

CHRONOLOGIE STAR WARS :

Cette chronologie restreinte aux périodes et événements les plus emblématiques du monde de STAR WARS (version univers étendu Légende) est complétée des mentions des aides de jeu et suppléments que j'ai publié sur la scénariorthèque afin de donner un repère temporel pour les Mjs qui souhaiteraient les utiliser. Cela permet de les situer par rapport aux différentes périodes de la saga.

ERE PRE-REPUBLICAINE :

Aide de jeu : Civilisations disparues

informations sur les peuples qui existaient lors de la période pré-républicaine

Aide de jeu : Star Wars la Genèse : l'antiquité galactique.

Il y a bien plus longtemps dans une galaxie lointaine très lointaine... A une époque perdue dans les méandres du temps... Celle-ci précède l'émergence des premiers Jedi garants de la paix et de la justice. Au cours de cette ère, de mystérieuses civilisations aux pouvoirs et à la technologie incroyables présidaient aux destinées des mondes de cette galaxie lointaine, très lointaine... C'était en effet il y a très très longtemps, dans des temps si reculés qu'Histoire et Légende se confondent. A cette ère mythique point de voyages interstellaires, ni de république galactique. Les Siths entament à peine leur histoire tandis que la philosophie Dai Bendu s'ancre peu à peu sur Tython donnant naissance à l'ordre Je'Daii. C'est l'histoire d'une grande et mythique société fondée par des entités inconnues dont l'origine se perd dans des temps immémoriaux. Cette civilisation cosmopolite va bientôt être confrontée au plus grand péril depuis que les Tho Yor ont déposé leurs ancêtres sur Tython : un empire incarnant l'obscurité, la souffrance et la mort. Voici les véritables racines de l'Ordre Jedi et des coutumes Siths... Ceci est leur genèse...

Evénements marquants :

-49000 Fondation de l'Empire Infini des Rakatas

-36000 Tentative d'invasion de Tython par les Rakatas (**BD l'Aube des Jedi**)

ERE 1ere REPUBLIQUE :

-25000 Proclamation de la République Création du Sénat Galactique, Création de l'Ordre Jedi

-24500 /-24400 Premier Grand Schisme de l'Ordre Jedi initié par Xendor puis défaite et exil des Jedi renégats des Légions de Lettow son successeur

-7000 / -6900 Second Grand Schisme, connu sous le nom de Siècle de l'Obscurité : défaite et exil des Jedi renégats, découverte des Sith par les Jedi exilés, création de l'Empire Sith

-5000 Grande Guerre de l'Hyperespace : défaite de l'Empire Sith de Naga Sadow

-3998 / -3996 : Grande Guerre des Siths : défaite d'Exar Kun et victoire de la République

-3963 / -3960 Guerres Mandaloriennes. Revan et Malak dirigent les forces Républicaines

-3959 / -3956 Guerre civile des Jedi : Campagne de Dark Revan et Dark Malak contre la République

-2000 Nouvelles Guerres Sith : Début du règne de Vitiate l'Empereur immortel

-1000 Bataille de Ruusan : défaite des Siths et victoire des Jedi et de la République;

Dark Bane instaure la Règle des Deux, Réformes de Ruusan : Les Jedi abandonnent leurs prérogatives militaires. Début de l'Age d'Or de la République.

HAUTE REPUBLIQUE : de -1000 à -22

-32 : Bataille de Naboo (**SW I : La menace fantôme**)

FIN de la REPUBLIQUE :

-22 à -19 : Guerre des clones : 1ere guerre civile : entre la CSI et la République (**SW II : l'Attaque des Clones**)

EPOQUE IMPERIALE :

Aide de jeu : Les paladins du vide

Le régime dictatorial qu'impose peu à peu le chancelier suprême Palpatine à l'ensemble de la galaxie connue a fait émerger dans un premier temps des mouvements de résistance éparses parfois même il ne s'agissait que d'actes de désobéissance civile isolés qui ont finit par se muer en véritables lames de fond. Au nombre de celles-ci on compte, des jeunes hommes et jeunes femmes humains ou non tous ou presque originaires de la bordure extérieure, qui épris de libertés sont devenus des parias, des hors la loi dès lors que leurs pairs ou leurs maîtres Jedi ont été exécutés lors de l'ordre 66. Anciens padawans, acolytes de l'Ordre Jedi, Rangers antariens, Paladins de Teepo ou gris, Gardiens du ciel, chevaliers d'acier, Jedi Altisiens ou Corelliens... Ils se sont réunis sous la bannière des corsaires de l'espace: le pavillon noir à tête de mort. Ils écument désormais la galaxie à bords de vaisseaux hors du commun, sous le nom de paladins du vide, véritables terreurs des foyers bourgeois de l'Empire galactique, cauchemars de l'Inquisitorius et de la marine impériale...

Aide de jeu : COBRA pour SW

Adaptation du personnage de Cobra, mythique s'il en est, pour Star Wars,

Événements marquants :

-19 Défaite de la CSI et Proclamation de l'Empire

Ordre 66 : presque tous les Jedi sont exterminés, les autres deviennent des fugitifs. Padmé Amidala meurt en mettant au monde Les Jumeaux Luke et Leia Skywalker (SW III : La revanche des Siths)

-10 Ascension de l'aube écarlate et désertion de Han Solo (Film SW Solo)

-5 Fondation de l'Alliance Rebelle début de la 2^{de} Guerre civile Galactique. (Série TV Star Wars Rebels)

0 Mission Rogue One + Bataille de Yavin (film Rogue One + SW IV Un nouvel Espoir)

+3 Bataille de Hoth (SW V L'Empire contre-attaque)

+4 Bataille d'Endor : Défaite de l'Empire (SW VI Le retour du Jedi)

Fondation Nouvelle République

NOUVELLE REPUBLIQUE :

Aide de Jeu : jeux et sports

Ce supplément recense les principaux loisirs (jeux de carte, de dés ou de société) et les sports les plus populaires mentionnés ou décrits dans les différents œuvres canon ou légends issus de l'univers de Star Wars. Ils sont décrits et les principes des règles sont abordés.

Événements marquants :

+5 **Post-Endor** : Campagne militaire du Grand Amiral Thrawn

+6 **P.E Empire des Ténèbres I** : Retour de l'Empereur Palpatine : Opération "Main de l'Ombre"

Mort du clone de Palpatine

+7 P.E l'Empire Ecarlate : Mort de Carnor Jax sur Yinchorr

L'empire des ténèbres II : Mort présumée définitive de Palpatine sur Onderon

+8 P.E Luke Skywalker fonde l'académie Jedi de Yavin IV et recrute de nouveaux apprentis Jedi

+12 / 13 P.E Crise de la Flotte Noire Défaite des Yevethas

+14 Première Insurrection Corellienne

+15 Fin officielle de la Guerre Civile Galactique : traité de paix conclu entre les Vestiges Impériaux et la Nouvelle République, Luke Skywalker épouse Mara Jade sur Coruscant

+18 Académie de l'Ombre

+19 Second Impérium de Hethrir

+20 **Début de la guerre contre les Yuuzhan Vong** Mort de Chewbacca sur Sernpidal

L'ALLIANCE GALACTIQUE - L'HERITAGE DE LA FORCE

Aide de jeu : Le Guide de l'Alliance Galactique

Après un rappel astrographique, il fait un bref exposé sur les régimes démocratiques ayant précédé l'alliance galactique avant de présenter celle-ci. Au menu : les institutions, leurs idéologies respectives en passant par les personnalités marquantes ainsi que les vaisseaux en usage dans leurs rangs. Sans oublier un petit détour par l'alliance Rebelle et le nouvel ordre jedi.

Événements marquants :

+24 **Création de l'Alliance Galactique**

+25 **fin de la guerre contre les Yuuzhan Vong**

+32 Guerre de l'Essaim - Les Killiks retournent à leur état primitif suite à la destruction du Nid Obscur et au départ d'UnuThul

+36 **Seconde Insurrection Corellienne** Sous l'influence de Lumiya, Jacen Solo devient un seigneur Sith sous le nom de Dark Caedus

+37 lutte contre Abeloth incarnation du Côté Obscur.

Aide de jeu : ajustements de règles

Aide de jeu : SW l'Héritage

L'époque Néo-républicaine n'est plus assez stimulante pour vos Pjs. Vous haïssez la rébellion et l'empire. La guerre des clones vous ennueie. La période du déclin de la République n'a plus aucun secret pour vous. L'ancienne République a perdu de son charme exotique. Dans ce cas, entrez dans une nouvelle ère. (entre +24 et +134 ans post-Endor).

ERE du CONCORDAT GALACTIQUE :

Aide jeu éponyme.

+50 ans après la défaite de l'Ordre Nouveau de Sheev Palpatine lors de la bataille d'Endor, la galaxie compte plusieurs régimes politiques indépendants qui cohabitent en plus ou moins bons termes :

- l'Alliance Galactique héritière de la rébellion qui se compose des consortiums de Hapès, du Dominion

Mandalorien, du second Empire et des mondes du noyau et de la bordure intérieure.

- La IIIe République formée du secteur corellien, des bordures médiane et extérieure

- Les régimes indépendants sont l'espace Hutt, l'espace sauvage, ainsi que l'enclave du Sith unique dont personne n'a encore pris connaissance et le secteur corporatiste.

- Les menaces extérieures issues de régions inconnues sont la Théocratie Sith du dernier clone de Sheev Palpatine et le Premier Ordre de son frère Snoke fondé sur les reliquats de l'Empire éternel de Valkorion l'ancien.

Événements marquants :

+38 / 39 : Création de la 3^e République, **Lutte contre le Premier Ordre de Snoke puis Théocratie Sith** du dernier clone de Palpatine (SW VII *Le réveil de la Force*, SW VIII *Le dernier Jedi*, SW IX : *l'ascension de Skywalker*)

+50 : Fondation du second Empire

+55 : Fondation de l'Ordre de l'équilibre

L'EMPIRE du SITH UNIQUE :

Aide de jeu : Le Guide du Second Empire

Il y a bien longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine ... Dans l'histoire de la galaxie, l'avènement de l'empire fut un profond traumatisme. En l'espace de quelques décennies, 25000 ans de démocratie, de progrès de la civilisation, s'écroulèrent sous l'action de quelques individus seulement. Pour de nombreuses espèces et classes sociales, le règne de Dark Sidious alias Palpatine fut un cauchemar tandis que pour d'autres ce fut une période des plus fastes. Les contrastes les plus terribles coexistèrent entraînant son lot de malheurs et la mort de nombreux opposants politiques. Mais un groupe d'insoumis, issus de la coalition des 2000, s'éleva dès les 1^{ères} années de l'Ordre Nouveau pour faire entendre la seule voix dissidente, luttant pour que triomphe la vérité, la liberté et que soit instaurée une Nouvelle République. Ce groupuscule, connu sous le nom d'Alliance Rebelle, finit au prix du sang, par vaincre cet Empire implacable après 20 ans d'insurrection. Pourtant, malgré le décès de l'empereur, l'Empire a survécu sous plusieurs formes. L'idéal impérial n'est donc pas mort, mais avec le temps, les épreuves et sous l'action de nouvelles générations, il s'est transformé. Opérant sa mue, cette entité a fait taire ses démons devenant ainsi beaucoup plus modérée. Or, c'était sans compter quelques âmes faibles grisées par le pouvoir qui finirent par comploter puis se vendre au Sith Unique, livrant ainsi le Nouvel Empire à Dark Krayt, son seigneur noir.

Événements marquants :

+123 / 126 Guerre Impériale-Sith : Dark Krayt s'autoproclame Empereur Galactique sur Coruscant, Massacre d'Ossus : le Nouvel Ordre Jedi est décimé. Roan Fel en exil reprend Bastion avec ses fidèles

+133 Cade Skywalker renie les Siths et s'évade blessant mortellement Dark Krayt

+134 : Défaite et Mort de Dark Krayt. Fondation de la Fédération Galactique et de son triumvirat (BD Legacy)

ERE POST-HERITAGE :

+1138 : Un nouveau Millénaire

La Galaxie vit dans la terreur ! Une mystérieuse organisation terroriste nommée "Ombre Rouge" vient de porter un terrible coup en attaquant et détruisant la station spatiale Horizon, alors que se déroulait en son sein une réunion galactique avec tous les dirigeants de la Galaxie. L'Ascendance Chiss demande vengeance après la perte de plusieurs membres de son gouvernement, tandis que le 3^e Empire Galactique, la Confédération des Planètes Libres et la Nouvelle Alliance Galactique, bien qu'également lésés par l'attaque, se montrent moins virulents, voire même trop conciliants aux yeux des Chiss, bien que certains aient en fait d'autres problèmes internes d'ordre politique à régler. Les Jid'arii préfèrent rester neutres et enquêtent de leur côté, tandis que l'Ascendance s'arme de façon massive en recrutant à tout va tandis que les autres gouvernements ont une approche plus diplomatique. Bien que l'Ombre Rouge soit la principale menace, ce n'est malheureusement pas la seule. L'Empire Droïde, dirigée par le super-cyborg Omnis rassemble une colossale armée de vaisseaux automatisés et de troupes Droïde tandis que les Siths, que toute la Galaxie croit disparus pourraient profiter des tensions actuelles pour réapparaître au grand jour.

+1313 : la revanche des Yarls

C'était il y a un peu moins longtemps dans une galaxie lointaine, très lointaine... Plus de 1300 ans après la chute de Palpatine, la nuit enveloppe de son manteau obscur la galaxie toute entière depuis que le peuple Yarl a surgit des régions inconnues en provenance des vestiges perdus de l'ancien Empire Rakata dont ils ont hérité nombre de connaissances. Patiemment ces anciens siths, oubliés de tous, ont attendu que leur destin s'accomplisse, enfin, guidés par la Sith'ari. Tapis dans les ténèbres, ils ont laissé leurs proies s'entre-déchirer pour fondre sur elles et les anéantir sans pitié... En quelques années, ils ont conquis la quasi-totalité de l'espace connu alors que les héritiers de DarkBane avaient mis un millénaire pour y parvenir. La civilisation galactique s'est effondrée. Quelques noyaux de résistance subsistent, mais éparpillés et isolés les uns des autres. Sans moyens de communication fiables, ils sont condamnés à mener des actions de guérilla. Les seuls Etats encore constitués qui pourraient représenter une menace pour les Yarls sont le IV^{ème} Empire, le

protectorat Mandalorien, le consortium de Hapès, L'empire Droïd et la flotte nomade des 12 colonies de Nantoo Dei partis à la recherche de la mythique et lointaine Zonama Sekot dont parle l'holocron du légendaire Jidaï Luke Skywalker. Ce monde conscient désormais foyer des Yuuzhan Vongs constitue pour les survivants des colonies le seul espoir de victoire face à l'opresseur, à moins qu'une alliance contre nature naisse entre les bios et les machines pensantes de l'amas de Tion dont les Yarls ignorent encore l'existence...

Aides de jeu multi-chrono :

Les Courants religieux :

La Force occupe une grande place dans la spiritualité des habitants de la galaxie, mais n'est pas la seule source d'aspirations métaphysiques, de nombreuses religions se sont développées et ici sont présentées celles qui ont engrangé le plus grand nombre de fidèles.

Le Guide de la Force :

Ce supplément est le fruit d'une frustration de MJ constatant l'éparpillement ou le manque d'informations disponibles en français sur telle ou telle faction d'individus sensibles à la Force et ce, quelque soit la période chronologique considérée aussi bien pour le cadre des films que pour l'univers étendu légend. En outre, la saga s'est tellement étoffée depuis la fin de la gamme Star Wars en système D6 que j'ai voulu regrouper les informations disséminées dans les différents médias à notre disposition. Il m'a semblé utile de proposer quelque chose pour remédier à cette situation. J'ai donc entrepris de collecter les informations sur l'histoire et l'évolution des ordres jedi et Siths sans oublier d'y ajouter une description des différentes factions d'adeptes de la Force qui ont vu le jour depuis bientôt 40 ans sous la plume de Georges Lucas ou des auteurs ayant contribué au développement de cet univers de fiction dont la richesse est toujours surprenante. Il s'agit donc ici d'une synthèse les réunissant dans un seul livret.

Le Guide du secteur corporatiste :

Supplément de contexte qui décrit (en français) le fonctionnement, l'histoire et la société du secteur corporatiste. Il rassemble aussi des infos sur les principaux mondes et peuples E.T qui occupent cette zone de l'espace galactique. Cette présentation est basée sur la trilogie de romans consacrée aux pérégrinations de Han Solo dans ce secteur.

Vous aimez le genre Cyberpunk et donc le jdr éponyme, mais sa dystopie vous paraît obsolète, vous aimez également le space-opéra et en particulier Star Wars, alors si vous souhaitez recycler vos scénarios de Cyberpunk, ne cherchez plus, ce supplément est fait pour vous : vous pourrez jouer à cyberpunk dans l'univers de Star Wars en exploitant cette toile de fond qu'est le Secteur Corporatiste en lançant vos joueurs dans les méandres des magalopoles des planètes Telos ou Taris qui seront vos nouvelles Night city. Ce secteur spatial si particulier de l'univers Star Wars n'attend plus que vous... Concernant l'époque, elles sont toutes possibles.

Les Techno-Jedi :

Il s'agit d'une caste d'individus mystérieux peu nombreux qui parcourent la galaxie et explorent ses régions inconnues dont ils sont très probablement originaires, car à l'échelle de la civilisation galactique connue, seuls quelques rarissimes témoignages font état de leur existences et le plus souvent ils ne sont pas pris au sérieux, pensez-vous! qui pourrait surpasser les pouvoirs mystiques des jedi à fortiori à l'aide de la technologie? Repoussant toujours plus loin les limites de leur connaissance du cosmos et des êtres qui y vivent et cela certainement depuis des millénaires ; peut-être même depuis l'époque de l'empire infini des Rakatas, ils explorent la galaxie. Leurs prouesses technologiques sont telles, qu'elles sont assimilées à de la magie. Ce sont des observateurs perpétuellement en quête de connaissances. Nul ne sait quels sont leurs véritables desseins, ni leurs motivations...

Les Néphérims :

Il s'agit de la transposition ou adaptation du concept des Immortels de Highlander à l'univers de Star Wars. Je suis parti de l'idée d'une ancienne aide de Jeu du casus Belli première mouture où ils développaient les Néphérides. J'ai bricolé leur postulat de départ pour aboutir à ce que vous allez découvrir en lisant ces quelques lignes.

Conversion système D6