

JEDI (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D6 D10 D6 D8 D8

- Compétences: Combat D10, Con.Humanoïde D8, Perception D8, Pilotage D6, Soins D10, Survie D6, Util. de la Force D12.
- Atouts: Arcane Force, Padawan, Jedi Consulaire, Sabre Laser : Déflexion, Défense. Grand Combattant de la Force, Médic de Combat
- Points de Pouvoir: 15/5 Pouvoirs
- Handicaps: Voeux, Pacifiste (mineur)

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
7 7(1)

U. Force Moyenne : 1 Points en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
SABRE LASER 1 MAIN D10 2D6+4

Arme: Sabre Laser 1 main, For +2D6+4, Ignore Armure



SITH (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D8 D10 D8 D6 D6

- Compétences: Combat D12, Discrétion D8, Intimidation D8, Perception D8, Pilotage D6, Utilisation de la Force D12.
- Atouts: Arcane Force, Padawan, Guerrier Sith, Sabre Laser : Ambidextre, Déflexion, Défense, Combat à deux Armes. Grand Combattant de la Force
- Points de Pouvoir: 15/5 Pouvoirs
- Handicaps: Voeux, Présomptueux.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
8 7(2)

U. Force Intermédiaire : 2 Points en Armure, -1 Agilité

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
2 SABRE LASER 1 MAIN D12 2X2D6+4

Armes: Sabre Laser 1 main, For +2D6+4, Ignore Armure



L'origine des Jedi se perd dans le temps mais on estime la création de leur ordre à environ 25 000 ans avant la Bataille de Yavin. De nombreux Holocrons Jedi semblent affirmer que l'Ordre Jedi fut créé sur l'ancien monde d'Ossus. Les Jedi et leur Ordre sont donc aussi vieux que l'Ancienne République elle-même. L'Ordre a bien entendu évolué dans le temps jusqu'à devenir celui que nous connaissons maintenant. Certains peuples utilisent aussi La Force, la source de pouvoir du Jedi, d'une tout autre façon mais toujours pour le bien et la connaissance. C'est notamment le cas des moines Aing-Tii et des Fallanassis.

L'Ordre Jedi est plus qu'une élite de chevaliers combattants au nom de la justice. Il s'agit d'un groupe de gens à la recherche de la connaissance. De nombreux Jedi n'utilisent jamais leur pouvoir dans un conflit ou un combat. Nombreux sont les Chevaliers Jedi qui choisissent les voies de l'enseignement et de la médecine, là où leurs connaissances et leurs pouvoirs sont pleinement au service des autres. Mais devenir Jedi est un long chemin semé d'embûches et l'apprenti est soumis à de grands dangers que sont la colère, la haine et la peur qui risquent de le mener au Côté Obscur de La Force. Les intentions du Jedi sont aussi importantes que ses actions. C'est pourquoi un véritable Jedi considère avoir déjà perdu le combat lorsqu'il doit utiliser son Sabre laser, puisqu'il n'a pas su régler le conflit pacifiquement. A l'inverse, les Sith firent du Côté Obscur de La Force la base de leur actions.

Les Jedi ont pour fonction d'être les gardiens de la paix et de la justice dans la galaxie. Ils arbitrent des conflits grâce à leur neutralité et à leurs aptitudes à déterminer la vérité au travers de La Force, se battent pour les causes justes, servent de conseiller pour de nombreux dirigeants et recherchent de nouveaux êtres sensibles à La Force.

Les vrais Sith passèrent des siècles à développer leur puissance dans les profondeurs de l'espace inconnu. L'empereur Sith planifia patiemment le jour où l'Empire rendrait la monnaie de sa pièce aux Jedi pour les humiliantes défaites du passé. Grâce à une méticuleuse exécution, le premier assaut des Sith réussit parfaitement. Ils ne firent qu'une bouchée des Jedi et de leurs défenses. Bien que leur avance fût ralentie vers la fin, le sac de Coruscant montra que les Sith étaient bel et bien les vainqueurs.

Après le traité, le Conseil Sith, doté de 12 membres, surveilla la consolidation des nouvelles frontières de l'Empire et ordonna la montée en puissance de l'armée impériale laissant aux seigneurs Sith la planification des événements futurs. Ces derniers se concentrèrent ensuite au recrutement et à l'entraînement de nouveaux acolytes afin de consolider l'Empire. Au moment du combat final contre les Jedi, les seigneurs Sith voulaient être prêts.

Dans les halls voûtés de l'académie Sith sur Korriban, dans les sépultures des grands seigneurs noirs du passé, les Sith en puissance devaient faire face à de difficiles tests pour prouver leur mérite. Même s'ils survivaient à cet entraînement mortel, leur plus grand défi résidait dans la cruelle rivalité qu'ils avaient avec leurs homologues. Seuls les plus forts devenaient des Sith, les autres mourraient en essayant.

MALFRAT, ASSASSIN (J)

Allure : 8
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D8 D6 D6 D8 D6

- Compétences : Combat D12, Discrétion D10, Perception D8, Pilotage D6, Piratage D8, Réparation D8, Recherche D4, Réseaux D8, Tir D12
- Atouts: Ambidextre, Blocage, Combat à deux Armes, Tête Froide, Tireur d'Elite, Vigilant, Sans pitié
- Handicaps: Code d'Honneur, Recherché, Sanguinaire

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
9 6(1)

Type Agent Impérial Léger: 1 Point en Armure

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
2 VIBROLAME DAGUE D8 2X2D4

Armes: Fusil Blaster, Pistolet Blaster Lourde, Détonateur



MALFRAT, GROS BRAS

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D4 D6 D8 D4 D8

- Compétences: Combat D6, Pilotage D4, Perception D6, Intimidation D6, Tir D6

- Atouts: Costaud, Arme fétiche
- Handicaps: Couard

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 7

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
VIBROLAME EPEE D6+1 2D8

Armes: Pistolet Blaster, Vibrolame Epee.



MALFRAT, CHEF DE GANG (J)

Allure : 6
Charisme : +2

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D4 D6 D6 D6 D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Intimidation D8, Persuasion D6, Perception D6, Pilotage D6, Réseaux D8, Sarcasme D6, Tir D6

- Atouts: Charismatique, Commandement, Contacts
- Handicaps: Cupide, Rancunier

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 5

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
VIBROLAME EPEE 6 2D8

Armes: Pistolet Blaster Lourde, Vibrolame Epee.



MALFRAT, SEIGNEUR DU CRIME (J)

Allure : 6
Charisme : +2

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D8 D8 D6 D8 D8

- Compétences: Combat D6, Intimidation D10, Perception D8, Persuasion D8, Perception D8, Pilotage D6, Réseaux D12, Sarcasme D8, Tir D6

- Atouts : Charismatique, Contacts, Commandement, Sixième Sens, Volonté de Fer, Dégaine comme l'Eclair
- Handicaps: Cupide, Rancunier

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 6

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
VIBROLAME DAGUE D6 2D4

Arme : Pistolet Blaster Lourde, Vibrolame Dague.



Organisation Criminelle, La Cour de Jabba : La cour de Jabba est un regroupement hétéroclite de créatures déjantées, de criminels en cavale, de chasseurs de primes sans scrupules, de voleurs meutriers et de fantaisistes un peu fous et naïfs à la recherche de sensations fortes. Tout ce petit monde entoure Jabba et s'adonne à la légendaire débauche qui règne à sa cour. Même quand ils subissent de plein fouet le caractère exécrationnel du Hutt, les membres de sa cour ne partent pas car ils ont au palais tout ce qu'ils veulent : nourriture, boissons, épices, musique et sensations. La majorité des membres de cette cour a péri quand la barge à voiles de Jabba a été détruite par Luke Skywalker et la Princesse Leia.

La cour de Jabba était un assemblage bigarré de créatures provenant d'une dizaine de mondes différents. La plupart étaient des criminels endurcis qui complotaient pour renverser Jabba, mais aucun n'eut ni le courage ni l'intelligence nécessaire pour effectivement le faire. Parmi les nombreux conspirateurs qui évoluaient dans les dédales du palais de Jabba, il y avait Ree-Yees, un ivrogne irrécupérable appartenant à l'espèce Gran. C'est en travaillant avec Bubo que Ree-Yees eut l'idée d'assassiner Jabba, mais il se contenta toujours de boire, de se battre avec d'autres invités ou de caver dans un coin du palais. Comme beaucoup d'autres il périt dans l'explosion de la barge à voiles de Jabba. Parmi ceux qui partagèrent ce sort, citons également Saelt-Marae, membre de la race des Yarkora, Harc Seff, une créature à peau verte, plusieurs Jawas et des représentants de bien d'autres mondes.

Si la majorité des membres de la cour de Jabba trouva la mort lors de la bataille de Carkoon, il y en eut tout de même un certain nombre qui échappèrent à ce sort. Parmi les survivants il y avait Hermi Odle, un imposant Baragwin qui était l'armurier personnel de Jabba. Il était responsable de l'entretien des armes du Hutt, des blasters, des vibro-haches, des Piques de Force et des canons-laser. Au cours des combats qui eurent lieu au-dessus du Sarlacc, Odle s'esquiva en douce. Tessek, le comptable de Jabba, également surnommé "Tête de Calamar" en raison de son espèce, les Quarrens, eut la bonne idée de placer son fonceur personnel à bord de la barge à voiles avant que le véhicule ne parte pour le repaire du Sarlacc. Quand les combats s'engagèrent, Tessek se précipita sur son fonceur et s'enfuit. Il revint au palais de Jabba pour récupérer ses affaires personnelles mais tomba sur les Moines B'omarr, qui s'emparèrent de son cerveau pour le placer dans un bocal plein de liquide nutritif. Il rejoignit ensuite Bubo et Bib Fortuna, qui avaient subi le même sort et qui déambulaient sans but dans les couloirs sombres du palais.

Le seul membre de la cour qui resta toujours loyal envers Jabba fut le trafiquant d'armes chevin connu sous le nom d'Ephant Mon. Au cours d'un de leurs premiers exploits ensemble, Jabba et Ephant Mon se retrouvèrent prisonniers de la lune de glace Glakka. Le Chevin serait mort de froid si Jabba ne l'avait pas protégé de son énorme masse grasseuse. Ainsi Ephant Mon resta en vie jusqu'à ce qu'on vienne les sauver tous les deux. Suite à cette aventure, Ephant Mon jura fidélité au Hutt et resta à ses côtés jusqu'à ce que Luke Skywalker arrive au palais. Pressentant le danger, Ephant Mon ne monta pas dans la barge à voiles qui se rendait au Grand Puits de Carkoon. Il préféra retourner sur son monde natal pour y explorer de nouvelles voies spirituelles, tout en dirigeant une petite affaire criminelle. Étant donné le grand nombre de créatures qui sont passées par le palais de Jabba, il est impossible de savoir avec exactitude combien survécurent à l'explosion de la barge à voiles du Hutt. Parmi ceux qui ont vraisemblablement survécu, citons pour finir j'Quille le Whiphid et Beedo, un chasseur de primes rodien parent de Greedo.

Organisation Criminelle, Les Esclavagistes : Fléau qui a toujours existé dans la galaxie, l'esclavage prend de multiples formes dont certaines officiellement tolérées par l'Empire. Par exemple, un certain nombre de mondes non-humains sont considérés comme des "états-clients" de l'Empire et leur population entière est salariée auprès de corporations ou de branches de l'administration impériale. En apparence, les indigènes sont donc des employés comme les autres mais techniquement, un employé qui ne peut démissionner, qui ne peut choisir son employeur, qui ne peut pas renégocier son salaire et qui doit le dépenser dans des magasins accrédités pratiquant des prix sur lesquels il ne peut influencer et fournissant des marchandises qu'il ne peut choisir n'est rien de plus qu'un esclave. Et sa situation est plutôt enviable par rapport à d'autres.

Certaines races sont également par habitude, ou par tradition, esclavagistes et procèdent à des "recrutements" massifs pour se procurer de la main d'œuvre. La plupart du temps, elles ciblent des mondes voisins et des peuples spécifiques qui sont leurs victimes ou ennemis traditionnels, pour des raisons économiques, militaires, religieuses. L'Empire a mis le plus souvent le holà à de telles pratiques sous prétexte de faire respecter l'égalité de droits entre citoyens impériaux, quelle que soit leur origine raciale. Ces peuples ont donc adopté des systèmes d'indenture proches de la législation impériale qui leur permet ainsi d'avoir des esclaves "légaux" bien qu'il s'agisse au mieux de paravents juridiques extrêmement minces mais suffisants pour les autorités impériales.

Cependant, dans leur grande majorité, les esclavagistes sont des professionnels. Il existe en fait deux activités distinctes liées à l'esclavage : la capture et la distribution.

Les groupes les plus importants disposent de branches distinctes qui s'occupent de fournir la matière première (raids, entêtement abusif, etc.), de l'entretien et du triage des marchandises et enfin de leur revente à des particuliers, des corporations ou des états intéressés.

Les groupes de taille plus modeste (la grande majorité) se contentent généralement d'une seule facette des opérations. Quelques esclavagistes se vouent exclusivement à la capture de proies revendues en bloc à des spécialistes qui feront le tri mais la plupart sont en fait des intermédiaires qui sont en affaire à la fois avec divers fournisseurs (notamment des bandes de pirates ou des dictateurs peu scrupuleux) et avec les clients potentiels.

Enfin, de nombreux chasseurs de primes, petits barons du crime et autres individus peu recommandables font parfois affaire avec des esclavagistes pour se débarrasser de personnes encombrantes tout en faisant un petit bénéfice.

L'attitude des esclavagistes envers leur "marchandise" varie considérablement selon qu'ils visent à satisfaire la demande en quantité ou en qualité. Lorsqu'ils disposent d'un vivier considérable d'esclaves interchangeables, ils ont tendance (et les acheteurs également) à ne pas faire dans le détail ce qui permet de vendre à bas prix des individus qui coutent moins cher que des droïdes spécialisés onéreux à entretenir; à l'opposé, les esclaves recrutés de manière spécifique (races exotiques ou individus ayant des capacités spéciales par exemple), sont généralement traités un peu mieux car on les destine à un créneau où la demande n'est pas élevée. Dans le meilleur des cas, un grand trust esclavagiste dispose d'une division chargée du suivi médical de ses marchandises, y compris de gérer leur progéniture éventuelle.

Au niveau clientèle, les esclavagistes comptent surtout sur certaines corporations peu scrupuleuses qui ont besoin de main d'œuvre bon marché. L'Empire est un client occasionnel mais comme c'est lui qui fabrique et qui applique les lois, il recrute généralement directement sa "main d'œuvre" grâce à ses tribunaux et à ses gouverneurs chargés "d'inciter" les populations indigènes à servir la machine de guerre impériale. De plus, les réseaux d'esclavagistes légaux versent leur taxe à l'empire lors de la vente de chaque esclave, comme il en va de toute marchandise passant par des circuits officiels. Ainsi, l'Empire accroît sa puissance à la fois par la souffrance qu'il inflige directement et par celle que d'autres infligent en accord avec ses lois.

L'autre clientèle des esclavagistes est constituée par des personnes assez riches pour satisfaire leurs caprices et qui cherchent des serviteurs d'un genre particulier liés à eux pour la vie et revendables. Objets de plaisir, cuisiniers, serviteurs, mineurs, ouvriers, artistes et artisans ou parfois même (dans le cas de certaines races d'esclaves à l'éthique guerrière appropriée) gardes du corps ou soldats. Comme on peut s'en douter, ces clients achètent rarement en gros à moins d'avoir des mines ou des cultures à faire entretenir à bas prix.

Dans la galaxie, les plus importants "marchands d'esclave" sont les tristement célèbres Hutts, mais aussi le groupe des Zygiens.

MILITAIRE, AMIRAL (J)

Allure : 6
Charisme : +2

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D8 D4 D8 D6

- Compétences : Combat D4, Intimidation D8, Navigation D12, Perception D6, Persuasion D8, Pilotage D8, Tir D6, Sarcasme D8
- Atouts: Charismatique, Commandement, Leader Naturel, Volonté de Fer, Tête Froide.

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
4 6(1)

Type Agent Impérial Léger: 1 Point en Armure

ATTAQUE

TIR DEGATS
PISTOLET BLASTER D6 2D6

Arme: Pistolet Blaster



MILITAIRE, PILOTE

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D6 D6 D6 D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D6, Perception D6, Pilotage D8, Recherche D6, Tir D6, Soins D6
- Atouts: Combatif

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 11(6)

Type Mandalorien Trooper: 6 Points en Armure, -2 agilité

ATTAQUE

TIR DEGATS
CARABINE BLASTER D6 2D8

Armes: Carabine Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs



MILITAIRE, OFFICIER

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D6 D6 D6 D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D8, Perception D6, Pilotage D6, Recherche D6, Réparation D6, Piratage D6, Tir D6, Soins D6
- Atouts: Combatif, Commandement

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 6(1)

Type Agent Impérial Léger: 1 Point en Armure

ATTAQUE

TIR DEGATS
PISTOLET BLASTER D6 2D6

Armes: Carabine Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs



MILITAIRE, MEDECIN

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI A ME FOR INT VIG
D6 D6 D6 D6 D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D6, Perception D6, Pilotage D6, Recherche D6, Réparation D6, Piratage D6, Tir D6, Soins D8
- Atouts: Combatif, Médic de combat

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 6(1)

Type Agent Impérial Léger: 1 Point en Armure

ATTAQUE

TIR DEGATS
PISTOLET BLASTER D6 2D6

Armes: Carabine Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs



Organisation Militaire, Armée Impériale : La plus puissante organisation militaire jamais conçue dans l'univers

I. Histoire de l'Armée Impériale : Durant les dernières décennies de la République Galactique, ses forces militaires étaient extrêmement réduites et si la Marine avait les plus grandes peines à surveiller l'espace républicain, le Sénat ne disposait plus de véritables forces terrestres capables d'intervenir partout dans la galaxie. Les millénaires d'expansion et de conflits avaient laissé la place à une lente et insidieuse décadence tandis que les frontières de la République s'avéraient de plus en plus fragiles. Les forces terrestres de la République devinrent disparates et la plupart des mondes représentés au Sénat obtinrent que les contingents de jeunes gens soient affectés aux forces de sécurité planétaires plutôt qu'envoyés à l'autre bout de la galaxie. Peu de mondes voyaient encore l'intérêt d'entretenir de grandes armées et ceux qui s'étaient dotés de programmes militaires privilégiaient de plus en plus les armées automatisées, suivant l'exemple de la Fédération du Commerce qui alignait les effectifs terrestres les plus conséquents parmi les factions des dernières décennies de la République. Au niveau de la République dans son ensemble, aucun affrontement militaire important ni aucune guerre civile majeure ne s'annonçaient à l'horizon depuis des générations et les conflits d'intérêts se réglaient désormais pour l'essentiel dans les antichambres du Sénat ou des bâtiments corporatistes et gouvernementaux. Les opérations militaires étaient relativement rares et celles qui nécessitaient la présence de forces terrestres importantes étaient devenues vraiment exceptionnelles.

La Guerre des Clones fut un traumatisme pour de nombreuses populations qui durent subir le joug des forces mécanisées de la Confédération et ne durent leur sauvegarde qu'à l'intervention d'armées clonées par les Kaminoans et au courage des dernières unités de l'armée républicaine en activité. De nombreuses voix se firent entendre pour que l'on réactive ou renforce à la hâte les programmes militaires et lorsque le conflit finit par s'apaiser, Palpatine sut tirer parti de ce sentiment d'insécurité pour bâtir la plus grande armée de l'histoire de la galaxie.

Les campagnes de recrutement remportèrent un succès considérable, de nombreux jeunes gens s'avérant désireux de prendre l'uniforme et de contribuer à restaurer la paix et la sécurité dans la galaxie. Très rapidement, ces légions de jeunes volontaires furent endoctrinées et déployées très loin de leurs mondes d'origine. Au lieu de protéger leurs proches ou leurs voisins, ces jeunes hommes et ces jeunes femmes se retrouvèrent à surveiller les populations d'autres planètes et à participer à l'invasion des mondes qui refusaient de rejoindre l'Empire. L'Empereur et ses alliés étaient parvenus à la fois à priver les mondes de l'ancienne république d'une partie de leurs forces vives et à augmenter dans le même temps la puissance du complexe militaire impérial. Les soldats de l'Armée Impériale ne furent jamais aussi fanatisés que les adolescents endoctrinés par le COMPORN ou les soldats de choc stormtroopers mais ils participèrent pleinement à la politique de conquête et de répression de l'Empire. Très vite, le pouvoir impérial fut suffisamment fort pour instaurer des campagnes de conscription obligatoire auxquelles il s'avéra rapidement dangereux de s'opposer.

La grande majorité des soldats de l'Empire assimila sans guère de réticences la propagande continuellement déversée par les recruteurs, les sous-officiers et les agents de liaison du COMPORN. Aux craintes du passé on était parvenu à substituer un sentiment d'appartenance à la force militaire qui restaurerait l'ordre dans la galaxie en soumettant les dissidents aux idées proches des anciens confédérés indépendantistes, responsables de la guerre. Quant aux nombreux mondes nouvellement découverts aux marches de l'espace impérial, leurs populations non humaines devaient être assimilées pacifiquement ou par la force avant de développer une sympathie pour la cause des rebelles et des anarchistes en tous genres. La surveillance constante des officiers politiques du BSI et la présence de nombreux contingents de stormtroopers également chargés des opérations au sol permit d'étouffer dans l'oeuf ou de réprimer sauvagement et rapidement toutes les velléités de contestation au sein des forces terrestres impériales.

Jusqu'à la mort de Palpatine, aucune unité militaire de fantassins ou de blindés ne se mutina, en dehors de quelques escouades isolées, et les leaders de l'Armée Impériale s'appuyèrent souvent sur ce fait pour préserver l'image de leurs forces ainsi que leur propre réputation. Cependant, en de nombreuses occasions des fantassins impériaux conscrits désertèrent ou refusèrent d'exécuter certains ordres particulièrement odieux et payèrent le prix suprême pour leur courage. Et si l'histoire galactique garde la trace de ces bâtiments de la Marine Impériale qui passèrent à la cause rebelle avec leurs équipages à la suite d'une mutinerie ou dont les commandants acceptèrent après leur reddition de changer d'allégeance, peu de gens réalisent que de nombreux soldats anonymes sous l'uniforme impérial prirent parfois à un niveau plus personnel des décisions tout aussi lourdes de conséquences. Les fantassins de l'Alliance qui s'opposèrent aux troupes impériales se mirent rapidement à compter dans leurs rangs une quantité appréciable de soldats qui portaient autrefois l'uniforme gris de l'Empire et après Endor, les premières véritables mutineries dans les garnisons impériales jouèrent parfois bien plus que les assauts rebelles dans la libération de certains mondes. Sans la défection d'unités entières qui prirent les armes et affrontèrent leurs propres amis ou voisins encore voués à la cause impériale, il ne fait aucun doute que l'essor de la Nouvelle République se serait avéré bien plus difficile et long qu'il ne le fut en fin de compte.

II. Structure de l'Armée Impériale : Que ce soit au sommet de sa puissance ou lorsqu'il dut préserver ses derniers bastions, l'Empire Galactique conserva à peu près la même structure à son armée terrestre et nombre de seigneurs de guerre indépendants ne jugèrent pas utile de la modifier si ce n'est au niveau des uniformes et insignes, ou des grades aux titres plutôt ronflants.

L'unité de base de l'Armée Impériale est l'Escouade, qui compte normalement neuf hommes. Toutes les escouades sont homogènes (escouades de fantassins, escouades de tireurs d'élite, d'artilleurs, de soldats du génie...) et comptent huit soldats placés sous l'autorité d'un sergent. Tous grades confondus, les sergents impériaux s'avèrent les soldats les moins sensibles aux arguments qui amenèrent leurs collègues à désertir ou à se mutiner et cela tient directement au fait que leur recrutement et leur endoctrinement fut particulièrement soigné. Les stratèges impériaux comprirent en effet qu'il leur fallait s'assurer de la loyauté de chaque homme en étant au plus près de lui et puisqu'il était hors de question d'affecter des officiers politiques à chaque escouade de l'Empire, il revenait au sergent la commandant de ne jamais oublier certaines contingences d'ordre idéologique. Durant certaines opérations, un sergent était également autorisé à nommer un caporal temporaire parmi les hommes de son escouade, le chargeant de veiller à l'exécution correcte d'une partie du plan de bataille. Dans les unités de blindés ou d'artillerie, la discipline est aussi forte que l'esprit d'initiative est réduit alors qu'à contrario les tireurs d'élite ou les fantassins éclaireurs sont parmi les plus flexibles des soldats portant l'uniforme de l'Empire. Certaines unités s'avèrent d'ailleurs capables d'obtenir des résultats équivalents et parfois même supérieurs à ceux des scout troopers ou des stormcommandos. La notion d'escouade en ce qui concerne les véhicules blindés est sensiblement différente car il s'agit généralement de deux véhicules de même type travaillant en tandem. De même, une escouade d'éclaireurs se compose en fait de deux "lances" de cinq hommes chacune et compte non pas un mais deux sergents, chacun en charge de 4 hommes. Cette configuration est jugée préférable au niveau hiérarchique dans la mesure où les missions de reconnaissance impliquent une adaptabilité et des risques très supérieurs à ceux inhérents aux missions d'infanterie classiques.

Quatre escouades peuvent être assemblées en Peloton, dirigé par un Lieutenant assisté d'un sergent-major et les sergents des escouades, ce qui fait un total de 38 hommes au minimum. Pour le tacticien, le peloton est l'unité de taille idéale sur le théâtre des opérations : réduite et donc facile à gérer, elle représente cependant une structure de commandement redondante (quatre sergents peuvent pallier à la mort du Lieutenant ou de son adjoint) qui peut facilement être déployée côte à côte avec une unité d'un autre type : fantassins avec une escouade de blindés, tanks en protection rapprochée d'une unité d'artillerie à grande portée et ainsi de suite.

La nature essentiellement offensive des campagnes militaires impériales imposa presque naturellement la création du Peloton d'Assaut, formé de deux escouades de fantassins et de deux escouades de tireurs équipés d'armes lourdes. Cette configuration s'avéra à la fois adaptable aux contraintes du combat dans de multiples milieux et parfaitement efficace pour neutraliser les points de résistance et les camps retranchés durant les opérations d'invasion urbaine. Le Peloton blindé est composé de quatre ou cinq véhicules de même type ainsi que de leurs équipages mais ces effectifs peuvent être doublés dans le cas de blindés légers. Contrairement aux blindés déployés par paires (en "escouade" donc) ou seuls, les pelotons blindés se voient toujours adjoindre deux véhicules de transport qui convoient les pièces, munitions et carburant nécessaires ainsi que les équipes techniques du peloton. La flexibilité institutionnelle des pelotons fait que dans la pratique ils comptent rarement leurs effectifs officiels mais se voient souvent adjoindre une ou plusieurs escouades de spécialistes. Un peloton d'infanterie standard par exemple peut tout à fait se voir augmenté des effectifs d'une escouade d'éclaireurs et d'une escouade de tireurs d'élite si l'on prévoit de l'employer dans des missions de longue durée au coeur d'un territoire ennemi hostile. A l'inverse, les pelotons assemblés pour les opérations spéciales sont fréquemment divisés en escouades mixtes chargées d'accomplir certains objectifs spécifiques dans le cadre de la mission rassemblant l'ensemble du peloton.

La Compagnie rassemble quatre pelotons placés sous la tutelle d'un capitaine secondé par quatre officiers d'état-major au grade de lieutenant. Chacun de ces quatre officiers a son rôle spécifique au sein de la compagnie : commandant adjoint, officier responsable de la maintenance, officier médical et officier technique. Ces lieutenants ont sous leurs ordres 23 hommes indépendants des pelotons qui comprennent 4 médecins, 8 intendants et 11 techniciens, formant à eux tous les services annexes. Au total, les effectifs des quatre pelotons, de l'état-major et des services annexes font d'une compagnie une unité aux effectifs théoriques de 152 personnes. Toujours en théorie, la Compagnie est la plus petite unité à laquelle puisse être affecté un contingent permanent de droïdes et ceux-ci sont normalement dédiés aux services annexes, leurs effectifs pouvant dépasser la centaine de droïdes.

Au niveau de l'artillerie, la compagnie est dénommée "batterie" et ses effectifs sont de 175 hommes qui sont répartis soit en 16 pièces d'artillerie lourde, soit en 32 pièces d'artillerie légère. De tels effectifs qui sont en majorité dédiés à l'entretien des pièces font que les contingents de droïdes affectés aux batteries d'artillerie dépassent rarement les 70 unités.

Les compagnies blindées sont en fait des compagnies mixtes infanterie/véhicules d'attaque/artillerie sur répulseurs. Leurs effectifs varient de 200 à 232 hommes et comprennent quatre pelotons d'infanterie, trois pelotons blindés et un peloton d'artillerie. Différentes configurations sont possibles et peuvent modifier cette répartition selon le profil de mission de la compagnie blindée qui compte entre 20 et 40 chars ou véhicules équivalents (y compris bipodes impériaux).

Diverses autres configurations de compagnies sont possibles selon que l'on a affaire à une compagnie de percement, de garnison ou autre, l'articulation se faisant principalement au niveau des pelotons, de leurs effectifs et de leur composition.

Le Bataillon comprend sur le papier quatre compagnies dirigées par leurs capitaines respectifs sous les ordres d'un Major qui dispose d'un staff spécifique pour établir et faire fonctionner son OG, ce qui porte ses effectifs théoriques à 810 hommes dont 608 combattants. La composition exacte du bataillon varie cependant considérablement autour de ces chiffres statistiques car il est rare qu'il soit assemblé autour d'un seul type de troupes. Les Bataillons sont en fait généralement considérés comme des forces opérationnelles aux profils de missions spécifiques, ce qui impose donc l'affectation de compagnies et de pelotons en rapport avec ces profils. Les bataillons d'assauts sont parfaitement mixtes alors que les bataillons à répulsion surtout prévus pour occuper rapidement de vastes territoires en cours de pacification peuvent inclure jusqu'à 115 véhicules et 40 motojets ainsi que leurs équipages en plus des 608 combattants de l'ordre de bataille standard. Le bataillon d'artillerie compte jusqu'à 96 pièces montées sur répulseurs alors que les 93 tanks et 55 landspeeders qui forment un bataillon entièrement blindé s'accompagnent généralement d'effectifs dépassant le millier d'hommes.

Enfin, on assemble parfois des bataillons d'opérations spéciales qui ne comptent que 746 hommes mais dont les 544 combattants sont parfaitement capables de mener les opérations de raids stratégiques et d'invasion de OG propres à la guerre éclair.

Le Régiment est une unité systématiquement dotée d'un OG fixe dès qu'il est possible de l'établir sur le théâtre des opérations. Ce OG est non seulement le coeur névralgique de la structure de commandement du régiment mais abrite aussi son hôpital et ses ateliers de réparation. La plupart des régiments sont assemblés autour de quatre bataillons. Si l'on considère l'exemple du régiment d'infanterie typique, deux de ces bataillons sont composés de fantassins, le troisième est un bataillon d'assaut mixte (infanterie/blindés/artillerie en proportions diverses) et le dernier entièrement composé de véhicules à répulseurs destinés à transporter l'ensemble du régiment. Au total, ce régiment type compte 3.530 hommes dont 2.558 combattants et dispose de 130 véhicules ainsi que de 200 droïdes. Tous ces effectifs sont dirigés depuis le OG et placés sous la responsabilité de l'officier commandant du régiment, un lieutenant-colonel. Si le régiment d'infanterie ainsi décrit est considéré comme une unité parfaitement autonome, son pendant le régiment blindé n'est normalement jamais déployé seul quant à lui mais uniquement au sein d'une force plus vaste, le Groupe de Bataille.

Le Groupe de Bataille est dirigé depuis un OG qui nécessite à lui seul 274 personnes. L'état-major comprend 9 officiers dont 4 majors et 5 lieutenants-colonels qui rendent tous compte au Colonel en charge du Groupe. Comme sa dénomination l'indique, un Groupe de Bataille n'est pas considéré comme une unité de garnison ou de police mais comme une force d'attaque qui compte au minimum 14.410 hommes, 10.219 d'entre eux étant effectivement des combattants. Ces effectifs ne sont pas répartis en un nombre fixe de régiments, bataillons ou pelotons car le Groupe de Bataille est à l'image du peloton considéré comme une unité opérationnelle flexible. Dans le cadre d'opérations à grande échelle de l'Armée Impériale, certains "groupes de batailles auxiliaires" sont en réalité entièrement composés de volontaires de la CompForce (la division armée du COM-PORN) ou d'une escadre de chasse/bombardement qui compte 40 appareils répartis en 10 ailes de 4 appareils (pour un total de 12 bombardiers, 4 TIE de reconnaissance et 24 TIE de chasse/soutien/couverture aérienne).

Le Corps d'Armée est souvent considéré comme la version supérieure du Groupe et existe là encore dans une optique essentiellement offensive. Le Corps est normalement intégré à une force spatiale dans le cadre d'une mission conjointe Marine/Armée qui vise à s'emparer d'un monde en neutralisant ses forces de défense spatiale avant de débarquer les forces d'invasion. Le Major Général qui commande un Corps de Bataille est bel et bien un général en campagne. Il a sous ses ordres des effectifs minimaux de 69.199 hommes dont 48.541 soldats. Plus de 2.500 véhicules à répulseurs et au moins 371 blindés forment l'osature de sa capacité de déplacement au sol. Enfin, son OG protégé par 152 soldats indépendants de la structure du Corps inclut 50 agents du Bureau de la Sécurité Impériale, 492 officiers et responsables de la logistique et au moins un officier des Renseignements Impériaux servant d'agent de liaison. Cette taille est considérée comme minimale et certains Corps d'Armée formés pour s'emparer de mondes très défendus sont bien plus considérables.

Sur le papier, un minimum de deux bataillons et jusqu'à quatre Corps peuvent être rassemblés et former une Armée. Cette unité placée sous le commandement d'un Général est considérée comme une fiction opérationnelle car sa nature est en fait fondamentalement administrative. Il est rare qu'une Armée soit déployée en totalité bien que n'importe laquelle de ses composantes puisse être envoyée au feu et que le Général puisse exercer son autorité sur ces subdivisions quand bien même la majeure partie de ses effectifs resterait en garnison. Le OG d'une armée comprend environ 1.855 personnes et 4.000 droïdes. On lui rattache généralement près de 200 agents du BSI, 471 combattants de la CompForce et au minimum quatre agents de liaison des Renseignements Impériaux. Une armée est normalement considérée dans l'ordre de bataille impérial comme une force de garnison, d'occupation ou une division administrative d'une force d'invasion en charge d'un territoire planétaire qui peut aller de la métropole à l'ensemble d'un monde. De fait, il n'existe pas deux armées identiques en dehors de la composition standardisée de leurs Quartier Généraux.

L'échelon ultime de la structure de l'Armée Impériale est l'Armée Sectorielle. Le Maréchal de Surface qui la commande peut avoir des effectifs très variables sous ses ordres mais la configuration standard de l'ordre de bataille indique qu'une armée sectorielle comprend 1.180.309 hommes dont 774.576 combattants et qu'elle dispose de 66.640 véhicules à répulseurs et 13.992 blindés.

Bien que les secteurs périphériques ou au contraire stratégiques de l'Empire soient dotés d'armées sectorielles aux effectifs d'une diversité considérable, ces chiffres peuvent être considérés comme une estimation moyenne des effectifs déployés par l'Armée Impériale dans l'ensemble d'un secteur pacifié. Ils ne tiennent pas compte des Bataillons et Corps d'Armée dédiés à l'occupation de mondes spécifiques, ni aux forces d'invasion en transit dans le secteur ou qui se préparent à soumettre les dernières poches de résistance. De même, l'affectation des stormtroopers est réalisée indépendamment de la structure militaire et il y eut des secteurs de l'Empire où leurs effectifs sont dans les faits largement supérieurs à ceux de l'Armée Impériale.

Il n'existe pas de "grand maréchaux de l'Empire" qui seraient l'équivalent pour l'Armée des Grands Amiraux de la Marine. Sous Palpatine, les Moffs étaient considérés comme les représentants directs de l'Empereur et en dehors de quelques individus au statut particuliers (conseillers impériaux, Grands Moffs, hauts responsables du BSI ou du COMPORN, etc...), ils étaient dans la pratique l'échelon suprême du commandement de l'Armée Impériale. Ils sont après tout les administrateurs territoriaux de l'Empire et en dehors des campagnes d'invasion réalisées conjointement avec la Marine, l'Armée Impériale ne possédait pas (et ne nécessitait pas d'après les théoriciens impériaux) un véritable commandement central unifié contrairement à la Marine dont la nature implique une mobilité et une coordination permanentes à l'échelle de la galaxie. Les promotions aux grades supérieurs (Major Général, Général, Maréchal...) étaient organisées directement par une commission composée des Moffs les plus influents, le plus souvent en présence de l'Empereur ou d'un de ses portes paroles. Dans les faits, bon nombre de Moffs ou de Grands Moffs avaient d'ailleurs également le titre honorifique de Maréchal et exerçaient directement le commandement des forces terrestres de leur juridiction...

Lorsque les Vestiges de l'Empire virent le jour, le Grand Amiral Pellaeon parvint à obtenir le commandement des forces terrestres de l'Empire en plus de celui des restes de sa flotte militaire mais de nombreux hauts responsables des Vestiges conservèrent une tutelle plus ou moins discrète et efficace sur certains hauts gradés de l'Armée Impériale.



TROOPER, COMMANDANT (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D6	D6	D6	D6	D6

- Compétences : Combat D8, Intimidation D6, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D6, Perception D6, Persuasion D6, Pilotage D6, Recherche D6, Tir D8, Soins D6

- Atouts: Combatif, Commandement, Tête Froide

DEFENSE

PARADE	RESISTANCE
5	11(6)

Type Mandalorien Trooper: 6 Points en Armure, -2 agilité

ATTAQUE

	COMBAT	DEGATS
CARABINE BLASTER	D8	2D8

Armes: Carabine Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs



TROOPER, CAPITAINE (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D6	D6	D6	D6	D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D6, Perception D6, Persuasion D6, Pilotage D6, Recherche D6, Tir D8, Soins D6

- Atouts: Combatif, Commandement

DEFENSE

PARADE	RESISTANCE
5	11(6)

Type Mandalorien Trooper: 6 Points en Armure, -2 agilité

ATTAQUE

	TIR	DEGATS
FUSIL BLASTER LOURD	D8	2D8+2

Armes: Fusil Blaster Lourde, Pistolet Blaster, Détonateurs

TROOPER, ECLAIREUR

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI	AME	FOR	INT	VIG
D6	D6	D6	D6	D6

- Compétences : Combat D6, Discrétion D8, Escalade D6, Navigation D6, Perception D8, Pilotage D6, Recherche D6, Tir D6, Soins D6

- Atouts: Combatif

DEFENSE

PARADE	RESISTANCE
5	11(6)

Type Mandalorien Trooper: 6 Points en Armure, -2 agilité

ATTAQUE

	TIR	DEGATS
FUSIL BLASTER	D6	2D6+2

Armes: Fusil Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs

