

STAR WARS :

Cartographie historique

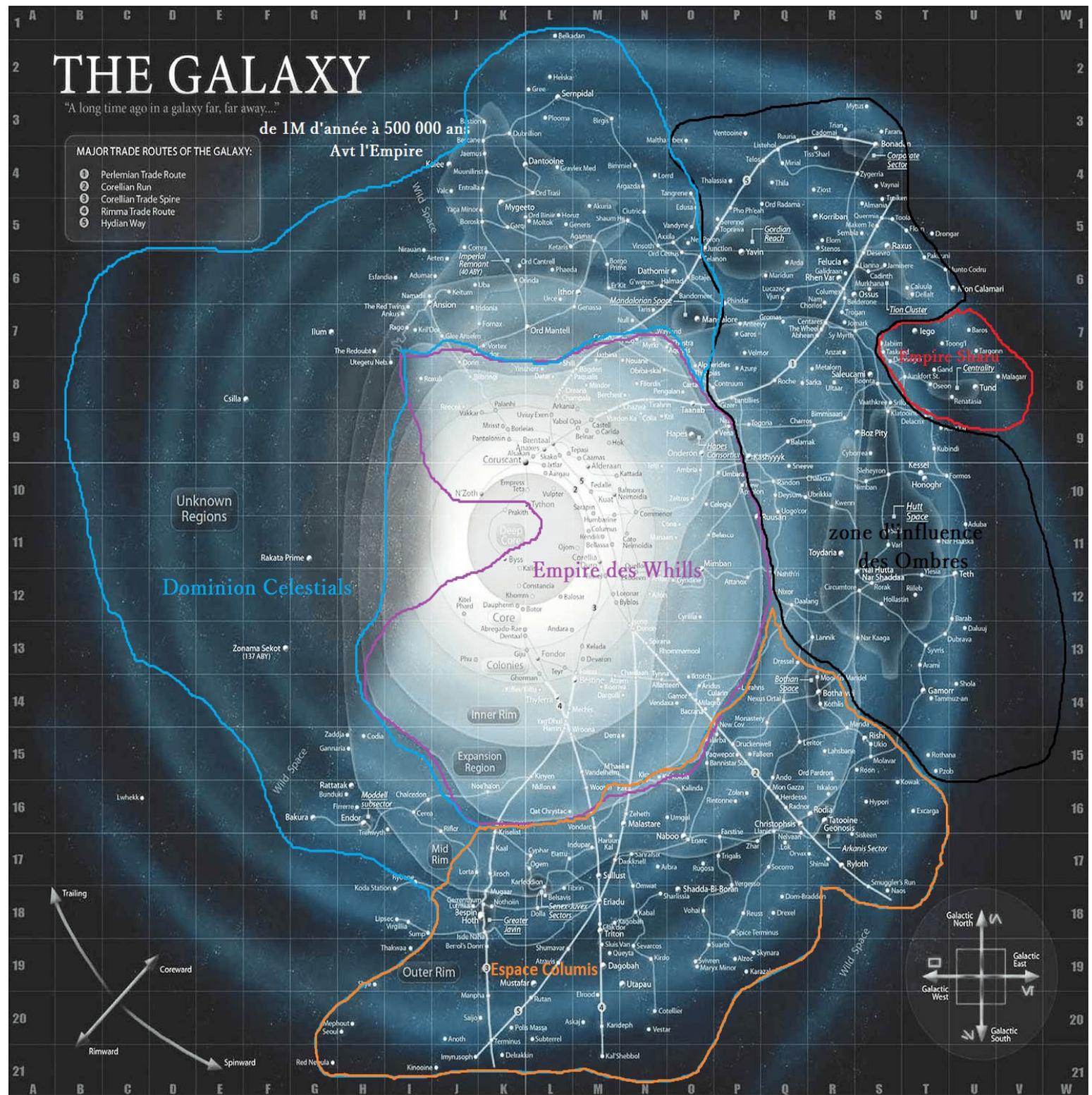
I- Voyage interstellaire à l'époque pré-républicaine :

Les Célestiaux et les Gree furent les premiers à développer les voyages interstellaires grâce à des vaisseaux spatiaux capables d'atteindre la vitesse lumière puis de la dépasser, les Célestiaux le faisaient grâce à la Force en repliant l'espace-temps simulant un déplacement pour relier un point A à un point B dans l'espace tri-dimensionnel en utilisant des passages à travers une dimension nommée plus tard par les Jedi : « le monde entre les mondes ». Les Gree l'ont fait grâce à des moyens plus technologiques, mais au fil des siècles, ils finirent par découvrir le moyen de créer des vortex, reliant deux portes interconnectées permettant le transfert de matière organique ou non . Ces portes avaient la forme d'un anneau oval de 3,50 m de haut et d'environ 2,00 m de large dans ses plus grandes dimensions et d'un poids d'environ 20 tonnes dans lequel est imbriqué un deuxième anneau, rotatif, sur lequel sont gravés 40 symboles. Neuf «chevrons» sont disposés régulièrement autour de l'anneau extérieur et s'enclenchent au moment où le symbole choisi s'arrête devant eux. L'intérieur du disque est vide quand la porte est inactive, mais c'est là que se stabilise l'entrée du vortex quand la porte est en fonctionnement. En permettant de voyager quasi-instantanément à travers l'espace, les portes de l'infini des Gree ont permis d'accélérer le développement des peuples n'ayant pas forcément la capacité de faire des voyages interstellaires. Ces portes tendent à permettre un rééquilibrage technologique entre des civilisations à différents niveaux de développement, sous réserve qu'ils comprennent comment les utiliser. Inversement, ce réseau de portes a permis, notamment aux habitants de Corellia technologiquement inférieurs dans certains domaines à d'autres civilisations, d'acquérir des technologies avancées. Il leur a également permis de trouver des alliés dans leur lutte contre les ombres puis contre les Rakatas, et de mener des missions offensives contre leurs positions. Le fonctionnement apparent d'une porte stellaire n'est pas sans rappeler les vieux téléphones à cadran rotatif où les numéros étaient disposés en cercle. Les portes des étoiles sont fabriquées dans un matériau très rare entre la pierre et le métal, extrêmement résistant et supraconducteur même à des températures extrêmes. Les portes stellaires sont donc quasiment indestructibles. La principale utilisation d'une porte stellaire est de voyager instantanément (le temps d'en franchir le seuil, d'un endroit à un autre de la galaxie en utilisant un tunnel « hyperspatial » vers une autre porte à condition que celle-ci se trouve sur une planète. Ce transfert est possible en décomposant la matière constituant le voyageur ou l'objet au niveau subatomique et en envoyant le flux de matière à travers le vortex créé. La manipulation physique de l'anneau ovale rotatif et des chevrons n'est pas obligatoire pour ouvrir une porte. En utilisant un appareil de commande, il est possible d'ouvrir, à distance, une porte très rapidement. Une telle « télécommande » est normalement disponible à côté de chaque porte, prenant la forme d'un pupitre circulaire à plusieurs touches dont une rouge centrale qui active la porte une fois la combinaison de destination composée. Pour voyager entre deux planètes, chacune d'elles doit posséder une porte fonctionnelle. Les coordonnées d'une autre porte sont entrées dans le dispositif de commande de la porte de départ, puis un « vortex » spatio-temporel se forme entre les deux portes. Le vortex reste actif tant que de la matière ou des ondes électromagnétiques le traversent, mais ne peut pas dans des conditions normales rester activée plus de 30 minutes. Les corps physiques ne peuvent voyager dans le vortex que dans un seul sens (appelé dans la réalité trou de ver). Pour voyager en sens inverse, il est nécessaire de fermer le vortex puis de le rouvrir depuis l'autre porte. Sept symboles constituent l'adresse d'une destination : les six premiers chevrons représentent des points dans l'espace (des constellations) qui, reliés deux à deux, forment trois droites qui se coupent en un même point dans l'espace où se situe la porte d'arrivée et le septième est le point d'origine. Si le pupitre de contrôle n'existe pas ou est endommagé, la porte peut être manipulée manuellement pour faire tourner l'anneau. Si la porte d'arrivée n'est pas joignable pour une raison quelconque, comme sa

destruction ou l'obstruction du passage, le septième et dernier chevron ne s'enclenche pas, et tous les autres se désactivent immédiatement. Le trajet est donc impossible. La porte peut également être télécommandée grâce à un appareil portatif. Une adresse à huit chevrons sert à se connecter à un réseau de portes d'une autre galaxie, et le symbole supplémentaire (qui est en avant-dernier) agit comme un indicatif de zone, car l'adresse se termine toujours par le point d'origine d'où le voyageur part. Le vortex est la manifestation physique de l'équivalent d'un trou de ver. Il permet de relier deux points de l'espace distants de plusieurs milliers, millions ou milliards d'années-lumière en rapprochant ces deux points grâce à une distorsion de l'espace-temps. L'ouverture du vortex se fait en déchirant l'espace-temps, puis en stabilisant et en agrandissant la déchirure pour créer un tunnel stable. C'est pour cela que l'ouverture de la porte produit un effet appelé « *woosh* » qui désintègre tout sur son passage dans une zone de quelques mètres en face de la porte. Il est possible de supprimer l'effet, soit en programmant plus finement le fonctionnement de la porte des étoiles, soit en utilisant un iris physique ou énergétique. Après la décadence des Gree ce sont les Kwas de Dathomir qui ont continué à utiliser ces portes et à entretenir le réseau, alors constitué de plusieurs centaines de monde à travers la galaxie... C'est grâce à elles qu'ils sont entrés en contact avec les Rakatas pour le plus grand malheur de la galaxie durant plusieurs siècles.

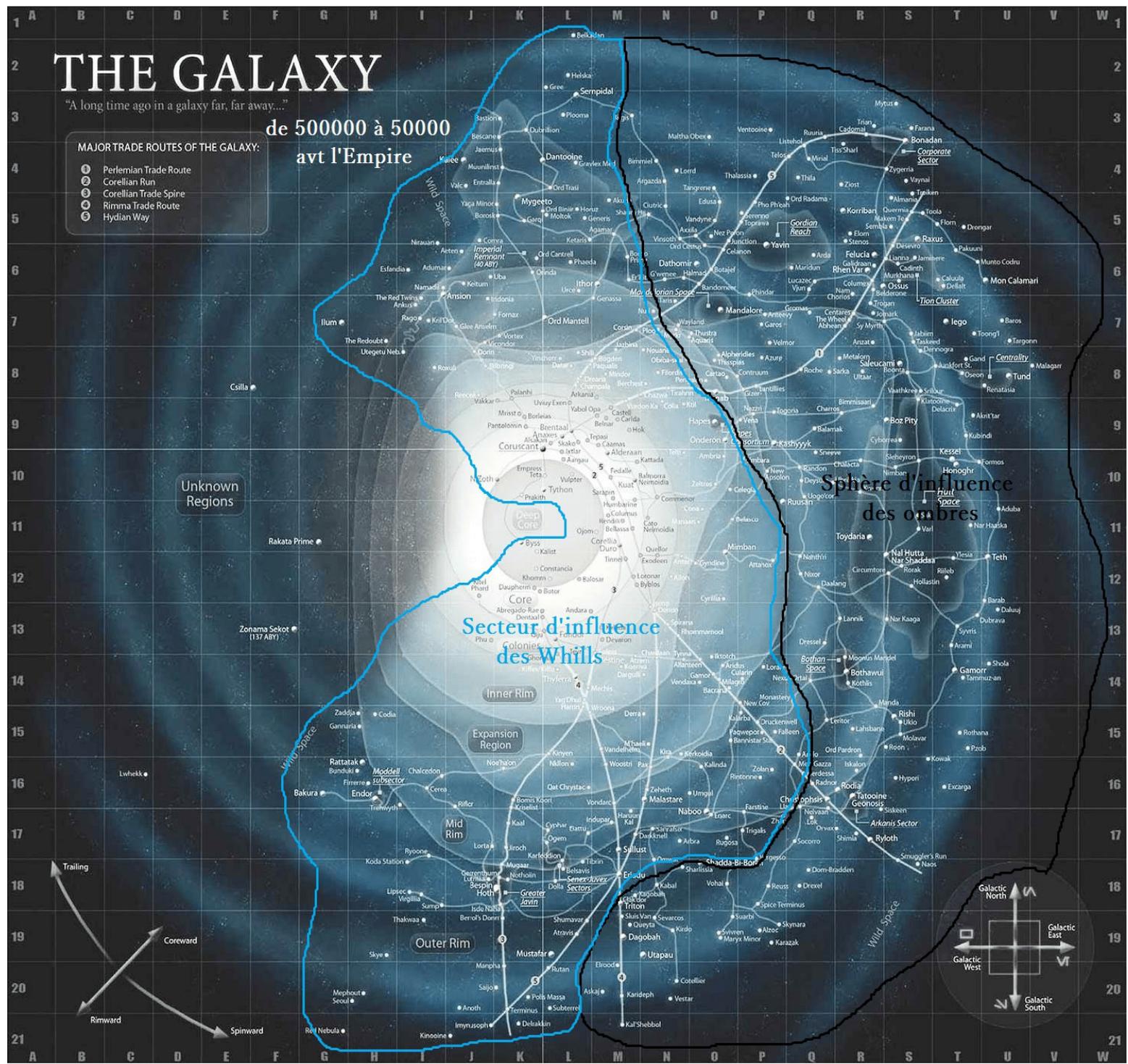
2- Cartographie :

Carte n°1- préhistoire galactique :



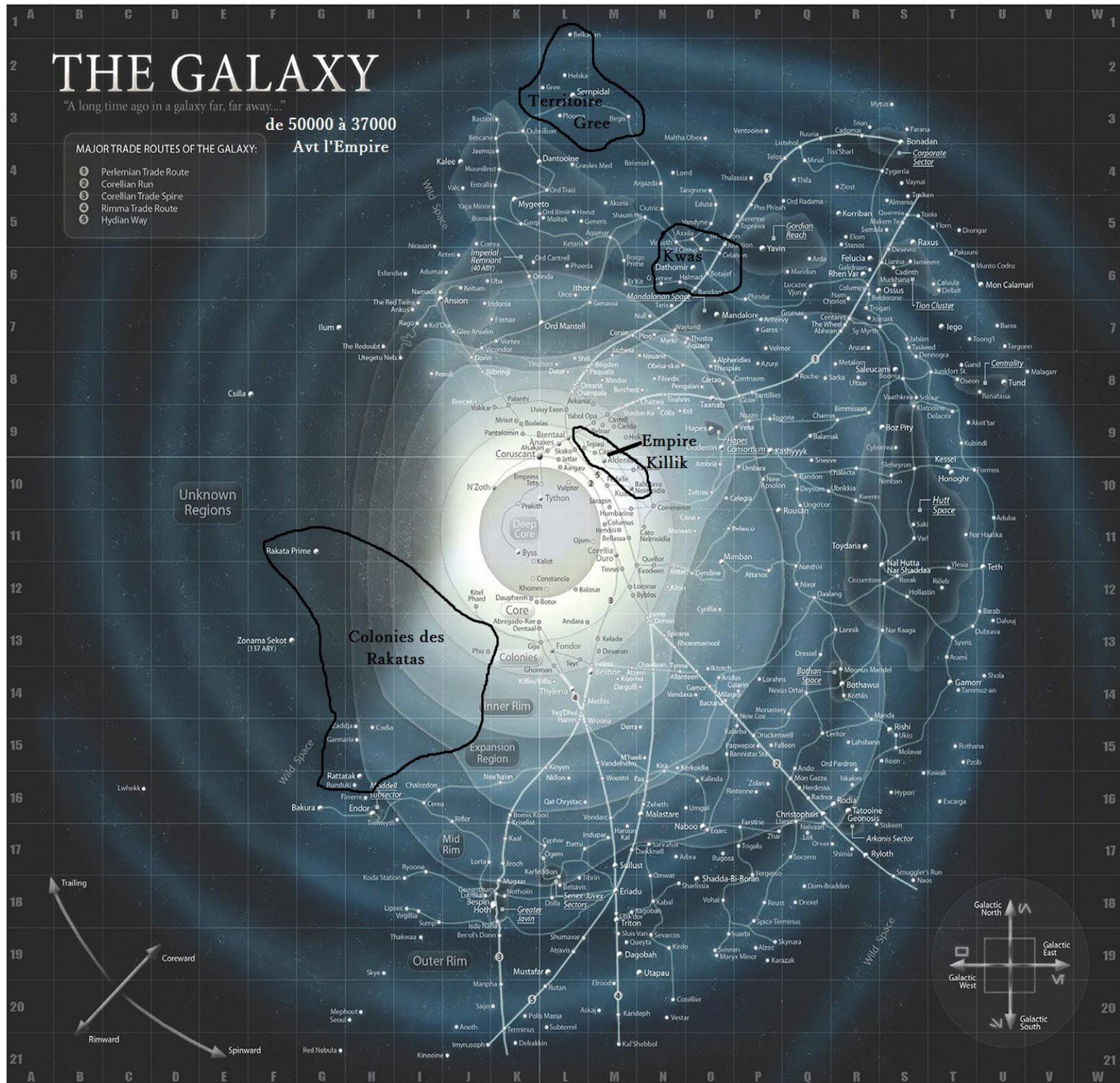
Selon les recherches scientifiques, on peut supposer que ces données s'appliquent à une époque remontant au million d'année précédant la fourchette chronologique qui figure sur cette carte. A cette époque de nombreux peuples n'en étaient pas encore au stade de l'ère industrielle. Seuls les columis, les Célestials, Ombres, Whills et Sharu parcouraient la galaxie et avaient défini leurs sphères d'influence propres orientant le développement des différentes civilisations discrètement selon leurs philosophies respectives.

Carte n°2 - Epoque de la proto-histoire galactique :



A cette époque les célestiaux ont quitté la galaxie voire le plan d'existence matériel, laissant les Whills et les ombres poursuivre leur influence sur les peuples plus jeunes avec pour conséquence la bi-polarisation de l'espace galactique, tant sur les plans politiques, culturels, économiques que spirituels. Tandis que les Sharus se sont éteints et que les columis déclinaient. C'est à cette époque qu'apparaissent les premiers êtres sensibles à la Force sous l'impulsion des Whills.

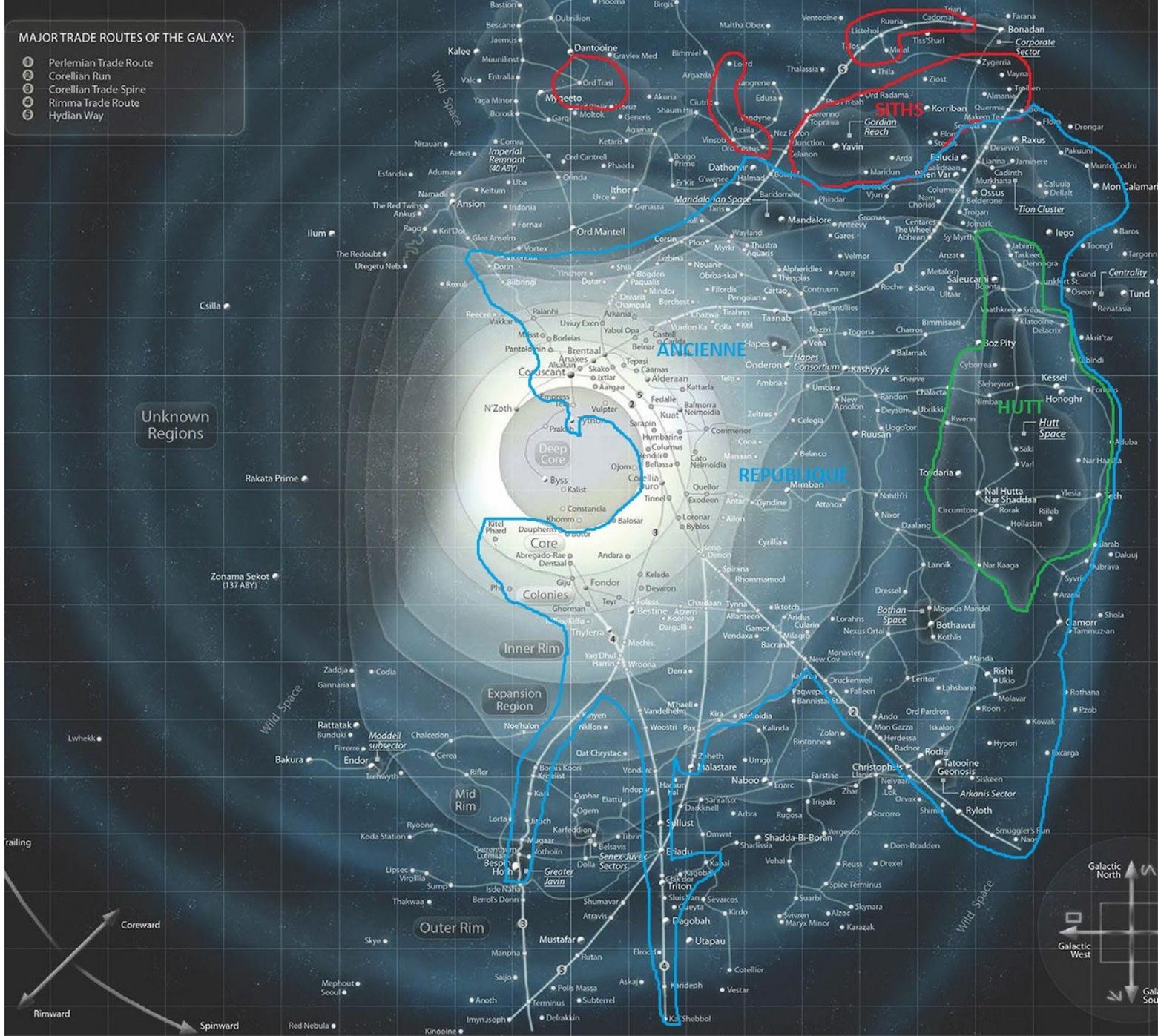
Carte n°3 – L'ère des primo-explorations :



Sur celle-ci les Rakatas commencent à s'étendre, même s'ils sont encore loin de leur empire, les killiks colonisent la banlieue d'Aldérande leur monde natal et ont fondé un empire. Les Kwas originaires de Dathomir ont également essaimé sur quelques dizaines de monde grâce à la technologie Gree des portes de l'infini qu'ils utilisent aussi. Les Gree ont un territoire assez étendu selon les standards de l'époque aux confins du quadrant nord..

Carte n°4 – Epoque de la 1ere guerre des Siths.

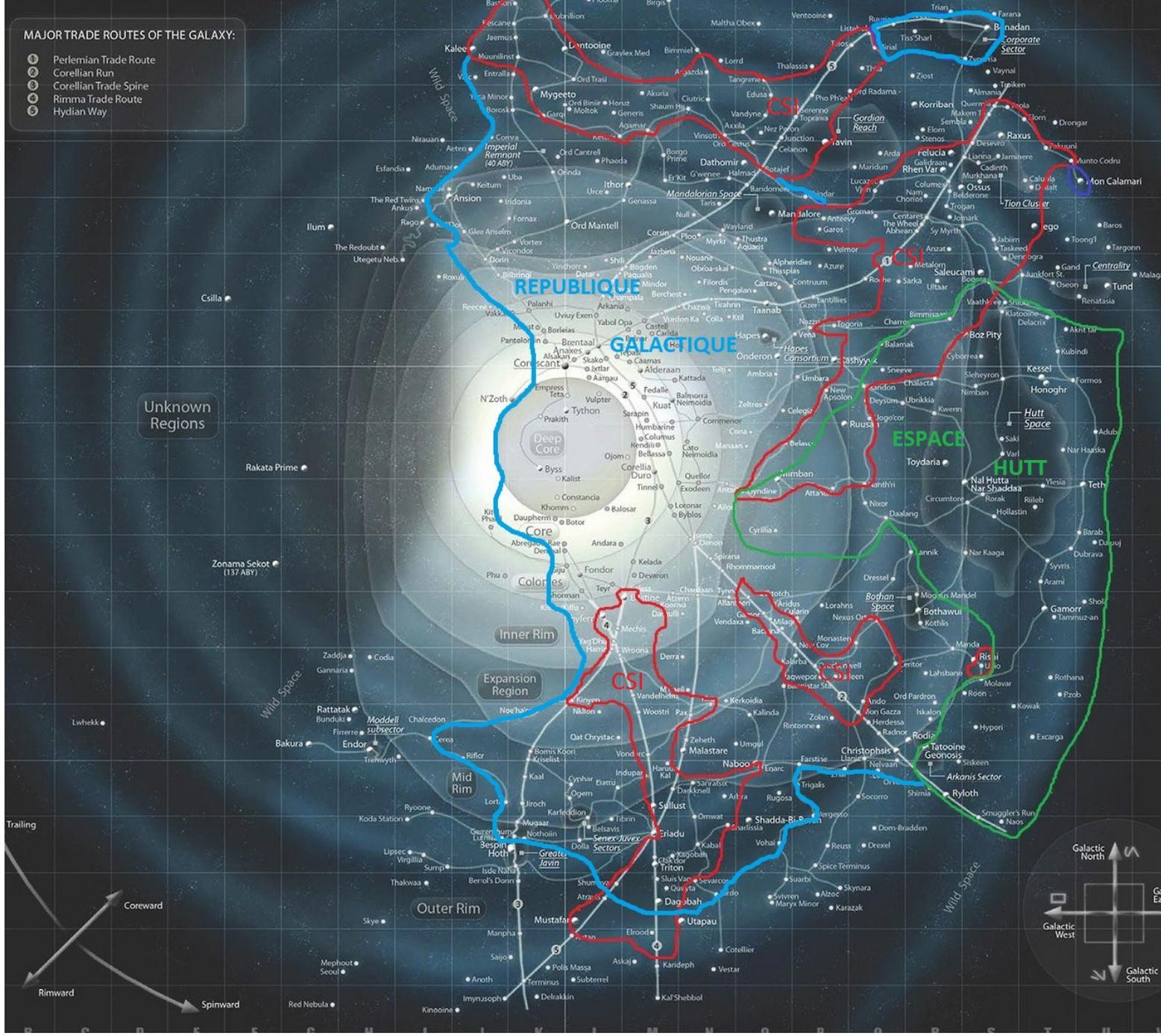
"A long time ago in a galaxy far, far away..."



Les zones en rouge au nord galactique délimitent les zones d'influence de l'empire Sith tel qu'il se présentait à l'époque d'Exar Kun et d'Ulic Qel Droma.

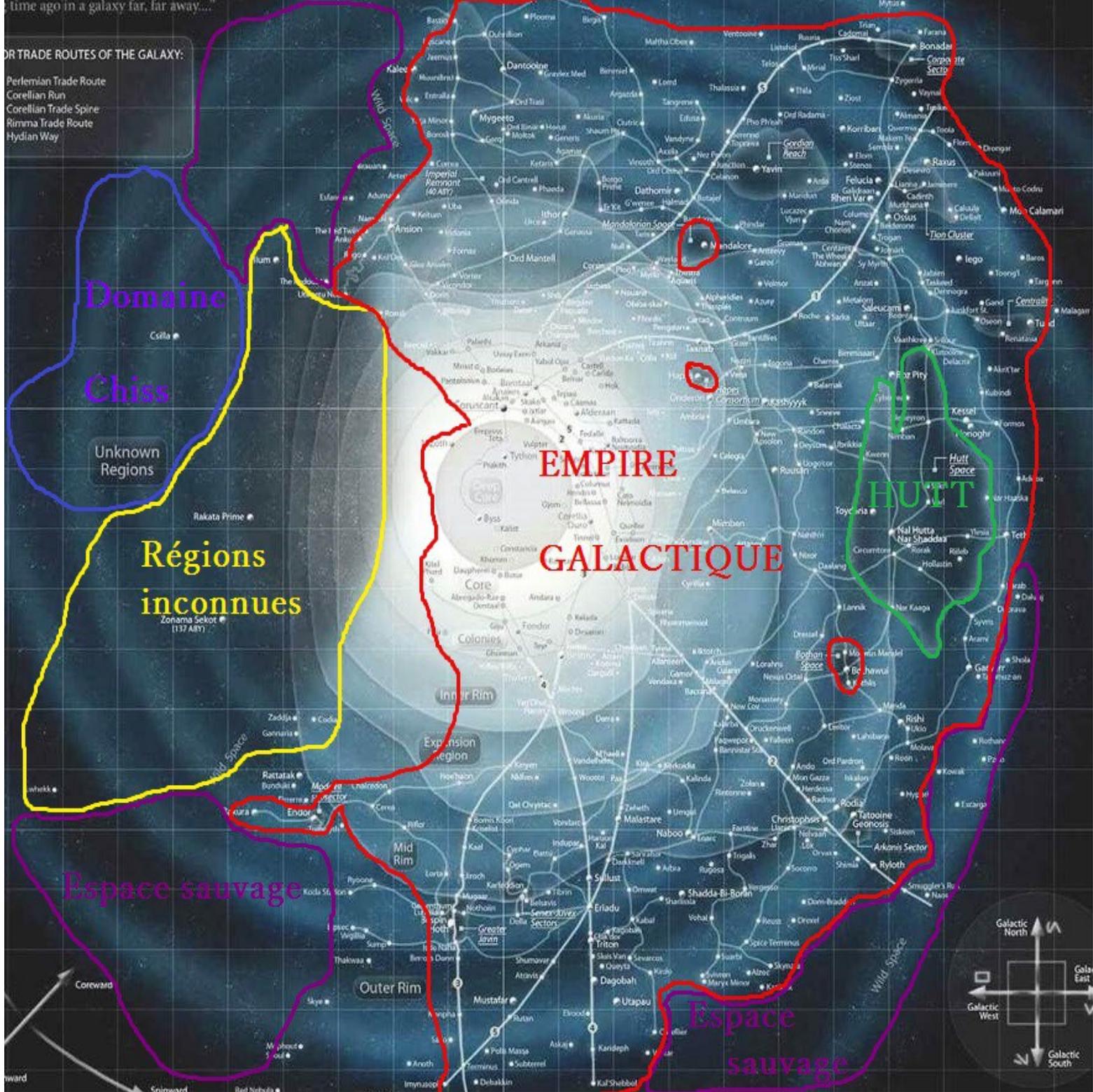
Carte n°5 – Epoque du crépuscule de la République galactique (Prélogie) :

"A long time ago in a galaxy far, far away..."



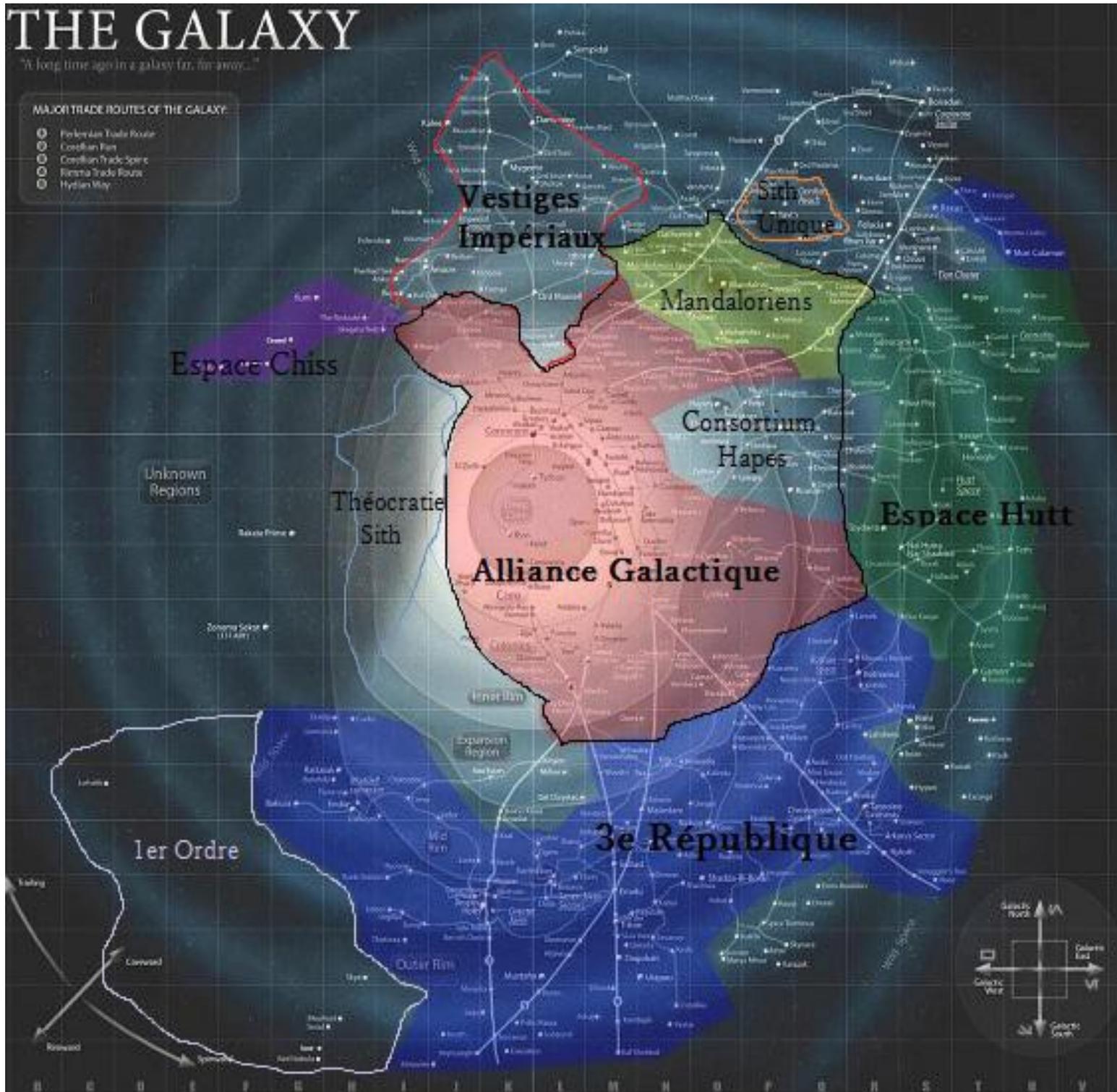
Cette carte illustre l'influence politique des séparatistes et matérialise l'ensemble des systèmes qui ont rallié la cause du comte Dooku (en rouge). Elle montre également l'extension de l'espace Hutt qui n'a jamais été aussi développé qu'à cette époque, correspondant à la période de la guerre noire un an avant la proclamation de l'Empire.

Carte n°6 - l'Ere Impériale :



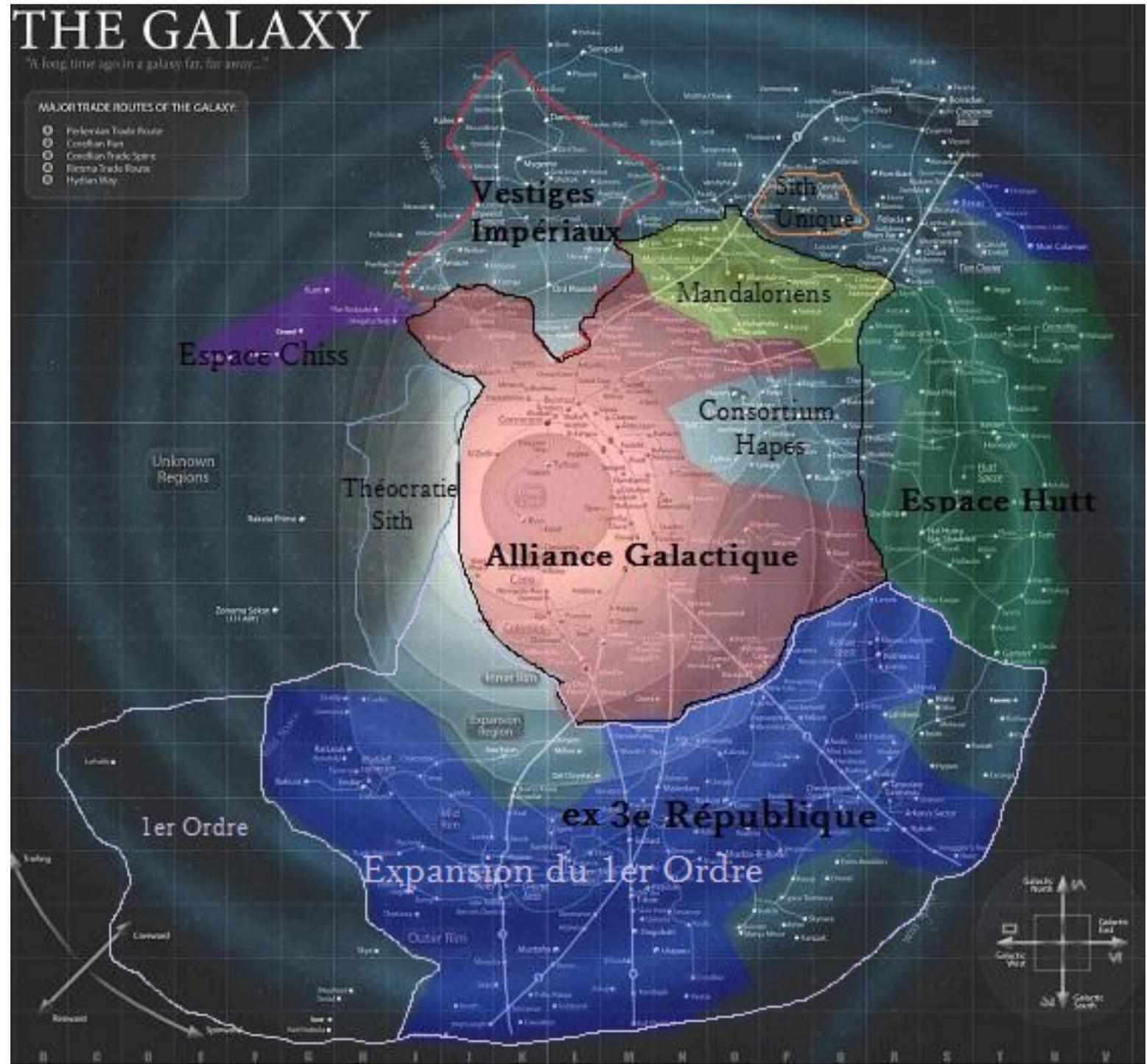
Cette carte montre (en bleu) l'étendue de l'Empire galactique dirigé par Dark Sidious, l'héritier de Dark Bane qui perdura pendant environ 25 ans. Cependant, durant 6 ans l'Alliance Rebelle pour la restauration de la République lutta de façon acharnée pour finalement y parvenir à l'issue de la bataille d'Endor.

Carte n°8 – Epoque du Concordat galactique (40 ans ap l'Empire) :



En 40 après Endor, l'époque du concordat est, pour la première fois, marquée par un morcellement politique de la galaxie en plusieurs entités qui ne sont pas forcément toutes connues par tous les gouvernements. Ainsi la 3e république a été fondée par des mondes dissidents de l'AG qui n'y trouvaient plus leur compte. Le premier ordre est aussi le résultat de l'agglomération d'anciens impériaux nostalgiques et extrémistes. Tout comme le Sith Unique dirigé par Dark Krayt, le premier ordre est très peu connu et n'est pas considéré comme une menace. Sérieuse, quant à la théocratie Sith dissimulée dans la région inconnue à la périphérie Ouest du noyau est préservée, par sa situation, des indiscretions des autres régimes, d'autant plus que la planète Exegol, le refuge de Palpatine, est assez éloigné du centre névralgique.

Carte n°9 – Epoque de la « Postlogie » :



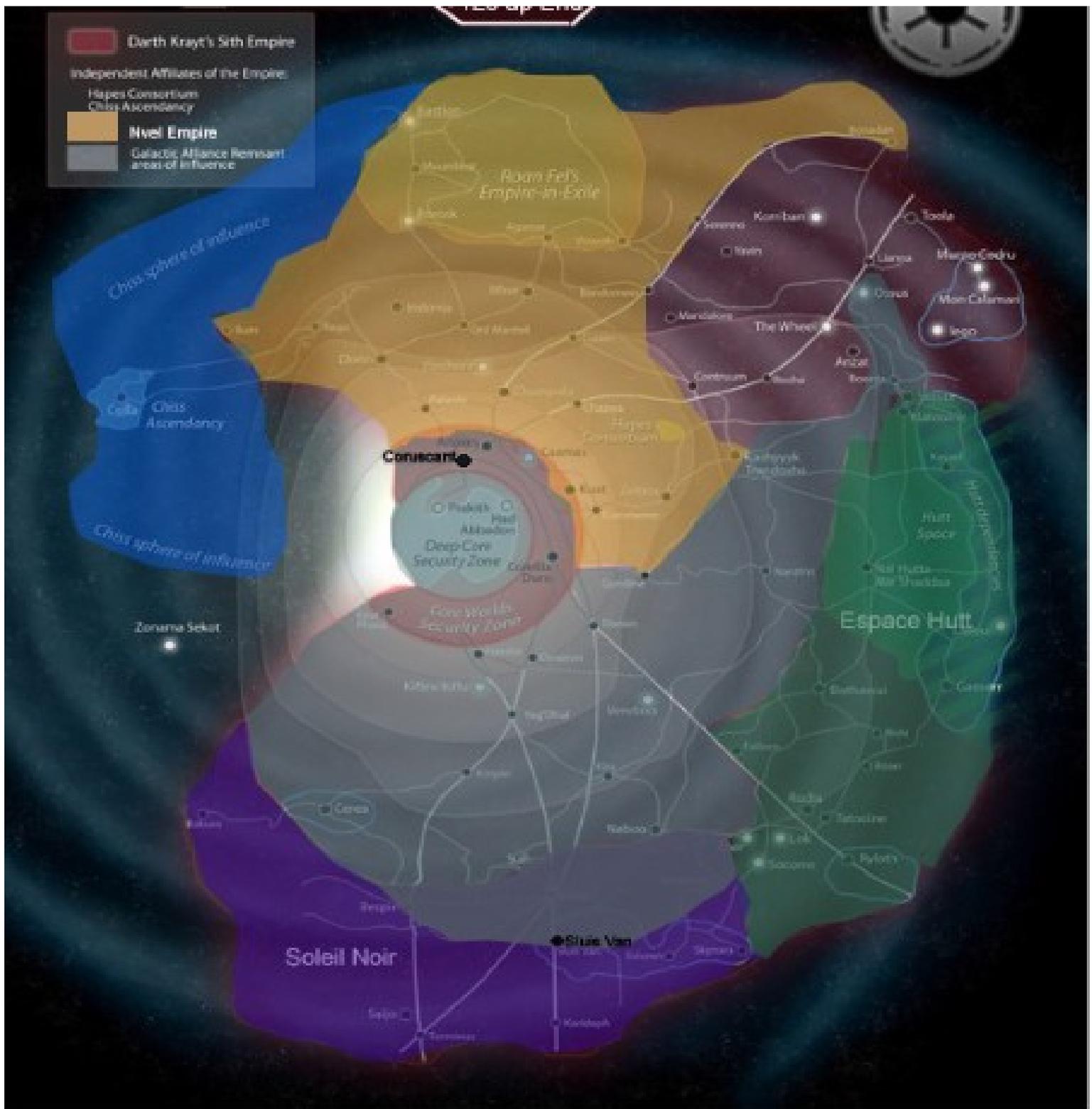
Situation de la galaxie après la chute de la troisième république, désormais entièrement occupée par les forces du premier Ordre du suprême Leader Snoke Palpatine, juste avant qu'il ne soit absorbé par la Théocratie Sith.

Carte n°10– Epoque de la Pax galactica (115 ans ap Endor):



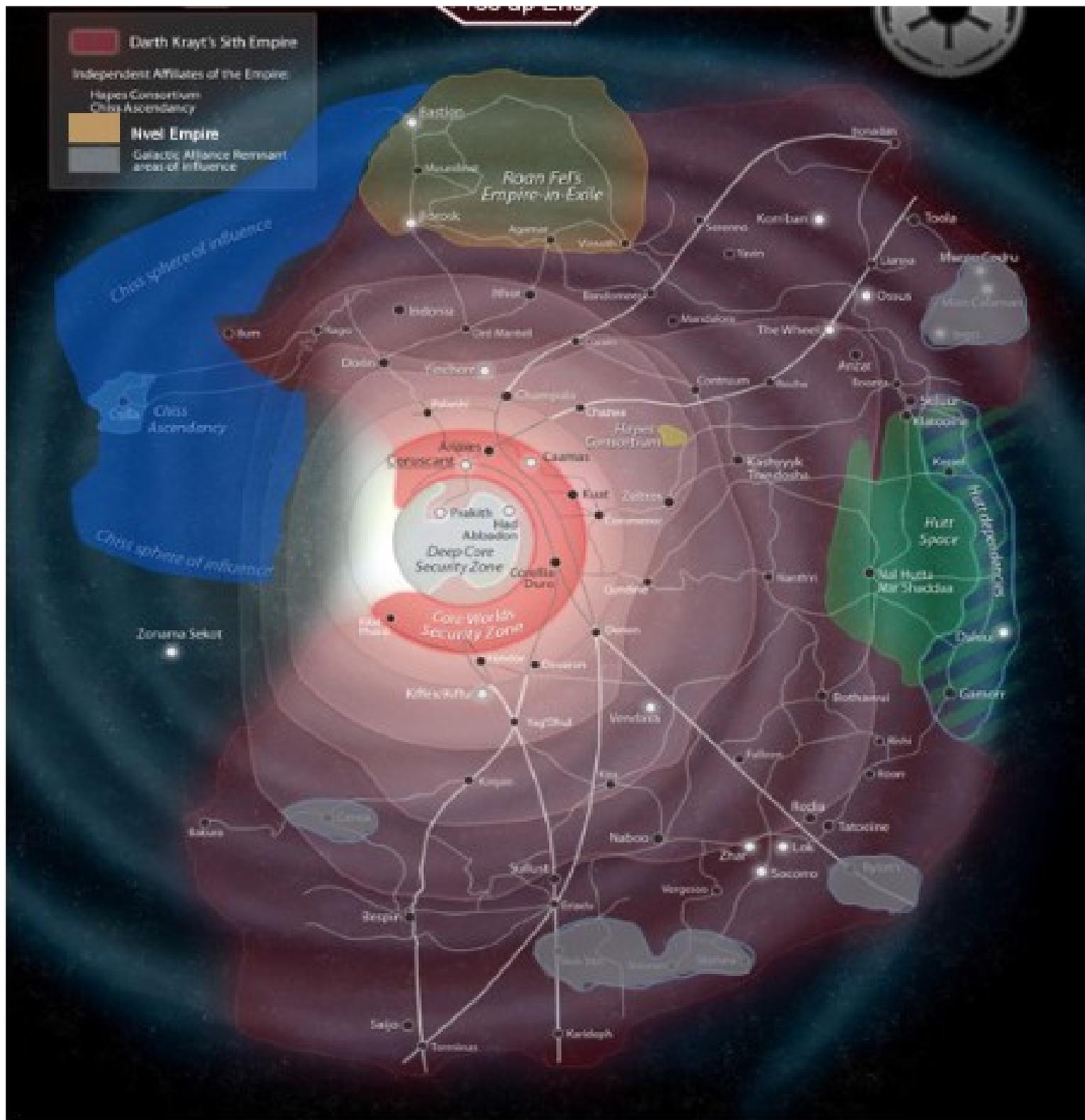
Cette carte représente l'état de la galaxie cinq ans avant le début du tome 1 de la BD. On voit que le soleil noir s'est bien réimplanté dans la bordure extérieure supplantant à la défaillance de l'alliance galactique. Les Vongs sont parvenus à s'étendre un peu autour de Zonama Sekot, quant aux Néo-Siths, progressivement et dans la plus grande discrétion ils affirment leur domination sur un nombre croissant de mondes autour de Korriban. Le second Empire a renoué ses liens historiques avec le secteur corporatiste. Les hutts ont aussi accru leur territoire du fait du recule de l'influence de l'AG dans ces territoires reculés à l'aide du soleil noir dont ils plus ou moins partie prenante. Quant aux planètes de l'espace sauvage, elles sont livrées à elles-mêmes.

Carte n°11 - Epoque du second Empire (120 ans ap Endor) :



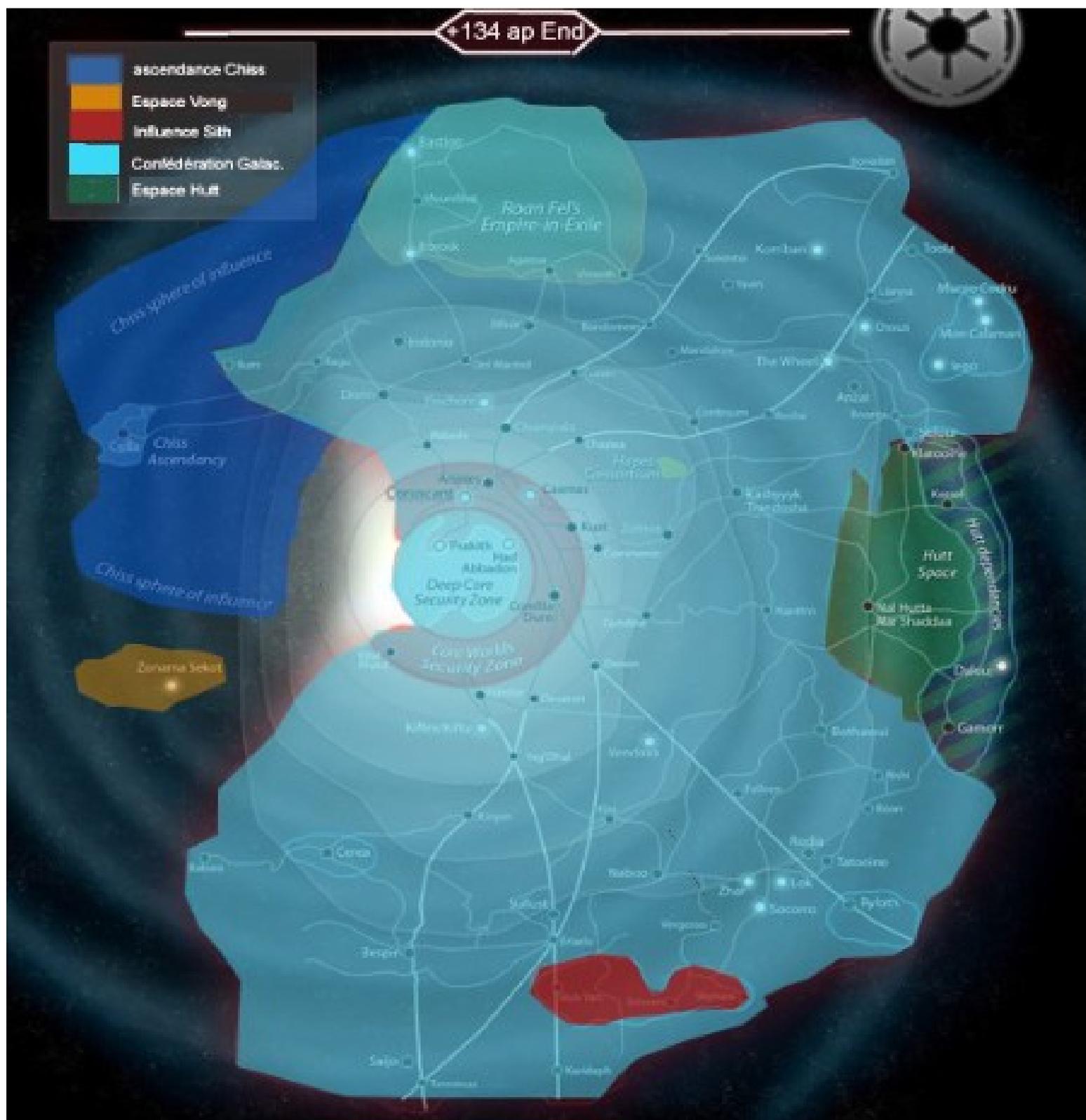
Au début du tome 1 donc en 120 après la bataille d'Endor, l'espace Sith grignote doucement mais sûrement le territoire de l'AG, du fait de la défection de certains mondes, tandis que les hutts et le soleil noir confirment leur emprise sur toute la bordure extérieure du cadran sud de la galaxie. L'empire de la main des Chiss s'est également aventuré plus avant dans les régions inconnues. La politique d'expansion sans la guerre du second empire porte ses fruits: de nombreux mondes s'étant ralliés à lui sans conflit armé. Même si les Vongs, l'amas de Hapès et les Mandaloriens n'apparaissent plus sur la carte, ils sont toujours indépendants et bien décidés à le rester, malgré la convoitise des uns et des autres dont sont l'objet leurs territoires.

Carte n°12- Epoque de l'Empire du Sith Unique (127 à 133 ans ap Endor) :



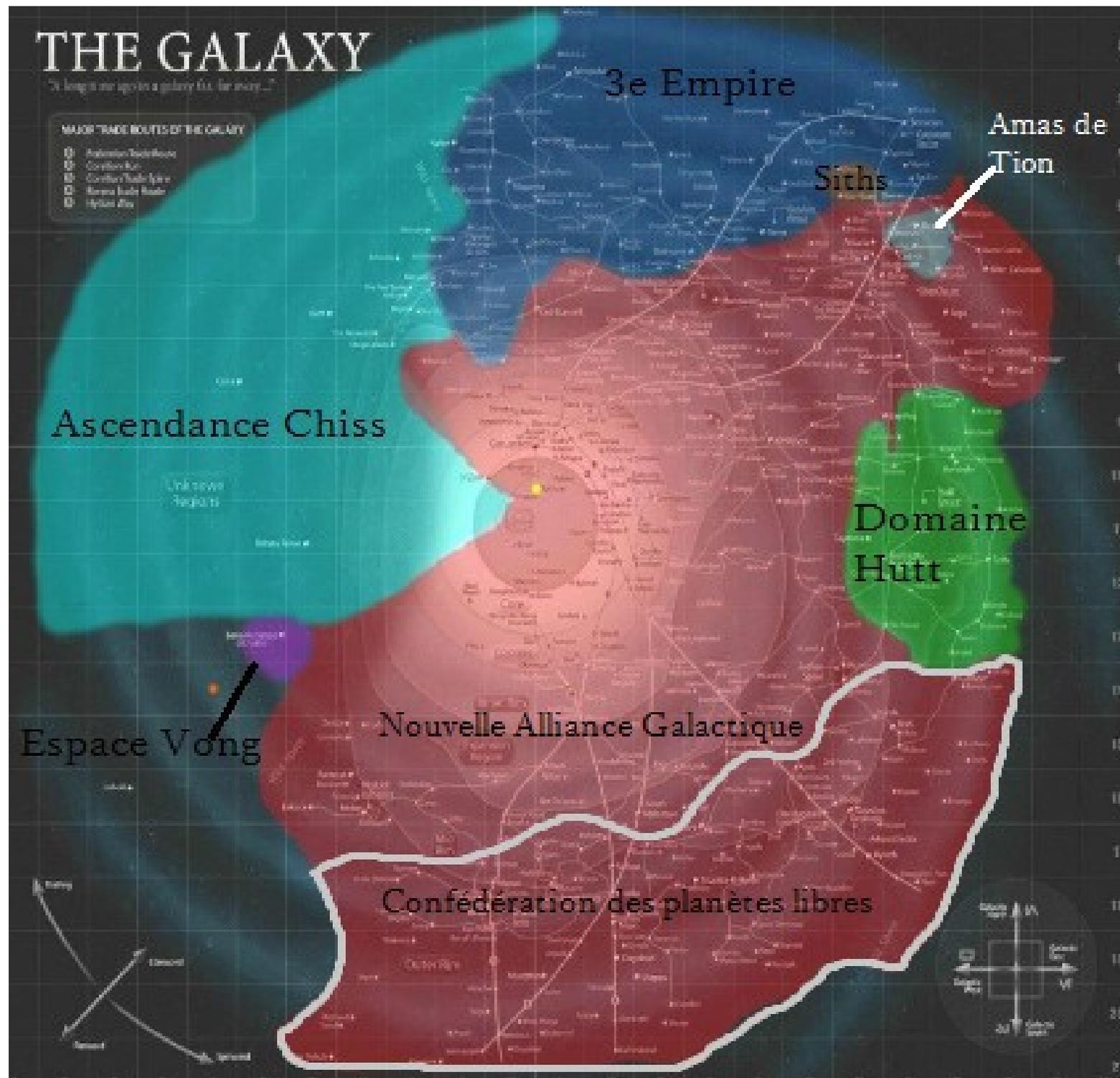
7 ans après la prise de pouvoir de Dark Krayt, la situation n'a pas beaucoup changé, les seules poches de résistance sont les vestiges de l'Alliance qui mènent une guérilla stellaire face aux impériaux de Krayt et l'empire légitime en exil centré autour de bastion que Roan Fel est parvenu à récupérer en retournant les troupes qui y étaient stationnées. Pendant ce temps les jedi luttent pour leur survie

Carte n°13– l'Époque du Régime Confédéré (134 et 135 ans après Endor) :



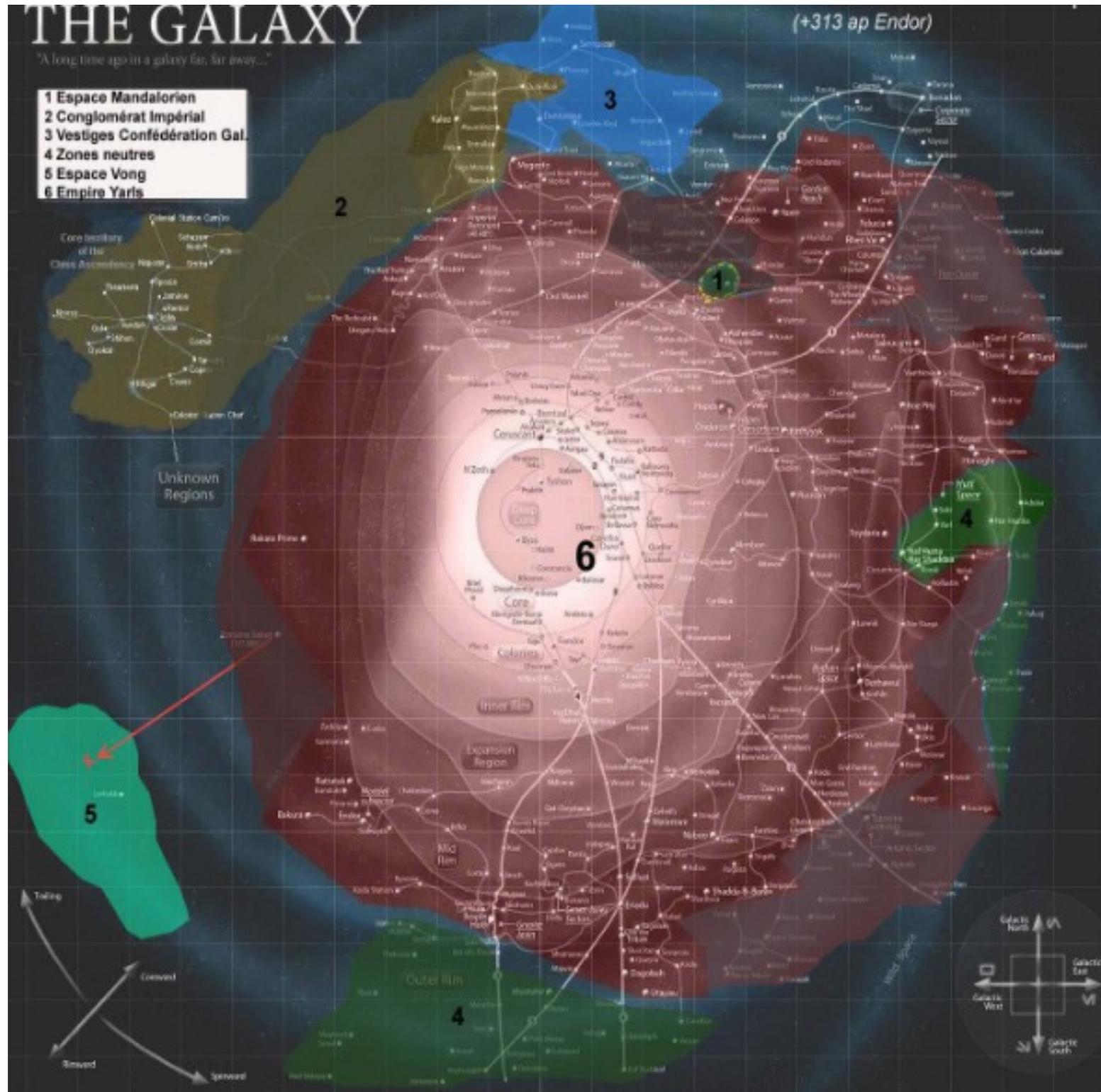
Au terme d'une guerre de reconquête de quatre ans, la coalition AG-Nouvel Empire et Jedi a réussi à mettre un terme à 11 ans de domination Néo-Siths. Un nouveau régime voit le jour: une confédération galactique dirigée par un triumvirat composé de l'impératrice Marasiah Fel, du grand maître de l'ordre Jedi: Khr'uk et de Gar Stasi nouveau président de l'alliance des mondes

Carte n°14 – Ere de la guerre froide (1138 ans ap Endor) :



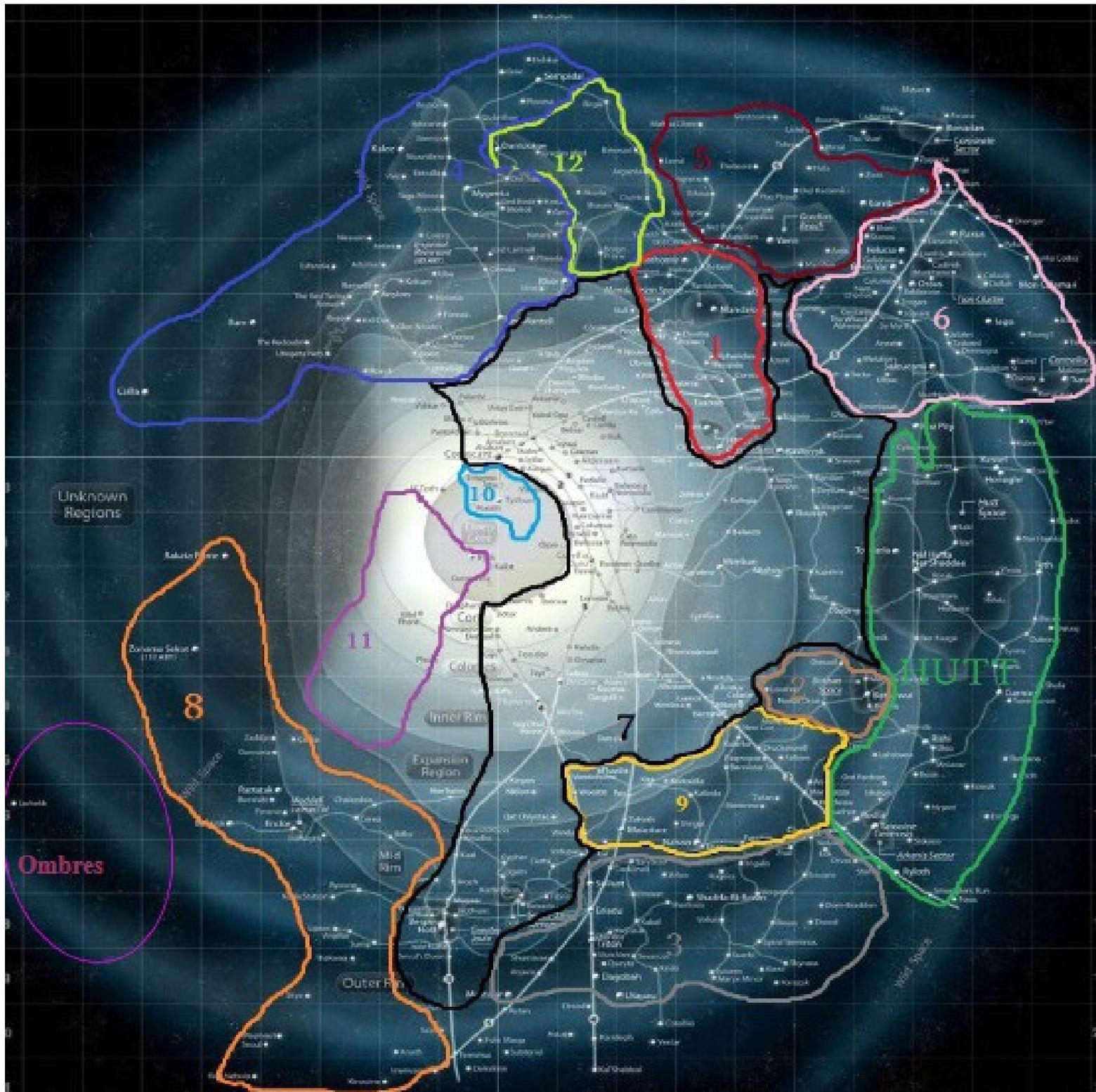
C'est l'époque de la guerre froide à l'échelle galactique, les régimes les plus puissants s'observent et n'osent pas entamer un conflit majeur qui mettrait, ils le savent, en péril la galaxie toute entière, mais l'organisation criminelle de l'aube écarlate n'a pas ces scrupules et en détruisant la station Babel 3, surnommée Horizon, a mis à mal la solidarité de façade qui prévalait jusqu'alors... Désormais tout le monde est devenu suspicieux et a recherché activement les preuves de la culpabilité des autres nations interstellaires

Carte n°15 - La Période de la domination Yarls (+313 ans ap Endor) :



Carte montrant l'étendue de l'Empire des Yarls surgis des vestiges de l'Empire des Rakatas où ils étaient dissimulés, attendant l'heure de la vengeance

Carte n°16- L'Epoque de la guerre des Ombres :



Situation politique de la galaxie à l'époque de reconstruction suivant la guerre contre les Yarlts et précédant celle contre les ombres. C'est à cette période que la station Babel 5 a été mise en service. Cette période présente une configuration politique inédite dans la mesure où c'est la première fois que la galaxie se trouve être totalement divisée avec des régimes interstellaires indépendants les uns des autres.