ordre écarlate triés sur le volet. Il est le plus souvent le seul membre des renseignements dont l'identité soit connue, les autres demeurant dans l'anonymat. On pense que certains d'entre eux sont sans doute les directeurs de plusieurs branches des Renseignements mais dans l'absolu, n'importe qui pourrait siéger au sein de cette administration. Pour communiquer avec le reste de l'organisation des Renseignements Impériaux, la direction utilise des droïds piégés, ou des communications holonet très haute sécurité. Ils veillent à ce que les informations essentielles parviennent à leurs dirigeants et que les ordres de ceux-ci soient correctement transmis aux autres branches des R.I. Comme pour le comité directeur, les fonctionnaires de cette direction agissent certainement soit sous une couverture officielle dans une autre branche des Renseignements, soit dans le plus complet anonymat et sans lien apparent avec "la communauté du renseignement". En clair et en résumé : son existence est connue mais on ne sait quasiment rien de son personnel, de ses dirigeants et de leurs installations. En dessous de la centrale, la structure des R.I s'étend au niveau sectoriel et est rattachée au Moff local. Dans la mesure des moyens disponibles, toute ou partie des branches suivantes sont en place au niveau sectoriel :

Le Bureau de l'Organisation Interne (OrgInt) : la mission de cette branche des Renseignements et de protéger l'ensemble de l'agence contre toute menace interne ou externe. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, l'OrgInt jouit d'un certain prestige au sein des Renseignements. Ses représentants s'avèrent presque toujours courtois et extrêmement compétents. Le sous-département de la Sécurité Interne (SecInt) veille à la protection physique des bâtiments et du personnel des Renseignements tandis que le Contre-espionnage (ConInt) surveille les activités du personnel et des agents.

Le Bureau des Analyses : il centralise, classe et étudie les masses d'informations colossales qui lui parviennent par les canaux officiels et officieux. Il observe les comportements sociaux, les changements économiques, les avancées technologiques, etc. Il possède des subdivisions vouées à la surveillance des média, au décryptage, aux interrogatoires et même au contrôle des fréquences et émissions parasites afin de s'assurer qu'aucun message secret n'est transmis par ce biais.

Le Bureau des Opérations : c'est en son sein que l'on trouve la presque totalité des agents de terrain des Renseignements Impériaux. La branche Surveillance permet d'obtenir les informations et éventuellement de procéder à des arrestations ou des éliminations. Les agents ennemis capturés sont souvent confiés au service Interrogation du Bureau des Analyses afin d'être reprogrammés ou "retournés", la branche du contre-espionnage est quant à elle chargée de découvrir et de démanteler les réseaux ennemis. S'il repère un espion adverse susceptible d'être utile à l'Empire, ce service envoie tous les renseignements glanés sur lui au service d'infiltration qui décide des mesures à prendre à son sujet, en revanche s'ils sont trop dangereux ou s'ils ont fait trop de dégâts soit ils sont éliminés suivant les circonstances soit ils sont arrêtés et jugés puis condamnés. Enfin, le Bureau des Opérations dispose

aussi de deux sous-sections dont on parle peu en raison de leurs missions particulièrement sinistres : Déstabilisation (qui va de la désinformation jusqu'au chantage pour mettre à genoux les ennemis de l'Empire à soumettre sans faire appel à ses forces armées).

Le Bureau des Renseignements : tire partie des informations collectées par le Bureau des Analyses et élabore à partir des données fournies des rapports et des suggestions qui aideront la direction à définir objectifs et missions des différentes composantes de l'agence.

Le Bureau technique : Ce service a deux missions essentielles : percer à jour le fonctionnement du matériel ennemi et procurer aux espions impériaux, un matériel le plus innovant et le plus performant qui soit. Ce service bénéficie donc d'un budget important et compte dans ses rangs les techniciens et ingénieurs très talentueux, capables d'inventions particulièrement brillantes. Leur domaine de prédilection est l'analyse des appareillages ennemis.

La division Argus : sa mission est d'assurer la sécurité des communications au sein des Renseignements Impériaux. Il surveille les canaux de l'HoloNet attribués aux Renseignements Impériaux ainsi que les grilles de communication locales afin d'empêcher qu'on espionne les communications secrètes ou qu'on les intercepte. En plus de l'HoloNet Impérial, Argus dispose de son propre réseau de communication qui fonctionne par le biais de vaisseaux-droïdes camouflés et capables de s'autodétruire. Ces petits appareils d'environ neuf mètres de long sont très rapides et font d'incessants aller-retour entre deux systèmes précis. Ils émergent de l'hyperespace, reçoivent les communications attendues, transmettent en retour les données qu'ils transportent et repartent aussitôt vers le système d'où ils viennent tandis qu'un autre vaisseau-droïde assure la transmission jusqu'au système suivant. De cette manière, Plexus dispose dans certaines régions de l'empire d'un vaste réseau de vaisseaux-courriers aux trajets parfaitement rodés ce qui minimise considérablement le temps nécessaire pour passer d'un système à l'autre ainsi que les risques d'accident de navigation.

Cellules de Système : lorsque c'est nécessaire, les responsables locaux des Renseignements peuvent assembler des équipes réduites (de 5 à 20 personnes le plus souvent) chargées de missions à long terme et composées d'agents de plusieurs branches distinctes. La Cellule de Système est alors implantée sur site, dispose d'un petit transceiver hyperspatial pour communiquer avec un agent de liaison et doit ensuite se débrouiller par ses propres moyens. Il existe plusieurs millions de cellules de système actives et la plupart ignorent totalement que d'autres cellules aux objectifs identiques aux leurs opèrent parfois à quelques kilomètres de leur planque. Occasionnellement, les responsables de l'opération peuvent décider de faire opérer de manière conjointe plusieurs cellules de systèmes qui ignoraient leur existence respective

Rectification : Rectification n'est pas un service et n'apparaît dans aucun organigramme officiel. Lorsque le conseil des haut-Moffs estime qu'il a besoin de s'impliquer directement dans une affaire, il mandate un ou plusieurs agents de Rectification. Les agents de ce type sont l'élite de l'élite, ce que l'Empire a de mieux à sa disposition. Certains n'ont aucune existence légale, d'autres agissent au sein de l'Empire sous couverture mais tous sont aussi dévoués que compétents. En aucun cas un agent de Rectification n'agit en tant que tel. La plupart sont soit infiltrés dans une cellule active, soit font cavaliers seuls. Lorsque le conseil estime que les choses s'enveniment trop ou qu'il est nécessaire de veiller à certains détails sans que le reste des Renseignements Impériaux soit au courant, il fait appel à Rectification et explique ce qu'il attend de ses agents. Généralement, les choses se déroulent alors conformément aux attentes des moffs et le reste de la galaxie continue à ignorer la vérité.

Service de la sécurité interne : Le SecInt est chargé de la protection rapprochée du personnel, du matériel appartenant aux services secrets.

L'armée :

Histoire :

Durant les dernières décennies de la République galactique, ses forces militaires étaient extrêmement réduites car depuis des générations, les conflits d'intérêts se réglaient pour l'essentiel dans les antichambres du Sénat ou les bâtiments corporatistes et gouvernementaux. Les opérations militaires étaient relativement rares et celles qui nécessitaient la présence de forces terrestres importantes étaient devenues vraiment exceptionnelles. Par conséquent, la guerre noire fut un traumatisme pour de nombreuses populations qui durent subir le joug des forces mécanisées de la Confédération indépendantiste et ne durent leur sauvegarde qu'à l'intervention de l'armée républicaine essentiellement constituée de clones issus des cuves Kaminoennes et au courage des dernières unités de l'armée républicaine en activité. De nombreuses voix se firent entendre pour que l'on réactive ou renforce à la hâte les programmes militaires et lorsque le conflit finit par s'apaiser, Palpatine sut tirer parti de ce sentiment d'insécurité pour bâtir la plus grande armée de l'histoire de la galaxie. Peu à peu les clones laissèrent la place à de jeunes gens séduits par l'ordre nouveau ou embrigadés et conditionnés. Le succès considérable, du recrutement permit rapidement de constituer des légions de jeunes volontaires endoctrinés et déployés très loin de leurs mondes d'origine.

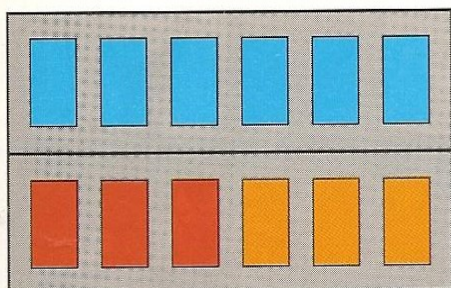
Au lieu de protéger leurs proches ou leurs voisins, ces jeunes gens se retrouvèrent à surveiller les populations d'autres planètes et à participer à l'invasion des mondes qui refusaient de rejoindre l'Empire. L'Empereur et ses alliés parvinrent à priver les mondes de l'ancienne république d'une partie de leurs forces vives et à augmenter, dans le même temps, la puissance militaire impériale. Les soldats de l'Armée Impériale ne furent jamais aussi fanatisés que les adolescents endoctrinés par le COMPNOR ou les soldats de choc mais ils participèrent pleinement à la politique de conquête et de répression de l'Empire. Très vite, le pouvoir impérial fut suffisamment fort pour instaurer des campagnes de conscription obligatoire auxquelles il s'avéra dangereux de s'opposer. La grande majorité des soldats de l'Empire assimila sans guère de réticences la propagande continuellement déversée par les recruteurs. Aux craintes du passé on était parvenu à substituer un sentiment d'appartenance à la force militaire qui restaurerait l'ordre dans la galaxie en soumettant les dissidents aux idées proches des anciens confédérés indépendantistes, responsables de la guerre. Quant aux nombreux mondes nouvellement découverts aux marches de l'espace impérial, leurs populations souvent non humaines devaient être assimilées pacifiquement ou par la force. La surveillance constante des officiers politiques du BSI et la présence de nombreux contingents de stormtroopers également chargés des opérations au sol permit d'étouffer dans l'oeuf ou de réprimer sauvagement et rapidement toutes les velléités de contestation au sein des forces terrestres impériales.

Jusqu'à la mort de Palpatine, aucune unité militaire de fantassins ou de blindés ne se mutina, en dehors de quelques escouades isolées, et les leaders de l'Armée Impériale s'appuyèrent souvent sur ce fait pour préserver l'image de leurs forces ainsi que leur propre réputation. Cependant, en de nombreuses occasions des fantassins impériaux conscrits désertèrent ou refusèrent d'exécuter certains ordres particulièrement odieux et payèrent le prix suprême pour leur courage. Et si l'histoire galactique garde la trace de ces bâtiments de la Marine Impériale qui passèrent à la cause rebelle avec leurs équipages à la suite d'une mutinerie ou dont les commandants acceptèrent après leur reddition de changer d'allégeance, peu de gens réalisent que de nombreux soldats anonymes sous l'uniforme impérial prirent parfois à un niveau plus personnel des décisions tout aussi lourdes de conséquences. Les fantassins de l'Alliance qui s'opposèrent aux troupes impériales se mirent rapidement à compter dans leurs rangs une quantité appréciable de soldats qui portaient autrefois l'uniforme gris ou noir de l'Empire. Sans la défection d'unités entières, le sort de la Nouvelle République aurait été tout autre.

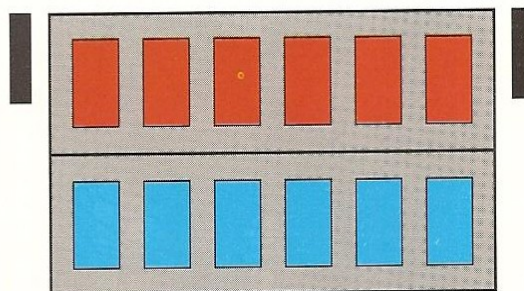


INSIGNES ET GRADES DE L'EMPIRE

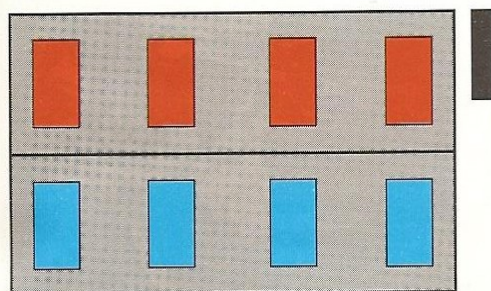
Les galons et les barrettes portés par les officiers permettent de déterminer le rang qu'ils occupent au sein de la hiérarchie militaire.



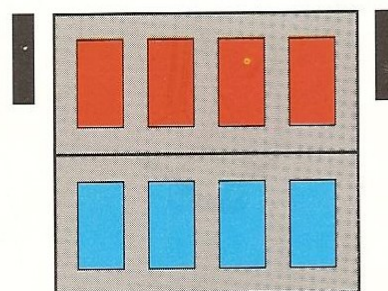
Maréchal d'Empire



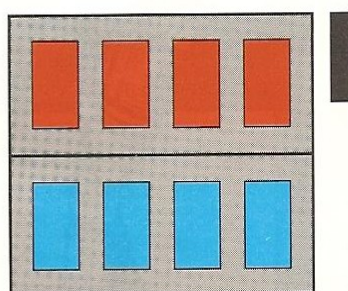
Amiral



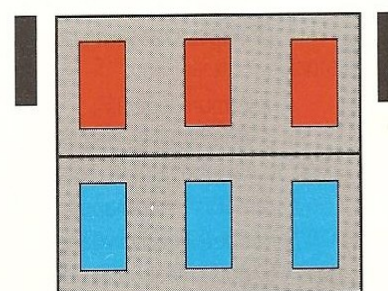
Général



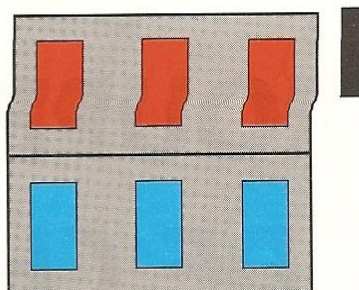
Colonel



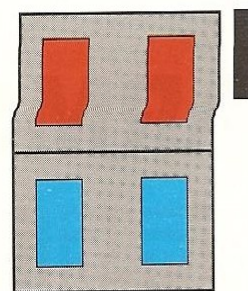
Major



Commandant



Capitaine



Lieutenant

Structure de l'Armée du nouvel empire :

L'armée de l'Empire de Fel placée sous le joug des Siths ou l'empire légitimiste présente une organisation un peu différente de celle du premier empire.

L'Escouade reste l'unité de base de l'armée impériale et compte normalement 12 hommes. Toutes les escouades sont homogènes (fantassins, de tireurs d'élite, d'artilleurs, de soldats du génie...) et placées sous l'autorité d'un sergent. Il revient à ce dernier la dirigeant de ne jamais oublier certains préceptes idéologiques. Durant certaines opérations, un sergent était également autorisé à nommer un caporal temporaire parmi les hommes de son escouade, le chargeant de veiller à l'exécution correcte d'une partie du plan de bataille. Dans les unités de blindés ou d'artillerie, la discipline est aussi forte que l'esprit d'initiative est réduit alors qu'à contrario les tireurs d'élite ou les fantassins éclaireurs sont parmi les plus flexibles des soldats portant l'uniforme de l'Empire.

La notion d'escouade en ce qui concerne les véhicules blindés est sensiblement différente car il s'agit généralement de deux véhicules de même type travaillant en tandem. De même, une escouade d'éclaireurs se compose en fait de deux "lances" de cinq hommes chacune et compte non pas un mais deux sergents, chacun en charge de 4 hommes. Cette configuration est jugée préférable au niveau hiérarchique dans la mesure où les missions de reconnaissance impliquent une adaptabilité et des risques très supérieurs à ceux inhérents aux missions d'infanterie classiques.

Le Peloton est le regroupement de 4 escouades. Dirigé par un Lieutenant assisté d'un sergent-major et les sergents des escouades. Pour le tacticien, le peloton est l'unité de taille idéale sur le théâtre des opérations : réduite et donc facile à gérer qui peut facilement être déployée côte à côte avec une unité d'un autre type : fantassins avec une escouade de blindés, tanks en protection rapprochée d'une unité d'artillerie à grande portée et ainsi de suite.

La Compagnie rassemble quatre pelotons placés sous la tutelle d'un capitaine secondé par quatre officiers au grade de lieutenant. Chacun de ces quatre officiers a son rôle spécifique au sein de la compagnie : commandant en second, officier responsable de la maintenance, officier médical et officier technique. Ce groupe comprend des médecins, des intendants et des techniciens, formant à eux tous les services annexes. Au total, les effectifs des quatre pelotons, des services annexes font d'une compagnie une unité aux effectifs théoriques de 150 personnes. Au niveau de l'artillerie, la compagnie est dénommée "batterie" et ses effectifs sont de 175 hommes qui sont répartis soit en 16 pièces d'artillerie lourde, soit en 32 pièces d'artillerie légère.

Le Bataillon comprend quatre compagnies dirigées par leurs capitaines respectifs sous les ordres d'un Major qui dispose d'un staff spécifique pour établir et faire fonctionner son QG, ce qui porte ses effectifs théoriques à 810 hommes dont 608 combattants. Les Bataillons sont en fait généralement considérés comme des forces opérationnelles aux profils de missions spécifiques, ce qui impose donc l'affectation de compagnies et de pelotons en rapport avec ces profils. Les bataillons d'assauts sont parfaitement mixtes alors que les bataillons à répulsion surtout prévus pour occuper rapidement de vastes territoires en cours de pacification peuvent inclure jusqu'à 115 véhicules et 40 [motojets](#) ainsi que leurs équipages en plus des 608 combattants de l'ordre de bataille standard.

Le Régiment est une unité systématiquement dotée d'un QG fixe dès qu'il est possible de l'établir sur le théâtre des opérations. Ce QG est non seulement le cœur névralgique de la structure de commandement du régiment mais abrite aussi son hôpital et ses ateliers de réparation. La plupart des régiments sont assemblés autour de quatre bataillons. Si l'on considère l'exemple du régiment d'infanterie typique, deux de ces bataillons sont composés de fantassins, le troisième est un bataillon d'assaut mixte (infanterie/blindés/artillerie en proportions diverses) et le dernier entièrement composé de véhicules à répulseurs destinés à transporter l'ensemble du régiment. Au total, ce régiment type compte 3.530 hommes dont 2.558 combattants et dispose de 130 véhicules. Tous ces effectifs sont dirigés depuis le QG et placés sous la responsabilité de l'officier commandant du régiment, un lieutenant-colonel.

L'Armée de Système est pour l'essentiel l'abstraction administrative qui rassemble toutes les forces terrestres de l'Empire dans un système stellaire. Placée là encore sous le contrôle d'un Maréchal, l'Armée de Système inclut des éléments des Renseignements, du BSIE ainsi que plusieurs bataillons. Le QG est considéré comme l'autorité militaire suprême des forces terrestres dans le système et rend compte directement à la fois au Moff local et à la hiérarchie de l'Armée Impériale.

L'Armée Sectorielle est l'ultime échelon de la structure militaire du nouvel Empire. Le grand Maréchal qui la commande peut avoir des effectifs très variables sous ses ordres mais la configuration standard de l'ordre de bataille indique qu'une armée sectorielle comprend 1.180.309 hommes dont 774.576 combattants et qu'elle dispose de 66.640 véhicules à répulseurs et 13.992 blindés. Ces chiffres peuvent être considérés comme une estimation moyenne des effectifs déployés par l'Armée Impériale dans l'ensemble d'un secteur pacifié.

NB : les grades de Maréchal et de grand maréchal d'empire sont une création de sa majesté Impériale Anton Fel. Ils sont l'échelon suprême du commandement de l'Armée Impériale. En dehors des campagnes d'invasion réalisées conjointement avec la Marine, l'Armée Impériale, avant cette initiative, ne possédait pas un véritable commandement central unifié contrairement à la Marine. Cependant dans les faits, bon nombre de Moffs ou de Grands Moffs avaient d'ailleurs également le titre honorifique de Maréchal et exerçaient directement le commandement des forces terrestres de leur juridiction... Ce temps est désormais révolu car depuis cette décision du fils de Jagged Fel, les moffs et hauts moffs ont des attributions civiles, la chose militaire étant du ressort de l'empereur et des officiers supérieurs qu'il nomme et promeut par arrêté d'où la création de ces deux rangs militaires.



Uniforme des officiers de l'armée impériale

L'infanterie

Par tradition les troupes terrestres n'ont jamais été vraiment considérées durant la République. Mais l'Empire a vu un véritable renouveau des unités d'artillerie et de blindés. Dans beaucoup de cas les bombardements orbitaux de la Marine auraient été trop destructeurs malgré leur précision. Les fantassins des troupes de choc, les artilleur et les pilotes de blindés savent que sans leurs efforts l'Empire serait bien moins grand qu'il ne l'est aujourd'hui. Certaines unités de l'armée placées sous l'autorité directe des Gouverneurs forment les forces de police de nombreux mondes.



Les « Stormtroopers » :



A l'opposé des stardestroyers, l'Empire possède aussi un autre visage bien connu (et craint) des masses populaires, celui des ex-troupes de choc en armure blanche ou noire. Désormais, ils sont l'armée régulière de l'empire, on trouve donc ces hommes partout : simples fantassins de l'armée ou en tant que troupes d'abordage de la Marine (OG troopers). Ces hommes ne quittent pratiquement jamais leur armure et s'adressent les uns aux autres par leur matricule. Quoi qu'il en soit, leur dévotion est rivalisée avec celle de la garde écarlate à laquelle il faut ajouter un entraînement tactique et militaire très poussé qui a fait d'eux les soldats les plus redoutés de la galaxie.

En leur sein, on trouve des unités spécialisées pour les opérations aquatiques, dans l'espace ou dans divers milieux hostiles. Ils sont l'incarnation de la puissance impériale : les deux milliards d'hommes qui la composent sont répartis dans toute la galaxie et peuvent intervenir sur simple volonté de l'Empereur. Leurs missions sont très variables : défense des garnisons dans des secteurs instables, et rétablissement de l'ordre...

La formation des stormtroopers est très sélective et seuls les meilleurs arrivent à entrer dans l'armée impériale : tandis que la formation tactique a lieu sur l'Académie Militaire Impériale de Bastion, le postulant doit également effectuer des entraînements exténuants sur tout les types de milieux de cette planète : climat tropical à glaciaire, marécages, déserts, etc., tout est adapté pour que le futur soldat puisse intervenir sur tout type de monde. Fidèle à l'empereur il sera prêt à obéir à ses officiers sans se poser de questions, disposé à combattre avec courage et témérité. Ainsi à la fin de leur formation, ces soldats n'ont pas perdu toute individualité, mais sont d'une loyauté sans faille au nouvel ordre impérial. Leur armement individuel est en règle générale l'excellent fusil-blaster Blastech E-11, mais les BlasTech T-21, DTL-19, fusil E-web ou encore le lance fléchette Golan FC-1 sont également répandus. Ils possèdent aussi un détonateur thermique sécurisé au Baradium qu'il peut utiliser en cas d'extrême nécessité.

L'uniforme des stormtroopers est composé d'une sinistre armure blanche, dérivée de celle des troopers de la guerre des clones des clones qui leur confère une apparence imposante. Les sous-officiers sont repérables grâce à des épaulettes portées du côté droit, et les officiers par leur insigne de grade (carrés rouges et bleus) porté sur l'armure. L'armure est le bien le plus précieux d'un stormtrooper : contrairement aux troupes de l'armée qui n'en possèdent pas, le stormtrooper portent quasi-continuellement son armure, sauf pour dormir, ou pendant les très courtes heures de permission. Elle est composée de 18 parties indépendantes, et comprend de nombreux systèmes de combat et de survie, pour la plupart intégrés dans le casque suivant la spécialisation des unités. Les standards sont : un système d'acquisition de cible, des verres polarisés et un projecteur holographique permettant de voir la nuit, un pack énergétique, un clef à résonance pouvant ouvrir toute porte, et enfin la ceinture comportant notamment un lance grappin, des cellules énergétiques pour recharger le blaster, etc... L'armure des stormtroopers connaît un petit bouleversement avec la création du Nouvel Empire galactique par l'Empereur Jagged Fel. Si l'apparence reste globalement la même (la casque arborant des traits plus fins et des genouillères symétriques faisant leur apparition), la technologie évolue pour donner une meilleure vision de l'environnement au soldat impérial. Ainsi, les dispositifs sensoriels et les systèmes de communication du casque sont améliorés, de même que la résistance de l'armure, lui permettant ainsi d'absorber et de répercuter un tir de blaster. Enfin, les bottes tout-terrain sont à présent équipées de semelles antidérapantes. Le pack dorsal standard des stormtroopers leur permet de résister même au vide spatial pendant une durée limitée, grâce au système de gaz pressurisé de

l'armure, mais l'armure peut être améliorée pour faire face à de très nombreuses situations. Elle se décline alors en d'innombrables versions correspondant chacune à une situation géographique ou tactique spécifique.

0G-troopers

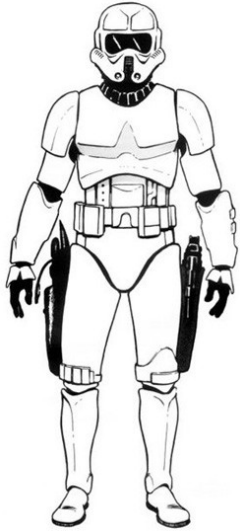


constituent l'élite du corps des Stormtroopers, et sont les soldats impériaux disposant de l'armement le plus puissant. Le corps des 0-G Troopers, souvent appelé improprement Spacetroopers est un corps d'élite des forces impériales dont la mission consiste en l'abordage de vaisseaux, de stations spatiales, ou de n'importe quelle installation située dans le vide spatial. La seule unité à disposer d'un entraînement plus complet et à faire preuve de plus de dévotion envers l'Ordre Nouveau est la Garde Impériale. Le 0-G Trooper est équipé d'une énorme armure 0-G Mark 1, de 2 mètres de haut qui est équipée de tous les systèmes nécessaires aux opérations dans le vide spatial : tout d'abord, elle est équipée d'une Unité de Propulsion par Répulseurs qui la propulse à la vitesse de 11 MGLT, mais aussi de quatre heures d'alimentation en énergie, de réserves d'oxygènes pour dix heures, de Coupleurs Magnétiques afin de s'arrimer au vaisseau cible, de projecteurs pour éclairer les zones sombres, d'un comlink à longue portée pour la communication avec les autres membres de l'équipe... Mais c'est surtout son armement qui fait de l'armure 0-G un instrument redoutable ; elle est en effet équipée d'un canon blaster dans le gantelet droit, d'un lance-torpille à proton miniature dans le gantelet gauche, d'un lance-grenade, d'un système de découpe laser de blindages, d'une vibrolame, et, en cas de blessure, d'un système d'injection automatique de bacta... En règle générale, les 0-G Troopers opèrent par pelotons de 40 hommes depuis les navettes d'assaut Impériales de type ATR-6 Gamma pour approcher les vaisseaux ennemis avant de les larguer dans l'espace.

STAR WARS / HEAVY BLASTERS



Radtroopers :



Il s'agit d'une catégorie de stormtroopers peu connue malgré leur grande utilité. Leur endurance au combat direct n'est pas excellente mais c'est plutôt leur résistance aux éléments qui fait leur force. En effet, les radtroopers sont prévus pour le combat en milieu radioactif ou instable, extrêmement dangereux. Étant donné que ces zones sont souvent peu habitées, ils servent plus souvent d'éclaireurs dans ces cas là. En plus d'être des explorateurs en terrain radioactif, ils sont également en première ligne des combattants, lorsque le point attaqué subit un bombardement à neutrons car ce genre de bombardement fonctionne à base de radiations et que les radtroopers sont protégés des radiations par leurs armures. Par ailleurs, leur armure ne les protège pas seulement des radiations, mais également des phénomènes biologiques et chimiques en tout genre, ce qui leur fait intervenir dans de nombreuses situations. Les radtroopers sont bien sûr entraînés en conséquence : ils doivent savoir utiliser facilement des armes de corps à corps, étant donné que les fusils ou pistolets blaster s'enrayent souvent en milieu radioactif, ils utilisent principalement des piques d'assaut. Leur moral est bon et ils servent, comme la plupart des stormtroopers, l'Empire dans toutes les situations, malgré leurs conditions de combats particulièrement dangereuses.

Armement : 1 fusil blaster, 1 Vibrolame, 3 grenades à concussion, 1 Pique de force

Équipement et armure : 1 armure anti-radiations, lentilles anti flash, jumelles de vision de nuit, 1 comlink, gants de combats, 1 heure d'oxygène de secours, Couches de protections anti-radioactivité, 1 fil à haute tension, 2 crochets d'escalade, 4 packs de cellules d'énergies, 3 fusées de signalisation à ions, 1 ration, 3 packs d'eau, 2 Médipacks, 10 pilules anti radiations, 1 abri anti-radiations, 1 purificateur d'eau, 3 filtre respiratoires anti-radiations, 1 Compteur Geiger

Forestroopers :



Les forestroopers forment un corps de l'Armée de Terre du nouvel empire spécialisé dans la reconnaissance tactique et le combat en milieu forestier et hostile à forte densité végétale. Leur armure est particulièrement adaptée à ce milieu avec un système de régulation thermique pour les jungles tropicales et un système de camouflage optique et « technique » issue de la technologie Reflec qui équipait les shadowtrooper à l'époque du 1er empire. À ceci près qu'elle a été adaptée au nouveau besoin. Ce système permet de dévier les senseurs d'énergie et une partie des rayons lumineux ce qui permet au soldat de se fondre totalement dans le milieu naturel tel un caméléon.

Swamptroopers :



Recrutés parmi toutes les unités à travers la galaxie, les hommes constituant le corps des swamp troopers (soldats en milieu marécageux) suivent un entraînement particulièrement intense et rigoureux, et disposent de l'équipement le plus moderne que l'Empire puisse offrir. Les unités des SwampTroopers disposent d'un armement supérieur à la majorité des soldats d'infanterie de l'Empire : en plus d'un fusil-blaster modifié disposant en outre d'un lance-grappin, ces hommes possèdent chacun trois grenades assommantes et une armure intégrale permettant notamment une vision infrarouge très performante, qui leur permet en pratique d'y voir clairement jusqu'à cent mètres de distance, et ce quelles que soient les conditions de luminosité. Entièrement composé d'êtres humains d'une taille moyenne de 1.75 mètre, le corps des Swamptroopers n'opère pas seulement dans les terrains marécageux, mais plus généralement dans des environnements disposant de conditions respiratoires particulières. Leur combinaison intégrale dispose en effet de son propre système vital autonome et est totalement hermétique.

Sandtroopers :



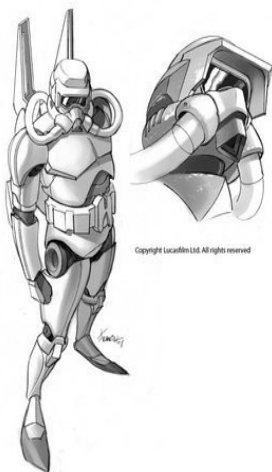
Leurs tâches quotidiennes consistent à démasquer les réseaux de contrebandes et criminels, s'assurer que la population collabore bien ou encore mener des enquêtes sur les meurtres d'Impériaux ou de partisans de l'Empire. Leur but est de réussir leur mission et peu importe la façon dont ils réussiront. Lors de leurs patrouilles désertiques les sandtroopers chevauchent des créatures locales pour se déplacer plus rapidement en l'absence de technologie dans les environs. Lors des affrontements les soldats couvrent leurs officiers supérieurs qui manient des armes beaucoup plus lourdes comme les lances grenades. Leur armure est similaire à celle des troupes régulières. Leurs armures blanches réfléchissent les rayons solaires et sont étanches. Cela permet d'évacuer la chaleur et d'empêcher le sable de s'infiltrer dans leurs équipements de haute technologie. Leurs casques quand à eux sont équipés de micros et de filtres afin de protéger le soldat durant une tempête de sable. En plus de leurs armures ils portent un véritable arsenal d'équipements en tout genre. Chaque soldat porte son équipement de survie sur le dos grâce à un sac à dos semi rigide. Ces derniers comportent des réserves d'eau, une paire de macrobinoculaires, un comlink longue distance pour appeler des renforts en cas de nécessité, des grenades à concussion et des munitions.

Snowtroopers :



Les snowtroopers commencèrent à apparaître quand l'Empire réalisa que les mondes polaires, pouvaient très bien dissimuler des bases de pirates, de contrebandiers ou des bases rebelles. On peut retrouver des snowtroopers près de chaque planète ayant un climat polaire. Ils utilisent un équipement spécial pour se protéger du froid durant les missions. Pour commencer, ils sont équipés d'une paire de bottes isolantes. Ces bottes sont tous terrains et aident à ne pas glisser sur la glace. Ils ont un casque plus grand que celui des Stormtroopers. Celui-ci, on retrouve des lunettes de neige qui facilitent la vision. Les lunettes sont aussi polarisées, elles permettent de repérer l'ennemi dans les plus puissants blizzards car les lunettes vont capter la chaleur de l'ennemi. Ils possèdent un manchon les aidant à respirer. Ce manchon filtre l'air pour le rendre plus respirable et moins froid. Le plastron de l'armure blanche est équipé d'un écran qui contrôle la température externe, d'une commande de communication et d'un indicateur qui donne la température de l'armure. Pour avoir une meilleure protection, en dessous de l'armure, on trouve un pantalon réchauffant et une cape ceinturée de plus. Leur armure est légère mais elle est l'une des plus protectrices. Avec tout ce que l'armure a, il faut une cellule d'énergie pour faire fonctionner le tout. Ils placent la cellule d'énergie qui a une vie de deux semaines dans un sac à dos pour la protéger des impacts. Ces soldats ont toujours avec eux, même si avec le blizzard cela ne marche pas toujours, un comlink au poignet. Ils utilisent un fusil-blaster E-11 comme la majorité des troupes Impériales. Cependant, ils peuvent utiliser d'autres armes, comme le blaster E-WEB.

Seatroopers :

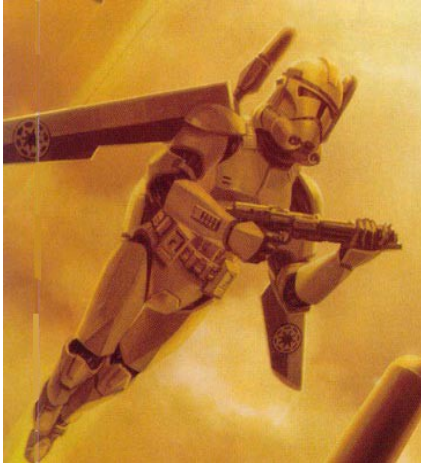


Ils n'ont pas non plus une endurance au combat prodigieuse mais sont entraînés spécifiquement pour une situation précise. Dans ce cas-ci, il s'agit de l'exploration ou du combat sous-marin. Ils étaient en garnison sur la plupart des mondes aquatiques appartenant à l'Empire, comme Mon Calamari. Étant donné que l'usage des blasters est impossible sous l'eau, les Seatroopers sont équipés de lance-harpons.

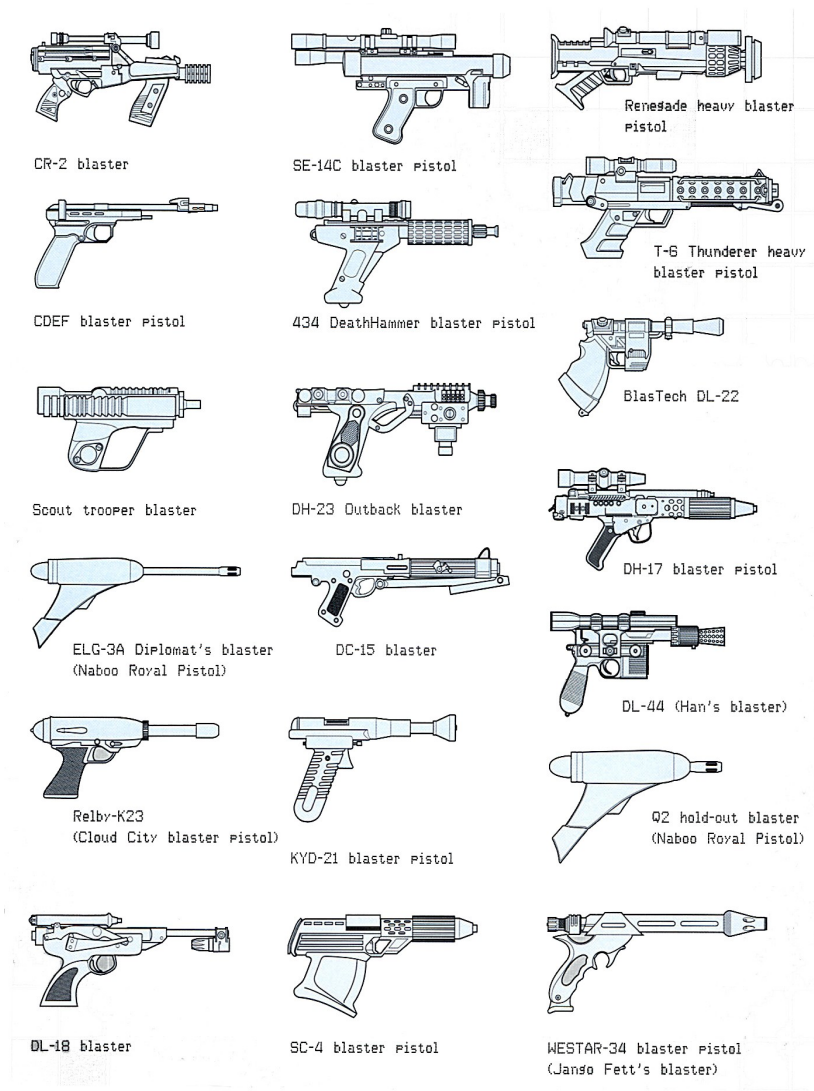
Armement : 1 "Harpon-blaster", 1 couteau de combat,

Équipement et armure : Lentilles anti-flash, de vision de nuit, 1 comlink, gants de combat, 10 heures d'oxygène, 1 ration, 3 Packs d'eau, 2 Médipacks, 1 Respirateur intégré au casque.

Airtroopers :



Sur le champ de bataille, la mobilité est souvent un facteur clé de la victoire. C'est la raison pour laquelle l'Armée clone fit grand usage des jetspacks. En réalité, tous les clones étaient entraînés à leur utilisation et la plupart des clones qui traversèrent la guerre en utilisèrent au moins une fois, mais on ne pouvait pas les appeler Jet Trooper pour autant. Dotés du même équipement que l'infanterie, les Jet Troopers avaient néanmoins une préférence pour les armes rapides en adéquation avec leur style de combat bref et intense. L'armure différait peu de celle de base à ceci près qu'elle était plus résistante aux chocs produits par un clone atterrissant. Et bien entendu, le dos était capable d'accueillir un jet pack et ses provisions de carburant. Il y eut deux versions de l'armure, comme pour l'infanterie. En cas de vol soutenu, les Jet Troopers pouvaient s'équiper d'ailes à réaction leur permettant une plus grande autonomie mais aussi une meilleure portance dans l'air, donc une meilleure maniabilité. Les vols de Jet Troopers devaient être un spectacle impressionnant sur le champ de bataille.



La Marine

Présentation :

La Marine Impériale se constitue de corps d'élite empreints de nombreuses traditions pluri-millénaires. Si la plupart des citoyens de l'Empire qui voyagent dans l'espace ont le plus souvent affaire aux navires des Douanes Impériales, il n'est pas rare de rencontrer les corvettes, croiseurs et cuirassés lourds de la Marine et ses célèbres destroyers stellaires. La Marine possède des pilotes de chasse qui comptent parmi les meilleurs de la galaxie et qui sont aux commandes des redoutables chasseurs TIE predator , les engins les plus maniables construits à ce jour. Ses artilleurs, ses techniciens, ses soldats embarqués et ses officiers de pont sont également conscients de l'honneur qu'ils ont à servir dans la Marine qui permet à l'Empereur Fel de tendre la main partout dans les vastes domaines de son empire...

Sa fonction première est de garantir la sécurité de l'espace des systèmes impériaux contre les pirates et la contrebande, d'assurer la défense contre des agressions extérieures, soutenir les gouverneurs dans les périodes de crise. Les ordres sont données par les grands amiraux de la marine en concertation avec l'empereur à l'échelon sectoriel. L'espace connu étant divisé en douze secteurs administratifs cela fait un moff et un grand amiral pour chacun d'eux. Les unités plus petites font mouvement et agissent suivant les ordres de la voie hiérarchique habituelle suivant l'ordre de bataille et la chaîne de commandement. Les missions de la marine passent au quotidien par des patrouilles, des arraisonnements de navires pour des contrôles de toute sorte. S'ils rencontrent une oppositio, voire une hostilité flagrante, les consignes sont de le capturer ou de l'abattre.

– Officiers de la flotte :



Mécaniciens :



Cannoniers :



Pilotes de chasse :



Histoire :

L'expansion constante de la civilisation issue du noyau, et ses rencontres avec d'autres civilisations également en pleine croissance, ont toujours rendu essentielle la présence d'une marine spatiale armée. En dehors même des conflits majeurs qui secouèrent la galaxie, la présence d'une multitude de groupes pirates, de renégats divers, de peuples hostiles dans un volume d'espace incommensurable et en perpétuelle augmentation, n'ont jamais manqué de causer de nombreuses morts et pertes financières, sans parler d'une quantité appréciable de conflits de "basse densité".

Peu avant la crise de Naboo, la République ne possédait plus de véritable marine spatiale, à l'exception de quelques groupes d'unités affectés à des systèmes stratégiques. Les principales factions qui la composaient avaient développé leurs propres flottes spatiales dont certaines, comme celle de la Fédération du commerce, étaient vraiment très conséquentes. Les rares cas de force majeure nécessitant une intervention militaire à grande échelle se réglaient dans une sous-commission ou dans les couloirs du Sénat lorsque plusieurs représentants de systèmes ou de groupes influents s'arrangeaient pour obtenir des faveurs conséquentes en échange de leur participation à l'effort militaire du moment. Les solutions diplomatiques étaient préférables non seulement pour des raisons économiques ou humanitaires, mais aussi parce que le recours à la force armée impliquait de plus en plus souvent de donner encore plus de poids à des groupements d'intérêts qui ne prêtaient pas leurs forces sans avoir en échange des garanties sur certaines affaires les concernant. Certains sénateurs virent bien les dangers que recélait cette évolution des choses, mais les lobbies les plus influents étaient déjà fermement implantés au cœur du Sénat galactique et dans de nombreux gouvernements locaux.

A la longue, certaines factions devinrent des puissances militaires difficilement contrôlables et les ambitions indépendantistes trouvèrent là un terreau supplémentaire sur lequel fleurir. Quinze ans à peine avant la bataille de Naboo, quelques sénateurs républicains eurent un dernier sursaut et donnèrent leur aval à un projet qui devait permettre de moderniser la petite marine républicaine de plus en plus surclassée par les autres forces militaires. Cette tentative, qui donna naissance à la Flotte Katana, se solda par le désastre bien connu et sonna le glas des ultimes ambitions militaires de l'Ancienne République. Tout au moins, jusqu'à ce que la galaxie se retrouve plongée dans une guerre dévastatrice.

La course à l'armement et les investissements monstrueux que provoqua la guerre des clones marquèrent un tournant significatif dans l'histoire navale militaire. Comme il l'avait fait pour se constituer une armée terrestre sans égal dans l'histoire galactique, l'Empereur Palpatine sut tirer avantage des craintes d'une population traumatisée par un conflit aussi bref que dévastateur et récupéra à son profit une bonne partie des arsenaux et des navires des belligérants. Pour "restaurer la paix dans la galaxie et s'assurer que des sursauts indépendantistes ou divers groupes de pirates ne menacent plus les populations", l'Empereur obtint l'appui des industriels et des militaires qui, pour la plupart, acceptèrent de le suivre sans rechigner.

Le programme d'armement qui suivit fut proprement gigantesque. L'Empire revendit des navires obsolètes à divers groupes alliés comme l'Autorité du secteur corporatif et les encouragea pendant un temps à renforcer leurs propres forces de défense tout en augmentant la pression fiscale et le pillage généralisé des mondes hostiles afin d'armer une flotte sans égal dans toute l'histoire de la galaxie. A la longue, les alliés impériaux purent conserver des escadres destinées à leur usage exclusif, mais devaient dans le même temps contribuer au financement des escadres impériales. La nouvelle génération des destroyers stellaires de classe Impériale I devint le symbole de l'armada impériale, près de 25 000 de ces navires gigantesques furent mis en service sous le règne de Palpatine et vinrent appuyer une multitude de navires plus légers et des légions sans nombre de chasseurs spatiaux. Les secteurs jugés trop timorés ou potentiellement rebelles furent brisés et leur économie vampirisée par le programme d'armement de la Marine Impériale. L'Académie de la Marine Impériale, dont le principal campus était basé sur Raythal, établit des antennes partout dans la galaxie, récupérant et assimilant souvent les anciennes institutions républicaines ou celles créées par des gouvernements locaux fortunés, bien que certains, parmi les plus fidèles à l'Empire, aient été autorisés à conserver le contrôle de forces spatiales d'appoint réduites.

De toutes les composantes de l'Empire Galactique, la Marine Impériale fut celle qui représenta l'effort financier le plus gigantesque, et c'est essentiellement pour alimenter cette machine monstrueuse que l'Empire procéda à des pacifications et à des conquêtes sans nombre. Le paradoxe de la Marine Impériale est que l'Empire ne la déploya jamais dans toute sa puissance et que, fondamentalement, ce programme titanesque fut un énorme gaspillage. En effet, bien que les escadres impériales soient en

mesure de briser n'importe quel monde, n'importe quelle flotte spatiale dans un assaut frontal, l'Empire était trop étendu, même pour ses légions de navires, et le déploiement de la Marine n'était pas si rationnel qu'on pourrait le croire. Si des secteurs jugés importants ou dont les dirigeants avaient l'oreille de l'Empereur se voyaient attribuer des groupes de combat comptant parfois plusieurs centaines d'unités lourdes, d'autres systèmes étaient négligés. Plus grave encore, alors que l'état-major de la Marine n'aurait guère eu de problème à mobiliser rapidement une escadre capable d'anéantir un monde, l'Empereur jeta littéralement en l'air des sommes incroyables pour satisfaire une de ses lubies : les Étoiles de la Mort.

Bien que le symbole de ces superarmes soit fort et destiné à terroriser les ennemis de Palpatine, dans les faits, elles étaient peu utiles car la puissance combinée de toutes les unités de la Marine déployées là où elles ne servaient à rien était plus que suffisante pour anéantir n'importe quel adversaire, et le symbole d'escadres entières de destroyers s'abattant sur un monde aurait certainement été tout aussi frappant que celui d'une station de combat, aussi gigantesque soit-elle. Pour aller à l'essentiel, bien qu'elle ait été dotée à tous les niveaux d'un grand nombre d'individus compétents voire même exceptionnels, la Marine Impériale s'avéra dans la pratique un mastodonte ingérable, un gouffre financier avec des effectifs colossaux qui dépassaient tous les besoins prévisibles.

Deux ans avant la bataille de Yavin IV, l'Empereur décida finalement de restructurer ses flottes et créa les douze grands amiraux de l'Empire, veillant à susciter suffisamment d'antagonismes en leur sein pour qu'ils ne puissent constituer un front susceptible de le menacer. Certains de ces hommes étaient des plus compétents, d'autres des opportunistes ou des plus fanatiques, voire des fous dangereux et l'on considère qu'ils ne remplirent pas vraiment les attentes de l'Empereur. Ces personnalités antagonistes devaient aussi lutter contre les traditions d'excellence des académies de marine récupérées par l'Empire, des institutions souvent très anciennes qui formaient les futurs officiers en les encourageant à un minimum d'initiative et qui s'accommodaient mal de la bureaucratie gigantesque que formait la Marine Impériale. Cette situation déplaisait également aux censeurs politiques de Palpatine : bien que la majorité des officiers de la Marine Impériale soient loyaux envers le régime dont ils portaient l'uniforme, les capitaines de vaisseau ont de tous temps été des autocrates qui renâclent à subir les diktats des bureaucrates et des états-majors.

De nombreux commandants de vaisseaux ou d'escadres cherchèrent à entrer en partenariat avec d'autres officiers qui leur semblaient dignes de confiance, et lorsque l'Empereur disparut, la plupart des officiers impériaux qui s'autoproclamèrent seigneurs de guerre purent le faire parce qu'ils avaient le soutien d'éléments de la Marine Impériale ou qu'ils étaient eux-mêmes des responsables de cette organisation. Bien que le Bureau de la sécurité impériale ait pris des précautions considérables pour infiltrer des agents dans tous les bâtiments majeurs de la Marine, le vide laissé par la disparition de Palpatine et de Vador, ainsi que par la majeure partie des Grands Amiraux ou des officiers supérieurs présents lors de la bataille d'Endor, provoqua suffisamment de panique et de chaos pour que tous les ambitieux que la Marine comptait parmi ses officiers puissent tenter leur chance d'une manière ou d'une autre... ce qui contribua à affaiblir considérablement une force militaire qui finit par perdre un conflit de longue haleine face à une marine néo-républicaine, pourtant largement inférieure en nombre.

Durant les premières années de la Nouvelle République, les efforts menés par Sate Pestage ou Ysanne Isard pour conserver sous leur contrôle les escadres impériales donnèrent des résultats mitigés, car si les unités stationnées dans le Noyau demeurèrent loyales pour la plupart, celles chargées de secteurs plus éloignés ne tardèrent pas à se placer sous le commandement d'un seigneur de guerre impérial ou établirent leurs propres dictatures militaires de pacotille. Le Grand Amiral Thrawn lui-même eut d'énormes difficultés à fédérer sous son commandement les forces impériales survivantes lorsqu'il fit son entrée sur la scène galactique près de cinq ans après Endor, et c'est bien plus à ses talents de stratège et à son excellente gestion des forces dont il disposait qu'à ses effectifs qu'il devint, à l'époque, le cauchemar de la Nouvelle République, bien qu'il fut finalement vaincu et tué. L'Amirale Daala et l'Empereur ressuscité ne connurent pas plus de succès dans leur tentatives.

Lorsque les derniers leaders de l'Empire retranchés sur Bastion parvinrent à reprendre le contrôle des vestiges de la Marine Impériale qui furent placés sous le commandement du nouveau Grand Amiral Pellaeon, celui-ci disposait d'effectifs à peine suffisants pour défendre les frontières des vestiges de l'Empire, et il s'était résolu à l'ouverture de pourparlers avec la Nouvelle République lorsque les extragalactiques Yuuzhan Vong déferlèrent sur la galaxie. L'autre paradoxe de l'histoire éphémère de la Marine Impériale est que la majeure partie des gens compétents qui étaient dans ses rangs ne purent pour la plupart faire la preuve de leurs talents qu'après les plus grandes défaites de l'Empire. L'alliance Rebelle, puis la Nouvelle République, surent jouer sur les disparités et le manque de coordination d'une force qui avait la tâche impossible de contrôler l'ensemble de l'espace connu. Tout au plus, l'histoire galactique contemporaine permet de rappeler un principe qui demeure pourtant essentiel dans le

combat spatial : ce sont bien plus le courage des équipages et le talent des capitaines de vaisseaux ou des amiraux que le gigantisme des forces en présence qui peut faire la différence dans une guerre.

Organisation de la Marine Impériale :

Surveiller l'ensemble de l'espace connu avec des dizaines de milliers de navires de tous types et de tous âges nécessite une flexibilité opérationnelle qui n'est pas toujours compatible avec les jolis schémas établis par les technocrates qui abondent dans tous les états-majors de la galaxie. Bien que des efforts d'harmonisation colossaux aient été entrepris, notamment par la standardisation des équipements embarqués, les bâtiments lourds étaient de nature bien plus hétérogène. Et si les groupes sectoriels du centre de la galaxie possédaient des compléments de destroyers stellaires modernes conformes à l'ordre de bataille théorique, certains secteurs de la bordure extérieure durent se contenter de vaisseaux plus anciens mais pas autant qu'à l'époque de Palpatine en guise de vaisseaux amiraux ou parfois même de seuls navires lourds disponibles.

Le commandement de vaisseau :

Capitaine... un rêve vieux comme l'histoire de la civilisation galactique, et qui est la transposition du rêve encore plus ancien des marins primitifs qui traversaient les océans de milliers de mondes dans un passé presque légendaire. Pour bien des officiers issus des académies militaires de tous les gouvernements de l'histoire galactique, obtenir le commandement de son propre vaisseau était pratiquement considéré comme l'aboutissement ultime d'une carrière. D'ailleurs, la plupart des traditions militaires acceptèrent que, par principe, de nombreux capitaines renoncent à diverses promotions ou insistent malgré les progrès technologiques pour demeurer sur la passerelle d'un vieux navire fidèle dont ils avaient été le seul maître pendant des années. A cet égard, la Marine Impériale ne fut pas différente de toutes les autres, bien qu'elle ait un peu plus vissé ses officiers. Chaque capitaine savait en effet que le Bureau de la Sécurité Impériale avait placé au moins un de ses agents infiltrés parmi les officiers de son bâtiment... un agent qui pouvait faire appel à des pouvoirs exceptionnels pour prendre le commandement au cas où le capitaine légitime ferait montre d'un comportement suspect.

Dans l'histoire de la Marine Impériale, certains de ces hommes n'hésitèrent pas à organiser des mutineries pour renverser un capitaine jugé politiquement inapte, quitte ensuite à commander eux-mêmes l'exécution des mutins une fois la situation redevenue politiquement correcte. Lorsque ces hommes furent coupés de leur commandement central en même temps que les capitaines de vaisseau par la victoire des Rebelles à Endor, certains tentèrent bien de prendre le contrôle direct de leurs bâtiments, mais la plupart préférèrent se faire oublier et conserver l'anonymat car, membres d'un service détesté jusque dans les rangs impériaux, les agents du BSI les plus intelligents savaient que l'on ne manquerait pas l'occasion de se débarrasser d'eux si jamais ils faisaient connaître leur présence.

Ligne : La Ligne est l'équivalent dans la Marine de l'escouade terrestre. Si théoriquement une Ligne doit compter quatre navires de tonnages variés, mais plus lourds que des chasseurs ou des navettes, la pratique donnait des unités comptant de deux à vingt navires. De fait, la Ligne est l'unité de déploiement collective la plus flexible dans l'ordre de bataille impérial et au sein d'une Escadre; les Lignes théoriques sont souvent remaniées en fonction des nécessités du moment. Une Ligne est placée sous le commandement d'un Capitaine de Ligne, c'est-à-dire le plus souvent du capitaine de vaisseau le plus expérimenté ou le plus décoré et dont le navire fait office de vaisseau amiral. Voici la liste des différentes Lignes :

- **Ligne d'Attaque :** c'est une configuration qui vise à affronter une autre force spatiale, si possible de tonnage et de puissance de feu comparables. Une Ligne d'Attaque peut compter jusqu'à six frégates, corvettes ou croiseurs légers, mais un destroyer de classe Impériale est considéré comme une ligne à lui seul.

- **Ligne de Poursuite :** elle peut compter une dizaine de corvettes, et autres navires de moyen tonnage dont les capacités subluminiques et hyperspatiales sont conséquentes. Le rôle d'une Ligne de Poursuite est de pilonner une force adverse en cours de retraite, afin d'éliminer les retardataires, voire d'encercler des bâtiments trop endommagés pour fuir et les capturer. Éventuellement, si les trajectoires de saut hyperspatial des fuyards sont clairement identifiées, une Ligne de Poursuite peut se lancer sur leurs traces dans l'hyperespace. Les lignes de poursuites étaient également souvent déployées dans une zone où l'on soupçonnait la présence d'une base de Rebelles ou de pirates afin de la localiser et de la harceler le temps qu'une force d'attaque plus conséquente survienne pour le gros nettoyage.

- **Ligne de Reconnaissance** : cette Ligne consistait en une configuration de deux à quatre appareils de faible tonnage (corvettes, navires éclaireurs impériaux, etc.) opérant seuls ou par paires. Leur fonction n'est pas d'engager le combat même avec un élément adverse isolé mais de localiser l'ennemi et d'en rendre compte à d'autres groupes d'attaques. Lorsqu'une force impériale arrive dans un nouveau système hostile, il est également fréquent qu'une ou plusieurs Lignes de Reconnaissance soient détachés pour fouiller les champs d'astéroïdes, les géantes gazeuses et autres endroits où l'ennemi pourrait dissimuler ses forces pendant que le gros des effectifs converge sur les objectifs principaux. Ce sont également des vaisseaux distribués en lignes de reconnaissance qui procèdent aux patrouilles avancées et aux missions de reconnaissance au long cours et en dehors des routes commerciales, ils sont souvent les premiers bâtiments impériaux auxquels sont confrontés les dissidents ou les peuples des systèmes inconnus.

- **Ligne d'Escarmouche** : composée de 15 à 20 bâtiments légers (patrouilleurs, navettes, etc.), elle a pour tâche de harceler l'ennemi afin de l'empêcher de se concentrer sur les navires lourds qui vont le pilonner. Lorsque l'Empire développa sa chasse spatiale avec ses légions de chasseurs bon marché, le concept de Ligne d'Escarmouche fut peu à peu abandonné par la plupart des tacticiens impériaux, mais les plus intelligents comprirent, face à la grande diversité de chasseurs, navettes et cargos modifiés que comptaient les forces de l'Alliance, qu'il fallait préserver de tels dispositifs plus polyvalents et fiables que des escadrilles de chasseurs légers dépourvus d'hyperpropulsion. Lorsque la Nouvelle République prit un avantage significatif sur l'Empire, les Lignes d'Escarmouche devinrent à nouveau à la mode et c'est sans doute le type de formation qui connut le plus de batailles dans l'histoire galactique contemporaine. Elles constituent également des forces d'escorte ou de défense intrasystème intéressantes.

- **Ligne de Transports de Troupes** : la configuration standard d'une force d'invasion planétaire fait appel à autant de vaisseaux d'escorte - généralement des croiseurs de classe strike ou des frégates - que de transports de troupes, bien qu'en fonction des objectifs, les effectifs terrestres embarqués puissent varier considérablement. Une telle Ligne compte une dizaine de bâtiments en général. Une Ligne de Transports de Troupes opérant à proximité des principales bases impériales locales est également souvent appuyée par des navettes et autres navires légers qui facilitent le déploiement des forces terrestres en plus des navires de la Ligne elle-même. En réalité, les effectifs embarqués à bord des destroyers stellaires et des croiseurs de classe Strike en configuration transports de troupes rendaient souvent les Lignes de Transports de Troupes relativement inutiles, en dehors des véritables assauts contre des mondes industrialisés et densément peuplés.

L'Escadre :

Comptant environ 20 à 60 navires lourds, ainsi que de leurs appareils de soutien et les chasseurs, l'Escadre de l'Ordre de Bataille Impérial en dit long sur les capacités financières que représente la Marine Impériale, puisque à peine un siècle avant son existence, un tel regroupement de navires méritait encore le qualificatif de flotte dans l'ancien ordre de bataille républicain. Des forces comme la Flotte Katana, avec ses 200 cuirassés, étaient considérées à l'époque comme gigantesques et, dans la pratique, elles constituaient une exception et non une règle, la moyenne des flottes républicaines tournant autour de 20 à 50 navires. Une Escadre impériale est toujours commandée par un amiral et représente en théorie la force la plus importante que l'on puisse déployer dans un seul système stellaire en dehors de circonstances exceptionnelles ou d'une campagne majeure.

Voici la liste des différentes Escadres :

- **Escadre Légère** : elle est composée en général d'une Ligne d'Escarmouche, une Ligne de Reconnaissance et de deux Lignes d'Attaque. L'autre configuration de base implique un grand volume d'espace à couvrir avec une faible résistance attendue et se compose en conséquence de deux Lignes de Reconnaissance, une Ligne de Poursuite et une Ligne d'Escarmouche.

- **Escadre Lourde** : au minimum, un tel déploiement comporte au moins deux Lignes d'Attaque Lourdes, une Ligne d'Attaque et une Ligne de Reconnaissance.

- **Escadre de Bataille** : configuration relativement polyvalente, elle compte normalement une Ligne de Poursuite (frégates et corvettes) et deux Lignes d'Attaque standard (croiseurs, cuirassés) ou même Lourdes (destroyers stellaires). Et représente une force de frappe terrestre et de combat spatial.

Force spatiale :

Chargée de surveiller l'espace d'un système stellaire stratégique et de plusieurs systèmes proches, une telle force est placée sous le commandement d'un amiral qui porte le titre de commodore. La tâche d'une Force Spatiale n'est pas une sinécure, car elle doit souvent contrôler plusieurs centaines d'années-lumière d'espace dans les trois dimensions. En dehors des navires les plus lourds, l'essentiel des bâtiments ne possède pas d'accès à l'holonet impérial. Coordonner des navires en temps réel sur un tel volume d'espace demande donc des qualités de planificateur et de stratège élevées, car il faut à la fois organiser des patrouilles régulières, établir des points de contrôle fixe et maintenir en disponibilité opérationnelle un contingent d'appareils constamment en mouvement. Dans certains secteurs de la Bordure Extérieure, l'Empire doit se contenter d'une Force Spatiale pour un secteur entier, qui englobe parfois une zone qui représente largement de quoi occuper trois ou quatre Forces Spatiales. Une Force Spatiale est composée de plusieurs groupes secondaires, et bien que leur répartition soit standardisée, les commodores impériaux sont également censés modifier leur ordre de bataille en fonction des impératifs locaux ou tactiques. Catégories de Forces Spatiales :

- **Force de Supériorité** : l'objectif théorique majeur de la Marine Impériale est d'assurer la supériorité spatiale de l'Empire, définie comme suit : "absence totale d'appareils hostiles dans l'espace orbital des mondes sous contrôle et élimination des activités ennemies dans l'ensemble de l'espace des systèmes contrôlés". Pour faire de cette idée une réalité, l'Empire considère donc qu'il doit disposer dans chaque système occupé de plusieurs navires disponibles et capables d'intervenir selon les besoins ponctuels. C'est cette priorité stratégique - et doctrinale - qui rend si gigantesque et coûteuse la Marine Impériale. Une Force de Supériorité compte en effet un minimum de trois Escadres de Bataille et une Escadre Légère. L'ordre de bataille impérial considère que trois des navires d'une Force de Supériorité doivent obligatoirement être des destroyers stellaires de classe Impériale. Dans la pratique, l'Empire atteint rarement un tel minima dans la Bordure, certains secteurs n'ayant qu'un ou deux destroyers impériaux au total, alors que certains systèmes du Noyau sont nettement plus favorisés et comptent parfois plus d'une dizaine de destroyers affectés à une même Force de Supériorité.

- **Force d'Escorte** : à l'encontre des Forces de Supériorité dont le rôle est à la fois offensif, défensif et dissuasif, les Forces d'Escorte ont pour tâche la surveillance des routes commerciales ou militaires, ainsi que des mondes stratégiques. Leurs effectifs sont donc généralement affectés à des opérations de longue durée ou en rotations prévisibles, bien qu'elles soient également chargées de poursuivre les pirates ou les Rebelles qui tentent de s'en prendre aux objectifs qu'elles protègent. Une Force d'Escorte compte deux Escadres Lourdes et deux Escadres Légères.

- **Force de Maintenance** : là encore, rassembler une centaine de navires ateliers, de navires hôpitaux et de navires de récupération est presque toujours inutile en dehors des campagnes militaires les plus importantes. Le reste du temps, la Marine affecte un contingent de bâtiments de soutien directement auprès d'un amiral et le laisse se débrouiller avec. Ces affectations sont des plus aléatoires et ont souvent lieu en dépit du bon sens, ce qui n'a pas été sans conséquences sur le gaspillage monstrueux auquel se livra la Marine Impériale avant Endor. Nombre de récupérateurs en tous genres ont en effet fait fortune simplement en récupérant, reconditionnant et revendant à la Marine Impériale certains de ses propres déchets encore utilisables. A cet égard, la politique de gestion des ressources humaines sur le plan médical s'est révélée à peine plus performante que celle des ressources matérielles, et nombre d'officiers supérieurs parmi les plus respectés de leur hommes au sein de la Marine Impériale ont tout simplement conquis ce respect en apportant un soin particulier à l'entretien du matériel et aux soins accordés à leurs subordonnés.

Flotte Spatiale :

Une Flotte Impériale compte au minimum quatre Forces Spatiales, dont une de Maintenance. Un tel déploiement représente un strict minimum de 160 navires de classe Aviso ou supérieure, et peut en compter jusqu'à 5 fois plus. L'ordre de bataille impose qu'au moins six des navires d'une Flotte Spatiale soient des destroyers de classe Impériale. En théorie, l'état-major de la Marine distingue des Flottes de Supériorité, de Maintenance, d'Attaque, etc. Mais dans la pratique, de telles différences sont inapplicables. Chaque Flotte se voit simplement attribuer une répartition d'Escadres spécialisées conforme à ce que le commandement estime approprié aux objectifs de la dite Flotte. Pour les stratégies impériaux, une Flotte est une "disponibilité opérationnelle sectorielle", c'est-à-dire que ses effectifs peuvent avoir à intervenir n'importe où dans l'espace du secteur ou ils sont affectés, pour des missions de nature et de durée très variables. Une Flotte Spatiale est considérée comme suffisante pour assurer la supériorité spatiale de l'Empire dans un secteur classé comme calme, c'est-à-dire ne comptant pas plus de seize planètes abritant des opposants en quantité significative.

L'état-major affecte également à certaines Flottes des forces spéciales de cales sèches, c'est-à-dire un contingent d'ateliers et de chantiers spatiaux. Lorsque l'Empire considère un système stratégique comme devant servir à ravitailler ou entretenir ses forces spatiales, la majeure partie des effectifs de la Flotte locale sont de fait dédiés au fonctionnement des chantiers et dépôts impériaux, et elle compte alors jusqu'à trois Forces de Maintenance pour une Force de Supériorité Spatiale. Les systèmes stellaires de ce genre servent alors de zones de regroupement aux forces impériales à la veille de campagnes de longue durée, et bon nombre de ces zones sont situés dans la région d'expansion.

Groupe Sectoriel :

Dans l'ordre de bataille standard, il n'existe normalement pas de groupe de navires impériaux plus important qu'un Groupe Sectoriel qui représente l'ensemble des unités de la Marine Impériale affectées à un secteur spatial. Un Groupe Sectoriel est commandé par un amiral en chef qui s'avère souvent, dans la pratique, être tout simplement le Moff local, à moins que la Marine soit souvent sur la brèche dans son secteur, auquel cas un amiral surnuméraire est affecté à son service et gère pour lui ce genre de choses.

Dans sa configuration idéale, un Groupe Sectoriel ne compte pas moins de 1600 navires de classe Aviso ou supérieure dont 24 destroyers stellaires de classe Impériale. La plupart des secteurs de l'Empire Galactique contrairement à l'époque de Palpatine ont pu bénéficier de tels effectifs car en ce temps là, les secteurs périphériques étaient lotis de manière beaucoup plus inégalitaire, à cause de l'intérêt stratégique du secteur pour l'état-major, mais aussi à cause de l'influence et des relations du Moff local.



Emblème du second Empire

CHAP IV : Technologies

- Les navettes et chasseurs stellaires :

Tie Prédateur 1:



Nouveau modèle de TIE Fighter produit par Sienar Fleet Systems, le TIE Predator était le chasseur stellaire constituant la base de la flotte d'intervention du Nouvel Empire Galactique de Roan Fel. Petit, très maniable, il était aussi d'un gain de place incomparable : ses ailes repliables lui permettaient d'être entreposé, comme ses prédécesseurs, à la verticale - le pilote entrant dans son cockpit par le haut - mais puisqu'il était petit, il était donc plus facile d'en entreposer.

En outre, il était aussi équipé de deux canons laser et, nouveautés, d'un hyperpropulseur et d'un bouclier déflecteur. En l'an 130, au cours du Massacre d'Ossus, des Predator furent utilisés par le Moff Rulf Yage afin de garantir le fait qu'aucun Jedi ne tenterait de s'échapper par les airs.

A noter aussi l'existence d'un escadron de Predator, l'Escadron Crâne, commandé par Gunn Yage et dont faisaient aussi partie Jae Akura, Brodie Coburn et Tev Rimon.

Le Bombardier Tie *Neutraliseur*



Le *Neutraliseur* était un vaisseau imposant, robuste, et plus difficile à manier qu'un chasseur normal. Cependant, en dépit de ces caractéristiques, le *Neutraliseur* était capable d'atteindre une vitesse de 1 500 km/h en atmosphère, ce qui est impressionnant pour un vaisseau de cette classe. À l'image de tous les chasseurs de série TIE, le *Neutraliseur* disposait d'un cockpit en forme de globe situé à l'avant, et de deux ailerons latéraux plus larges que la normale. Sa puissance de feu et sa robustesse lui permettait de remplir plusieurs rôles, mais le plus important restait le pilonnage des places fortes ennemies. Le Bombardier *Neutraliseur* fut développé au cours de la Guerre opposant le nouvel empire à l'Alliance Galactique et le Nouvel Ordre Jedi. Adapté à partir du Prédateur TIE, il fut tout d'abord développé en petit nombre afin de faire preuve de son efficacité. Peut-être n'eut-il pas le temps de démontrer ses talents, puisque la guerre prit fin moins de trois ans après sa création. À la fin de la guerre, il prit part au Massacre d'Ossus (130 ap B.Y.) en détruisant certaines infrastructures bâties par les Jedi. Lors de la Seconde Guerre Civile Impériale, tandis que l'Empereur Roan Fel était en exil, le Bombardier *Neutraliseur* passa entre les mains de l'Empire Galactique de Dark Krayt et fut le principal instrument de destruction des endroits soupçonnés de collaboration avec l'Empire en exil.

Tie senseur :



Cette version est un appareil polyvalent en terme de communications militaires et en représente la dernière évolution. En effet, il est doté d'un équipement de brouillage des communications qui est utilisé dans les secteurs éloignés du noyau pour empêcher la détection des soldats impériaux lors d'attaques de pirates, rebelles et autres bandits. Mais c'est également un appareil de reconnaissance sans pareil grâce à des senseurs haute performance. C'est un [TIE](#) Bomber doté d'une grande antenne cylindrique plate sur son dos. Il est aussi équipé de deux lance-missiles à concussion et d'un canon laser pointé vers l'avant en plus de ses équipements de contre-mesure électronique.

Tie Opresseur :



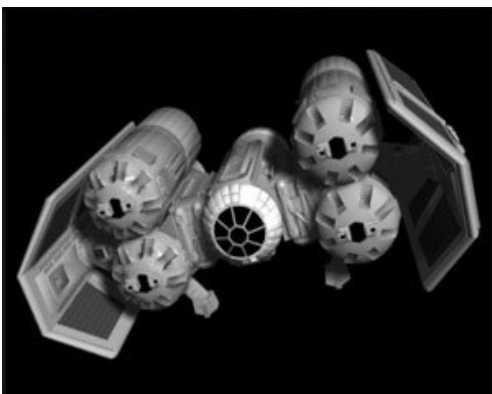
Le TIE Opressor II de la compagnie Sienar fleet systems est le bombardier développé par l'empire de Fel en exil. Le TIE Opressor est équipé en standard d'écrans déflecteurs, qui viennent compléter une coque renforcée et donnent à ce bombardier lourd une résistance hors du commun pour un TIE, qui lui permettent d'opérer en premières lignes lors d'assaut de grande envergure - là où tous les autres TIE doivent opérer en masse et avec un soutien important. La puissance de feu du TIE Opressor est également en rapport avec ses capacités défensives. Ce modèle dispose ainsi de pas moins de trois lance-projectiles. Les deux canons laser sont en revanche on ne peut plus classiques pour un appareil de cette gamme. Pour alimenter ces nouveaux équipements en énergie, le TIE Opressor est équipé de panneaux solaires plus nombreux que sur les autres modèles de TIE, donnant un aspect très massif à ce bombardier lourd. Cette source d'énergie supplémentaire est indispensable pour alimenter notamment les écrans déflecteurs de l'Opressor. Le seul défaut du TIE Opressor réside dans sa médiocre maniabilité, même pour un bombardier. Alors que la plupart des TIE sont réputés et appréciés pour leur maniabilité supérieure à la moyenne (maniabilité qui est d'ailleurs la plupart du temps le seul moyen pour les pilotes d'éviter de se faire pulvériser dans l'espace), le TIE Opressor dispose des mêmes équipements et moteurs que les premiers modèles de TIE, alors que sa masse est bien supérieure. Fort heureusement pour les pilotes d'Opressor, les boucliers sont d'excellente facture et constituent une bonne défense pour pallier cette maniabilité défailante.

Le Tie Agresseur :



Développé par la compagnie Santhe/Sienar Technologies. Le concept de l'Agresseur repose sur une constatation simple : le principal ennemi de l'Empire n'utilise pratiquement que des chasseurs mieux armés et plus blindés que leurs homologues en service dans la Flotte Impériale. En effet, la machine impériale doit simultanément se trouver dans tous les secteurs importants de la galaxie, et la plupart des choix en matière de construction navale ont souvent reposé sur un seul élément : le prix ! C'est ainsi que la quasi-totalité des chasseurs impériaux passés, sont des appareils légers, de conception simple et le plus souvent assez mal équipés. L'Agresseur prend le contre-pied de cette conception minimaliste : son blindage lourd le place à égalité avec les chasseurs stellaires de l'Alliance et son armement n'est pas en reste : deux canons laser lourds en position frontale, ainsi qu'une tourelle dorsale placée au-dessus des propulseurs principaux. Cette tourelle, manipulée par un ordinateur de visée spécialisé, peut également être utilisée par un artilleur pour gagner en efficacité. Ce dernier équipement, plutôt singulier pour un appareil de cette classe, place l'Agresseur dans une catégorie hybride, à mi-chemin du chasseur de supériorité spatiale - sa tourelle étant clairement désignée pour contrer des attaques d'autres chasseurs - et du bombardier lourd. Autre accessoire particulier, un hyperpropulseur permet au vaisseau de s'affranchir des croiseurs de combat porte-vaisseaux de la Flotte, offrant ainsi à l'Agresseur un rayon d'action équivalent aux chasseurs de l'Alliance. L'Agresseur fut surtout utilisé comme bombardier à long rayon d'action et se chargea d'anéantir les quelques convois qui purent être repérés par les vaisseaux de reconnaissance de la Flotte Impériale en exil. Tous les pilotes qui manipulèrent ces appareils sont unanimes sur ses avantages : bonne vitesse, bonne résistance, puissance de feu conséquente, et rayon d'action important.

Tie Interdicteur :



Il est composé de quatre modules d'emport de charge accolés de part et d'autre d'un module de pilotage, ce qui lui permet d'emporter presque quatre fois plus de charges offensives que son prédécesseur : son armement se compose de deux canons lasers, de 8 lance-missiles à concussion, de 4 torpilles à proton, et d'un engin lanceur de mines orbitales et de détonateurs thermiques, ou peut transporter soit 48 missiles et 16 torpilles, soit 16 mines orbitales, soit 72 détonateurs thermiques pour bombardement terrestre. Le fait que les ennemis craignent la puissance de feu du [TIE](#) Interdictor ne joue pas en sa faveur, car il est un des vaisseaux les plus visés par des attaques, le résultat étant que bien peu arrivent jusqu'à leur cible...

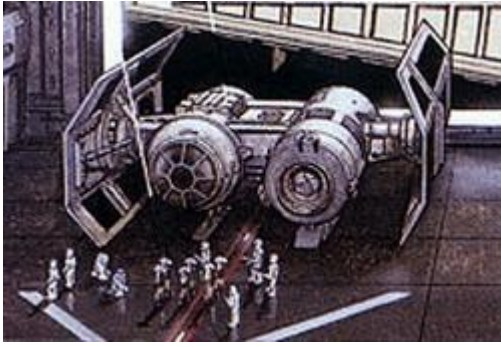
Tie Fantôme :



Le TIE Fantôme diffère considérablement des autres lignes de chasseurs TIE. Chose peu habituelle, il requiert en effet un équipage de deux personnes : un pilote chargé uniquement du maniement de l'appareil, et un copilote s'occupant lui des divers systèmes d'armement, du manteau-bouclier et de la navigation. Assis dans un cockpit spacieux ressemblant davantage à celui d'un cargo corellien que d'un TIE classique, les deux hommes d'équipage bénéficient notamment d'un système de support de vie autonome leur permettant de ne pas avoir à revêtir une encombrante combinaison environnementale. Autres singularités, et pas des moindres, le TIE Fantôme possède des écrans déflecteurs - de faible puissance certes - et surtout un hyperdrive lui donnant une certaine autonomie. Une autonomie avant tout dictée par les missions du vaisseau : l'attaque surprise sur des convois et des bases rebelles, et qui serait impossible si les chasseurs devaient décoller d'un vaisseau lourd pour arriver sur le champ de bataille. L'armement n'est pas en reste, et le TIE Fantôme est une véritable plate-forme multirôle : son armement standard se compose de trois canons laser montés sur les trois panneaux solaires en acier de quadanium, tandis que sous le cockpit se trouvent deux lance-projectiles à munitions variables : torpilles à protons, missiles à concussion, bombes spatiales, etc.

Les ingénieurs impériaux ont également prévu deux emplacements d'armes supplémentaires, toujours sous le cockpit, afin d'abriter deux canons. Les quelques prototypes qui bénéficièrent de ces ajouts furent équipés majoritairement de canons à ion pour les missions nécessitant la saisie et non la destruction d'un objectif. Mais l'avancée technologique la plus marquante de cet appareil est sans conteste le manteau-bouclier qui lui confère une furtivité totale aux senseurs ennemis. Une fois le bouclier activé, aucun repérage, y compris visuel, n'est en effet possible. Le vaisseau semble se fondre dans le vide de l'espace et peut dès lors approcher les défenses ennemies en toute tranquillité, pour se découvrir au dernier instant, frapper et s'enfuir de la même façon. Le TIE Fantôme n'est pas vraiment un chasseur dédié au combat rapproché, en raison de la faiblesse de ses écrans déflecteurs, qui ne tiendraient pas longtemps face aux quatre canons d'un aile X. Son coût prohibitif l'éloigne en effet du champ de bataille "classique". Nécessitant l'emploi d'un minerai rare et coûteux, l'Oridium, pour fonctionner, le bouclier furtif est sans conteste un pas énorme dans la miniaturisation, puisque le Fantôme est le premier appareil de cette taille à pouvoir en bénéficier. Mais cette technologie n'est pas sans inconvénient. A l'heure actuelle il est toujours impossible d'utiliser une quelconque arme offensive quand le manteau-bouclier est activé, sous peine de l'endommager gravement, voire de détruire l'appareil tout entier. De plus, il semblerait qu'un TIE Fantôme non occulté soit en mesure, par l'intermédiaire de ses détecteurs modernes correctement ajustés, de détecter au moins partiellement un autre TIE Fantôme occulté, ce qui ne va pas sans poser de sérieux problèmes de sécurité si jamais un exemplaire venait à tomber entre des mains ennemies - ce qui motiva d'ailleurs l'ajout d'un système d'autodestruction imparable. Ce système s'active en effet dès que le vaisseau est neutralisé par un canon ionique ou que des mains étrangères tentent d'approcher un système électronique sans s'identifier correctement.

Tie d'abordage :



Le TIE d'abordage constitue l'une des nombreuses variantes de cette série issue des ateliers de Sienar. Le TIE d'abordage comprend deux modules centraux, l'un comprenant le poste du pilote et l'autre un compartiment destiné, sur le modèle d'abordage, à emporter des escouades de stormtroopers. Cet appareil étant destiné à permettre à des troupes de prendre d'assaut l'intérieur d'un vaisseau, l'extrémité du module accueillant les soldats comprend une sorte de cutter à fusion utilisé pour découper la coque du vaisseau visé. À ce titre, la tâche d'un TIE d'abordage est similaire à celle d'un transport d'assaut gamma. Mais le transport Gamma semble surtout utilisé pour les opérations de grande envergure sur des vaisseaux de taille importante, alors que le TIE d'abordage semble être plus adéquat pour l'abordage de vaisseaux moins importants.

Quoi qu'il en soit, un destroyer stellaire comprend toujours, en plus des chasseurs TIE habituels, un certain nombre de TIE d'abordage dans ses soutes au cas où il ferait une prise.

Tie Hunter :



Construit dans une usine secrète près de Destrillion, ce chasseur conçu pour les besoins exclusifs du corps des spacetroopers se caractérisait extérieurement par l'utilisation de la technologie des « ailerons-S » : l

De fait, le TIE Hunter emportait un véritable arsenal (deux canons laser, deux canons à ions, deux lances-torpilles à protons) qui, combinée aux qualités de manoeuvre propres à la série des TIE, en faisait un appareil supérieur à tous les chasseurs rebelles. Par ailleurs, contrairement à la plupart des chasseurs de la gamme TIE, le Hunter possédait boucliers et hyperpropulsion.

Tie Défenseur :



Ce concept dont les premiers exemplaires remontent à la bataille d'Endor marque un tournant radical dans la politique de Sienar, et admettait implicitement le bien-fondé des tactiques de l'Alliance. Le Défenseur est en effet doté d'écrans déflecteurs Novaldex, d'une puissance de feu considérable, et d'un système d'hyperpropulsion. Le Défenseur est un chasseur à long rayon d'action doté d'une forte autonomie. Son prix est en rapport avec ses performances : à 300.000 crédits l'unité. Le Défenseur est 40% plus rapide que le TIE/prédateur. Bien qu'il suive le schéma classique du double moteur ionique, le TIE/D dispose du nouveau moteur P-sz9.7 de Sienar. Ses trois ailes recourbées vers l'extérieur, ainsi que les systèmes de manœuvrabilité avancés, lui donnent un avantage certain en combat rapproché. L'armement comprend 4 canons-laser utilisables indépendamment ou couplés, 2 canons à ion, et 2 lance-missiles pouvant être équipés à la fois de missiles à concussion et de torpilles à proton. C'est sans conteste le vaisseau le mieux armé de la flotte impériale.

Tie Avengers



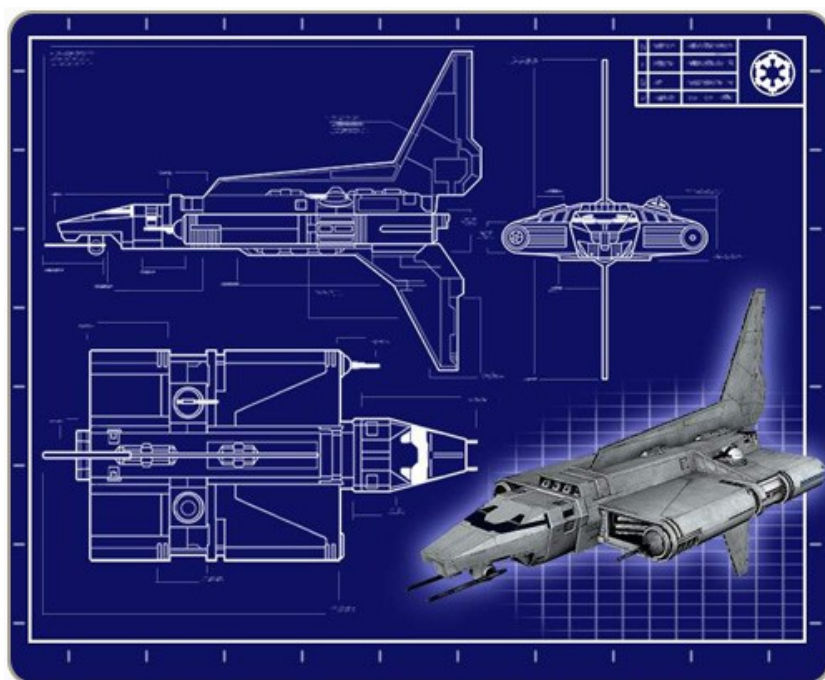
La version finale de ce chasseur présente de nombreuses similitudes avec le TIE avancé X-1, mais sa superstructure était totalement nouvelle notamment avec des panneaux solaires SFS I-s3a . L'appareil a d'assez bonnes capacités dans les domaines de la vitesse et de la maniabilité dans l'espace grâce à ses doubles moteurs ioniques P-sx7.4, alimentés par un générateur SFS-I. Un hyperpropulseur lui permettait d'être complètement autonome : le TIE pouvait ainsi parcourir de grandes distances sans avoir à faire recours à un destroyer stellaire ou un autre bâtiment de ligne pour le transporter et le ravitailler, ce qui lui permettait d'intervenir plus vite là où on avait besoin de lui. Il était aussi équipé de boucliers déflecteurs de classe Novaldex. L'armement embarqué à bord de l'Avenger était constitué de quatre canons laser Ls9.3 et de deux lanceurs pouvant tirer des torpilles à protons ou des missiles à concussion. Le chasseur ainsi équipé était tout de même assez bien armé pour infliger de gros dégâts aux bâtiments adverses, notamment ceux du type canonnière et frégate.

Tie Aquatique :



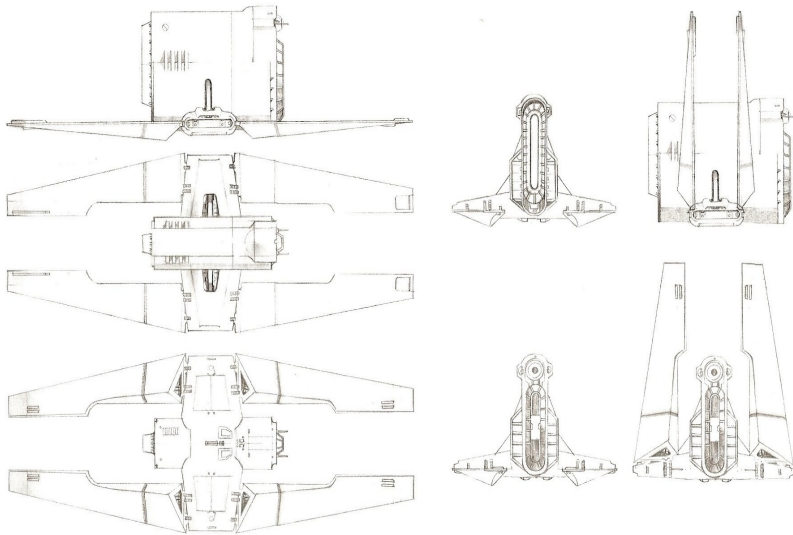
Tout comme le navire de combat Tie, le chasseur sous-marin TIE est sans doute une variante aquatique des nombreux modèles de TIE fabriqués par Sienar. Néanmoins, à la différence du premier véhicule, le chasseur sous-marin TIE est un véhicule dédié aux opérations sous-marines. De ce fait, ils se complètent l'un l'autre. Bénéficiant d'une vitesse de pointe de 90 km/h, le sous-marin dispose d'un armement conséquent : 1 lance-missiles à concussion et un canon blaster et ne nécessite qu'un pilote, un seatrooper en l'occurrence.

Canonnère Y-E4:



Développée à partir du fuselage de la navette de débarquement sentinelle et de la navette T-4a Lambda, la canonnère d'assaut Ye-4 était un vaisseau de patrouille en espace profond spécialisé dans la lutte anti-chasseurs, et construit par Sienar Fleet Systems pour les besoins de la Marine Impériale. Bien que peu maniables - les deux énormes stabilisateurs supérieur et inférieur lui donnant cependant une bonne stabilité -, ces appareils étaient redoutés de la plupart des pilotes de chasseur en porte-à-faux avec la loi impériale, en raison de la remarquable répartition de ses systèmes d'armements, qui couvraient presque tous les angles de l'appareil. Deux de ses canons laser étaient disposés dans des semi-tourelles avant qui leur donnaient un assez bon débattement, deux dans une tourelle positionnée sous le cockpit qui couvrait sur 180° le ventre de l'appareil, deux dans des tourelles dorsales protégeant le dessus du vaisseau, deux autres étaient en position fixe vers l'avant et enfin, un était dirigé vers l'arrière dans le cas où la canonnère fût prise en chasse. L'unique pont de l'appareil était en outre suffisamment vaste pour pouvoir accueillir troupes et marchandises pour des missions de longue durée.

Navette de classe Nune :



Conçue par Siennar pour le nouvel empire galactique, la navette de classe Nune est l'héritière en droite ligne de la célèbre navette de classe lambda. Plus massive que cette dernière, la navette Nune est également beaucoup plus polyvalente. Son utilisation va en effet du transport de marchandise au déplacement de personnel, en passant par le débarquement de troupes et l'appui-feu. C'est un vaisseau rapide, bien armé, et capable de remplir toutes sortes de missions. Les ingénieurs de Siennar Fleet Systems ont également joué à fond la carte de la modularité en concevant l'intérieur de la navette, dont chaque élément peut être facilement remplacé ou modifié.

Le déploiement des navettes de classe Nune dans la Marine de guerre du Nouvel Empire Galactique s'est également accompagné de diverses mesures pour mettre en avant cette versatilité : tous les bâtiments embarquant ces navettes disposent de stocks de pièces permettant de modifier l'agencement de la navette selon les missions qu'on souhaite lui attribuer, et les techniciens de la Marine Impériale ont tous suivi une formation spéciale et intensive sur les modifications rendues possibles grâce à l'ingéniosité de Siennar Fleet Systems.

Certaines navettes de classe Nune ne font toutefois que rarement l'objet de modifications. Généralement c'est le cas de celles qui sont stationnées à bord de vaisseaux amiraux et qui sont affectées exclusivement aux déplacements d'officiers de haut rang comme des amiraux ou des moffs. Les seules modifications opérées sur ces navettes par rapport au modèle d'usine ont la plupart du temps trait au confort et au plaisir de ceux qui voyagent à bord.

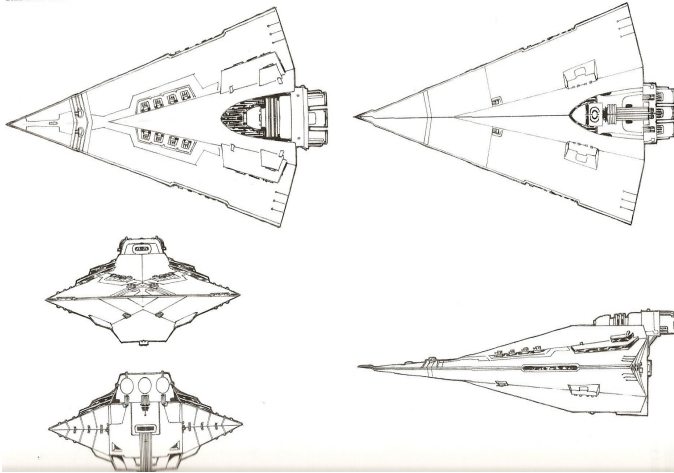
Navette de classe Sigma :



Développée par Siennar pour le compte du second empire, la navette à long rayon d'action de classe Sigma est un petit appareil utilisé par certains hauts dignitaires ou officiers supérieurs impériaux pour effectuer de longs voyages à travers la galaxie. Plus petite que l'imposante navette de classe Nune, la navette Sigma possède l'avantage de ne requérir qu'un seul pilote pour son maniement, ce qui constitue un avantage pour les officiers qui préfèrent piloter eux-même et/ou dont les missions requièrent une certaine discrétion. Bien qu'elle soit réservée à ces voyages importants à longue distance, la navette de classe Sigma est très répandue dans le Nouvel Empire, dont chaque base possède en général un exemplaire de cet appareil pour les rares occasions où un haut gradé aurait besoin de faire un déplacement lointain. Ce vaisseau est en effet considéré comme un appareil de luxe réservé aux occasions spéciales, contrairement au modèle Nune qui lui est plutôt l'archétype du vaisseau à tout faire. La navette de classe Sigma possède en effet tous les attributs d'un yacht spatial.

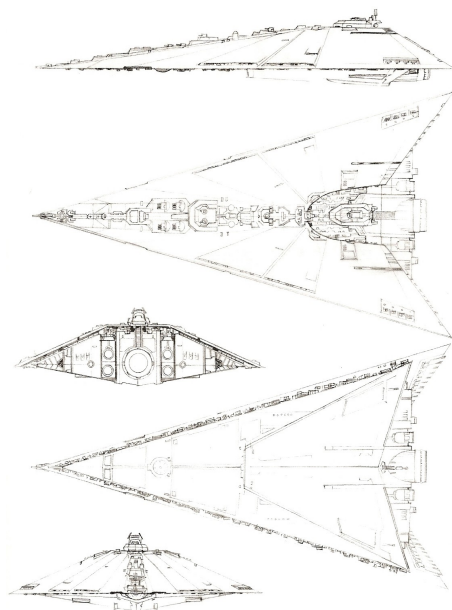
Les vaisseaux de guerre

Frégate de classe Ardent



Construite pour le compte du second Empire, la frégate de classe Ardent est un bâtiment de guerre extrêmement bien armé et disposant d'écrans déflecteurs très performants. Ce vaisseau lourd est cependant plus véloce que la plupart des gros croiseurs employés par des flottes militaires, et c'est même là son principal avantage. Les amiraux impériaux ont pour tactique favorite d'utiliser ces frégates sur les points les plus faibles d'une ligne de défense ennemie, afin de rompre sa formation et d'y semer le désordre de façon soudaine. En raison de l'utilité première de ces bâtiments, les capitaines de frégate Ardent se doivent d'être des hommes et des femmes aux nerfs d'acier. Leurs équipages se retrouvent le plus souvent en contact direct avec des forces ennemies supérieures en nombre et en puissance de feu, à l'avant-garde de leur propre flotte. Cette position très dangereuse n'est rendue possible que par la vitesse de ces bâtiments et la très bonne tenue de leurs boucliers. La Frégate dispose de plus, pour assurer sa couverture, d'une escadrille de chasseurs predator, mais c'est bien là le seul soutien qu'elle peut espérer lorsqu'elle parvient à rompre la formation ennemie. Une fois ceci fait, la frégate utilise ses nombreuses batteries lourdes pour semer le chaos dans les lignes adverses, avant de quitter au plus vite la position sous les tirs ennemis.

Destroyer de classe Pellaeon :



Construits par les chantiers navals de Kuat - Le design général du destroyer stellaire Pellaeon a, en outre, grandement évolué. Ainsi, bien que cette silhouette en forme de dague soit toujours aussi impressionnante et menaçante, les lignes générales de ce destroyer stellaire sont désormais si lisses et harmonieuses qu'elles améliorent grandement l'efficacité du bouclier déflecteur. De même, la large tourelle de commandement, a laissé la place à une structure qui épouse cette fois-ci parfaitement la forme du vaisseau. Pouvant compter à l'arrière sur un puissant et impressionnant moteur subluminaire et six réacteurs auxiliaires pour se mouvoir, le destroyer continue d'abriter sous son ventre le hangar.

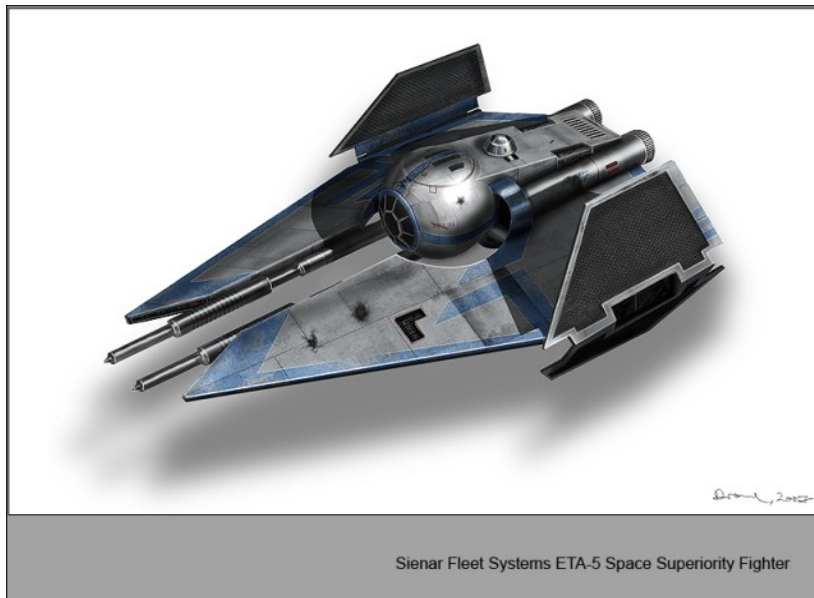
- vaisseaux de la garde écarlate

Chasseur des Licateurs



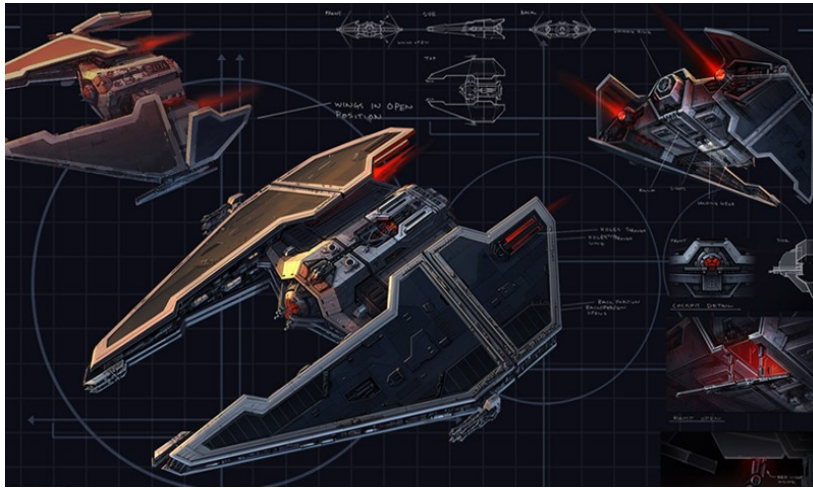
Ce chasseur de supériorité spatiale est doté d'un long rayon d'action spécialement conçu pour l'usage des licteurs de la garde écarlate. Leurs lignes trouvent l'inspiration dans les chasseurs Jedi que la vieille république avait développé durant la guerre des clones. Doté d'un hyperdrive, il bénéficie également d'un habitacle pour deux personnes placés l'un derrière l'autre. Le confort est sommaire mais pour des chevaliers impériaux capables de se plonger en transe cataleptique durant les longs voyages ce n'est pas un problème. Son armement même s'il est discret n'en est pas moins destructeur : 6 canons lasers en tout, deux lances torpilles à protons. A cela s'ajoute une rapidité inégalée en vitesse sub-luminique, lui permettant soit d'échapper facilement à des adversaires tenaces, soit de mener des raids éclairs. Les écrans déflecteurs sont également présents. Sa compacité associée à un assortiment de rétro-fusées lui confère une excellente maniabilité le rendant apte à encaisser les manoeuvres audacieuses des pilotes utilisateurs de la Force.

chasseurs des prétoriens



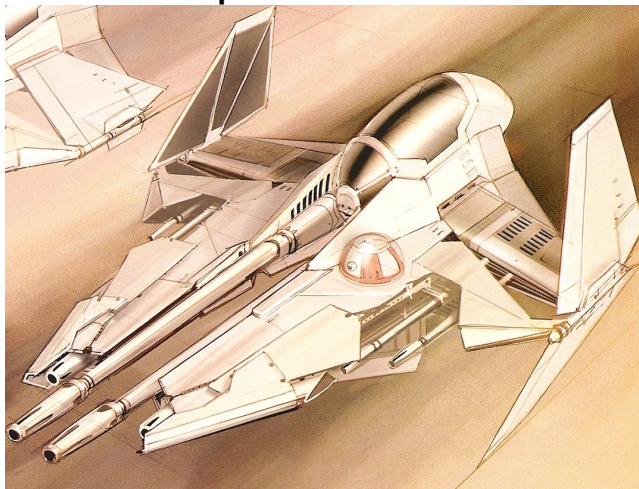
Le cockpit reprend la physionomie de celui des Tie offrant une vue panoramique optimale, renforcée avec des tiges de duracier et protégeant efficacement le pilote unique. Deux petites ailes situées de part et d'autre de l'appareil, capables de se rétracter en vol normal, font office de dissipateurs thermiques, et servent à manoeuvrer le vaisseau en vol atmosphérique. L'intercepteur est trop petit pour embarquer un hyperpropulseur, et doit donc opérer depuis une base mobile ou fixe. Cependant il dispose de bons écrans déflecteurs. L'armement principal de l'intercepteur des prétoriens consiste en deux canons laser de bonne puissance. Deux canons ioniques viennent compléter cet arsenal pour les missions requérant une neutralisation des systèmes électroniques, et non pas une destruction.

Chasseur lourd d'assaut des commandeurs



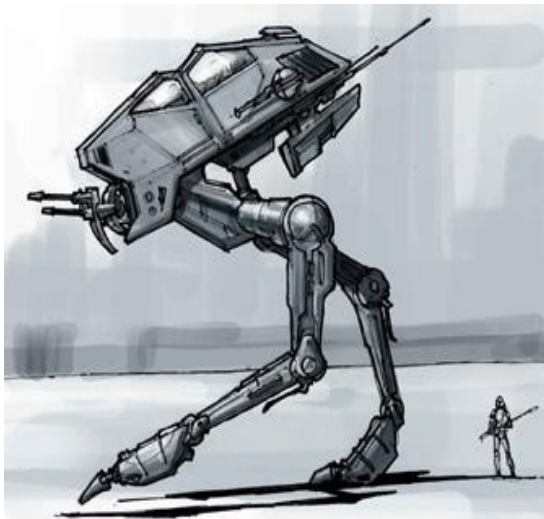
L'intercepteur impérial de classe Fureur représentait le vaisseau le plus polyvalent développé par le nouvel Empire. Conçu pour les missions prioritaires de l'armée à destination des agents impériaux. L'intercepteur impérial de classe Fureur fut impliqué dans plusieurs batailles. Le vaisseau avait une forme immédiatement reconnaissable, avec ses lignes anguleuses, et il était imposant, mais il tenait dans le hangar d'une frégate de classe ardent. Le Fureur était doté d'une hyperpropulsion haut de gamme et de deux moteurs subluminiques dernier cri, preuve qu'il représentait à lui seul l'excellence de la technologie et de la main d'œuvre de l'époque. Aussi incroyable soit-il, il était très maniable, autant que les chasseurs impériaux prédateurs qui sont pourtant de plus petits appareils. Son armement (avec ses deux batteries de quatre canons laser) était également impressionnant, digne de celui des grands vaisseaux militaires de l'Empire. En plein combat, le Fureur se mettait en mode "ailes de frappe" qui permettait au vaisseau de gagner en agilité et en portée de tir.

Chasseur des paladins :



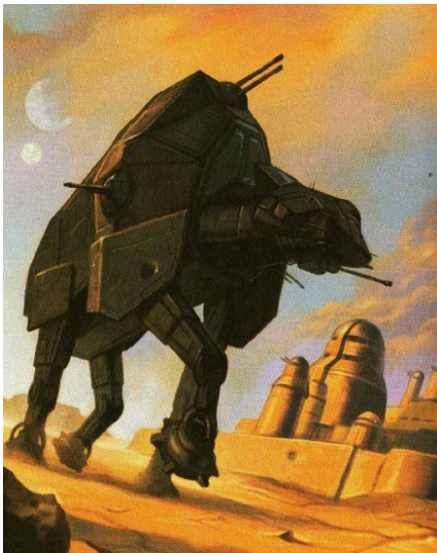
Conçu et terminé juste quelques semaines avant la bataille de Caamas, le chasseur Delta-8 fut construit dans les ateliers de Kuat système engineering. Le Delta-8 est un appareil monoplace dédié avant tout au transport. Malgré la présence de canons laser, la plupart des pilotes Jedi préfèrent compter sur la Force et sur leur habileté pour éviter les combats directs et s'en sortir au mieux. L'appareil ne dispose pas en série de moteur d'hyperpropulsion et doit être pris en charge par une base. Certains appareils ont toutefois été modifiés pour contenir un tel moteur. Le Delta-8 est un appareil monoplace. Le pilote est assisté d'un droïde astromécano de type R8, dont la structure a été réduite pour s'incruster dans la coque du chasseur, sur l'aile gauche. Seul le dôme de l'unité astromécano dépasse donc du fuselage. Le droïde est chargée de la gestion des systèmes de senseurs et des communications longue portée.

Les véhicules d'assaut terrestres :



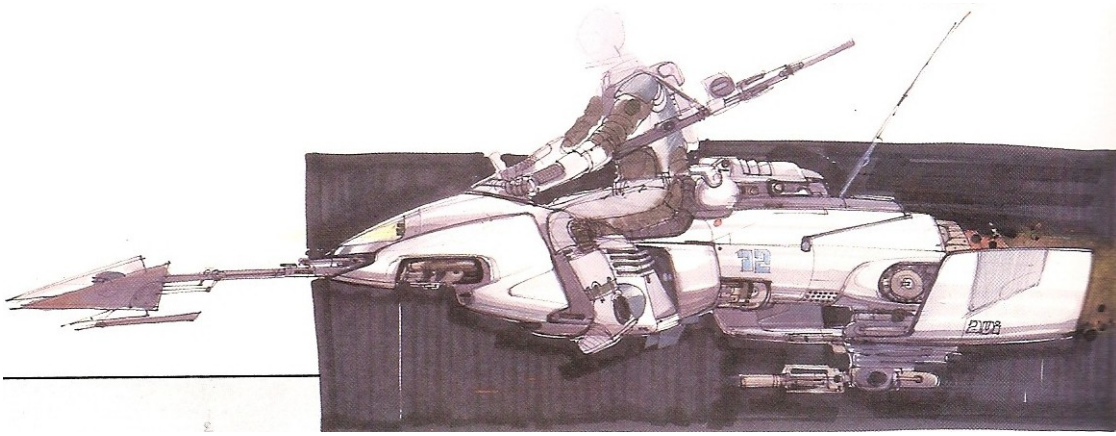
Le transport de répression d'émeute tout-terrain (TRE-TT) avait été conçu, vers 120 après Endor, pour intervenir dans les villes et dans les autres zones développées et densément peuplées. Mis au service du nouvel empire Sith, cet appareil était composé d'un habitacle semi ouvert, permettant à l'équipage réduit - deux personnes - de bénéficier d'un champ de vision s'étendant sur trois cents soixante degrés. Les conducteurs, les stormtroopers, pouvaient aussi tirer, avec des armes individuelles, sur des cibles qui s'approchaient, même si celles-ci se trouvaient hors de la portée des armes du véhicule. Le système d'armement était relativement lourd : il consistait, d'une part, en un double canon blaster moyen situé sous l'habitacle, au cœur d'une mécanique complexe. D'autre part, des canons plus petits saillaient de sortes d'ailerons inclinés et pouvaient atteindre tous les fiantassins téméraires. Les deux "jambes" articulées étaient plus épaisses que les anciens modèles, de sorte qu'elles pouvaient, à l'occasion, écraser les rebelles. Le TRE-TT opérait fréquemment dans les banlieues habitées. Ce véhicule pouvait en outre se tourner à cent quatre-vingt degrés en un seul mouvement ; de ce fait, il mitraillait commodément l'ennemi dans les endroits les plus impraticables, où les speeders ne pouvaient pas passer.

Le TLB-TT :



110 ans après la bataille d'Endor dans une galaxie déchirée par une guerre mettant en scène trois redoutables belligérants, les chantiers militaires de Kuat, sans surprise, construisirent un engin lourd spécialisé dans l'assaut des troupes d'infanterie. Successeur de l'antique TBTT, cette version était plus épais, plus puissant, et bien mieux armé que tous les autres véhicules de l'arsenal du nouvel empire. Il était en effet muni de canons laser lourds et de canons blaster. Il pouvait accueillir jusqu'à deux tonnes de marchandises, ainsi que 8 motos à propulsion et de nombreux passagers. Ordinairement, il transportait deux TRE-TT.

Moto-Jet militaire Z-95 :



Moto-Jet ayant remplacé la Z94 d'Arakyd pour équiper les éclaireurs de l'armée du second empire. Elle dispose de caractéristiques similaires mais transporte un armement plus lourd de manière à pouvoir faire face à des TRE-TT.

Tie Mauler :



_Le TIE Mauler est un véhicule blindé léger, rapide et maniable, mais qui ne possède pas une résistance extraordinaire face aux armes lourdes ou à l'artillerie. Armé de trois canons laser à répétition, Ce char est surtout efficace contre l'infanterie d'où son nom. Le TIE Mauler, s'il partage des composants et des caractéristiques avec son "grand frère" le chasseur spatial TIE/ln, possède un autre point commun : sa relative fragilité est telle qu'il ne peut pas raisonnablement être déployé seul sur le champ de bataille. A l'image des pilotes de chasse qui opèrent selon la tactique dite de la "meute de loup", les chars sont toujours déployés par groupes de cinq unités.

Le TB-TM



Le TB-TM, de son vrai nom Transport Blindé en Terrain Montagneux, aussi surnommé octopode en raison de ses huit pattes, fut mis en projet une année avant la résurgence du grand amiral Thrawn par les ingénieurs impériaux de la planète Carida, sous les ordres de l'ambassadeur Furgan. Celui-ci imagina alors une machine alliant puissance de feu, vitesse et capacité à se déplacer en milieux difficiles (montagnes ou marécages).

Le TB-TM mesure 15.60 mètres de long pour 8.60 m de haut. Sa conception est inspirée des arachnides comme le crynoïd : il possède en effet huit pattes motrices. La tête, abrite le poste de pilotage. Deux canons laser sont installés sur le bas de cette partie de l'octopode, ils font aussi office de défense anti-aérienne. L'abdomen, ou partie centrale, est un octogone contenant les unités de propulsion et les points d'attache des huit pattes motrices de l'appareil. Ces pattes possèdent deux articulations, ce qui confère au TB-TM une très grande stabilité. Des canons laser (simples ou doubles selon la version) sont montés sur des affûts rotatifs situés dans les premières articulations de chacune des pattes. La visée des canons légers est assuré par un système semi-automatique qui sélectionne et vise les cibles pour l'artilleur. La troisième section, ressemblant à un dard, se situe à l'arrière du TB-TM ; elle a été conçue pour accueillir une escouade de stormtroopers ou du matériel en faible quantité.

La tête et le dard du TB-TM peuvent pivoter autour de la partie centrale pour permettre au véhicule de changer complètement de direction très rapidement. Il peut atteindre une exceptionnelle vitesse de 130 kilomètres par heure en terrain plat et de 90 kilomètres par heure en montagne. Le TB-TM peut être déployé depuis l'espace de deux manières différentes : par vaisseaux de débarquement ou par cocons de transports. Ces derniers tombent à proximité de l'objectif tel des météores; ils transportent l'octopode dans un gel liquide qui s'effrite très rapidement au contact de l'air une fois que la coque s'est ouverte, immédiatement après l'atterrissage. Cette dernière technique permet aux commandants impériaux de déployer leurs véhicules sans que la défense anti-aérienne ou les chasseurs ennemis ne puissent rien faire; cela produit aussi un effet dévastateur sur le moral des défenseurs.

CHAP V : L'empire du Sith Unique



Officiers supérieurs de l'armée :



officiers de la Marine :



Pilotes de chasse :



Techniciens de la marine :



Stormtroopers Empire Néo-Sith :



A la dévotion des stormtroopers de l'empire Néo-Sith grâce au conditionnement s'ajoute un entraînement tactique et militaire très poussé qui a fait d'eux les soldats les plus redoutés de la galaxie avec ceux de Fel et les mandaloriens. Les généraux et les amiraux de l'Empire savent qu'ils peuvent toujours compter sur cette nouvelle infanterie pour faire ce qu'il faut... Ils sont l'incarnation de la puissance impériale-Sith : les trois milliards d'hommes qui le composent sont répartis dans toute la galaxie et peuvent intervenir sur simple volonté de Dark Krayt.

Leurs missions sont très variables : défense des vaisseaux de bataille en complément des troupes de la marine Impériale, garnison sur secteurs instables, et rétablissement de l'ordre... La formation des stormtroopers est très sélective et seuls les meilleurs arrivent à entrer dans l'armée impériale : tandis que la formation tactique a lieu sur l'Académie Militaire Impériale de Bastion, le postulant doit également effectuer des entraînements exténuants sur tout les types de milieux de cette planète : climat tropical à glaciaire, marécages, déserts, etc., tout est adapté pour que le futur soldat puisse intervenir sur tout type de monde.

Fidèle à l'empereur il sera prêt à obéir à ses officiers sans se poser de questions, disposé à combattre avec courage et témérité. Ainsi à la fin de leur formation, les stormtroopers n'ont pas perdu toute individualité, mais sont d'une loyauté sans faille au nouvel ordre impérial. Les missions qui leur sont assignées sont très variables etc... L'armement individuel du stormtrooper est en règle générale l'excellent fusil-blaster Blastech E-11, mais les BlasTech T-21, DTL-19, fusil E-web ou encore le lance fléchette Golan FC-1 sont également répandus. Le stormtrooper possède aussi un détonateur thermique sécurisé au Baradium qu'il peut utiliser en cas d'extrême nécessité. L'uniforme des stormtroopers est composé d'une sinistre armure blanche, dérivée de celle des Clones Troopers de la guerre des clones qui leur confère une apparence imposante.

Commandos de choc :



La section des commandos de l'armée impériale est constituée des meilleurs éléments de l'armée impériale, et dépend directement du Moff du secteur où ils stationnent. Ils reçoivent une instruction très dure, similaire à celui des Stormtroopers, et sont entraînés dans tous types de terrain : forêt, désert, neige, zones urbaines, etc... Les Commandos de l'armée impériale disposent des mêmes équipements de base que les soldats de l'armée à savoir une armure et un casque comprenant des lunettes de vision de nuit et anti-flash, un comlink et ses pièces détachées, quatre recharges de blasters, trois balises ioniques, une ration concentrée, trois packs d'eau, un médipack, et un pack de campagne pour missions prolongées : une tente personnelle, cinq rations concentrées, quinze réserves d'eau, une lampe torche, un masque de protection ABC et huit recharges énergétiques pour blaster. Mais ils se distinguent extérieurement par leur uniforme et leur armure. Les Commandos de l'Armée peuvent intervenir sur décision du Moff en soutien des unités de l'armée impériale dans des situations où celles-ci ne peuvent faire face, mais aussi en tant que troupes embarqués à bord de vaisseaux de bataille où ils peuvent détruire les forces d'abordage ennemies avec une grande facilité. Ce sont des soldats surentraînés, ils servent dans de dangereuses batailles où les troupes normales ne peuvent combattre. Ils sont capables de combattre une ville entière en s'infiltrant dans celle-ci et en affrontant l'ennemi de l'intérieur. Les commandos sont utilisés surtout pour les missions extrêmement dangereuses.

Seatroopers Empire Néo-Sith :



Ils sont entraînés spécifiquement pour une situation précise. Dans ce cas ci, il s'agit de l'exploration et le combat sous-marin. Des TIE spéciaux ont été construits pour les assister : les TIE/aq Fighter Boat. Des SeaTroopers étaient bien sur en garnison sur la plupart des mondes aquatiques appartenant à l'Empire. Etant donné que l'usage des blasters est impossible sous l'eau Les seatroopers sont équipés de lance harpons. Armement : 1 "Harpon-blaster", 1 couteau de combat, 3 grenades à concussion
Équipement et armure : Armure prévue pour l'exploration sous marine, Lentilles anti-flash, jumelles de vision de nuit, 1 comlink, gants de combat, 10 heures d'oxygène, 1 heure d'oxygène de secours, 4 packs de cellules d'énergie, 3 fusées de signalisation à ions, 1 ration, 3 Packs d'eau, 2 Médipacks, Respirateur.

Snowtroopers Néo-Siths:



Les snowtroopers utilisent un équipement spécial pour se protéger du froid durant les missions. Pour commencer, ils sont équipés d'une paire de bottes isolantes. Ces bottes sont tous terrains et aident à ne pas glisser sur la glace. Ils ont un casque plus grand que celui des Stormtroopers. Celui-ci, on retrouve des lunettes de neige qui facilitent la vision. Les lunettes sont aussi polarisées, elles permettent de repérer l'ennemi dans les plus puissants blizzards car les lunettes vont capter la chaleur de l'ennemi. Ils possèdent un manchon les aidant à respirer. Ce manchon filtre l'air pour le rendre plus respirable et moins froid. Le plastron de l'armure blanche est équipé d'un écran qui contrôle la température externe, d'une commande de communication et d'un indicateur qui donne la température de l'armure.

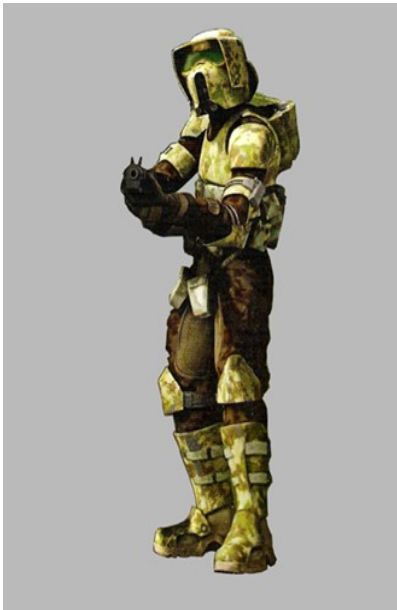
Pour avoir une meilleure protection, en dessous de l'armure, on trouve un pantalon réchauffant et une cape ceinturée de plus. Leur armure est légère mais elle est l'une des plus protectrices. Avec tout ce que l'armure a, il faut une cellule d'énergie pour faire fonctionner le tout. Ils placent la cellule d'énergie qui a une vie de deux semaines dans un sac à dos pour la protéger des impacts. Les snowtroopers ont toujours avec eux, même si avec le blizzard cela ne marche pas toujours, un comlink au poignet. Les snowtroopers utilisent un fusil-blaster E-11 comme la majorité des troupes Impériales.

Sandtroopers Empire Néo-Siths :



L'armure des sandtroopers est similaire à celle des stormtroopers. Leurs armures blanches réfléchissent les rayons solaires et sont étanches. Cela permet d'évacuer la chaleur et d'empêcher le sable de s'infiltrer dans leurs équipements de haute technologie. Leurs casques quand à eux sont équipés de micros et de filtres afin de protéger le soldat durant une tempête de sable. En plus de leur armure les sandtroopers portent un véritable arsenal d'équipements en tout genre.

Forestroopers Néo-Sith :



Les forestroopers forment un corps de l'Armée de Terre du nouvel empire Sith spécialisé dans la reconnaissance tactique et le combat en milieu forestier et hostile à forte densité végétale. Leur armure est particulièrement adaptée à ce milieu avec un système de régulation thermique pour les jungles tropicales et un système de camouflage optique et « technique » issue de la technologie Reflec qui équipait celle d'un shadowtrooper à l'époque du 1er empire. A ceci près qu'elle a été adaptée au nouveau besoin. Ce système permet de dévier les senseurs d'énergie et une partie des rayons lumineux ce qui permet de se fondre plus efficacement dans le milieu naturel à la manière d'un caméléon.

Airtroopers Empire Néo-Sith :



Il existe des corps entièrement spécialisés dans le combat depuis les airs. Le plus connu est sans doute celui de l'infanterie aéroportée. Mais alors que ces derniers se contentaient de chuter vers le lieu de l'action, les Jet Trooper pouvaient s'y déplacer dans tous les sens avec habileté et rapidité grâce à leur jet pack.

Dotés du même équipement que l'infanterie, les Jet Troopers avaient néanmoins une préférence pour les armes rapides en adéquation avec leur style de combat bref et intense.

L'armure différait peu de celle de base à ceci près qu'elle était plus résistante aux chocs produits par un clone atterrissant. Et bien entendu, le dos était capable d'accueillir un jet pack et ses provisions de carburant. Il y eut deux versions de l'armure, comme pour l'infanterie.

En cas de vol soutenu, les Jet Troopers pouvaient s'équiper d'ailes à réaction leur permettant une plus grande autonomie mais aussi une meilleure portance dans l'air, donc une meilleure maniabilité. Les vols de Jet Troopers devaient être un spectacle impressionnant sur le champ de bataille. Cela dit, ces soldats avaient une faiblesse : le carburant de leur jet pack. Une fois les réserves vidées, ils ne pouvaient plus voler et se retrouvaient coincés au sol comme les autres.

Les Swamptroopers néo-sith :



Recrutés parmi toutes les unités à travers la galaxie, les hommes constituant le corps des swamp troopers suivent un entraînement particulièrement intense et rigoureux, et disposent de l'équipement le plus moderne que l'empire puisse offrir, aux côtés d'autres unités de soldats de choc comme par exemple les snowtroopers. Les unités des Swamptroopers disposent d'un armement supérieur à la majorité des soldats d'infanterie de l'Empire : en plus d'un fusil-blaster modifié disposant en outre d'un lance-grappin, ces hommes possèdent chacun trois grenades assommantes et une armure intégrale permettant notamment une vision infrarouge très performante, qui leur permet en pratique d'y voir clairement jusqu'à cent mètres de distance, et ce quelles que soient les conditions de luminosité. Leur combinaison intégrale dispose en effet de son propre système vital autonome et est totalement hermétique, à l'instar des équipements mis à la disposition des radtroopers, des unités spécialisées dans les environnements radioactifs.

Spacetroopers Néo-Sith:



Le corps des 0-G Troopers, souvent appelé Spacetroopers est un corps d'élite des forces impériales dont la mission consiste en l'abordage de vaisseaux, de stations spatiales, ou de n'importe quelle installation située dans le vide spatial. La seule unité à disposer d'un entraînement plus complet et à faire preuve de plus de dévotion envers l'Ordre Nouveau est la Garde Impériale.

Les Knighthunters :



Suite à la guerre impériale-Sith, menacé par les vestiges de l'Alliance, aussi bien que par les légitimistes impériaux dirigés par Roan Fel ou bien encore certains Jedi rescapés, Dark Krayt ordonna la formation d'un corps de stormtroopers d'élite dont la mission serait d'assister ses Seigneurs Sith dans la traque, la capture ou l'élimination des chevaliers Jedi encore en circulation dans la galaxie.

Le corps des Knighthunters (littéralement les "chasseurs de chevaliers") fut donc créé dans l'unique but de combattre des utilisateurs de la Force. Entraînés spécialement par des combattants Sith, les soldats de ce corps d'élite pouvaient ainsi se frotter directement à des adversaires maniant le sabre laser aussi bien que tous les pouvoirs que la Force pouvaient offrir. Les Seigneurs Sith n'étant pas réputés pour leur bienveillance, cet entraînement était effectué en conditions réelles et les cadets faisaient bien souvent les frais de la cruauté de leurs maîtres - le corps des Knighthunters possédait ainsi l'un des plus forts taux de mortalité à l'entraînement de toute l'armée impériale... Comme toutes les divisions d'élite, celle des Knighthunters disposait de crédits quasiment illimités pour son équipement, largement supérieur à celui des troupes classiques. Dans la mesure où les missions de ces soldats les amenaient exclusivement à combattre des adversaires armés d'un sabre-laser, les Knighthunters disposaient d'un électrostaff renforcé avec du phrik, un matériau capable de repousser la lame énergétique d'un sabre-laser. Et comme les chevaliers Jedi pouvaient repousser n'importe quel tir de blaster, les hommes de la 1.001ème division furent équipés d'armes soniques ou à feu pour les combats à distance - bien que la tactique favorite de ces hommes consiste en l'encercllement de leur cible et la confrontation au corps-à-corps.

L'armure des Knighthunters est également à elle seule une pièce d'exception. Conçue sur le modèle de l'armure du corps des anciens gardes de Coruscant et des ex sentinelles de palpatine, la combinaison noire des Knighthunters leur fournit une protection intégrale, y compris contre les manipulations mentales que pourraient tenter un utilisateur de la Force : leur casque renferme en effet un connecteur situé à la base du cou, envoyant des impulsions électriques dans la colonne vertébrale et la base du cerveau à intervalles réguliers stimulant les zones du cerveau siège de la volonté, ce qui a pour effet de gêner toute tentative de manipulation mentale. Avec une telle division d'élite, qui plus est commandée pour chaque opération par un guerrier Sith, Dark Krayt bénéficia pendant son règne sur le trône impérial d'une force d'intervention anti-Jedi sans précédent dans l'Histoire, y compris du temps de Palpatine...

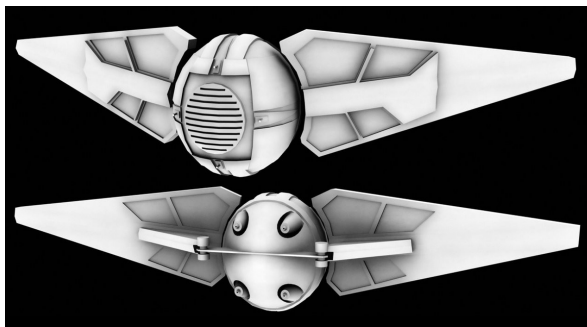
vaisseaux Impérialo-Sith

Chasseur stellaire Furie :



Chasseur stellaire de la flotte du Sith Unique largement utilisé lors de la Guerre civile Impérialo-Néo-sith. Entièrement conçu par la Corporation SoroSuub, et doté de deux ailes latérales, le chasseur stellaire Furie est propulsé par trois réacteurs ioniques capables de lui faire approcher la vitesse de la lumière qu'il peut d'ailleurs franchir grâce à un motivateur d'hyperpropulsion. Son habitacle de pilotage diffère de la plupart des autres chasseurs stellaires en ceci qu'il est largement plus spacieux et donc plus confortable pour de longs voyages. Le nez de l'appareil est équipé d'un unique canon laser lourd.

Tie Prédateur 2 :



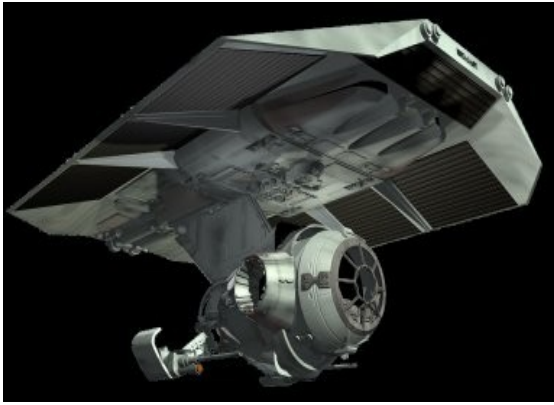
Nouveau modèle de TIE Fighter produit par Sienar Fleet Systems, le TIE Predator 2 était le chasseur stellaire constituant la base de la flotte d'intervention du Nouvel Empire Sith. Petit, très maniable, il était aussi d'un gain de place incomparable : ses ailes repliables lui permettaient d'être entreposé, comme ses prédécesseurs, à la verticale - le pilote entrant dans son cockpit par le haut. En outre, il était aussi équipé de deux canons laser et d'un bouclier déflecteur mais contrairement au prédateur 1, il n'avait pas d'hyperdrive.

Tie Griffe :



Ce chasseur arbore une conception aux traits agressifs et symboliques du Sith Unique. L'habitacle semblable à celui des chasseurs TIE de l'Empire Galactique, cependant, le reste est complètement différent. Le cockpit est entouré de quatre ailerons ressemblant à des griffes, et un canon laser jumelé se trouvait à l'extrémité de chacun de ses ailerons, ce qui lui conférait un champ de tir plus élargi. Le premier escadron de chasseurs stellaires Sith-Impérial fut confié aux soins de Dark Rauder.

Tie de reconnaissance :



Cette version alternative destinée aux troupes de Dark Krayt est un appareil de la série Tie conçu pour la reconnaissance et la contre-mesure électronique d'où une certaine polyvalence. En effet, il est doté d'un équipement de brouillage des communications qui est utilisé dans les secteurs éloignés du noyau pour empêcher la détection des soldats impériaux lors d'attaques de pirates, rebelles impériaux et autres bandits. Mais c'est également un appareil de reconnaissance sans pareil grâce à des senseurs haute performance. C'est un TIE doté d'une grande aile unique quasi plate sur son dos. Il est aussi équipé de deux lance-missiles à concussion et d'un canon laser pointé vers l'avant en plus de ses équipements de contre-mesure électronique et de détection.

Sphère de méditation Néo-Sith :

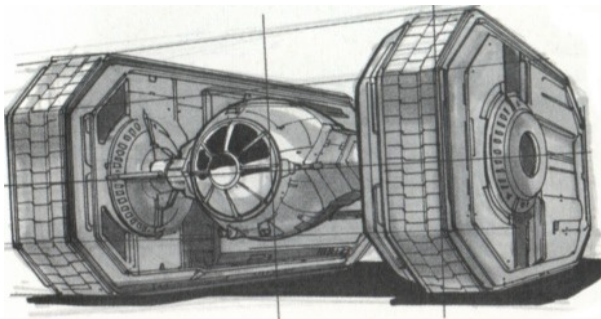


Du temps de l'Empire Sith, en 5 000 av B.Y., le Seigneur Noir des Sith Naga Sadow, avide d'étendre les bordures de son empire, était alors à la tête d'une flotte d'invasion Sith. Mais comme tout Seigneur Sith qui se respecte, le Seigneur Sadow savait qu'une bataille contre la République et surtout contre les Jedi ne se remporterait pas grâce à la force brute, mais bien par la Force. Il mit alors au point la Sphère de Méditation Sith, une sphère de contrôle capable de l'accueillir lors de ses méditations. Les Sphères de Méditation Sith étaient des vaisseaux sphériques d'attaque semi conscients en partie réalisés grâce à l'alchimie Sith. Elles avaient l'apparence d'un œil géant muni de deux ailes semblables à celles d'une chauve-souris. La sphère contenait au cœur de sa coque une chambre de méditation afin d'accueillir le Seigneur Sith. La chambre était conçue de telle manière que le pouvoir du Seigneur Noir serait amplifié et renforcé. Il pouvait ainsi utiliser ses pouvoirs sur de longues distances et influencer ses forces armées entières afin que celles-ci emportent plus facilement la victoire. A l'intérieur de sa chambre, le Seigneur Sith était capable de voir toute la galaxie et de surveiller la progression de ses troupes. En ce qui concerne les informations tactiques tirées des batailles, un holo-écran géant lui fournissait tous les détails du déroulement des affrontements en temps réel. Au fil du temps, les sphères furent abandonnées au profit de chambres de méditations installées directement à bord des Destroyers Sith, plus puissants, plus résistants. Mais Dark Krayt a décidé de remettre en service un nouveau modèle de sphères de méditation en tirant partie des progrès technologiques effectués depuis cette époque reculée.

Destroyer stellaire de classe impérieux:

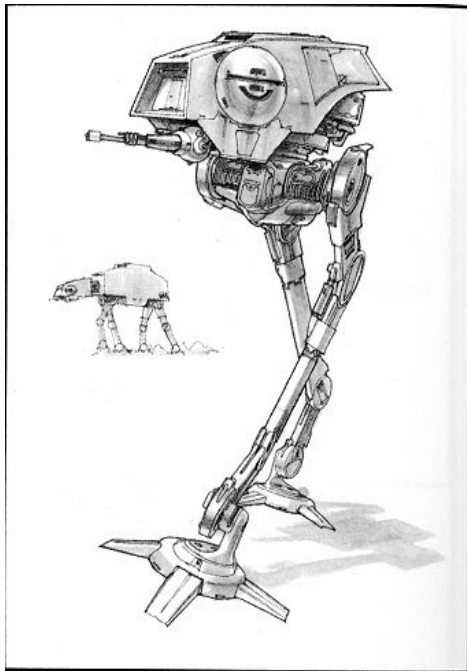
Après la chute de l'Alliance Galactique et du gouvernement de Roan Fel, L'empereur Sith décida de mettre sur pied un programme de modernisation de grande envergure pour créer un vaisseau qui deviendrait l'emblème de sa Marine Impériale et qui lui permettrait de tenir tête à ses principaux rivaux. Sur une proposition du Moff Ruff Yage, les chantiers navals de Dac reçurent l'ordre de produire un bâtiment novateur à partir des schémas du Destroyer de classe Pellaeon. Les ingénieurs de Dac étudièrent avec attention les plans de base pour proposer un modèle nettement supérieur. Une méthode déjà utilisée au cours de la Première Guerre Civile Galactique par le premier empire. Le résultat définitif des recherches donna naissance à la classe Impérieux. Une formidable machine de combat qui était davantage fonctionnelle, plus résistante et qui pouvait accueillir sans le moindre problème un équipage réduit pour fonctionner parfaitement. En outre, les ouvriers améliorèrent considérablement le système informatique interne et ajoutèrent à l'arsenal disponible des mines gravifiques très utiles pour tirer les appareils ennemis de l'hyperespace et les empêcher de repartir. Lorsque le premier prototype fut en phase finale d'assemblage, l'Amiral Dru Valan de la troisième flotte de la bordure extérieure se servit de cet appât pour tendre une embuscade à Gar Stazi.

Tie Crawler :



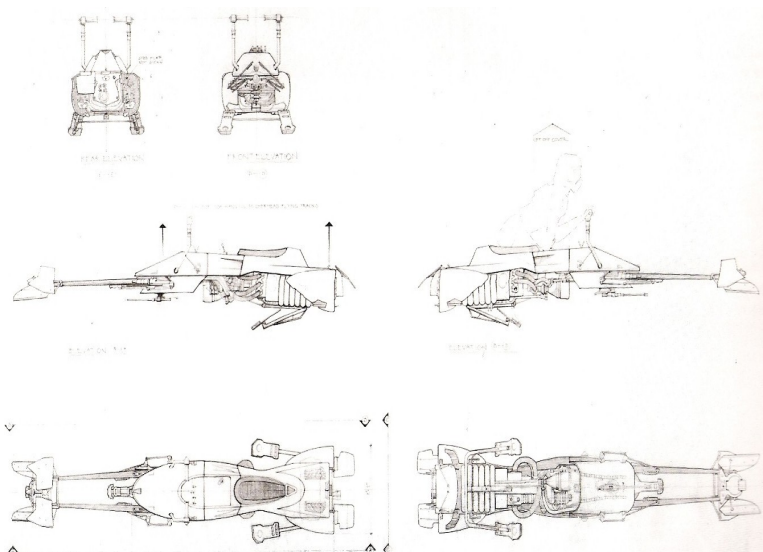
Le char léger Century de Santhe/Sienar Technologies, ou plus communément appelé char TIE en raison de son cockpit sphérique emprunté à la gamme de chasseurs stellaires du même nom, est un véhicule d'attaque monoplace qui connut une certaine popularité vers la fin de la guerre civile galactique lorsqu'il sortit des chaînes de production. Spécialement dédié aux opérations de combat léger, comme la structure de son châssis, plus conçue pour la vitesse que pour la solidité, peut le démontrer, le char TIE était un engin relativement simple à construire et à piloter. En effet, puisqu'ils furent conçus et fabriqués par la même société, le chasseur TIE et le char TIE partageaient non seulement le même cockpit sphérique relié par des pylones à leur moyen de locomotion, des ailes à panneaux solaires pour le chasseur et une paire de chenilles pour le char, mais également certains composants électroniques afin de minimiser les coûts de production, ce qui explique pourquoi le char Century est un véhicule bon marché. L'armement du char TIE est une version améliorée de celui que l'on retrouve sur les modèles stellaires. Il comprend les deux canons blaster moyens habituels montés à l'avant, fixés tous les deux à la base du cockpit modulaire, mais également un turbolaser rétractable qui se déploie à partir d'une petite tourelle rotative située dans la partie inférieure du cockpit, ce qui confère à l'engin une possibilité de tir accrue. Néanmoins, à cause de la conception de l'appareil, le turbolaser ne peut faire feu que dans des couloirs de tir de 30 degrés de largeur à l'avant comme à l'arrière, les arcs de tir latéraux étant entravés par les chenilles tribord et bâbord, ce qui limite ainsi son potentiel de destruction. L'électronique de bord, comprenant les senseurs, les dispositifs tactiques et les modules de visée, sont similaires à ceux des chasseurs et des intercepteurs TIE, des modules de scanner jumeaux disposés de chaque côté du hublot venant compléter cette panoplie de détecteurs pour des taux de désignation et d'accrochage des cibles optimaux. Même s'il est moins rapide, agile et pratique qu'un landspeeder ou un autre véhicule à répulsion, il reste plus économique que cette dernière catégorie d'engins et peut franchir la plupart des obstacles et des terrains difficiles. Le char TIE n'est pas doté de boucliers déflecteurs pour renforcer sa protection. Le cockpit modulaire du Century comprend non seulement les mêmes systèmes de visée de ses homologues spatiaux, dont l'unité de contrôle de tir N-s6, mais aussi tous les autres composants du compartiment sphérique, notamment une version modifiée de la grav-chaise, un siège réglable selon la gravité locale pour offrir un certain "confort" au pilote.

Bipode TS-TT :



Le TS-TT (Transport de Surveillance Tout Terrain) était un walker bipède impérial largement utilisé par l'Empire Galactique lors de la Guerre Civile Galactique (2 av B.Y – 19 ap B.Y.). Plus agile et rapide que le TB-TT (Transport Blindé Tout Terrain), le TS-TT était un véhicule destiné à accomplir des missions de reconnaissance sur le front et à supprimer l'infanterie mobile. Capable de se déplacer aisément en terrain accidenté, il était généralement utilisé pour éliminer les petites unités ennemies au sol pendant que le TB-TT s'occupait des plus grosses unités. Malgré sa taille relativement petite, le TS-TT était lourdement armé : il disposait d'un canon laser medium, d'un lance-grenade à concussions. Toutes ces armes étaient montées autour du cockpit blindé qui, grâce à des écrans et des holoprojecteurs, permettait au pilote de visualiser le terrain vers l'avant et sur les flancs. Afin de faciliter le déplacement en terrain difficile, le TS-TT était meut par deux jambes robotiques qui intégraient des absorbeurs de choc assurant sa stabilité, et des senseurs capables d'alimenter les ordinateurs de navigation. Ces jambes étaient connectées à un puissant stabilisateur gyroscopique.

Moto-Jet Z-74 :



Afin d'obtenir rapidement des données sur les positions ennemies et pour relayer les informations importantes aux escouades, l'armée utilise des motojets militaires capables de couvrir rapidement de grandes étendues de terrain. Les motojets sont d'excellents véhicules de reconnaissance en partie parce qu'ils peuvent atteindre une vitesse de 500 km/h donc plus rapides que les landspeeders. Sous l'Empire Galactique, les motojets sont surtout distribuées à des stormtroopers spécialement entraînés à l'utilisation de ce véhicule.

CHAP VI : les dignitaires du nouvel empire Sith :

Dark Krayt :



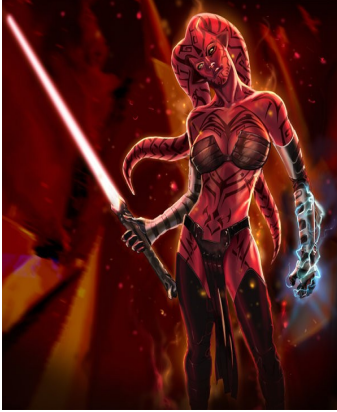
Ce seigneur Sith aboli la règle des deux plus d'une centaine d'années après la mort de Luke Skywalker pour remettre les Sith au pouvoir. Son véritable nom était Asharad Hett, fils d'un célèbre chevalier jedi Tusken originaire de Tatooine, Dark Krayt s'éveilla au côté obscur dans une galaxie en pleine crise et ravagée par l'invasion des Yuuhuzan Vongs. Les circonstances de la fondation de son ordre reste mystérieuse à ce jour, on sait cependant qu'il acquit un savoir inestimable grâce à des holocrons retrouvés sur Korriban. Il décida alors d'abolir la règle des deux imposée par Dark Bane plus d'un millénaire auparavant pour permettre aux Siths de rebâtir une galaxie déchirée depuis plus d'un siècle. Il portait une armure et un casque en crabe vunduun semblable à celle des Yuuhuzan Vongs. Son air menaçant était accentué par ses yeux de deux couleurs différentes : jaune et bleu. Après s'être allié avec le second Empire quelques temps, Krayt conclut un pacte avec l'avidé haut-Moff Veed. Ce pacte consistait à éliminer l'empereur Roan Fel et de nommer Veed à sa place. Cependant tout ne se passa pas comme prévu. En effet, Roan Fel, sentant la trahison venir, s'était fait remplacé par un sosie le jour où Dark Krayt débarqua pour le tuer. Après avoir éliminé l'imposteur, Krayt trahit Veed en s'autoproclamant empereur. Le Sith pouvait alors passer à la seconde étape de son plan consistant à soumettre la galaxie et les Jedi à sa vision des choses. Mais cela était sans compter sa maladie connue de lui seul et de son bras droit. En effet, [Krayt](#) savait que sa maladie le rongerait de plus en plus vite et qu'il ne lui restait qu'une décennie à vivre avant que sa maladie ne l'emporte. Il ne devait donc pas perdre de temps pour voir ses désirs se réaliser. Pour cela il avait à sa disposition, tout comme [Palpatine](#) à l'époque, des « Mains » à son service. Il chargea alors Dark Talon de retrouver Marasiah Fel pour attirer ce dernier dans ses griffes.

Dark Ruyn :



Seigneur Sith Twi'lek faisait partie du nouvel Ordre Sith instauré par Dark Krayt bien des années après la bataille d'Endor. Comme la plupart des Sith de l'époque, il était entièrement tatoué en rouge avec des symboles Sith noirs. C'est lui qui prit en charge la formation d'une autre Twi'lek du nom de Dark Talon.. Il la présenta à Dark Kayt lors de l'épreuve finale de son élève. Krayt demanda alors à Talon si elle aimait son maître puis de le tuer sur le champ. Dark Ruyn finit donc décapité par son ancienne élève devenue « Main de Krayt ».

Dark Talon :



Femelle Sith Lethan (Twi'Lek à la peau rouge), possédait d'étranges yeux jaunes verts et arboraient des tenues très légères, découvrant des tatouages recouvrant son corps tout entier.

Ces tatouages furent tracés par Dark Krayt lui-même, dont elle devint l'apprentie, vers l'an 133 ap. Endor. Dark Ruyn lui servit d'entraîneur, elle le tua d'un seul coup de sabre sur ordre de Krayt, dont elle devint l'une des deux 'mains'. Pour la récompenser, on la nomma Seigneur Noir. Elle était issue de la troisième génération d'une famille vivant sur Korriban au sein du nouvel ordre Sith. Elle n'avait donc aucune idée de ce à quoi la vie ressemblait en dehors de l'Ordre. Dark Krayt l'instruisit pour assassiner l'ex-Empereur Roan Fel.

Dark Wyyrlok :



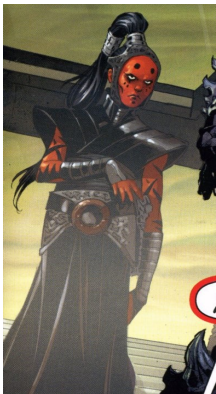
D'origine Chagrianne, ce seigneur noir des siths était le bras droit et le confident de Dark Krayt. Dark Wyyrlock III affichait comme les autres adjudants de Krayt son appartenance à l'ordre Néo-sith en arborant une peau rouge et des tatouages rituels sur la quasi totalité de son corps. Calme, diplomate et à l'écoute des autres, il était le Sith le plus puissant de son époque après Krayt. C'est également lui qui dirigeait l'Ordre en l'absence de ce dernier et représentait les Sith en public. Lorsqu'ils étaient seuls et que Dark Krayt était en proie avec sa maladie, Wyyrlock lui conseillait souvent de se mettre en stase ou de méditer.

Dark Nihl



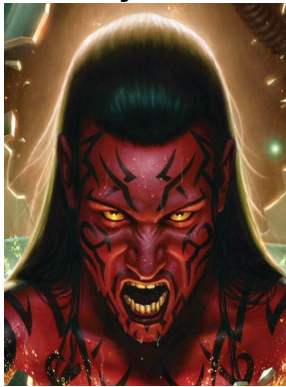
Dark Nihl était un Seigneur Sith du Sith Unique. Fidèle serviteur, c'était un guerrier puissant. Sa force lui valut même une promotion au rang de "Main du Seigneur Noir", une place de choix. Naturellement belliqueux, Dark Nihl participa activement à la Guerre Sith-Impériale (127 - 130 ap B.Y.), au terme de laquelle il assassina le célèbre Kol Skywalker, et également à la Seconde Guerre Civile Impériale (130 - 138 ap B.Y.) Né sur Nagaiï, une planète des Régions Inconnues, Dark Nihl s'illustra d'abord par ses talents de Force naturels. Grâce au lien qu'il entretenait avec le côté obscur de la Force, Nihl menait des attaques à la tête de groupes de maraudeurs. Jusqu'au jour où il fit la rencontre d'une étrange personne recouverte d'une armure organique. Krayt, alors occupé à rebâtir l'Ordre Sith, proposa à Nihl une place dans son empire. Avidé de pouvoir, Nihl accepta l'offre et entama sa formation de Seigneur Sith sur Korriban. Au cours de sa formation, il révéla un potentiel considérable et il finit par atteindre le rang de commandant militaire suprême, se montrant loyal et serviable jusqu'au bout. Mais très vite, la chance lui sourit et en 130 ap B.Y., il fut promu au rang de Main de Dark Krayt. Lors de cette promotion, les Sith étaient en guerre contre l'Alliance Galactique, et une alliance avec l'Empire de Roan Fel était sur le point de naître.

Dark Maladi



Chef du département "Renseignements & Assassinats" du Sith Unique, Dark Maladi fait partie des trois seigneurs sith les plus haut placés. Même si ses talents de combattantes ne sont pas avérés, Dark Maladi fut d'une grande aide à son maître pour mettre en place le vaste plan qui devait mener à l'accession au pouvoir de ce dernier en l'An 130, sur les cendres de l'alliance galactique. En effet, après avoir rejoint le Nouvel Ordre Sith et prit la tête des Renseignements, Dark Maladi participa aux tractations avec le Second Empire et notamment avec Nyna Calixte, son homologue impériale. Ensemble, elles posèrent les bases de l'alliance entre les forces sith et néo-impériales, qui connut son apogée avec le conflit Impérialo-sith qui fit rage de l'An 127 à l'An 130. Née sur la planète Devaron, dans la Région des Colonies, Dark Maladi, de son vrai nom Malincha, était un enfant naturellement réceptif à la Force. En effet, son père était un Chevalier Jedi. Cependant, un jour, le Seigneur Noir des Sith se rendit sur Devaron et découvrit le père de Malincha. Krayt massacra le père et la mère de Malincha, La jeune Devaronienne fut donc emmenée sur Korriban afin d'y être formée dans les arts des Sith. Au coeur de l'Académie Sith de Korriban, Dès le début de sa formation, Malincha fit preuve d'un certain intérêt concernant la sorcellerie et le mysticisme Sith. Après plusieurs années de formation, Malincha réussit toutes ses épreuves et prit le titre de Dark Maladi officiant comme médecin et xénobiologiste.

Dark Stryfe :



Poing puis Main de Dark Krayt, Dark Stryfe était un Seigneur Sith craint de tous. Sa force physique combinée à sa maîtrise du Côté Obscur faisait de ce Sith connu pour son extrême brutalité une explosion de puissance à l'état brute.

Plusieurs années après la prise de pouvoir de Dark Krayt, Dark Stryfe occupait une place de choix dans le Nouvel Ordre Sith. En tant que poing, Stryfe était le leader des forces militaires de l'Empire Sith, tout comme l'avait été Dark Nihl avant lui. Il supervisa ainsi de nombreuses opérations militaires Sith parmi lesquelles comptait la destruction de l'Académie Jedi d'Ossus. Figurant parmi les membres les plus brutaux des Néo-Siths, Dark Stryfe était un Seigneur Sith qui vécut environ un siècle après la bataille d'Endor. C'est d'ailleurs l'un des rares humains que l'on peut compter dans les personnalités connues de cet Ordre Sith reconstitué, qui comptait dans ses rangs bon nombre d'espèces non-humaines. Adepte de la manière forte, Dark Stryfe était avant tout un combattant peu enclin à la ruse, expert dans le maniement du sabre laser mais qui, à l'inverse de Dark Wyyrlok par exemple, n'était pas à proprement parler un expert dans l'utilisation des arcanes Sith.

Dark Maleval



Puisqu'il était rare d'apercevoir un Quarren entièrement recouvert d'occultes tatouages, il était évident pour ceux qui le croisaient que Dark Maleval était l'un des Seigneurs Sith de son temps. Membre taciturne de l'Ordre reformé par Dark Krayt, ce malveillant Quarren était l'un des disciples préférés du potentat lorsque celui-ci avait besoin de quelqu'un pour interagir avec les troupes de l'Empire qu'il avait conquis et jauger leur loyauté envers son règne. On ignore la manière dont il rejoignit les ennemis jurés des Jedi, ainsi que s'il participa à la Guerre Impériale-Sith contre l'alliance galactique.

L'organigramme de l'empire Néo-Sith :

Dark Krayt a fait le choix d'une modification minimale des institutions mises en place par la dynastie Fel pour plusieurs raisons. Tout d'abord par soucis d'économie, mais aussi pour favoriser la continuité institutionnelle et ainsi éviter la désorganisation de l'appareil d'Etat et rendre plus acceptable sa prise de contrôle de l'Empire, mais aussi par manque de temps.

Il conserve la mission impériale dont il maintient la mission première avec laquelle il souscrit en tant qu'ancien jedi. Cependant, il ordonne qu'elle soit plus attentive à communiquer en faveur de l'implantation des Siths au sein de l'empire, en un mot qu'elle orchestre la propagande du sith unique.

Le BSIE est supprimé purement et simplement. La direction des renseignements impériaux est maintenue mais Nina Calixte est placée sous les ordres directs de Dark Maladi, tandis que Morlish Veed lui s'est vu octroyé la tutelle de Dark Nihl pour l'armée et celle de Dark Stryfe pour la marine. Dark Wyyrllok est le conseiller spécial en charge de l'administration de l'empire. Les chevaliers impériaux ont bien entendu été remplacés dans leurs attributions par l'ordre des guerriers Siths fanatisés de Krayt. A leur tête, figure Dark Ruyn, puis Dark Talon. Pour le reste, le fonctionnement de l'empire reste inchangé à une exception prêt : le conseil des moffs est totalement soumis au nouveau seigneur des Siths, du moins en apparence, mais ils se doivent de redoubler de prudence pour ne pas éveiller les soupçons des siths à qui ils ont prêté allégeance.

CHAP VII : La Rébellion impériale légitimiste

La guerre impériale-Sith qui vit s'affronter une coalition Néo-Sith / 2nd Empire et l'alliance Galactique suite à l'échec du projet Renaissance initié par l'ordre Jedi, s'achève à la bataille de Caamas avec la défaite cinglante de l'AG. Dès lors , l'empire contrôle enfin la majeure partie de la galaxie grâce à leurs nouveaux alliés qui évidemment s'empressent de le trahir. Les siths intimement l'ordre aux haut-Moffs d'attaquer massivement l'ordre jedi. Ce qu'ils font sans en référer à Roan Fel. Le massacre d'ossus qui en résulte est l'acte fondateur d'un coup d'état, livrant l'empire à Dark Krayt. Celui-ci en effet peu après se rend sur coruscant pour y prendre le trône de force. Roan Fel ayant été averti de ces projets par Nina Calixte, parvint à échapper au piège tendu laissant un clone se faire tuer à sa place.

Bien sûr Roan Fel déterminé à lutter pour vaincre l'usurpateur s'appuient sur ses fidèles, Le clan légitimiste s'affirme alors et constitue une rébellion dont les moyens d'action au début sont à peine supérieurs à ceux qu'avait à sa disposition l'alliance rebelle à l'époque de Palpatine. D'ailleurs, il en reprend une grande partie de l'organisation en coordonnant un réseau de cellules isolées les unes des autres qui communiquent entre elles via leurs espions et messagers Bothans, Nogrhi ou Ryns. Il engage une guerre d'usure, une guerilla stellaire et un conflit psychologique en tentant de retourner les troupes fidèles au régime impériale-Sith à son profit. Pendant 7 ans , il parcourut la galaxie pour déjouer les traquenards des siths qui se sont mis en chasse de ce « félon ». En 130 après Endor , il reprend Bastion grâce au soutien de ses troupes sans effusion de sang. Dès lors la donne change et l'empire légitime se reprend à espérer. C'est à ce moment là, qu'il peut reconstituer un gouvernement officiel digne de ce nom., il reforme le BSIE et reproduit tous les services qui étaient ceux de l'empire avant sa destitution par Krayt. Seule la mission Impériale échappe à cette reconstitution de l'Etat mise en chantier par Roan Fel. Il est également évident que le conseil des Moffs recréé pour administrer la zone d'influence de Bastion n'est plus aussi enclin à considérer l'empereur comme un serviteur mais bien au contraire comme leur supérieur légitime du fait des circonstances particulières de leur nomination.

