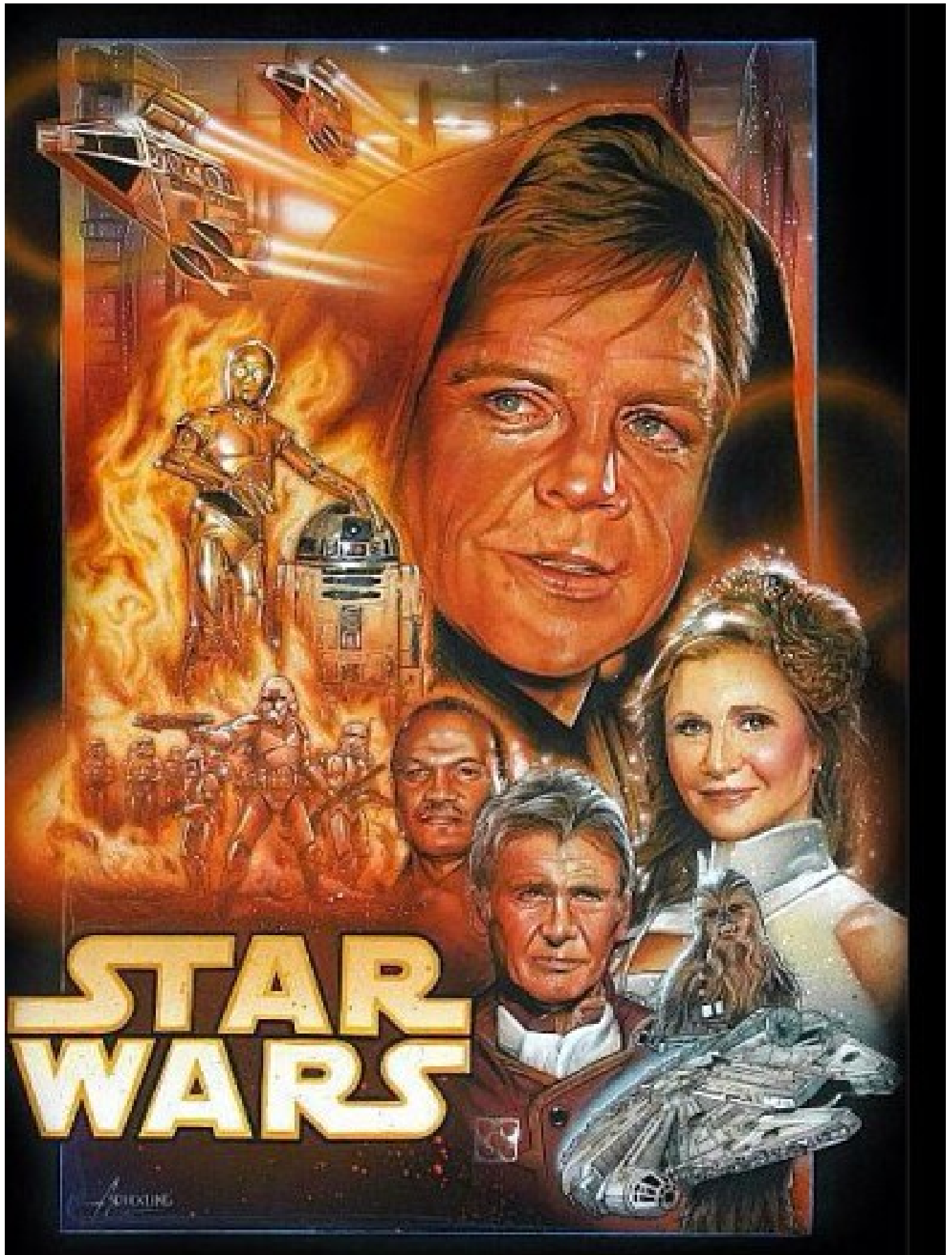


LE GUIDE DE L'ALLIANCE GALACTIQUE



SOMMAIRE :

Ière Partie : rappels Géographiques et historiques

- données physiques galactiques
- peuplement et migrations

IIème Partie : L'ancienne République

Histoire

Organisation

IIIème partie : l'Alliance Rebelle

IVème Partie : La Nouvelle République

les chefs d'état successifs :

Mon Mothma

Leïa Organa Solo

Borsk Fey'la

Vème Partie : L'Alliance Galactique

l'organisation institutionnelle

Les principaux états membres :

le système corellien

l'amas de Hapès

le second Empire

les alliés :

L'ascendance Chiss

Les hauts personnages.

Jacen Solo

Chia Nathal

Cal Omas

Nastasi Daala

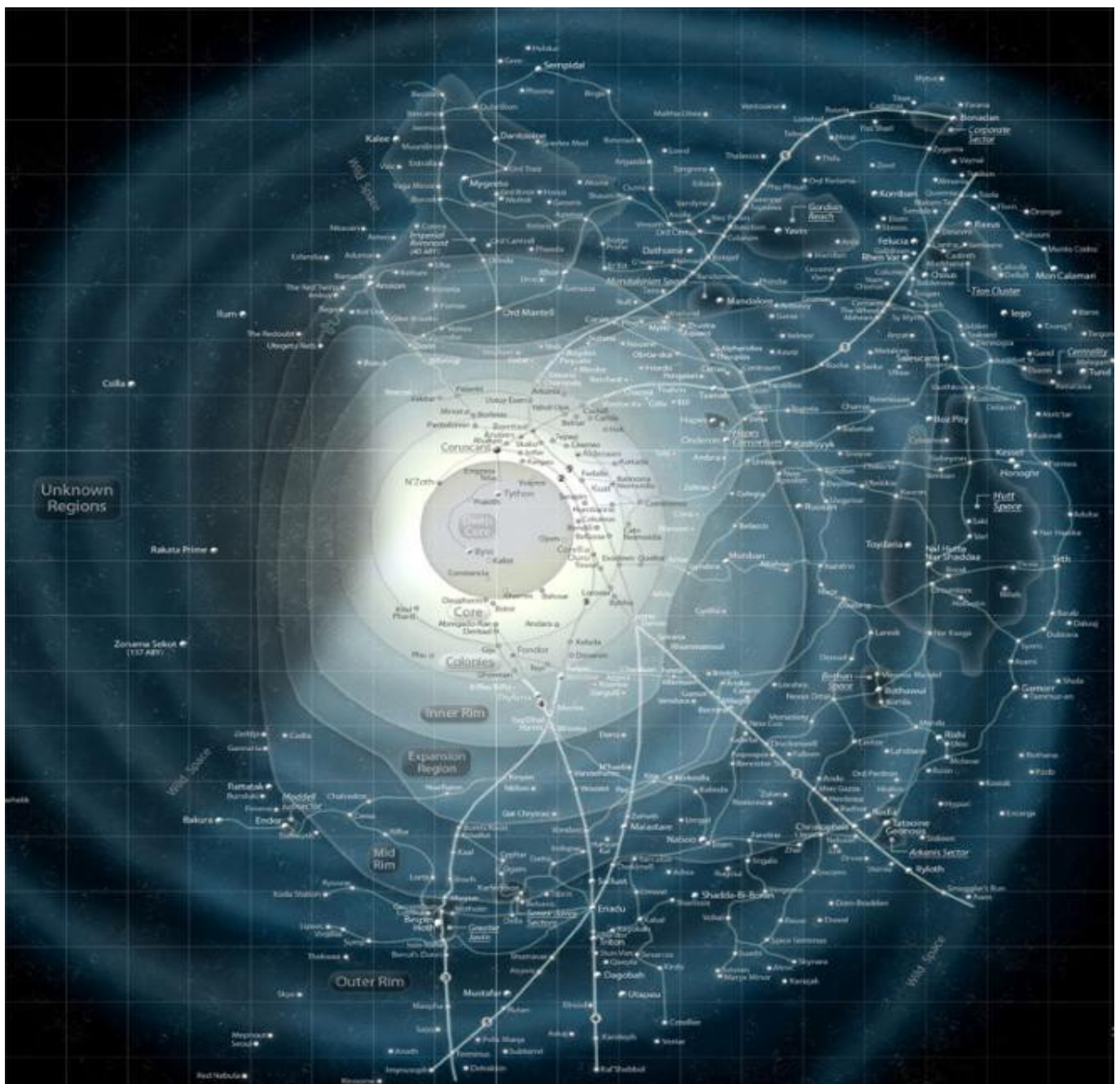
Les Vaisseaux de l'AG

Les uniformes et armures de l'AG :

lère Partie : rappels Géographiques et historiques

Données physiques galactiques :

La galaxie contient plus de 400 milliards d'étoiles, dont la moitié d'entre elles sont accompagnées d'une ou plusieurs planètes, formant un disque étincelant de plus de 120 000 années-lumière de diamètre. En réalité, sur ces 200 milliards de systèmes solaires, à peine 10% de ces systèmes hébergent des formes de vie alors que les créatures intelligentes n'apparaissent qu'en moyenne dans un cas sur mille. Néanmoins, cela représente tout de même quelques 20 millions d'espèces intelligentes à travers toute la galaxie. Au centre de la galaxie, à environ 18 500 parsecs des extrémités (un parsec étant égal à 3,2 années-lumière), se trouve un trou noir supermassif, pesant plusieurs millions de masses solaires. La forme de la galaxie la classe dans la catégorie des galaxies spirales ; Elle est donc composée d'un bulbe central et de bras s'enroulant autour du centre.



Pendant de nombreux millénaires, aucune espèce n'avait atteint un niveau technologique suffisant pour s'échapper de son système solaire afin d'aller explorer l'espace avoisinant et conquérir quelques planètes. Pendant longtemps de nombreux peuples ne pouvaient guère que lever les yeux en direction du ciel pour observer ses petits points scintillants de lumière, imaginant nombre de fables et de légendes. Toutefois, quelques espèces avaient pu bâtir une certaine suprématie spatiale ou technologique qui s'éteignirent plusieurs millénaires avant l'arrivée de nouvelles entités, comme l'Ancienne République, il s'agissaient essentiellement de la mystérieuse civilisation Sharu, les Kwas et les Killiks ou encore les Rakatas de sinistre renommée. C'est véritablement la découverte d'une nouvelle dimension spatiale - l'hyperespace - qui ouvrit un nouvel âge de découverte et d'exploration spatiale. Lorsque les différentes races et gouvernements se rencontrèrent et n'exprimèrent aucune hostilité particulière, elles manifestèrent le désir de s'organiser au travers une entité politique crédible pour gérer leurs relations et éviter des crises éventuelles. C'est ainsi que la République galactique naquit, tout comme l'Âge galactique.

Pendant environ deux mille ans, la République Galactique fut confrontée à l'empire Sith, dirigé par des Jedi déchus qui étaient en profond désaccord face à la vision de la Force qu'avaient leurs anciens compagnons. Si l'Empire Sith fut défait 4 990 ans avant la bataille de Yavin, leurs membres survécurent, tentant à plusieurs reprises de faire renaître leur ordre et leur empire. L'un d'entre eux, Dark Sidious aussi connu sous le nom de Palpatine, y parvint pendant une vingtaine d'années avec l'instauration de l'Empire galactique. Mais la Guerre Civile Galactique renversa finalement ce régime despotique et la nouvelle république fut proclamée. Pendant quelques décennies, la Nouvelle République tenta de ramener le calme dans la galaxie, affrontant crises sur crises, avant que les Yuuzhan Vong, une espèce extragalactique, n'envahissent la galaxie, dévastant tout sur leur passage.

La galaxie étant extraordinairement vaste, les cartographes de la République Galactique (l'autre nom pour l'Ancienne République), décidèrent de la découper en régions, secteurs et systèmes afin d'en faciliter la compréhension et la lecture des cartes spatiales. Les régions sont les plus grandes divisions spatiales. Néanmoins, leurs tailles varient fortement d'une zone à l'autre ; Ainsi la région des mondes du noyau semble bien mince face aux immenses étendues de la bordure extérieure. De taille plus modeste, le secteur est censé contenir une cinquantaine de planètes habitées, mais l'exploration spatiale a en pratique modifié largement ce découpage. Dorénavant, certains secteurs contiennent bien plus de planètes que les cinquante prévues au départ. Enfin, les systèmes sont les plus petites divisions spatiales. Elles se composent d'une ou plusieurs planètes gravitant autour d'une ou plusieurs étoiles. Si quelques systèmes solaires ont la chance de voir la vie apparaître, bon nombre d'entre elles sont seulement traversées par des astéroïdes ou des comètes.

Noyau profond

Au cœur de la galaxie se trouve le noyau profond, région abritant non seulement de nombreuses étoiles, mais également un trou noir supermassif, probablement le plus grand de la galaxie. A cause d'une gravitation troublée à la fois par le trou noir et la présence d'une pléthore d'étoiles, le tissu hyperspatial est fortement perturbé. Pendant longtemps, on pensait la région impénétrable, mais l'Empereur Palpatine mit à jour plusieurs routes hyperspatiales sûres. Néanmoins, ces voies furent pendant longtemps secrètes, donnant un avantage stratégique certain à l'Empire Galactique. Ainsi, vingt ans après la bataille d'Endor, la région est restée sous domination impériale.

Secteur principal :

- Secteur Têta

Mondes du noyau

Antique région ceinturant le Noyau Profond, les Mondes du Noyau contient les planètes les plus prestigieuses et les plus peuplées de la galaxie. C'est également la zone spatiale concentrant le plus d'humains que tout autre région galactique, puisque la race Humaine serait née sur une de ces planètes. La plupart des gouvernements ayant dirigé la galaxie se sont donc tout naturellement établis sur les Mondes du Noyau, plus précisément sur Coruscant, que ce soit la République, la Nouvelle République, l'Empire ou encore l'Alliance Galactique. Les Mondes du Noyau ont donc été régulièrement en première ligne des changements de gouvernements.

Secteurs principaux :

- Secteur d'Alderaan
- Secteur d'Azure
- Secteur de Bormea
- Secteur Corellien
- Secteur de Coruscant
- Secteur de Darpa
- Secteur de Duro
- Secteur de Farlax
- Secteur de Hatawa
- Secteur d'Illodia
- Secteur de Koradin
- Secteur de Kuat
- Secteur de Humbarine
- Secteur de Weemell
- Secteur de Widek

Nébuleuse de Koornacht :

la Nébuleuse de Koornacht est un disque lumineux formé d'étoiles entourées de gaz interstellaires. Koornacht se situe dans le secteur de Farlax près des franges du Noyau Profond. Ce fut un territoire impérial entre la fin de la guerre des clones jusqu'après la bataille d'Endor, avant que les Yevethas ne détournent avec succès la Flotte Noire de l'Empire, stationnée dans des chantiers navals modernes. Douze ans après, les Yevethas ont annihilé toutes les colonies "étrangères" à l'intérieur des frontières de la Nébuleuse, forçant la Nouvelle République à exercer de lourdes représailles, déclenchant ainsi une courte mais sanglante guerre.

Secteur Corellien : situé dans le Noyau, ce secteur légendaire contient les cinq mondes du système corélien et une douzaine d'autres planètes de moindre importance. Autrefois gouverné par une dictature, le secteur est devenu de plus en plus hermétique à l'ouverture sur les autres planètes pendant la période de l'Empire. Quatorze ans après la bataille d'Endor, la triade Sacorrienne essaya d'utiliser l'arme dévastatrice Centerpoint sur la Nouvelle République pour montrer et affirmer que ce secteur était indépendant. Duro repose aux limites frontalières du secteur, bien qu'on ne la considère pas comme une planète annexe.

Les Colonies :

Les premiers explorateurs et colons de l'Ancienne République délaissèrent le Noyau pour rejoindre la bordure limitrophe, qu'ils ont appelé Colonies. Au cours des millénaires qui suivirent, plusieurs planètes sont devenues industrialisées et riches, presque autant que certains mondes peuplant le Noyau. Maintenant pour certains de ces mondes l'appellation "Colonie" est de moins en moins usitée. La Nouvelle République sélectionna des planètes peu développées dans la région pour les utiliser comme base arrière, permettant plus tard l'invasion du Noyau par les forces militaires de l'Alliance. Cette région est relativement bien peuplée.

Secteur Tapani :

Le secteur Tapani est situé dans les Colonies, mais par tradition il est considéré comme une partie respectée de la communauté des Mondes du Noyau. L'élite de la galaxie et les nobles règnent sur une grande partie du secteur, bien que les planètes frontalières appelées mondes libres progressent lentement, en terme d'influence, sur ce secteur.

La bordure intérieure :

Cette région comporte beaucoup de planètes à vocation agricole et industrielle. La Bordure Intérieure a été prise par la Nouvelle République cinq ans après que la bataille d'Endor mais le grand amiral Thrawn en profita pour prendre cette région et balaya toute résistance ennemie. Bien que Thrawn fut défait, beaucoup de planètes quittèrent la Nouvelle République par manque évident de sécurité pour leurs systèmes.

Le Consortium de Hapes :

Zone spatiale fabuleusement riche, avec soixante-trois planètes habitées, le Consortium Hapien est devenu synonyme de féroce protectionnisme et les frontières des Hapiens sont protégées avec zèle. Bien que très peu de gens n'aient jamais vu ces mondes, les rumeurs ont rapporté que des trésors étonnants y sont entreposés tels que des gemmes Arc-en-Ciel, des arbres de Sagesse, et des armements de contrôle spirituel. Pendant le règne despotique de Palpatine, le Consortium est resté isolé du reste de la galaxie, évitant par la même occasion l'Empire. Le Consortium Hapien a cessé son long isolement quand la Reine Mère des Hapiens a inopinément contacté la princesse Leïa pour tenter de conclure un mariage d'intérêt.

La région d'expansion :

Riche en matières premières, la Région de l'Expansion a été exploitée par des corporations qui ont repoussé les limites de la colonisation. Il s'agit également d'une zone stratégique importante, parce qu'elle constitue un point de ravitaillement sur la route qui mène sur les Territoires Extérieurs.

Centralité :

La Centralité est une zone démodée et son économie régresse. Malgré cela, elle est connue pour ces célèbres casinos d'Oseon et les vies cristallines du système de Rafa. La Centralité jura allégeance à Palpatine peu après la formation de l'Empire. Le système reçut de l'Empire une certaine autonomie, car la plupart du temps les forces impériales eurent peu d'intérêt à diriger une zone aussi peu attractive.

La bordure médiane :

Avec une plus petite population et moins de ressources naturelles que beaucoup d'autres régions, la Bordure Médiane est un territoire où les résidents doivent travailler dur pour surmonter les difficultés quotidiennes. Plusieurs planètes ont accumulé assez d'argent pour subvenir seules à leurs besoins et même vivre dans un certain luxe, malgré que la piraterie soit assez fréquente, pillant des flottes de marchandises et se cachant souvent dans les espaces encore inconnus, loin des routes commerciales. La population de la majeure partie de la Bordure Médiane est clairsemée à cause du peu de ressources. Explorée et cartographiée seulement partiellement, cette région fut fréquemment inspectée par des patrouilles, du temps où elle était sous contrôle Impérial, parce qu'elle offrait d'innombrables cachettes aux Forces Rebelles.

La bordure extérieure :

La Bordure Extérieure est une zone contenant en grande majorité des planètes anarchiques à cause de l'éloignement du centre de la galaxie. Beaucoup de planètes qui y sont recensées sont inhospitalières. C'est l'une des régions les plus vastes de toute la galaxie; en raison de sa distance du noyau, le secteur était d'une grande aide pour l'Alliance. Le grand moff Tarkin reçut comme tâche de gérer d'une main de fer cette zone dépourvue de loi.

L'espace sauvage :

Dernières frontières des régions connues, les planètes civilisées de cette zone sont si reculées qu'elles sont peu concernées par la politique de la galaxie. C'est ce qui entraînera sur Géonosis la Guerre des Clones.

Les régions inconnues :

Malgré 25 000 ans de voyages dans l'espace, la majeure partie de la galaxie demeure inexplorée et non cartographiée. L'Empire a jadis imposé des limites aux nouvelles missions de reconnaissance. Aujourd'hui sous la Nouvelle République, de nouvelles explorations commencent.

Les routes hyperspatiales :

Pour faciliter la navigation et le commerce, plusieurs routes hyperspatiales stables ont été établies. Voici les principales :

- **Voie Commerciale Corellienne** : elle passe par Coruscant > Corellia > Duro > Teyr > Bestine > Yag'Dhul > Varonat > Bepin > Anoat > Hoth > Ison
- **Route Commerciale de Perlemia** : Coruscant > Corulag > Chandrila > Brentaal > Esseles > Rhinnal > Ralltir > Arkania > Taanab > Roche (Astéroïde de) > Belderone > Quermia > Troiken
- **Voie Marchande de Rimma** : Abregado-rae > Mrlilst > Fondor > Thyferra > Yag'Dhul > Sullust > Eriadu > Clak'Dor > secteur d'Elrood & Kathol
- **Passe Corellienne** : Corellia > Froz > Nubia > Druckenwell > Tatooine
- **Route Hydienne** : Eriadu > Malastare > Kuat > Alderaan > Bandomeer > Telos > Ruuria > Secteur Corporatif

Peuplement et migrations :

Les premiers peuples qui ont pu atteindre un niveau technologique suffisant pour explorer l'espace le firent à bords de vaisseaux mondes destinés à errer à travers le cosmos durant des siècles avant d'atteindre leur objectif ou alors, ils avaient recours à des techniques d'animation suspendue. Il est communément admis que les vecteurs de migration s'effectuèrent depuis corellia et coruscant dans différentes directions. Puis les Duros découvrirent l'hyperespace et le moyen de franchir la barre de la vitesse lumière. Dès lors, la galaxie changea profondément et pour toujours. Les premières routes hyperspatiales s'ouvrirent et avec elles naquirent les premiers empires ou dominions interstellaires. Mais avant cela, quelques rares peuples depuis longtemps tombés dans l'oubli menaient des explorations à travers des artefacts technologiques très avancés dont il ne subsiste (officiellement) plus que des vestiges ou des légendes. Ces portails de l'infini permettaient de relier des points distants de plusieurs millions d'années lumières en quelques secondes en passant au travers du vortex qu'ils génaient...



Ilème Partie : L'ancienne République



Ce régime politique fut le premier régime démocratique à réunir plusieurs systèmes stellaires. Elle prit naissance dans les mondes du noyau. La date communément admise pour sa formation est 25 000 ans avt la proclamation de l'empire. Ces 25 millénaires d'histoire furent riches de conflits et de progrès de la civilisation galactique qui s'étendit toujours plus loin dans l'espace, sous la protection des chevaliers jedi qui à ce moment là avait quitté Tython après 10 000 ans passés sur ce monde. Lorsque la guerre des clones éclata, la République n'avait pas connu de conflit galactique majeur depuis les nouvelles guerres siths. Beaucoup pensèrent que des circonstances aussi exceptionnelles exigeaient des mesures exceptionnelles. Ce fut ainsi que Palpatine et ses sbires purent faire passer de nombreux amendements qui grignotèrent peu à peu la démocratie. Tout d'abord, le Sénat prolongea le mandat du Chancelier au-delà du délai légal en raison de la crise séparatiste, puis, lorsque la situation devint critique, Palpatine reçut du Sénat les pleins pouvoirs et son premier geste fut de créer la grande armée de la république.

Bien que le Sénat soit gangrené par la corruption depuis longtemps, certains sénateurs s'alarmèrent du nombre toujours croissant d'amendements à la Constitution et de l'ampleur du pouvoir que détenait à présent Palpatine - de façon temporaire d'après lui - alors que la guerre ne semblait pas devoir finir un jour. Lorsque Palpatine promulgua une loi sur la création des gouverneurs de secteurs, prémices des Moffs, dont les attributions empiétaient sur celles du Sénat, et que ceux-ci se firent confier d'importantes forces armées pour leur "sécurité", ce fut la goutte d'eau qui fit déborder le vase. Certains sénateurs, sous l'impulsion de Bail Organa et de Mon Mothma, se réunirent alors discrètement pour partager leur inquiétudes. Les sénateurs n'ont jamais été des guerriers mais des orateurs, et ceux de cette époque choisirent de protester officiellement auprès de Palpatine. Un groupe de sénateurs, la Délégation des 2000, avec à sa tête la sénatrice Amidala, se présenta dans le bureau du chancelier et lui remit le Manifeste des 2000. Ce texte exprimait leurs inquiétudes et réunissait comme son nom l'indique la signature du nombre considérable de 2000 sénateurs et figures importantes de la politique galactique.

Dans leur Manifeste, les 2000 demandaient que le Chancelier Suprême abandonne ses pouvoirs extraordinaires et cesse de promulguer des amendements, abolisse le décret concernant les gouverneurs de secteurs et privilégie désormais la voie diplomatique pour mettre fin à la guerre. Les sénateurs sortirent du Bureau du Chancelier, guère convaincus par les dénégations et les assurances de Palpatine. Cela faisait en effet trop longtemps qu'il leur chantait cet air-là. La suite des événements leur donna raison car bientôt Palpatine se proclama Empereur. En secret, une partie des sénateurs commença à former les prémices de l'Alliance pour Restaurer la République, la future alliance rebelle. Mais le Manifeste des 2000 n'eut malheureusement pas été inutile pour tout le monde. En effet, il permit au maléfique Empereur de connaître ses opposants et de purger le Sénat. Ce fut ainsi que 63 des signataires furent arrêtés par le bureau de la sécurité impériale à titre d'avertissement, sous le prétexte d'avoir collaboré au soi-disant complot Jedi. Il semble que le BSI ait libéré les sénateurs avant de les arrêter de nouveau, ainsi que d'autres sénateurs qui n'avaient pas encore été inquiétés. Trois des leaders des 2000 échappèrent aux filets impériaux : Padmé Amidala, qui disparut dans des circonstances troubles peu après l'avènement de l'Empire, ainsi que Mon Mothma et Bail Organa qui eux parvinrent à conserver secrète leur double vie. En effet, sur le conseil de la sénatrice de Naboo, les deux sénateurs avaient voté en faveur de la création de l'Empire afin de faire taire les soupçons de l'Empereur et entamer leur guerre secrète.

IIIème partie : l'Alliance Rebelle



La naissance de la Rebellion

S'il faut en croire les entretiens qu'eut Mon Mothma avec l'historien Arhul Hextrophon entre les batailles de Yavin et de Hoth, l'Alliance Rebelle eut des débuts plutôt incertains et faillit bien ne jamais voir le jour.

Dès l'auto-proclamation de Palpatine comme Empereur, il y eut des idéalistes ou des gens sensés pour se dresser contre lui. Lorsque des manifestations de protestations pacifiques eurent lieu contre certaines ordonnances impériales dans les mois qui suivirent la fin de la guerre des clones, la répression sauvage qui s'ensuivit fit également comprendre à beaucoup de gens qui étaient moins idéalistes ou moins sensés qu'il fallait faire quelque chose. De nombreux mouvements de résistance virent le jour mais ils étaient animés par des amateurs et peu de vétérans de la guerre encore en âge de combattre avaient eu le droit de retourner chez eux. La plupart des militaires qui avaient soutenu les armées clones avaient en effet tout simplement été incorporés aux forces impériales ou placés sous le commandement de fidèles du nouveau régime. Nombre de ces soldats furent d'ailleurs les victimes des purges menées par l'Ordre Nouveau dans les mois et les années qui suivirent.

Les différents groupes d'opposants à l'Empire étaient trop disparates, à tous niveaux. Certains prônaient l'action violente, d'autres les campagnes de lobbying, d'autres encore se retrouvèrent rapidement trop occupés par leurs affrontements internes pour avoir un véritable impact sur l'Empire Galactique. Cependant, un grand nombre de gouverneurs de systèmes ou de moffs nouvellement mis en place rencontrèrent des difficultés dans l'exercice de leur mandat face à une opposition aussi désunie que résolue.

Durant les dernières années de la République, Mon Mothma qui venait juste d'entamer sa carrière de Sénatrice de Chandrila se fit rapidement connaître comme un brandon de discorde face au pouvoir sans cesse croissant de Palpatine. Elle fut parmi les premiers politiciens du Sénat à sérieusement envisager une désobéissance civile générale contre le Chancelier Suprême et rapidement, elle se mit même à employer le mot de "révolution" en petit comité. Bail Organa Sénateur d'Alderaan qui devait être son plus fidèle allié par la suite fut parmi ses opposants à cette époque car il savait tout des intentions de la représentante de Chandrila. Durant leurs nombreuses rencontres privées à Cantham House, ils tombèrent d'accord sur de nombreuses choses mais Organa refusa toujours de soutenir un point de vue révolutionnaire. Il craignait que Mon Mothma ne fasse le jeu de ceux qui utiliseraient l'inquiétude causée par une tentative de révolution ou de révolte pour renforcer encore le pouvoir de Palpatine et de ses alliés. Bien qu'Organa ait été inquiet du développement de l'armée clone, il n'était pas encore prêt à se dresser contre ce qu'il percevait encore comme le gouvernement légitime alors que la galaxie s'enfonçait dans la guerre avec les séparatistes.

Le principal événement qui affecta Bail Organa est d'une portée beaucoup plus considérable. Ce fut la proclamation de l'Empire Galactique et le transfert définitif des pleins pouvoirs à Palpatine, privant ainsi le Sénat d'une bonne partie de ses prérogatives et surtout de son rôle effectif d'organe de gouvernement. Liée à cette proclamation, il faut également compter avec l'attaque du temple Jedi de Coruscant dont le sénateur d'Alderaan fut témoin et que Mon Mothma considère comme l'ultime facteur qui poussa Organa à rallier totalement le camp de l'opposition. Il eut en secret de longs entretiens avec les derniers survivants de l'ordre Jedi

Yoda et Obi Wan Kenobi, mais la disparition prématurée de Padmé Amidala Nabberie qui aurait pu être une figure de proue pour les opposants au nouveau régime contribua à renforcer le désarroi du représentant d'Alderaan. Reconnaisant qu'il s'était peut-être trop longtemps opposé diplomatiquement à une force considérablement plus puissante que lui sur le plan politique, il décida de reprendre contact avec Mon Mothma. Bien qu'il se soit toujours opposé à Palpatine, Bail Organa n'avait jamais affronté de face les partisans du Chancelier Suprême, contrairement à sa jeune collègue. Il avait donc des relations jusque dans les rangs de ses ennemis et cela lui fut plus utile qu'il ne l'aurait jamais soupçonné. Ainsi, lorsqu'il apprit que le tout nouveau bureau de la sécurité impériale comptait arrêter la sénatrice de Chandrila, il parvint à la prévenir et elle s'échappa d'extrême justesse.

Le rassemblement des ennemis de l'Empire

Livrée à elle-même, Mon Mothma sut mettre à profit les entretiens de Cantham House et les nouvelles idées de Bail Organa pour lancer un mouvement visant à unifier les opposants au nouveau régime. Cependant, c'est l'ancien Sénateur corellien Garm Bel Iblis qui fut le véritable instigateur de l'Alliance, alors que tout le monde le pensait mort, tué quelques années auparavant par les agents de l'Empereur. Bel Iblis prit contact avec Organa et Mothma et fut à l'initiative d'une série d'entretiens sur Corellia avec les deux autres leaders rebelles. Chacun d'eux fédérant derrière lui la majeure partie des opposants de leurs mondes respectifs, ces entretiens purent déboucher sur un traité qui unissait dans un mouvement unique les trois principales factions rebelles du Noyau.

C'est ainsi que deux ans avant la Bataille de Yavin, l'Alliance Pour la Restauration de la République vit officiellement le jour et diffusa immédiatement un document qui resterait par la suite essentiel dans le destin de la galaxie, la déclaration formelle de la rébellion. Des millions d'exemplaires de ce texte furent distribués (parfois au prix de nombreuses morts) partout dans la galaxie et provoquèrent la première fissure perceptible dans l'édifice de la propagande impériale. Malheureusement, les gouvernements planétaires qui eurent le malheur de déclarer leur soutien à l'Alliance furent sauvagement réprimés par les forces impériales. Les Mondes Sécessionnistes, comme ils furent baptisés de manière éphémère, ne vécurent que quelques semaines hors de la tutelle impériale et cette liberté fut marquée par d'incessants combats jusqu'à ce que les forces de Palpatine les submergent.

Certains de ces mondes parvinrent cependant à confier à l'Alliance de l'argent, des armes, des navires ou des soldats aguerris avant que la machine de guerre impériale ne les broie et c'est ainsi que l'Alliance obtint les fondations de son armée auxquelles s'ajoutèrent des forces disparates déjà engagées dans le mouvement rebelle. De même, alors que la Déclaration Formelle avait été férocement censurée par l'Empire, la répression brutale qui s'abattit sur plusieurs dizaines de mondes contribua à alimenter la rumeur publique et fit bien plus pour la cause rebelle que ne l'auraient souhaité les impériaux.

Les Objectifs de l'Alliance

Comme son nom officiel l'indique, l'Alliance pour la Restauration de la République considérait comme nécessaire le retour à une forme de gouvernement galactique global qui soit démocratique. Malheureusement, la propagande impériale qui jouait sur la décadence de l'Ancienne République et sur les actes de violence parfois gratuits des nombreux mouvements d'opposants avait beau jeu d'utiliser les proclamations rebelles comme autant d'armes psychologiques à son service.

Sur le plan politique, l'Empire assimila toujours l'Alliance soit à un mouvement anarchiste visant à instaurer le chaos général au service d'intérêts nébuleux, soit à un mouvement analogue à la Confédération des Systèmes Indépendants de triste mémoire. Outre la puissance de l'appareil de répression impérial, on peut aussi compter sa propagande intense et la peur d'un nouveau conflit galactique ancrée dans l'esprit de nombre de citoyens comme facteurs expliquant pourquoi l'opposition au régime de Palpatine fut souvent réduite à des idéalistes, des visionnaires ou des gens désespérés. Bien qu'elle ait disposé de sa propre monnaie, sa propre armée et son propre gouvernement, l'Alliance demeura jusqu'à Yavin relativement inconnue de

la majorité des gens qui ignorent son existence ou ne la perçurent qu'à travers les mensonges impériaux. On doit cependant porter au crédit de millions d'individus courageux le fait que la vérité ait pu de manière plus ou moins discrète et risquée circuler et atteindre bien plus de gens que l'Empire ne l'aurait souhaité. Au final, un courant de sympathie latent mais bien réel envers la cause rebelle se constitua durant la guerre civile et contribua après la mort de l'Empereur à provoquer nombre d'évènements qui firent de la Nouvelle République une réalité. [Pour plus de renseignements sur l'alliance Rebelle, je vous renvoie au guide de la rébellion publié par Jeux Descartes.](#)

Toutefois, je vous insère ici son organigramme :

ORGANISATION INTERNE DE L'ALLIANCE REBELLE



IVème Partie : La Nouvelle République



Sa fondation :

Il est presque certain que l'appellation Alliance des Planètes Libres soit condamnée à demeurer une note de bas de page des manuels d'histoire dans le meilleur des cas, mais elle n'en revêt pas moins une importance indéniable lorsque l'on étudie les débuts de la Nouvelle République. Chronologiquement, lorsque les forces opposées à Palpatine menées par l'amiral Ackbar frappèrent à Endor, elles étaient affiliées à l'Alliance Pour la Restauration de la République, plus connue sous le nom d'alliance rebelle.

Quatre semaines plus tard, la proclamation officielle de la naissance de la Nouvelle République avait lieu, bien qu'il fallut encore attendre des années avant que son gouvernement ne s'installe sur Coruscant. L'Alliance des Planètes Libres, quant à elle, vit le jour environ une heure après la victoire rebelle d'Endor, et c'est sous cette dénomination que les forces alliées contre l'Empire agirent durant les quatre semaines qui suivirent avant de devenir officiellement les forces de la toute jeune Nouvelle République.

La proclamation de la naissance de l'éphémère Alliance des Planètes Libres fut envoyée sur l'holonet impérial, mais comme on peut s'en douter, elle n'atteignit pas la plupart des mondes encore contrôlés par les suivants de Palpatine. Comme les transcriptions des conversations entre les principaux leaders rebelles le montrent, Mon Mothma et ses proches avaient toujours considéré le Haut Commandement de l'Alliance Rebelle comme un gouvernement en exil, comme sa structure civile le montrait bien d'ailleurs. L'Alliance des Planètes Libres fut créée à la fois pour témoigner publiquement de l'évolution de la situation politique galactique, mais aussi comme gouvernement de transition dont la tâche serait de préparer le terrain pour mettre en place une véritable république. Les leaders rebelles voulaient rapidement organiser un nouveau gouvernement galactique le plus représentatif possible et ils craignaient également qu'on les accuse de vouloir prendre le pouvoir.

Ainsi, alors que la charte de l'Alliance Rebelle parlait principalement d'opposition au régime impérial dans la perspective de restaurer la république après la victoire, la charte de l'Alliance des Planètes Libres se place dans la suite logique de la victoire d'Endor : elle insiste sur la nécessité de mettre en place ce gouvernement galactique et voue les combattants rebelles et leurs dirigeants à cette mission qui s'accomplit officiellement seulement un mois plus tard, mais dura de fait plusieurs années dans la pratique. Le manifeste des Planètes Libres rappelle les objectifs de ses membres, qui sont en résumé les suivants :

- n'attaquer que des cibles militaires impériales hostiles ou menaçant les populations civiles.
- promouvoir l'égalité de droits entre les espèces intelligentes.
- restaurer l'expression libre des citoyens, mais aussi dans les média et la création artistique.
- œuvrer pour protéger les mondes exploités à outrance par les forces impériales et leurs alliés.
- créer un gouvernement responsable devant les peuples.

Un mois plus tard, et alors que l'Empire occupait encore plusieurs des mondes ainsi "représentés", les mêmes personnes signèrent la proclamation de la Nouvelle République. Durant sa brève existence, l'Alliance des Planètes Libres n'eut ni le temps de changer de blason, ni celui de créer de nouveaux uniformes et pour l'essentiel, elle continua à fonctionner

comme le faisait l'Alliance Rebelle. Cependant, ses leaders agirent sur le front diplomatique comme ils n'avaient jamais pu le faire jusqu'à présent en prenant enfin contact de manière ouverte avec d'autres factions rebelles ou des gouvernements hostiles à l'Empire Galactique bien que théoriquement sous sa tutelle. Ces ouvertures diplomatiques permirent à plusieurs mondes de se rebeller contre l'Empire en bénéficiant à la fois d'un (relatif) soutien militaire, mais surtout d'un effet d'annonce considérable, puisque la propagande impériale avait dans certains endroits de la galaxie le plus grand mal à cacher la vérité sur le désastre d'Endor.

Ces ouvertures diplomatiques et le soutien que l'Alliance Rebelle avait accordé à certaines factions de par la galaxie devaient s'avérer payantes durant les quatre semaines d'existence de l'Alliance des Planètes Libres. Paradoxalement, la grande fragilité des forces rebelles apparaissait tout à coup comme une force avec la proclamation de l'Alliance des Planètes Libres, nouveau défi jeté à la face de l'Empire. L'Alliance des Planètes Libres était un pari des plus risqué, car le commandement rebelle apparaissait ainsi officiellement sur la scène publique à un moment où la disproportion des forces était telle que l'Empire Galactique pouvait encore aisément écraser la Rébellion à Endor. Mais fort heureusement, l'effet d'annonce de sa naissance provoqua divers remous et amena nombre d'Impériaux à commencer à revoir leurs priorités. Quand quelques semaines plus tard la Nouvelle République vit officiellement le jour, des factions impériales se mirent soudainement à apparaître en grand nombre et provoquèrent un chaos que tous les mouvements indépendantistes et rebelles de la galaxie surent mettre à profit. Si la Bataille d'Endor marqua le début de la fin pour l'Empire Galactique en tant que puissance dominante de la galaxie, les semaines qui suivirent eurent leur importance, même si l'on a tendance à l'oublier pour se concentrer sur les événements qui marquèrent les premières années de la Nouvelle République.

Au terme de longues années de combat, les opposants à l'autorité de Palpatine parvinrent à instaurer une Nouvelle République. Cependant, celle-ci perdura à peine plus de deux décennies avant de succomber face aux redoutables Yuuzhan Vong. Conscient des faiblesses de ce gouvernement brisé à la tête duquel il avait été élu, Cal Omas rédigea une nouvelle constitution, pour un État qui allait durer un siècle : la Fédération Galactique d'Alliances Libres, ou Alliance Galactique.

L'histoire de la Nouvelle République

Après des dizaines d'années durant lesquelles la galaxie a été plongée dans la terreur, l'obéissance forcée et la servitude sous le règne de l'Empereur qui instaura le tristement célèbre Empire Galactique, cette dernière put à nouveau espérer toucher à la liberté. Après que le mouvement rebelle ait pris de l'ampleur et ait triomphé, quoique sporadiquement lors de petites confrontations, vint l'heure de la bataille finale autour de la lune sanctuaire d'Endor.

Toutefois, la Nouvelle République était encore trop faible pour se permettre des incursions poussées sur le territoire de l'Empire et, de fait, Mon Mothma, ainsi que les autres dirigeants décidèrent de ne pas poursuivre les attaques, préférant consolider leur assise pour ne pas que tout s'écroule ultérieurement. Mais ce n'est pas pour autant que la Nouvelle République ne se développa pas, au contraire. L'annonce de la mort de l'Empereur entraîna un courant de sympathie très fort pour le nouveau gouvernement et des dizaines de planètes se rangèrent sous l'étendard républicain. Ce mouvement de trahison mit l'Empire, déjà tremblant, encore plus à mal. Des dizaines d'officiers supérieurs décidèrent de créer leur propre empire avec les restes de l'Empire Galactique. Mais la fin de la bataille contre l'Empire n'était pas encore possible à discerner, et ces rumeurs perdirent vite en consistance, du moins temporairement, devant l'urgence de la situation. Une grande partie de la galaxie restait sous la juridiction de l'Empire, ou tout du moins, de Seigneurs de Guerre de l'ex-Empire. L'Etat Major de la Nouvelle République décida de poursuivre les opérations en cours aussi longtemps que l'Empire semblerait assez faible pour ne pas y opposer une trop grande résistance. Les cibles furent des planètes situées à la jonction de plusieurs routes hyperspatiales, et qui étaient d'une importance

vitale pour couper la route à la flotte impériale mais aussi pour permettre à la Flotte de disposer d'avant-postes sûrs et qui pouvaient servir de tremplin à une expansion plus poussée.

Fatigués de voir que la guerre ne se finissait pas, les officiers supérieurs du Commandement républicain décidèrent de porter un grand coup à l'Empire en capturant le symbole de son pouvoir, Coruscant. Commença alors une vaste campagne de capture de planètes proches de la planète-cité. Pour supporter cet effort de guerre, Wedge Antilles fut rappelé et reprit de l'actif. Il reforma l'Escadron Rogue et se lança, aux côtés de la Flotte, à l'attaque de Borleias, planète de la région des colonies. Ce ne fut qu'après deux attaques que la planète tomba, donnant ainsi à la Nouvelle République une base stratégique pour préparer l'assaut contre Coruscant. Toutefois, l'Amiral Ackbar, dépêché sur place, savait que tant que les boucliers planétaires de Coruscant ne seraient pas coupés, aucune attaque ne pourrait être lancée. C'est pour cela qu'il envoya sur la planète Wedge Antilles et son escadron afin qu'ils détruisent les générateurs de boucliers. Pour couvrir ce petit groupe d'intervention, et malgré de vives protestations au sein du Conseil de la Nouvelle République, 16 prisonniers provenant des mines de Kessel furent lâchés sur la planète afin d'y semer le chaos, et ainsi, faire en sorte que les autorités impériales aient plus à faire en tentant de capturer ces criminels plutôt que de rechercher un groupe de saboteurs républicains. Très vite, il apparut aux membres du commando de sabotage que si un gigantesque orage était créé au-dessus de la capitale, les décharges électriques dues aux éclairs feraient surcharger les générateurs et ainsi, les rendraient inopérants.

Comme l'avait prédit le Commandement républicain, la prise de Coruscant entama la dislocation des restes de l'Empire car les officiers supérieurs impériaux voulurent tirer leur épingle du jeu et ne firent que de se combattre les uns les autres pour des possessions, évitant à la Nouvelle République de se battre contre eux et de les détruire puisqu'ils le faisaient d'eux même. Mais une nouvelle menace survint et affaiblit la Nouvelle République : le Seigneur de Guerre Zsinj, qui possédait à lui seul un super destroyer, le Poing d'acier, capable d'engager et de vaincre une flotte sans autre secours. Cette menace devint la priorité de l'Etat Major et une force de combat, dirigé par Han Solo fut dépêchée pour endiguer la progression de Zsinj.

Tout en combattant les Seigneurs de Guerre, la Nouvelle République eut par la même occasion la possibilité d'affaiblir l'Empire déjà moribond depuis quelques années. La situation dans l'Empire restant était catastrophique : les Moffs devaient combattre contre la flotte de la Nouvelle République et en même temps, maintenir un semblant d'autorité et de cohésion au sein de leur propre territoire car de plus en plus d'officiers impériaux voyaient plus leur avantage en proclamant un territoire leur, que de suivre des directives d'un Commandement qui n'avait plus la puissance pour combattre efficacement l'ennemi républicain. Des experts républicains en matière de géopolitique avancèrent même l'idée que l'Empire courait à sa fin et que bientôt, la galaxie n'entendrait plus parler du Nouvel Ordre et de toutes les horreurs qui en découlaient. Mais ces experts se trompaient car ils ne savaient pas, ni les Impériaux d'ailleurs, qu'un homme pouvait encore sauver la situation et mettre en péril la Nouvelle République. Cet homme fut Thrawn, le dernier des Grands Amiraux de la flotte impériale, revenu des profondeurs des Régions Inconnues après y avoir été "exilé".

Durant les six premiers mois de son retour, Thrawn réorganisa l'ensemble de la flotte Impériale à bord de son destroyer personnel, le Chimaera. Il nomma Pellaeon, alors capitaine, comme second à bord du *Chimaera* et entama un nombre restreints de raids contre les places républicaines le long de la "frontière" entre Empire et Nouvelle République. Il savait que ces raids n'étaient pas suffisants pour inquiéter la Nouvelle République mais il savait que l'Empire avait besoin d'un nouveau souffle d'espoir, et ce souffle, il ne pouvait le trouver que dans une campagne, même minime, réussit contre la Nouvelle République. Et ce fut l'effet produit. Les Moffs, les gouverneurs et les gradés de la flotte furent impressionnés, et peu à peu, Thrawn prit les commandes de l'Empire. Thrawn avait plus d'un tour dans son sac. La Nouvelle République

put reprendre le contrôle de ses planètes, les unes après les autres et récupérer le territoire conquis par Thrawn. Pendant que la Nouvelle République se remettait de la campagne menée par le Grand Amiral Chiss, l'Empire devint encore de plus en plus faible, scindé par les derniers Moffs et officiers loyaux qui, une fois Thrawn mort, pensaient que la situation était une fois pour toute perdue : l'Empire se mourait. Alors que la Nouvelle République fêtait encore sa victoire sur Thrawn, le spectre de Palpatine refit surface sur le monde Byss, dans le Noyau Profond. En effet, l'esprit de l'Empereur avait voyagé depuis Endor jusqu'à Byss et avait pris possession d'un clone de lui-même, arrivé à maturité. Depuis son nouveau quartier général, il prit contact avec le Commandant de l'Empire et notamment avec Isard.

Mais l'Empereur avait d'autres plans, Isard n'étant qu'un pion entre ses mains. Il lança toute sa flotte contre les Mondes du Noyau et remporta victoires sur victoires, plongeant la Nouvelle République dans un chaos total. Coruscant tomba, et Mon Mothma dut s'enfuir de la planète, de Chandrila et de bien d'autres encore. La Nouvelle République dut se réfugier sur la lune de Da Soocha. Toutefois, une confusion apparut dans les rangs impériaux et la Nouvelle République en profita pour tenter des attaques contre la flotte de l'Empereur; c'est comme cela que Luke Skywalker, après s'être écrasé à bord d'un destroyer stellaire sur Coruscant, fut emprisonné par l'Empereur qui tenta de le rallier à sa cause. Luke savait que le seul moyen de vaincre l'Empereur était de retourner son pouvoir contre lui, et il fit semblant de se rallier du Côté Obscur en rejoignant les rangs de Palpatine. Il combattit avec force et tua deux Jedi avant d'être lui-même blessé mortellement d'une décharge laser tirée par Han Solo. Son essence tenta de s'échapper de la planète mais un des Jedi mort l'en empêcha, détruisant son esprit en même temps que le sien. L'Empereur était enfin vaincu, et la Nouvelle République put reprendre, peu à peu, les planètes sous contrôle impérial.

Durant une année, rien ne se passa, la Nouvelle République ne se montra pas agressive contre l'Empire et ne tenta aucun coup de force pour en finir avec lui. Elle s'organisa plus qu'elle ne combattit. Avec à sa tête Leia Organa, elle entra dans une ère de changement. En effet, Leia avait décidé, dans un programme de décentralisation, de donner plus de pouvoir aux systèmes, afin de ne pas retrouver un Sénat corrompu qui dicte des règles aberrantes à toute une galaxie. Mais une crise chamboula tout l'équilibre qui semblait régner. La découverte des Documents sur la destruction de Camaas. Celui-ci disaient qu'un groupe de Bothans y avait participé en sabotant les infrastructures de la planète, laissant le champ libre à un bombardement orbital de la part de Palpatine. Cette nouvelle créa deux camps belligérants : celui des défenseurs de la paix, qui clamaient que le passé était le passé et qu'il valait mieux se concentrer sur autre chose que ces vieilles rancœurs et l'autre, dont les partisans étaient assoiffés de vengeance et qui voulaient que les Bothans soient punis. A cela s'ajouta la réapparition de Thrawn, qui n'était en fait qu'un acteur recevant ses ordres de deux autres représentants impériaux, cette apparition effraya davantage la galaxie et beaucoup de planètes se livrèrent à l'Empire sans combattre, de peur d'affronter Thrawn. Mais la vérité finit par éclater au grand jour. Les coupables arrêtés et punis. Pendant ce temps, le faux Thrawn fut démasqué par Pelleaon et le Moff Disra, l'instigateur de cette attaque et de cette mascarade, fut écroué. Dans cette paix retrouvée, la Nouvelle République et les Vestiges de l'Empire purent conclure un traité de paix afin d'en finir avec cette guerre. Ce fut un grand jour pour la galaxie car la guerre civile était définitivement arrêtée, même si quelques officiers républicains n'étaient pas d'accord et même si des officiers impériaux trouvaient que les termes du traité étaient déshonorants pour l'Empire. Mais alors qu'une menace disparaissait, une autre se profilait à l'horizon pour la Nouvelle République. En effet, quelques années après la signature du traité de paix, des extragalactiques, connus sous le nom de Yuuzhan Vong, pénétrèrent dans la galaxie et attaquèrent la Nouvelle République. Sous la conduite du nouveau Chef d'Etat Borsk Fey'lya, la Nouvelle République ne réagit pas tout de suite, laissant le temps aux Yuuzhan Vong de s'emparer de plusieurs systèmes de l'espace sauvage. Prônant la négociation, la Nouvelle République perdit un de ses membres les plus importants qui s'était rendu auprès du commandant Yuuzhan Vong pour engager des pourparlers : il fut assassiné et rendu à la

Nouvelle République alors que son seul but était de mieux comprendre la culture des envahisseurs. Prenant cette action pour barbare, le gouvernement républicain informa les Vestiges de l'Empire de la menace. Ces derniers en réaction leur promirent de l'aide face aux Yuuzhan Vong. Ceci fut mis en œuvre, mais les forces conjuguées de la Nouvelle République et des Vestiges ne vinrent pas à bout des Yuuzhan Vong lors de la bataille d'Ithor, qui vit la planète verte complètement dévastée par un organisme bactériologique. De plus en plus de planètes tombèrent sous le joug des Yuuzhan Vong sans que la Nouvelle République ne puisse intervenir de façon décisive. Ce n'est que lors de la bataille de Fondor, durant laquelle la majeure partie de la flotte hapienne, venue en renfort, et la moitié des forces Yuuzhan Vong furent détruites, ce qui donna sa première victoire à la Nouvelle République. Mais ceci n'empêcha pas l'ennemi de continuer son invasion. Voyant que seule une union entre les plus puissantes factions de la galaxie pouvait renverser définitivement le cours de la guerre, Cal Omas proposa une alliance entre les Vestiges et la Nouvelle République : ainsi se créa l'Alliance Galactique. Grâce à cette alliance, les Yuuzhan Vong furent repoussés de plus en plus loin, et la découverte de Zonama Sekot, planète mythique, permit l'écrasement des armées yuuzhan vong. Coruscant fut reprise, et peu à peu, les Yuuzhan Vong furent délogés de leurs positions. Après trois ans de guerre contre les extragalactiques, celle-ci fut enfin terminée, et la paix put revenir sur la galaxie. La Nouvelle République put se reconstituer et reconstruire toutes ses institutions. Après plus de vingt ans de guerre, elle put enfin goûter à la paix. Mais peut être pas pour longtemps...

Idéologie néo-républicaine

Tout comme son prédécesseur, la Nouvelle République repose sur des idéaux propres, qui en font un gouvernement qui tranche avec l'Empire, car son idéologie est presque radicalement opposée avec celle de ce dernier.

La Liberté : C'est un de ses plus importants idéaux, la liberté, surtout après la période qu'il a traversé la galaxie sous la dictature de l'Empereur. La Nouvelle République se base presque entièrement sur le principe de liberté. Pour elle, la galaxie est libre et ne doit pas appartenir à qui que se soit de façon dictatoriale. Toutes les espèces sont libres d'exister, de se déplacer, de travailler dans tous les domaines où elles veulent postuler sans aucune discrimination ou ségrégation. Les peuples peuvent se gouverner eux-mêmes sans qu'aucun autre gouvernement ne s'y oppose ou soumette sa volonté. C'est un grand changement par rapport à l'ère impériale durant laquelle la galaxie était prisonnière de l'Empereur et de son Empire. Mais cette liberté s'exprime aussi par la liberté d'expression, trop souvent oubliée durant les ères sombres. Chaque citoyen de la galaxie a le droit de dire ce qu'il veut, à condition que ce qu'il dit n'entre pas en contradiction avec les lois édictées là où il vit. Cette liberté peut être aussi bien un outil formidable pour la démocratie qu'un outil de tyrannie car toutes les idées peuvent être dites, donc il n'y a plus de frontière aux propos nationalistes, ou encore favorables à tels ou tels mouvements. De même cette liberté s'applique sur le plan politique et économique. Les gouvernements sont responsables et n'ont de compte à régler à personne sur la manière dont ils gèrent leur économie ou leur système politique, si, bien entendu, cela ne transgresse pas les lois basiques galactiques, à savoir le crime, la violence, l'injustice etc.... De même sur le plan politique, les gouvernements peuvent décider ou non de rejoindre la Nouvelle République. La décision leur appartient entièrement et personne d'extérieur à eux-mêmes ne peut les forcer à se mettre sous protectorat républicain.

La Paix : La Nouvelle République, contrairement à l'Empire est un gouvernement motivé par un but pacifiste dans toute la galaxie. Ses dirigeants souhaitent que les conflits cessent et que la démocratie triomphe. Toutefois, pour la Nouvelle République, la paix n'est acquise que si aucun gouvernement dictatorial ou tyrannique n'a la mainmise sur une planète ou plusieurs planètes car, la tyrannie est une tare pour la galaxie, comme l'a montré l'Empire. Ainsi, pour arriver à la paix, la Nouvelle République doit parlementer avec les gouvernements concernés soit pour les forcer à changer de système politique, soit pour apporter des amendements à ce système, et

ainsi qu'il soit, au fur et à mesure, de plus en plus démocratique. Mais encore plus, la guerre est une alternative tout à fait justifiée pour la Nouvelle République afin d'étendre la démocratie sur des planètes asservies à un régime dictatorial. Mais la guerre ne peut être déclenchée que si la planète refuse obstinément d'adopter un nouveau système politique ou des réformes. De fait, la Nouvelle République suis l'adage: "Qui veut la paix, prépare la guerre". Cette mentalité provient du fait que, pendant trop d'années, la galaxie a été sous le joug de l'Empire et qu'après toutes ces années de souffrance, il a fallu mettre un terme à cette folie et en finir une fois pour toutes avec les réminiscences du système impérial.

Il ne faut pas croire que la Nouvelle République est constamment en guerre contre les états parias. En effet, son profond désir de paix se manifeste aussi par la résolution des conflits sur des planètes, appartenant ou pas à son territoire. Pour résoudre ces conflits, son meilleur mode d'action est la médiation. Partout où des conflits éclatent, à l'instar de la République, elle y envoie des officiers, des ambassadeurs, des médiateurs pour arranger la situation et c'est souvent un moyen qui fonctionne.

La Justice : La justice est une autre des préoccupations de la Nouvelle République. Encore une fois, ce désir provient du dégoût de l'Empire et de son système judiciaire plus que répressif. L'Empire imposait ses lois et tous les contrevenants étaient soit déportés, soit exécutés. De fait, la Nouvelle République voulut remédier à ce problème. Elle créa un système judiciaire stable, efficace sur la majeure partie des planètes qu'elle occupait car la justice fait partie de la démocratie. Quelles que soient leurs espèces, leur situation sociale, tous les citoyens de la Nouvelle République peuvent intenter un procès contre telle ou telle personne pour réparer une injustice qui lui a été faite. Les tribunaux se doivent de donner un avis impartial et juste afin de défendre au mieux l'opprimé et de punir le coupable.

Cette idéologie se traduit sur le plan pratique de la sorte:

Recrutement : la Nouvelle République n'était pas très puissante à ses débuts, et pour imposer son idéal au reste de la galaxie, elle dut faire appel à des hommes et des femmes, de toutes espèces, de tout niveau social et culturel afin de l'aider dans sa tâche. Ainsi, des centaines d'êtres intelligents ont rejoint ses rangs car ils adhéraient à cette vision de la galaxie. Ces différentes personnalités se sont réparties dans une multitude de branches selon les besoins de la Nouvelle République en personnel. Beaucoup incorporèrent les escadrons de combat et partait au combat, affrontant les redoutables chasseurs et destroyers de l'Empire. D'autres, préférant servir la Nouvelle République d'une façon plus pacifique, rejoignirent l'ingénierie, le personnel de réparation, le personnel navigant, les communications ainsi que le Haut Commandement. Puis au fur et à mesure de son expansion, l'appel aux bonnes volontés se fit de moins en moins pressant car les gens rejoignaient d'eux même la Nouvelle République, voyant son avancée sur l'Empire et peu à peu, elle devint une institution au même titre que l'Empire avec son lot de fonctionnaires, de militaires, d'avocats, de conseillers, de politiciens etc....

La multitude des cultures : La Nouvelle République tenait à cœur de mettre en avant toutes les cultures de la galaxie, sachant pertinemment que c'est la diversité qui fait la force d'une nation démocratique. Ainsi, les peuples de la galaxie se virent encourager à répandre leur culture à travers diverses formes : expositions, congrès, concerts et conférences. Les races dont la culture avait été supplantée par l'Ordre Nouveau purent enfin s'exprimer comme sous l'Ancienne République, apportant une nouvelle vision à la Nouvelle République qui y trouvait maintes sources d'inspiration pour édifier de nouveaux bâtiments détruits par la guerre, ou encore décorer ses places de villégiatures et ses palais gouvernementaux. Elle montrait bien par ce florilège de culture que toutes les espèces étaient conviées à rejoindre la Nouvelle République et qu'aucun n'auraient à souffrir de discrimination ou de ségrégation.

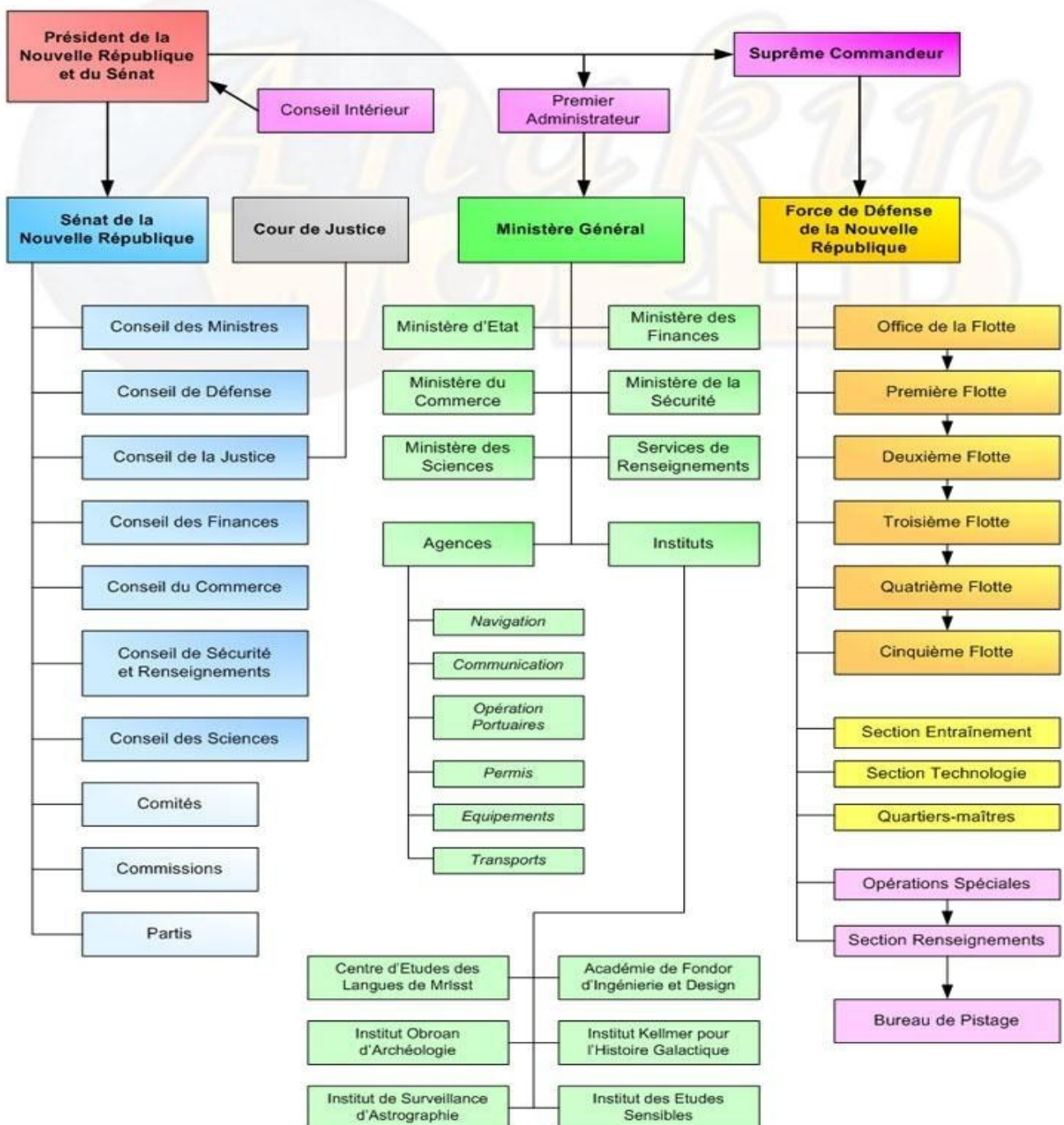
Le Rassemblement des Espèces : A l'opposé de l'Empereur, les dirigeants de la Nouvelle République voulaient que toutes les espèces puissent participer à la construction de la Nouvelle République, sans distinction de race mais plutôt par les capacités propres à chacun de faire un travail ou un autre. Les humains n'étaient plus les seuls à être capables de diriger la galaxie, toutes les autres espèces également car chacun avait un avantage que l'autre ne possédait pas. C'est ainsi que les Mon Calamari furent connus pour leur arsenal et leur chantiers navals qui produisaient la majorité des croiseurs de la Nouvelle République. Mais plus que de les glorifier, cela incita les autres espèces à se spécialiser dans un domaine pour aider la Nouvelle République. Les Elomins furent remerciés pour leur sens de la tactique très poussé. Les Sullustains furent mis au devant de l'affiche pour leurs créations et leurs services rendus à la Nouvelle République via leur société Soro suub, même si cette dernière était plutôt pro-impériale qu'autre chose. Mais il y a aussi les Bothans pour leur service d'infiltration et d'espionnage, les Wookies pour leur talent au combat et leur soutien indéfectible. Cette multitude permettait un meilleur dialogue, car si une seule espèce venait à diriger, elle deviendrait vite haïe par les autres en raison de son statut privilégié. Et cela va même plus loin : si une seule espèce dirigeait, les décisions prises par cette dernière ne seraient plus motivées que par les standards auxquels elle a été habituée. Ils n'œuvreraient que dans leur sens, sans se préoccuper des autres espèces et courraient droit à la catastrophe car les mouvements de révolte se multiplieraient. Ainsi, c'est par la conjonction de l'idéal démocratique et par une plus-value accordée aux espèces que ces dernières peuvent œuvrer pour la victoire de la Nouvelle République.

L'Elitisme refusé : Contrairement à Palpatine, la Nouvelle République ne pense pas que seuls les forts ont le devoir de secourir les faibles, mais plutôt que chacun peut aider son prochain. C'est une idéologie pro-communautaire, car quelle que soit l'espèce, l'être vivant y appartenant peut venir en aide à une autre espèce sans clivage car sa "valeur" en tant qu'espèce n'est pas aussi noble et haute que celle d'une autre espèce. Chacun peut, et chacun doit, venir en aide à celui qui est dans une situation difficile ou de faiblesse. De plus, ce ne sont pas les plus forts qui doivent gouverner les autres espèces, mais ce sont ceux qui sont les plus aptes à gouverner, non pas par la force, mais par leur intellect, ou leur qualité morale, ainsi que leur facilité à comprendre et accéder aux requêtes de ses citoyens. En outre, ce n'est pas parce que la famille d'un homme possède un grand prestige politique par ses actes passés que cet homme doit accéder au pouvoir de façon automatique. Ce n'est pas non plus la richesse qui prévaut sous la Nouvelle République car l'argent n'a pas forcément été gagné par soucis envers les autres, mais peut-être par égoïsme, par cupidité ou encore par cruauté. Ce n'est donc pas ce type d'homme politique que la Nouvelle République veut donner pour modèle. Toutefois, si un homme juste, possédant des richesses, se présente au poste de gouverneur ou chef d'Etat, c'est sa droiture plus que ses richesses qui sera louée et son statut privilégié ne sera qu'une arme de plus pour la Nouvelle République comme la Princesse Leia Organa qui, par ses facilités et son statut de sénateur au sénat impérial, a pu aider la Rébellion à acquérir des documents secrets et ainsi triompher de l'Empire.

La structure de la Nouvelle République :

La création de la Nouvelle République n'a pas été sans problème car les dirigeants ont dû partir du néant. Il n'y avait aucun organisme officiel de la Nouvelle République, aucune base solide sur laquelle se reposer, aucune planète prédéfinie pour y placer la capitale. Ce ne fut donc qu'au fil des années que la Nouvelle République se dota de toutes les institutions démocratiques dont un état puissant est normalement composé. Encore plus, Mon Mothma et les autres redoutaient qu'un système du type de celui de l'Ancienne République n'aboutisse à la même fin : décadence, corruption et disparition pure et simple de ce glorieux gouvernement. Il y eut plusieurs stades de développement car la situation ne laissait pas à Mon Mothma le soin d'organiser et créer toutes les organisations dont la Nouvelle République avait besoin sur le moment. *Cf infos complémentaires dans les guides de l'héritier de l'Empire et dans celui de la bataille des Jedi édités par jeux Descartes.*

INSTITUTIONS DE LA NOUVELLE REPUBLIQUE



1) Le Conseil Provisoire :

Ce fut l'un des premiers organismes à voir le jour. Il regroupait les huit signataires de la Déclaration de la Nouvelle République. Ses fonctions pouvaient s'apparenter à un Haut Conseil de la Nouvelle République car c'est lors de ses séances qu'étaient votées les lois, les actions à mettre en place, les planètes à rallier à la cause républicaines, mais aussi toutes les affaires économiques auxquelles elle participe. En effet, même si la Nouvelle République ne venait à peine que d'apparaître, elle avait sous son égide plusieurs planètes dont l'économie était agonisante du fait de la scission d'avec l'Empire. C'est pourquoi, des décisions économiques furent plus que vitales, car un gouvernement ruiné n'a aucun avenir. De plus, les membres de ce Conseil avaient un fort pouvoir sur les forces armées républicaines, ils pouvaient démobiliser telles ou telles unités sans donner plus d'explications et les soldats devaient obéir. Bien que cela puisse ressembler à un conseil tyrannique, ce n'était pas vraiment le cas : seule la situation exigeait que les Conseillers puissent jouir de ces pouvoirs afin de réagir vite face à une attaque impériale ou autre, sans devoir passer trop de temps à réfléchir ou à se concerter puis à voter l'adoption ou non de ces démobilisations.

2) Le Sénat :

Sachant que la Nouvelle République ne pouvait vivre longtemps avec un Conseil Provisoire constitué de si peu de membres, et que, bientôt, les planètes ralliées à la cause républicaine demanderaient à faire partie du système politique, Mon Mothma décida de réinstaurer le Sénat, comme sous l'Ancienne République. Le Sénat est la plaque tournante de la politique de la Nouvelle République car c'est dans son enceinte que toutes les décisions, qu'elles soient politiques, économiques, sociales ou militaires sont prises, et aucune loi ou amendement ne peut être apporté tant que ce projet n'a pas été voté et ratifié par le Sénat. Pour assurer une clairvoyance d'esprit, le Sénat est constitué de Sénateurs représentant une ou plusieurs planètes. En effet, cette affiliation dépend grandement de l'importance politique de la planète, comme Kuat par exemple, ou de l'importance militaire, nous pouvons citer Mon Calamari, ou encore économique. Il n'est donc pas rare de voir un représentant d'une planète comme Kashyyyk ou Kuat, au milieu de représentants de dizaines de planètes comme le Sénateur de l'Espace Bothan.

Toutefois, le Sénat est plus une place de débat que de décision du fait du nombre de Sénateur y faisant partie, et du nombre d'opinions divergentes. Ce n'est pas souvent lui qui décide de créer une loi ou un amendement mais seulement de poser sa signature en bas du traité. Ce sont d'autres chambres, liées au Sénat, qui sont chargées d'élaborer les lois car elles possèdent une meilleure spécialisation que le Sénat en lui-même. Mais il ne faut pas croire que le Sénat n'est qu'un organisme qui se contente de ratifier un traité. C'est lors de ces séances que sont débattus les grands problèmes de la Nouvelle République et la conduite à adopter face à une situation, comme par exemple comment faire pour empêcher la guerre civile lors de la crise du Document de Caamas, ou encore, débattre de la création d'un Nouvel Ordre Jedi demandé par Luke Skywalker. De fait, bien qu'ils n'élaborent pas les lois, les Sénateurs les inspirent fortement et sont les piliers de la démocratie. Le Sénat est plus un organe d'action au sein de la Nouvelle République qu'une organisation étatique, qui ne fait que voter sans considération. Il peut déclarer la guerre (avec le concours du Haut Conseil de la Nouvelle République) à une planète, il peut décréter l'état d'urgence et réquisitionner toutes les ressources possibles pour venir à bout d'un problème.

3) Les Sénateurs :

Chaque sénateur est élu sur la ou les planètes qu'il va représenter au Sénat indépendamment de la volonté du chef d'Etat ou d'autres membres influents de la Nouvelle République. La seule majorité absolue est requise au premier tour des élections et la majorité relative au deuxième tour. Chaque Sénateur a le droit de vote ou de veto sur un projet de loi et il peut l'utiliser autant de fois qu'il lui semble nécessaire. En outre, chaque sénateur a le droit de posséder un assistant qui, s'il doit retourner sur les planètes qui l'ont élu, prendra sa place et votera à sa

place. Toutefois, le sénateur n'a pas que des droits, il doit aussi remplir des devoirs tels s'informer exactement de ce que les planètes qui l'ont élu désirent sur tel ou tel projet de loi, cesser de faire ce qu'il a en cours pour venir sur une de ses planètes qui est sur le point de tomber dans l'anarchie. Mais encore plus, il a le devoir d'être à l'écoute de toute requête apportée par un citoyen de la Nouvelle République et ne pas prendre à la légère cette demande. S'il trouve cette proposition intéressante et que deux autres sénateurs ont été convaincus par cette requête eux aussi, il a le devoir d'en informer le Sénat et de faire passer cette requête auprès du Haut Conseil de la Nouvelle République.

4) Le Haut Conseil de la Nouvelle République :

Il réunit six membres qui ont le titre de Hauts Conseillers, mais qui, chacun, ont prouvé leur valeur par leurs actes ou leurs idéaux. Il est présidé par le Chef d'Etat et n'a pour fonction que de débattre des graves troubles qui agitent la Nouvelle République ou des idées qui posent le plus problème au regard de l'éthique déjà inscrite de la Nouvelle République. Une attaque contre une planète sans défense ou un complexe de construction sans défense requiert l'aval du Haut Conseil car la Nouvelle République se pose contre une attaque à grande échelle de cible pacifique, même si c'est pour endiguer une menace. C'est d'ailleurs souvent parce que le Sénat est trop divisé sur ce point que le Haut Conseil est requis pour trancher une fois pour toutes sur le sujet. Il fut créé deux ans après la Bataille d'Endor mais fut dissous après la prise de contrôle de Coruscant par les Yuuzhan Vong.

5) Le Chef d'Etat :

Le Chef d'Etat est le personnage le plus important dans la hiérarchie de la Nouvelle République. Il est élu au trois cinquième de la majorité des votes exprimés au Sénat et tire tout son pouvoir du fait qu'il a été élu par les représentants eux même du peuple. Mais plus qu'un chef politique, il est également le Commandant en chef de la Flotte et a tout pouvoir sur les soldats. C'est lui qui préside le Haut Conseil de la Nouvelle République mais il peut également présider les séances au Sénat s'il décide que cela est judicieux. C'est ce que fera Borsk Fey'lya tout le long de l'invasion Yuuzhan Vong. Il peut néanmoins demander à n'importe quel sénateur de devenir le Maître de Conférence lors d'une séance au sénat. Toutefois, lorsqu'un Président est élu, il peut être déchu de ses fonctions par un vote majoritaire contre lui par les membres du Sénat qui, avant de voter, ont fait signer au trois cinquième des autres Sénateurs, une pétition non confidentielle dont les signataires expriment leur désir de changer de présidence. En cas de décès du Président, les membres du Haut Conseil prennent le pouvoir jusqu'à ce qu'un nouveau Président soit élu par le Sénat.

6) Les gouverneurs planétaires :

Les gouverneurs planétaires sont des fonctionnaires subordonnés au Sénat qui ont charge de faire respecter l'ordre et la loi républicaine sur les planètes qu'ils régissent. Contrairement à leur nom, ils peuvent aussi bien gouverner une planète qu'un groupe de planètes comme il fut le cas pour le système Corellien qui, après une tentative d'indépendance, fut placé sous la juridiction d'une Drall qui avait aidé la Nouvelle République dans sa lutte contre le conflit interne.

7) Le centre de contrôle de l'exploitation de planètes :

Cette subdivision de la machine politique de la Nouvelle République est chargée de s'assurer que toutes les planètes ou les ressources découvertes par les explorateurs sont correctement référencées et qu'aucune fraude sur l'appartenance de ces planètes n'est faite. Par exemple, pour éviter qu'un explorateur ne s'approprie délibérément une planète récemment découverte et qu'il en retire d'énormes profits. Cet organisme s'assure également que les taxes d'exploitation de ces planètes sont correctement versées et dans de bonne proportion à la Nouvelle République.

8) Les renseignements néo-républicains :

Aucune institution ne pourrait se passer des informations sur l'espace qu'elle gère, et cela avait été bien compris par Palpatine. Ce corps du gouvernement républicain est à la fois bien connu et en même temps mystérieux car beaucoup d'organisations sous-jacentes ne sont pas révélées dans un souci de protection des informations. Il est notamment utilisé pour répertorier toutes les activités illicites sur le territoire de la Nouvelle République mais aussi pour garder un œil sur les Vestiges de l'Empire. C'est cette branche du gouvernement qui s'occupe de placer des espions à des points stratégiques ou d'en démasquer d'autres.

Les organisations qui en font partie sont :

- Les Services Secrets de la Nouvelle République (SSNR).
- Le centre d'étude d'astrophysique et d'astropolitique : chargé de fournir des informations sur une planète ou un secteur de la galaxie.
- Le service d'Omni-sociologie : chargé de s'informer sur les habitudes des espèces peuplant la galaxie.

9) Les Observateurs :

Cette institution est née peu après que Ponc Gavisom soit élu Président, et avait la fonction d'observer comment se comporte les habitants de telles ou telles planètes et de déceler si des risques de révoltes ou d'insurrections étaient à prévoir. Toutefois, leur liberté et leur assignation leur permettent d'agir plus facilement que des espions car cela fait depuis longue date qu'ils sont intégrés au milieu qu'ils observent et peuvent mieux comprendre ce qui se passe sur la planète. Tous leurs rapports vont directement devant les membres du Haut Conseil et s'il y a un risque, les Hauts Conseillers décident des mesures à prendre. Dans un souci d'impartialité, les Observateurs sont mobilisés loin de leur planète natale car il est ainsi plus facile pour eux de se forger une idée sur le peuple et de pouvoir remplir encore mieux leurs devoirs en ignorant tout de la culture locale, et n'ont donc ainsi aucun préjugé.

Les organisations de maintien de l'ordre

La loi est un des principes fondamentaux de la Nouvelle République au même titre que l'équité. Il lui faut donc avoir recours à divers organismes judiciaires pour faire appliquer ses principes, phares de la démocratie. Mais certains de ses organismes ont pour fonction non pas de réguler la démocratie, mais plutôt d'éviter la multiplication des tyrannies à travers toute la galaxie tel le Conseil de supervision militaire galactique. Dans le cas où les lois ne sont pas appliquées ou alors qu'il y a une menace sur l'intégrité de la démocratie dans la galaxie, la Nouvelle République peut faire appel à sa flotte et à son armée pour ramener la sécurité. C'est aussi une facette de la justice dans la galaxie.

1) La Cour de Justice :

Fière de ses principes, la Cour de Justice est un organisme faisant partie intégrante de la Nouvelle République. Basée sur Coruscant comme nombre d'autres organismes politiques, elle réunit des membres sélectionnés par le Sénat selon une liste qui a été présentée aux différents sénateurs. Le président de cette Cour de Justice est nommé par un vote de tous les autres membres, à la majorité absolue au premier tour, puis relative au deuxième. Hélas, son pouvoir est très limité du point de vue politique car comme nombre de hauts placés sont protégés par l'immunité politique, il ne peut en fait qu'agir une fois que le mandat de l'inculpé est terminé et dans la mesure où il n'y a pas prescription. Mais cette Cour de Justice n'a pas pour fonction de débattre des crimes ou des problèmes mineurs survenus sur telle ou telle planète. Son vrai rôle est de punir les crimes d'Etat, les crimes contre la galaxie, de traduire en justice et de condamner les espions, comme pour le cas de Tycho Celchu. Elle se doit aussi de faire la lumière sur des fraudes survenues dans les sphères politiques ou des détournements d'argent.

2) Le Conseil de supervision militaire :

Avec les services de renseignements, c'est l'un des services les plus efficaces et redoutables de la galaxie. Alors que les renseignements fouinent pour trouver des irrégularités ou des espions, le Conseil de supervision militaire s'occupe, quant à lui, de rendre légale une action militaire sur une cible donnée. Sans son approbation, aucune action ne peut être attentée. Tous les gouvernements sous juridiction de la Nouvelle République ne peuvent pas non plus se passer de son accord pour déclarer une guerre ou mener une action répressive contre un belligérant. De fait, cet organisme assure une paix fragile car personne ne peut attaquer une cible sans en avoir informé les Conseillers qui, à leur tour, examinent les motifs de l'attaque et donne leur feu vert ou pas. Hélas, dans la pratique, ce n'est souvent pas le cas, et le Conseil de supervision doit, une fois l'action intentée, vérifier si les causes et les motifs étaient légitimes; le cas échéant, des poursuites peuvent être attentées contre l'agresseur.

3) Le service de police républicaine

Il est difficile de caractériser les services de police de la Nouvelle République car ils dépendent entièrement de chaque planète. Dans la pratique, la police de chaque planète affiliée à la Nouvelle République est reconnue en tant que telle et il est donc ardu d'en donner les composantes, contrairement à l'Empire où il n'y avait qu'une seule police. En effet, chacun est différent selon la situation, le contexte planétaire. Mais nous pouvons au moins dire que le centre des polices est localisé sur Coruscant et que sa juridiction prime sur toutes les autres. Ses membres, qui constituent le plus haut barreau de l'échelle de la police, ont pour mission de prêter main forte à un service de police planétaire quand celui n'a pas les moyens nécessaires ou que l'affaire relie plusieurs planètes et que, de fait, la police locale n'a pas les prérogatives pour enquêter dans d'autres secteurs que le sien. Ils s'occupent aussi de la piraterie et de la contrebande qui touche toute la galaxie et requièrent des moyens colossaux pour localiser les pirates. De fait, il n'est pas rare de voir des officiers de police travailler avec des militaires, car pour une situation donnée, ils ont besoin d'un croiseur assez puissant pour se lancer à l'assaut d'une base ou pour intercepter un groupe entier de pirates sur le point d'attaquer un convoi ou une planète.

4) La Force de défense de la Nouvelle République :

Ce corps militaire est le principal tenant de la hiérarchie militaire républicaine. Il a été créé pour protéger la Nouvelle République d'une menace quelconque dans le but de réagir très rapidement afin de rendre cette menace inoffensive dans les plus brefs délais. Pour ce faire, il a à sa disposition l'intégralité de la Flotte de la Nouvelle République, mais aussi l'armée terrestre. De plus, il est en charge des systèmes de défense des planètes de la Nouvelle République. Il est composée du Ministère de la Défense mais aussi de l'Etat major, des services de renseignements et du commandement militaire. L'Amiral en chef est généralement le responsable de la force de défense de la Nouvelle République et il doit rapporter ses actes au Chef d'Etat, mais en aucun cas, il ne doit en prendre ses ordres; c'est un officiel détaché du pouvoir politique qui ne tient ses ordres que de l'Etat major et du Ministère de la Défense. Bien que plus faible que la flotte de l'Empire, celle de la Nouvelle République peut tout de même se targuer de disposer d'un arsenal impressionnant de vaisseaux, de transports, de chasseurs, etc... La force de défense et l'Amiral en chef, ou autrement nommé Commandeur en chef des forces de défenses, furent rudement mis à mal lors de l'invasion des Yuuzhan Vong. En effet, ils n'ont pas été assez prompts à réagir, et surtout, le Commandeur a enchaîné défaite sur défaite contre un ennemi supérieur en nombre et en organisation. Après la victoire des Yuuzhan Vong à Coruscant, la vindicte populaire contre la Force de défense et ses membres était ardente et toujours vive dans le cœur de nombre de citoyens qui avaient vu toute une vie partir en fumée. Ce ne fut qu'après la reprise de Coruscant et la création de l'Alliance Galactique que la population retrouva confiance en elle et apporta son soutien à la Flotte et à son commandant, Sien Sovv.

Mon Mothma:



Mon Mothma, futur leader des rebelles, est née sur Chandrila, et y passa la majeure partie de son enfance. Elle grandit dans un environnement très lié à la politique. Son père était un "Arbitre général" de l'ancienne république alors que sa mère était un gouverneur planétaire. Entourée par ces grands politiciens, Mon Mothma reçut rapidement une éducation liée à la politique. On lui apprit à considérer comme à son égal les autres espèces de la galaxie sans aucune xénophobie, ni discrimination. Elle surprit ses parents car elle apprenait très vite tous les fondements qu'ils lui inculquaient et devint une politicienne hors pair. Elle put rentrer au Sénat dès que son âge le lui permit, devenant la plus jeune Sénatrice que cette noble assemblée ait connue. Elle brilla en son sein par son sens aigu de la paix et par son esprit, très mature pour son jeune âge. Son esprit critique lui permit de se rendre compte à quel point la République était corrompue et à quel stade de décrépitude elle en était arrivée. Elle vit avec effroi les Sénateurs s'intéresser plus à leurs intérêts personnels, qu'à la survie de la République, qu'à la médiation entre les peuples en guerre. Elle vécut l'ascension au pouvoir du Sénateur Palpatine. Dès qu'il fut placé au pouvoir, elle s'empessa d'organiser un front commun d'opposition afin de lui faire perdre une place qu'il ne méritait pas. Elle créa de multiples groupes de résistance lorsque l'Empire fut proclamé, sur de nombreuses planètes. Ces cellules de résistance étaient bien sûr illégales mais peu importait à Mon Mothma tant qu'elle empêchait le nouvel Empereur de s'octroyer encore plus de puissance.

Bien que beaucoup prise par sa mission de création et d'union entre les groupes de résistance, Mon Mothma continua à siéger au Sénat pour pouvoir disposer d'un appui politique de ses sympathisants. Elle trouva en la personne de Bail Organa, un allié très puissant. Tous deux se chargèrent de l'organisation des cellules rebelles, tout en conservant leur poste au Sénat. Durant leurs longues entrevues, ils supervisèrent la création du front de résistance unique, né de l'union de tous les groupes d'opposants et de résistants possibles, l'Alliance Rebelle. Toutefois, l'Empereur se rendit compte de ce que faisait Mon Mothma et il décida de l'arrêter pour briser dans l'oeuf ses espoirs de liberté. Mais c'était sans compter sur l'aide de Bail Organa qui l'informa de l'ordre d'arrestation dont elle faisait l'objet, et elle put s'enfuir de Coruscant juste à temps pour échapper aux troupes du gouvernement.

Un avis de recherche fut alors lancé sur elle, et cela l'obligea à vivre dans l'ombre, à se cacher pour ne pas être arrêtée ou même exécutée. Elle était perpétuellement sur le qui-vive lors de ses entrevues avec les groupes de résistants qu'elle souhaitait voir adhérer à son propre groupe, craignant des agents infiltrés dans les rangs rebelles. L'Alliance vit le jour lorsque eut lieu le Traité Corellien qui unissait, dans un même but, trois groupes phares de la résistance face au pouvoir tyrannique de Palpatine. Pour gérer cette incroyable et énorme organisation, elle créa le Haut Conseil Rebelle qui devait planifier les actions et superviser à la direction de l'organisation. Elle prit à la direction du Commandement Crix Madine et l'Amiral Ackbar pour l'aider dans sa tâche. Pendant que l'Alliance se battait sur le plan militaire, elle menait une guerre politique, se rendant sur diverses planète ou systèmes pour convaincre leurs dirigeants de se rallier à sa cause. Sa forte personnalité et sa prestance lui permirent de mener à bien ces missions vitales pour l'Alliance car celle-ci avait besoin de fonds, de soldats, de vaisseaux et de bases sûres. Pour "officialiser" l'Alliance Rebelle, Mon Mothma rédigea, avec les autres chefs de l'Alliance, la "Déclaration de Rébellion", adressée personnellement à l'Empereur et qui énumérait ses crimes, les dommages subis par la Galaxie vis-à-vis de ses actes et déclarant

l'Alliance comme une organisation opposante au régime qui ne se dissoudrait que lorsque Palpatine et son Empire seraient tombés. Cette déclaration, diffusée sur les ondes de l'holonet, décida nombre de planètes à rejoindre de leur propre chef l'Alliance Rebelle. Mon Mothma était maintenant le Chef Suprême de la flotte, mais aussi le chef du Gouvernement Civil.

L'Alliance Rebelle commença à remporter de plus en plus de victoires. Son attaque contre l'Etoile Noire fut un succès et atteint directement le symbole de la tyrannie de Palpatine, symbole de l'impérialisme et de la puissance brute de l'Empire Galactique. La victoire à Endor marqua le glas de L'Empire. Celui-ci perdit sa tête, l'Empereur, et son bras : Dark Vador n'étaient plus. Après la chute de l'Empire, Mon Mothma prit sur elle de reformer un gouvernement stable pour oublier cet affreux épisode que fut le règne de l'Empereur. Elle créa tout d'abord l'Union des Planètes Libres puis fonda la Nouvelle République, pour retrouver la force de l'ancienne. Elle en devint le Chef et officialisa la disparition du Haut Conseil Rebelle en créant le Conseil Provisoire et en réinstaurant le Sénat, dissout par Palpatine. Mais la paix n'était pas encore à l'actualité. Elle dut diriger la Nouvelle République afin qu'elle résiste aux manœuvres et aux attaques des Impériaux qui voulaient reprendre la Capitale, capturée cinq années après la chute de l'Empire, et pouvoir retrouver son hégémonie sur la Galaxie. Bien que profondément pacifiste, elle dut lancer des attaques contre des planètes entières pour les libérer du joug de l'Empire. Grâce à elle, la Nouvelle République prospéra malgré les attaques impériales. Lors de ces périodes troublées, elle se lia d'amitié avec l'Amiral Ackbar encore plus que lors de la Rébellion. Leurs rôles respectifs étaient complémentaires, elle était l'orateur politique et patient, alors que lui était le génial amiral, celui qui pouvait remporter des victoires même en position difficile. Alors, elle prit une retraite bien méritée, en retournant sur Chandrila pour couler des jours heureux, loin des dangers mais aussi loin de ce qu'elle aimait car c'est grâce à son statut qu'elle pouvait ramener la paix dans la Galaxie. Elle mourut peu avant l'invasion des Yuuzhan Vongs. En son honneur, on construisit un croiseur qui porta son nom. Mon Mothma fut donc une grande dirigeante, préférant se sacrifier plutôt que d'accepter le règne tyrannique de Palpatine. Grâce à elle, une organisation de résistance assez puissante put se lever et vaincre l'Empire Galactique. Elle instaura un gouvernement stable, apte à ramener la paix dans la Galaxie. Après sa mort, la Galaxie regretta sa force de caractère et sa prestance à la direction d'un gouvernement. Ackbar en fut le plus profondément atteint car il se sentait seul et incompetent puisqu'il devait relever un gouvernement moribond en proie aux Yuuzhan Vong.

Leia (Skywalker) Organa-Solo :



Sœur jumelle de Luke Skywalker, Leia naquit dans le complexe de Polis Massa et fut emmenée, suite à la mort de sa mère Padmé Amidala Naberrie, sur la planète Alderaan par le sénateur Bail Organa. Séparée de son frère immédiatement après leur naissance, Leia et Luke furent cachés pour échapper à l'influence de leur père, Anakin devenu Dark Vador, le puissant Seigneur Sith. Tandis que Luke était caché chez son oncle Owen Lars sur Tatooine, Leia fut donc élevée par son père adoptif à la cour royale d'Alderaan. Leia suivit le parcours de son père adoptif et entra très tôt en politique. Elle devint le plus jeune sénateur du Sénat Impérial, où elle représenta sa planète, Alderaan. A cette occasion, elle fut amenée à mener un certain nombre de missions humanitaires, pendant lesquelles son immunité diplomatique lui permit d'avoir accès à des zones interdites par les forces impériales. Cette couverture lui offrit l'occasion de remplir sa vraie mission : l'espionnage au service de l'alliance Rebelle.

Lors de la bataille de Hoth Leia rejoint le Haut Commandement de l'Alliance juste à temps pour participer à une dangereuse mission aux côtés de ses amis. Après la proclamation de la Nouvelle République, Leia et Han se marièrent, et leurs aventures au service de la Nouvelle République furent encore nombreuses. Ils eurent ensemble des jumeaux, Jaina et Jacen, et un troisième enfant, Anakin, qui devinrent tous trois de puissants Chevaliers Jedi. Bien que Leia ait elle-même la Force en elle, elle ne trouvait que peu de temps à consacrer à son entraînement, son engagement politique lui prenant tout son temps. Elle devint par la suite pendant quelques temps Présidente de la Nouvelle République, avant de se retirer et de se consacrer à des missions plus actives et à sa formation de chevalier Jedi.

Borsk Fey 'Iya



Borsk Fey'lya est né sur Kothlis, une colonie appartenant à l'espace Bothan, il appartient au clan Bothan Alya. Cependant, il vécut principalement sur Bothawui, le monde principal de son espèce. Borsk Fey'lya est un mâle avec une fourrure crème et des yeux violets. Il atteint une hauteur de 1,4 mètres. Très tôt ses talents politiques furent détectés. Cependant, tout au long de sa carrière, il trempa dans des affaires louches pour posséder plus de pouvoir. Lorsque l'Empire envahit sa planète, il développa un fort ressentiment à l'égard de celui-ci. C'est après la bataille de Yavin qu'il intégra l'alliance rebelle avec son peuple. Il fut à la tête des renseignements Rebelles et c'est notamment grâce à lui que la seconde étoile noire fut découverte. Peu à peu, il développa une grande rivalité avec l'Amiral Ackbar, chacun s'ignorant lorsqu'ils se croisaient, et les deux individus ne travaillèrent ensemble que lorsqu'ils y furent obligés. Borsk Fey'lya subventionna, avec ses alliés, le combat de Garm Bel Iblis. Lorsque l'Empire fut vaincu après la destruction de la seconde Etoile Noire, il continua néanmoins à subventionner ce dernier pour qu'il continue sa guerre privée contre les forces impériales survivantes. Il espérait que celui-ci pourrait faire contrepoids à Mon Mothma et favoriser son accession à la présidence de la Nouvelle République. Seulement Gram Bel Iblis se rendit compte des véritables intentions de son bienfaiteur et cessa toute activité avec lui. Sa carrière politique évolua lorsque, lors de la déclaration de la Nouvelle République, il obtint une position favorable au sein du Conseil Provisoire de la Nouvelle République et du Conseil Intérieur. Il devint même le conseiller personnel de Mon Mothma.

Finalement, il obtint enfin le poste qu'il rêvait lorsque Leia Organa Solo démissionna de sa place de Présidente de la Nouvelle République. Il fut nommé Président et lui succéda. Son rôle fut prépondérant lorsque les Yuuzhan Vongs, des extragalactiques, envahirent la galaxie. Il ne voulut pas prendre au sérieux cette menace et les laissa envahir la galaxie sans tenter quoique ce soit pour les contrer. En outre, il ne voulut pas non plus prêter assistance à Luke Skywalker lorsqu'il demanda son aide à la Nouvelle République pour défendre son Académie sur Yavin 4. Il ne prit conscience de la gravité de la situation seulement lorsque les Yuuzhan Vong furent aux portes de son secteur. Malgré tous ses efforts pour redresser la situation, secours aux réfugiés, aide politique aux Jedi, il était déjà trop tard. Lorsque Coruscant fut prise, il tenta d'assassiner le Maître de Guerre, Tsavong Lah, en l'invitant à parlementer, mais celui-ci ne tomba pas dans le piège. Acceptant son échec, il se sacrifia en provoquant une immense explosion dans la cité impériale, emportant avec lui des milliers de soldats vongs.

Vaisseaux et véhicules de la Nouvelle République :

Croiseur de combat MC90



Le Croiseur Mon Calamari MC90 est le premier modèle de vaisseau conçu uniquement dans un but militaire. Alors que tous les précédents croiseurs des Mon Cal n'étaient en fait que des vaisseaux de croisière reconvertis en bâtiments de guerre, ce modèle bénéficie de toutes les avancées technologiques de l'époque en matière d'armement et d'écrans déflecteurs, qui font de lui un vaisseau de combat lourd particulièrement efficace. Tout d'abord, le vaisseau est plus modulaire. Bien que chaque vaisseau soit une oeuvre d'art unique, la plupart des composants internes et des systèmes ont été conçus et améliorés pour aider les techniciens non Calamariens qui devaient travailler sur le navire. De plus les contrôles et les systèmes de vol ont été configurés de telle manière que n'importe quelle espèce puissent piloter le vaisseau. La série 90 possède des moteurs plus véloce, une manoeuvrabilité et des boucliers déflecteurs améliorés, et des emplacements d'armes en grand nombre. Le navire possède également un générateur plus puissant pour pourvoir à la demande conséquente d'énergie. Le vaisseau possède également un espace intérieur assez vaste, lui permettant d'accueillir 2 ailes de chasseurs, soit 72 appareils, ce qui égale la capacité d'emport des destroyers impériaux.

Croiseur MC-80b



Six mois après la destruction de la seconde étoile noire, la Nouvelle République approuva les plans de ce vaisseau. Malheureusement, en raison de la logistique du projet et des faibles ressources du jeune gouvernement, les premiers vaisseaux ne seraient pas prêts avant quatre ans au moins. Heureusement, les chantiers Mon Cal possédaient un remplaçant idéal en attendant les nouveaux modèles, un croiseur de plaisance modifié au même titre que le MC80 : le MC80b. Il possédait une superstructure de coque "organique" soulignant sa nature unique. Cette conception étonnamment durable les rendait plus difficiles à réparer, mais elle les protégeait de bien des dommages généralement infligés aux vaisseaux capitaux de conception plus ordinaire. Et toujours à cause de cette conception particulière, deux modèles d'une même série étaient pourtant différents. Le MC80b se distinguait des croiseurs MC80 avec sa coque renforcée en forme d'os de seiche massif, ses générateurs de boucliers améliorés et son plus grand effectif de chasseurs. Grâce à ces modifications, il permit à la Nouvelle République de reprendre des territoires aux factions impériales dispersées. Si le MC80b était parfait contre des gros croiseurs, il souffrait également, comme tous les vaisseaux de sa taille, des faiblesses dues à ses angles morts. C'est pour cela que sa capacité à accueillir des chasseurs stellaires fut augmentée, lui offrant des défenses supplémentaires pour affronter les chasseurs ennemis. Le vaisseau servait aussi de base mobile de lancement dans l'espace pour les opérations de chasseurs. Des modèles plus récents du MC80b contiennent huit escadrons de chasseurs. Grâce au blindage et aux boucliers améliorés, l'engin était capable de supporter des tirs directs, tandis que ses batteries perforaient les défenses de l'adversaire. Évidemment, cette combinaison puissante à bord de chaque MC80b donna envie aux stratèges de conserver ce "remplaçant temporaire".

Destroyer de classe Vicomte



L'invasion des Yuuzhan Vongs changea comme on pouvait s'y attendre l'opinion de tous les détracteurs de la classe Défenseur Stellaire. Les imposantes flottes extragalactiques, si elles ravagèrent tout sur leur passage et vinrent à bout de la quasi-totalité des bâtiments de guerre qu'elles rencontrèrent, eurent cependant fort à faire contre les Défenseurs Stellaires, qui s'avèrent les seuls vaisseaux capitaux capables d'engager une flotte vong tout en ayant de bonnes chances de survivre à l'affrontement. Après la chute de la Nouvelle République, les Défenseurs formèrent le cœur de la flotte du nouveau régime, la fédération galactique des alliances Libres, plus connue sous la dénomination d'Alliance Galactique. Les Défenseurs de classe Vicomte furent ainsi en grande partie responsable de la défaite des Yuuzhan Vong lors de la bataille de Mon Calamari, en l'An 29. Les bâtiments de classe Vicomte, contrairement aux vaisseaux de guerres conçus sous l'Empire, ne furent pas fabriqués dans une optique d'invasion planétaire, mais plutôt de défense contre des flottes militaires. Par conséquent, les troupes embarquées, les véhicules terrestres, et les garnisons préfabriquées, sont moins présentes que sur un Super Destroyer Stellaire, par exemple. En contrepartie, un Défenseur Stellaire de classe Vicomte embarque dans ses hangars pas moins de 216 chasseurs. Au total, si l'on comptabilise les navettes, les transports de troupes, les vaisseaux de débarquement et les barges, chaque Vicomte embarque environ trois cents appareils dans ses hangars. L'armement du Vicomte est à la hauteur de sa taille.

Chasseur Aile-B II :



Le premier modèle fut imaginé par l'amiral Ackbar et les ingénieurs Verpine de la société Slayn & Korpil, le B-wing fut construit dans le champ d'astéroïdes de la planète Roche, la planète d'origine des Verpines. Avant l'entrée en fonction du B-wing, le seul bombardier de l'alliance est l'aile Y, un chasseur robuste et fiable, mais technologiquement dépassé par les chasseurs de l'empire. Le B-wing possède un armement impressionnant qui lui donne assez de puissance de feu pour attaquer n'importe quel vaisseau lourd impérial, que ce soit une Frégate Nébulon B ou un Destroyer Stellaire. Une seule escadrille de bombardiers emporte en effet 192 torpilles, ce

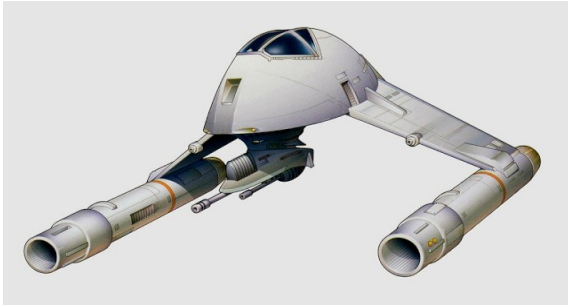
qui est assez pour venir à bout de n'importe quel vaisseau impérial. Et les canons à ion permettent de neutraliser très rapidement les systèmes électroniques des vaisseaux, permettant ainsi de mener des missions d'embuscade et de capture de vaisseaux. L'un des avantages du B-wing est la modularité de chaque point d'emport d'arme. En quelques heures, la configuration peut être totalement changée, les canons laser remplacés par des canons à ion, et inversement. Cela permet d'adapter les B-wing à des missions particulières. Le B-wing, de par sa mission première qui est d'attaquer les vaisseaux lourds impériaux, possède des écrans déflecteurs 25% plus résistants que ceux du Y-wing, et une coque en duracier très résistante, capables d'encaisser des tirs de turbolasers. Malheureusement, tous ces systèmes défensifs amputent la manoeuvrabilité et la vitesse du B-wing, ce qui fait de lui une cible facile pour la chasse impériale. Un écran de chasseurs d'escorte est donc requis pour que les bombardiers puissent arriver entiers jusqu'à leur cible, larguer leurs torpilles et repartir. Sans une telle escorte, les TIEs, avantageés par leur manoeuvrabilité et leur vitesse, ne feraient qu'une bouchée des lourds B-wings.

Chasseur Aile E :



Le chasseur léger E-wing voit le jour sous la nouvelle république, lors de la campagne menée par le grand amiral Thrawn. Un an après ces événements, lors de la résurrection de l'Empereur, le E-wing est déjà une composante importante des forces de défense de la Nouvelle République. Conçu par les ingénieurs d'Incom, le E-wing donne à la société nouvellement créée, Frei-tek, une notoriété soudaine. Dès les premiers engagements en conditions réelles, le E-wing montre son fabuleux potentiel contre les chasseurs impériaux. Son rôle principal, à l'image de l'intercepteur Aile A, est de protéger les convois de la République face aux embuscades impériales. Le E-wing est un chasseur rapide et doté d'une bonne puissance de feu. Le E-wing est également un chasseur d'assaut redoutable, il peut affronter les plus gros croiseurs impériaux. Cet armement lourd s'est avéré crucial lors de missions requérant une grosse puissance de feu et une rapidité que n'a pas le bombardier habituel de la Nouvelle République, l'aile B. Lors de sa création, le E-wing est un véritable bijou technologique, doté du meilleur système de contrôle de navigation de l'époque et d'un générateur très performant. Grâce à ces avancées techniques, le E-wing est aussi rapide et agile que l'intercepteur Tie, et sa coque renforcée est bien plus résistante que celle du X-wing. Malheureusement ces progrès ont un coût : l'ordinateur du E-wing s'avère trop moderne pour les unités astromécano R2 habituellement en fonction dans la flotte. Un nouveau modèle de droïde est alors développé, le R7, pour gérer les systèmes avancés de navigation et d'hyperpropulsion du chasseur. Le concept du vaisseau s'articule autour d'une structure modulable : du simple canon-laser au générateur principal, toutes les pièces du E-wing peuvent aisément être démontées et remplacées en un temps record. Contrairement au X-wing et au B-wing, le chasseur de FreiTek ne possède pas d'ailerons ajustables, mais sa conception moderne lui permet de surpasser tous les chasseurs de la République.

Chasseur A-9 vigilance :



Dès sa mise en service, l'A-9 est destiné à renforcer les rangs des chasseurs impériaux, qui ont besoin du support d'un chasseur plus rapide et plus maniable pour rivaliser avec le A-Wing Intercepteur de la Nouvelle République. Cependant, le A-9 ne sut pas répondre aux exigences de l'Empire. En effet, l'A-9 est dépourvu de boucliers déflecteurs et d'hyperdrive, ce qui le contraint à opérer à proximité à partir d'une base ou d'un croiseur interstellaire. Les A-9 sont généralement déployés en grand nombre afin de compenser leurs défauts techniques et leurs faibles performances. Les commandes simplifiées de la cabine de pilotage font de l'A-9 un chasseur facile à prendre en main. Plus rapide que les chasseurs Tie, il dispose d'une coque peu résistante, ce qui en fait un chasseur des plus légers. Grâce à ses générateurs de puissance indépendants, son système d'armement est tout de même très puissant pour un chasseur de cette taille. L'A-9 est armé de deux canons laser lourds, montés sur la structure ventrale de son fuselage. Ils sont reliés et situés en avant dans leur configuration standard, mais quelques modifications existent, permettant aux canons de pivoter à 90 degrés et de procéder ainsi à des raids en rase-mottes. Ces canons sont plus puissants que ceux d'un chasseur stellaire T-65 X-Wing. Les quelques escadrons d'A-9 qui furent formés au début de leur mise en service dans la flotte Impériale se montrèrent peu performants et inaptes à remplacer l'Intercepteur Tie. Malgré le fait que les pilotes et les techniciens préféraient l'Intercepteur Tie, l'A-9 remplit plusieurs missions avec succès, notamment face aux convois de la Nouvelle République peu protégés, et rivalisant de ce fait avec le célèbre Intercepteur A-Wing. Mais plus tard, alors que les troupes de la Nouvelle République étaient en train de reconquérir progressivement les planètes sous l'occupation des impériaux et des seigneurs de guerre, l'A-9 s'avéra obsolète et son déploiement dans la flotte Impériale fut arrêté. Quant aux mondes chargés de la fabrication de l'A-9, ils tombèrent aux mains du nouveau gouvernement républicain, qui se fit un plaisir de réquisitionner les plans complets, les prototypes et les chaînes de montage. Les ingénieurs républicains durent examiner l'appareil en totalité, constatant qu'il n'était guère performant. Cependant, ils se servirent de certaines de ses technologies pour la conception de leurs futurs chasseurs. Généralement considéré comme un échec, l'A-9 continua de se montrer dans la flotte des Vestiges de l'Empire, ainsi que dans les escadrons de la Nouvelle République et de l'Alliance Galactique. Des rumeurs finirent par circuler. Des rumeurs selon lesquelles Kuat Drive Yards était en train de développer l'Intercepteur A-10, qui devait rattraper l'échec de l'A-9. Et ainsi, durant la Seconde Crise Corellienne, un certain nombre de A-10 firent partie des Forces de Défenses Corelliennes. Finalement, les usines continuèrent la production de l'A-9 pour le compte de la Nouvelle République, qui l'utilisait pour la défense de ses installations d'arrière-garde, car sa production était peu coûteuse.

Chasseur Aile -K :



Le K-wing est un bombardier lourd développé par la société Freitek, pour le compte de la nouvelle république environ 9 années après Endor. Le fuselage profilé du K-wing est surmonté de part et d'autre par deux paires d'ailes : de chaque côté les deux ailes supérieures sont plus grandes que les ailes inférieures. La position des ailes peut être ajustée selon le type d'armes et de munitions embarquées, le K-wing étant un appareil très polyvalent. Les ailes supérieures possèdent 10 points d'emport d'armes, et les ailes inférieures 8. La propulsion principale de l'engin est assurée par trois moteurs, un sur chaque aile inférieure, et le troisième à l'arrière du fuselage. Avec une vitesse moyenne de 90 MGLT le K-wing n'est pas le vaisseau le plus rapide de la flotte de la Nouvelle République, surtout si on le compare à un chasseur dédié ou un intercepteur, mais il demeure plus vélocité que les autres bombardiers en activité. Le cockpit est assez spacieux et peut accueillir deux hommes : le pilote et son navigateur, qui se charge également de la gestion des systèmes d'armes, laissant son coéquipier se concentrer sur le vol spatial. La mission principale du K-wing est donc d'attaquer les vaisseaux lourds ennemis. L'appareil est très modulaire et son armement peut être totalement modifié selon le type de mission à accomplir, et peut même être équipé d'un armement d'intercepteur, mais dans ce cas la maniabilité en souffre et le K-wing devient très vulnérable en combat rapproché, ce qui l'exclut de ce type de mission. Si on le compare au Aile-B, le principal bombardier en activité au sein de la flotte de la Nouvelle République à l'époque de sa fabrication, le K-wing est plus agile, plus rapide et dispose d'une puissance de feu supérieure, mais il reste malheureusement moins blindé, et ses écrans déflecteurs sont plus fragiles. Le K-wing tend cependant à prendre de plus en plus de place dans la flotte républicaine, et à devenir le bombardier de référence.

Destroyer de classe Defender :



Suite à la disparition de toute menace impériale sérieuse après la défaite de l'Empereur ressuscité, et la volonté de la Nouvelle République de renforcer la sécurité dans ses territoires, les grands constructeurs de vaisseaux, très pragmatiques, prirent acte de ce tournant politique majeur et planchèrent sur de nouveaux concepts de vaisseaux de guerre pour le compte de la nouvelle puissance dominante afin de remplacer les vaisseaux hétéroclites de l'ancienne Alliance Rebelle.

Né dans les bureaux d'études du consortium de la Corporation Technique Républicaine, le tout nouveau destroyer stellaire de classe Defender comptait parmi les vaisseaux les plus modernes et les plus puissants de la marine de la Nouvelle République à l'époque de la crise de la flotte noire dans l'amas de Koornacht. Il faut néanmoins savoir que le concept de ce vaisseau remonte tout de même aux années qui suivirent directement la bataille d'Endor et faisait originellement partie du programme Defender ; ce projet initié peu après la chute de Coruscant a dû être

suspendus en raison de la campagne menée par le grand Amiral Thrawn et du retour de l'Empereur Palpatine, le projet fut mis temporairement au rebut et seul le chasseur vit effectivement le jour. Ce n'est que quelques années plus tard que les deux autres concepts furent sortis de l'anonymat et intégrés à un tout nouveau programme de développement de la Nouvelle République, celui des nouvelles classes et le destroyer stellaire de classe Defender servit même de base pour un nouveau design, le transport naval de classe endurance.

Parfois pris à tort pour des vaisseaux impériaux de par leur forme triangulaire très prononcée, les destroyers de classe Defender, si l'on y regarde de plus près, ont en fait une structure assez différente des célèbres destroyers stellaires impériaux, caractérisée notamment par l'absence d'une large tourelle de commandement. Et l'on se rend bien vite compte que leur taille modeste, 65% de celle d'un Destroyer stellaire de classe Impériale, ne présume en rien de leur potentiel de combat par rapport à leurs équivalents impériaux. En effet, ce vaisseau embarque une puissance de feu équivalente à celle d'un destroyer de classe Impérial II et peut, en théorie, grâce à son arsenal impressionnant, mettre en pièce n'importe quel vaisseau capital ou flotte de petits vaisseaux capitaux. Ses 40 turbo-laser lourds, complétés par un nombre équivalent de turbolasers et 8 tubes de missiles à concussion en tourelle, peuvent infliger de graves dégâts sur les vaisseaux un peu trop présomptueux. Pour les missions qui nécessitent de capturer des vaisseaux ennemis, les 20 batteries ioniques se prêtent parfaitement à ces dernières, permettant au destroyer d'avoir un énorme avantage sur ses homologues impériaux. Pour manœuvrer cet arsenal, il faut près de 244 artilleurs, avec au total un personnel embarqué s'élevant à plus de 7000 hommes. En outre, les armes du Defender disposent d'un bien meilleur contrôle de tir et portée que celles des Impériaux, ce qui lui confère un net avantage dans les duels à longue portée. Si l'on ajoute à cela une manœuvrabilité accrue grâce à un système ingénieux de bouches d'aération disposées sur ses parties latérales, le Defender peut aisément se maintenir à bonne distance de son adversaire tout en continuant à l'arroser d'un feu nourri. De plus, cette puissance de feu combinée à une capacité d'emport d'une aile de chasseurs, soit 60 chasseurs, dont la composition diffère suivant les situations, lui permet aisément de se passer de vaisseaux d'escorte : en effet, le Defender peut embarquer soit des chasseurs à court rayon d'action et des bombardiers Aile K pour assurer sa protection rapprochée et effectuer des raids meurtriers contre les navires ennemis, soit accueillir les plus récents et modernes chasseurs de supériorité spatiale à long rayon d'action comme les Ailes A-E et X.

Le premier de ces vaisseaux à être entré en service s'appelait le Obi-Wan et était commandé par une capitaine Wookiee. Cependant, malgré leurs performances, et pour des raisons essentiellement politiques, la Nouvelle République rechigna souvent à envoyer des vaisseaux d'une telle valeur au combat lors des batailles contre les derniers Impériaux et préféra les cantonner à des missions de patrouilles dans le noyau. Alors que seule une petite dizaine de ces vaisseaux étaient en service lors de la crise de la Flotte Noire, essentiellement pour des raisons de coûts et la longueur des développements, la signature du traité de paix avec l'amiral Pallaeon n'arrangea pas les choses, puisqu'elle eut pour conséquence une diminution significative du budget militaire de la Nouvelle République et des commandes de vaisseaux de guerre. Ce destroyer, à cause de cela, ne devint jamais l'un des vaisseaux proéminents de la flotte, malgré les dispositions prises pour mettre en service un vaisseau supplémentaire de ce type chaque année et ce jusqu'au terme du programme des nouvelles classes. Malgré tout, lorsqu'ils furent réellement mis à l'épreuve du feu lors de l'invasion Yuuzhan Vong, les destroyers stellaires de classe Defender affichèrent de très bonnes performances et furent sans doute un atout très précieux pour L'AG nouvellement créée.

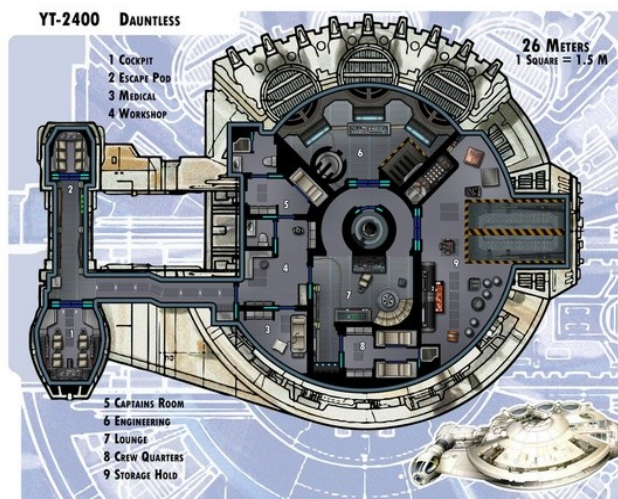
Destroyer Nebula 2 :



Conçus à l'époque de la crise de la Flotte Noire afin de donner -enfin- à la Nouvelle République un appareil capable d'affronter les redoutables destroyer classe Impériale de l'Empire, ils diffèrent de ces derniers sur de nombreux points, notamment leurs lignes : en effet, le Nebula conserve la silhouette angulaire des Impériaux, mais est plus lisse, plus "ramassé" et possède un système de tuyères de turbines latérales permettant d'accroître sa maniabilité.

Lors de son entrée en service, les Nebula devaient être les plus puissants destroyers du moment, capables de détruire tout vaisseau capital tout en supportant les coups au but grâce à ses puissants boucliers; en effet, bien que beaucoup plus petits que les Destroyers de classe Imperial II avec leurs 1040m (contre 1600m), ils possédaient une puissance de feu à peine inférieure, puisque leur armement se composait de 40 Turbolasers, 40 Turbolaser lourds, 20 canons à ion, 8 projecteurs de rayons tracteurs et 8 lance-missiles à concussion. Néanmoins, malgré toutes leurs qualités, il est indéniable que la publicité que la Nouvelle République fit autour du Nébula fut exagérée : en effet, la réduction de sa taille par rapport aux Destroyers Imperiaux limitait ses capacités d'emport à seulement 60 chasseurs ET navettes (contre 102 sur un ISD-II), 15.000 tonnes métriques et 1600 soldats, lui faisant ainsi perdre sa polyvalence. Par ailleurs, son autonomie même était largement handicapée, ne lui permettant pas de vols de plus de 6 mois. Enfin, dernière faiblesse, ses senseurs restaient inférieurs à ceux aux normes impériales, la somme de toutes ces petites limites rendant hélas le Nebula en fin de compte le Nebula bien inférieur aux Imperiaux II. En fait, il s'avéra que la construction des Nebula revenait plus cher à la Nouvelle République que celle d'ISD-II, en dépit de leurs coût d'entretien à peine moindre, c'est pourquoi seuls dix de ces appareils furent construits, le premier était le Obi-Wan, du nom du chevalier jedi héros de la rébellion, qui fut placé sous le commandement d'une femelle Wookiee. Paradoxalement, les Nébula ne furent jamais impliqués dans de grandes batailles spatiales, les Stratèges de la Nouvelle République les jugeant trop précieux pour les risquer sur les champs d'affrontement... Ainsi, les rares exemplaires de ce qui fut le meilleur des "Nouvelles Classes" construites par la Nouvelle République passèrent leur existence à patrouiller par paire dans les mondes du noyau... jusqu'à leur destruction lors de l'invasion Yuuzhan Vong...

Cargo léger YT-2400



Conçu par la Corporation technique corellienne, le cargo léger YT-2400 est un appareil de transport léger, pouvant être piloté par un seul membre d'équipage, et donc destiné principalement au marché des petites compagnies et des capitaines indépendants. Bien qu'il fasse partie des tout derniers modèles de la série des YT, le modèle 2400 rompt avec les précédents appareils de la gamme et notamment le YT 2000. Alors que ce dernier, comme les autres appareils créés sous l'ère impériale, incorporait les toutes dernières technologies, le YT-2400 est lui principalement constitué d'équipements dont la conception remonte à au moins dix années, et possède même bon nombre de composants identiques à ceux du YT1300, dont la construction est pourtant bien plus ancienne. Ce qui peut sembler a priori pour certains un inconvénient constitue en fait le point fort du vaisseau : les pièces détachées sont disponibles un peu partout dans la galaxie à des prix souvent modiques, les équipements ont déjà fait leurs preuves depuis longtemps, et leur durabilité et leurs performances ne peuvent être remises en cause. Le YT-2400 est ainsi un vaisseau très facile à entretenir et peu coûteux une fois les 130.000 crédits initiaux déboursés (on peut toutefois en trouver d'occasion pour environ 32.000 crédits). Le YT-2400 est facilement reconnaissable car son profil arrondi en forme de soucoupe ressemble beaucoup à tous les modèles de la série YT. Sa coque est en revanche bien plus résistante que sur les précédents appareils de la gamme, et ses moteurs sont également un cran au-dessus de la moyenne, et permettent au vaisseau de voler jusqu'à 800 km/h en atmosphère. De plus, avantage non négligeable en cas de problème, la capsule de sauvetage principale est située juste à côté du cockpit, ce qui permet à l'équipage d'évacuer rapidement si nécessaire. Il dispose en outre d'un hyperpropulseur de classe 2. Comme tous les autres appareils corelliens, le YT-2400 se distingue par une modularité exceptionnelle, et tant la Corporation Technique Corellienne que d'autres compagnies possèdent un vaste catalogue de kits d'amélioration : extension de soute, convertisseur de soute à fret en cabines de passagers ou inversement, etc. Il n'est pas rare de pouvoir même utiliser des kits conçus à l'origine pour des vaisseaux tout à fait différents, tant le YT-2400 est conciliant avec ce genre d'opérations. Ces modifications incluent bien évidemment la possibilité de rajouter des pièces d'artillerie supplémentaires, pour venir épauler l'unique canon laser jumelé monté sur la tourelle dorsale. Le YT-2400 possède un autre point d'emport d'arme, sur la partie ventrale de la coque. Il est fréquent d'y placer une tourelle quad-laser. Il est également possible de se passer d'une tourelle pour mettre à la place une antenne-radar, selon les nécessités. Le bloc-moteur du YT-2400 est également très bien pensé et accepte facilement toutes sortes de modifications. Certains pilotes ont même remplacé le moteur principal pour un équipement militaire ultra-performant, mais seuls les contrebandiers possèdent en général les ressources et la nécessité de rajouter de tels équipements. Le cargo YT-2400 le plus connu de la galaxie, sans atteindre toutefois la popularité du vaisseau de Han Solo, est sans conteste L'outrider de Rendar.

Transport naval de classe Endurance :



S'inscrivant pleinement dans la doctrine militaire poursuivie par la nouvelle république dans ses jeunes années, le transport naval de classe Endurance fut avec le Defender, l'un des deux piliers principaux du programme des nouvelles classes. Lancé par les autorités néo-républicaines peu après la fin de l'opération main de l'ombre, ce programme était destiné à remplacer les vaisseaux hétéroclites de l'ancienne Alliance Rebelle par une gamme de nouveaux vaisseaux capitaux dont le cahier des charges respecterait à la lettre le livre blanc des forces armées. La Nouvelle République souhaitant articuler ses forces de projection autour d'une chasse stellaire moderne et à long rayon d'action, le programme des Nouvelles Classes fit donc la part belle aux porte-vaisseaux et aux transports de moyen tonnage de faible autonomie tandis que les traditionnels destroyers et cuirassés furent réduits à des rôles de protection et de patrouille. Le transport de classe Endurance fut conçu sur la base des plans du destroyer stellaire de classe Defender à quelques différences notables près. Affichant la même silhouette triangulaire que son aîné, l'Endurance conserve les principales innovations du Defender comme l'ajout de répulseurs latéraux destinés à améliorer sa manœuvrabilité. Néanmoins, étant donné son rôle, l'Endurance fut complètement réaménagé pour pouvoir accueillir une aile supplémentaire de chasseurs stellaires.

Ainsi, un peu à la manière du Venator, le corps central du navire fut réorganisé en un immense hangar ouvert sur trois baies de lancement, l'une à la proue, l'autre à bâbord et la dernière à tribord. Ce besoin pressant de libérer de l'espace, bien que justifié, explique sans doute pourquoi, la seconde innovation du destroyer stellaire de classe Defender fut passée à la trappe : la tourelle de commandement. En effet, alors que les concepteurs du Defender avaient supprimé ce point faible hérité des destroyers stellaires impériaux, les concepteurs de l'Endurance furent probablement bien obligés de la réintroduire ne sachant où caser le reste des systèmes du vaisseau : de forme circulaire et aplatie, la passerelle de commandement de l'Endurance fut placée à mi-chemin entre la poupe et le milieu de l'arrête centrale de manière à surplomber les hangars. Dans le même temps, trois petites tours de contrôle furent ajoutées de part et d'autre des baies de lancement, peut-être pour suppléer la passerelle de commandement pour les opérations de lancement et d'apportage. Comme cela a été dit précédemment, les transports de classe Endurance et leurs deux ailes de chasseurs devaient symboliser la puissance offensive de la marine républicaine. Assurant à la fois le rôle de vaisseau amiral et de vaisseau de commandement pour les officiers supérieurs de la flotte, ce vaisseau d'une autonomie de 5 mois était capable de frapper des cibles à plusieurs parsecs de distance grâce à une aile complète de chasseurs à long rayon d'action, pour l'essentiel des ailes-X upgradés, des ailes A et E. Dans le même temps, ce vaisseau, généralement déployé au cœur d'un groupe de combat, était parfaitement à même de se défendre. Couvert par les cuirassés et les destroyers qui l'escortaient, le transport de classe Endurance pouvait également compter sur sa seconde aile de chasseurs, des chasseurs à courte portée comme le Defender et le Aile K ; tandis que les premiers assuraient un écran de protection rapprochée, les seconds étaient chargés de frapper avec précision les vaisseaux capitaux ennemis. Le cas échéant, le transport de classe Endurance pouvait compter sur son armement propre, ce bien que l'arsenal originel du Defender ait été considérablement réduit en raison du manque de place mentionné plus haut : 12 turbo-lasers, 20 canons laser, 8 batteries ioniques et 4 rayons tracteurs.

Très peu de détails ont filtré sur les états de services des transports de classe Endurance. Il semble toutefois qu'ils soient très tôt rentrés en service actif, contre une flotte des vestiges de l'Empire. En effet, les partisans de cette stratégie qui considéraient que les combats entre cuirassés appartenaient à un autre temps, avaient également totalement méjugés de l'état des

forces impériales : mettant à profit les trois cuirassés stellaires nouvellement à sa disposition et ses talents tactiques indéniables, Pellaeon infligea de sérieux revers à la Nouvelle République. Mis devant le fait accompli, les stratèges militaires de la Nouvelle République furent bien obligés de revoir leur doctrine en profondeur ou tout du moins de la rééquilibrer en faveur des cuirassés et des destroyers. Ainsi, le mérite des campagnes victorieuses menées ultérieurement par la Nouvelle République revint sans doute autant aux transports de classe Endurance qu'aux vaisseaux de combat lourds ; tandis que les transports de classe Endurance obtinrent plusieurs succès au sein de la 5ème flotte pendant les combats contre les Yevethas, ce sont les super destroyers stellaires qui firent la différence lors des derniers combats contre les Vestiges.

Moto-jet militaire OVERRACER :



Construite par la société Mobquet, c'est un petit véhicule à répulsion monoplace utilisé pour les missions de reconnaissance. Grâce à sa vitesse exceptionnelle - environ 530 kilomètres à l'heure - la motojet OVERRACER de Mobquet est un engin idéal pour effectuer des opérations nécessitant une rapidité que ne possèdent pas la plupart des engins blindés plus massifs. Ses puissants répulseurs lui permettent également de décoller temporairement à plus de 20 mètres du sol, une qualité indispensable pour éviter les accidents du terrain à grande vitesse. Bien qu'elle fut à l'origine construite pour le marché civil, la motojet OVERRACER rencontra un certain succès sur le marché militaire, et la nouvelle république en fit même un usage important en lui additionnant un canon blaster léger monté à l'avant de l'engin. Pour remplir ces nouvelles missions plus risquées, la motojet Mobquet fut équipée d'un comlink d'une portée de 50 kilomètres, et de détecteurs de mouvements plus performants. Concurrent direct de la Z-74 utilisée par l'Empire, la motojet monoplace de Mobquet se montre légèrement plus performante dans la plupart des domaines, bien que leurs caractéristiques soient pourtant très similaires.

Véhicule d'Assaut Ultra-léger :



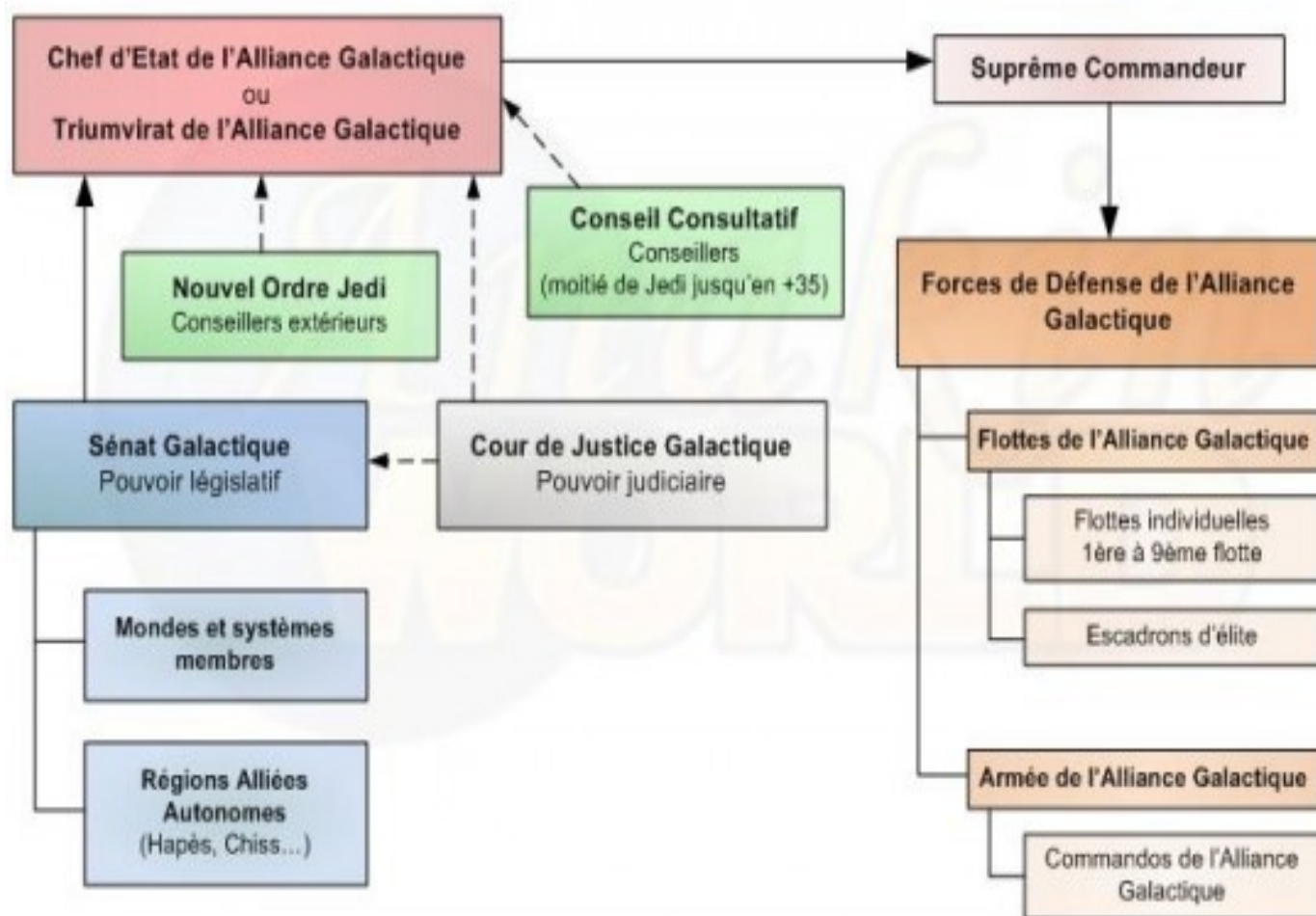
Datant d'un concept qui remonte à plus de vingt ans, Le VAUL, est un petit véhicule monté sur répulseurs chargé, comme son nom l'indique, de mener des opérations militaires requérant à la fois une certaine agilité et une rapidité que ne possèdent pas les véhicules d'assaut lourds. Considéré comme dépassé depuis bien longtemps par l'Empire galactique, et faisant pâle figure à côté d'airspeeders plus modernes, le VAUL tire toutefois son épingle du jeu en offrant des caractéristiques opérationnelles appréciables. C'est un engin rapide pouvant se déplacer à plus de 400 kilomètres à l'heure, peu onéreux, assez résistant, et qui dispose d'une puissance de feu plus qu'honorable pour un engin de cette classe : son arsenal consiste en deux canons laser légers jumelés, un lance-grenades à concussion, et en un canon blaster de moyenne puissance, situé à l'arrière de l'engin et manipulé par un artilleur dédié. Construit par la société Sienar, le VAUL fut tout naturellement conçu pour être dédié à l'armée Impériale, qui le trouva cependant très vite dépassé et lui préféra des appareils plus puissants comme le TRTT ou même le TBTT. La plupart des VAUL furent ainsi remisés dans d'obscurs hangars, et la Nouvelle République en captura un certain nombre lors de sa reconquête de la galaxie. Contrairement à l'état-major impérial, les militaires de la Nouvelle République furent ravis de trouver un appareil tel que le VAUL, et l'utilisèrent dans leurs rangs durant encore plusieurs années.



Vème Partie : L'alliance galactique :



INSTITUTIONS DE L'ALLIANCE GALACTIQUE



Les Institutions :

Le chef de l'Etat :

Au sein de l'Alliance Galactique, le pouvoir exécutif revenait, comme sous la Nouvelle République, à un Chef de l'État élu par le sénat au suffrage universel. En tant que tel, il possédait l'autorité suprême sur les forces armées ainsi que les services de renseignements, bien qu'il ne puisse pas prendre toutes les décisions de manière unilatérale et doive obtenir l'accord du Sénat pour toute action de guerre. En l'absence du Chef de l'État, l'intérim était confié au Commandant Suprême de la Force de défense. Il semble en revanche qu'aucune loi, à aucun moment, n'empêchait le dirigeant de l'Alliance Galactique de se désigner un ou plusieurs adjoints. Ainsi, à plusieurs reprises, le poste du Chef de l'État fut remplacé par un duumvirat ou un triumvirat. Au fil des décennies, cette dernière solution le remplaça et regroupa

trois sénateurs, jusqu'à la bataille de Caamas. Autre particularisme lié à cette fonction, le Chef de l'État était également le gouverneur de Coruscant, la capitale. En tant que tel, il pouvait prendre des décisions concernant la politique planétaire sans en référer au Sénat, comme tout dirigeant local.

Le Haut Conseil :

Comme tout décisionnaire, le Chef d'État de l'Alliance Galactique bénéficiait de son cercle de conseillers, dont l'un des plus prestigieux était également l'un des projets qui avaient permis l'élection de Cal Omas. Originellement destiné à être un nouveau conseil Jedi, ce Haut Conseil était un organe purement consultatif qui regroupait six Maîtres Jedi et six membres influents du gouvernement. Le Sénat était représenté par un ou plusieurs de ses membres élus, tandis que le Chef de l'État et un de ses ministres participaient au nom de l'exécutif. Les chefs des armées et des services secrets y avaient également leur place. Le Haut Conseil se réunit régulièrement dans les premiers temps de l'Alliance Galactique, jusqu'à ce que la question d'utiliser Alpha rouge contre les Yuuzhan Vong n'en divise les membres, atténuant la confiance mutuelle au sein du conseil. Par la suite, l'organisme devint de moins en moins utilisé à mesure que les Jedi se détachaient de l'Alliance Galactique. Dans les derniers temps de la Guerre Impériale-Sith, le triumvirat s'attachait toutefois à obtenir les avis de la Force de Défense comme des Jedi, attitude partagée par Gar Stazi lorsqu'il dirigea les Vestiges de l'Alliance Galactique.

Le Sénat :

Lors de sa réécriture de la constitution, Cal Omas fit notamment attention à restreindre les domaines d'expertise du Sénat, afin d'éviter une nouvelle catastrophe telle que la conduite de la guerre contre les Yuuzhan Vong. Il le renvoya donc à son activité initiale : représenter le pouvoir législatif. Ses milliers de membres, dont le nombre retrouva sa gloire après la guerre des Yuuzhan Vong, se cantonnèrent à légiférer, proposer des lois et amendements, superviser à distance l'Alliance Galactique sans prendre une part active à son administration. Le Sénat conservait certains pouvoirs qu'il possédait sous la Nouvelle République, parmi lesquels celui d'élire le Chef de l'État, ou vraisemblablement les membres du triumvirat dans les derniers temps du régime. Il devait également être consulté avant toute action militaire, d'autant plus s'il s'agissait d'un acte de guerre, à l'encontre d'un système appartenant à l'Alliance Galactique, sans toutefois prendre les décisions stratégiques liées à un état de guerre. Les Sénateurs avaient notamment pour rôle de voter toutes les décisions relatives à l'utilisation du budget de l'État. Il n'était cependant pas compétent pour les questions de politique locale, notamment pour les décisions prises au sujet de Coruscant seule. Le sentiment d'unification donné par les catastrophes et conflits ne durait généralement que peu de temps, laissant la place aux ambitions individuelles et à la corruption. Ce manque de rigueur au profit de l'égoïsme favorisa à plusieurs reprises des situations qui manquèrent de détruire l'Alliance Galactique. L'exemple le plus flagrant fut le coup d'État légal mené par Jacen Solo suite à un amendement passé inaperçu et sans en être empêché par les diverses commissions sénatoriales telles que le Conseil de sécurité.

Les instances judiciaires :

Le pouvoir judiciaire était séparé des deux autres grands pouvoirs au sein de l'Alliance Galactique. Dans l'esprit de la constitution rédigée par Cal Omas, il était assuré par un système indépendant à la fois du gouvernement et du Sénat. Il était constitué des forces de l'ordre locales et d'une Cour de Justice à compétence interplanétaire, qui fut très active suite à la troisième guerre civile galactique. Ce système collaborait également avec le Sénat dans la mise en œuvre ou l'élaboration de certaines mesures et réglementations. Douze ans après la création de l'Alliance Galactique, le pouvoir judiciaire se renforça avec la création d'une police secrète - quoique très médiatisée - sur Coruscant : la garde de l'alliance galactique. Initialement destinée à la lutte antiterroriste, elle vit son champ de compétence s'élargir à toute

l'Alliance avec ses hommes empruntés aux services de renseignement aussi bien qu'aux forces de police.

Organisation militaire :

Les forces planétaires

Contrairement à l'époque de la Nouvelle République, les autorités locales avaient la possibilité d'entretenir leurs propres forces armées, dans des limites n'étant pas sans rappeler les restrictions des réformes de Ruusan. Chaque monde pouvait donc affréter une flotte dans une limite fixée par la loi de l'Alliance Galactique et contrôlée par ses agents ainsi que les Jedi. Cette limite fut modifiée après la Seconde Guerre Civile pour donner davantage de latitude aux membres. Initialement, les flottes des États membres devaient contribuer à la mise en place de la Force de Défense, plaçant leurs effectifs excédentaires sous l'autorité de l'Alliance Galactique. Néanmoins, cette règle avait un coût parfois lourd à porter et était applicable proportionnellement aux capacités des différents mondes. Au fil des années, cette contribution changea pour devenir une taxe par le biais de laquelle le gouvernement finançait sa propre armée. Les flottes locales ne furent plus limitées quoique toujours soumises à une loyauté envers Coruscant.

La Force de Défense galactique

Comme les gouvernements qui l'avaient précédé au cours des dernières décennies, l'Alliance Galactique mit sur pied sa propre Force de Défense. Sous la direction d'un Commandant Suprême, elle regroupait initialement les forces fournies par les membres de la fédération et certains de ses alliés dont le principal contributeur était le Consortium d'Hapès. Néanmoins, si ce système permettait l'obtention d'une flotte vaste à moindre coût pour le pouvoir central, il représentait aussi sa plus grande faiblesse. En effet, ce mode de constitution de sa flotte sous-entendait que sa puissance était directement liée à la taille de l'Alliance Galactique. Ainsi, la perte de membres ou d'alliés dans un conflit impactait directement l'aptitude de la Force de Défense à riposter. Ce système de fonctionnement changea à la suite de la Seconde Guerre Civile au profit de la création d'une flotte centralisée, financée par le gouvernement de l'Alliance Galactique et non plus ses membres. Son organisation changea également, passant d'un ensemble de flottes en rotation permanente à des forces locales, affectées à des secteurs de patrouille.

Les services de renseignements

Comme tous les régimes, l'Alliance Galactique comptait sur ses services de renseignement pour maintenir la paix, ou *a minima* son idée de la paix. Elle possédait pour cela deux organismes spécialisés. Les renseignements civils "descendaient" des services secrets de la nouvelle république et leur directeur répondait directement devant le Chef de l'État. Ils furent sérieusement mis à contribution au cours des différents conflits mais perdirent une grande partie de leurs meilleurs éléments au cours de la Seconde Guerre Civile Galactique, avec le recrutement de ceux-ci par la Garde de l'Alliance Galactique. Le sort des renseignements militaires demeure plus mystérieux. Sous l'autorité de la Force de Défense, cet organisme était plus précis et souvent plus efficace que son homologue civil. S'il perdura de la Nouvelle République à l'Alliance Galactique, il se fit moins connaître et son dirigeant demeura dans l'ombre. Il semble également que leurs rangs furent moins ponctionnés par la Garde. Après la troisième Guerre Civile Galactique, les Renseignements civils furent placés sous la bannière de la sécurité de l'Alliance Galactique avec d'autres unités telles que l'escadron spectre.

Membres et alliés :

Les rangs de l'Alliance Galactique étaient ouverts à deux types d'entités : les États alliés et les États membres. La seconde catégorie représentait la fraction la plus importante, couvrant l'essentiel de la galaxie connue, avec certaines restrictions. En tant que fédération, l'Alliance Galactique laissa leur souveraineté à ses membres, qui pouvaient être des nations, comme les Alderaanais, des secteurs, comme l'espace Bothan, des systèmes, tels celui de Corellia, ou des planètes, à l'exemple de Kuat. Des conditions étaient à remplir obligatoirement, notamment en ce qui concernait le régime politique du membre potentiel. Il semble qu'aucun régime autoritaire n'était accepté, n'autorisant donc que les démocraties ou monarchies dans une immense majorité. Cependant, l'élection d'un président corrompu à la tête d'une démocratie pouvait déranger l'Alliance Galactique sans lui laisser la possibilité d'agir contre ce dirigeant. En tant que membres, les planètes ou systèmes pouvaient être représentés au Sénat, généralement par secteur, et pouvaient le quitter librement, conformément aux principes de la constitution.



Systeme corellien

Situation :

Ce système se situe dans les mondes du Noyau, à l'intérieur du secteur du même nom. Il est composé de cinq mondes tous habitables, orbitant autour de l'étoile Corell. Ces cinq mondes sont Corellia, Drall, Sélonia, Talus et Tralus, connus aussi sous le nom des "Cinq Soeurs". Deux autres planètes sont également présentes mais n'ont aucune importance particulière : Crollia, un rocher inhabitable, et Soronia, septième et dernière planète du système, une boule de glace et de roche. Le système corellien est au carrefour de deux voies hyperspatiales majeures desservant les principaux mondes de la Bordure Médiane et de la Bordure Extérieure. C'est aussi dans ce bien particulier endroit de la galaxie que se trouvait la fameuse station Centerpoint, au barycentre des mondes jumeaux, Talus et Tralus.

Formes de vie :

Ce système abrite trois espèces principales, les humains, les Séloniens et les Dralls. Les premiers, vivent pour l'essentiel sur Corellia, la planète la plus connue et la plus réputée du système. Les Séloniens, quant à eux, vivent surtout sur leur propre monde, tandis que les Dralls font de même. En fait, chacune des cinq planètes du système abrite des représentants de ces trois espèces, mais à l'exception de Talus et Tralus, où les populations sont à peu près équitablement réparties, chaque espèce possède sa planète de prédilection où sa population est majoritaire.

Histoire :

Le système corellien serait, selon les astrophysiciens et autres éminents scientifiques, artificiel. En effet, personne ne peut expliquer de façon rationnelle comment ce système peut abriter cinq mondes entièrement habitables et aux orbites si proches et si parfaites, comme si cela avait été voulu. Cette théorie, débattue depuis des années par la communauté scientifique, a longtemps été considérée comme démentielle et ses partisans pris pour des fous. Pourtant, sous la Nouvelle République, une partie du mystère a été levé. Lors de la crise du système corellien, furent en effet découverts sur chacune des planètes de gigantesques dispositifs, enterrés sous la surface, dont l'utilité demeurerait inconnue. Puis l'on comprit qu'il s'agissait en fait de moteurs hyperdrive planétaires, capables de déplacer les mondes à travers l'espace, ce qui confirma l'hypothèse du système artificiel. La station Centerpoint elle-même se révéla être un immense rayon tracteur en mesure d'attirer depuis l'hyperespace les planètes. Toutefois, on ignore toujours quelle espèce a bien pu réaliser un ouvrage aussi titanesque. Longtemps isolationniste, sous l'autorité de son Diktat corellien, le système a su préserver une relative indépendance sous l'Empire. Pendant les premières années de la Rébellion, le Diktat appliqua une politique très caractéristique de ce secteur, en minimisant les échanges avec le reste de la galaxie. En effet, mis à part les non-humains de ce système sont peu répandus en dehors de leur monde natal. Ainsi, le Diktat isola peu à peu la région, même si l'Empire continuait à la contrôler, notamment pour ses chantiers navals. Le nouveau diktat continua à pratiquer une politique d'isolation très restrictive et discriminatoire, étant encore plus le jouet du pouvoir impérial.

Cependant, au fil du temps, l'autorité du Diktat chuta et la Nouvelle République parvint à placer un gouverneur loyal et plus ouvert, le gouverneur-général Micamberlecto. Mais ce dernier eut lui aussi bien du mal à faire reconnaître son pouvoir et n'eut jamais beaucoup d'influence. Puis, la Triade Sacorrienne mena une rébellion secrète, en se servant notamment de Thrackan Sal-Solo comme fer de lance et bouc émissaire : son but était de contrôler Centerpoint et de s'en servir comme une arme pour faire du chantage à la Nouvelle République. Désireux de faire reconnaître leur souveraineté et donc leur indépendance, les membres de la Triade échouèrent de peu en raison de l'intervention néo-républicaine et du double jeu de Sal-Solo. Après la mort du gouverneur Micamberlecto, c'est la duchesse Marcha de Mastigophorous, originaire de Drall, qui prit les rênes du pouvoir, et dut faire face aux problèmes causés par l'invasion des Yuuzhan

Vongs. Le système Corellien est protégé par les Forces de Défense Corellienne et la police y est assurée par la **CorSec**, c'est-à-dire la Sécurité Corellienne, spécialistes de la lutte contre les contrebandiers. Cette région de l'espace est très réputée pour ses pilotes, autant casse-cous que talentueux, et pour les chantiers navals de la corporation technique corellienne. C'est aussi une célèbre zone de production pour les "Affreux", ces chasseurs stellaires hybrides, utilisés par des organisations peu recommandables ou criminelles. Le système comporte également le célèbre astroport de Gus Treta ; de nombreux grands personnages sont originaires du système corellien.



Amas d'Hapes

Royaume de soixante-trois mondes riches, réputé pour sa culture et son aristocratie matriarcale, le Consortium était dirigé par la Reine-Mère et ancienne Jedi Tenel Ka djo au moment de la fondation de l'Alliance Galactique. Grâce à ses anciennes allégeances, la jeune souveraine fit de son royaume l'un des alliés de la première heure du gouvernement alors en première ligne face aux Yuuzhan Vong et cette volonté demeura longtemps intacte. Hapès était le principal soutien des Jedi, en dehors de l'Alliance Galactique, et se rangea à plusieurs reprises à leurs côtés plutôt qu'à celui de Coruscant. Ce changement d'allégeance était rendu possible par le statut d'allié et non de fédéré, qui ne soumettait pas le Consortium aux lois internes aux États membres. Il fut donc pendant plusieurs années le principal contributeur à la Force de Défense, en fournissant environ 20%, mais put les retirer sans grande difficulté en protestation contre les agissements de Dark Caedus. En dépit de ce dernier et des tentatives de rapprochement des deux États au cours des Sommets de Réunification, cette alliance persista jusqu'à la chute de l'Alliance Galactique dont les vestiges purent, selon les rumeurs, trouver refuge au sein du Consortium.

Situation :

L'amas d'Hapes est situé dans la Bordure Intérieure, entre Taanab et Onderon, non loin de la voie marchande perlemienne. Il s'agit d'un vaste secteur englobant soixante-trois systèmes stellaires, comprenant chacun au minimum un monde habité et exploité. En fait, sous l'Empire, il n'y avait pas moins de 119 planètes répertoriées dans cette région riche et secrète. Parmi celles-ci, on peut citer la capitale, Hapes, ainsi que Charubah, Arabanth, Dreena, Gallinore, Reboam, Selab, Terephon, Ut, Vergill ou encore Maires. La population hapienne totale demeure cependant impossible à définir en raison du peu d'informations qui circulent entre Coruscant et cette région.

Formes de vie :

La population de l'amas d'Hapes est essentiellement composée d'humains, mais quelque peu différents de ceux que l'on peut trouver dans le reste de la galaxie. En effet, n'ayant eu que très peu de contacts avec l'extérieur tout au long de leur histoire, les Hapiens n'ont presque pas connu de brassage ethnique et ont eu la chance de pouvoir conserver un patrimoine génétique quasi-parfait. Cette particularité a fait que les Hapiennes et les Hapiens sont des humains en général très beaux, aux corps bien faits et aux capacités intellectuelles évoluées.

Histoire :

L'amas d'Hapes a été originellement peuplé par un groupe de pirates appelés les Pilleurs Lorell. Extrêmement riche, cette région de l'espace se referma rapidement sur elle-même et sa population n'eut pratiquement aucun contact avec l'extérieur pendant plus de 3 000 ans. Alors que l'Ancienne République disparaissait au profit de l'Empire, l'amas fut pris de force par les Impériaux, qui y demeurèrent jusqu'à ce que la reine-mère Ta'a Chume ne parvienne à les expulser définitivement. Ce secteur de la galaxie cultiva donc pendant longtemps son isolationnisme. Ses frontières naturelles - des anomalies stellaires surnommées Brumes Transitoires - lui ont permis de garder sous surveillance les quelques couloirs de navigation menant en sécurité au sein de l'amas. Celui-ci est en fait partagé en quatre régions bien distinctes : en partant du centre de l'amas, on trouve la Région Intérieure, considérée comme le cœur du consortium, qui comporte notamment la capitale, Hapes. C'est à cet endroit que les pirates Lorell s'installèrent initialement et se mirent à exploiter les vastes richesses naturelles. Puis viennent les mondes industriels, parfois appelés "Mondes Frondeurs", car ils tentèrent jadis de faire sécession et de quitter le consortium. Planètes ouvrières, plus pauvres que les mondes du "noyau" hapien, elles n'hésitèrent pas à entrer en guerre civile pour obtenir leur indépendance. Mais leur entreprise fut sans succès, car la flotte loyale aux mondes intérieurs s'avéra bien plus forte.

Il y a ensuite les Mondes de la Bordure , qui font office de frontière avec le reste de la galaxie, et qui abritent un grand nombre de systèmes et de planètes. Enfin l'ultime région de l'amas, véritable barrière stratégique et naturelle, est constituée par les Brumes Transitoires , ces anomalies stellaires très périlleuses à base de gaz nébulaires et autres corps instables, où la navigation est presque impossible. Aussi, seuls quelques groupes de pirates se risquent à s'y aventurer, ce qui a donné naissance à de nombreuses légendes. Terephon est la seule planète colonisée de ce secteur. Sous l'Empire, l'amas d'Hapes était toujours une région prospère et n'accusait qu'un très léger retard technologique par rapport aux standards impériaux. Le consortium, très vigilant, possédait même une flotte considérable, à base de Dragons Hapiens, qui, pour l'essentiel, ne servait qu'à la défense de son riche territoire.



Un cas particulier : Coruscant

Plus que tout autre monde au sein de l'Alliance Galactique, Coruscant bénéficiait d'un statut particulier. Planète la plus peuplée de la galaxie, elle en était aussi la capitale et le symbole du pouvoir, ce qui lui apporta de nombreux troubles du fait de l'avantage psychologique que représentait sa possession. Contrairement aux autres mondes, Coruscant n'était pas représentée au Sénat et était sous l'autorité du Chef de l'État en personne. Sa population extraordinairement cosmopolite regroupait des milliers voire des millions de personnel administratif, ainsi que des ressortissants de la plupart des mondes connus. Le système était également le quartier général de la Flotte, et disposait d'une section entière de la Force de Défense pour se protéger, soulignant son importance sur le plan politique et stratégique. Le Temple Jedi s'y trouvait aussi, offert par le gouvernement lors de la reconstruction de la cité-planète, mais devint le centre de tant d'intrigues qu'il fut parfois abandonné par l'Ordre refondé par Luke Skywalker. Coruscant abritait les administrations de l'Alliance Galactique, les bureaux du Chef de l'État et le Sénat ainsi qu'une population allant jusqu'à mille milliards d'individus selon les estimations.

Le nouvel Empire

Outre les mondes membres de sa fédération, l'Alliance Galactique étendait son influence à toute la galaxie au travers de ses alliés. Dès la fin de la guerre contre les Yuuzhan Vongs, le plus puissant d'entre eux était le gouvernement des Vestiges de l'Empire, dirigés par Gilad Pellaeon. Avec sa flotte importante, enrichie de plusieurs cuirassés, il contribua à la victoire sur les extragalactiques et se rangea aux côtés du gouvernement lors de la guerre civile sans abandonner sa souveraineté. Sous son couvert d'indépendance vis-à-vis de Coruscant, Bastion lui devait l'extension formidable de ses territoires à l'issue de la guerre des Yuuzhan Vong et lui prêta obligeamment assistance au cours des premières crises affrontées par son allié. Néanmoins les Moffs demeurèrent, au moins pour une partie d'entre eux, retors et ne cessèrent de manigancer pour accroître leur influence. S'ils suivirent souvent les ambitions d'un seul d'entre eux, comme Lecersen ou Nyna Calixte, ils restèrent sous le contrôle d'un Chef d'État ou équivalent jusqu'à l'effondrement de l'Alliance Galactique. Initialement un simple allié du gouvernement fédéral, l'Empire prit part aux sommets d'unification durant lesquels Jagged Fel négocia un statut de membre particulier. La demande fut refusée à cette époque mais, dans les années qui suivirent, Bastion rejoignit Coruscant, peut-être avec un statut spécial. L'Empire, sous l'impulsion des Moffs, finit cependant par se retourner contre l'Alliance Galactique en causant sa perte. Mis sur pied quelques décennies après la guerre contre les Vongs, le Nouvel Empire Galactique fut instauré sur la base des vestiges de l'ancien Empire et placé sous la direction d'un Empereur - chose inédite depuis l'époque de Palpatine. Cette époque est fort méconnue, mais il semblerait que le Nouvel Empire Galactique ait été depuis le début dirigé par la dynastie des Fel. Ce régime bénéficia indubitablement du contexte général pour connaître une croissance exponentielle : la guerre menée contre les Yuuzhan Vongs avait relativement épargné les Vestiges alors que l'Alliance était exsangue et nombre de ses planètes rendues totalement stériles par les agents biologiques des extragalactiques. 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, qui fut 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, quant à lui, représenté par le "Conseil des Moffs", ces derniers possédant de nombreuses prérogatives et une grande influence sur l'Empire. 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 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) visait en fait à proposer ce que l'Alliance Rebelle avait fait en son temps : aider les mondes en difficultés, donner une image généreuse, et ainsi acquérir une notoriété auprès de la plupart des peuples de la galaxie. Ce programme 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 du projet.



L'Ascendance Chiss

Peuple très secret et habitué à l'isolationnisme, les Chiss n'appréciaient que très peu d'avoir des contacts avec les autres habitants de la galaxie, en particulier lorsqu'ils impliquaient une maîtrise incomplète des événements. Ils ne furent jamais à proprement parler des amis véritables du gouvernement de Coruscant et demeurèrent souvent distants, préférant s'occuper de leurs propres affaires dans les régions inconnues plutôt que de prendre part aux nombreux troubles qui secouèrent l'Alliance Galactique. Ils choisirent cependant de l'aider à plusieurs reprises, à des époques qui menaçaient rien moins que son existence, mais en refusèrent toujours la contrepartie. Les Chiss ne supportaient pas l'ingérence de Coruscant, ce qui conduisit parfois à des tensions diplomatiques à la limite du conflit militaire.



Csilla

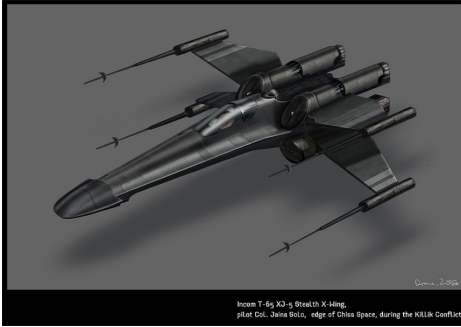
Le Nouvel Ordre Jedi

Initialement, les Jedi étaient les principaux et plus fidèles alliés de l'Alliance Galactique, ayant contribué à sa fondation et ses premières victoires. Le Haut Conseil fut créé en signe de confiance envers l'ordre millénaire, et le Chef de l'État communiquait souvent avec le grand maître. Les deux dirigeants pouvaient sans difficulté obtenir une entrevue avec leur homologue au sein de l'organisation alliée. Au fil des années, l'allégeance des Jedi envers Coruscant connut des fluctuations en fonction de leur tendance du moment à privilégier leur devoir vis-à-vis de la Force ou du gouvernement, passant alternativement de bras armé à contrepoids ou conscience morale. Pour cette raison, ainsi que les nombreux troubles causés directement ou indirectement par l'Ordre, la confiance du gouvernement à leur encontre souffrit plusieurs fois. Lors de certaines crises, les défenseurs de la Force prirent même les armes contre l'Alliance Galactique ou du moins son Chef de l'État, mais toujours dans l'optique de ramener la paix. Ils finirent néanmoins à chaque fois par revenir dans les bonnes grâces de Coruscant.



Les vaisseaux de l'ordre :

Chasseur X-wing T-65-xj



Le chasseur X-wing XJ est une version lourdement modifiée du chasseur original d'Incom, mis en service vingt ans après Endor. Parmi les modifications notables apportées au XJ, on note plus particulièrement l'ajout d'un troisième lance-torpilles à proton. L'angle de tir peut également être modifié afin de concentrer plus efficacement le feu des quatre canons-laser couplés. Le Xj est également équipé en standard d'un astromécano R7. En raison de cela nombre de personnes crurent alors que le "J" indiquait que ces chasseurs étaient spécialement adaptés aux Jedi. Le XJ est à ce jour la version la plus évoluée de la longue série des chasseurs X-wing. Il dispose d'un revêtement de fuselage anti-radar d'un noir profond qui le rend difficilement détectable par les senseurs ennemis. De façon à rendre plus efficace ce camouflage, le chasseur ne dispose pas de système de communication, les pilotes jedi faisant usage de la télépathie pour communiquer au sein de leur escadrille.

Navette de transport J-1 :



Bien qu'on ignore à quel moment exact cet appareil fut mis en service, on sait en revanche que la navette Jedi était en activité au sein du nouvel ordre Jedi à l'époque de la guerre impériale-Sith, Si l'on ignore tout de ses caractéristiques techniques exactes, on sait en revanche que cette navette ne possédait ni la maniabilité ni les défenses suffisantes pour échapper par ses propres moyens à plusieurs chasseurs stellaires de type Predator. Suite à la défaite de l'Alliance au terme de trois années de guerre, il est fort probable que la navette Jedi ait cessé d'être utilisée - à moins que ce vaisseau n'ait été plus répandu et que son usage ait perduré après l'exil des Jedi...

Histoire récente :

La Guerre des Yuuzhan Vong

Vingt-sept ans après la bataille de Yavin, la situation était catastrophique pour les défenseurs de la galaxie, acculés par les Yuuzhan Vong. Chassée de sa capitale au cours d'une bataille épique, réfugiée sur Mon Calamari avec les survivants de son corps politique tandis que sa flotte éparpillée tentait de se regrouper, la Nouvelle République était au plus mal. Privé de chef, le Sénat se réunit pour élire un nouveau dirigeant, un choix auquel se mêlèrent les Jedi et leurs amis pour obtenir la nomination de Cal Omas. Celui-ci créa rapidement le Haut Conseil, qui prit part à toutes les premières décisions de son mandat et entreprit de restaurer la confiance de son état-major. Avec le soutien des Jedi et la stratégie mise au point par l'Amiral Ackbar, la Nouvelle République put remporter une large victoire à Ebaq 9. Omas saisit ce symbole pour modifier la constitution et transformer le gouvernement en une structure plus apte à protéger et unifier la galaxie, qu'il baptisa Fédération Galactique d'Alliances Libres. Aussitôt, le nouvel État officialisa Mon Calamari comme étant sa capitale temporaire et s'attela à restaurer les communications à travers la galaxie. Ses diplomates et agents furent envoyés sur les mondes isolés depuis la chute de Coruscant. Motivés par la victoire, les Sénateurs recommencèrent à soutenir les Jedi et même à supporter leur décision de ne pas gagner la guerre à tout prix. L'enthousiasme refit surface, permettant de multiplier les recrutements et de restaurer un fonctionnement à peu près normal des administrations. Tandis que Luke Skywalker se lançait dans une quête pour trouver la "solution morale à la guerre", les Vestiges de l'Empire furent attaqués et s'allièrent avec Mon Calamari, ce qui permit à Omas et son état-major d'envisager des frappes contre leurs ennemis. Tout en subissant de lourds dommages, l'alliance put progresser et finirent par acculer les Vongs à Coruscant, l'AG fut sauvée in extremis par l'irruption de Zonama Sekot dans le ciel de l'ancienne capitale. Les Yuuzhan Vong battirent en retraite pour se protéger de ce monde de funeste présage d'après leurs croyances, tandis que l'Alliance Galactique se regroupa pour se servir de cet avantage psychologique et remporter une victoire décisive autant que symbolique.

Au prix de lourds efforts, il fallut ainsi moins de cinq ans pour que le Sénat, les Jedi et les fonctionnaires puissent revenir vivre sur Coruscant qui redevint la capitale galactique. Mais les décisions prises furent souvent contestées. La corruption, stimulée par les sommes mises en jeu, émergea rapidement du sentiment d'unité galactique pour favoriser certaines entités aux dépens d'autres qui protestèrent de plus en plus fort.

La Guerre de l'Essaim

Après cinq années de paix relative où la Force de Défense n'avait plus qu'à traquer les pirates et les contrebandiers, une poignée de Jedi reçut un appel mystérieux qui les poussa à se joindre à l'antique civilisation des Killiks. La race insectoïde avait récemment incorporé Raynard Thul à son esprit collectif, gagnant ainsi la compréhension de concepts qui leur permirent de se développer. Cependant, leurs colonies se répandirent jusqu'aux portes de l'Ascendance Chiss qui en appela à l'Alliance Galactique pour faire rentrer les Jedi dans ses rangs. La crise provoqua quelques dissensions entre Cal Omas et l'Ordre, le Chef d'État tout comme les Chiss considérant les Jedi comme des unités de son gouvernement. La situation s'envenima quand Jacen Solo provoqua l'entrée en lice des Hapiens dans le conflit, du côté des Killiks. Pourtant, l'Alliance Galactique demeura officiellement en dehors de la crise étant donné que seuls ses alliés étaient impliqués. Les deux flottes s'affrontèrent violemment au cours de laquelle les Jedi réussirent à supprimer le Nid Obscur, la colonie fondée par les gorogs à l'instigation du conflit, et à tuer Welk, l'un des Jedi Noirs à l'origine de ce subconscient sombre et secrètement inféodé aux néo-siths de Dark Krayt. Cependant, le trafic de membres créant des affiliés n'avait pas cessé. Dès lors, la querelle de frontières dégénéra en guerre ouverte, d'une violence extrême entre l'Ascendance et la Colonie. L'implication de Jedi ayant échappé au contrôle de l'Ordre rendit furieux Cal Omas qui se retrouva dans une position délicate vis-à-vis de ces alliés

susceptibles. L'Alliance Galactique se retrouva également menacée par la guerre lorsque les Killiks fomentèrent des complots pour renverser les gouvernements des espèces insectoïdes. Les Jedi parvinrent à les stopper partout excepté sur Thyferra, signifiant la perte du contrôle du bacta par l'Alliance Galactique qui s'impliqua dès lors dans le conflit. Gilad Pellaeon suivit donc un plan de Luke Skywalker pour mettre un terme aux combats tout en enseignant aux Chiss leur place dans le nouvel ordre galactique : il allait détruire le Nid Obscur et Unu, le nid principal, tout en plaçant l'Ascendance dans une situation vulnérable. La stratégie échoua, les chefs chiss ayant eu vent du plan du Grand Maître Jedi et les Jedi se mirent notamment à se démener pour empêcher la mise en action d'une opération d'extermination par les soldats de Csilla. Sur l'instigation de Luke Skywalker, la flotte menée par Gilad Pellaeon n'intervint qu'au dernier moment, se concentrant sur le vaisseau-amiral des Killiks plutôt que leur force stellaire. Avec les détails mis au point par Nek Bwua'tu, l'Alliance Galactique et les Jedi apparurent comme les grands vainqueurs du conflit. Tandis que les Chiss récupéraient de cette guerre et que les Killiks retournaient à un état primitif, la Force de Défense fut restructurée pour lui permettre de répondre efficacement aux prochaines crises de cette ampleur. Ses missions furent étendues et l'essentiel des ressources militaires des mondes membres passèrent sous le contrôle de la Force de Défense. L'année suivant la Guerre de l'Essaim, une loi fut votée pour limiter les forces locales tandis que les taxes pour financer la flotte se multiplièrent.

La Troisième Guerre Civile Galactique

Dans les années qui suivirent, le Nouvel Ordre Jedi travailla dur pour servir les intérêts de l'Alliance Galactique, traquant sans relâche les contrevenants aux nouvelles lois concernant les restrictions des forces armées. Cependant, la grogne s'amplifia dans les rangs des membres du Sénat contre les exigences du gouvernement, portée par Corellia, monde connu pour sa volonté farouche d'indépendance. Les tensions grimpèrent rapidement, divisant les opinions. Les Jedi, Jacen Solo en tête, se retrouvèrent à faire la chasse aux industries d'armement ne respectant pas la loi. Les actes terroristes se multipliant, Cal Omas autorisa la création d'une police secrète et la confia à Jacen Solo : la Garde de l'Alliance Galactique. Cette décision outragea Gilad Pellaeon qui démissionna de son poste de Commandant Suprême au profit de Cha Niathal, une Mon Calamari. La spirale de la violence se déclencha alors. Déterminé à faire rentrer cette planète rebelle dans le rang, le Chef de l'État autorisa un véritable blocus tout en multipliant les actions à l'encontre des ressortissants corelliens de Coruscant. La Force de Défense intervint également dans le système de Hapès pour empêcher un coup d'État soutenu par la flotte secrète de Corellia. La haine monta progressivement avec les soutiens au système rebelle, et le blocus fut brisé par une alliance de Bothawui et Commenor. Les trois mondes s'unirent pour former une confédération qui s'opposa à l'Alliance Galactique dans une guerre civile particulièrement violente.

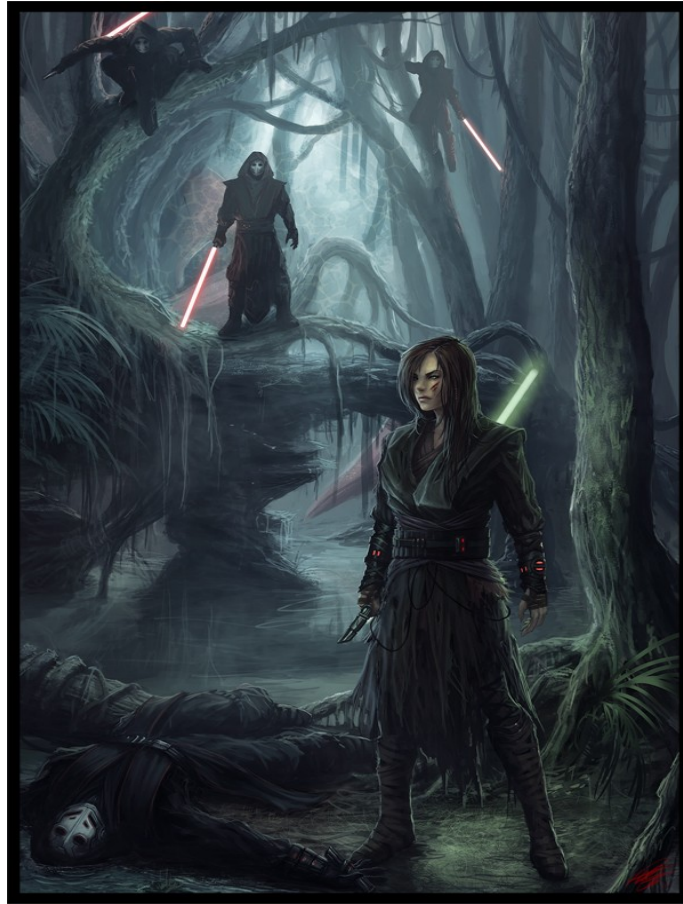
Ce coup d'État légal leur permit d'augmenter la pression dans le conflit, la responsabilité des théâtres d'opération les plus délicats échouant à l'Amiral Bwua'tu ou à Solo lui-même. Ce dernier vit son identité sith démasquée par Mara Jade Skywalker qui tenta de l'arrêter et périt dans la tentative. Luke Skywalker sombra dès lors dans un état proche de la dépression qui l'isola du cours de la guerre. Solo tenta d'en profiter pour contrôler pleinement les Jedi, prenant l'Académie d'Ossus en otage tout en affichant une bonne entente pour se rallier la reine-mère Tenel Ka, la mère de leur fille unique Allana. Cal Omas périt suite à d'autres manœuvres de Solo qui impliquèrent Ben Skywalker. Furieux, le Grand Maître Jedi quitta l'Alliance Galactique avec tous ses membres excepté Tahiri Veila, abandonnant la flotte en pleine bataille pour gagner Kashyyyk. Il y rallia les Wookies et Hapès, fondant une Coalition Jedi qui mena sa propre guerre contre Jacen Solo. Le gouvernement de Coruscant se retrouva donc à lutter sur deux fronts avec une Force de Défense sévèrement amputée par le retrait des vaisseaux de Hapès. Peu après les agissements de Jacen Solo provoquèrent un nouveau schisme au sein de l'Alliance Galactique, dressant les co-Chefs d'État l'un contre l'autre. Au cours de la bataille de Fondor, la fracture fut irréversible et Niathal tenta de destituer son collègue. Ce dernier

conserva l'avantage grâce à la grande fidélité de ses équipages et au soutien des Moffs des Vestiges de l'Empire. La bataille de Shedu Maad se termina par la mort de Dark Caedus des mains de sa sœur jumelle, Jaina Solo. Vaincus par la Coalition Jedi, les Moffs furent contraints de coopérer pour restaurer la paix. Si la Confédération survécut au conflit, l'Alliance Galactique se reforma sous l'égide de l'Amirale Daala, sa nouvelle Chef d'État.

La menace Abeloth

Pendant deux ans, l'ancienne militaire impériale établit son pouvoir, établissant de nombreux ex-impériaux à des postes haut placés tout en modifiant les lois régissant l'organisation des forces armées dans l'Alliance Galactique. Ses réformes visaient à apaiser les tensions à l'origine de la guerre civile en rendant à ses alliés le contrôle de leurs propres soldats tandis que la Force de Défense fut totalement centralisée. Tous les officiers qui avaient eu le pouvoir d'arrêter la folie de Jacen Solo mais n'ayant rien fait furent poussés à la retraite et les unités spéciales furent dissoutes, comme l'escadron Spectre. De nouvelles taxes permirent de financer une flotte appartenant totalement à l'Alliance Galactique et indépendante des flux et reflux politiques. Le calme revenant peu à peu, Daala et son gouvernement tentèrent de ramener les Jedi et les mondes rebelles sous leur aile... et leur supervision. Ainsi, une série de conférences, les Sommets d'Unification, fut lancée dans l'objectif de réunir l'Empire, la Confédération et Hapès sous la bannière de Coruscant. Cependant, une nouvelle crise commença à secouer la galaxie, éclipsant ces tentatives de fédérer les grandes puissances. Alors que les procès se multipliaient pour désigner un coupable pour la Seconde Guerre Civile Galactique, plusieurs Jedi perdirent l'esprit, victime d'une sorte de folie qui ne touchait que les êtres sensibles à la Force. Cette situation fit dégénérer rapidement les relations entre la Chef d'État Daala et l'Ordre qui se vit privé de son meilleur élément. En effet, suite à sa passivité vis-à-vis de Jacen Solo puis son activisme face à Dark Caedus au cours de la guerre, Luke Skywalker fut jugé et exilé pour dix ans à moins de découvrir la raison du basculement de son neveu du Côté Obscur.

Sur Coruscant, les membres du Conseil Jedi durent faire face aux tentatives de Daala pour en assurer le contrôle. Même l'apparente rémission des Jedi psychotiques suite à la défaite d'une mystérieuse créature nommée Abeloth face aux Skywalker dans la Gueule n'apaisa pas les tensions. Les Maîtres Jedi mirent Daala aux arrêts et établirent un triumvirat composé de Saba Sebatyne, du Sénateur Haydnar Treen et du Général Merratt Jaxton, qui prirent la tête de l'Alliance Galactique. Ils firent cesser les vagues de répressions des soulèvements par les Mandaloriens et suspendirent la peine de Luke Skywalker. Lorsque le Grand Maître regagna Coruscant, il fit quitter la capitale à son Ordre, mettant fin au triumvirat. L'agitation politique ne s'apaisa pas longtemps et l'assassinat du nouveau Chef de l'État nécessita d'autres élections qui amenèrent Rokari Kem, en réalité Abeloth déguisée, au pouvoir. L'Empire eut également de nombreux problèmes internes avec les tentatives de Lecersen et Daala évadée pour s'emparer de la position de Jagged Fel. Coruscant fut dévastée par une série d'éruptions et autres séismes déclenchés par Abeloth, qui se créa ensuite plusieurs avatars. Ceux-ci furent détruits les uns après les autres par des associations fortuites entre les Sith et les Jedi, mettant fin à sa menace. Dans les décennies suivantes, l'Alliance Galactique continua d'évoluer pour répondre à la réalité galactique. Les forces armées se répartirent de manière à former des flottes de secteur, telle que la fameuse Flotte du Noyau. Les Vestiges devinrent un Nouvel Empire qui intégra pleinement la fédération, probablement avec une certaine latitude comme négocié par Jagged Fel au commencement des Sommets d'Unification. Le poste de Chef d'État disparut au profit d'un triumvirat dont les derniers membres furent Bail Antilles, Gial Gahan et Nu Treena. L'Ordre Jedi demeura sur Ossus, quoique toujours avec un Skywalker en chef de file et s'enrichit de plusieurs survivants de l'ancienne République. Puis survint la menace des néo-Siths, à savoir : l'ordre du Sith unique dirigé par le mystérieux Dark Krayt. Celui-ci organisa la sécession du nouvel Empire.



Les hauts personnages :

Cal Omas



Natif de la planète Alderaan et secrétaire particulier de Bail Organa, l'un des créateurs de l'Alliance Rebelle, Cal Omas rejoignit rapidement la résistance. Fort heureusement, Omas n'était pas présent sur Alderaan lorsque cette dernière fut détruite. Après la libération de Coruscant, il entra au Sénat de la Nouvelle république. Il devint un sénateur au service des habitants de Nouvelle Alderaan, planète ressemblant trait pour trait au joyau détruit et accueillant les survivants de la catastrophe.

Favorable à la cause de Luke Skywalker et des Jedi, il soutenait ces derniers uniquement pour qu'ils tiennent en laisse le jeune Kyp Durron, grâce à la création d'un nouveau conseil des Jedi. Le sénateur était aussi membre du Conseil Consultatif de la Nouvelle République, dont un bon nombre de ses membres furent tués lors de la Chute de Coruscant. Malgré le blocus des Yuuzhan Vong autour de la planète, Omas réussit à s'enfuir. Il parvint à rallier la planète Mon Calamari et devint finalement le leader des vestiges de la Nouvelle République. Le programme d'Omas était simple : construire un nouveau partenariat avec les planètes autrefois ralliées, créant ainsi l'Alliance Galactique, une union de toute la galaxie (Consortium de Hapes, Vestiges de l'Empire, Chiss, etc.) afin de contrer la menace Yuuzhan Vong et ramener la paix dans la

galaxie. En tant que Président, il aida aussi Luke Skywalker à créer le haut conseil, une instance se rapprochant du Conseil des Jedi du défunt Ordre Jedi. Il était composé de six Maîtres Jedi et six non-Jedi, notamment des membres des plus hautes instances de l'Alliance Galactique. Pour éviter de se mettre les Jedi à dos, il supprima notamment le projet Alpha rouge créé par le Chef des Renseignements Dif Scaur afin d'empoisonner et anéantir les Yuuzhan Vong.

Peu après la bataille d'Ebaq 9, qui marquait la première victoire réelle de l'Alliance Galactique grâce au retour inopiné d'Ackbar, Cal Omas décida d'éliminer les ennemis du gouvernement, notamment ceux réunis sur Ylesia et qui conspiraient à reprendre le pouvoir : Pwoe et Thrackhan Sal-Solo. Il envoya donc un contingent de Jedi capturer les dissidents qui furent par la suite emprisonnés. A la fin de la guerre contre les Yuuzhan Vong, il ordonna tout de même qu'un échantillon du virus Alpha Rouge soit testé sur les forces ennemies stationnées sur la planète Caluula. Après que Leia Organa Solo lui ait transmis le rapport sur les effets du nano-virus, il décida de licencier Dif Scaur et d'éliminer totalement le projet. Cinq années après la fin de la guerre, en l'an 35, Cal Omas fut de nouveau confronté à une nouvelle menace, celle des Killiks. Ses relations avec les Jedi n'étaient plus les mêmes : de cordiales au départ, elles commençaient à se tendre notamment à cause d'une vision différente des choses. Cal Omas pensait qu'en créant le Haut Conseil, les Jedi l'aideraient à faire de l'Alliance Galactique le meilleur des gouvernements au monde pour la galaxie. Les Jedi voulaient un Haut Conseil uniquement pour servir leurs propres intérêts et ceux de la Force, qui étaient loin d'être les préoccupations du gouvernement. Pour autant, le Chef d'Etat comprenait tout à fait que les Jedi n'aient pas la même vision que celle de l'Alliance Galactique. Cependant, il s'avéra que les Jedi ne voyaient pas la menace qu'étaient devenus les Killiks. Cal Omas était toujours à la tête de l'Alliance Galactique lorsque la seconde insurrection corellienne éclata. Omas tenta de mettre un terme au conflit de manière diplomatique mais sans succès. La crise semblait sombrer inéluctablement vers une guerre ouverte entre l'Alliance et les séparatistes. Lorsque la sécurité des citoyens de Coruscant fut remise en cause à la suite d'actes terroristes, Cal Omas accepta la création d'une police secrète chargée d'assurer la sécurité et de préserver les intérêts du gouvernement. Avec l'aide de Jacen Solo, qui avait pris la tête de cette nouvelle police, et de l'Amiral Niathal, Suprême Commandeur des Armées suite à la démission de Gilad Pellaeon, Omas orchestra les opérations militaires et politiques pour tenter d'enrayer la crise. Jacen Solo, décida avec Niathal de supprimer définitivement Cal Omas. Solo fit voter un amendement permettant à la GAG de placer en état d'arrestation toute personne représentant un danger pour l'Alliance, y compris le Chef d'Etat. Ainsi, Omas reçut la visite de Jacen Solo en pleine nuit dans ses appartements. Solo le plaça en état d'arrestation et le transféra dans une prison sécurisée.

Chia Nathal



Militaire de carrière très ambitieuse et politicienne rouée, Niathal était une personne très pragmatique et froide, à l'opposé de la sympathie d'Ackbar au point d'être surnommée l'Iceberg. Elle était cependant très compétente et atteignit le grade d'Amirale. A cette position, elle était, au début de la seconde insurrection corellienne, l'un des plus proches conseillers du Commandant Suprême Gilad Pellaeon qu'elle assista à plusieurs reprises. Niathal combattit

Caedus et fit participer ses forces à un vaste engagement dans les astéroïdes de Roche, opposant six flottes aux trois du Sith et des Vestiges. Défaite, la Mon Calamari ne put donc pas prendre part à l'ultime affrontement à Shedu Maad. Lorsque la paix arriva, elle abandonna son désir de devenir Chef d'État élu et quitta l'armée pour une retraite discrète sur son monde natal. Cependant, deux années plus tard, le public se remit à parler d'elle. En effet, en tant que Chef d'État, Daala fit subir un procès difficile à Tahiri Veila ce qui fit jaser sur le favoritisme qui épargnait la Mon Calamari, pourtant membre du coup d'Etat contre Cal Omas, ce que lui reprocha le Conseil Jedi et Jagged Fel, son homologue impérial. Meratt Jaxton, le dirigeant du Commandement des chasseurs stellaires, lui fit la même remarque, soulignant que Niathal devait être jugée par un tribunal militaire et que si seule une erreur de jugement pouvait lui être reprochée, Luke Skywalker était dans la même situation et avait été sanctionné par un exil. Elle fut personnellement avertie par Daala de la sommation de rentrer sur Coruscant pour affronter la cour martiale pour le chef d'accusation de "sérieux manquement au devoir" en échouant à "reconnaître l'évolution progressive du Colonel Jacen Solo vers un comportement ayant finalement inclus le génocide et des crimes contre toutes les espèces pensantes". Niathal accepta de comparaître mais l'avertit qu'elle serait forcément convaincue de culpabilité.

Le lendemain, l'émissaire chargé de la convoquer sur Coruscant, la retrouva morte, flottant en uniforme d'apparat d'amiral dans son bassin d'eau. Celui-ci avait été alimenté en monoxyde de carbone, une méthode de suicide propre. Elle avait laissé une note expliquant qu'elle avait "avec honneur, sans erreur et par sa volonté". La nouvelle ébranla Daala qui la rapatria sur la capitale afin d'identifier ses détracteurs avant de lui offrir des funérailles avec tous les honneurs militaires sur Mon Calamari. Comme bien souvent chez les célébrités, la mort de Niathal la racheta aux yeux du public qui se souvint d'elle comme d'un officier honorable s'étant sacrifié pour le bien commun. A l'inverse, Daala fut perçue comme la responsable de son décès par sa volonté de faire désigner des responsables et fut désignée comme meurtrière par des manifestants dont l'hostilité l'empêcha même de prendre part à la cérémonie. La procession fut très médiatisée, regroupant ses proches et ses collaborateurs parmi lesquels Tycho Celchu qui fit son éloge funèbre.

Jacen Solo (Dark Caedus)



Né sur cinq minutes après sa sœur jumelle sur Coruscant durant les derniers moments de la campagne militaire du grand amiral Thrawn, Jacen Solo est le fils de Leia et de Han Solo. Sa mère étant le chef d'Etat, le jeune Jacen passa une enfance aussi privilégiée que tumultueuse - et parfois risquée. Il partage depuis sa naissance un fort lien avec sa sœur Jaina, encore accentué par la Force. Afin de protéger leurs enfants des multiples tentatives d'enlèvement, les époux Solo cachèrent Jacen et Jaina dès leur plus jeune âge sur des planètes reculées et secrètes, souvent sous la houlette bienveillante d'une proche de Leia, Winter. Mais après plusieurs aventures qui mirent en danger la vie des enfants, Leia et Han décidèrent de changer de tactique et de garder leur famille unie. Jacen et Jaina, et plus tard Anakin, furent alors placés sous la garde très attentive de Chewbacca et C-3PO, Winter n'étant jamais bien loin... Puis ils intégrèrent la nouvelle académie Jedi de Yavin IV de leur oncle Luke Skywalker.

Nastasi Daala



Juste avant l'insurrection corellienne, Daala avait rassemblé assez de forces pour se croire 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 Frégates 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 encombres. 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 Ryms, Nastasi 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.

En 38 après Endor, Daala fut recontactée par son vieil ami, le grand amiral Gilad Pellaeon qui lui demanda secrètement un soutien militaire lors de sa prochaine intervention militaire conjointe avec l'Alliance Galactique à Fondor. Daala accepta en l'honneur de leur amitié de longue date mais était consciente que la Flotte Irrégulière ne pourrait pas suffire à défendre les intérêts des Vestiges. C'est pourquoi elle fit également appel à Boba Fett, avec qui elle avait plusieurs fois collaboré, pour engager ses guerriers mandaloriens en soutien de ses propres forces. Avant la bataille, Daala fut invitée sur Bastion par Pellaeon qui lui expliqua l'enjeu de la bataille... Daala intégra alors la coalition jedi, scellant ainsi une alliance avec le nouvel ordre et l'alliance galactique en exil qui venait d'être fondée par Niathal sur Fondor. Leur objectif commun était le renversement de Dark Caedus, désormais allié aux Vestiges de l'Empire par le biais du Conseil des Moffs. Après la défaite finale de Dark Caedus, l'Alliance Galactique décida de nommer un nouveau Chef d'Etat pour rétablir une paix durable. Le premier choix fut l'Amiral Bwua'tu mais le Bothan refusa de se lancer dans une carrière politique. A la place, il préconisa l'élection de Daala, qui semblait la plus à même de fédérer les camps de l'Alliance Galactique, de la confédération corellienne et des Vestiges de l'Empire. L'ancienne impériale accepta la nomination lorsqu'elle lui fut proposée et promit de faire son maximum pour instaurer une paix durable et éviter les guerres. Daala commençait alors un mandat politique au sein de l'Alliance qu'elle comptait bien diriger d'une main de fer. Pendant quelques années, Daala renforça son emprise sur le gouvernement en appliquant la plus stricte rigueur militaire dans les plus hauts échelons de la politique. En +41, elle souhaita que le Nouvel Ordre Jedi prenne ses responsabilités concernant son implication dans le désastre de la précédente guerre et traîna

ainsi Luke Skywalker devant les Tribunaux Galactiques. Elle lui reprocha notamment de ne pas avoir su prédire ni empêcher Jacen Solo de prendre le contrôle de l'Alliance et de plonger la galaxie dans une nouvelle guerre civile. La nuit avant le procès, Daala reçut Skywalker dans ses bureaux et discuta de la sentence qui allait être appliquée. Elle demanda au Maître Jedi de s'exiler pendant 10 ans et de couper tout contact avec le Nouvel Ordre jusqu'à ce qu'il ne sache expliquer le comportement de son neveu devenu Sith. Par la suite, le remaniement à la tête du Nouvel Ordre facilita le travail de Daala dans son projet de mettre l'ordre en coupe réglée... Pour ce faire, quelques temps plus tard Daala recruta en secret des commandos Mandaloriens et planifia un raid éclair sur le temple Jedi. Malheureusement pour elle, Jagged Fel découvrit bien involontairement le recrutement des guerriers, et en informa Jaina. Le raid mené sur le Temple fut abondamment couvert par les médias mais les Mandaloriens furent boutés hors de l'édifice par les Jedi qui protégèrent vaillamment leur sanctuaire. Daala venait peut être d'ouvrir les hostilités avec l'Ordre mais elle avait surtout réussi son plan médiatique. Par la suite, Daala décida d'appliquer la plus grande fermeté vis à vis des Jedi. Ce n'est que lorsque les Jedi décidèrent de lui livrer les malades qu'elle se rendit sur place. Elle découvrit alors que les prétendus malades étaient en rémission et qu'ils ne présentaient plus aucun signe de démence. Blessée dans son amour propre, Daala leva le siège mais refusa de libérer Jysella et Valin Horn. Parallèlement, Daala vivait une tragédie plus personnelle. Son très proche ami le général Nek Bwua'tu venait en effet d'être agressé et demeurait entre la vie et la mort. Alors que les choses se calmaient à peine sur Coruscant, de nouveaux feux s'allumaient en bordure des territoires de l'Alliance. L'insurrection Klatooïenne éclata, provoquant une vague de soulèvement contre l'esclavage jusqu'à Blaudu Sextus. Daala refusa de voir ce monde pacifique se révolter, de peur que cela ne provoque un effet boule-de-neige. Elle envoya alors en urgence ses mandaloriens. Une nouvelle fois, Rahl montra toute l'étendue de sa cruauté en faisant un bain de sang parmi les manifestants pacifiques, le tout sous haut couvert médiatique. Lorsque les informations remontèrent aux oreilles des Jedi sur Coruscant, ils décidèrent de changer de stratégie et de s'opposer ouvertement à elle. Les Jedi menèrent un raid sur le Centre de détention 81 et parvinrent à libérer les enfants Horn...

Les Vaisseaux et véhicules de l'Alliance Galactique :

Dragon de bataille hapien



Les Hapiens sont des personnes riches et puissantes qui au cours des siècles ont maintenu leurs frontières quasi inviolées. Ils ont construit de nombreux vaisseaux de combat, de chasseurs et de stations spatiales dont les fameux Dragons de Bataille Hapiens. Les dragons de bataille font à peu près 500 mètres de diamètre et sont aisément reconnaissable grâce à leur conception en double plateau. Chaque station possède 40 turbolaser, 40 batteries ioniques, des triples canons ventraux et dorsaux, 10 lanceurs de torpilles à protons, un rayon tracteur et 4 petits générateurs gravifiques. Les Hapiens ont un sérieux retard sur le reste de la galaxie au point de vue des turbolasers. En effet lorsqu'un turbolaser Hapien tire une fois, un turbolaser de conception impériale ou républicaine a le temps de tirer 3 fois. Bien que leurs tirs soient aussi puissants, leur temps de rechargement trop long est un problème majeur. Les Hapiens

ont compensé cette faiblesse en inventant un système d'armes rotatives très perfectionné. Toutes les armes sont montées sur des rails commandés à distance qui tournent tout autour de la station : les canons sont placés selon le meilleur angle possible, ils tirent et sont immédiatement remplacés par le suivant ce qui permet d'observer une cadence de tir parfois supérieure aux croiseurs néo-républicains. Les Hapiens ont pour habitude de relier un maximum de leurs systèmes d'armes à un seul et unique ordinateur de visée, chaque station ne possède ainsi que 4 ordinateurs de visée. Ce système d'armes reliées permet une précision accrue de tous les canons sur des cibles uniques mais les stations sont complètement débordées en cas d'attaque de plusieurs vaisseaux en même temps. Contre un groupe d'ennemis, les Dragons de batailles doivent créer un mur de laser, en tirant de toutes leurs armes sur le même vecteur, espérant causer assez de dommage pour détruire une bonne partie de leurs ennemis ou les repousser. De plus, les Hapiens déploient en temps normal leurs dragons par groupe de 3 ou 4 pour pouvoir attaquer plus de cibles en même temps. Les Hapiens ont parfaitement su adapter la technologie de projecteur de gravité qui a été développé par l'empire pour ses interditeurs. Les scientifiques Hapiens ont également développé des mines à impulsion de masse qui produisent le même effet que les corps stellaires et coupent les trajets en hyperspace. Chaque dragon de bataille possède 16 mines à impulsion de masse. Les hangars des dragons de bataille peuvent contenir 3 escadrons de chasseurs (36 chasseurs). Les Hapiens ont leur propre chasseur, le Miy'til, mais ils utilisent également des ailes X et d'autres chasseurs. Les vaisseaux de support comportent en général 4 torpilleurs Hapiens, 6 navettes de débarquement et 4 navettes personnelles. Les dragons de bataille emportent également 500 soldats pour les assauts au sol et les abordages.

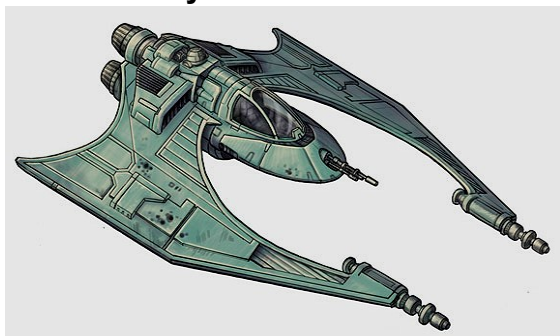
Croiseur de classe Nova :



Le croiseur Nova fut conçu aux alentours de la bataille d'Endor pour remplacer les croiseurs Dragon vieillissants de la flotte du consortium de Hapes. Ces vaisseaux de quatre cent mètres de long ont été créés pour patrouiller le long des frontières de leur secteur et lutter ainsi contre pirates et contrebandiers qui pullulent dans l'espace. Pour ce faire, les Nova disposent d'une autonomie et de vivres pour des périodes allant jusqu'à un an tandis que grâce aux dernières technologies en matière de propulseurs qu'ils incorporent, leur vitesse subluminaire atteint jusqu'à 70 MGLT, et leur maniabilité n'a rien à envier à des vaisseaux plus petits. Les hangars des Nova peuvent accueillir 24 chasseurs Miy'til, soit deux escadrons et 6 bombardiers d'assaut Hetrinar, tandis qu'ils peuvent transporter 600 soldats d'un système à l'autre pour mater des velléités de rébellion. L'armement de ce vaisseau s'élève à vingt cinq turbolasers servant à engager les vaisseaux de bataille ennemis, dix canons à ion pour saturer les systèmes électroniques de l'adversaire et dix canons lasers pour abattre les chasseurs de pirates et les cargos légers. Mais cet arsenal apparemment impressionnant ne doit pas faire illusion : la technologie de rechargement de turbolasers hapienne est des plus archaïques, et la cadence de tir est inférieure de l'ordre de trois fois à celle d'un turbolaser impérial. C'est pour cette raison que les hapiens engagent leurs ennemis avec prudence, et uniquement par groupes de trois ou plus, dans l'espoir de tirer les premiers et que leur première salve détruit l'ennemi avant que celui-ci ne réplique, cette tactique donnant aux marins du Consortium la réputation

de farouches guerriers défendant leur territoire. Les dernières versions du Nova ont été, équipés de boucliers de secours et de la technologie du Turbolaser à tir rapide, « prêtée » par la nouvelle république. Mais notons que la place qu'occupent les générateurs d'énergie nécessaires à alimenter ces nouveaux systèmes sans que les autres équipements du vaisseau ne subissent de baisse d'efficacité réduit le nombre de chasseurs embarquables à un escadron.

Chasseur Miy'til



Le chasseur Miy'til forme le noyau des forces armées du consortium, que ce soit pour l'attaque ou pour les missions de patrouille. Il possède une conception compacte et assez réussie. Il est piloté par un pilote unique, accompagné d'un droïde astromécano. L'addition d'un hyperdrive ainsi que d'une semaine de vivres dans ses soutes lui permet d'effectuer des patrouilles de courte portée ainsi que des missions anti-pirates. Il est légèrement moins armé que la majorité des chasseurs mais compense ce handicap par une manœuvrabilité accrue.

Star Home one



L'impressionnant navire dénommé le *Star Home* fait également partie de ces perles rares qui sillonnent la galaxie. Construit sur les ordres de la première Reine-Mère quatre millénaires avant Endor, le *Star Home* est une réplique exacte du Château de Per'Aqthra sur Hapès, plus connu sous le nom de Palais des Fontaines.

Pour cette raison, il apparaît comme une sorte d'extravagance, voire une pure exagération, mais reste d'une architecture rocambolique qui impressionne facilement ceux qui ont l'occasion de l'admirer, ne serait-ce que de l'apercevoir au loin. Et pour cause, la coque est presque entièrement constituée de basalte noir, et les nombreuses tours sont recouvertes de dômes en cristal réfléchissant la lumière qui offrent une vue magnifique sur l'espace sidéral. Les 63 systèmes du Consortium ont d'ailleurs participé à sa construction : la pierre provient des lunes de Hapes, le cristal de Selab, les métaux de Charubah, sans compter les gemmes, le bois précieux et les ornements intérieurs finement travaillés, tandis que les moteurs et l'armement sont soigneusement camouflés dans le décor. Même si cela le fait ressembler à une gigantesque forteresse flottante, les composants de toute la structure sont assez fragiles, ce qui explique pourquoi le vaisseau est muni d'un puissant bouclier déflecteur, qui confère une protection suffisante en cas de bataille, le temps de faire les calculs d'évasion. L'armement quant à lui est strictement défensif. D'ailleurs le navire n'a jamais été réellement conçu pour servir de vaisseau amiral au sein d'une flotte, et se déplace généralement accompagné d'une

escorte entière de Dragons pour plus de sécurité. Avec une taille de 2,5 kilomètres, cela peut sembler faible en comparaison d'autres bâtiments de guerre mais reste tout à fait adéquat contre les pirates et les contrebandiers trop hardis. De plus, bien qu'ayant un rôle diplomatique et de plaisance, le navire est en premier lieu un symbole qui démontre à la fois la richesse, le pouvoir et l'autorité suprême de la Reine-Mère. L'intérieur comporte entre autre des cuisines, des chambres d'hôtes, des salles de réunion, des hangars privés, une salle d'audience et les appartements de la reine, alors que les murs sont recouverts d'une pierre sombre qui donnent effectivement l'impression à ses occupants de se trouver dans un véritable château. Les niveaux supérieurs sont même aménagés de jardins luxueux, et la Reine-Mère profite d'une collection d'œuvres d'arts récoltés dans les moindres recoins de son royaume. Chaque année, les gouverneurs des mondes hapiens doivent faire don d'un de leur plus précieux artefact pour être entreposés dans les galeries et coffre-forts du *Star Home*, qui abritent de nos jours le premier grand poème épique hapien, les fameuses sculptures musicales en cristal de Gallinore ou encore le dernier travail d'un scientifique Duinogwuin. Seul les visiteurs les plus honorifiques ont eu le droit d'admirer ces trésors inestimables accumulés depuis plusieurs millénaires. Le fonctionnement du navire nécessite cependant un équipage réduit de 740 hommes, avec une équipe de 500 ingénieurs et techniciens pour la maintenance et le maniement de tous les systèmes du navire, une centaine de soldats, 90 pilotes, ainsi qu'un état-major de 50 officiers. Il peut aussi accueillir 2000 passagers, effectif qui comprend les serviteurs, les rares hôtes étrangers, les membres de la famille royale, les nobles et bien entendu les courtisans ou les conseillers les plus chanceux. En réalité, un tiers de la base du navire est occupé par 6 générateurs d'énergie de type Kerts-Bhrg qui fournissent l'alimentation nécessaire au bouclier déflecteur, à l'armement et aux 24 moteurs d'une poussée approximative de 40 MGLT. Quatre hyperpropulseurs sont reliés à un unique motivateur d'hyperdrive, ce qui équivaut selon les normes galactiques à une hyperpropulsion qualitative de classe 1. Les hangars peuvent contenir plusieurs navettes et transports personnels, en plus de 5 escadrons de chasseurs, soit 60 appareils de combat au total, qui servent de couverture aérienne. Les soutes, quant à elles, ont une relative capacité d'emport de 7000 tonnes métriques. Bien que le *Star Home* soit une véritable antiquité proche de la configuration d'une station spatiale, probablement l'un des plus vieux vaisseaux de la galaxie à être en service, les Hapiens mettent un point d'honneur à maintenir ce vaisseau d'un genre unique dans un état impeccable, en lui accordant en particulier une autonomie de 5 années standards.

Bombardier d'assaut Hetrinar



Le consortium décida à l'arrivée sur le trône de la Reine-mère Ta'a Chume d'équiper sa flotte de bombardiers lourds, genre d'appareil qui faisait cruellement défaut dans les escadrons de chasse de l'armée du Consortium. Imaginé par les mêmes ingénieurs qui créèrent le Miy'til, les deux vaisseaux présentant un profil quasi similaire, le bombardier d'assaut Hetrinar est néanmoins plus gros et dispose d'un arsenal plus important que son homologue de supériorité spatiale. Son armement se compose de 2 canons laser montés au-dessus du cockpit et de quatre tubes lanceurs de missiles à concussion, le bombardier Hetrinar pouvant embarquer une réserve de 32 projectiles. Pour piloter un tel engin, un équipage composé d'un pilote et d'un canonnier est nécessaire pour lui garantir un fonctionnement optimal. Le bombardier Hetrinar est protégé par des boucliers lourds et un blindage très résistant pour parer à toute attaque, ses points faibles, comme tout autre chasseur-bombardier, étant sa faible vitesse qui n'est que de

80 MGLT, soit une vitesse atmosphérique de 1080 km/h, et sa manœuvrabilité assez réduite. Toutefois, si sa taille et sa masse ne lui permettent pas d'avoir l'avantage contre un chasseur de supériorité spatiale, son volume lui permet d'embarquer 200 kilos de fret ainsi qu'un hyperdrive de classe 1, lui conférant ainsi une grande autonomie de vol. À l'instar de tous les autres vaisseaux construits par les Hapiens, et ce en dépit de quelques points faibles inhérents à la classe des bombardiers, le bombardier d'assaut Hetrinar reste toutefois un adversaire extrêmement dangereux. Visiblement, les bombardiers d'assaut Hetrinar étaient encore en service lors de la guerre contre les yuuzhan Vongs.

Aile Y BTL 2 :



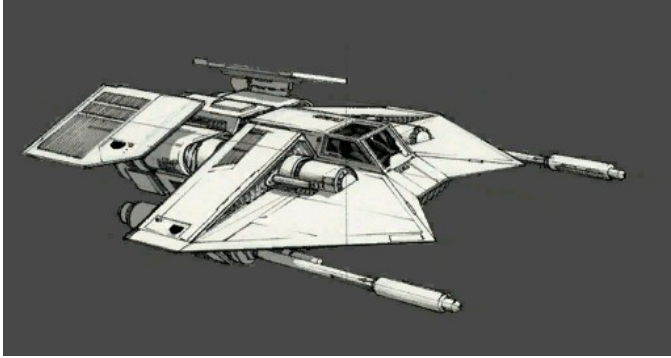
Ce chasseur est le successeur du aile Y ayant servi à l'époque de la rébellion. Il en remplit les fonctions : celles d'un chasseur lourd d'assaut et de bombardier. Le fuselage un peu plus ramassé lui permet d'accroître sa vitesse, en particulier en vol atmosphérique.

Aile M :



Également connu sous la dénomination de chasseur de classe M, le M-wing est un appareil dont la forme n'est pas sans rappeler le célèbre aile Y. Chacune des ailes comporte sur sa partie avant un canon laser, ce qui amène le nombre de ce type d'armement à deux pour assurer la défense de ce vaisseau. Toutefois, par rapport au Y-wing standard, le chasseur de classe M possède une différence de taille, si on peut le dire : ce vaisseau mesure en effet 40 mètres de long. La partie centrale du fuselage du chasseur de classe M comporte un cockpit contenant deux sièges, un pour le pilote et un pour le copilote, ce dernier étant chargé de l'ordinateur de navigation. Toutefois, il est tout à fait possible pour le seul pilote de s'occuper à la fois du pilotage et de l'électronique de bord.

Air-speeder des sables :



Homologue du speeder des glaces utilisé par l'alliance rebelle lors de la bataille de Hoth, mais destiné aux planètes ayant un climat désertique. Il a été développé sur les spécifications et recommandations de Luke Skywalker dont les escapades en T16 Skyhopper sur Tatooine sont devenues légendaires. Pour ce type de terrain, il fallait un engin ultrafiable techniquement et très maniable du fait du terrain accidenté sans pour autant sacrifier la vitesse.

Transport lourd YZ-2500 :



Le transport lourd YZ-2500 était, à l'époque de la guerre impériale-Sith, l'un des plus gros bâtiment de transport de fret disponible sur le marché, avec pas moins de 60.000 tonnes métriques de capacité d'emport. Sa taille et son armement étaient si importants que ce "transporteur" aurait pu sans problème passer dans la catégorie des vaisseaux capitaux - ce qu'il fit d'ailleurs parfois dans les faits ! Par des moyens qui restent à déterminer, les membres de la Corporation Technique Corellienne parvinrent à convaincre les bureaucrates du Nouvel Empire Galactique que leur YZ-2500 était bien un appareil de transport de marchandises et que son armement conséquent n'avait pour objectif que de protéger ses soixante mille tonnes métriques de fret. Capable d'emporter environ 500 fois plus de marchandises qu'un appareil de transport classique, le YZ-2500 est assez grand pour être équipé d'armes les plus lourdes - bien que de série le vaisseau dispose déjà d'une puissance de feu tout à fait raisonnable grâce à sa double batterie de turbolaser et à ses canons laser lourds. Son prix de 1.5 million de crédits réserve son usage aux plus grosses corporations commerciales ayant besoin de faire transiter d'énormes quantités de marchandises, ce qui leur évite d'avoir à utiliser une flotte de petits cargos. Grâce à son statut de vaisseau commercial civil, le YZ-2500 put servir dans les rangs de la marine de l'Alliance Galactique sans trop éveiller les soupçons du Nouvel Empire Galactique. Durant la guerre qui opposa les deux gouvernements, ces transporteurs permirent à l'Alliance de déplacer rapidement de grandes quantités de matériel et de troupes, tout en assurant leur propre défense. En raison de leurs qualités, certains YZ-2500 tombèrent entre les mains de puissantes organisations criminelles, qui les utilisèrent pour leurs trafics. Les coûts d'achat et de maintenance de ces appareils étaient cependant tels, que seuls les plus barons de la contrebande ou des seigneurs du crime pouvaient se permettre d'en avoir dans leurs flottes.

Navette légère MC-24A :



Construite par les chantiers de Dac, la navette légère MC-24A est un appareil principalement conçu pour transporter du personnel entre cette planète et ses imposants chantiers navals orbitaux. Ne possédant aucun hyperpropulseur, ce vaisseau est, par conséquent, destiné aux trajets les plus courts, généralement entre une planète et une station spatiale - puisqu'en raison de son faible coût et de la très grande qualité de ses écrans défecteurs la navette MC-24A est présente sur de nombreux mondes autres que la planète-océan des Mon Calamari. La navette a rencontré un grand succès sur toutes les planètes dont l'accès est jugé dangereux par la présence d'un champs de débris ou de petits astéroïdes, car comme la plupart des vaisseaux mon calamari la MC-24A dispose de systèmes d'écrans défecteurs redondants, donnant au vaisseau une très grande résistance. Disponible sur le marché pour un prix avoisinant les 90.000 crédits, la navette légère MC-24A est capable de voler en atmosphère à une vitesse de 1.030 km, et requiert pour son utilisation la présence d'un pilote et d'un copilote.

Capable d'emporter jusqu'à dix tonnes métriques de cargaison et six passagers, la navette MC-24A possède également des canons légers, mais n'est en aucun cas un appareil de combat - bien que par la force des choses l'Alliance Galactique ait eu recours à ce genre de petits vaisseaux et que la Résistance Mon Calamari s'en soit également servi pour ses opérations secrètes - même si en l'occurrence il s'agissait de versions modifiées possédant plusieurs systèmes de brouillage et de camouflage.

Navette Ionizer I4 :



Conçu par la société Koensayr, le Ionizer I4 est un chasseur lourd qui se trouvait en service dans la marine de l'AG à l'époque de la guerre impériale-Sith. Comme son nom semble l'indiquer, le I4 est avant tout conçu pour remplir des missions de neutralisation sans usage de la force létale. L'armement principal du Ionizer se compose de quatre canons ioniques, capables d'infliger des dégâts aux systèmes électroniques d'un vaisseau ennemi de façon très efficace. Sa puissance est telle qu'un escadron de ces appareils peut immobiliser un transporteur d'une seule salve, et un vaisseau de grande taille en quelques passages seulement - ce qui constitue la meilleure performance possible pour un chasseur à cette époque, toutes factions confondues. Le I4 Ionizer n'est cependant pas exempt de défaut, le plus important étant sans doute la faiblesse de ses écrans défecteurs, en raison des interférences causées par l'usage intensif d'armes ioniques. Il semblerait que la puissance développée par ce chasseur soit telle que les ingénieurs de Koensayr ne sont à ce jour pas parvenus à développer un système défensif compatible à cent pour cent avec l'armement du vaisseau. Fort

heureusement, le Ionizer embarque un armement ionique assez puissant pour qu'il ne soit pas obligé d'affronter un vaisseau ennemi de grande taille trop longtemps. Le I4 est également le seul appareil connu à cette époque à embarquer sous ses ailes deux torpilles disruptrices. Ces torpilles n'ont pas vocation à désintégrer leur cible, mais à la neutraliser à la façon d'une arme ionique classique. Chacune de ces grosses torpilles renferme en effet une charge ionique de très grande puissance, qui se libère d'un seul coup à l'impact. Ces "bombes ioniques" sont capables d'infliger de lourds dégâts aux systèmes électroniques de la cible, et leur puissance est telle qu'il est quasiment impossible pour un système de défense quelconque d'y faire face efficacement. Une seule de ces torpilles peut neutraliser entièrement et d'un seul coup un vaisseau-cargo classique; dans le cas d'un appareil plus grand ou d'un croiseur militaire, l'impact est également très dévastateur, tous les systèmes situés dans l'aire d'effet se trouvant désactivés ou fortement endommagés. Le seul inconvénient de ces torpilles est qu'elles sont trop grosses et trop lentes pour être d'une quelconque efficacité face à un chasseur ou un appareil léger un tant soit peu agile. Fort heureusement pour les vaisseaux marchands, les Ionizer I4 sont des appareils d'usage strictement militaire dont la vente est encadrée. Bien que la majorité ait été utilisée exclusivement dans les rangs de l'Alliance Galactique.

Frégate d'assaut Mk-I :



Tout comme le célèbre chasseur aile X, la Frégate d'Assaut Mk II fut développée de manière très officielle dans des laboratoires et des chantiers navals affiliés à l'Empire - en l'occurrence par la compagnie Rendili Stardrive - avant d'être "dérobée" par des ingénieurs sympathisants de l'Alliance rebelle, qui trahirent l'Empire et fournirent aux Rebelles un vaisseau de guerre tout à fait efficace. Les circonstances de cette trahison furent cependant plus douloureuses qu'au sein d'Incom, puisque l'Empire découvrit le pot-aux-roses assez rapidement pour réagir en force et mener une opération durant laquelle la plupart des ingénieurs rebelles furent tués. Par conséquent, l'Alliance n'entra en possession que d'un faible nombre d'appareils, bien moindre que la Frégate d'Assaut Mk I. Tout comme le premier modèle, la Frégate d'Assaut Mk II dispose de systèmes automatiques compensant largement un effectif encore diminué par rapport au Mk I, puisque l'équipage n'est composé au maximum que de 4.820 navigants et officiers, ce qui est remarquable pour un vaisseau de sept cents mètres de long et disposant d'une puissante de feu confortable, composée de 15 Turbolasers, 20 quadlaser et 15 canons laser conventionnels. Des caractéristiques fort similaires à la Frégate d'assaut Mk I quasiment sur tous les points, excepté au niveau des défenses.

Frégate de classe Shashore :



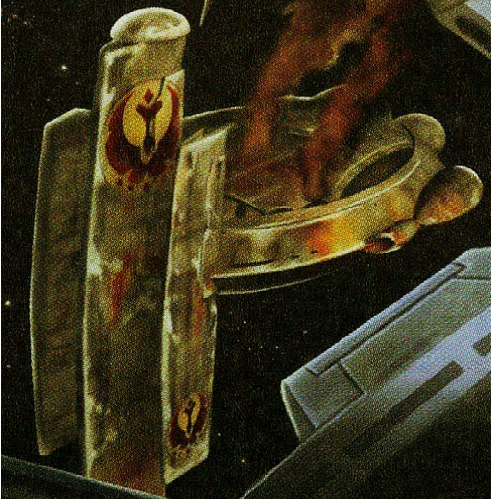
Conçue quelques temps avant la guerre impériale-Sith, la frégate de classe ShaShore est l'un des bâtiments de guerre les plus versatiles de la flotte de l'AG. En effet, les ingénieurs mon calamari ont pensé cette frégate pour que les larges structures en forme de lame puissent être purement et simplement retirées du vaisseau, et remplacées par des modules différents selon les missions. La Frégate de classe ShaShore ne possède pas de défenses exceptionnelles pour un bâtiment de cette taille, les ingénieurs mon calamari ayant misé avant tout sur la vitesse, la maniabilité, et les capacités offensives, ainsi que sur la présence de deux escadrilles de CF-9, pour faire de la frégate ShaShore un vaisseau extrêmement polyvalent et dangereux.

Croiseurs de guerre de classe Scythe :



Conçu par les fameux chantiers navals de Mon Calamari – une planète rebaptisée Dac – le croiseur de guerre classe-Scythe était un vaisseau de guerre très puissant. Différent des précédentes créations des chantiers navals de Dac, le croiseur Scythe affichait une conception unique : l'avant de la coque était reliée à une « lame » verticale. Sa conception et ses capacités faisaient de lui un atout majeur de la Flotte de l'Alliance Galactique. N'étant pas aussi grand qu'un destroyer stellaire impérial classe-Pallaeon, le croiseur de guerre classe-Scythe embarquait un armement surpuissant, en majorité placé sur la lame de proue : plusieurs batteries de turbolasers lourds, des batteries de turbolasers standards, des batteries de canons à ion, et des lance-torpilles à proton pouvant décocher jusqu'à 160 torpilles. Cependant, cette quantité d'armes étant placée à l'avant, les flancs et la poupe du vaisseau était relativement peu défendue. Ce défaut forçait constamment les pilotes à n'exposer que la proue du vaisseau aux vaisseaux ennemis, à la fois pour fournir un feu nourri, et pour protéger les secteurs les plus vulnérables de la coque. À l'intérieur du vaisseau se trouvaient plusieurs baies d'amarrage qui pouvaient accueillir jusqu'à trente-six chasseurs stellaires CF9 et quatre navettes classe-Crix.

Frégate Tri-Scythe :



La frégate Tri-Scythe est un vaisseau basé sur le croiseur MC-104, bien qu'il dispose de trois structures verticales au lieu d'une. Sa taille, rendue nécessaire pour le stockage des réacteurs et générateurs destinés à l'alimentation de ses armes, la range parmi les frégates les plus imposantes de son époque. L'architecture et l'organisation des batteries est similaire à celle du Croiseur Scythe, qui est lui bien plus grand. La frégate Tri-Scythe ne dispose donc pas de la même puissance de feu que le MC104, mais les chiffres restent somme toute honorable. Le principal défaut du vaisseau reste sa manœuvrabilité, ce qui le rend très vulnérable aux attaques latérales et arrières. Heureusement, la grande capacité du hangar lui permet de compenser ces lacunes grâce à un complément de chasseurs conséquent.

Corvette de classe dent de sabre :



Conçu comme un chasseur lourd, la fonction principale du BTL-B Y-Wing est de servir de bombardier d'appui. Son carénage robuste et son armement dissuasif en font le parfait complément de chasseurs plus légers ou encore lui permettent de former des groupes d'assaut puissants. Aussi fût-il, durant la Guerre des Clones, utilisé pour infliger le maximum de dégâts à des vaisseaux de guerre ennemis ou encore pour protéger des zones sensibles.

Armé de deux canons lasers frontaux, d'une tourelle munie d'un double canon à ions et de tubes lance-torpilles à protons, le BTL-B Y-Wing est le chasseur le plus lourdement équipé de toutes les forces républicaines. Sa coque renforcée lui permet de plus d'encaisser plusieurs coups qui auraient été fatals à des appareils conventionnels. Toutefois, ce qui fait la particularité du BTL-B Y-Wing, c'est son hyperpropulseur embarqué. En effet, à cette époque, la plupart des chasseurs spatiaux sont dépendants d'un anneau d'hyperpropulsion comme l'Intercepteur Eta-2 ou bien encore de leurs vaisseaux de transport. Fort de cette évolution, le BTL-B Y-Wing ne mit pas longtemps à conquérir les forces armées républicaines.

Chasseur CF9 Crossfire



Produit par Incom, le CF9 Crossfire était un chasseur stellaire qui fut utilisé vers l'an 130 par les forces centrales de l'AG, une organisation militaire constituée des vestiges de l'armée de l'ancienne AG. S'inscrivant dans la lignée du célèbre aile X, lui aussi fabriqué par Incom, de par la configuration de ses ailes en X en phase de combat, le CF9 Crossfire est un chasseur à l'apparence massive dans les lignes de son fuselage. Si une de ses ailes se place effectivement à la verticale afin d'offrir un arc de tir accru au Crossfire, cette même aile revient, lorsqu'il n'y a pas de combat, en position horizontale. Si on sait très peu de choses au sujet du chasseur CF9 Crossfire, on sait néanmoins qu'il fut l'épine dorsale de la chasse des Forces Centrales de l'Alliance Galactique.

Chasseur stellaire ailes jumelles X-T83 :



Chasseur spatial de la série X-Wing utilisé au temps de la Guerre Sith-Impériale et de la Seconde Guerre Civile Impériale. Conçu par la célèbre Incom Corporation – le créateur du T-65 X-Wing – le TwinTail X-83 était une habile combinaison d'efficacité et de viabilité. Construit à partir du design d'un T-65 X-Wing, il arborait naturellement la forme d'un « X » et chacun de ses ailerons était surmonté d'un canon laser avancé. Il était bâti à partir des meilleurs composants en circulation à l'époque, ce qui lui offrait de nombreuses possibilités. Prévu comme un chasseur de supériorité stellaire, le X-83 était équipé de boucliers déflecteurs normalement installés sur des transports ou des frégates. Tout comme son ancêtre, le T-65 X-Wing, le TwinTail X-83 était une arme redoutable capable d'engager plusieurs ennemis sur le champ de bataille. Son système d'armement était à la pointe de la technologie et offrait la possibilité de déclencher des tirs groupés ou séquencés. Comme il était de coutume chez Incom Corporation, le X-83 était évidemment prévu pour accueillir un droïde astromécano, qui lui-même était capable de se brancher à tous les systèmes du vaisseau. Cependant, Incom Corporation recommandait un nettoyage fréquent de la mémoire du vaisseau afin que celui-ci n'adopte pas la personnalité du droïde astromécano et reste pleinement opérationnel. En ce qui concerne ses moteurs, le X-83 embarquait un système de propulsion nouveau. À l'instar du T-65, le X-83 était propulsé par deux longs réacteurs qui prenaient la forme d'un aileron arrière. Il était spécialement prévu pour être embarqué à bord des Navette J-1. Son prix de départ était de 160 000 crédits, mais les organisations militaires accréditées pouvaient également trouver des modèles d'occasion aux alentours de 75 000 crédits. Digne successeur du Chasseur Stellaire R-28, le TwinTail X-83 connut un fort succès au sein du nouvel ordre jedi, qui avait besoin de

vaisseaux efficaces et rapides. Sous Dark Krayt, Incom Corporation reçut l'ordre de mettre un terme définitif à sa production de TwinTail X-83. L'ordre fut appliqué, mais en secret, Incom continua de produire plusieurs modèles afin de soutenir les Vestiges de l'Alliance Galactique. Le X-83 devint un produit du marché noir, vendu à tous ceux qui s'opposaient à l'Empire de Krayt.

Chasseur R-28 :



Conçu par Incom, le chasseur R-28 peut se targuer d'être l'un des vaisseaux ayant connu la plus longue phase de conception avant d'en venir à la production de masse. Les premiers prototypes furent en effet conçus avant la bataille de Yavin, mais un autre appareil de la firme, développé à peu près en même temps, monopolisa les ressources d'Incom et ralentit la conception du R-28 : le célèbre Aile X-T65. Dans des conditions qui restent à déterminer, le Jedi A'sharad Hett entra en possession de l'un de ces prototypes bien après la guerre des clones et l'utilisa jusqu'à son crash et sa capture par les Yuuzhan Vongs... Après les péripéties connues par Incom et la fin de l'Empire, le projet R-28 ressortit des cartons et les ingénieurs de la firme en profitèrent bien évidemment pour remettre leur concept au goût du jour, en y incorporant les dernières avancées technologiques. Le projet R-28 vit donc le jour sous l'alliance galactique, devenant ainsi le successeur logique du vénérable T-65 et du X-T70 et le prédécesseur du futur chasseur Aile X-T83 qui vit le jour quelques temps avant la guerre impériale-Sith. Considéré comme plutôt ancien à l'époque où le nouvel ordre Sith s'empara de la majeure partie de l'Empire de Fel, le chasseur R-28 n'en demeurait l'un des appareils de combat les plus répandus dans la galaxie. Il participa même dans une large mesure à la survie d'Incom, dans la mesure où les restrictions militaires impériales limitèrent la production de chasseurs X-83, alors que le R-28 trouvait encore grâce aux yeux de la bureaucratie impériale - notamment en raison du fait que la moitié de son armement était non-léthal. Ce qui explique que l'on pouvait encore en croiser un peu partout dans la galaxie même après la Guerre Impériale-Sith.

Frégate d'escorte Nébulon B-2 :



la frégate d'escorte Nébulon B-2. Officiellement, la version 2 marque le désir d'améliorer un concept déjà très satisfaisant. Plus officieusement, on s'accorde à penser que le nombre de frégates première génération capturées par l'alliance rebelle, puis utilisées contre des appareils Impériaux n'est pas étranger au développement d'une version plus puissante. La frégate modifiée, qui vit le jour peu après la Bataille de Hoth, était une évolution notable sur plusieurs points. Se basant sur la même structure que le modèle original, les ingénieurs de Kuat ont repris les principales qualités de la frégate pour les amener au plus haut niveau.

Extérieurement, le changement le plus notable et le dédoublage de la structure de poupe, qui prend la forme d'un V renversé. Les six moteurs subluminiques, qui propulsent le bâtiment à une vitesse de 17 MGLT, sont toujours reliées à la structure principale par un mince tube, raccourci de 50 mètres pour renforcer l'ensemble. La taille réduite de la Frégate permet une meilleure répartition de l'énergie des écrans déflecteurs. La coque elle-même bénéficie d'un blindage renforcé au titane, donnant à la version B-2 une bien meilleure résistance générale que sa grande sœur. Malgré cette moindre taille, les ingénieurs de CNK ont considérablement optimisé l'espace intérieur, et ont réussi le tour de force d'accroître le volume utile, ce qui permet entre autre de stationner plus de soldats à son bord (150).

Les hangars, eux, n'ont pas été modifiés : le hangar principal accueille toujours ses deux escadrons de chasseurs, tandis que la zone secondaire est réservée au fret et au stationnement des navettes de transport. Mais l'évolution principale - et la plus appréciable pour un vaisseau de guerre - réside dans le renforcement des systèmes offensifs. La version 2 affiche 18 batteries de turbolaser et 22 canons laser. On le voit ici, la frégate Nébulon B-2 est un bâtiment capable de se frotter à la fois aux vaisseaux lourds et l'Alliance, mais aussi à ses petits chasseurs. Les rayons tracteurs sont au nombre à quatre. Après sa mise en service, la Frégate EF76-B2 fut utilisée pour les même missions que le modèle original : l'escorte de convois de fournitures et de troupes. Grâce à sa puissance de feu et à sa meilleure résistance, la B2 parvint à repousser la plupart des attaques rebelles, qui durent engager davantage de forces pour mener à bien leur embuscades. Après la chute du régime impérial et la reconquête du pouvoir par la nouvelle République, la société CNK continua de produire sa frégate pour le compte du nouveau gouvernement, qui trouva là un vaisseau d'escorte fort appréciable. La plupart des groupes de combat reçurent plusieurs exemplaires de ce bâtiment, qui furent affectés à la protection de leurs flancs au combat.

Uniformes et armures de l'alliance galactique :



GAG en uniforme



Soldat d'infanterie



Officier de l'armée



Eclaireur de l'armée



pilote en tenue de vol



Pilote en uniforme



Officier Sup de la Marine



Officier de pont