

TROOPER, LIEUTENANT (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D6 D6 D6 D6 D6

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

- Atouts: Ambidextre, Combatif

DEFENSE

PARADE RESISTANCE
5 11(6)

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

ATTAQUE

COMBAT DEGATS
2 PISTOLET BLASTER D8 1D6

Armes: 2 Pistolet Blaster, Détonateurs



TROOPER, SOLDAT

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, 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

COMBAT DEGATS
FUSIL BLASTER D6 2D6+2

Armes: Fusil Blaster, Pistolet Blaster, Détonateurs



TROOPER, SERGENT (J)

Allure : 6
Charisme : 0

TRAITS

AGI AME FOR INT VIG
D6 D6 D6 D6 D6

- Compétences : Combat D8, Discrétion D6, Escalade D6, Navigation D6, Perception D6, 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

COMBAT DEGATS
FUSIL BLASTER LOURD D8 2D8+2

Armes: Fusil Blaster Lourd, Détonateurs



Organisation Militaire, La Grande Armée de la République : La Grande Armée de la République est l'une des plus grande armée jamais levée par l'Ancienne République.

L'Armée clone, aussi appelée Grande Armée de la République, fut la plus grande force militaire jamais créée dans la Galaxie, mis à part bien entendu celle de l'Empire Galactique dont elle fut le fondement. Composée de 3 millions de clones d'un même homme, le Mandalorien Jango Fett, cette armée mena une lutte sanglante sur tous les fronts possibles et imaginables contre un ennemi supérieur en nombre et ignorant la peur : les armées droïdes de la Confédération des Systèmes Indépendants. Ce conflit, appelé Guerre des Clones à cause de l'armée clone, dura 3 ans. Les conséquences et l'héritage de cette guerre furent énormes et marquèrent toute l'histoire de la galaxie pendant des siècles.

I. Historique

Aux alentours de -32 avant la Bataille de Yavin, les Jedi étaient les garants de l'ordre et de la paix dans toute l'Ancienne République. Bien que la corruption du Sénat n'étaient pas totalement invisible à leurs yeux, ils ignoraient que dans l'ombre se dessinaient les plans machiavéliques des Sith, avides de prendre le contrôle de la galaxie. Seul un Jedi parvint à sentir que des temps sombres arrivaient. Il s'appelait Sifo-Dyas et était un grand ami du Jedi Dooku avant que celui-ci ne quitte l'Ordre. Sifo-Dyas fit part de ses craintes au Conseil Jedi mais, devant le scepticisme de ses confrères, il décida d'agir en secret pour protéger la République de cette menace inconnue qu'il sentait.

Sans que l'on sache comment, Sifo-Dyas eut connaissance d'une espèce isolée passée maître dans l'art du clonage.

Une armée de clones vieilliss artificiellement était l'idéal, car Sifo-Dyas ignorait à quel moment la République serait réellement en danger et ne voulait pas attendre.

Le Jedi se rendit donc sur Kamino, planète-mère des cloneurs Kaminoans, et parvint à convaincre le Premier Ministre Lama Su du bien-fondé d'une telle armée destinée à la République. Il lui assura que l'armée serait payée et que la réputation des Kaminoans devant une telle réussite serait assurée. Voyant également là le plus grand défi de leur espèce depuis leur survie face à la montée des eaux de leur planète natale, la transformant en planète-océan, les Kaminoans acceptèrent.

Le plan de Sifo-Dyas pouvait commencer. Mais il lui fallait un excellent modèle pour servir de base aux clones de l'armée. De plus, ne pouvant posséder l'importante somme d'argent que devaient lui avoir demandé les cloneurs pour créer autant de clones, il est fort probable que le Maître Jedi parla de son projet au Chancelier Palpatine pour obtenir son appui financier et que c'est par son biais que celui-ci eut connaissance de ce projet ultra-secret et décida de l'utiliser pour servir ses propres projets. Une fois informé de la création de la Grande Armée, Dark Sidious demanda à Dooku, qui avait quitté l'Ordre Jedi et l'avait rejoint sans que personne ne le sache, de poursuivre la création et de remplacer Sifo-Dyas. Dooku tua son ami et prit immédiatement le relai.

Au départ, Dooku eut l'idée de se servir d'un être sensible à la Force comme modèle pour les clones. Mais Dark Sidious sentit que cette idée pourrait leur retomber dessus. En effet, le Sith prévoyait de créer un conflit de grande ampleur opposant la République et un adversaire omniprésent. Avec un tel climat de peur et de méfiance, il lui serait très facile de prendre le contrôle de la République de l'intérieur, sous son alias de Palpatine, le gentil sénateur de Naboo. Mais pour que l'Armée clone puisse aussi servir les Sith sans les surpasser, il fallait qu'ils ne soient pas des surhommes doués de la Force. Dooku dut alors chercher un autre modèle.

Le Jedi Noir se souvint alors avoir rencontré par le passé des farouches guerriers membres d'une société militaire terrible, qui se faisaient appeler Mandaloriens. Il les avait en effet affrontés avec vingt autres Jedi durant la bataille de Galidraan, qui vit la mort de tous les Mandaloriens à l'exception d'un nommé Jango Fett. Dooku découvrit par la suite que le Conseil avait été manipulé par le gouvernement de Galidraan pour tuer les Mandaloriens qu'il ne voulait pas payer pour un travail. Dooku se mit à enquêter et suivit de lui loin la vie de Jango Fett, qui lui était apparu comme un vrai guerrier. Donc lorsqu'il fallut choisir un modèle, Dooku pensa à Fett. Mais il fallait d'abord tester si le Mandalorien, devenu chasseur de prime, était toujours aussi bon.

Dooku fit placer une prime de 5 millions de crédits sur la tête de son ancienne apprentie, Komari Vosa, alors leader du Bando Gora, une organisation criminelle si puissante que même Sidious craignait qu'elle soit une menace pour lui. Celui qui remporterait la prime serait le modèle pour les clones ; ce faisant, Dooku faisait d'une pierre deux coups. A sa grande satisfaction, Jango Fett fut vainqueur. Il parvint à tuer Vosa avant les autres chasseurs de prime tout en survivant au Bando Gora. Alors que Jango réclama sa prime, Dooku lui fit une autre proposition : s'il acceptait d'être le modèle pour une armée de clone, alors il lui offrirait des montagnes de richesses.

Dooku et Jango se rencontrèrent face à face afin de discuter des termes. Jango cependant n'avait pas confiance en Dooku à cause de son passé de Jedi et de ce qu'il avait fait sur Galidraan. Il empoisonna le Jedi Noir, le forçant à écouter son histoire. Faisant semblant d'être infecté, Dooku joua le jeu. Finalement, ils se gagnèrent mutuellement le respect et Jango Fett accepta d'être le modèle des clones, mais à une condition : le premier clone serait pour lui et devrait être un pur clone de lui-même sans aucune altération. Dooku accepta et conduisit Jango sur Kamino. Les Kaminoans connaissaient alors le Jedi Noir sous le nom de Dark Tyranus et étaient persuadés qu'il était mandaté par le Conseil Jedi et en particulier Sifo-Dyas.

Tandis que Fett et les Kaminoans donnaient naissance aux premiers clones, Dooku rendit visite aux leaders

de la Fédération du Commerce, une puissante organisation commerciale, et les convainquit de continuer à faire sécession avec la République par la force en utilisant des armées entières de droïdes de combat. En effet, agissant sous les ordres de Sidious, Dooku avait déjà instillé le doute et des idées d'indépendance à la Fédération. Un premier essai d'indépendance avait déjà eu lieu en -32 sur Naboo, qui fut envahie par les armées droïdes, puis repoussées grâce à la Grande Armée Gungan et les Naboo. Malgré cette défaite, Dooku put se servir de la Fédération pour créer la Confédération des Systèmes Indépendants, permettant au plan de Dark Sidious de se mettre en route : deux armées étaient en cours de création, afin de pouvoir s'affronter dix ans plus tard dans le conflit du nom de Guerre des Clones.

II. Création

I. La technique

Les Kaminoans étaient d'excellents cloneurs, mais c'est la première fois qu'ils prenaient part à un projet d'une telle envergure. Ils convertirent plusieurs de leurs villes sur pilotis en centres de production et d'entraînement de soldats, et construisirent de nombreuses autres stations pour les mêmes raisons, certaines submergées. Obsédés par la perfection, les Kaminoans mirent au point des techniques de stérilisation absolue afin d'avoir des locaux d'une propreté parfaite, dans le but d'avoir des clones tout aussi parfaits.

Parallèlement, ils rassemblèrent une équipe composée des meilleurs scientifiques Kaminoans de tout Kamino. Ko Sai était la meilleure généticienne de sa génération, elle hérita du projet et travailla dur pour cloner Jango Fett. Une autre généticienne était Sayn Ta. Taun We était l'assistante ministérielle de Lama Su. Elle fut responsable d'assurer toute la coordination du projet et le confort de Jango Fett. Orun Wa était le généticien en chef. Perfectionniste, il supervisait le travail de Ko Sai et n'hésitait pas à détruire tout clone qui ne lui convenait pas.

Quelques cellules de Jango Fett suffirent pour débiter la première étape du clonage. Elles furent analysées, comparées aux schémas type de la morphologie humaine puis manipulées par un groupe de scientifiques assidus qui en dégagèrent une première ébauche, vide de toute imperfection corporelle. Les muscles furent génétiquement améliorés pour un entraînement plus difficile et manipulés pour qu'ils soient plus puissants. Le cœur amélioré pour subir des efforts importants, les os plus robustes pour un meilleur squelette, taillé pour le combat.

Les scientifiques s'attaquèrent ensuite au cerveau du soldat clone. Celui-ci devait être de taille normale mais beaucoup plus performant. Les connexions neuronales furent améliorées pour une capacité d'apprentissage plus grande. Les clones subirent également un vieillissement accéléré. Cela permettait en une dizaine d'années d'avoir des soldats prêts à se battre, alors qu'en temps normal il faudrait le double.

La gestation des embryons se faisait dans des cuves individuelles remplies d'un liquide riche en nutriments et en oxygène. Plusieurs cuves tenaient sur une seule et même machine capable de tourner sur elle-même et d'agiter les cuves individuellement. Cela était important, car sans mouvement le développement du fœtus ne pouvait pas être complet. C'est ainsi que, en l'espace de quelques mois, on passait d'un embryon de quelques millimètres à un bébé de plusieurs centimètres, qui vieillissait plus vite. C'est alors que pouvait commencer l'entraînement (voir plus bas).

Grâce à leur maîtrise en cette science, le premier clone authentique non-altéré fut un succès et Jango Fett put le garder comme convenu. Lui donnant le nom de Boba, il en fit son fils et son seul héritier. Plus le temps passait, plus Jango commençait à apprécier l'idée d'une Armée de clones de lui-même, même si ces derniers devaient servir les Jedi, qu'il haïssait. Il voyait là une excellente occasion de faire revivre les Mandaloriens, qui avaient alors quasiment disparu de la galaxie. Pour ce faire, et afin de dispenser aux clones le meilleur enseignement possible, Jango Fett recruta en secret 75 anciens Mandaloriens et 25 guerriers d'élite pour en faire des instructeurs et leur donna le nom de Cuy'val Dar, "ceux qui n'existent plus".

2. Les premiers clones

Jango Fett n'aimait pas les Kaminoans et le ressentiment était réciproque. Ces derniers n'appréciaient pas le comportement du chasseur de prime et craignaient alors que ses clones soient aussi indisciplinés que lui, ce qui serait une catastrophe pour une armée. Ils modifièrent alors le génome de Jango pour faire des clones plus obéissants. Sur les 12 premiers embryons développés, seuls 6 survécurent. Leur donnant le nom de «Nulls» ["Invalides"], les Kaminoans décidèrent de s'en débarrasser, car, malgré leur apprentissage flash et leur développement accéléré (seulement quelques mois pour ressembler à des enfants d'une dizaine d'années), ils ressemblaient beaucoup trop à Jango. Apprenant le sort de ces Nulls, Jango alla directement voir Orun Wa afin d'empêcher leur destruction. Accompagné de son vieil ami mandalorien Kal Skirata, Jango dut menacer de mort le Kaminoan pour qu'il épargne les six clones. Il fut décidé que ces clones seraient instruits par Skirata lui-même afin de devenir les meilleurs des meilleurs, des commandos de reconnaissance avancée dédiés à toutes les plus difficiles opérations noires qui soient. L'histoire donna raison à Jango, ces six Nulls devinrent des clones de renom parmi les Forces Spéciales.

3. Deuxième tentative

Ko Sai continua son travail, tentant de ne pas commettre la même erreur une seconde fois. Elle créa une autre fournée de clones, au nombre de 100, et lui fit suivre l'entraînement flash de base. Ces clones se révélèrent être d'excellents soldats, mais ils étaient encore trop têtus au goût des cloneurs. Jango dut alors intervenir une deuxième fois pour éviter leur destruction. Cette fois, ces 100 clones deviendraient des Forces d'Élite entraînés par lui-même, de vrais mandaloriens au service de la Grande Armée. Ces soldats furent appelés ARC [Advanced Recon Commando, soit "Commando de Reconnaissance Avancée"] et disposèrent tout au long de la guerre du meilleur équipement et des missions les plus difficiles.

4. La production du clone idéal

Désormais confiants avec le clonage humain, les Kaminoans parvinrent enfin à créer le clone idéal : obéissant, capable d'improviser, loyal et prêt à mourir au combat. Ces clones n'avaient pas de personnalité, ne pouvaient pas se rebeller et n'avaient aucune individualité, ils appartenaient à un tout. Ce qui les différençait des droïdes était leur capacité à créer des solutions, chose vitale sur un champ de bataille. C'est pourquoi les clones ont toujours été supérieurs aux droïdes. Satisfaits, les Kaminoans lancèrent la production de masse, commençant avec environ 800 000 unités, auxquelles vinrent s'ajouter avec le temps plus de 2 millions d'autres sur une durée de trois ans.

5. Les forces spéciales

Mais ils se rendirent compte que malgré ça, il fallait des clones plus indépendants, mais moins que les ARC, afin de mener à bien toutes les opérations spéciales (les ARC n'étant clairement pas assez nombreux pour tout gérer à eux-seuls). Il fut alors décidé que des clones Commandos seraient créés par groupes de 4, comme les Aiwha de Kamino, et élevés ensemble en escouade afin de mener leurs missions de la même manière. Leur entraînement de forces spéciales fut prodigué par les Cuy'val Dar et ils disposèrent d'un équipement spécial jusqu'à la fin de la guerre.

6. Les matricules

Afin de pouvoir identifier les clones, et de faire en sorte qu'ils puissent s'identifier entre eux, les Kaminoans donnèrent un matricule à chacun d'eux, en réalité plus un numéro de série. Les matricules étaient construits comme suit :
Type du clone-Numéro de couveuse/Numéro de cuve. Le type du clone pouvait être :

- N pour Nulls (les 6 premiers clones)
- A pour Alpha (les 100 soldats ARC)
- RC pour Republic Commando [Commando de la République]
- CT pour Clone Trooper [Soldat clone]
- CC pour Clone Commander [Commandant clone]

Le numéro de couveuse indiquait uniquement dans quelle machine à plusieurs cuves le clone avait été fabriqué. Assez curieusement, certaines couveuses donnèrent naissance à plus de clones de renom que d'autres, sans que l'on puisse expliquer pourquoi. Peut-être une coïncidence ou un heureux hasard lors du processus de développement.

Le numéro de cuve indiquait simplement le numéro de la cuve dans lequel le clone s'est développé dans les premiers mois de sa vie. Associé avec le numéro de couveuse, ce numéro était unique et permettait donc l'identification immédiate et sans erreur du clone.

Par abus d'utilisation, certains numéros étaient abrégés. C'était d'autant plus le cas lorsqu'il s'agissait des Commandos clones, car aucune escouade ne portait le même nom. Le 1138 de l'escouade Delta ne pouvait pas être le 1138 de l'escouade Bidule. Même chose avec les Commandants, aucun n'avait le même numéro de cuve, facilitant les choses. A noter que le matricule des Commandants était à la base un CT- qui a ensuite été converti en CC- pour indiquer le rang.

Exemples :

N-11 (Ordo)

A-17 (Alpha)

RC-1138 (Boss)

CT-1127/549 (Sicko)

CC-5052 (Bly)

Par la suite, les clones se donnèrent eux-mêmes des pseudonymes sans que les Kaminoans s'en aperçoivent, le plus souvent inspirés du dernier numéro de leur matricule. Lorsque les Kaminoans le réalisèrent, il était trop tard ; alors les cloneurs ne firent rien contre. De manière générale, les clones d'infanterie étaient assez réticents à faire connaître leur pseudonyme à des non-clones, tandis que les Commandants préféraient au contraire qu'on les appelle par leur pseudonyme. Tout était une question de personnalité (voir plus bas).

III. Entraînement

1. Entraînement flash

Une fois que le développement des bébés clones était complet et que leur cerveau devenait réceptif, les Kaminoans utilisaient toute une série d'instruments à base de lumière agissant sur la rétine capables d'imprimer dans le cerveau des clones toutes les bases théoriques du combat et de la guerre. Il s'agissait de l'entraînement flash, qui était exactement le même pour tous les clones, quels qu'ils soient. Une fois que les bébés étaient des enfants capables de marcher et de raisonner, l'entraînement devenait plus complexe et ils étaient placés dans un environnement communautaire afin d'assurer leur stabilité émotionnelle.

2. Les premières années

On façonnait leur esprit aux techniques militaires, à l'obéissance, à la discipline. On leur inculquait des valeurs comme le courage, le sacrifice de soi-même. Un programme d'enseignement intensif leur était dispensé par l'intermédiaire de casques et de simulations de combats sur des écrans. Ces casques augmentaient leurs facultés mémorielles en modulant leurs fréquences cérébrales. Deux micros étaient disposés de part en part du casque pour que la voix ne soit pas partiellement transmise. Des écouteurs placés sur les bords du casque étouffaient les bruits extérieurs, assurant un environnement sonore isolé afin d'améliorer l'apprentissage. Des récepteurs de signal transmettaient les communications entre soldats mais aussi entre les formateurs et les soldats. Ces casques étaient codés à l'aide de couleurs qui traduisaient une numérotation. C'était la seule marque distinctive qui était autorisée aux soldats clones. Il existait deux types de casques : l'un blanc avec des bandes mauves et l'autre mauve avec des bandes blanches. L'un était un casque de type "Impair" l'autre de type "Pair". Chaque soldat pair était entouré des deux soldats impairs, c'était la seule différence visible par des yeux humains. Parallèlement, les clones suivaient un entraînement physique intense à base de parcours, d'exercices physiques, de simulations et de séances de tir.

Toutes les performances de chaque clone étaient analysées en détail par les Kaminoans et surveillées par des droïdes de sécurité.

Soucieux d'uniformité, les Kaminoans s'efforcèrent de contrôler chaque aspect de l'existence des clones, mais de subtiles déviations interviennent toujours dans le développement biochimique d'un être vivant. Ko Sai inspectait régulièrement chaque clone à tous les stades de leur croissance afin de repérer ceux qui s'étaient éloignés de la norme afin de le reconditionner (au mieux) ou de le détruire (au pire). Elle n'hésitait pas également à détruire tout clone présentant un taux de réussite au tir inférieur aux standards définis, ou une vision "imparfaite" (moins de 20/20), voire un "déséquilibre mental" (un peu trop d'indépendance). On estime que pour 200 clones fabriqués, 7 étaient détruits ou reconditionnés.

3. L'âge adulte

À l'âge physique de 10 ans, les clones étaient mûrs pour combattre. La rigueur et la discipline mises en place jusqu'à présent étaient renforcées, afin de préserver la stabilité des clones dans un environnement aussi stressant. Les entraînements étaient plus difficiles, parfois à balles réelles, ce qui causait la mort de nombreux clones à chaque séance. C'est à partir de ce moment également qu'ils commencèrent à porter l'armure, afin d'y être très vite habitués. Beaucoup de monde serait devenu fou à être enfermé dans une armure plusieurs jours d'affilée, mais pas les clones, qui la considéraient comme une seconde peau, se sentant même nu sans elle.

Arrivés à ce stade, certains clones suivaient une voie différente des autres. La Grande Armée avait en effet besoin de plusieurs spécialisations pour être polyvalente et efficace. En fonction des résultats de chaque clone, un entraînement particulier leur était dispensé. C'est ainsi que des clones devinrent pilotes de vaisseaux et véhicules, tireurs d'élite, experts en démolition, médecins, radios, plongeurs, etc.

De leur côté, les commandos suivaient un entraînement de Forces Spéciales, destiné à les rendre capables d'effectuer des missions variées en environnement hostile de manière discrète. Reconnaissance, sabotage, destruction, assassinat, libération d'otage, extraction de VIP, etc.

Enfin, comme il fallait respecter une certaine hiérarchie dans l'organisation de la Grande Armée, il fallait des chefs pour chaque division. Les Jedi n'étant pas assez nombreux pour cela, les clones les plus méritants reçurent une formation d'officier, les rendant capables de diriger plusieurs hommes sur le champ de bataille. On leur inculquait également l'obéissance totale aux Jedi.

Au fil de l'avancée de la Guerre des Clones, de nouvelles spécialisations virent le jour. Les nouveaux clones y furent entraînés et certains déjà vétérans y furent formés. C'est de cette manière que les Commandants furent mis en place : les meilleurs clones suivirent un entraînement dispensé par les soldats ARC afin de faire d'eux des meneurs d'hommes hors-pair capables de se débrouiller sur le champ de bataille sans le Commandement de la République ou les Jedi.

4. La personnalité

C'est à partir de ce moment que certains clones de base se mirent à développer une personnalité. Sans jamais devenir plus indépendants ou désobéissants, ces clones acquièrent au fil du contact avec le monde extérieur une individualité, le "facteur H" comme l'appelaient les Kaminoans. Ce développement inattendu eut surtout lieu chez les officiers de haut rang, comme les Commandants, et très tôt chez les Commandos. Au départ les Kaminoans voulurent reconditionner ces clones, mais ils se rendirent compte que les clones disposant d'une personnalité étaient plus efficaces au combat, aussi les laissèrent-ils faire. En plus d'une personnalité, ces clones se donnèrent des noms et en donnèrent à leurs hommes. Le plus souvent ces noms étaient tirés de leur héritage mandalorien (Darman, Atin...) ou du dernier numéro de leur matricule (Sev, Fi...), mais d'autres pouvaient hériter de leur nom suite à une anecdote (Nitro...), à leurs talents personnels (Hacker...), ou à leur rang (Boss, Sarge...). Quelques-uns portaient des noms réels (Cody, Bly...). Les Commandants et les Commandos allèrent jusqu'à modifier la couleur de leurs armures, afin qu'elles reflètent leur personnalité ainsi que la spécialisation de leur groupe.

5. L'héritage Mandalorien

Étant donné que Jango Fett eut une énorme influence sur les soldats ARC, et que ces derniers eurent ensuite une forte influence sur les Commandants, eux-mêmes influençant grandement leurs troupes, il est raisonnable d'affirmer que l'héritage mandalorien espéré par Jango au début du projet porta ses fruits. Pour commencer, tous les Commandos (Nulls, Alphas et régulier) parlaient couramment le Mando'a, la langue mandalorienne, grâce aux Cuy'val Dar. Ils l'utilisaient souvent entre eux à la place du Basic, mais jamais avec des étrangers. Cela faisait bien longtemps que cette langue n'avait pas été parlée par autant de personnes, quand bien même elles étaient toutes le clone d'un même homme.

Ensuite il y eut les traditions. Elles passèrent plus facilement que le langage jusqu'aux soldats de base, supposés moins individualistes et plus ouvert à la notion de frères d'armes. Il y eut les chants : la Colère des Guerriers de l'Ombre, Gra'tua Cuun, Ka'rt'a Tor, Vode An ; mais aussi les danses traditionnelles comme le Dha Werda Verda.

Enfin d'autres éléments de la culture mandalorienne passèrent aux clones, comme la gastronomie avec les gateaux d'Uj, les vêtements avec le Kama ou les distinctions avec les Yeux de Jaig. De manière plus personnelle, Jango transféra à la plupart de ses clones son propre accent de Concord Dawn.

IV. Équipement

1. L'armure

Avoir des soldats est une chose, avoir des soldats bien équipés en est une autre. Afin que l'Armée clone soit la meilleure possible, les Kaminoans passèrent de nombreux contrats avec des compagnies d'armement. Lorsqu'ils n'avaient pas le choix, les Kaminoans développaient eux-mêmes du matériel de guerre. Ce fut notamment le cas de l'armure.

Grandement inspirée par les armures mandaloriennes, dont celle de Jango Fett, l'armure du soldat clone était constituée de 20 pièces différentes pour un poids allant de 20 à 40 kilos suivant la variante de l'armure. Les différents éléments étaient attachés aux autres grâce à des systèmes de fixation magnatomiques. Il était ainsi rare qu'un morceau d'armure s'arrache involontairement. Il est à noter que les clones ayant tous la même taille (1m83), il n'y eut qu'une seule taille d'armure créée.

L'ensemble de l'armure était peu confortable pour les clones. Les Kaminoans n'étant pas familiers avec le confort humain, ils avaient laissé de côté cet aspect. Il était ainsi difficile pour un clone de s'asseoir, chose très gênante notamment lors du pilotage de véhicule. Cependant, l'entraînement spartiate des clones fit que ces derniers se plaignaient rarement de leur armure. Cela n'empêcha cependant pas les Kaminoans de l'améliorer plus tard.

L'armure était aussi dotée de petits modules extérieurs comme par exemple la ceinture utilitaire, qui contenait du matériel de premier secours, des chargeurs de munitions, des grenades thermiques, un grappin, des rations de survie et bon nombre d'autres éléments. Cette ceinture était un atout précieux pour le clone et permettait d'éviter à ce dernier de porter un sac à dos, ce qui facilitait ses mouvements. Les semelles de l'armure étaient d'ailleurs antidérapantes.

Le casque était la partie la plus importante. La visière fournissait en effet toutes les informations dont le clone avait besoin pour s'y retrouver sur le champ de bataille et mener ses missions à bien. Les casques les plus perfectionnés, comme ceux des Commandos, étaient de véritables bijoux technologiques très chers.

Au fil du temps, l'armure évolua. Elle connut une deuxième version vers le premier tiers de la guerre probablement. Les Kaminoans avaient utilisé les innombrables données en conditions réelles (Géonosis principalement) pour améliorer à la fois la protection de l'armure et ses systèmes internes. Les deux versions de l'armure connurent chacune plusieurs variantes, destinées à accompagner les clones les portant du mieux possible dans leurs affectations respectives. C'est ainsi que des modèles spéciaux furent conçus pour les commandos (Armure Katarn), les pilotes, les plongeurs, les éclaireurs, etc.

C'est aussi à ce stade que les clones les plus gradés se mirent à les peindre, suivant ainsi leurs confrères commandos. Si de base l'armure était blanche, c'est uniquement parce que les Kaminoans ne voyaient pas les couleurs, juste l'ultra-violet. Lorsqu'un étranger ne voyait que du blanc dans leurs cités, les Kaminoans voyaient des fresques décorant tous les murs. Il allait donc naturellement de même pour les armures, et il n'est pas idiot de supposer que les armures blanches des clones possédaient des motifs ultra-violetés uniquement visibles par les Kaminoans, bien qu'on n'en ait jamais eu la preuve.

2. L'armement

En ce qui concerne l'offensif, à savoir les armements personnels, les clones n'étaient pas en reste. Grâce à notamment à Blas-Tech et Merr-Sonn, ils eurent accès à une large gamme d'équipements pour combattre. Bien entendu, chaque clone fantassin n'avait droit qu'à son matériel de dotation, seuls les clones plus spécialisés avaient droit à des armements plus perfectionnés.

Les clones utilisaient également tout un assortiment d'explosifs. Les clones de base avaient droit à des détonateurs thermiques, tandis que les forces spéciales avaient le choix entre :

- des détonateurs à charge électro-statique, très utiles contre les droïdes ;
- des détonateurs flashs, surtout utiles contre les espèces sensibles à la lumière ;
- des mines de proximité, pour couvrir ses arrières ;
- des explosifs de petits à moyen calibres, afin de faire sauter tout obstacle et créer des pièges.

De manière générale, les clones utilisaient toute arme pouvant les aider à vaincre l'adversaire dans le cas où ils auraient perdu les leurs. Cela était en particulier applicable aux commandos, qui ne rechignaient pas à utiliser des armes "exotiques". Il est arrivé une fois qu'un commando se serve du sabre-laser de son Jedi pour se défendre. En des cas exceptionnels, on vit même certains clones se battre à main nue contre des droïdes.

V. Les véhicules

Assez tôt, les cloneurs passèrent d'importantes commandes de véhicules aux Ingénieries Lourdes Rothana, une filiale de Kuat. Rothana fut chargé de concevoir et produire les véhicules et vaisseaux de base de l'Armée clone, ceux qui seraient utilisés dès qu'il serait venu le temps pour elle d'être déployée dans la galaxie. Rothana eut la tâche facilitée par le fait que des milliers de clones étaient prêts à tester ses véhicules en entraînement à n'importe quel moment. Sans toutefois savoir l'origine et le but des clones, Rothana parvint ainsi à développer des véhicules parfaitement adaptés à ces derniers. Après le déclenchement de la Guerre des Clones, le succès des ingénieries de Rothana fut tel que Kuat se rattacha leur travail et développa à leur place l'équipement motorisé, dont la plupart des véhicules qui furent utilisés à la fin de la guerre.

VI. Organisation

Parce que gérer une armée de plusieurs millions d'hommes (sans compter le personnel non-cloné, autant si ce n'est plus nombreux) était une tâche extrêmement complexe et difficile, le Commandement de la République mit en place le système ORBAT : ORders of BATtle [Ordres de Bataille] en partant de la hiérarchie déjà mise en place par les Kaminoans et les instructeurs des soldats clones. Cette hiérarchie des divisions ne bougea pas avec l'avancement de la Guerre, mais les clones officiers passèrent souvent d'un échelon à l'autre en fonction de leurs affectations et de leurs promotions.

A ce sujet, les rangs des clones se distinguaient de deux manières. Au début de la guerre, par la couleur de leur armure :

- Jaune : Commandant.
- Rouge : Capitaine.
- Bleu : Lieutenant.

- Vert : Sergent.

- Blanc (aucune couleur) : Soldat de base.

Après la mise en place du nouvel entraînement de Commandant par les soldats ARC, les Commandants étaient identifiables par le fait qu'ils portaient des attributs d'armure différents des autres clones. La plupart du temps il s'agissait de l'épaulette de commandement (Deviss) ou du Kama traditionnel mandalorien (Bly), tous deux des héritages des soldats ARC. Pour d'autres, c'étaient des attachements comme des macrobinoculaires (Cody) ou un casque différent (Bacara). Enfin, certains ne portaient aucune distinction, se contentant d'être reconnus (Appo).

Première chose à noter : même si les Jedi venaient en renfort diriger les différentes divisions de la Grande Armée, c'était le Chancelier Suprême la plus haute autorité de la Grande Armée. Etant le chef et le plus grand représentant de la République, il était aussi le chef des armées. C'est pourquoi les clones obéissaient toujours à Palpatine en priorité, quoi qu'il puisse arriver.

Deuxième chose à noter : un officier pouvait prendre le contrôle de n'importe quelle division située en-dessous de lui dans l'échelle. C'est-à-dire qu'un Commandant clone pouvait diriger une Escouade s'il le souhaitait. C'était très fréquent dans l'Armée clone, et les Jedi faisaient souvent de même.

Troisième chose à noter : le numéro précédant le nom du corps n'était pas une indication du nombre de corps, bien au contraire. Il s'agissait juste de l'identifiant numérique unique ORBAT utilisé à des fins logistiques. Ainsi il n'y avait pas un minimum de 501 légions comme "501^{ème} Légion" pourrait le faire penser, mais seulement 320 comme indiqué ci-dessous. Il est cependant vrai que la dénomination "ème" pouvait induire en erreur, il s'agissait en réalité d'un abus de langage volontaire qui permettait de rendre le nom des corps plus "humain".

VII. Spécialisations

Alors qu'au départ la plupart des divisions étaient toutes identiques dans un même échelon, il y eut très vite le besoin de créer des divisions entièrement spécialisées afin de pouvoir combattre sur tous les fronts. Avec la création de ces corps spécialisés eut lieu la spécialisation des clones eux-mêmes, grâce à un entraînement additionnel sur Kamino la plupart du temps. En principe, l'armure portée par ces clones spécialisés était modifiée pour rester en accord avec leur spécialisation. (Nous ne parlerons pas des forces spéciales ici, déjà bien décrites plus haut) Cliquez sur le nom pour accéder à la fiche correspondante.

Fantassin

Le soldat de base, l'épine dorsale de l'Armée clone. Entraîné pour se battre et mourir pour sa mission, le Fantassin n'était pas spécialisé de base, mais pouvait le devenir au fil de la guerre par état de fait ou en suivant un entraînement particulier.

Conseiller

Associé à une escouade de Commandos, le Conseiller assurait la liaison entre l'escouade et le Commandement de la République, afin de veiller que les clones menaient leur mission à bien tout en restant dans les intérêts de la République.

Commandant

Les plus hauts gradés de l'Armée clone, les Commandants avaient reçu un entraînement très spécial, d'abord flash sur Kamino puis par les soldats ARC plus tard, afin de devenir de vrais meneurs d'hommes capables de gagner une bataille sans le soutien des Jedi et de la République.

Nageur de Combat

Spécialisés en combat sous-marin, ces clones avaient probablement les conditions de combat les plus difficiles, l'eau n'étant pas l'élément naturel des humains. Ils furent surtout utiles sur Mon Calamari.

Lancier

Première spécialisation mécanisée rapide, les Lanciers étaient capables d'affronter l'infanterie ennemie en frappant vite et bien grâce à leurs lances et leurs motojets. Ils furent surtout utiles sur Muunilinst.

Jet Trooper

Equipés d'un jetpack dorsal, les Jet Troopers pouvaient lancer des assauts aériens et affronter les ennemis dans des champs de bataille essentiellement en trois dimensions. Par la suite, le Jet Pack ne devint pas l'apanage d'une spécialité mais de situations, équipant les clones en ayant besoin.

Infanterie Aéroportée

Entraînés pour les sauts depuis haute altitude, l'Infanterie Aéroportée avec la dangereuse mission de s'infiltrer depuis les airs derrière les lignes ennemies afin de percer la ligne de front. Equipés de répulseurs, leur entrée pouvait être discrète.

Pilote

Les premiers pilotes clones étaient entraînés à piloter les dizaines de véhicules composant l'Armée clone. La plupart d'entre eux ne pilotèrent qu'un seul type de véhicule tout le long de la guerre, principalement les Canonnières.

Pilote de Chasse

Les premiers pilotes de chasse vécurent leurs batailles à bord de Chasseurs V-19 Torrent, avant que celui-ci ne soit progressivement remplacé par les ARC-170 et les V-Wing.

Pilote de TR-TT

Lorsque les TR-TT entrèrent en jeu, des clones furent spécialement entraînés pour manipuler et conduire ces engins vitaux sur le champ de bataille. Comme pour les autres pilotes, il était rare que ces clones survivent à la destruction de leur véhicule.

Ingénieur

Peut-être l'unité la moins combative, mais pas la plus inutile. Les ingénieurs étaient utiles partout sur le champ de bataille pour réparer les véhicules et systèmes alliés, tout comme désactiver les véhicules, pièges et systèmes ennemis.

Eclaireur

Entraînés pour se déplacer silencieusement à pied ou en véhicule léger, les éclaireurs avaient pour tâche de partir en reconnaissance près des lignes ennemies ou des régions inconnues afin de récolter de précieuses informations sur ces dernières en vue de la victoire.

Lance-flamme

Essentiellement une unité d'infanterie, ces soldats pouvaient utiliser un lance-flamme à grande portée capable de réduire en cendre même des droïdes de combat. Le feu étant à la fois un allié et un ennemi, cette spécialisation était assez dangereuse.

Soldat Lourd

Entraînés pour manipuler les armements les plus massifs, les soldats lourds étaient un peu l'équivalent des soldats ARC pour l'infanterie de base, dans l'idée qu'ils étaient les seuls à avoir accès à de l'équipement coûteux et dévastateur.

Marine Galactique

Les clones d'élite les plus craints de la galaxie, les Marines étaient entraînés pour se battre dans les pires conditions possibles, que ce soit en atmosphère dangereuse comme en gravité zéro.

Shadow Trooper

Entraînés par les Services Secrets, ces clones opéraient seuls ou à deux afin d'accomplir des missions d'habitude réservées à des agents secrets et des espions, grâce à une armure entièrement modulable et facile à déguiser.

Assassin

Entraînés en secret sans que les Jedi le sachent, ces clones étaient spécialisés dans le combat au corps à corps contre des individus sensibles à la Force. Ils furent surtout utilisés à la fin de la Guerre pour la Purge Jedi.

Soldat de Choc

Entraînés sur Coruscant, ces clones avaient pour rôle de jouer la police auprès des civils sur les mondes de la République. L'un des groupes de soldat de choc devint même le précurseur de ce qui fut appelé par la suite la Garde de Coruscant.

Soldat démineur

Ces soldats sont spécialisés dans le désamorçage des bombes et la maîtrise de l'équipement militaire.

Forces de l'ordre

Membres de la garde de Coruscant chargés de maintenir l'ordre sur le monde-capitale au début de la Guerre des Clones.

Comme dans toute armée et dans tout conflit, certains clones se distinguèrent plus que d'autres, que ce soit par leurs talents, leurs affectations ou leurs histoires personnelles.

VIII. La Guerre des Clones

En -22, soit dix ans après l'initiation du projet Grande Armée, plus de 800 000 clones étaient prêts à se battre, avec plus d'un million d'autres à divers stades de développement. Même si relativement incomplète en terme d'effectifs, l'Armée clone était prête à l'emploi. Mais la République ne l'était pas. Bien entendu, à part Palpatine, Dooku et Jango Fett, personne n'avait connaissance de l'existence d'une telle armée. Palpatine, même au rang de Chancelier Suprême, ne pouvait pas sortir l'Armée de sa poche, ce qui aurait suscité la suspicion des Jedi et détruit sa couverture de gentil politicien désintéressé. Il fallait donc que la Grande Armée soit découverte.

Palpatine lança plusieurs motions du Sénat visant à la création d'une armée pour la République. Cette motion fut très controversée, avec des sénateurs comme Padmé Amidala de Naboo absolument contre une telle entreprise. Le but de Palpatine était double : rendre l'armée légitime lorsqu'elle serait découverte, et permettre cette même découverte de façon détournée. Palpatine, par le biais de Dooku, demanda à Jango Fett de tenter d'assassiner Padmé Amidala, se débarrassant ainsi d'un puissant adversaire politique et obligeant Jango à laisser des traces menant tout droit à Kamino, où il résidait alors.

Jango Fett passa le relai à son amie Zam Wesell, qui alla s'occuper de l'assassinat. Comme plusieurs tentatives avaient déjà eu lieu (de la part de Jango peut-être), les Jedi Anakin Skywalker et Obi-Wan Kenobi furent chargés par Palpatine

de protéger la sénatrice durant son séjour sur Coruscant. Un soir, Zam fit pénétrer dans la chambre de Padmé deux kouhuns-très venimeux. Les sentant à travers la force, les deux Jedi arrivèrent à temps pour s'en débarrasser, puis ils se lancèrent à la poursuite de Zam.

Après une course-poursuite épique entre les immeubles de Coruscant, ils finirent par la rattraper dans un Bar nommé le Sauvage. Ils tentèrent de la faire parler afin de connaître le nom du commanditaire, mais elle n'eut pas le temps de répondre car Jango la tua d'un dard bien placé. Ne pouvant poursuivre le mandalorien, Obi-Wan dut se résoudre à suivre la seule piste qu'il avait : le dard. C'est ainsi que Palpatine réussit une nouvelle étape de son plan, même si Padmé resta en vie.

Obi-Wan mena son enquête et finit par découvrir que le dard venait d'un monde nommé Kamino. Plus étrange, la planète avait été effacée des archives Jedi. Ignorant que cela était l'action de Dooku avant son départ, Obi-Wan partit seul dans l'espace à l'endroit supposé où se trouvait cette planète. Lorsqu'il y arriva, il fut très surpris d'être cordialement accueilli par les Kaminoans, qui affirmaient attendre son arrivée. Durant son entretien avec Lama Su, Obi-Wan découvrit que le Jedi Sifo-Dyas avait passé une commande aux cloneurs, et informa le Kaminoan de sa mort. Puis le Ministre fit visiter les installations à Obi-Wan qui fut ainsi le premier Jedi à poser ses yeux sur l'Armée clone. Impressionné par une telle entreprise, et inquiet qu'elle ait pu être faite dans le dos du Conseil Jedi, Obi-Wan décida de poursuivre son enquête plus loin. Il parvint à rencontrer Jango Fett dans ses appartements, qui bien entendu nia avoir été sur Coruscant récemment. Convaincu que quelque chose de très louche se tramait, Obi-Wan prévint le Conseil Jedi de sa découverte.

Jango Fett comprit que la République n'allait pas tarder à mettre la main sur son armée, aussi il décida de fuir Kamino pour rejoindre Tyranus, alias Dooku. Obi-Wan en profita pour le pourchasser, mais le chasseur de prime ne se laissa pas faire. C'est vraiment de justesse qu'Obi-Wan put survivre à leur affrontement qui les avait menés jusqu'à l'orbite d'une planète à anneaux du nom de Géonosis. En toute discrétion, Obi-Wan se posa sur la planète et découvrit qu'elle hébergeait des armées droïdes innombrables. Juste après avoir prévenu le Conseil de cette nouvelle découverte, il fut capturé par Dooku et retenu prisonnier. Là, le Sith révéla qu'il était à la tête de la Confédération des Systèmes Indépendants et lui proposa de le rejoindre, mais en vain.

Pendant ce temps, Anakin Skywalker et Padmé Amidala étaient sur Tatooine, pour des raisons personnelles à Anakin. Ils captèrent le message d'Obi-Wan et décidèrent d'aller l'aider. Mais il ne leur fallut pas longtemps pour être capturés à leur tour. Le lendemain, les deux Jedi et la Sénatrice furent menés dans une arène d'exécution où ils devaient périr victimes de terribles créatures. Et c'est ce qui serait arrivé si le Conseil Jedi n'avait pas pris très au sérieux les découvertes d'Obi-Wan. En l'absence de Padmé au Sénat, c'est son assistant Jar-Jar Binks qui permit à Palpatine d'obtenir les pleins pouvoirs et ainsi d'officialiser la création d'une armée de la République, ce qui permit aux Jedi d'utiliser cette dernière pour la première fois en toute légitimité.

Les 800 000 clones prêts quittèrent Kamino en urgence et se dirigèrent vers Géonosis à toute vitesse. C'est en orbite qu'eurent lieu les premiers combats de la Guerre des Clones, les chasseurs clones devant sécuriser le passage des Acclamator transporteurs de troupes. Une fois les défenses orbitales passées, c'est un flot continu de clones qui vint s'abattre sur Géonosis, se heurtant violemment à une armée droïde immensément supérieure en nombre. Un commando Jedi partit à la rescousse des trois prisonniers. Durant l'escarmouche qui s'ensuivit dans l'arène, Mace Windu décapita Jango Fett, éliminant ainsi le seul témoin connu du plan machiavélique des Sith, Dooku mis à part. Ce dernier parvint à fuir, très vite poursuivi par Obi-Wan et Anakin. Ils réussirent à le rattraper dans un hangar juste avant qu'il ne monte dans son vaisseau personnel mais furent battus, Anakin perdant son bras au passage. Seul le Grand Maître Yoda parvint à tenir tête à Dooku, mais il ne put prendre le dessus à cause de la fourberie du Comte, qui envoya des blocs sur les deux Jedi inconscients. Pour les sauver, Yoda fut obligé de laisser Dooku filer.

Tandis que les Jedi affrontaient le Sith, la guerre faisait rage sur tout Géonosis. La Confédération des Systèmes Indépendants tentait de fuir la planète avant qu'il soit trop tard. Certains de leurs vaisseaux y parvinrent, les autres furent soit détruits par les troupes clones, soit désactivés grâce à l'Escouade Delta qui parvint à récupérer les codes de lancement. Etant la première bataille à grande échelle des clones, les pertes furent énormes dans leur camp. Plus d'une centaine de Jedi périt également face à l'ennemi. Malgré cela, la République fut victorieuse. Désormais, la guerre contre les Séparatistes était officielle. La Guerre des Clones avait commencé, un conflit qui durerait trois ans et se déroulerait sur des centaines de planètes.

La Guerre des Clones, bien qu'elle fut d'ampleur galactique, ne se combattit pas partout tout le temps. Les armées antagonistes étaient assez limitées, bien que les Séparatistes aient des milliards de droïdes à opposer aux millions de clones, aussi les conflits furent-ils localisés. Les armées étaient divisées entre plusieurs mondes stratégiques, soit pour les attaquer, soit pour les défendre. Une fois que l'un des camps était victorieux, d'autres mondes étaient le siège de combats. Et ainsi de suite pendant trois ans, les mondes tombaient et étaient repris les uns après les autres, plusieurs fois de suite pour certains. Certains sièges durèrent des mois, tandis que d'autres batailles furent jouées en quelques heures. Les pertes clones étaient de plus en plus importantes, d'abord à cause de la violence des batailles, et ensuite parce qu'ils n'hésitaient pas à se sacrifier. Les Jedi étaient choqués par un tel comportement au début, mais ils finirent par l'accepter et ne firent bientôt (pour la plupart) plus grand cas moral de la mort de leurs soldats.

Les clones seuls étaient la force offensive et défensive principale de la République, mais il ne faut pas oublier que sur les milliers de mondes la composant, la plupart disposaient de leurs propres armées. C'est pourquoi certaines batailles de la Guerre des Clones ne virent pas un seul clone, mais furent importantes pour l'effort de guerre de la République. On pense que pour les 3 millions de clones, dix à vingt fois plus de personnel non-cloné participait à la guerre du côté de la République. Les clones étaient envoyés comme forces de combat, ne se concentrant pas sur la logistique et peu sur les mondes conquis, cette tâche étant dédiée à une milice non-clonée, souvent composée de locaux.

Chaque camp développa des armes de destruction massive, mais ce fut bien plus l'apanage de la CSI. A plusieurs reprises elle tenta d'éliminer les clones grâce à un virus génétique attaquant leur génome commun. D'abord ce fut sur Kamino, par l'intermédiaire d'une traîtresse Kaminoan. Ensuite ce fut sur Qiilura, où un laboratoire de recherche avait été implanté. Toutes ces tentatives furent un échec. D'autres virus furent alors mis au point, dont l'un fut testé à grande échelle sur Ohma-D'un, une lune de Naboo. La population Gungan fut éliminée par le virus mais Obi-Wan Kenobi parvint à empêcher l'épidémie de se propager jusqu'à Naboo elle-même. Plus tard, il aida à trouver un vaccin contre ce virus.

Dooku lui-même cherchait des armes puissantes. Il mit au point une grande opération visant à récupérer la Faucheuse Noire, une arme Sith antique capable de tuer tous les êtres vivants dans un vaste rayon. Il fut heureusement mis en échec par Anakin Skywalker, aidé du fantôme d'Ulic Qel-Droma. La course à l'armement ne s'arrêta pas là, puisque des dizaines de véhicules et vaisseaux furent conçus, testés puis utilisés par chacune des armées, rendant la guerre toujours plus dévastatrice et sanglante.

Le nombre d'anecdotes de la Guerre des Clones est incommensurable. Chaque individu l'ayant vécu avait sa propre histoire à raconter et ses visions sur ce qu'il s'était passé. Côté clone, les soldats eurent aussi leur lot d'aventures. Les clones les plus indépendants, comme les Commandos et les ARC, furent ceux qui connurent le plus une vie proche de celle d'un soldat normal et non d'une chair à canon. Certains furent même l'Armée, comme l'ARC Spar qui devint le nouveau chef des Mandaloriens, le Mandalore. D'autres eurent des contacts très rapprochés avec des femelles, comme le Commando Darmanqui conçut sans le savoir un fils avec la Jedi Etain Tur-Mukan. Quelques clones furent abandonnés et livrés à eux-mêmes, jusqu'à ce qu'ils parviennent à s'en tirer de justesse, comme Mort, ou qu'on les retrouve bien des années plus tard, comme Able, découvert par Luke Skywalker sur un monde abandonné en plein durant la Guerre Civile Galactique 20 ans plus tard.

Au fil des combats, clones et Jedi apprirent à s'apprécier. De leur côté, les clones admiraient ces guerriers seulement armés d'une arme de contact et de leur courage, capables de venir à bout d'un bataillon entier de droïdes à eux-seuls. Quant aux Jedi, ils respectaient les clones pour leur loyauté et leur sens du sacrifice. Certaines amitiés naquirent entre des clones et des Jedi, en particulier entre des clones plus indépendants comme les Commandants et les Commandos. Ainsi, Obi-Wan Kenobi et le Commandant Cody s'appréciaient mutuellement. Cependant, ce n'était pas toujours vrai. Certains Commandants comme Bacara se fichaient pas mal des Jedi. Il faisait équipe avec Ki-Adi-Mundi plus par obligation et parce qu'ensemble ils étaient une paire gagnante, que parce qu'il l'appréciait.

Quoi qu'il en soit, toute amitié quelle qu'elle fut (ou presque) ne compta plus lorsque vint l'heure de l'Ordre 66.

IX. L'Ordre 66

Une fois que le climat de peur et de guerre fut à son apogée, Palpatine décida qu'il était temps que la guerre s'arrête et qu'il prenne pleinement le pouvoir. Pour ce faire, il déclencha les dernières étapes de son plan.

Tout d'abord, il ordonna à Dooku de donner l'ordre d'enlever le Chancelier, lui-même, lors d'une attaque de Coruscant. Les habitants de la ville-planète avaient toujours vu la guerre de loin et se pensaient intouchables. Avec une telle attaque, à la fois sur terre et en orbite, la terreur pouvait s'instiller en chacun d'eux, et en particulier en les membres du Sénat, ceux-là mêmes qui avaient la possibilité de s'opposer ou non à Palpatine. Le Sith fut enlevé par par le Général Grievous, leader des armées droïdes, et ramené à bord de son vaisseau en orbite. Grâce à Obi-Wan Kenobi et Anakin Skywalker, il put être délivré. Durant le sauvetage, Palpatine donna l'ordre à Anakin de tuer Dooku. En effet, celui-ci ne lui était plus utile, la guerre approchant de son terme, et un tel acte rapprochait Anakin du Côté Obscur, faisant de lui l'apprenti idéal du Seigneur Sith (chose qu'il avait prévue depuis bien des années, surveillant chaque étape de la vie du jeune Jedi et devenant son confident et conseiller).

Grâce à cette manœuvre, il parvint à rallier plus de sénateurs à sa cause et de s'approprier un peu plus de pouvoir. Il avait déjà eu à utiliser différentes manœuvres politiques peu éthiques afin de prolonger son mandat et grappiller quelques miettes de pouvoir à la moindre occasion. Mais cette fois, avec lui comme victime et survivant, il s'assurait d'avoir la compassion et donc la voix de la quasi-totalité des sénateurs.

Avec cet échec des Séparatistes et la mort de Dooku, Grievous était désormais tout seul pour gérer les armées de la Confédération. Il prit alors directement ses ordres auprès de Dark Sidious (sans savoir qu'il s'agissait de Palpatine) et, conformément à ses instructions, il alla se cacher sur Utapau avec tous les dirigeants des différentes compagnies commerciales et industrielles constituant la CSI. Puis Palpatine, de manière extrêmement discrète, laissa filtrer des informations sur la cachette de Grievous. Il ne fallut pas longtemps pour que le Commandement de la République soupçonne Utapau au point de demander au Chancelier d'y envoyer des troupes. Ce qui fut fait avec Obi-Wan Kenobi et le 7ème Corps Stellaire.

Le Jedi se rendit sur Utapau afin de mener son enquête. Grâce à la discrétion des locaux, il découvrit que les rumeurs étaient fondées. Il prévint ses troupes et alla directement s'opposer à Grievous sans attendre. En très peu de temps, la République envahit Utapau, avec les locaux en profitant pour se retourner contre les armées droïdes. Comprenant qu'il avait perdu, Grievous tenta de fuir de la planète, mais il fut poursuivi et rattrapé par Obi-Wan avant d'atteindre son vaisseau. Au terme d'un long duel, le Jedi parvint à tuer le cyborg, mettant un terme à la guerre et vengeant la mort de centaines de Jedi. Le conseil séparatiste lui, avait déjà fui sur Mustafar, où leur maître Dark Sidious leur avait demandé d'attendre.

En parallèle allait se dérouler un événement qui, combiné à la mort de Grievous, allait précipiter la chute de la République et des Jedi. Anakin Skywalker découvrit que Palpatine était le Seigneur Sith que les Jedi recherchaient et prévint le Conseil Mace Windu, accompagné de quelques autres Jedi, alla alors arrêter le Chancelier.

Mais le Sith les prit par surprise et parvint à les tuer, avant de s'en prendre à Mace Windu. Ce dernier réussit à tenir le Sith en respect, ce qui aurait pu mettre un terme à la guerre, mais le Sith manipula Anakin, qui était venu sur le lieu de l'affrontement sans y être autorisé. Le jeune Jedi bascula du Côté Obscur en tuant Windu et libérant son nouveau maître. Palpatine apprit alors que Grievous avait été tué. Tout était prêt.

Palpatine ouvrit une communication sécurisée avec tous les Commandants clones. Il leur ordonna d'exécuter l'Ordre 66, un ordre comme bien d'autres qui avait été appris à tous les clones, sauf que celui-ci leur indiquait que les Jedi étaient devenus des traîtres et qu'ils devaient être éliminés. Sur des centaines de monde, les troupes clones se retournèrent sans hésiter contre leur Général Jedi, les exécutant sans pitié. Certains Jedi parvinrent à s'en sortir, par chance ou grâce à leurs talents, mais la Purge Jedi avait commencé. Pendant ce temps, Dark Vador accompagné de la 501ème Légion massacrait tous les occupants du Temple Jedi. Désormais, Palpatine n'avait plus aucun ennemi.

Se servant de l'attaque des Jedi contre lui, Palpatine réussit à faire croire au Sénat que les Jedi avaient réellement trahi la République. Il se proclama alors Empereur du tout premier Empire Galactique sous les applaudissements des politiciens. Il envoya ensuite Dark Vador éliminer les restes des séparatistes sur Mustafar et désactiver les armées droïdes. Les clones capturèrent au nom de l'Empire les mondes qu'ils contrôlaient et débuta alors un règne de terreur qui dura des décennies.

On peut se demander pourquoi les clones obéirent à un ordre aussi radical alors qu'ils avaient passé des années à se battre aux côtés des Jedi. Mais il suffit de se rappeler la nature profonde des clones pour comprendre : Fantassins comme Commandants, ils étaient avant tout créés pour obéir au Chancelier Suprême Palpatine et la désobéissance ne faisait pas partie de leur entraînement. Certains clones regrettèrent sur le moment la perte de si puissants alliés, mais il était leur devoir d'obéir aux ordres, quels qu'ils fussent.

Il y eut cependant le cas d'une escouade de Commandos clones qui désobéit à l'Ordre 66 : l'Équipe Ion. Magnifique démonstration de ce que des clones assez indépendants pouvaient faire, les clones de Ion payèrent cependant le prix fort pour leur insubordination. Mais ils permirent aux Jedi qu'ils protégeaient de survivre, du moins pour un temps.

X. Après la guerre

Tous les clones passèrent sous la bannière de l'Empire. Les mondes sur lesquels ils se trouvaient furent asservis et ils se dépêchèrent de récupérer ceux anciennement possédés par les séparatistes. Les clones de la 501ème division aidèrent personnellement Dark Vador à pourchasser les Jedi survivants, tandis que d'autres comme le Commandant Keller mirent un point d'honneur à ce que cette tâche soit exécutée. Les soldats ARC quittèrent pour la plupart le service actif, allant chercher l'aventure ailleurs dans la galaxie. Certains restèrent et continuèrent à jouer les instructeurs. Les productions de Kamino furent arrêtées et les usines à clones fermées, malgré la réticence des Kaminoans (qui tentèrent à un moment de se rebeller à l'aide de nouveaux clones, mais furent vite matés).

Comme les clones avaient une durée de vie limitée et courte, l'Empire commença à remplacer les clones par du personnel non-cloné, de préférence humain. Les clones désaffectés se virent offrir une retraite dans des pensions pour vétérans, lorsqu'ils n'étaient pas tout simplement éliminés comme du bétail. Quoi qu'il en soit, il ne fallut que quelques années pour que l'armée de l'Empire Galactique soit purgée de tout clone de Jango Fett. D'autres clones prirent le relai, basé sur des Stormtroopers humains de talent. La plupart des gens n'entendirent plus parler des clones. Cependant, d'innombrables reliques sur les anciens champs de bataille terrestres et spatiaux perdurèrent pendant des décennies, alimentant principalement les groupes de pirates en équipement militaire (comme Tyber Zann) et les aventuriers en artefacts de valeur (comme l'armure de Mort).