STAR WARS
LES DOSSIERS OFFICIELS

"IL Y A BIEN LONGTEMPS, DANS UNE GALAXIE LOINTAINE, TRÈS LOINTAINE..."

COSMOLOGIE

CETTE CARTE STELLAIRE MONTRE L'ENSEMBLE DES RÉGIONS ESSENTIELLES DE LA GALAXIE, LES PRINCIPALES ROUTES COMMERCIALES ET LES PLANÈTES LES PLUS IMPORTANTES. LES MONDES LES PLUS SIGNIFICATIFS DE L'ANCIENNE RÉPUBLIQUE, DE LA FÉDÉRATION DU COMMERCE, DE L'EMPIRE ET DE LA NOUVELLE RÉPUBLIQUE SONT PRÉSENTÉS DANS DES ENCADRÉS CONTENANT DES INFORMATIONS DE PREMIER ORDRE. VOUS DISPOSEZ ÉGALEMENT D'UN INDEX DE DURÉE DES TRAJETS LES PLUS COURANTS.

La galaxie se compose de 400 milliards d'étoiles autour desquelles gravitent plus d'un million de planètes habitables, où vivent plus de 20 milliards d'espèces intelligentes. La distance d'un bout de la galaxie à l'autre représente approximativement 100 000 années lumière mais, pour un vaisseau spatial équipé d'un hyperpropulseur, ce voyage peut être réduit à quelques semaines ou quelques mois seulement, suivant la puissance des réacteurs de l'engin.

Pendant plusieurs milliers d'années, la technologie de l'hyperpropulsion a représenté la principale force soudant la galaxie. Un hyperpropulseur permet à un vaisseau de traverser un secteur ou une région en quelques heures ou en quelques jours seulement. Il ramène la durée du voyage d'une région à une autre à quelques jours ou quelques semaines. Bien qu'il soit possible de faire un saut dans l'hyperespace dans presque n'importe quelle direction, la plupart des vaisseaux tendent à emprunter des voies sûres et bien établies afin de limiter le risque de collision avec un corps non identifié ou bien d'éviter de nouveaux calculs complexes nécessaires à un saut précis.

Les réacteurs subluminiques sont normalement utilisés pour les déplacements locaux. Les vaisseaux stellaires peuvent se mouvoir dans l'espace à des vitesses subluminiques de plusieurs milliers de kilomètres à la seconde, ce qui leur permet de relier en quelques heures seulement les planètes d'un même système.

TERMINOLOGIE DE LA CARTE STELLAIRE

Les plus grandes divisions de la galaxie sont appelées Régions. Leur taille varie de petites poches spatiales, comme la Centralité, à d'énormes étendues, comme les Territoires de la Bordure Extérieure. Les Régions sont subdivisées en zones, que l'on appelle des secteurs. À l'origine, un secteur était défini comme une zone comportant 50 mondes habités, ngés un grand nombre d'entre eux se sont considérablement étendus. Les plus petites subdivisions de la galaxie sont appelées des systèmes, chacun étant constitué d'étoiles individuelles, de leurs planètes en orbite, et d'éventuelles lunes, astéroïdes et comètes.

À LA LUNE-FORÊT D'ENDOR : Le géante gazeuse d'Endor s'accompagne de neuf satellites. Le plus grand est une sphère habitée et très spéléogène.

À CORUSCANT : Surnommée "le Pont", Coruscant est le cœur physique et politique de la galaxie. Le sectteur d'où cette planète est entièrement recouverte par une immense cité.

Malgré 25 000 ans de voyages dans l'hyperespace, la majeure partie de la galaxie demeure inexplorée et sans cartographie. L'Empire a porté bégnce des limites aux nouvelles missions de reconnaissance. Aujourd'hui, sous la Nouvelle République, de nouvelles explorations sont prophétisées.

RÉGIONS INCONNUES

LA NÉBULEUSE DE CORNACHT
Inexistence d'étoiles et de gaz interstellaires située à proximité de Noyau, est devenue territoire de l'Empire au détriment du régime de Palpatine.

Au cœur de la galaxie se trouve le Noyau, dense nébuleuse d'étoiles dont les champs gravitationnels créent des distorsions dans la structure de l'hyperespace. Longtemps considéré comme impénétrable, jusqu'à ce que l'Empire y découvre des hyper routes pouvant être empruntées en toute sécurité.

MONDES DU NOYAU

Les Mondes du Noyau sont parmi les plus densément peuplés. De ces premières zones habitées par des Humains sont partis les explorateurs qui allèrent colonisé les régions les plus reculées.

COLONIES

Première zone habitée en dehors du Noyau, les mondes des Colonies sont aujourd'hui fortement peuplés.

BORDURE INTÉRIEURE

Cette région s'appelait simplement "La Bordure" à l'époque où elle constituait la limite extérieure de la galaxie connue et qu'elle était habitée par des colons à des mondes avides d'explorer les ressources abondantes.

SECTEURS DE SENEX ET JUVEX

Les secteurs de Senex et Juvex sont bien connus pour des glaces orbitales et des lunes. Chacun de ces secteurs comporte trois systèmes, mais seuls quelques-uns sont équipés d'une station spatiale.

SECTEUR D'ELRODD

Le secteur comporte plusieurs planètes commerciales importantes et le nouveau système de Long d'une route du spéléobaste.

SECTEUR DE KATHOL

Zone centrale du pays d'Impérieuse sur le plan politique.

NÉBULEUSE DE MINOS

Située aux frontières de l'espace calme, cette nébuleuse incluse le système de Sacharifa.

BORDURE EXTÉRIEURE

Éléments de la ceinture de la galaxie, systèmes situés à la Bordure Extérieure sont considérablement éloignés des lois. Sur ces mondes-monde, bibliothèques, cités aux confins des terres colonisées, les ressources sont limitées et la vie y est cuite pour les habitants.

ESPACE SAUVAGE

Régions frontières des régions connues, les planètes civilisées de cette zône sont souvent isolées qu'elles sont peu connaissées par les politiques de la galaxie.

ÉMPIRE

RÉGION D'EXPANSION

BORDURE MÉDIANE

La plupart des mondes-monde de la Bordure Médiane est Impériale, certaines zones sont demeurées neutres, notamment Kashyyyk et Kothlis. Les mondes-monde sont particulièrement, cette région fut longtemps impossible pour des vaisseaux, les hyperespaces y étant trop encombrés. Mais depuis la chute d'Alderaan, cette zone est le siège d'un grand nombre d'opérations militaires des forces Rebelles.

SECTEUR CORÉLIEN

Les cinq mondes du Système Corellien et leurs satellites ne sont toutefois considérés que comme comme un État quasi indépendant.

ESPACE HUTT

Contrôlée par les Hutts, puissants et influentes, cette région est régie l'anarchie, située aux confins de la Bordure Extérieure, est un repaire de contrebandiers, de pirates et de criminels.

ESPACE BOTHAN

Les Bothans sont une race d'extraterrestres qui a colonisé un certain nombre de mondes. Plusieurs Bothans occupaient des positions élevées au sein de l'Alliance Rebelle et de la Nouvelle République.

À LA CITÉ DES NUAGES DE BESPIN : La spéléobaste planète gazeuse Bespin est surnommée les précieux gaz l'Hoth, exploité dans de gigantesques raffineries aériennes.

BRAS DE TINGEL

Cette section de Secteur des Corporations a été témoin de la plupart des conflits plus les plusieurs colonisées du Tingel.

SECTEUR DES CORPORATIONS

Fréquemment assimilée en dépit du fait qu'un développement des Bordures de Rivage, ce secteur est toutefois plus proche de l'Ile des Sons de la galaxie. Il a pour nouvelle forme de son aménagement équilibré, cette région est dotée d'éléments de la libre entreprise.

SECTEUR MÉRIDIEN

Cette région, située en bordure de la Bordure Extérieure, est traversée par plusieurs routes commerciales dans la mesure où elle y permet un accès aux différentes zones de peuplement.

HÉGÉMONIE DE TION

Les usages de la pré-République, cette région vivait à la lisière sociale du gouvernement. Elle ne dépendait ni du Noyau, ni d'aucun autre système. Depuis, il n'est plus qu'un lieu plein de doute.

ÉTOILE NOIRE

CONCEPTION : BEVEL LEMELISK
TAILLE : 120 KM DE DIAMÈTRE
VITESSE : 10 TAMB HYPERPROPULSEUR DE CLASSE 4
PROPRIÉTAIRE : EMPIRE
ARMES : SUPERLASER 15 000 TURBOLASER

ÉTOILE NOIRE II

CONCEPTION : BEVEL LEMELISK
TAILLE : 160 KM DE DIAMÈTRE
VITESSE : 20 TAMB HYPERPROPULSEUR DE CLASSE 3
PROPRIÉTAIRE : EMPIRE
ARMES : SUPERLASER 20 000 TURBOLASER

À LA NÉBULEUSE DE SSI-RUUK

Cette zone est peuplée par les Ssi-Ruuk, une espèce de sauriens à sang chaud. L'empire Sa'Ruuk comprend des planètes d'accès au vaste secteur de la galaxie, mais fut vaincu à la fois par la République et par les forces commerciales pendant la Guerre Sa'Ruuk.

À HOTH : Planète-glace, Hoth est un monde désert glacial recouvert d'une dangereuse couche d'atmosphère. Une base Rebelle y fut établie.

À LA LUNE-FORÊT D'ENDOR : Le géante gazeuse d'Endor s'accompagne de neuf satellites. Le plus grand est une sphère habitée et très spéléogène.

À ALIS SOLEILS JUMEAUX DE ZATOCHNE : Sur la Bordure Extérieure, la planète Tatooine est dessséchée par la chaleur du système stellaire binaire autour duquel elle gravite.

À HYPERESPACE : Grâce à la puissance exceptionnelle du sort hyperpropulseur, le Faucon Millenarium était capable de voyager d'une planète à l'autre à une vitesse beaucoup plus grande que la plupart des vaisseaux.

ROUTE COMMERCIALE DE PERLEMIA (IMPÉRIALEMENT)

CORUSCANT — CORULAG — CHANDRILA — BRENTAAL — ESSELES — RHINNAL — RALLTIIR

La région dénommée "la Tranche" s'étend des Mondes du Noyau jusqu'à la périphérie de la galaxie. Elle est délimitée par deux voies marchandes principales : la route commerciale du Parlemia et la Passe Corellienne - le long desquelles la colonisation a été des plus rapides.

LÉGENDES DES ROUTES COMMERCIALES

- ROUTE HYDRIENNE
- PASSE CORELLIENNE
- VOIE MARCHANDE DE RIMMA
- ROUTE COMMERCIALE DE PERLEMIA
- VOIE COMMERCIALE CORELLIENNE

INDEX GALACTIQUE

MONDES CONNUS

	BESPIN	CORELLIA	CORUSCANT	DAGOBAH	DANTOOINE	ENDOR	GAMORR	HOTH	SULLUST	TATOOINE	YAVIN
ALDERAAN	8H	6H	16H	1J 6H	13H	18H	7J 12H	1J 3H	8J 21H	7H	5H
BESPIN		6H	6J 14H	1J 3H	22H	1J 8H	3J 3H	4H	11J 4H	16H	11H
CORELLIA			4H	1J 7H	12H	17H	10J 14H	21H	19H	4H	15H
CORUSCANT				12J 14H	19H	6J 12H	16J 3H	3J 9H	8J 2H	22J 14H	5J 8H
DAGOBAH					1J 8H	4J 1H	27J 8H	3J 17H	3J 6H	1J 4H	13J 2H
DANTOOINE						21H	3J 14H	1J 4H	5J 6H	20H	12H
ENDOR							14J 5H	2J 12H	19H	1J	10H
GAMORR								14J 10H	3J 2H	1J 16H	2J 7H
HOTH									22H	2J 8H	1J 15H
SULLUST										1J 14H	17H
TATOOINE											15H

Cet index galactique donne les durées des trajets les plus courants entrh plusieurs des principaux mondes de la galaxie. Dans tous les cas, la planète de départ est indiquée en vert. Suivez la rangée horizontale jusqu'à ce que vous atteigniez la colonne de la planète de destination, indiquée en rouge. Les durées des trajets sont données en jours (J) et en heures (H). Notez bien que les durées indiquées sont valables pour un vaisseau spatial militaire courant équipé d'un hyperpropulseur de classe 1. De nombreux vaisseaux civils possèdent des hyperpropulseurs de classe 2 nettement plus lents dans qu'un petit nombre de vaisseaux très rares sont équipés d'hyperpropulseurs plus rapides.

Toutes les durées sont indiquées pour des vols directs d'un système à l'autre. Dans certains cas, il peut être possible de voyager via des systèmes intermédiaires, proposant un raccourci, ou de trouver un itinéraire de remplacement. En général, plus les distances physiques entre les planètes sont grandes, plus les voyages dans l'hyperespace sont longs. Cependant, des systèmes relativement proches l'un de l'autre peuvent nécessiter des détours en raison du trafic, des corps célèbres non identifiés qui tout autre danger imprévisible.

ROUTE COMMERCIALE DE PERLEMIA

	CHANDRILA	CORELLIA	CORULAG	CORUSCANT	ESSELES	RHINNAL	RALLTIIR
BRENTAAL	1H	3H	2H	7H	2H	5H	7H
CHANDRILA		2H	1H	5H	3H	2H	4H
CORELLIA			1H	4H	4H	7H	9H
CORULAG				6H	4H	8H	11H
CORUSCANT					8H	10H	12H
ESSELES						2H	4H
RHINNAL							1H

DEPUIS LE NOYAU JUSQU'À LA BORDURE EXTÉRIEURE ET AU-DELÀ

	CORUSCANT	KASHYYYK	MYRKR	WAYLAND	YAGA MINOR
CORELLIA	4H	1J 12H	3J 9H	4J 3H	12H
CORUSCANT		1J 19H	4J 12H	2J 10H	15H
KASHYYYK			2J 7H	2J 6H	2J 5H
MYRKR				21H	2J 7H
WAYLAND					1J 6H

AUTRES MONDES ET RÉGIONS IMPORTANTES

	CORELLIA	SECTEUR DES CORPORATIONS	CORUSCANT	NÉBULEUSE DE MINOS	KESSEL	MON CALAMARI
SAKURA	2J 4H	2J 12H	3J 5H	11H	1J 3H	22H
CORELLIA		9H	4H	21H	10H	6H
SECTEUR DES CORPORATIONS			15H	7H	9H	1J
CORUSCANT				1J 15H	1J 3H	13H
NÉBULEUSE DE MINOS					12H	18H
KESSEL						9H

Illustrations cartes et planètes : Jim Kirk
Illustrations planètes supplémentaires : Laurence Walker
Remerciements à : Lucy Wilson & Jackie Lang