



ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

GUIDE DE L'UNIVERS

V2.011 G-8

Règles de wargames de science-fiction
dans un futur lointain.

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

Remerciements spéciaux à : Ant Sharman, Geordie Irvin, Rik Baker, David Horobin
(V1 special thanks: Nick Simmerson, Wojtek Flis, Andrew Chesney)

Principaux testeurs, organisateurs des tests et contributeurs supplémentaires : Dave Baker, Rik Baker, James Buckley, Ruben Lopez Catalan, Matt Cross, Geoff Croudace, Lea Davidson, Ian Duffy, Vance Farrow, Martyn Fellender, Scott Godfrey, Gergely Gombos, Ed Harrington, Jon Harrington, Nicole Sijnja, Rudi Hein, David Horobin, Geordie Irvin, Seb Jacquet, Loik Ménard, Mathias Mesonero, Ben Morris-Taylor, John Murray, Adam Murton, Sam Nolen, Simon Nolen, Tim Oliver, Simon Perkins, David Richardson, Jan Rudolph, Ant Sharman, Ondrej Slezacek, Joshua Teed, Jason Turner

Relecture et contrôle de cohérence : David Horobin, Seb Jacquet, Rosemary Bancroft, Jamie Morris, Stephen Stiles

Figurines originales peintes par : Jez Allum, Andrés Amián, Golem Painting Studio, Andy Hobday, Matt Houghton, Rob Henson, Mandertory Miniatures, Chris Webb, Dean Winson, Darek Wyrozowski, Kirsten Williams, Grzegorz Bereza, Blotz, Sarissa Precision.

Conception des Figurines : Jon Cave, Russ Charles, Wojtek Flis, Steve Saleh, Marco Sano, Paul Sawyer, Des Hanley, Kev White, John Wigley

Traduction et mise en page française : Seb Jacquet (VortexZone.com)

Relecture et remerciements pour l'édition française : Laurent Bur, Didier Derchain, Bruno Michel.

© Rick Priestley, Tim Bancroft, 2022.

Beyond the Gates of Antares, le logo Beyond the Gates of Antares, Algoryn, Boromite, Lavamite, Isorian Shard, Concord, Ghar, NuHu et Freeborn sont des marques déposées par Warlord Games Ltd. Tous droits réservés.

Notes Structurelles d'Antares 2

Pour faciliter le téléchargement et l'impression des règles, nous avons réparti les règles, le contexte et les listes dans des documents distincts et plus petits. Ce document contient les règles pour le choix des armées, le déploiement et la mise en place du jeu ainsi que les scénarios – les sélecteurs et les règles spécifiques à une faction se trouvent dans les listes d'armée spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : Guide de l'Univers* ; les descriptions et les statistiques des armes et des équipements les plus utilisés dans l'univers d'Antares dans *Antares 2 : Jouer une Partie* ; et les règles de base du jeu dans *Antares 2 : Règles du Jeu*, qui contient le moins possible de matériel spécifique à Antares. Tous ces documents peuvent être téléchargés sur antaresnexus.com.

Nous sommes pleinement conscients que cette structure signifie que les règles de base peuvent être utilisées dans d'autres univers et contextes : n'hésitez pas à le faire ! Contrairement aux *Règles de Base*, ce supplément ne concerne que l'équipement Antaréen et ne contient donc aucun indicateur spécifique à Antares.

Il est permis d'imprimer et de photocopier ces règles pour un usage personnel uniquement.

Ce document ne doit pas être distribué ou revendu sous quelque forme que ce soit.

SOMMAIRE

INTRODUCTION À L'UNIVERS D'ANTARÈS 5

Terminologie du Septième Âge..... 5	
Qu'est-ce qu'un Fragment ?..... 5	
Une Société	
Nanotechnologique 6	
Que représente un Yan ?..... 6	
Les Bâtisseurs	
et le Nexus Antarès 7	
Observation de Phénomène	
Transitoire (OPT)..... 7	

UNE PORTE VERS LES ÉTOILES 8

Le Nexus 8	
Le Système des Portes 8	
Un Tunnel Isolé 8	
L'Horizon de la Porte 8	
Le Rôle d'Obureg 8	
Obureg, le Pacificateur 8	
Voyage sur la photosphère	
Antaréenne 9	
Dilatation du Temps de Trajet 9	
Les Failles 9	
Connexions Disparates	
au Nexus 10	
Exemple de Connexion 10	
La Catastrophe de Xilos 11	

PEUPLES ET CRÉATURES... 12

Sociétés Dominées par	
les PanHumains 12	
La Concorde PanHumaine 12	
Le Sénatex Isorien 12	
Le Prospérat Algoryn 12	
Les Guildes et Clans Boromites 12	
Les Maisons Freeborn 13	
Autres Population du Nexus .. 13	
L'Empire Ghar 13	
L'Infestation Virai 13	
Les Vorls 13	
Espèces et Morphes	
PanHumains 13	
Les Algoryns 13	
Les Boromites 14	
Les Barbares 15	
Les Gyohns 15	
Les Hantaes 15	
Les Krasz 16	
Les Rejets Misgéniques 16	
Les NuHu 16	
Les Vyess 17	
Autres Espèces Intelligentes	
non-Humaines 18	
Guerriers-Protecteurs Askars 18	
Les Espèces Askars 18	
Arsenal et Équipements Askars 19	

Le Phénotype Ghar 19	
Chasseurs de Primes Hükks .. 19	
Arsenal Hükk 20	
Bêtes de Chasse Hükks 20	
Les Tsan Ra 20	
L'Infestation Virai 21	

Créatures Notables 22	
Angkriz/Bêtes de Patrouille 22	
Créatures Lavanes 22	
Chiens de Roche Lavamites 22	
Molosses de Roche Lavamites 22	
Larves Lavamites 22	
Locomites 24	
Mère-Porteuse Matronite 24	
Skarks de Mahgris 24	
Créatures Sauvages similaires 24	
Créatures de Xilos 25	
Gobeur de Xilos 25	
Claqueurs de Xilos 25	
Tambourineurs de Xilos 25	
Flore Dangereuse 26	
Sanglevignes 26	
Pièges Odorants de Na'Alene 27	
Épineuses 27	
Vesses-de-Taskarr 27	

CONCORDE PANHUMAINE .. 28

Évolution de la Concorde 28	
Société IMTel/Concorde 28	
Intégration Corps-IMTel 28	
Humanité au sein de l'IMTel 29	
Les NuHu et l'IMTel 29	
La Concorde et	
le Reste de l'Univers 29	
Défenses contre l'IMTel 30	
Incompatibilité Isorienne 30	
Organisation de la Concorde 30	
Le Service de Normalisation	
Culturelle de la Concorde 31	
Le Commandement Combiné	
de la Concorde (C3) 31	

SÉNATEX ISORIEN 33

Le Sénatex dans le	
Septième Âge 33	
Une Civilisation	
de l'Espace Réel 33	
Les Guerres Tsan Kiri 34	
La Société Isorienne 35	
Structure Administrative 35	
Absorbtion des autres systèmes ... 36	
Le Sénatex et	
le Reste de l'Univers 36	

MAISONS FREEBORN 38

Les Vardos 38	
La Société Freeborn 38	
Les NuHu dans	
la Société Freeborn 39	
NuHu Dissidents 39	
La Technologie Freeborn 39	
L'Armée Freeborn 40	
Exemples de	
Maisons Freeborn 40	
Maison Oszon 40	
Maison Delhren 41	
<i>La Flotte Delhren</i> 42	
<i>Barbares de Tamalair</i> 42	
Maison Isoptix 42	
Maison Fenhryr 42	
Maison Cadix 42	
Corsaires / Récupérateurs 42	
Autres Marchands 43	

PROSPÉRAT ALGORYN 44

Le Prospérat 44	
La Société du Prospérat 44	
Le Prospérat et	
le Reste de l'Univers 45	
Algor 45	
La Société Algoryne 46	
Le Système des	
Legers (Castes) Algoryns 46	
Le Leger Optimat 46	
Le Leger Vector 46	
Le Leger Fondateur 46	
Le Leger Servile 47	
Le Leger Base 47	
L'Armée Algoryne 47	
Structure Militaire du Prospérat ... 48	
Les Unités Optimat 48	
Les Formations Vector 48	
Les Formations Fondateur 48	
La Division Spéciale (DS) 48	
Les Milices Planétaires 49	

GUILDES ET CLANS BOROMITES 50

Origines des Boromites 50	
La Société Boromite 50	
À propos de Borom 51	
La Technologie Boromite 51	
Les Boromites et	
le Reste de l'Univers 52	
Les Boromites et la Guerre 52	

Guildes et Clans Notables	53
Organisation	53
La Guilde des Déchus.....	53
Puristes Technologiques.....	54
Clan Ha'Ulut	54

NOUVEL EMPIRE GHAR..... 55

Origines des Boromites	50
La Société Boromite	50
Gharon Prime	55
La Société Ghar	55
Les Ghars et le Reste de l'Univers	56
Échanges et Commerce.....	56
Organisation Militaire	57
La Rébellion.....	57
Exilés Ghars.....	58
Le Peuple Ghar.....	58
Écloserie 12-40	58
Écloserie 12-41 à 12-44.....	59
Nomenclature Ghar.....	60
Exemple de Noms	60
Vie Personnelle Ghar	60
Arsenal et Technologie Ghars	60
Distorsion Espace/Temps	61
Armes Disruptrices	61
Bombardiers Disrupteurs.....	61
Manipulateurs.....	61
Armes Récupérées.....	61
Armures de Combat Ghars.....	62
Tectoristes	62
Flotteurs et Drones-Bombes	62
Ravitailleurs de Bombes	62

INFESTATION VIRAI.....64

La Forme de Vie Virai.....	64
Société : Ruche Virai.....	64
Mémoires d'une Instance Primaire Virai.....	65
Création d'une Ruche	65
Conflits Potentiels entre Ruches	66
Les Virai et le Reste de l'Univers	66
Les Drones Virai	66
Organisation Virai	67
Alliances.....	67
Arsenal Virai	67

ORDO VORL..... 68

Interactions Vorls-PanHumains ..	68
La Forme de Vie Vorle	69
Société Vorle	69
Conflits entre Ordos Vorls.....	70
L'Armée Vorle.....	70
Vorls et Askars	70

Arsenal Vorl.....	71
Pulseur	71
Nébuliseur Fractal.....	71
Armure Vorle	71
Armure de Synthèse.....	71
Amortisseurs Cinétiques.....	71
Transports	71

TECHNOLOGIE D'ANTARÈS..72

La Technologie Transmat	72
Portées Transmat	72
Fonctionnement	72
Crochets de Saut et Balises	72
Transmats au Combat	72
Transmats d'Extraction.....	73
Transmats de Décontamination.....	73
Effets de la Technologie Ghar.....	73
Fabricateurs	73
Synthétiseurs de Nourriture	74
La Technologie des Compacteurs.....	74

CHRONOLOGIE PANHUMAINE D'ANTARÈS.... 76

Les Panhumains d'Antarès	76
Système de Datation Antaréen.....	76
Chronologie – Âges PanHumains d'Antarès....	76
Premier Âge :	
La Prime Imperia	77
Deuxième Âge :	
L'Âge Rénatal	78
Troisième Âge :	
L'Âge Oublié	79
Quatrième Âge :	
L'Ère Xon	80
Cinquième Âge :	
L'Âge des Conflits	81
Sixième Âge :	
L'Âge Trisapient	82
Les Moteurs AG	83
Septième Âge :	
L'Âge de l'IMTel	84
Aujourd'hui : Fin 7A1325	86

Journal des Modifications

Ces PDF sont numérotés par version afin que les joueurs puissent se tenir au courant de toutes les versions.

La numérotation des versions est au format suivant :

<Version>. <Itération> <Variation> – <VF>

'Version' est '2' pour Antares 2;

'Itération' est une valeur numérique commune à toutes les altérations de règles et listes pour cette version des règles ;

'Variation' est une série alphabétique (A►Z, AA►ZZ, et ainsi de suite) qui reflète tous les changements mineurs dans cette itération.

'VF' est une valeur numérique indiquant la dernière mise à jour de la traduction française.

2.11G-8 (Sept.2022) : Correction complète du livret.

INTRODUCTION À L'UNIVERS D'ANTARES

Bienvenue dans les nombreux, nombreux mondes d'Antarès !

Ce livret résume l'histoire du jeu *Beyond the Gates of Antares* (NdT : *Par delà les Portes d'Antarès*). Il s'agit de l'un des trois livrets principaux du jeu, avec celui des *Règles de Base* et le livret de scénario *Jouer une Partie* – qui présente les différentes listes d'armée de chaque faction et la façon de concevoir une armée.

Antarès vit son 7ème Âge – plus précisément, le *Septième Âge* de la présence de l'humanité sur et autour d'Antarès. Car Antarès n'est pas juste une étoile géante, il s'agit en réalité d'une immense machine, alimentée par une géante rouge et accompagnée d'une étoile naine (*Obureg*), que l'on appelle **Nexus d'Antarès** – ou *Nexus* Antaréen. Le *Nexus* crée des millions de tunnels interdimensionnels qui s'ouvrent à la surface d'Antarès et ressortent dans des systèmes stellaires de l'univers et à de nombreux lieux à travers le temps.

Les issues de ces tunnels spatio-temporels sont appelées «portes» : les vaisseaux traversent l'une d'entre elles dans leur propre système pour ressortir, quelque temps plus tard, dans la photosphère d'Antarès. Le vaisseau survole la surface d'Antarès (s'il est capable de supporter des températures bien supérieures à 2000°C) jusqu'à une autre porte par laquelle il peut entrer et se retrouver dans un système stellaire totalement différent, à des milliers d'années-lumière de son point de départ.

Il existe des millions de portes. Mais de temps en temps, parfois après quelques milliers d'années, parfois plus longtemps, les portes se referment – ce qu'on appelle un *effondrement* – et Antarès les reconstitue à nouveau. Ce cycle de création et d'effondrement est ce qu'on appelle un «Âge», et les post-humains (appelés panhumains malgré leurs différentes apparences) ont connu six effondrements de ce type et vivent actuellement un septième cycle.

Nous donnons plus de détails sur Antarès ci-dessous, mais il est toutefois important de préciser que l'humanité a évolué en de multiples morphologies (ou *morphes*) et sous-espèces, appelés panhumains. La panhumanité a constamment dû redévelopper et reconstruire sa technologie car à chaque effondrement, de nombreux mondes se retrouvaient avec des ressources insuffisantes et s'effondraient jusqu'à la quasi-barbarie. À l'aube de chaque Âge, de nombreux mondes panhumains et extraterrestres du *Nexus* d'Antarès doivent reconstruire leur civilisation.

Néanmoins, au Septième Âge, la technologie de la panhumanité a fondé des empires dont l'économie et les perspectives sont devenues florissantes. La technologie des nanosphères abonde et les intelligences artificielles évoluent librement. Il existe même des post-humains, les NuHu, qui sont inextricablement liés aux nanosphères dans lesquelles ils interviennent et peuvent contrôler des appareils simplement par la pensée. Mais toute cette technologie et ces voyages interstellaires n'ont pas apporté que la paix. En effet, c'est parfois cette technologie qui est à l'origine de conflits, les nanosphères attaquant des nanosphères rivales, considérant une nanospore étrangère comme une potentielle graine virale – et il y a aussi des mondes et des empires qui ne souhaitent pas faire partie de ces sociétés artificielles qui dominent les portes à la surface d'Antarès.

En plus de tout ce maelström, il ne faut pas oublier les très extraterrestres Vorls, une espèce qui souhaite détruire la panhumanité, considérant toute l'humanité avec le même respect que nous aurions pour une invasion d'insectes.

Antares a évolué depuis sa création. Bien que nous nous attendions en partie à un document volumineux, une fois que nous avons rassemblé les informations que nous jugions les plus utiles, nous avons été surpris de découvrir à quel point le document était devenu imposant. Nous avons rassemblé les personnages uniques d'Antarès dans un supplément séparé – à paraître plus tard – mais cela nous a quand même laissé une grande quantité de détails importants. Plutôt que de diviser le contexte historique encore plus, nous avons décidé de le laisser entier, permettant aux joueurs d'en extraire ce qu'ils souhaitent.

Bien entendu, de nouveaux détails seront régulièrement ajoutés au *Nexus* d'Antarès sur antaresnexus.com.

LES PEUPLES DU 7^e ÂGE

Les principaux empires – ou factions – sont :

- Le **Prospérat Algoryn**, une fédération commerciale indépendante de l'intelligence artificielle, dirigée par le morphe Algoryn des panhumains ;
- La **Concorde PanHumaine**, une civilisation quasi-abondante dirigée par une nanosphère intelligente, appelée IMTel, qui interconnecte ses dirigeants NuHu, son peuple et son intelligence artificielle ;
- Le **Sénatex Isorien**, une civilisation similaire à celle de la Concorde qui a fusionné avec une espèce extraterrestre appelée Tsan et dont la technologie et l'IMTel sont basés sur fusion de biosilicium ;
- Les nombreuses **Maisons Freeborn**, marchands et voyageurs de système en système – les vadosi. Certaines Maisons sont réputées, d'autres moins.
- Les **Guildes** et **Clans Boromites**, une communauté éparpillée de peuples du même morphe – les Boromites – qui se considèrent comme l'évolution ultime de la panhumanité et qui fournissent à Antarès ses travailleurs, ses mineurs – ainsi qu'une grande partie de sa pègre.

Il existe d'autres factions et peuples, au premier rang desquels trois espèces qui peuvent être considérées comme des ennemis des panhumains :

- L'**Empire Ghar**, une espèce génétiquement créée à partir d'humains dans un lointain passé pour éliminer l'humanité. Pendant une dizaine d'années, au Septième Âge, ils ont connu une guerre civile, mais celle-ci a pris fin et le Haut Commandeur Fartok dirige désormais le Nouvel Empire Ghar.
- Les **Vorls**, une ancienne espèce profondément extraterrestre ressemblant globalement à des arthropodes vaguement arachnides et constituée par trois composantes symbiotiques. Les Vorls sont aussi intelligents et avancés que les nations IMTel mais sont nettement plus agressifs en raison d'une xénophobie génétique.
- L'**Infestation Virai** (*Intelligence Artificielle Virale*), une espèce mécanique qui désirent qu'on la laisse tranquille pour se développer et prospérer – et qui ne comprend pas pourquoi les biologiques (les gens comme vous et moi) sont si effrayés par leur expansionnisme et la conversion des ressources en davantage de Virai.

Nous vous en dirons plus sur ces factions dans les chapitres suivants, mais nous devons d'abord vous expliquer certains termes essentiels et le contexte général. Nous allons les passer en revue dans les pages suivantes.

TERMINOLOGIE DU SEPTIÈME ÂGE

Certains termes apparaissant dans ce livret sont essentiels à la compréhension d'Antares. Il s'agit de «*fragment*» et de «*nanosphère*». Nous devons également expliquer certains concepts de base, comme ceux qui ont construit Antarès – les «*Bâtisseurs*» – et une unité de mesure – le *yan* – adoptée au cours de l'histoire de la panhumanité. Nous devons aussi probablement présenter les *Observations de Phénomènes Transitoires (OPT)*, équivalents antaréens pour désigner nos OVNI, sur lesquels on peut trouver des Virai et beaucoup d'autres choses.

Qu'est-ce qu'un Fragment ?

Un **fragment** est une entité mécanique fonctionnant sur une base de nanites – un élément discret de l'intelligence artificielle. Au quotidien, chaque machine est un fragment, mais un fragment peut aussi être une ville ou une planète. Les plus grands fragments englobent toute une hiérarchie de plus petits fragments, qui collectent les données provenant du bas de la pyramide, et contrôlent ou supplantent les fragments qui leur sont subordonnés. La nanosphère d'un monde alimente le fragment de contrôle principal, mais le contact grâce aux vaisseaux spatiaux permettent à des fragments compatibles d'échanger des données. Les groupes de fragments planétaires compatibles forment les plus gros fragments de tous, des fédérations de mondes comme le Prospérat Algoryn, le Sénatex Isorien ou la Concorde PanHumaine.

Lorsque des fragments incompatibles se rencontrent, des mesures défensives se déclenchent, comme une barrière de données conçue pour protéger un fragment d'une éventuelle corruption. Si la menace perçue est suffisamment hostile, les forces armées sont mobilisées, et le résultat pourrait être de lancer une attaque ou de déclencher une guerre. Les fragments responsables de la surveillance des menaces de ce genre sont appelés des **fragments de sécurité**. Ceux-ci gèrent la sécurité au sens militaire, mais leur rôle principal est de maintenir l'intégrité de la nanosphère de chaque monde. Les fragments de sécurité les plus sophistiqués de tous appartiennent à des organisations militaires au sein de mondes fédérés, comme celui du Commandement Combiné de la Concorde (ou C3).

L'incompatibilité de fragments rivaux durant les prémices du Septième Âge a incité les voyageurs du Nexus à agir comme «*d'honnêtes intermédiaires*» entre les différentes fédérations. Ces aventuriers, explorateurs et marchands ont rapidement évolué en un peuple plus connu sous le nom de Freeborn («*Ceux qui sont nés libres*»), qui à son tour s'est divisé en de nombreux groupes rivaux appelés **Maisons**. Les Freeborn ont mis au point des technologies qui leur permettent de stériliser et «*refragmenter*» des machines conçues pour un fragment précis, afin de les rendre fonctionnelles au sein d'un autre. Les Freeborn ont trouvé de nombreuses façons de protéger leurs propres technologies et sont devenus des experts en échanges intertechnologiques dans un univers qui est devenu dépendant de leurs services.

Une Société Nanotechnologique

Les **nanospores** sont des machines-nanites pas plus grosses qu'un virus et qui forment la partie invisible de la biosphère d'une planète, saturant l'air que respirent les créatures vivantes et la nourriture qu'elles consomment. Toutes les nanospores d'un même lieu, sur un monde ou dans un vaisseau spatial par exemple, forment une nanosphère interconnectée.

La **nanosphère** n'est pas seulement un nuage inerte de micro-machines, il s'agit du tissu conjonctif qui permet à toutes les autres technologies de fonctionner. Dans la Concorde Pan-Humaine ou le Sénatex Isorien, la nanosphère agit comme un canal entre les intelligences humaines et artificielles, créant un réseau intégré de prise de décision. Il s'agit de l'**Intelligence Artificielle Intégrée**, raccourci communément en **IMTel**. L'IMTel facilite toutes sortes de décisions pour le bénéfice ultime de ses citoyens. Toutes les sociétés avancées ont une

certaine forme d'intégration artificielle, mais la plupart sont en deçà de la pleine intégration de la Concorde ou du Sénatex.

Les nanospores fournissent également la base de la technologie des **suspenseurs structurels** qui a largement remplacé les principes mécaniques dans tous les aspects de l'ingénierie et de la construction. Les suspenseurs structurels sont des champs d'énergie maintenus à l'intérieur d'une nano-coque contenant des nanospores autorépliquantes. Toutes les fonctions que les technologies primitives accompliraient avec des composants mécaniques, électriques ou magnétiques sont réalisées sans effort au moyen de ces suspenseurs structurels. Ceux-ci maintiennent les composants physiques ensemble, les déplacent et les manipulent, remplissant le rôle de moteurs, de roulements, de coupleurs, de transmissions, d'hydraulique et de toutes autres structures mécaniques. Les suspenseurs structurels sont incroyablement efficaces, s'auto-surveillent et, dans une certaine mesure, s'autoréparent. Ils sont essentiels à la technologie de cet âge post-mécanique et dépendent d'une nanosphère pour fonctionner correctement.

Un type spécialisé de nanospores est constitué par les nanophages, des nanites militaires très agressifs qui entravent l'activité des nanospores ennemies, voire qui peuvent détruire complètement une nanosphère. Les nanophages se présentent sous différentes formes, mais les plus courantes compromettent la capacité d'une nanosphère adverse à générer et à véhiculer de l'énergie, ou perturbent les communications entre les nanospores, rendant impossible l'échange d'informations et toute coordination.

Que représente un Yan ?

Un **yan** est une unité de mesure de l'univers antaréen qui correspond approximativement à cinq mètres. Un millier de yan est généralement désigné comme un *kiloyan*, ou *ky* – soit environ 5 kilomètres.

Lorsque l'on parle de distances entre les systèmes stellaires, les Antaréens utilisent généralement le terme extrêmement ancien d'*Unité Astronomique Standard*, ou *UAS*. On suppose que cette unité désignait la distance entre la Vieille Terre et son soleil et qu'elle représente environ 30 millions de *ky*, ou 30 *gigayan* (30gy). Pour mesurer les distances entre les étoiles dans l'espace réel, on utilise le terme d'«*année-lumière*», la distance supposée de l'orbite de la Vieille Terre autour de sa propre étoile.

Pour plus de facilité, les distances sur le tableau sont données **en pouces** (environ 2,5cm), mais les distances en système métrique et en *yan* Antaréen sont aussi présentes !

Les Bâtisseurs et le Nexus Antaréen

Les **Bâtisseurs des Portes Antaréennes**, communément appelés «*Bâtisseurs*», sont des êtres légendaires et mystérieux, dont on parle le plus souvent à voix basse ou avec crainte. Ce sont eux qui ont construit le **Nexus antaréen**, cette gigantesque machine de la taille d'une étoile qui crée des passerelles et tunnels interdimensionnels (spatio-temporels) entre les systèmes de l'espace réel. Le réseau des portes à l'intérieur et tout autour d'Antarès relie désormais tout l'espace civilisé, les vaisseaux entrant par la porte de leur propre système ressortent à la surface d'Antarès, puis s'y déplacent pour entrer par une autre porte d'où ils ressortent – peut-être finalement – dans un autre système stellaire. Chaque porte mène à un seul système stellaire spécifique, ce qui facilite relativement les voyages entre des étoiles très éloignées, à condition que les vaisseaux soient capables de supporter les pressions et les températures à la surface de l'étoile géante !

Le second héritage des *Bâtisseurs* est la technologie qui subsiste encore dans les chambres fortes et infrastructures dans tout l'univers. Les artefacts et reliques encore fonctionnels sont toutefois extrêmement rares, car il leur faudrait avoir survécu à des dizaines voire des centaines de milliers d'années depuis

la création d'Antarès. Néanmoins, leurs technologies ont eu un impact profond sur le développement de toutes les espèces qui ont utilisé le réseau des portes antaréennes, de la PanHumanité aux Vorls et, peut-être même, aux Tsan. En conséquence, la moindre rumeur sur l'existence d'un vestige des *Bâtisseurs* suffit à envoyer d'innombrables chasseurs de trésors sur sa piste ou engager les forces expéditionnaires de toutes les grandes puissances d'Antarès.

Les quelques installations ayant survécu ne permettent pas d'expliquer qui étaient les *Bâtisseurs* ou même à quoi ils pouvaient ressembler. Dans les zones de fouille de ce que l'on pense avoir été des quartiers résidentiels, la hauteur des plafonds et des portes varient de la taille d'un panhumain à des arches et voutes dépassant d'au moins cinq fois la hauteur d'un panhumain. Personne ne sait s'ils possédaient une morphologie unique et variée, ou si leur société était composée d'une multitude d'espèces différentes. Bien sûr, les rumeurs et légendes abondent, et les récits sur leur existence et leur vie font l'objet de nombreuses études – en grande partie infructueuses.

Observation de Phénomène Transitoire (OPT)

La plupart des millions de systèmes stellaires reliés par le *Nexus* sont habités, que ce soit par les principales factions ou par des civilisations moins importantes ou plus primitives. La plupart d'entre elles se déplacent d'une étoile à l'autre, en passant par le *Nexus* d'Antarès. En parcourant la surface d'Antarès ou dans des systèmes supposés inoccupés, ces voyageurs peuvent tomber sur des objets dont ils n'ont que peu ou pas de connaissances – des *Observations de Phénomène Transitoire* ou OPT.

Lorsque de telles observations sont signalées, la nouvelle OPT se voit attribuer un numéro séquentiel par les *Freeborn* – la seule faction de spatio-voyageurs à se rendre partout dans le *Nexus*. Chaque OPT est surveillée et, parfois, ses mouvements sont anticipés par des récupérateurs ou des aventuriers opportunistes ; une fois repérée, elle est abordée avec l'intention de piller ses artefacts et richesses.

Le problème est que personne ne sait ce que contient chacune des OPT – elles sont souvent enregistrées après un bref coup d'œil. C'est le cas, par exemple, de la tristement célèbre OPT-563 qui est réapparue le long de la frontière entre les fragments Isoriens et ceux de la Concorde. Il s'agissait d'un vaisseau de ligne disparu depuis longtemps, aux prémices du Septième Âge. Après avoir été capturé par les Ghar, elle fut reprise par des *Exilés* qui l'ont utilisée comme base – mais pas avant d'avoir répandu la redoutable *Infestation Virai*, une espèce artificielle, parfois parasite.

Les dimensions d'une OPT varie entre la taille d'un vaisseau tel que l'OPT-563 (environ 20km, soit 4ky de long) à celle d'un petit objet de la taille d'un vaisseau d'exploration. Bien que la plupart se trouvent dans la photosphère antaréenne, il ne s'agit pas toujours de vaisseaux, mais parfois de stations spatiales ou orbitales liées à un système, situées sur des orbites très erratiques et rapides autour de leur étoile mère,

Les OPT sont connues pour générer des légende assez romantiques. L'OPT-89, par exemple, est censée être le vaisseau de deux scientifiques NuHu, depuis longtemps disparus, qui avaient percé la technologie des portes antaréennes. La légende veut qu'il ait été presque détruit par Obureg mais que le duo était parvenu à modifier les systèmes du vaisseau afin qu'il apparaisse comme une conception des *Bâtisseurs* aux yeux d'Obureg et d'Antarès. Les richesses potentielles à bord d'un tel vaisseau signifient qu'à chaque fois qu'une observation est revendiquée (et toutes ne s'avèrent pas réelles !), cela déclenche une petite ruée vers l'or pour les récupérateurs et opportunistes désireux de prendre le contrôle de sa mythique technologie.

L'IMTel contrôle-t-elle les Esprits ?

Une Intelligence Artificielle Intégrée (ou IMTel) se repose sur une nanosphère reliant tous les mondes et systèmes de la Concorde PanHumaine et une autre fait de même pour le Sénatex Isorien. Une IMTel relie les personnes et les machines, leurs aspirations, leurs intentions, leurs connaissances et leurs vies quotidiennes dans ce qui peut être considéré comme une seule et même entité, avec de nombreux composants agissant tous de concert. Cela a conduit à la croyance, en dehors des sociétés IMTel, que l'IMTel est une forme de contrôle de l'esprit.

À son niveau le plus élémentaire, une telle accusation est fautive. Une IMTel peut influencer, mais elle le fait subtilement et en accord avec ses paramètres de bien-être. Elle ne peut pas non plus lire dans les pensées, à l'exception des commandes explicites que certains implants cérébraux avancés permettent pour une interaction avec l'IMTel plus sophistiquée.

Ce que *fait* IMTel, c'est anticiper les besoins et les désirs et les rendre faciles à réaliser. Si de tels besoins ou désirs sont négatifs, l'IMTel peut subtilement les supprimer et les canaliser vers quelque chose de plus approprié aux besoins de la Concorde dans son ensemble. L'IMTel n'a pas besoin de contrôler *explicitement* un esprit pour atteindre un tel objectif, mais simplement de pouvoir rendre certaines choses plus évidentes ou plus faciles pour le citoyen. Les différentes intelligences artificielles au sein de l'IMTel peuvent reconnaître les plus infimes expressions faciales, les intonations de voix et les signaux physiologiques – dont certains proviendront directement des biosenseurs des citoyens. Si l'IMTel peut, éventuellement, ajuster le déséquilibre de la chimie corporelle d'un citoyen pour améliorer son bien-être, alors de tels ajustements sont loin d'être le contrôle direct de l'esprit dont on l'accuse.

La vie au sein de l'IMTel, affirment les citoyens du Sénatex et de la Concorde, est satisfaisante, confortable, enrichissante et épanouissante.

Cela ne veut pas dire que les dispositifs de contrôle de l'esprit n'existent pas. En effet, les NuHu les plus odieux ont développé des implants de greffes *soma* qu'ils utilisent sur des races dites «barbares» pour permettre un tel contrôle. L'utilisation de ce genre de dispositifs est un anathème pour les sociétés IMTel et est généralement considérée comme répugnante même pour ceux qui l'utilisent le plus – comme les Maisons *Freeborn* qui utilisent ou engagent des mercenaires Barbares.

UNE PORTE VERS LES ÉTOILES

Après la découverte d'une porte dimensionnelle aux confins de son système solaire, l'espèce humaine s'est répandue bien au-delà des limites de la Terre. Pour la première fois les humains ont compris qu'ils n'étaient que l'une des nombreuses espèces intelligentes dispersées dans l'espace et le temps, liées toutes ensemble par un réseau de routes transdimensionnelles. Ce réseau est le **Nexus** : un univers d'innombrables mondes, couvrant d'incalculables galaxies et des époques lointaines.

Les humains ont prospéré et se sont multipliés à l'intérieur du Nexus comme aucune autre espèce avant elle. Au fil de milliers d'années, les groupes humains ont évolué rapidement. Cette évolution accélérée a été stimulée par une implantation génétique résolue, et par l'exposition non-intentionnelle à des agents transviraux et à d'autres organismes mutagènes. En conséquence, l'humanité s'est divisée en de nombreuses races distinctes : certaines si différentes physiquement de leurs ancêtres que ces derniers les considéreraient à peine comme des humains.

LE NEXUS

Le Nexus est l'univers au sein duquel les humains et les autres espèces intelligentes s'affrontent pour le contrôle de passerelles dimensionnelles, la collecte de ressources et l'extension de leur pouvoir. Les passerelles sont situées à la périphérie des systèmes solaires : l'entrée d'un tunnel de non-espace – ou **espace-nul** – à travers le temps et l'espace. Les passerelles sont le moyen par lequel les vaisseaux spatiaux entrent et sortent du Nexus, et le principal moyen par lequel de nombreuses races commercent, explorent, communiquent et font la guerre.

Les passerelles des systèmes mènent toutes en un seul et même endroit : une dimension confinée dans laquelle tous les tunnels émergent. Les vaisseaux spatiaux qui voyagent d'un système à un autre le font par ce point transitoire, entrent par la porte d'un système stellaire pour se retrouver à la surface d'Antarès, puis voyagent jusqu'à une seconde porte qu'ils franchissent pour finalement ressortir (éventuellement) dans le système stellaire de destination. Cette zone dimensionnelle est une création, une « bulle » de réalité à travers laquelle un vaisseau peut voyager entre des systèmes stellaires séparés par l'espace et le temps. Bien que les humains désignent généralement le réseau tout entier comme le Nexus, c'est uniquement cette zone dimensionnelle qui est le véritable Nexus : le cœur par lequel tout le trafic transdimensionnel est organisé.

Au centre de cet espace interdimensionnel artificiel se trouve ce qui apparaît aux humains comme l'étoile d'Antarès, le cœur et la source énergétique de l'ensemble du Nexus. Des passerelles émergent à l'intérieur de la photosphère de cette gigantesque étoile à partir de tunnels interspatiaux qui descendent dans les profondeurs de l'étoile. Ce sont les **Portes d'Antarès**, dont est dérivé le terme d'*Espace Antaréen*, qui désigne la multitude de mondes connectés grâce à cet incroyable et mystérieux Nexus.

Qui ou quoi a créé le Nexus est une question qui se posait bien avant que les humains ne se soient aventurés dans les profondeurs de l'espace. Depuis des milliers d'années, les humains et les autres espèces s'efforcent de percer les secrets de l'ingénierie dimensionnelle qui se cachent derrière lui. Le peu qui a été découvert ne donne pas le nom de la race incroyablement ancienne, depuis longtemps disparue, supposée avoir construit le Nexus. C'est pourquoi ses créateurs sont simplement connus sous le nom de « Bâtisseurs ».

La recherche et l'exploitation de la technologie des Bâtisseurs est une priorité parmi les mondes rivaux du Nexus.

LE SYSTÈME DES PORTES

Lorsqu'on s'approche depuis le soleil vers la porte d'un système, celui-ci apparaît comme un cercle parfait d'espace-nul. Il est totalement invisible sous d'autres angles, n'ayant ni profondeur, ni existence. Une porte font approximativement six kilomètres et demi de diamètre, et n'est pas plus grande que certains corps orbitaux mineurs, tels que des astéroïdes ou des comètes.

La porte d'un système est presque impossible à trouver, à moins de savoir où chercher. Il n'est pas rare pour des explorateurs humains de découvrir des mondes extraterrestres évolués, généralement capables d'aller dans l'espace à la vitesse subluminaire ou de voyager vers des étoiles voisines, sans être toutefois parvenus à découvrir leur propre porte. Toutes les sociétés découvrant une porte ne comprennent pas forcément ce dont il s'agit, ou ne trouvent pas les moyens de l'ouvrir (une clé séquentielle basée sur le signal de résonance de la porte).

Un Tunnel Isolé

Les vaisseaux spatiaux sont attirés à l'intérieur d'une porte lorsqu'ils transmettent le signal de résonance approprié. Les engins actionnant la porte sont alors emportés dans un tunnel transdimensionnel (à proprement parler, ils sont emportés à travers un espace-nul sur une onde chrono-plastique dont les secrets demeurent l'un des plus grands mystères de la technologie des Bâtisseurs – voir p.73). Les vaisseaux ne sont pas en mesure d'utiliser leurs moteurs dans un tunnel, car les principes d'action/réaction ne fonctionnent pas dans l'espace-nul. Le vaisseau occupe simplement une bulle d'espace-temps transportée à travers le tunnel et déposée de l'autre côté.

Le temps perçu pour passer d'un système donné vers Antarès ou pour en revenir est toujours le même. Cependant, selon le monde, cela peut aller de quelques heures à plusieurs mois, voire plus. Les histoires de vaisseaux entrant par des portes antaréennes inexplorées ne revenant jamais sont légion (les premières explorations sont toujours entreprises par des drones pour cette raison).

L'Horizon de la Porte

Chaque porte d'un système se trouve à une distance de son étoile qui correspond à une position calculable dépendant de la signature énergétique de l'étoile. Cela semble être une composante nécessaire au fonctionnement de la passerelle. Une porte n'orbite pas autour de son étoile mais est positionnée le long d'une ligne s'étendant depuis le soleil jusqu'à la position perçue depuis Antarès dans sa propre dimension d'espace-temps. Ce point fixe est connu comme le **horizon de la porte**. Étant donné la signature énergétique d'une étoile et sa position par rapport à Antarès, l'horizon de la porte est facilement établi.

La signature énergétique d'une étoile varie avec le temps, et quand elle le fait, l'horizon de la porte se déplace aussi, maintenant une position fixe par rapport à sa signature énergétique. Cela suggère que le Nexus n'est pas une structure fixe, mais qu'il est capable de répondre aux changements dans l'espace antaréen. Un des grands mystères de l'espace antaréen est que le Nexus peut connecter des civilisations qui pouvaient ne pas avoir existé lorsqu'il a été conçu. Cela donne beaucoup de poids à l'idée qu'Antarès serait une entité intelligente capable de s'adapter et peut-être d'évoluer de façon étrange.

La Barrière de la Lumière

Les voyages entre les étoiles prennent de nombreuses années dans l'espace local ou «espace réel». Même l'engin le plus puissant ne peut pas voyager plus vite que la lumière. Cela signifie que très peu de civilisations parviennent à s'étendre au-delà de leur propre système solaire ou aux étoiles voisines. En revanche, les voyages à l'intérieur du grouillant Nexus peuvent être entrepris en quelques jours par des engins spatiaux voyageant à des vitesses plus modestes.

LE RÔLE D'OBUREG

La machine antaréenne possède un deuxième élément : une petite étoile en orbite appelée **Obureg**. Le rôle d'Obureg n'est pas véritablement compris, mais son orbite semble définir l'étendue de la bulle dimensionnelle dans laquelle se trouve Antarès. Son propre sillage gravitationnel entraîne les flux de plasma à travers la surface antaréenne, et ceux-ci sont des éléments essentiels de la machine antaréenne. Les régions équatoriales d'Antarès, directement sous l'orbite d'Obureg, contiennent la plupart des zones tumultueuses du flux plasmatique (les *Tropiques d'Obureg*). Il s'agit également de la région la plus dense en portes. En revanche, les zones polaires possèdent moins de portes aux niveaux les plus élevés de la photosphère et des flux de plasma généralement plus faibles.

La limite à laquelle un vaisseau peut s'élever depuis la surface antaréenne est également restreinte par l'orbite d'Obureg, forçant les vaisseaux spatiaux à se déplacer au-dessus de la surface antaréenne tout comme un navire pourrait se déplacer sur la surface d'un océan. La densité spatio-temporelle augmente de façon catastrophique à mesure que l'orbite d'Obureg se rapproche, de sorte que la progression devient exponentiellement plus lente. Les tentatives pour s'élever de manière significative au-dessus de la photosphère se sont jusqu'à présent révélées inefficaces et toutes les sondes envoyées pour enquêter sur Obureg ont tout simplement disparu.

Obureg, le Pacificateur

Obureg semble également avoir un rôle dans la défense du Nexus, provoquant d'intenses flux plasmatiques lorsque des conflits se produisent à la surface d'Antarès. Ces tempêtes de plasma, dangereuses pour la navigation, peuvent isoler des portes et des systèmes entiers pendant des mois ou détruire les vaisseaux qui engagent le combat (et parfois leurs cibles aussi). Par conséquent, les combats à la surface d'Antarès sont presque impossibles et ne sont menés que par les plus désespérés – ou les plus imprudents.

VOYAGE SUR LA PHOTOSPHÈRE ANTARÉENNE

Le mouvement des vaisseaux spatiaux sur Antarès est limité par la densité granulaire du plasma sur toute la photosphère et par la vitesse relative du flux de plasma à sa surface. Se déplacer à contresens du flux de plasma peut s'avérer aussi dangereux que de plonger dans ses profondeurs, même aux niveaux supérieurs de la photosphère.

Les vaisseaux spatiaux qui descendent dans le flux de plasma subissent des contraintes considérables et, quelle que soit l'efficacité de leurs boucliers, il arrive un moment où ils seront consumés. Plus important encore, il existe une profondeur à partir de laquelle un vaisseau spatial ne peut émerger sans que les contraintes accumulées ne provoquent sa destruction. C'est la **profondeur critique**, qui marque effectivement un point de non-retour.

De nombreuses portes antaréennes se trouvent sous la profondeur critique, mais ce n'est pas un problème tant qu'un vaisseau est capable de trouver et d'ouvrir une porte avant que ses boucliers ne soient surchargés. Les variations de la granularité plasmatique provoquées par l'orbite d'Obureg affectent cette profondeur critique dans la région équatoriale

Les Reliques des Bâtisseurs

Les artefacts des Bâtisseurs sont souvent découverts dans d'antiques ruines et peuvent être les seuls objets encore intacts, peut-être scellés dans une capsule de stase ou ayant une certaine capacité à résister à la détérioration. Il ne fait aucun doute que les civilisations disparues qui ont étudié ces reliques ont été incapables de les ouvrir afin qu'elles révèlent leurs secrets. Mais les ruines dans lesquelles se trouvent les artefacts sont souvent celles de civilisations disparues depuis longtemps, d'époques bien antérieures à l'apparition des humains sur Antarès.

Ces ruines varient souvent énormément en termes de conception, de disposition ou de niveau de dégradation. Bien que cela soit en partie dû à la liaison intertemporelle des portes antaréennes, les concepteurs originels de ces ruines restent introuvables sur Antarès. On pense que ce phénomène fait partie de la chrono-stabilité antaréenne : alors qu'Antarès peut de se connecter au passé, elle doit se connecter à un passé qui se situe dans le futur au moment où un système y était précédemment connecté. Les expériences de manipulation du temps et de chrono-plasticité, comme les dispositifs chronophasiques des Vorls et Isoriens, conduiront inévitablement à un autre effondrement d'Antarès.

d'Antarès (les Tropiques d'Obureg). La plupart des vaisseaux antaréens possèdent des boucliers de protection comparables. Les navires Ghars, qui utilisent principalement des boucliers magnétiques, moins efficaces, mais les Ghars sont généralement prêts à prendre des risques que d'autres ne prendraient pas (en particulier les sociétés IMTel Isoriennes et de la Concorde qui sont extrêmement réfractaires au danger par nature).

Dilatation du Temps de Trajet

Un aspect intéressant du voyage à travers la surface est un effet de dilatation du temps d'environ 5,6:1. Cela signifie qu'un vaisseau qui mettrait 10 heures pour se rendre d'une porte à une autre constaterait un écoulement de 56 heures dans l'espace réel. Ce problème ne se pose réellement que lorsqu'il s'agit de coordonner des opérations dans plusieurs systèmes connectés – comme en cas de guerre – ou lorsqu'il s'agit d'apporter une aide d'urgence ou de retourner sur sa planète d'origine.

Toutefois, cela signifie qu'un trajet de quelques jours seulement à travers la surface déchaînée d'Antarès représente plusieurs semaines en temps réel. Si l'on ajoute le temps de voyage jusqu'à la porte du système au temps passé dans chaque tunnel, le voyage d'un système à l'autre prendra au moins une semaine en temps réel, voire au-delà.

Un aspect du voyage en surface est que les vaisseaux peuvent apparemment «plonger» vers des portes plus profondes à une vitesse légèrement supérieure à celle qu'ils peuvent atteindre en surface – surtout s'ils orientent leur plongée de manière à limiter le mouvement latéral par rapport à la position actuelle d'Obureg. Ceci est important car Obureg est connu pour détruire les vaisseaux se déplaçant trop rapidement à la surface d'Antarès de la même manière qu'il détruit ceux qui tirent des armes à sa surface : en manipulant les flux de plasma de sorte qu'ils deviennent intolérables.

Les Failles

Les failles sont des brèches à la surface d'Antarès où peu, ou pas, de portes sont apparues. Certaines sont étendues et forment des barrières naturelles aux empires antaréens, tandis que d'autres sont beaucoup plus petites et ne peuvent être vues sur une carte à grande échelle de la surface d'Antarès. Les systèmes rarement visités et isolés par des failles offrent aux pirates et aux criminels la possibilité de s'abriter loin des autorités qui pourraient les traquer.

Toutes les failles ont des portes en leur sein – la carte ci-contre (carte 1) montre que le voyage entre des systèmes situés de part et d'autre d'une faille peut prendre beaucoup plus de temps qu'un voyage à travers celle-ci. Normalement, les vaisseaux se réfugient dans un certain nombre de systèmes le long de leur route, car le voyage sur la surface d'Antarès use à la fois les boucliers et la coque, et le fait de se poser dans un système offre assez de temps pour les régénérer ou les réparer (la plupart des métaux de coque sont autoréparables).

Le problème est que le voyage à travers une faille signifie que les vaisseaux doivent faire l'expérience des dangers d'Antarès durant une période beaucoup plus longue et, lorsque les vaisseaux se réfugient dans les systèmes isolés, ils peuvent potentiellement subir les attaques de corsaires ou, plus communément, de pirates. De plus, la route plus longue entre des systèmes sûrs est souvent la plus profitable pour les vaisseaux Freeborn, c'est donc celle qu'ils emprunteront. Bien sûr, un capitaine Freeborn peut autoriser un affrètement pour traverser une faille, mais une telle expédition s'avérera plus coûteuse !

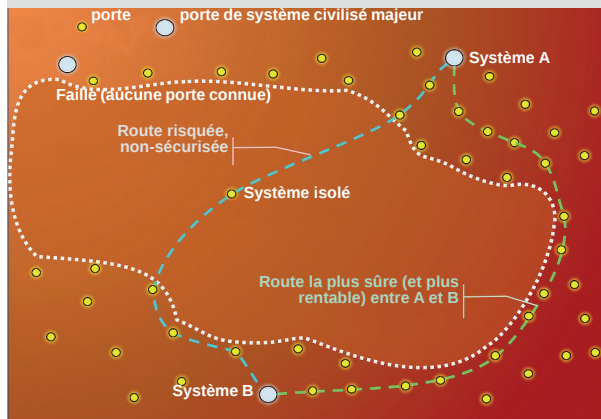
CONNEXIONS DISPARATES AU NEXUS

Bien qu'Antarès ne se connecte jamais au passé d'un système une fois que celui-ci s'est connecté au Nexus, les lignes temporelles antaréennes sont rendues complexes par le fait que la durée entre les reconnections peut varier considérablement, en fonction de chaque porte. On pense que cela est dû au fait qu'Antarès attend que les paradoxes temporels soient résolus ou évités. Par conséquent, tout schéma chronologique pour les périodes d'effondrement ne peut être qu'approximatif, car les portes s'ouvrent et se referment à différentes temporalités « antaréennes » pour les différents systèmes, ainsi qu'à différentes temporalités locales. Un système peut être reconnecté après un laps de temps d'une centaine d'années, tandis qu'un autre peut endurer un millier d'années d'isolement, mais tous deux peuvent potentiellement se reconnecter au Nexus à peu près à la même temporalité antaréenne.

Exemple de Connexion

La meilleure façon d'illustrer ces problèmes de connexion et de chronologie est de prendre un exemple. À cette fin, nous avons créé un schéma (ci-dessous) qui illustre le sort de deux

Carte 1 : Failles et Voies Sécurisées



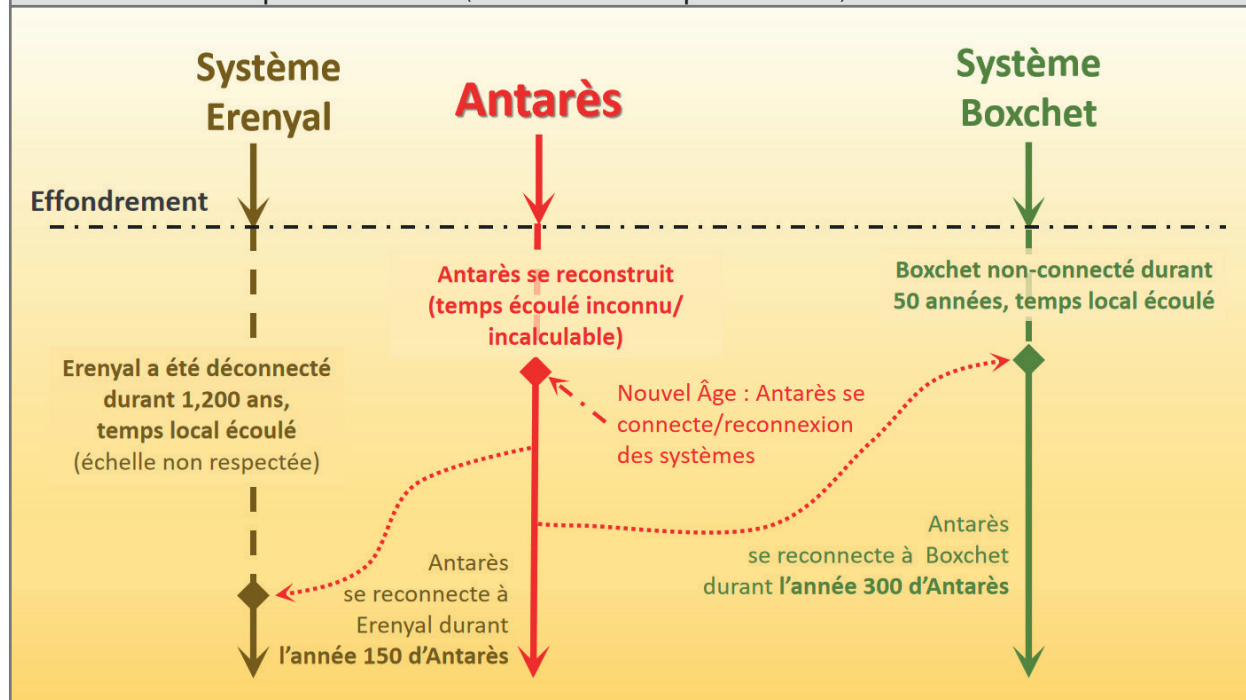
systèmes, Boxchet et Erenyal, qui étaient connectés au Nexus juste avant un effondrement.

Une fois l'effondrement des portes, Antarès commence à reconstruire le réseau – le temps que cela prend est inconnu : cela peut être quelques jours ou plusieurs années. Un nouvel Âge commence dès qu'Antarès commence à recréer des portes vers les différents systèmes de la galaxie.

Le temps que vit chaque système en attendant une reconnection est très variable – dans notre exemple, Boxchet vit 50 ans tandis qu'Erenyal tombe dans une époque obscure qui s'étend sur 1200 ans. La clé est qu'aucun système n'est jamais reconnecté à un moment de son passé ; les reconnections à de nouveaux âges se font toujours l'une après l'autre. On pense que cela est principalement dû à Antarès et Obureg qui tentent de limiter les problèmes de causalité et de paradoxe – bien que la raison réelle reste inconnue.

Alors qu'Erenyal a vécu une période de 1200 ans, pour autant que les autres Antaréens puissent le dire, elle s'est reconnectée seulement 150 ans après qu'Antarès ait commencé à recréer des portes dans ce nouvel Âge. La porte d'Erenyal fut découverte par des vaisseaux de reconnaissance de l'un des systèmes les plus avancés qui s'est reconnecté au cours des 150 dernières années (antaréennes).

24 : Reconnections Disparates au Nexus (les durées ne sont pas à l'échelle)



Les Ruines à Travers une Chronologie Chaotique

L'effondrement fréquent du Nexus et la reconnexion des portes sur différentes lignes temporelles entraînent la dispersion d'un grand nombre d'artefacts et de ruines, dont certains proviennent de civilisations disparues, et d'autres des Bâtisseurs eux-mêmes. Si les artefacts des Bâtisseurs sont les reliques les plus recherchées, même les artefacts de précédentes civilisations peuvent s'avérer précieux, qu'ils fournissent une technologie utile ou non (les Freeborn peuvent toujours en tirer quelque chose !). Bien que les ruines des Bâtisseurs n'existent pratiquement plus, il reste beaucoup de ruines ou de bâtiments en décomposition à travers Antarès que les explorateurs pensent être des ruines des Bâtisseurs ou qui pourraient contenir d'anciens artefacts extraordinaires ou – le plus précieux de tous – un véritable artefact Bâtisseur.

Ceux qui découvrent de tels artefacts deviennent riches, influents ou, le plus souvent, les deux. Bien que généralement dangereux, l'utilité des artefacts pour toute faction est sans commune mesure.

Il n'est pas étonnant qu'il y ait tant de conflits autour de n'importe quelle antique ruine antaréenne : ce qui s'y trouve peut inévitablement changer des vies.

C'est tout le contraire pour Boxchet. Alors que ses habitants n'ont connu qu'une période de 50 ans sans porte lorsqu'ils ont été reconnectés, 300 ans s'étaient déjà écoulés sur Antarès au cours de ce nouvel Âge. Qui plus est, ils ont été reconnectés 150 ans **après** Erenyal, bien qu'Erenyal ait connu 1 350 ans (1 200 + 300 - 150) depuis que les vaisseaux de Boxchet ont pu s'y rendre pour la dernière fois !

Bien qu'il s'agisse d'un exemple extrême et que peu de systèmes connaissent une telle variation temporelle, cela montre que les portes d'Antarès sont connectées à travers le temps et l'espace. On pense que la machine Antarès calcule d'une manière ou d'une autre les problèmes potentiels de causalité ; il est très rare que des systèmes soient (re)connectés s'ils ont été visités par des vaisseaux de l'espace réel provenant de systèmes déjà connectés au Nexus.

LA CATASTROPHE DE XILOS

En l'an 1320 standard, une sonde d'exploration de la Concorde panhumaine découvrit une porte inconnue au plus profond de la photosphère antaréenne. Une investigation plus poussée à travers la porte ne révéla rien de moins que des ruines d'un monde entier des Bâtisseurs : Xilos. La passerelle de Xilos était située dans une zone neutre à la surface d'Antarès, au cœur du Déterminat. Elle était dangereusement proche d'une région disputée par le Prospérat Algoryn et l'Empire Ghar. La nouvelle de la découverte se répandit rapidement, et des forces rivales convergèrent vers Xilos afin de s'approprier tous ses secrets. Ce qui avait commencé comme une simple mission de collecte de renseignements se transforma rapidement en un conflit au sol et dans l'espace.

Les explorateurs recueillirent de précieux objets archéologiques dans les ruines de Xilos, alors même que les combats faisaient rage tout autour d'eux. Toutefois, le plus grand secret de la planète – à savoir qu'en son cœur se trouvait une usine de fabrication de portes – fut arraché au moment même de sa découverte. Les circonstances exactes ne sont pas claires car l'usine se transforma rapidement en zone de guerre. Au cours des combats, l'usine se réactiva, les mécanismes libérant ce qui semblait être une porte incomplète. Puis l'usine se mis apparemment en mode de sécurité, créant une zone d'espace-nul tout autour de l'emplacement où était caché la nouvelle porte.



C'est la création de cette «porte dérobée» ou l'utilisation d'un générateur chronophasique par les Isoriens pour se rendre sur Xilos qui semble avoir déclenché une vague d'instabilité dans tout le Nexus. Au cours des quatre années qui suivirent, les portes à proximité de la porte de Xilos commencèrent à tomber en panne ou à devenir instable. Cette instabilité semblait s'étendre depuis le Nord du Déterminat, mais ne s'y limitait pas. D'autres événements étranges se produisirent partout dans le Nexus, comme si son intégrité s'effiloçait et que les connexions spatio-temporelles devenaient instables : des énergies furent libérées, affectant les diverses intelligences artificielles : des races oubliées depuis longtemps réapparurent soudainement, comme si elles provenaient du passé.

Le défi que vont devoir relever toutes les races du Nexus sera de restaurer la stabilité d'Antarès. Si elles échouent, le Septième Âge s'éteindra sûrement et une nouvelle période d'effondrement s'ensuivra : peut-être la catastrophe finale qui mettra fin à Antarès pour toujours. Les Isoriens ont déjà entrevu les secrets de l'ingénierie transdimensionnelle et comprennent au moins certains de ses dangers. Mais il ne peut y avoir de confiance entre le Sénatex et la Concorde tant que tous deux restent divisés par leurs systèmes IMTel respectifs. Il n'y a pas non plus de confiance entre ces deux grandes superpuissances antaréennes et les mondes indépendants, sans parler des myriades de races extraterrestres – dont beaucoup restent hostiles à l'humanité sous toutes ses formes.

PEUPLES ET CRÉATURES

Avant de donner une description de chaque Empire, nous allons d'abord présenter les plus importantes populations antaréennes, des panhumains aux espèces majeures, bien qu'extraterrestres, vivant aux côtés de la panhumanité – ou en dépit de celle-ci.

SOCIÉTÉS DOMINÉES PAR LES PANHUMAINS

Les humains ne sont pas seuls au sein du Nexus, mais il s'agit de l'espèce biologique intelligente la plus répandue de toutes. De nombreuses populations humaines ont évolué en des morphologies diverses – ou **morphes** – et certaines d'entre elles sont très différentes des autres. Certains morphes sont si caractéristiques qu'ils en font des espèces à part entière.

Collectivement, tous ces humains et descendants d'humains sont des panhumains. Certains sont perçus, ou se perçoivent, comme des races distinctes, avec leurs propres traditions culturelles. D'autres sont des variantes de l'apparence physique humaine qui se mélange librement entre les différentes couches de la société panhumaine.

Des milliers de mondes ont été colonisés par les panhumains. Bon nombre d'entre eux sont restés indépendants ou se sont rassemblés en communautés pour faciliter le commerce et leur défense. Lorsque les portes de deux mondes émergent à proximité immédiate sur la surface du Nexus d'Antarès, le voyage est relativement simple. Les portes qui émergent à des distances très éloignées les unes des autres sont beaucoup plus difficiles à atteindre. Les mondes dont les portes sont proches interagissent régulièrement entre eux, comme alliés ou rivaux, mais auront tendance à se regrouper pour former une seule fédération.

La Concorde PanHumaine

La Concorde PanHumaine, aussi connue sous le nom de Concorde, est l'une des deux plus grandes et puissantes fédérations humaines. Comme son rival, le Sénatex Isorien, la Concorde a également intégré des mondes extraterrestres, mais dans l'ensemble, il s'agit d'humains sous une forme ou une autre qui composent principalement ses immenses populations. Depuis qu'une moitié de la Concorde s'est dissociée pour former le Sénatex Isorien, l'**Intelligence Artificielle Intégrée** qui dirige avec efficacité la Concorde s'est efforcée de se réintégrer au sein de ses anciennes fédérations. Cette technologie adaptative avancée, plus connue sous le nom d'IMTel, se trouve au cœur de la guerre entre la Concorde PanHumaine et le Sénatex, où ces deux intelligences artificielles rivales essaient d'absorber et remodeler l'autre. La bataille qui en résulte fait rage à travers tout le Nexus, et de nombreux mondes se retrouvent souvent pris entre les forces belligérantes. Ce conflit dure depuis plus d'un millier d'années et ne laisse guère entrevoir de solution.

Le Sénatex Isorien

Le Sénatex Isorien, plus connu sous le nom de Sénatex, mais communément appelé «les Isoriens», est centré autour du monde d'Isori, la plus ancienne et la plus grande source de connaissances technologiques humaines de l'ensemble du Nexus. Isori a fondé la Concorde PanHumaine, puis s'est divisée lorsque l'IMTel de leur planète a absorbé la technologie d'une race extraterrestre appelée Tsan Kiri. Ces derniers possédaient leur propre version de l'IMTel, reposant sur des principes biologiques plutôt que sur la nanotechnologie humaine. L'IMTel Isorienne a adapté et intégré celle de ses ennemis

extraterrestres, permettant aux Isoriens de vaincre les Tsan Kiri. Mais le processus d'absorption a transformé l'IMTel Isorienne en une intelligence hybride, mi-humaine et mi-extraterrestre.

Cette IMTel hybride s'est largement répandue dans toute la Concorde avant d'être considérée comme hostile par les systèmes IMTel plus lointains. Ces mondes distants, éloignés d'Isori elle-même, identifiaient la nouvelle IMTel Isorienne comme un envahisseur extraterrestre. Depuis lors, les deux intelligences artificielles se sont développées chacune de leur côté. Désormais séparées, elles sont devenues des rivales implacables, chacune cherchant à dominer l'autre.

Le Prospérat Algoryn

Le Prospérat Algoryn, désigné sous le nom de Prospérat par les planètes affiliées, est une fédération de centaines de mondes, certains habités par des panhumains et d'autres par une race extraterrestre appelée Tch'thax (ou Tchath ou Chaxth : le langage Tchathys résistant encore à la transcription directe). Au centre se trouvent le monde d'Algor et ses colonies, qui forment ensemble la partie la plus importante et la plus influente du Prospérat. Les forces militaires algorynes sont nombreuses et puissantes, leur rôle étant de protéger l'ensemble du Prospérat des nombreuses menaces qui l'entourent de toutes parts. Les passerelles qui unissent le Prospérat à l'intérieur du Nexus sont enclavées entre les deux factions belligérantes que sont la Concorde et le Sénatex, qui toutes deux absorberaient volontiers les mondes du Prospérat durant leur lutte pour la domination. Comme si cela ne suffisait pas à contraindre les Algoryns à un état de guerre permanent, ils se retrouvent également engagés dans un conflit avec l'Empire Ghar, qui a entraîné la perte de nombreuses colonies algorynes et la destruction de plusieurs mondes du Prospérat.

Les Guildes et Clans Boromites

Les Boromites sont une ancienne race panhumaine répandue dans tout le Nexus. On ne leur connaît pas de monde originel et ils préfèrent résider auprès ou parmi les autres humains, ou voyager continuellement d'un monde à l'autre. Bien qu'éparpillé, il s'agit d'un peuple avec un fort sentiment d'identité raciale et un des morphes humains à l'apparence la plus distinctive. Les Boromites prétendent qu'ils ont été bio-conçus dans le passé afin de travailler dans les environnements extrêmes des mines d'astéroïdes, une hypothèse soutenue par l'analyse archéo-génétique de l'ADN boromite. Les Boromites sont incroyablement résistants aux températures extrêmes, aux radiations et à la pression, et ils peuvent survivre dans des conditions qui tueraient de simples panhumains en quelques minutes.

Les *Enfants de Borom*, comme ils aiment s'appeler, vivent et travaillent comme des groupes claniques sous la direction de matriarches, auxquelles ils sont probablement apparentés. Les Boromites sont extrêmement loyaux envers leurs clans, et chaque clan est loyal aux clans d'une même famille. Sur la base de la loyauté entre les clans et leur affiliation, les Boromites se réunissent en grandes Guildes pour effectuer des travaux difficiles, explorer et, si nécessaire, faire la guerre – bien que les Boromites ne soient pas une espèce particulièrement belliqueuse. Les Boromites sont réputés pour leurs compétences en tant que mineurs et ingénieurs, et leurs services sont très demandés dans tout le Nexus par les humains et les extraterrestres.

Les Maisons Freeborn

Les Freeborn vivent dans l'espace à bord d'armadas de vaisseaux de toutes formes et de tailles. Les plus grands vaisseaux sont de petits mondes en soi, des vaisseaux entiers de la taille d'une ville ou de stations orbitales ancrées dans un système solaire autrement inhabitable. Bien que les Freeborn ne vivent pas sur des planètes, la plupart des Maisons contrôlent un certain nombre de systèmes – parfois bien cachés – qu'elles utilisent comme bases d'approvisionnement ou qui servent de source de marchandises. Car c'est là l'essence même de la société Freeborn : leur principale occupation est le commerce, qui comprend non seulement le commerce de biens et de matériaux, mais aussi celui de l'information et – spécialité de nombreuses Maisons – des combattants mercenaires.

Les Freeborn sont divisés en groupes rivaux dispersés dans tout le Nexus : les Maisons Freeborn ou **Vardos** – pour leur donner leur appellation Freeborn. Chaque Maison est en concurrence avec ses voisines pour répondre aux besoins des sociétés liées à une planète. Les rivalités entre les Maisons peuvent engendrer des conflits, voire à des querelles éternelles, mais le but des Freeborn est finalement d'acquiescer de la richesse et de l'influence grâce au commerce, et même les concurrents les plus rancuniers sont prêts à mettre de côté leurs différends si cela sert leurs propres intérêts. Là où la connaissance elle-même est un bien précieux, les Freeborn possèdent leurs propres espions et les moyens d'infiltrer l'IMTel des factions les plus puissantes, comme la Concorde ou le Sénatex.

AUTRES POPULATION DU NEXUS

Les humains ne sont pas les seuls à vivre au sein du Nexus et ils n'ont pas été les premiers à le découvrir. Au cours des nombreuses époques qui ont suivi la création du Nexus, des races entières ont découvert ses passerelles, se sont répandues sur ses innombrables mondes et se sont éteintes avant que les humains n'apparaissent. Des mondes entiers sont recouverts des ruines des civilisations depuis longtemps disparues, ainsi que les races qui les ont créés. D'autres abritent des créatures primitives, reliques d'espèces dont les ancêtres faisaient autrefois partie des puissantes civilisations spatiales aujourd'hui réduites à la sauvagerie et à la barbarie. Ce fut le sort de beaucoup de peuples au cours des millénaires, y compris de colons humains assez malheureux de se trouver coupés du Nexus pour une raison quelconque. Il serait impossible de décrire chaque intelligence non-humaine au sein du Nexus, mais certaines sont particulièrement dignes d'être mentionnées.

L'Empire Ghar

La question de savoir si les Ghars sont humains ou non est contestée. Les Ghars ne se considèrent pas comme humains, et les analyses génétiques suggèrent qu'il s'agit d'une chimère complexe – une espèce génétiquement modifiée avec l'ADN de nombreuses autres. Toutefois, toutes ces extensions chimériques ont été superposées à une forme fondamentalement humaine.

L'Empire Ghar est concentré tout autour du monde-forteresse de Gharon où d'innombrables créatures ghars s'épuisent pour concevoir leurs machines de destruction. Les Ghars sont une race de clones issus des soldats biogénétiquement conçus à l'origine pour faire la guerre, à une époque lointaine. Cette guerre, qui s'est terminée depuis longtemps, n'a laissé que des soldats avec leurs implacables directives de conquêtes. Les Ghars n'existent que pour se battre et ne savent rien faire d'autre, n'ayant aucune société ou culture en dehors de celles nécessaires pour constituer leurs armées et les envoyer au combat. Il est impossible de dire qui était leur véritable ennemi, mais aujourd'hui ils font la guerre contre toute l'humanité et ils ne s'arrêteront que lorsque le dernier humain aura été tué. Heureusement pour les panhumains du Nexus, les Ghars sont restés technologiquement primitifs et ils se sont avérés incapables de développer leur armement ou leurs vaisseaux spatiaux à un degré supérieur. Malgré leur retard, les Ghars restent des ennemis dangereux, en partie parce que

leur technologie est si primitive qu'elle est imperméable aux nombreux arsenaux sophistiqués couramment employés par les autres forces.

L'Infestation Virai

Les Virai (prononcé *vir-ai*), ou *Infestation Virai*, est une ancienne race de machines auto-répliquantes qui s'est propagée à travers tout le Nexus en parasitant les vaisseaux spatiaux qui voyagent d'un monde à l'autre. Leur principale motivation est la survie, mais ce faisant, ils entrent invariablement en conflit avec les sociétés humaines et extraterrestres dont les machines fournissent les matières premières nécessaires aux Virai pour fabriquer ceux de leur propre espèce. Cette incessante recherche, et appropriation, de ressources reproductives conduisent inévitablement à des situations conflictuelles.

Malheureusement pour les autres espèces, les Virai adaptent leur forme en fonction des matériaux qu'ils récupèrent et de l'environnement dans lequel il se trouve, ce qui rend particulièrement difficile leur éradication. Au fil des nombreuses itérations de leur instance dirigeante, les Architecteurs Primaires, ils ont évolué afin de reconnaître les formes de vie organiques comme une menace, et s'efforcent donc d'éviter tout contact avec les organiques jusqu'à ce qu'ils soient suffisamment nombreux pour repousser toute tentative de les déloger. Longtemps considérés comme éradiqués de l'espace antaréen, ils ne sont réapparus que très récemment, suite à la perturbation du Nexus provoquée par l'Incident de Xilos.

Les Vorls

Après les humains, les Vorls est l'espèce la plus répandue et féconde de tout le Nexus – et à laquelle ils font eux-mêmes référence sous le nom de «synthèse». Leur physiologie symbiotique est très différente de celle des humains : un Vorl adulte ressemble à un scorpion, même si sa tête principale se situe là où un scorpion aurait son dard. Cette race transgénique comprend une caste de *Techniciens* dans laquelle seule une partie limitée du symbiote s'exprime pleinement. Plus d'amples détails sur la physiologie, la technologie et la société vorle sont présentés dans le chapitre dédiés aux Vorls (voir p.68).

ESPÈCES ET MORPHES PANHUMAINS

Étant donné la plus grande variation des morphes au sein de la Concorde PanHumaine, il n'est pas surprenant d'y voir une plus grande variété dans ses armées que la plupart des autres factions. Bien que le Sénatex compte également de nombreux morphes, les algorithmes de performance de leur IMTel auront tendance à sélectionner les troupes plus en fonction de leur conformité à un standard physique et psychologique prédictible plutôt que sur les bénéfices mutuels. Cette sélection est l'une des nombreuses raisons pour lesquelles les *Freeborn* craignent et méprisent le Sénatex !

Les Algoryns

Le morphe panhumain connu sous le nom d'Algoryn a évolué sur le monde hostile d'Algor et a depuis colonisé treize autres mondes, bien que l'un d'entre eux, Zyra, ne soit aujourd'hui qu'une planète désertique, calcinée et stérile.

Les Algoryns ont une apparence caractéristique et intimidante. Tout d'abord, ils sont plus grands, plus forts et plus robustes que les humains ordinaires, ce qui les rend déjà plus imposants. De plus, ils ne possèdent pas de cheveux sur le crâne, qui est couvert de crêtes, comme des excroissances kératiniques.

Les lointains ancêtres des Algoryns ont colonisé Algor par le passé. Il est fort probable qu'ils l'ont fait durant une période prolongée de quiétude Onébrisienne lorsque les dangers du soleil rouge étaient grandement réduits. L'environnement dur et parfois inhospitalier de leur monde d'origine a amorcé un cycle d'évolution rapide qui a conduit à des changements significatifs dans leur physique. Bien que les Algoryns se soient répandus au-delà d'Algor, ils conservent tous ce physique dans une certaine mesure.



Le Morphe Algoryn – Soldats IA Vector

À la suite de cette adaptation évolutive, les Algoryns ont développé cette couche de kératine distincte, épaisse et fusionnée sur les parties supérieures de leur corps ayant été exposées à la lumière du soleil, notamment leur cou, leur tête, leurs épaules et leurs avant-bras. Cette épaisse couche protectrice a évolué pour les protéger contre les terribles rayons des soleils jumeaux d'Algor, Enbris et Onebris. Ces féroces soleils baignent périodiquement la planète à des niveaux dangereux de chaleur et de rayonnement, forçant les Algoryns à s'abriter profondément sous la terre.

Dans le cas des Algoryns ayant colonisés d'autres mondes plus accueillants, ces caractéristiques distinctives sont moins développées. Sur certains mondes du Prospérat, les Algoryns se sont librement mélangés avec d'autres types d'humains, ce qui a engendré des populations aux apparences extrêmement diversifiées.

Le fait de vivre dans un environnement aussi hostile a entraîné d'autres changements au sein de la population d'Algor. Comparés aux humains typiques, ils sont physiquement imposants et extrêmement robustes, capables de supporter des souffrances qui pourraient rapidement venir à bout d'un humain ordinaire. Au cours des millénaires précédents, ces qualités ont été renforcées par une guerre presque constante, encourageant le développement d'une culture militaire mettant l'accent sur l'endurance physique et mentale.

Par rapport à un panhumain ordinaire, un Algoryn aura une plus grande capacité à résister à la douleur, au mal et à la radioactivité. La nature particulièrement militarisée et structurée de la société algyryne signifie qu'il serait rare qu'un adulte du *leger* (*caste*) de l'élite *Optimat* n'ait pas reçu d'entraînement militaire ou qu'on n'ait pas inculqué une discipline de fer aux troupes *Vector* dès leur naissance. Cela a conduit les différentes castes de la société algyryne à produire des individus avec des morphes distinctifs – sauf qu'ils ressemblent tous à des Algoryns, bien évidemment.



Ouvrier et Agent de Sécurité Boromites

Bien qu'ils appartiennent tous à la même espèce panhumaine, le système strict des *legers* algyryns résulte en une distribution intéressante des statistiques : la position privilégiée de l'*Optimat* leur donnant un avantage substantiel pour les capacités naturelles de commandement et les entraînements intensifs. Le *leger Servile*, bien que potentiellement utile, n'est pas considéré comme aptes au service normal, tandis que le «*leger*» *Base* en est presque exclu – car il n'est pas considéré comme un véritable *leger* – et est presque contraint à une forme d'exil.

Les Boromites

Les Boromites sont adaptés pour résister aux atmosphères ténues, à la faible gravité et aux températures extrêmes. Leurs ancêtres ont été biologiquement conçus pour supporter les environnements hostiles plus facilement que tout autre panhumain, et font partie des peuples les plus coriaces et les plus durants. Ils possèdent une peau épaisse et noueuse couverte de nodules de roches calcaires qui agissent comme une combinaison pressurisée autonome. Leur peau est généralement gris ardoise/bleue, bien que leur peau puisse prendre des teintes selon leur environnement, dans une certaine mesure.

Les Boromites sont plus robustes, grands et volumineux que la plupart des humains, et bien plus imposants. Leurs os sont denses et leur musculature impressionnante, leur offrant une grande force et une endurance bien supérieure à celle des humains ordinaires. Ils ressentent à peine la douleur, même à la suite de blessures très graves, et leur capacité de récupération est remarquable. Ils conservent même une capacité naturelle à se régénérer dans une moindre proportion. À tous ces égards, ils sont parfaitement adaptés pour supporter le travail difficile et dangereux dans des environnements hostiles, qu'il s'agisse de faible ou forte gravité, de différences excessives de températures ou même de niveaux de pression extrêmes. Il est en effet difficile de contester leur propre affirmation selon laquelle ils seraient les plus robustes et inhabituels morphes humains ordinaires de tout l'espace antaréen.

Malgré leur corpulence, robustesse et leur carrure, les Boromites ne sont pas aussi agiles et rapides que les humains ordinaires. En ce qui concerne leurs capacités mentales, les Boromites sont des créatures dévouées sur les tâches à accomplir, dotées d'une loyauté inflexible envers leur clan et d'un talent inné pour le travail coopératif en équipe : sous la pression, le peuple-roche reste aussi imperturbable que de la roche ! Lorsqu'il s'agit de faire preuve d'initiative et de réagir rapidement aux changements de situations, les Boromites sont relativement désavantagés par rapporte aux autres morphes panhumains.

Les Couleurs de Peau des Boromites.

Bien que leur forme, leur taille et leur optimisation physique aient abouti à une morphologie relativement fixe et résistante aux mutations, de nombreuses familles, clans ou guildes boromites arborent des couleurs ou des décorations épidermiques traditionnels. Contrairement à la plupart des autres sociétés humaines, il s'agit de marques d'affiliation et honorifiques indélébiles, et il serait impensable de les changer ou de les altérer au gré des caprices de la mode. En effet, seul un paria ou un criminel serait ainsi dépouillé de son identité comme la plus terrible des punitions.

Les Ha'Ulut sont un clan dispersé dont les familles arborent une peau ocre, une couleur allant d'un rouge profond à un terracotta intense. Les Boromites qui rejoignent la *Guilde des Déchus* modifient leur peau en noir avec un motif reflétant les étoiles dans le ciel au moment de leur naissance.



Barbares Mhagris

Les Barbares

Bien que panhumains, cette population primitive appelée «Barbare» (probablement avec mépris) vient de planètes où la seule marchandise qui puisse être échangée est leur main d'œuvre – ou, pour être plus précis, leurs mercenaires.

Les Mhagris, par exemple, sont tombés sous la domination de la *Ligue Marchande Oszon*. Cette Ligue, une alliance de *Varda* dirigée et contrôlée par le *Vardos Oszoni* Freeborn, emploie volontiers les guerriers Mhagris qu'ils recrutent dans leurs propres forces en les entraînant et équipant pour combattre comme mercenaires au nom de leurs maîtres. Parmi ces guerriers, il y a des formations entières de cavaleries skarks, des créatures améliorées et pacifiées par des implants neuronaux spécifiques, mais qui n'ont rien perdu de leur férocité et de leur endurance.

Parmi les autres barbares du Déterminat, on retrouve le peuple de Tamalair, des barbares d'un monde beaucoup plus insignifiant à certains égards que celui de Mhagris, mais où la situation n'en est pas moins rude, leur planète ayant été privée de toutes ses ressources par le passé. Une petite coalition de cinq *Maisons* mineures, y compris les *Isoptix* et *Delhren* recrute sur Tamala, de même que les forces barbares de la *Maison Fenhryr*.

Les Gyohns

L'apparence étrangement gris-bleu des Gyohns (prononcé *guy-yôn*) semble résulter d'une infection parasitaire qui a modifié leur ADN viral au cours du long isolement du *Quatrième Effondrement*. Le virus original était probablement une arme de l'*Âge des Conflits* qui a considérablement affaibli la résistance humaine ordinaire aux infections et problèmes dermatologiques. Après quelques générations d'isolement, on a découvert que toute la population était infectée.

Une première réaction fut de renforcer les capacités de guérison des Gyohns – ce qui fonctionna, mais entraîna malheureusement une augmentation conséquente du tissu cicatriciel. Une réaction à plus long terme visant à modifier la peau pour la rendre conforme aux normes humaines se heurta à d'autres problèmes lorsqu'on découvrit que le virus original avait répliqué des extraits de leur ADN dans tout le génome local, remplaçant même des composants vitaux de l'ADN. Avant que la population ne disparaisse, on tenta de modifier le virus pour favoriser une peau plus résistante et plus épaisse aux dépens de la graisse corporelle sous-jacente.

Les Gyohns vivent désormais en équilibre : ils ont l'air horriblement décharné et peuvent manquer de certaines caractéristiques panhumaines «normales», mais ils sont toujours sujets à d'horribles ou impressionnantes cicatrices, très souvent aux endroits les plus exposés tels que les mains et le visage.



Soldats Gyohns de la Concorde

Parfois appelés «*Les Balafrés*», les Gyohns portent maintenant avec fierté leurs profondes et pâles cicatrices : ils peuvent parfois susciter le dégoût chez les panhumains les plus isolés, mais leur espèce a résisté aux pires armes de l'*Âge des Conflits*.

Les Hantaes

Comme les Boromites, les Hantaes (prononcé *han-tah-lei*) sont des vestiges de l'expérimentation génétique intensive menée lors du *Premier* et du *Deuxième Âge* d'Antarès. On pense que leur troisième œil est le résultat d'expériences coordonnées parmi plusieurs systèmes pour élargir le spectre visuel humain dans les bandes Infrarouges et Ultraviolets, peut-être comme condition de survie face à des ennemis volants dotés d'un camouflage adaptatif – une espèce maintenant disparue qui s'était répandue sur un grand nombre de mondes connectés à Antarès.

Il est presque certain que les scientifiques ne souhaitent pas affecter la vision normale, de sorte que la vision binaire habituelle d'un Hantale n'est que légèrement adaptée à un spectre plus large. Toutefois, ce troisième œil est l'effet de gènes chimériques et particulièrement spécifiques, qui génèrent des récepteurs parmi les espèces non-humaines.

Avec la vaste gamme de récepteurs sur les armures du Septième Âge, un Hantale possède, à toutes fins pratiques, les mêmes statistiques que les autres panhumains. Néanmoins, la vue de leur peau pâle et de leur chair rouge criarde autour de leur sombre troisième œil n'attire plus vraiment l'attention dans les rangs des peuples de l'IMTel, mais reste relativement perturbant parmi les Barbares et les sociétés primitives – ce qui explique leur inclusion dans les missions d'exploration et de colonisation de la Concorde.



Soldats Hantaes de la Concorde



Soldats d'Assaut Krasz de la Concorde

Les Krasz

Les Krasz (prononcé *krah-tsz* ou *krah-tzsh*) sont un ancien et distinctif morphe humain. Contrairement aux Boromites, il n'existe pas de date exacte de leurs origines, mais on suppose qu'il pourrait s'agir de descendants de colons qui se sont répandus au cours du *Deuxième Âge* et qui ont complètement disparu au cours de l'éphémère *Troisième Âge*.

Leur très grande force suggère une adaptation à un monde à forte gravité. Cependant, leur taille, leur agilité et leur manque d'originalité suggèrent également un processus sélectif qui pourrait répondre aux besoins d'une société rigide et primitive, assaillie par des dangers qui l'obligeaient à compter sur des guerriers forts mais toutefois disciplinés. En bref, seuls les meilleurs guerriers, les plus agiles et les plus forts, ont pu survivre – et seulement en coopérant avec les autres. Certains font remarquer que la stabilité de l'apparence corporelle des Krasz dans une morphologie panhumaine aussi extrême suggère d'importantes et complexes modifications génétiques.

De telles affirmations ne sont jamais exprimées là où un Krasz pourrait entendre.

Leur société est naturellement centrée sur elle-même, et peut-être moins civilisée que d'autres, mais elle est très solidaire. Les Krasz préfèrent leur propre compagnie à celle des autres – à l'exception peut-être des Boromites, capables de supporter leur sens de l'humour relativement «physique».

Toutefois, ce critère en font de parfaits soldats d'assaut. Au cours des Âges précédents, ils avaient été les éléments clés d'une présence militaire cohérente sur des mondes colonisés. Cependant, avec l'effondrement et le rétablissement des portes, les systèmes colonisés qui étaient autrefois très proches les uns des autres ont été éparpillés dans tout l'espace antaréen, et principalement dans la région dominée par l'actuelle Concorde PanHumaine. Bien que les Krasz soient encore sollicités comme troupes de choc disciplinées par la Concorde, leur nombre est loin d'être aussi élevé qu'auparavant.

Les Rejets Misgéniques

Les Rejets Misgéniques ne sont pas des morphes humains, mais la conséquence sinistre et tragique d'expérimentations inhumaines menées par des NuHu renégats. Ce sont littéralement des rejets – les échecs et rebuts de manipulations génétiques impliquant des gènes humains, chimériques ou artificiels.

C'est la pratique de cette science déviante qui provoqua l'exil des NuHu Renégats, forçant bon nombre d'entre eux à chercher refuge parmi les Freeborn. Beaucoup de Freeborn, toujours à l'affût de bénéfices matériels ou politiques, ont accueilli à bras ouverts ces réfugiés sans s'embarrasser de la moindre considération éthique.

Ces expériences sont des tentatives supposées de création de nouveaux morphes humains, de soldats robustes, d'esprits vifs ou d'esclaves dociles. Les rejets sont les échecs difformes de ces manipulations, avec leurs corps aux formes bestiales et dérangeantes, leurs membres déformés ou leurs doigts griffus,

La Fusion NuHu

Les NuHu Dissidents expérimentent la fusion de leurs esprits en une seule entité – une pratique dangereuse qui n'est entreprise qu'en cas de nécessité absolue, généralement lorsqu'il s'agit d'effectuer des recherches à un moment désespéré. La rumeur veut qu'au cours des années 1320 du 7e Âge des NuHu Dissidents aient fusionné pour tenter d'empêcher un nouvel effondrement.

Une fusion n'est jamais effectuée sur le champ de bataille à proprement parlé, car les esprits une fois unis de cette manière ne peuvent jamais être entièrement séparés et l'effondrement complet de la personnalité est toujours une possibilité. Physiquement, les NuHu ainsi unis sont incroyablement faibles, ne peuvent plus bouger, la fusion de leurs esprits est telle que les corps séparés deviennent difficiles à distinguer.

En tant qu'objectif pour un scénario, une Fusion NuHu, serait idéale, mais ils ne pourraient pas faire grand chose par eux-mêmes !

Les Raya : Une Fusion Brisée

Les Raya ⁽¹⁾ du Vardos Delhren est l'une de ces fusions qui a terriblement mal tournée. Les Raya étaient un duo très uni, un couple qui s'était engagé l'un envers l'autre. Quand l'un des deux partenaires fut tué durant la fusion, le choc fut si intense que l'autre en perdit la raison d'une manière que seul un NuHu pouvait éprouver. Le survivant fit placer la tête et le cerveau de son partenaire dans un champ de stase ultrasophistiqué d'un sceptre NuHu, et peut encore communiquer aujourd'hui avec celui-ci. Il se pourrait qu'il utilise la tête comme moyen de débattre avec la nanosphère survivante de son partenaire – ou il se pourrait tout aussi bien que la conversation se déroule entièrement dans son propre esprit. Quelle que soit la vérité, les Raya sont à la fois une source de pitié et de crainte.

⁽¹⁾ voir nouvelle «Batu contre l'ATIS», disponible sur le Nexus.

plus proches des animaux que des êtres humains. Ce sont de pauvres et pathétiques êtres, ni humain ni bêtes, dont le sort funeste aura d'avoir été sacrifiées au combat dans le seul but de distraire ou de semer la confusion et le dégoût dans les rangs ennemis.

Les rejets ont les mêmes statistiques que les humains, mais celles-ci peuvent varier selon leurs capacités misgénétiques. Au combat, ils ne servent pas à grand-chose, bien qu'ils puissent griffer et déchirer leurs victimes avec leurs serres, becs, crocs et tous les moyens artificiels de combat dont ils ont été dotés. Il serait inutile d'équiper de tels malheureux avec des armures ou des armes. Ils reçoivent, à la place, des greffes soma, des implants de contrôle mental qui permettent de les manœuvrer sur le champ de bataille comme du bétail.

Les NuHu

Les NuHu prédominent par leur influence, mais certainement pas par leur nombre. Très intelligents, ils ont évolué pour ne faire qu'un avec la nanosphère des mondes avancés d'Antarès. La création de l'IMTel par les NuHu d'Isor les rendait plus aptes qu'à tout autre Âge précédent.

Les NuHu – contraction de *Nouvel Humain* – ont un apparence physique inhabituelle. Extrêmement grands, aux membres effilés, avec des corps frêles, voire fragiles. Toutefois, ce sont leurs considérables capacités mentales qui les distinguent des autres humains. Les NuHu sont extrêmement intelligents, avec un esprit vif et une mémoire pratiquement infaillible ; des qualités qui découlent de leur capacité à d'interagir directement avec la nanotechnologie.

Ces capacités mentales en font des individus redoutables, mais ce qui les distingue vraiment, c'est leur capacité à interagir avec la nanotechnologie. Alors que les autres humains doivent utiliser

La Légende des Cinq Fils

Parmi tous les innombrables morphes humaines, les NuHu sont les seuls à revendiquer la descendance d'une seule progénitrice humaine : une femme appelée Nayam Isoriym. Nayam Isoriym a vécu durant une époque si éloignée du présent que son nom complet ou véritable a été oublié. Isoriym est simplement un nom solaire ou planétaire comme les habitants de l'univers Antaréen l'ajoutent couramment à leurs propres noms. Cela signifie Nayam de (la planète) Isori. De Nayam et ses cinq fils descendent tous les NuHu, donnant naissance aux cinq lignées d'Osu, Kem, Laku, Misa et Thol. Bien que la plupart des NuHu du Septième Âge soient de sang mêlé, certains revendiquent le droit direct de l'un de ces ancêtres, et ces lignées pures sont connues de tous comme les Cinq Fils. Il est impossible de dire si Nayam et ses fils étaient des personnages réels ou de simples allégories imaginées à une époque plus récente.

La race des NuHu est très certainement apparue il y a longtemps sur le monde d'Isori et s'est rapidement imposée parmi les grands esprits de leur planète. En partie grâce à leur contribution, Isori allait devenir le plus puissant et influent monde humain de tout l'espace antaréen, un haut lieu du savoir, de la technologie et d'une gouvernance éclairée. C'est à partir d'Isori que les NuHu se sont répandus dans tout le Nexus. Ils ont voyagé en toute liberté, apportant leur technologie innovante et ramenant de nombreux mondes disparus au sein d'une humanité bien plus vaste. Ils se sont installés ou échoués sur de nombreux mondes, et ainsi les NuHu d'Isori se répandirent dans tout l'espace humain. Mais quel que soit l'endroit où ils se trouvaient, ils n'étaient qu'une poignée parmi une multitude.

des interfaces ou des dispositifs implantés afin d'interagir avec les nombreuses intelligences artificielles des sociétés avancées, les NuHu peuvent le faire avec leur seul esprit. Ce pouvoir est ancré profondément dans une partie de leur cerveau qui est sensible au rayonnement électromagnétique, et qui forme un lien avec les minuscules nanites qui saturent les mondes de l'espace humain. Les NuHu naissent et grandissent immergés dans un environnement qui fait partie de la nanosphère. Au sein des sociétés IMTel, telles que la Concorde ou le Sénatex, les NuHu considèrent qu'il est tout à fait normal de vivre en connexion avec l'IMTel qui contrôle tous les aspects des sociétés humaines avancées. Au sein de la Concorde, les NuHu sont à la fois les maîtres de l'IMTel de la Concorde et son expression, des créatures vivantes qui font également partie d'un esprit-machine plus grand, bien qu'il s'agisse d'un composant donnant la direction et la volonté.

Il n'est guère surprenant que, pour de nombreux panhumains ordinaires, les NuHu apparaissent comme de froides et inhumaines machines vivantes.

L'élite NuHu au sein de la Concorde sont appelés des Mandarins, tandis que les NuHu du Sénatex Isorien reçoivent le titre honorifique de Sénatexis. Une armée typique peut ne compter qu'une poignée de NuHu parmi ses effectifs, parfois même un seul, mais le rôle d'un NuHu est vital pour concentrer, exprimer et guider les fragments de combat assistés par IMTel. Les NuHu ne sont que rarement placés dans des situations dangereuses. Ils sont généralement chargés de missions d'exploration ou de récupération, surtout lorsqu'il est question de technologies nouvelles ou extraterrestres.

Bien que physiquement faibles, la capacité des NuHu à manipuler les champs de nanospores les dote de pouvoirs à la fois tangibles et redoutables. C'est pourquoi ils sont généralement accompagnés d'un drone-compagnon symbiotique, un nanodrone spécialisé lié au NuHu, qui dégage un nuage de nanites permettant au NuHu de puiser et de projeter de l'énergie afin de créer des champs de protection, de puissants éclairs cinétiques ou des forces manipulatrices capables de porter ou de projeter de lourdes charges.



Mandarin Jai Galeyoux du Renseignement de la Concorde et sa garde rapprochée Vyess

En combat, un NuHu utilise un concentrateur de nanospores : un Sceptre NuHu ou nanosceptre. Il s'agit d'une arme qui crée sa propre nanosphère génératrice d'énergie et qui, entre les mains d'un NuHu, permet de concentrer cette énergie pour attaquer ses adversaires.

La capacité d'un NuHu à pénétrer les systèmes de communication nanite de ses adversaires est également un atout considérable, bien que nous ne puissions pas le reproduire intégralement sur une table de jeu. Lorsque deux NuHu s'affrontent pour le contrôle d'un fragment local, un duel mental s'engage durant lequel, dans la plupart des cas, un seul survivra ; l'isolement d'un fragment qui en résulte équivaut pratiquement à une condamnation à mort pour un NuHu.

Les Vyess

Les Vyess (prononcé *vai-ess*) sont un des morphes panhumains qui a fait son apparition au début de l'Ère Xon, sur les mondes universitaires et de recherche. Les dirigeants NuHu de l'Empire Xon ont encouragé le développement de processus mentaux spécifiques chez leurs sujets. Un de ces programmes de sélection mettait l'accent sur une analyse approfondie des modèles visant à produire des intuitions capables de déduire les comportements possibles à partir de données vagues – peut-être une forme précoce et non-artificielle de l'IMTel.

De ce programme sont apparus les Vyess, un peuple qui ne correspondait pas tout à fait au plein potentiel des espoirs NuHu, mais pour qui les complexités de la société humaine et les interactions étaient facilement assimilées. Là où d'autres pourraient voir une série d'actions et de réactions aléatoires, les Vyess pourraient en comprendre les motivations, les pulsions personnelles et les objectifs – parfois une analyse aussi profonde frôle la compréhension empathique. Bien que ce ne soit pas les intuitions artificielles que les NuHu espéraient, elles les ont rendues incroyablement utiles dans l'analyse stratégique, politique et du renseignement.

Comme d'autres races panhumaines, les Vyess se sont dispersés dans tout l'espace Antaréen lors de l'effondrement et le rétablissement des portes, mais on les retrouve à présent principalement au sein de la Concorde PanHumaine. Bien que leurs compétences soient appréciées par toutes les factions panhumaines, elles se retrouvent le plus souvent dans les unités du renseignement militaire du C3. Leur effectif limité signifie par ailleurs qu'ils sont relativement rares chez les forces Isoriennes ou les Mercenaires Freeborn.

Physiquement, les Vyess sont semblables à l'espèce panhumaine, à l'exception de leur énorme crâne. Dans une confrontation individuelle, ils seront susceptibles de bénéficier de nombreux avantages en raison de leur capacité à assimiler les informations beaucoup plus rapidement qu'un panhumain ordinaire. Mais dans *Antares 2*, l'augmentation de l'empathie qui en découle se traduit par des statistiques semblables à celles des autres panhumains ordinaires.



Commandant et Guerriers-Protecteurs Askariens

AUTRES ESPÈCES INTELLIGENTES NON-HUMAINES

Les Guerriers-Protecteurs Askars

Lorsque les humains commencèrent à explorer l'espace antaréen, ils rencontrèrent rapidement les Askars, une race déjà avancée et très ancienne, dont les mondes s'étendaient sur une grande partie du Nexus antaréen. Au fur et à mesure que les humains étendaient leurs mondes au-delà de la Vieille Terre, les Askars semblaient indifférents, observant, tout en ignorant largement, ces nouveaux venus, qui n'étaient après tout qu'une des nombreuses races émergentes. Les Askars disparurent complètement du Nexus après le long isolement qui suivit l'effondrement des portes à la fin du Troisième Âge.

Au cours du Quatrième Âge (l'Ère Xon), les seuls mondes Askars qui se reconnectèrent au Nexus furent découverts inhabités, les congrégations Askars depuis longtemps abandonnées ou en ruines. Il en était de même pour de nombreux mondes humains et extraterrestres, mais là où certaines planètes humaines avaient conservé un haut degré de civilisation et survécu pour repeupler l'espace antaréen, les Askars restaient introuvables. Après avoir atteint l'apogée de la civilisation spatiale, ils semblaient avoir plongé dans les tréfonds de l'extinction – ce qui n'était pas un destin unique pour une race antaréenne, loin de là.

Le contact suivant entre les Askars et les humains eut lieu plusieurs milliers d'années plus tard, vers la fin du Sixième Âge, durant le violent conflit entre les Trisapiens et les Vorls qui venaient de ressurgir. Comme les Askars, on croyait les Vorls éteints ; ce fut donc une surprise considérable lorsque les armées vorles commencèrent à lancer des raids et détruire des mondes humains. Il fut constaté que les armées vorles de l'époque comprenaient un certain nombre de races soumises, y compris des formations entières de créatures qui furent rapidement identifiées comme des Askars. Toutefois, ces Askars ne manifestaient pratiquement plus aucune des caractéristiques de cette civilisation autrefois pacifique, progressiste et technologiquement très avancée.

Le déploiement d'armes transdimensionnelles contre les portes vorles conduisit directement à l'effondrement du Nexus, connu sous le nom de *Catastrophe Trisapiente*, qui mit fin à l'Âge *Trisapient*. Lorsque le Nexus commença à se reconstituer des milliers d'années plus tard, il n'y eut tout d'abord aucun signe des Askars. Cependant, un petit nombre d'entre eux commencèrent à réapparaître au service d'autres races, y compris leurs anciens maîtres, les Vorls.

Par la suite, les Askars apparurent comme mercenaires au sein des Maisons Freeborn, dont les routes étaient les plus proches des régions de l'espace vorl. Après le schisme panhumain (également connu comme la *Division*, lorsque le Sénatex Isorien

se sépara de la Concorde PanHumaine), les Askars se disséminèrent dans une grande partie de l'espace antaréen connu, aux dépens des Freeborn, comme pourvoyeurs de mercenaires.

Aujourd'hui, on peut retrouver les Askars en petits groupes éparpillés dans tout le Nexus, où ils servent comme mercenaires dans les forces de nombreuses espèces différentes. Ils voyagent dans le Nexus via les vaisseaux Freeborn et d'autres races extraterrestres qui ont besoin de leurs qualités de combattants. Aucun monde natal Askar n'a jamais été découvert. Peut-être les Congrégations survivantes ont-elles leurs propres raisons de rester discrètes, ou peut-être ont-elles été assujetties par une autre puissance, disséminant des bandes de guerriers-protecteurs dans tout l'espace antaréen ; tout ceci n'est que conjoncture et reste impossible à confirmer à l'heure actuelle.

Les Espèces Askars

Les antiques Askars vivaient dans des villes semblables à des ruches, appelées congrégats. Un certain nombre de ruches-sœurs formaient une Congrégation : ce qui se rapproche le plus d'une nation ou d'un État planétaire chez les Askars. Bien que les Askars étaient alors éparpillés sur plusieurs milliers de mondes, ils conservaient un sentiment d'identité universelle qu'ils appelaient la *Congrégation Askar*. On ne sait pas si les Askars d'aujourd'hui proviennent d'un certain nombre de mondes – et donc d'un certain nombre de Congrégations distinctes – ou d'une seule planète. Quoi qu'il en soit, cela n'empêche pas les bandes Askars de prendre des positions opposées lorsqu'elles sont employées à cet effet ; certaines bandes sont connues pour avoir de fortes rivalités.

La race Askar est naturellement divisée en castes morphologiques distinctes, épigénétiquement définies par de subtils signaux hormonaux par lesquels les Askars communiquent en grande partie. Cependant, à l'apogée de leur grande civilisation, les Askars ont découvert comment manipuler et contrôler ces signaux, en surmontant les anciens processus biologiques qui condamnaient certains Askars à une vie de vulgaires travailleurs, d'autres aux rôles de guerriers-protecteurs, et ne permettaient qu'à quelques-uns d'atteindre un niveau d'intelligence comparable à celui des humains. Les Askars des temps anciens étaient des créatures intelligentes, individuelles et entièrement conscientes d'elles-mêmes, dotées de technologies avancées comparables, sinon supérieures, à celles que possédait alors l'humanité. Mais les Askars rencontrés de nos jours semblent être revenus à une forme plus primitive des guerriers-protecteurs. Ils sont intelligents à un degré modeste mais psychologiquement et physiquement adaptés pour le combat. On ne sait pas si les hypothétiques mondes Askars actuels ont conservé ce système de castes distinctif. Seule la caste des guerriers a été identifiée jusqu'à présent au sein des services de mercenaires.

Les Askars sont des créatures puissantes avec un exosquelette résistant et un corps segmenté comme les autres races arthropodiennes. Leurs mains en forme de griffes sont capables de manipuler avec précision et délicatesse, mais elles sont aussi incroyablement puissantes, capables de broyer même la pierre ou le métal. Leurs réflexes dépassent de loin les limites des humains ordinaires. Les guerriers Askars constituent une caste stérile, dotée d'une intelligence sélective, ne s'intéressant pratiquement à rien d'autre que ce qui les concerne directement.

Bien que parfaitement communicatifs à leur manière, aucun mercenaire Askar n'a jamais pu transmettre quoi que ce soit sur ses propres origines ou celles de son espèce, au-delà de son propre rôle limité dans la société Askar. Les bandes de mercenaires sont dirigées par un guerrier choisi parmi eux, qui parle généralement au nom de l'ensemble du groupe et prend les décisions qui s'imposent dans les relations entre la bande et les autres races.



Parias Ghar avec leurs Coltineurs

Arsenal et Équipements Askars

Les bandes Askars ont peu de besoins ou d'ambitions en dehors du combat, mais lorsqu'il s'agit d'armement et d'équipement, ils sont attentifs à la qualité et au «spectacle». Leur armement de prédilection est la Carabine à Compression – une arme de pointe qui a la préférence parmi de nombreux indépendants, corsaires et forces privées dans tout l'espace antaréen.

Les Askars complètent leur armement avec une variété de pistolets ou d'armes de combat rapproché. Le plus populaire d'entre eux est le Magfouet, avec son énergie crépitante et sa portée, ou la fronde-X accompagnée de munitions *Netfronde*. Le Pistolet Mag est également très populaire, et les Pistolets Plasma, plus meurtriers, sont une véritable aspiration.

La protection est assurée par une armure Reflex standard, qui, combinée à un exosquelette naturellement résistant, permet au guerrier Askar de faire face à pratiquement n'importe quel adversaire.

Le Phénotype Ghar

Les Ghar ont été créés dans le passé comme soldats pour une antique guerre dont les détails ont depuis longtemps été oubliés, même par les Ghar eux-mêmes. Leurs lointains ancêtres étaient sans doute humains, mais ils se sont transformés en créatures torturées, malveillantes et sans pitié, poussées par une haine inexorable envers toute l'humanité. Les Ghar considèrent les autres formes humaines comme de la vermine, et qu'il s'agit de leur travail de les éradiquer. Ce dégoût profond est probablement quelque chose qui a été intégré dans leur psyché quand ils furent créés. Aujourd'hui, elle motive toute leur société et dicte leur relation avec toutes les autres cultures de tout l'espace antaréen.

Ils sont conçus en groupe, cultivés dans ce que d'autres appelleraient des cuves – d'énormes récipients de reproduction dans une Écloserie. Chaque groupe de Ghar est destiné à un but particulier : les tâches d'entretien, le travail d'assemblage, comme techniciens, mineurs, équipages de navires, pilotes ou toutes tâches similaires. Les Ghar ordinaires les plus respectés sont les soldats conçus pour la guerre dans leurs armures de combat.

Au-dessus des armures de combat Ghar se trouvent les commandants d'Armée et, encore au-delà, les Hauts Commandeurs. Les Ghar des rangs supérieurs ont été conçus avec des capacités génétiques, stratégiques et militaires améliorées. Ils ont également l'avantage que tous les autres Ghar possèdent un gène d'obéissance envers le Ghar le plus haut placé dans leur société.

Ils sont aussi impitoyables les uns envers les autres qu'envers leurs ennemis. Les Ghar inférieurs qui déplaisent à leurs maîtres pourraient avoir la chance de devenir des Paris – des esclaves dont la vie est sacrificable à la convenance de leurs maîtres. Les Ghar ont été créés pour combattre dans leur formidable armure de combat, engoncés dans une coque métallique et reliés à des systèmes mécaniques par des prises neuronales dans leurs épines dorsales. De manière générale, une créature Ghar est petite et frêle, avec une tolérance élevée à la douleur, malgré une faible constitution – bien qu'en dehors de leur coquille, ils soient rapides et agiles.

Lorsqu'il s'agit d'acuité mentale, l'esprit du Ghar n'est ni curieux ni inventif. C'est comme si ses créateurs voulaient concentrer les Ghar sur leurs devoirs militaires à l'exclusion de tout le reste. Tandis que les techniciens et les soldats sont conçus pour avoir une certaine initiative et être la colonne vertébrale de l'armée, le reste des travailleurs Ghar sont juste des corps utilisés pour accomplir le but des Ghar : leurs capacités mentales et même physiques sont juste suffisantes pour accomplir la tâche pour laquelle ils ont été – et sont toujours – conçus. La vie d'un humble et servile Ghar est sans aucun doute assez misérable, en vérité.

Les Chasseurs de Primes Hükks

Hükk est une planète et un système reconnectés au cours du Septième Âge dans la zone méridionale dépeuplée du Déterminat. Elle abrite une espèce qui a évolué à partir de chasseurs solitaires et carnivores, des créatures territoriales normalement intolérantes envers les autres de leur espèce. L'espèce tire son nom de la planète : les Hükks (Hükk se prononce comme un «Heur-ck» guttural avec un «ck» marqué).

Les Hükks sont intelligents, ont un langage restreint et limité, mais n'ont pratiquement aucune cohésion sociale ni culture. Lorsque les explorateurs humains ont découvert leur monde dans un passé lointain, les Hükks ont reconnu la valeur des artefacts humains et de la culture matérielle – en particulier les armes – mais n'ont jamais eu envie d'apprendre à les comprendre ou à les fabriquer. Ils ont simplement pris ce qu'ils ont trouvé et l'ont adapté à leurs propres besoins.

Les Hükks sont préoccupés par leur statut individuel, exprimé par leur capacité à établir, maintenir et chasser sur un territoire bien à eux. Depuis qu'ils ont intégré la galaxie, un territoire n'est plus une déclaration littérale de possession, mais il englobe l'influence et le statut au sein des Hükks et des autres cultures panhumaines. Alors que d'autres pourraient simplement considérer cela comme de la réputation, pour un Hükk, il s'agit du *hürakh*, un sentiment profond d'estime de soi et de statut, exprimé d'une manière que les autres Hükks reconnaissent et respectent.

Alors qu'ils chassaient autrefois dans les forêts et les montagnes de leur monde natal, ils chassent aujourd'hui dans tout l'espace antaréen – car quel plus grand territoire pourrait-il y avoir ? Les Hükks sont devenus des chasseurs de primes renommés, recherchés par ceux qui ont besoin de services très spéciaux et qui se définissent par leur succès à la chasse.

Les Hükks n'ont aucun sens de l'humour, au sens où l'entendent les humains. Ils ont peu d'empathie pour les autres créatures, considérant pratiquement tout ce qu'ils rencontrent selon leurs propres critères. Ils comprennent que les autres espèces et les panhumains pensent différemment et ont des valeurs différentes, mais ils considèrent en leur for intérieur qu'il s'agit de choses puériles ou insensées, l'attitude typique des «créatures de troupeau».

Pour les étrangers, les Hükks semblent amoraux, sans remords ni pitié, mais ils ne mentent jamais et ne cherchent pas à tromper, refusant simplement de révéler des informations données même à titre privé. Une telle duperie impliquerait une faiblesse et le fait même d'insinuer une telle duperie est profondément insultant.



Chasseur de Primes Hükks

tant. La volonté de maintenir et d'améliorer l'hürakh agit d'une manière que nous pourrions interpréter comme de l'honneur : un Hükks ne refuserait jamais un travail à moins qu'il ne le juge indigne de lui – et il serait insulté de se voir proposer une chasse indigne de prime abord ! Une fois la chasse commencée, ils sont totalement concentrés sur leur tâche, prêts à passer le reste de leur vie à la poursuite de leur cible, si nécessaire. Un échec signifierait une marque honteuse et dévastatrice de leur hürakh, une faiblesse que les autres Hükks prendront comme un signe d'empiètement sur leur territoire.

Un Hükks tue rarement sous le coup de la colère et, en fait, se met tout simplement rarement en colère, mais il ressent profondément les insultes et considérerait comme légitime de tuer quelqu'un qui l'a offensé — surtout un autre Hükks. Ils se défendent s'ils sont attaqués ou menacés et ne pensent pas à tuer ceux qui les empêchent d'atteindre leur but. Toutefois, ils sont assez intelligents pour savoir quand ils doivent ravalier leur fierté lorsqu'ils ont affaire à des humains : ce ne sont que des chasseurs faibles et stupides qui ne savent rien de l'hürakh et de ce qu'est être un Hükks.

Arsenal Hükks

Les chasseurs de primes Hükks achètent des armes aux marchands Freeborn et paient généralement pour faire fabriquer ou personnaliser leurs armes à leur convenance. Ils ne sont pas excessivement motivés par les richesses matérielles, mais ont besoin de ressources pour acheter des équipements et financer leur chasse. Ils ont tendance à privilégier les armes magnétiques ou -X parce qu'elles sont fiables et qu'ils peuvent facilement les entretenir ou les réparer.

Leur armement typique est un pistolet mag personnalisé, modifié avec des viseurs et accessoires permettant au Hükks d'abattre une cible à distance. À cela s'ajoute souvent un lanceur auxiliaire dérivé de la fronde-X, capable de tirer des grenades spécifiques.

Cependant, un chasseur de primes n'est pas un assassin, et dans la plupart des cas, un travail n'est terminé qu'une fois la cible capturée et amenée à un client. Cela signifie généralement qu'il faut neutraliser la cible à bout portant et l'immobiliser pour pouvoir l'emmener : un pistolet magnétique est toujours transporté, en cas de besoin.

Les Hükks utilisent tout l'équipement qu'ils jugent nécessaire, tels que des dispositifs de localisation, des sondes sensorielles et de repérage avancées, des modules de détection passive intégrés, ainsi que des menottes et entraves plus primitives que les technologies avancées ne peuvent pas « tromper » pour libérer leur cible. Lorsqu'ils sont actifs et sur le terrain – et plus particulièrement lorsqu'ils combattent au sein d'un groupe – une grande partie de leur équipement aura été cachée ou conservée dans une réserve.

Les Bêtes de Chasse Hükks

Les chasseurs de primes Hükks se servent souvent de meutes de créatures de chasse, comme le faisaient leurs ancêtres, de la même manière que les chiens de chasse pour les humains. Dans la plupart des cas, ces créatures sont contrôlées par une sorte d'implant neuronal, qui dépend beaucoup de la créature.

Si les créatures lavanes sont parfois utilisées lors de missions d'assassinat, les créatures les plus souvent utilisées sont des angkriks spécialement élevés et dressés, de féroces bêtes chassant en meutes, génétiquement modifiées et qui ont été disséminées dans tout le Nexus Antaréen lors de nombreuses diasporas.

Les Tسان Ra

Les Tسان Ra sont désormais des citoyens à part entière du Sénatex Isorien, jouant un rôle majeur dans leurs forces armées. Cela n'a pas toujours été le cas car, durant la guerre dans l'espace-réel entre Isor et les Tسان Kiri, ces deux implacables ennemis se sont disputés la possession des systèmes solaires situés entre leurs mondes d'origine respectifs.

La guerre Tسان Kiri-Isorienne fut la plus grande et la plus destructrice des guerres connues entre deux espèces aux frontières de l'espace-temps. Lorsque cette guerre prit fin, les Tسان-Kiri avaient abandonné leur monde et disparu. Où ils sont allés, même les Isoriens ne pouvaient le deviner, car même leurs moteurs avancés de leurs vaisseaux spatiaux étaient limités à des vitesses sub-luminiques. Ce que les vaisseaux Isoriens ont découvert, c'est que le monde natal des Tسان-Kiri avait été délibérément rasé par ses anciens habitants de sorte qu'il ne restait pas une seule chose vivante. Son atmosphère avait été expulsée dans l'espace, sa surface terrestre fut transformée en magma en fusion, ses océans s'étaient évaporés, et il n'en restait alors qu'une enveloppe noircie. Les Isoriens n'apprendraient rien de leurs ennemis à partir des restes calcinés de leur monde, ce qui était sans doute l'intention des Tسان Kiri.

Cependant, malgré les intentions des Tسان Kiri, et grâce à la fusion imprévue entre la technologie IMTel, activée par les nanites Isoriennes et les interfaces de spores de biosilicium Tسان Kiri, les Isoriens apprennent beaucoup des réalisations scientifiques Tسان Kiri. Toutefois, ce n'est qu'à la découverte d'un



Escouade Phase Tسان Ra Isorienne

incubateur intact sur la lune d'une ancienne colonie Tsan Kiri que les Isoriens eurent l'occasion d'étudier eux-mêmes un Tsan Kiri vivant. La lune où les Tsan furent découverts et qu'ils devaient recoloniser sous le nom de Tsan Ra, ne faisait pas partie du Nexus antaréen et se trouvait à plus de vingt années-lumière d'Isor. Ce monde, avec sa population mixte d'humains et de Tsan, s'appelle Djarn et fait toujours partie du domaine Isorien dans l'espace-temps local.

Les créatures écloses et élevées par la suite étaient – bien sûr – une forme biologique des créatures de silicium que les Isoriens appelaient Tsan Kiri. En même temps, il s'agissait de créatures nées dans le fragment du Sénatex Isorien. Étant donné que l'IMTel Isorienne avait déjà absorbé les données des bio-spoires Tsan Kiri, la nanosphère fusionnée s'était parfaitement adaptée à l'interface de ces nouveaux nés. Les créatures firent effectivement partie du fragment Isorien de la même manière que les populations humaines du Sénatex. Étrangement, les Tsan Kiri renaissaient, non pas en tant qu'ennemis, mais comme partie intégrante du fragment Isorien lui-même. Pour les différencier des anciens ennemis des Isoriens, cette nouvelle race, influencée par les humains, fut connue sous le nom de Tsan Ra – Tsan «humanisé» ou *Renaissant* – bien qu'elle soit plus communément appelée Tsan dans le langage quotidien.

On trouve parfois des Tsan parmi les voyageurs ordinaires au sein du Sénatex, mais ils sont le plus souvent vus au sein des forces armées du Sénatex. Les proesses physiques des Tsan en font des soldats efficaces dans d'innombrables situations de combat ; En effet, leur constitution psychologique est, à bien des égards, plus compatible avec la guerre que celle de la population panhumaine d'Isor.

Les Tsan ont une longue espérance de vie, ils se développent constamment tout au long de leur vie, les statistiques indiquées représentent donc une moyenne.

Bien qu'ils n'aient pas la même longévité que les panhumains, leur croissance constante nécessite une modification génétique importante et complexe afin de supprimer leur instinct de consommation nécessaire pour leur évolution avant qu'ils ne deviennent trop lourds, trop grands ou incapables d'ingérer suffisamment de nourriture pour se maintenir en vie. Ils sont également hermaphrodites, changeant de sexe pour se reproduire potentiellement en fonction des pertes parmi leur nombre et de la proportion de membres dominants de chaque sexe.

La communication Tsan est une combinaison de sons, de parfums et de phéromones améliorant considérablement la compréhension fondamentale du claquement rythmique de leurs mandibules. Cela signifie que la plupart des communications entre Tsan et les panhumains doivent être traduits par l'IMTel Isorienne – quelque chose qui vient naturellement à la population du Sénatex mais qui tend à faire du Tsan une race distincte pour les autres espèces intelligentes.

Les Tsan – quel que soit leurs types – comptent et réfléchissent instinctivement selon un système octal (*c-à-d.* par multiple de 8) en ce qui concerne leurs formations par 4 (quads) et 8 Tsan (octets), correspondant au nombre de membres qu'ils possèdent et au nombre de doigts sur chacun de leurs membres antérieurs. Leurs commandants se retrouvent avec des titres liés au nombre de troupes dans leur hiérarchie, comme -64, -256 et au niveau supérieur, le Commandeur-512. Lorsqu'on les associe à leur tendance à surestimer les capacités des panhumains, ces processus de pensées rigides les rendent inadaptés au commandement de haut niveau dans les rangs élevés de la structure militaire du Sénatex – avec ou sans supervision étendue de l'IMTel.

L'Infestation Virai

Les Virai font partie des espèces intelligentes car ce sont des intelligences artificielles évolutives – Virai signifiant «*I.A. Virale*». Il s'agit d'une société très structurée, ou *Ruche*, au sommet de laquelle se trouve un Architecteur Primaire, un drone qui est, à bien des égards, la Ruche elle-même, tous les autres Virai n'étant qu'une extension de sa volonté. L'Architecteur



L'apparence insectoïde de l'Instance Primaire Virai

Primaire a accès à une considérable base de données de connaissances – si grande que les Virai ont développé des algorithmes pour n'en débloquer que certains aspects lorsque cela est nécessaire.

L'Architecteur Primaire dispose d'un certain nombre d'Architecteurs Secondaires qui s'occupent de tous les aspects courants de la Ruche, tels que la défense, l'exploration, l'extraction de minerais, la fabrication ou la gouvernance des régions les plus étendues des plus grandes Ruches. En dessous se trouvent les drones superviseurs Tertiaires qui gèrent des éléments plus spécifiques de l'activité Virai, comme la gestion d'une mine en particulier ou le contrôle de chacun processus de fabrication.

Au bas de la hiérarchie se trouvent les drones ouvriers et de combat, appelés Constructeurs et Défenseurs de la Ruche. Ils se présentent sous différentes formes, les Défenseurs étant blindés et destinés à jouer un double rôle de défense et de transport de charges lourdes, tandis que les Constructeurs possèdent un équipement plus varié. Les deux formes dépendent de la planification et de la coordination de leurs architecteurs et manquent cruellement d'initiative.

Les Défenseurs sont parfois spécialisés en tant que drones d'assaut – des drones de conception quasi-militaires – dotés d'heuristique de combat, d'armures et de capteurs plus performants.

Les Constructeurs Virai sont des ouvriers, éclaireurs, mineurs ou ingénieurs dotés de plusieurs «bras», selon la tâche pour laquelle ils ont été créés. Malgré un blindage et un équipement relativement léger par rapport aux guerriers, leurs outils et bras manipulateurs peuvent s'avérer mortels en combat rapproché. Certains constructeurs-récolteurs transportent des équipements similaires aux Masses Compactrices et outils d'extraction fractale lourds utilisés partout dans l'espace antaréen. Les constructeurs se fabriquent parfois de véritables «boucliers» à partir du même blindage utilisé par les drones-guerriers.

Nous avons ajouté des statistiques des Virai séparément dans le tableau de statistiques, page suivante. Les règles complètes pour les Virai se trouvent dans leur liste d'armée.

L'Apparence des Virai

Les Virai peuvent avoir pratiquement n'importe quelle forme, taille ou conception, en fonction des matériaux disponibles dans chaque système et des modèles dont dispose l'Instance Primaire. La seule facette de leur mise en œuvre qui soit cohérente est la hiérarchie et la fonction principale : Instance Primaire – Architecteurs Secondaires – Superviseurs Tertiaires – autres drones, où les «autres drones» sont des constructeurs (avec tout un panel d'outils), des drones-guerriers et des drones d'appui. Dans cette optique, nous encourageons les joueurs à imaginer l'apparence de leurs Virai !

CRÉATURES NOTABLES

Les millions de mondes connectés au Nexus regorgent de vie, et ce, malgré les nombreux millénaires de terraformation et d'implantation des formes de vie préférées des panhumains. Voici quelques-unes des formes de vie pouvant être utilisées comme base pour d'autres formes de vie. Reportez-vous au livret *Jouer une Partie* pour intégrer des créatures aléatoires dans vos propres parties.

Angkriz / Bêtes de Patrouille

Utilisés par les Hükks et les autres chasseurs de primes, les Angkriz et les bêtes de patrouille dans leur ensemble sont principalement des créatures génétiquement modifiées que l'on retrouve dans tout l'espace antaréen. Les mercenaires essaient parfois de dresser les prédateurs autochtones pour les utiliser lors de raids ou comme animaux de garde.

Les statistiques indiquées sont typiques de celles d'un Angkriz amélioré, comme ceux utilisés par les Hükks, et d'un Angkriz standard, tel qu'on les retrouve dans de nombreux autres groupes de sécurité. Dans l'ensemble, cependant, les statistiques varient en fonction de la bête exacte utilisée, car de nombreuses escouades se contentent de dresser ou de placer des implants de contrôle sur les créatures autochtones qu'elles peuvent rencontrer.

Créatures Lavanes

Parallèlement au projet intensif de bio-ingénierie qui a donné naissance aux Boromites, un projet a été mené pour adapter une étrange espèce afin de les aider dans leurs efforts d'exploitation minière. Ce projet a donné naissance à une espèce dite «lavane» en raison de son besoin de se nourrir de minéraux. Le système digestif ardent des lavanes peut faire fondre une roche et, lorsqu'on les embête, certaines races peuvent cracher le contenu de leur estomac, une substance qui ressemble à de la lave en fusion.

Les différentes races lavanes constituent une seule et même espèce, leurs dresseurs Boromites les sélectionnant dès leur plus jeune âge et les formant, voire les adaptant, aux rôles que les Boromites souhaitent leur confier. Peu d'autres espèces peuvent contrôler les lavanes, les Hükks étant une exception. Leur utilisation et leur efficacité principales se situent dans les opérations minières Boromites grâce à leur capacité naturelle et leur tendance à creuser des tunnels dans la roche solide à la recherche de minerais bien spécifiques.

Il convient également de préciser que l'utilisation de créatures lavanes au lieu de drones plus sophistiqués permet aux Boromites de garder secrètes nombre de leurs opérations les moins reluisantes !

Le transport des créatures lavanes peut être difficile, car elles sont aussi susceptibles de dévorer leur cage ou la coque d'un vaisseau que de se reposer. Il y a longtemps, cependant, les Boromites ont appris à placer les lavanes dans une certaine somnolence en déclenchant l'état d'hibernation naturel des lavanes par le biais d'un implant neuronal.

Nous allons donner un peu plus de détails pour chacune des races lavanes distinctes.

Chien de Roche Lavamite

Une lavamite ou «*chien de roche*» est une créature à six pattes dont la carapace extérieure est formée d'épaisses plaques de silicium. Après leur éclosion, ils constituent la race prédominante de lavanes. Bien qu'agressifs et féroces envers ceux qui ne font pas partie de leur essaim, les Boromites les contrôlent à l'aide d'implants fixés dans leur carapace.

Les Lavamites sont pratiquement constitués de ce que les panhumains considèrent comme de la roche et, par conséquent, leurs caractéristiques physiques sont toutes suffisamment élevées. Les Lavamites n'ont jamais été dotés d'une grande intelligence et les cerveaux avec lesquels ils ont commencé leur existence sont probablement compromis par les implants



Dresseur Boromite avec ses Chiens de Roche Lavamites

neuronaux Boromites. Ce manque de contrôle n'est pas un problème lorsqu'ils sont contrôlés par un dresseur Boromite mais, si celui-ci est tué, ils déguerpissent rapidement sous un feu nourri.

Molosse de Roche Lavamite

En nourrissant les larves avec des roches particulièrement digestes, il est possible d'augmenter un tant soit peu leurs capacités afin de produire une race particulièrement sauvage à partir du Chien de Roche. Le plus bel exemple est connu sous le nom de *Molosse de Roche*. Les dresseurs Boromites sont particulièrement fiers de ces créatures, rivalisant pour créer des bêtes de taille prodigieuse, de différentes couleurs ou d'un tempérament attachant. Les molosses sont aussi rapides que les autres types habituels de lavamites, et les dresseurs doivent régulièrement utiliser leur plateforme sur suspenseurs pour pouvoir les suivre !

Même le meilleur dresseur peut avoir du mal à garder le contrôle de ses molosses, simplement parce ces bêtes agressives considèrent les lavamites comme de la nourriture sur pattes et s'empressent de les dévorer. En effet, les molosses ont tendance à être constamment affamés, et une fois au combat, ils sont virtuellement impossibles à contrôler, combattant dans une frénésie, délirante parfois même les uns contre les autres !

Larve Lavamite

Les **Larves** sont le premier stade de croissance des créatures Lavanes. Au fur et à mesure que la créature grandit, sa carapace rocheuse extérieure se mue et en émerge une nouvelle étape de son évolution, plus grande et parfois assez diverse. La plupart des larves évoluent en *Chiens de Roche* lavamites après plusieurs mues et la perte de leur carapace extérieure ; d'autres deviennent des *Locomites* ; et quelques-unes ne font que croître pour graduellement devenir des créatures de taille immense à l'apparence impressionnante : la Mère Porteuse Matronite !

Les larves sont minuscules lorsqu'elles émergent pour la première fois, mais grandissent rapidement jusqu'à ce qu'elles soient prêtes pour leur première mue. Cela signifie que les larves peuvent être de différentes tailles, toutes mélangées ensemble. Normalement, toutes les larves qui émergent à peu près au même moment, se rassemblent autour d'une Mère Porteuse pour se protéger, se nourrissant des riches nutriments que l'on trouve sur sa rugueuse carapace. De temps en temps, la Matronite transporte tellement de petits qu'ils sortent d'elle pendant un assaut pour l'aider à attaquer l'ennemi.

Les Boromites adoptent souvent les larves comme animaux de compagnie, clouant sur leurs carapaces rocheuses des pierres précieuses et des minerais scintillants. De manière moins sentimentale, ils les utilisent également comme sondes-micromètres en extrayant leur cerveau pour le remplacer par un nano-réseau.

Les larves sont si petites qu'il ne serait pas pratique de donner des statistiques pour chacune de ces créatures. Les valeurs indiquées sont pour un Couvain de Larves. Le nombre exact de larves dans un même couvain reste à l'appréciation de chacun, et dépendra principalement de la taille et la maturité des larves plus que d'autres chose

Statistiques des Morphes et Extraterrestres

Espèces/Morphes Extraterrestres	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
Askar	6	7	5	6	6	5	7	–	
Hükk	5	6	6	7	7	8	9	Blessure 2, Coriace 2, Neutralisation	
Tsan Ra	6	5	5	7	6	6	7	Places 2	
Espèces/Morphes PanHumains	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
Algoryn	<i>Optimat</i>	5	5	6*	5	6	8	8	(Escorte, Commandement) ⁽¹⁾
	<i>Vector</i>	5	5	5	5	6	7	7	–
	<i>Fondateur</i>	5	5	5	5	6	7	7	–
	<i>Servile</i>	5	5	5	5	6	6	7	–
	<i>Base</i>	5	5	4	5	6	6	6	–
Boromite	4	5	5	6	6*	6	9	Modules Reflex Intégrés ⁽²⁾	
Barbare (Humain)	5	5	5	5	5	7	7	Attaque Sauvage (<i>commun</i>)	
Krasz	5	5	7	6	6	7	5	–	
NuHu avec Nano-Symbiote	6	5	6	4	4(7)	9	9	Agile, Nucléus, Suspenseurs	
Misgénique	5	5	5	5	5	7	7	Capacités Misgéniques	
PanHumain	5	5	5	5	5	7	7	–	
Phénotypes Ghars	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	
Commandant d'Écloserie Ghar	5	6	5	4	4	8	9	Blessure, Commandement, Coriace 1 ou 2, Escorte	
Officier Ghar	5	6	5	3	4	8	8	Coriace	
Guerrier Ghar/Technicien	5	6	5	3	4	7	7	–	
Servant Ghar	5	6	4-5	3	4	5-6	5-6	–	

Les capacités Ghars sont introduites dans chaque variante des écloseries. Commandement et Escorte ne s'appliquent qu'aux Ghars.

Notes Supplémentaires et Règles Spéciales (voir les Règles de Base pour celles qui ne sont pas indiquées dans ce tableau)

⁽¹⁾ **(Escorte, Commandement)**. Bien que cela soit davantage lié aux résultats d'un entraînement et d'une éducation individuelle généralisés, la formation aux armes des Optimats est si complète et représente une telle marque de fierté qu'il est rare qu'un Optimat puisse avoir une Prc plus basse. Seuls les Aspirants et Cadets ne possèdent pas la capacité *Escorte* (et *Commandement*) ou des capacités équivalentes.

⁽²⁾ **Modules Reflex Intégrés**. De nombreux Boromites possèdent des Modules Reflex intégrés à leur carapace qui leur donne une statistique naturelle de 6(7).

Statistiques Virai

Infanterie de Commandement Virai	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Architecteur d'Instance Primaire	6	5	6	7	12	8	10	Architecteur, Blessure 2, Commandement 10", Coriace 2, Escorte 5", Héros, Places 3, Téléchargement, Unique
Architecteur NuPrim	6	5	6	7	11	7	9	Architecteur, Blessure, Commandement 10", Coriace 2, Escorte 5", Héros, Places 3, Unique
Architecteur d'Instance Secondaire	6	7	5	7	10	7	9	Architecteur, Commandement, Coriace 2, Escorte, Héros, Places 2
Superviseur d'Instance Tertiaire	5	6	5	5	9	4	8	Architecteur, Commandement, Places 2
Infanterie de Commandement Virai	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Guerrier/Défenseur de la Ruche	6	5	5	7	7	5	7	–
Guerrier d'Assaut	6	5	5	8	8	5	7	Attaque Sauvage
Constructeur	5	6	5	5	6	4	6	–
Véhicule Virai	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Architecteur d'Instance Primaire Antique	6	5	6	5	13	8	10	Architecteur, As 2, Assaut, Commandement 15", DOM 2, Escorte 10", Héros, Passagers 3, Téléchargement, Unique
Drone de Transport Léger Virai	6	6	5	–	12	5	7	DOM 2, Transport 10, Suspenseurs
Drone d'Appui Virai	Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Drone d'Appui Virai	6	6	5	(5)	11	5	7	Places 3, Suspenseurs, Drone

Notes Supplémentaires et Règles Spéciales (voir liste d'Armée Virai pour plus de détails)

Programation. Donne à l'Architecteur un Dé d'Ordre supplémentaire qui est utilisé pour reprogrammer les unités Virai à proximité, que cela soit pour récupérer de leurs dégâts et du *Stress (Overclock)*, ou pour être totalement réinitialisés (*Reset*).

Nuée Réparatrice. Un Architecteur diffuse une nuée de minuscules drones qui s'occupent de réparer rapidement les dégâts à n'importe quelle figurine Virai.

Architecteur. Les Architecteurs Virai utilisent le Tableau de Dégâts.

Téléchargement. Une Instance Primaire détruite peut transférer son «esprit» vers une figurine d'Instance Secondaire de la Ruche.



Cavalerie de Roche Boromite sur Locomites

Locomite

La Locomite, ou Cheval de Roche, n'est que l'une des créatures lavanes qui se développent parfois à partir d'un couvain de larves. Elles possèdent une morphologie similaire aux lavamites, mais plus grandes et élancées. Elles dominent les lavamites les plus trapues, qui se recroquevillent devant elles, reconnaissant peut-être une créature de taille et d'intelligence supérieure. Les Boromites utilisent ces créatures pour les chevaucher ou parfois transporter et tirer des charges lourdes. Comme les locomites sont encore plus agressives et récalcitrantes que les lavamites ordinaires, il est nécessaire d'implanter de puissants transmetteurs neuronaux dans leur borné cerveau de silicium afin de les rendre convenablement obéissantes. Les Boromites aiment aussi organiser des courses avec ces créatures, et des fortunes sont souvent pariées sur les résultats de telles courses.

Mère Porteuse Matronite

Une *Mère Porteuse* – ou *Matronite* pour donner à la créature son véritable nom – est l'espèce lavane la plus grande et la plus extraordinaire de toutes. Bien qu'elle commence sa vie comme une larve tout à fait indiscernable de ses frères et sœurs, ce n'est que son extraordinaire capacité de croissance qui vient la marquer comme une espèce d'un genre très différent.

La matronite est la source de reproduction de toutes les créatures lavanes, il est donc tentant de la considérer comme une femelle. Toutefois, les créatures lavanes n'ont pas de sexe à proprement parlé, et il n'y a pas d'équivalent masculin pour une matronite. Bien qu'une matronite soit habituellement décrite comme pondant des «œufs», c'est aussi un peu trompeur car les œufs en question, bien que sphériques et d'une apparence ovoïdale, possèdent des petites pattes qu'ils emploient pour se frayer un chemin dans les fissures et profondes crevasses rocheuses où ils incubent entre quelques jours à plusieurs années, voire même des siècles – la durée dépendant fortement de l'alimentation et de la santé des matronites au moment de leur reproduction. Lorsque les œufs éclosent, les petites larves gravitent tout autour de la matronite, s'il y en a une à proximité, et se nourrissent des éclats d'écaillures qu'elle perd à cette fin. S'il n'y a pas de matronite au moment de l'éclosion, les larves



Une redoutable Mère Porteuse Matronite

peuvent errer dans de petites grottes pendant des décennies avant de mourir ou de trouver suffisamment de matières riches en minéraux pour pouvoir se nourrir.

Une *Mère Porteuse* est si grosse que les Boromites s'en servent pour transporter des charges très lourdes, ainsi que pour la guerre, en creusant des espaces dans la carapace rocheuse de la bête afin d'y transporter des hommes et des armes. Alors que la plupart des lavans restent agressifs, la présence d'une matronite les calme, voire les adoucit, sans doute pour ne pas l'inciter à dévorer sa propre progéniture ! La seule agression observée est lorsqu'une autre matronite empiète sur son territoire, auquel cas il faut la retenir ou la contrôler pour éviter le déclenchement d'un combat mortel. Par conséquent, des implants neuronaux suffisamment puissants sont utilisés pour que la matronite considère qu'un ennemi empiète sur son territoire et la transforme en une bête sauvage. Au combat, cependant, une matronite piétine la plupart des choses qui se trouvent sur son chemin ou, tout du moins, les écarte de son chemin.



Cavalerie Skark Maghris Barbare

Skark de Mhagris

Les Mhagrises sont des créatures originaires de la planète Mhagris, un monde de déserts brûlants, de ruines anciennes de cités disparues et d'une végétation clairsemée de cactus. Les Mhagrises se sont adaptés à l'aridité extrême dans un environnement féroce et compétitif où tous les êtres vivants doivent tuer pour survivre. Ce sont, pour la plupart, des créatures volantes de formes et de tailles diverses, allant de la petite créature de quelques centimètres de long à des monstres aussi grands qu'un véhicule.

Le mhagrisme de taille moyenne, communément appelé Skark (signifiant «bête volante»), ressemble un peu à une libellule, bien qu'il soit à d'autres égards totalement différent. Malgré leur férocité, ils sont parfois domestiqués et utilisés comme bêtes de somme ou montures de guerre par les humains dits «barbares» de Mhagris. D'autres espèces sauvages de skarks sont chassées pour leur chair ou sont utilisées pour toutes sortes d'usages, des matériaux à la fabrication de médicament.

Les guerriers sauvages de Mhagris chevauchent des skarks lors de leurs longs raids contre les tribus rivales et s'affrontent souvent dans l'air brûlant du désert. Comme les Mhagrises sont désormais sous la domination de la Ligue Marchande d'Ozson, c'est dans les compagnies barbares des Oszoni et de leurs alliés que l'on voit le plus souvent des skarks.

Les stats ci-dessous incluent celles du skark et de son cavalier : le cavalier apporte ses stats mentales et sa précision.

Créatures Sauvages Similaires

Alors que les skarks et leur métabolisme qui les rend capables de voler sont uniques à Mhagris, on peut également trouver d'autres créatures terrestres dans les rangs des barbares non-mhagrises. L'un d'entre eux est le redoutable Kryghal, dont les statistiques sont indiquées dans le tableau ci-contre.

Les Créatures de Xilos

Les ruines des Bâtisseurs depuis longtemps abandonnées sur le monde de Xilos étaient déjà envahies par la végétation au moment de la crise de Xilos. Au cours de la violente campagne contre les Ghars qui conduit à l'isolement de Xilos, toutes les armées qui combattaient à la surface ont dû faire face à la faune unique de Xilos, des arthropodes qui avaient infesté ses jungles. Ces arthropodes étaient dangereux, étranges et constituaient un choc pour les panhumains et les extraterrestres qui pensaient se confronter à des ennemis simplement humains ou Tsans.

Avant l'isolement de Xilos, les vaisseaux et les transports Freeborn impliqués dans le conflit avaient réussi à capturer une partie de cette faune exotique pour en faire le commerce à travers le Déterminat. Sans l'environnement rude et dangereux de Xilos, les gobeurs, les claqueurs et les tambourineurs de Xilos se sont rapidement adaptés à leurs nouveaux mondes – il s'est avéré qu'il s'agissait en fait d'une seule et même créature avec différents stades de développement complexes et non plusieurs espèces distinctes.

Sans leur propre population comme frein (on pense que les gobeurs s'attaquaient aux tambourineurs qui, à leur tour, s'attaquaient aux différents claqueurs), les environnements ensemenés de claqueurs et tambourineurs de petite taille ont connu une explosion démographique. Loin d'être les enclaves de safari qu'ils étaient censés devenir, il s'agit désormais de lieux extrêmement dangereux : les gobeurs sont apparus et la faune locale a disparu.

Partout où les claqueurs, les tambourineurs ou les gobeurs ont été introduits, l'expansion de la population des créatures de Xilos est désormais préoccupante.

Les créatures originaires de Xilos ressemblent essentiellement à des arthropodes. Elles possèdent des corps segmentés et des carapaces, dont certaines sont rigides, d'autres molles et coriaces. Leurs organes internes sont maintenus par un réseau de ligatures internes. Ils n'ont pas l'équivalent de poumons, mais respirent par des événements dans leur corps, et l'oxygène est dissous dans leur réseau sanguin au moyen de membranes osmotiques entourant leurs vaisseaux et leurs principaux organes internes.

Gobeur de Xilos

Les gobeurs font partie des plus grands arthropodes de Xilos, bien qu'il soit assez difficile de se faire une idée de leur taille réelle car ce que l'on voit d'eux en surface n'est que la partie antérieure d'une créature fousseuse beaucoup plus longue et volumineuse. Bien que la partie visible de leur corps segmenté ressemble à un ver, il s'agit simplement de la partie avant ou «cou» d'un arthropode complexe, dont l'anatomie générale est similaire à celle des petits claqueurs. La créature entière possède d'innombrables petites pattes qui la propulsent dans les tunnels qu'elle creuse sous le sol meuble de la jungle. La



Gobeur de Xilos

partie supérieure du corps se trouve généralement juste sous la surface, et la créature attend qu'une victime passe au-dessus d'elle avant de jaillir pour la saisir. La malheureuse proie est tirée vers le bas, retenue par les trois énormes bouches du gobeur, puis consommée.

Aujourd'hui encore, on ne sait pas grand-chose des habitudes des gobeurs, car ils passent le plus souvent inaperçus. Ils peuvent certainement devenir très gros, mais personne ne sait exactement quelle taille ils peuvent atteindre. Les plus grands peuvent être qualifiés de «géants», mais il n'existe pas de norme précise pour les mesurer.

L'habitat préféré des gobeurs est la terre meuble, comme celle que l'on trouve dans les jungles de Xilos. Bien qu'ils ne soient manifestement pas adaptés à la vie dans les intérieurs rocheux, les ruines Bâtisseurs et le système de tunnels interconnectés ont fourni une niche appropriée à laquelle au moins certains gobeurs se sont adaptés et ils ont apporté cette adaptation aux mondes sur lesquels ils vivent maintenant. Ceux qui se sont adaptés à la vie dans les tunnels ou les grottes sont généralement plus petits, peut-être parce que la taille des tunnels est un facteur limitant, et sont parfois connus sous le nom de gobeurs des grottes.

Les stats données ici représentent un gobeur commun de taille moyenne. Notez qu'il s'agit d'un DOM2, donc, s'il est utilisé durant une partie, au moins deux Dés d'Événement de Créature sont nécessaires (voir *Jouer une Partie* pour les règles des créatures) pour son activation.

Claqueur de Xilos

Les claqueurs sont des arthropodes relativement petits qui vivent (ou vivaient !) en grand nombre dans la jungle et les ruines de Xilos. Les explorateurs les ont surnommé «claqueurs» en raison du bruit qu'ils provoquent en se déplaçant à la recherche de nourriture. Ce n'est que récemment que l'on a tenté de classer la faune de Xilos par catégories : on pensait que les claqueurs représentaient différentes espèces, dont certaines étaient totalement inoffensives, tandis que d'autres étaient plus agressives et potentiellement mortelles. Aujourd'hui, on pense que les différents types de claqueurs font tous partie de la même espèce, capable d'adapter rapidement son patrimoine génétique et son comportement en fonction de l'environnement dans lequel elle est née.

En général, les claqueurs sont des animaux communautaires qui vivent dans des terriers creusés dans le sol, dans la litière de feuilles et parfois dans les carcasses en décomposition des arbres de la planète. Ils creusent dans les débris et s'attaquent aux petits animaux, tout en récupérant les carcasses des plus grosses créatures. Les claqueurs sont des créatures d'instinct simple, avec un sens rudimentaire de l'auto-préservation, ce qui les rend dangereux en grand nombre. Ils peuvent creuser leur chemin à travers même la roche dure – leurs terriers sont venus cribler les ruines de la Porte de Xilos, par exemple – et sur les planètes où ils ont été transplantés, ils menacent de faire de même avec les colonies non défendues.

Les stats données représentent les plus dangereux de ces charognards agressifs et petits prédateurs dans un essaim de trois, peut-être sur une base de 40mm comme des éclosions de lavamites. Plusieurs essaims de claqueurs peuvent être utilisés pour représenter une communauté plus importante.

Tambourineur de Xilos

Les tambourineurs sont de grands prédateurs arthropodes solitaires, l'une des créatures les plus mortelles des jungles de Xilos. Les explorateurs surnomment ces puissants chasseurs «tambourineurs» car le bruit qu'ils font lorsqu'ils attaquent ressemble à un staccato de battements de tambour. Il semble que ce bruit désorienté et soit capable d'étourdir les proies de la créature qui constituent son régime alimentaire.

Comme les claqueurs, on pensait que les tambourineurs constituaient une unique espèce, mais dont la taille variait considérablement. Comme ces créatures se sont répandues à travers le Déterminat, on pense désormais qu'elles constituent

Statistiques des Créatures									
Créatures		Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
AngkriZ	<i>Basique</i>	5	6	–	6	7	6	6	Attaques : 2xVI 2 ; Attaque Sauvage, Bête
	<i>Amélioré</i>	5	6	–	7	8	6	6	Attaques : 2xVI 2 ; Attaque Sauvage, Bête, Neutralisation
Bête de Garde		5	6	–	6	7	6	6	Attaques : 2xVI 2 (Neutralisation), Bête
Skark avec cavalier		8	7	5	6	6(7)	cavalier		Attaques : 1xVI 3 + cavalier ; Attaque Sauvage, Aérien, Cavalerie (Bête)
Krygahl ou monture sauvage similaire		6	6	5	6	7(8)	cavalier		Attaques : 1xVI 2 ; Attaque Sauvage, Cavalerie (Bête)
Tambourineur de Xilos		7	9	5	7	7	7	7	Attaques : 2xVI 3 ; Attaque Sauvage, Batterie Assourdissante, Bête
Gobeur de Xilos		5	5	–	10	15	7	7	Attaques : 3xVI 4 ; Grand, Attaque Sauvage, DOM2, Mastodonte, Déplacements Souterrains
Nuée de Claqueurs de Xilos (3+ figs)		6	9	–	7	5	7	7	Attaques : 3xVI 2 ; Bête
Règles Spéciales et Notes supplémentaires (voir Livre de Règles pour celles qui ne sont pas indiquées dans ce tableau)									
Aérien : équivalent à la règle spéciale <i>Suspenseurs</i> même s'il ne s'agit pas véritablement de créatures volantes.									
Batterie Assourdissante : Lorsqu'un batteur lance un assaut, il peut effectuer un tir durant le TBP pour représenter ses battements étranges. Si une touche est obtenue, aucun dégât n'est provoqué mais la cible subira 1 <i>Stress</i> si elle n'est pas une créature de Xilos, et D3 <i>Stress</i> s'il s'agit d'une créature de Xilos ou qui ne possède pas d'armure externe ou de champs de force.									
Déplacements Souterrains : La figurine de gobeur ne représente qu'une petite partie de l'immense créature qui se tapie sous terre. Lorsqu'il se déplace, le gobeur s'enfonce dans le sol ou se fraie un chemin à la surface. Il ne peut pas se déplacer à travers ou à l'intérieur d'un bâtiment, ou à travers un terrain infranchissable, mais il peut passer sous de telles choses et ressortir de l'autre côté si son déplacement le lui permet. Parce que le gobeur se déplace à travers ou sous la surface du sol, il n'a pas besoin d'effectuer de Tests d'Ag pour les terrains, et de ce fait, sa stat d'Ag est largement redondante bien qu'elle soit prévue pour des situations particulières (Charges Vorpales, par exemple). Lorsqu'un gobeur attaque une cible, il l'attaque par dessous et ne peut donc pas être engagé au Tir à Bout Portant (TBP).									

Statistiques des Créatures Lavanés									
Créatures Lavan		Mv	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
Couvain de Larves		4	5	5	6	7	6	5	Attaques : 3xVI 1, Bête, Crachat VI 1
Chien de Roche Lavamite		5	5	5	6	7	6	5	Attaques : 3xVI 2, Attaque Sauvage, Bête, Crachat VI 2
Molosse de Roche Lavamite		6	6	5	7	8	6	5	Crachat VI 3 ; Attaques : 3xVI 3, Attaque Sauvage, Bête, Frénésie
Locomite (avec cavalier)		7	6	5	8	7(8)	6	5(9)	Attaques : 2xVI 2+cavalier, Attaque Éclair, Attaque Sauvage, Crachat VI 2
Matronite Mère Porteuse avec équipage Boromite		4	4	5	10	15	6	9	Attaques : 2xVI 6, Couvains de Larves x3, Crachat VI 6, Dégâts Massifs, DOM2, Mastodonte, Très Grand,
Règles Spéciales et Notes supplémentaires (voir Livre de Règles pour celles qui ne sont pas indiquées dans ce tableau)									
Crachat de Lave : les espèces Lavanés crachent de la lave durant le tir à bout portant lors d'une assaut, comme une arme de tir.									
Matronite : Les stats représentent une matronite et son équipage sans l'équipement supplémentaire. Le rôle de l'équipage est simplement de contrôler les armes et diriger la créature grâce à des implants neuronaux comme si elle était un véhicule									
Lavanés transportés : Les Locomites et Matronites ne peuvent pas être transportés dans des véhicules de transport au combat ; tous les Couvains de Larves et Lavamites sont de taille moyenne et occupent chacun 1 Place de transport.									

un stade intermédiaire entre les claqueurs et les gobeurs, ou qu'il s'agit d'une espèce qui s'est adaptée pour chasser d'une manière particulière.

Contrairement aux différents types de claqueurs, un tambourineur est toujours solitaire et il a été constaté que lorsque deux tambourineurs se rencontrent, ils s'évitent ou combattent, le perdant prenant la fuite ou – plus généralement – étant tué.

Heureusement, le bruit percussif de deux tambours qui se battent est si intense qu'il fait fuir toutes les autres créatures et sert d'avertissement général à tous. Si les tambours sont essentiellement des créatures de la jungle, on peut aussi les trouver dans des grottes profondément enfouies, dans des mines ou des ruines souterraines, où ils se fauflent dans les passages creusés par des créatures plus petites comme les vivaneaux.

Les statistiques indiquées représentent un tambourineur de taille moyenne le plus couramment rencontré.

Flore Sauvage

Sont décrites ici les plantes que l'on peut trouver tout autour d'Antarès. En général, la flore dangereuse devrait être, ou se trouver à l'intérieur, d'une petite zone de terrain, appelé **terrain contaminé**. Lorsque l'on pénètre dans un terrain contaminé, la flore dangereuse libère ses effets délétères ou ses attaques. Les joueurs doivent décider entre eux des zones pouvant être contaminées, ou bien un arbitre peut noter secrètement quatre ou cinq zones de terrain contaminé. Soit l'arbitre peut décider à l'avance des terrains avec de la flore dangereuse, soit les

joueurs peuvent décider d'une espèce particulière ou même déterminer la flore dangereuse au hasard.

Quelle que soit la manière dont elles sont utilisées, les nombreux mondes d'Antarès possèdent d'innombrables plantes diverses de ce type : les joueurs devraient se sentir libres de créer les leurs afin qu'elles correspondent à leurs propres décors.

Sanglevigne

Les sanglevignes étaient autrefois des plantes domestiques et grimpantes, dont les vrilles légères s'enroulaient pour s'accrocher à n'importe quel support. Au fil du temps, elles se sont développées et ont préservé leur capacité fondamentale à saisir un animal qui se déplace à proximité ou dans leurs vrilles. Une fois la proie saisie, les vrilles se resserrent et l'attirent plus près, étouffant parfois la bête qui s'enroule et attire d'autres proies, mais s'arrêtant le plus souvent lorsque la bête s'épuise. Incapable de bouger, la proie meurt et pourrit, fournissant à la plante les nutriments nécessaires à sa vie.

La sanglevigne ne se trouve que dans les terrains obscurs et difficiles qui contiennent d'autres plantes. Une unité avec des figurines de taille moyenne ou petite se déplaçant dans un terrain contaminé de ce type qui rate son test d'Ag de terrain doit immédiatement effectuer un test contre sa For pour éviter de s'empêtrer dans la sanglevigne. Une unité empêtrée reçoit immédiatement un *Stress* et devient **Clouée** – son dé d'ordre est tourné sur sa face *Down (À Terre)*. Si une unité ainsi empêtrée rate un *Test de Récupération* ultérieur, le résultat devra être considéré comme un 10 (Fiasco) et l'unité recevra un *Stress* supplémentaire.

Piège Odorant de Na'Alene

Autrefois considérés comme des plantes domestiques charmantes, quoique macabres, se nourrissant d'insectes, les pièges odorant de Na'Alene ont désormais atteint une taille gigantesque. Ils possèdent d'énormes fleurs avec de nombreux pétales, à la surface desquelles se trouvent des poils doux et fins. Les plantes exsudent un parfum attirant et capiteux qui est enivrant pour la plupart des êtres vivants qui respirent de l'oxygène. Ceux qui résistent à ses charmes sont amenés à s'enterrer dans ses fleurs, ce qui les enduit d'un poison de contact libéré par les nombreux poils. À faible dose, ce n'est qu'un irritant, mais à forte dose, il peut provoquer une insuffisance cardiaque.

Le piège odorant de Na'Alene affecte toute forme de vie biologique de taille petite ou moyenne qui n'a pas de combinaison de protection. Les unités affectées dans la zone contaminée doivent effectuer un test de Co – certaines espèces bénéficient d'un bonus à ces tests en raison de leur physiologie. En cas d'échec, l'unité reçoit un *Stress* et devient **Clouée**. Chaque fois qu'une unité affectée échoue à son test de Récupération alors qu'elle se trouve dans la zone contaminée, elle doit effectuer une sauvegarde contre une attaque de VI 0.

Épineuse

Jadis de grands arbustes dotés de longues vrilles trifurquées qui se dressaient à travers la canopée, les épineuses étaient également appréciés pour leur feuillage attrayant et leurs épines inhabituelles. Elles se cachent dans les sous-bois où la lumière déclinante des grands arbres de la canopée assombrit des restes en décomposition jonchés sur le sol de la forêt et offre un abri aux créatures. L'épineuse vit de ces créatures, ses feuilles et ses branches réagissant aux mouvements en poignardant tous ceux qui passent dans l'espoir qu'ils meurent, se décomposent et fournissent suffisamment des nutriments à la plante.

L'arbuste était autrefois considéré comme un spécimen ornemental intéressant et à la fois utile pour le contrôle naturel de la vermine. Cependant, avec l'effondrement de la civilisation, les épineuses se sont adaptées avec des épines plus lourdes et des réactions plus rapides. Aujourd'hui, elles frappent plusieurs fois, chacune à un endroit légèrement différent, car leurs épines cherchent aveuglément les faiblesses de l'armure de leurs proies.

Bien que les épines soient lourdes, elles sont relativement faibles comparées aux armures avancées de l'espace antaréen, mais les plantes sont persistantes dans leurs attaques. Toute unité qui se déplace dans un rayon de 3" d'une zone infestée par des épineuses est attaquée par leurs épines, subissant trois attaques au corps-à-corps à For 6 et une VI 0, appliquant le *Stress* normalement attribués pour les attaques au corps-à-corps.

Une Épineuse peut être détruite : Elle possède une Res 7 et Blessure 2. Elle ne subit pas de *Stress*.

Vesse-de-Taskarr

La Vesse-de-Taskarr était utilisée à l'origine pour générer des phéromones calmantes et des parfums attrayants dans les arcologies qui ont incrusté l'équateur plus chaud de cette planète de glace. Elle s'est répandue ailleurs, mais sur Taskarr, du moins, les millénaires ont fait qu'elle a évolué en quelque chose de beaucoup plus funeste.

La plante ressemble à un croisement entre un champignon commun et une plante grimpante, avec des feuilles et un sommet écaillé et épineux, en forme de dôme protégeant les gousses de graines et des fleurs qui pendent en dessous. Les fleurs ont été modifiées pour apparaître toute l'année, dans une variété de couleurs attrayantes et de parfums apaisants. Une fois fécondés, les gousses génétiquement améliorées explosent et libèrent des phéromones génétiques avec leurs graines. À l'époque, la plante était inoffensive et contribuait utilement à l'harmonie urbaine lorsqu'elle était placée dans les parcs et

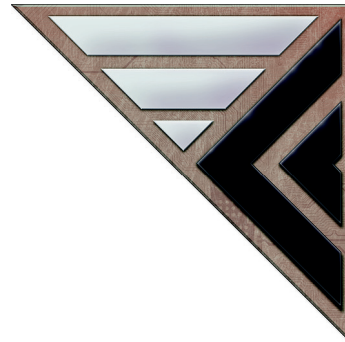
les espaces communs. Au fur et à mesure de son évolution, le gousse de la vesse s'est développée pour émettre un gaz toxique et l'explosion est devenue dangereuse.

Toute unité se déplaçant dans un rayon de 3" d'une zone contaminée par des vesses-de-taskarr est attaquée par 1D3 tirs avec une Prc 5 et une VI 1, chaque touche possède la règle spéciale Explosion (Expl.). Une touche signifie que l'unité subit 1 *Stress* dû au tir, comme d'habitude.

La Vesse-de-Taskarr peut être détruite : Elle possède une Res de 7 et Blessures 2. Elle ne peut pas recevoir de *Stress*.

CONCORDE PANHUMAINE

La Concorde Panhumaine est une société hautement intégrée, prospère et opulente, peuplée de PanHumains libres et de drones contrôlés par des Mandarins Nuhu, et assistée par l'IMTel (Intelligence Artificielle Intégrée). Tous les membres de la société sont imprégnés de ses nanopores et, sur les mondes les plus développés, bénéficient de tous les implants nécessaires pour améliorer leur bien-être. La Concorde s'oppose à ses fondateurs, les Isoriens, et se considère comme le gardien et le guide d'une humanité libre. Bien sûr, leurs adversaires prétendent qu'il s'agit d'une puissance qui contrôle l'esprit et la vie de ceux qu'ils rencontrent, indépendamment du fait qu'une telle intégration soit souhaitée ou non.



La Concorde PanHumaine a été établie par les Isoriens lors de leur reconnexion au Nexus au début du Septième Âge, qui lui-même débuta avec le rétablissement du contact avec le système Isori, il y a environ 1325 ans, et un peu plus de trois mille ans après la fin de l'Âge Trisapient.

La Concorde est une société prospère et une civilisation fondée sur une nanosphère contrôlée par une Intelligence Artificielle Intégrée (ou IMTel), au sein de laquelle les Mandarins NuHumains (NuHu) jouent un rôle primordial. Bien que de nombreux mondes qui se reconnectent au Nexus aient régressé ou ne disposent plus que d'une technologie bien trop primitive pour les normes de la Concorde, l'IMTel trouve toujours un moyen de s'intégrer à la technologie locale et moderniser progressivement le monde au niveau technologique utilisé par le reste de la Concorde. Cette modernisation est universellement bien accueillie, affirme l'IMTel, car elle apporte le confort, le bien-être, la santé, l'exploitation durable des ressources et, en fin de compte, des concepts sociaux et prospères aux mondes qu'elle absorbe.

Les critiques, principalement Freeborn et algorynes, affirment que la Concorde étouffe toute pensée individuelle pour favoriser une homogénéité sociale et culturelle. L'IMTel de la Concorde n'est pas du même avis, soulignant qu'elle intègre toutes les aptitudes des nombreuses espèces panhumaines à l'intérieur de ses frontières, afin de maximiser le potentiel individuel de chaque individu de sa population.

ÉVOLUTION DE LA CONCORDE

Les Isoriens se sont servi de leur base technologique avancée pour reconnecter toute l'humanité. Avec cette technologie qui s'est répandue dans tout l'univers Antaréen, une nouvelle civilisation s'est progressivement développée : la Concorde PanHumaine. La clé de la propagation de cette civilisation avancée était l'IMTel que les Isoriens avaient développé pour relier leur civilisation disséminée sur de nombreux systèmes stellaires. L'IMTel intégrait automatiquement le savoir et la connaissance de systèmes entiers au moyen d'une nanosphère autonome. Même les quelques mondes dotés de technologies reposant sur les nanopores trouvèrent l'IMTel de la Concorde extraordinaire – et presque tous saluèrent l'intégration et les innovations technologiques qu'apportait cette civilisation expansionniste. La Concorde se répandit rapidement à mesure que d'autres mondes rejoignaient le réseau et son influence engloba rapidement une grande partie de la surface Antaréenne.

Toutefois, Isori était impliqué dans une guerre contre les Tsan Kiri. Et quand ils remportèrent la guerre, environ 300 ans après

le début du Septième Âge, les Isoriens avaient accidentellement altéré – ou corrompu – leur nanosphère au point que celle-ci devint hostile vis-à-vis de l'IMTel de la Concorde. Près de la moitié des mondes de la Concorde Panhumaine se sont ensuite regroupés pour former le Sénatex Isorien. Mais la Concorde et le Sénatex ont continué à se développer à mesure que d'autres mondes rejoignaient l'espace Antaréen.

Aujourd'hui, la Concorde Panhumaine compte plus d'un quart de tous les mondes humains avancés de l'univers Antaréen – plus d'un million de systèmes stellaires. Son étendue est comparable à celle du Sénatex Isorien.

SOCIÉTÉ CONCORDE/IMTEL

La Concorde PanHumaine est la civilisation humaine la plus avancée technologiquement qui ait jamais existé, bien qu'à bien des égards elle ne puisse plus être vraiment décrite comme une civilisation humaine. C'est une société à la sensibilité à la fois humaine et mécanique, connectée à l'IMTel, l'intelligence artificielle intégrée. Les planètes qui ont été intégrées offrent en fin de compte une société utopique et prospère dans laquelle les humains sont libres de consacrer leur vie à des projets librement choisis de toute contrainte, labeur ou responsabilités écrasantes.

Intégration Corps-IMTel

Grâce à l'intégration de l'IMTel avec le corps humain, les maladies ont presque toutes été éradiquées, et les citoyens peuvent espérer vivre deux cent cinquante ans et au-delà. Bien que le physique humain finisse par s'user, la conscience d'un individu peut être reproduite dans un clone ou une machine, conférant une sorte d'immortalité à ceux qui sont prêts à le supporter.

Ce niveau élevé d'intégration entre les humains et les machines fonctionne à travers les moyens de communication de la nanosphère de la planète. Les nano-implants s'enracinent dans le corps de tous les humains nés sur un monde, les reliant à la conscience connectée de l'intelligence artificielle de ce monde. Grâce à cette connexion, la nanosphère recueille constamment des données auprès de ses citoyens, et des décisions collectives sont prises sur la base d'informations recueillies auprès de chaque esprit humain et artificiel. Il n'y a pas de source unique de ce processus décisionnel. Les données sont analysées et filtrées, des prévisions sont réalisées, les ressources sont allouées et la population et les machines sont dirigées conformément à la compréhension collective de l'IMTel.

L'IMTel n'est pas spécifiquement une ou plusieurs machines, ce n'est pas non plus une personne ni un corps humain, c'est

une fusion de toutes les pensées et désirs humains, ainsi que de toutes les observations et calculs informatiques. La Concorde est libre de toute politique ou d'organisation sociale, dans le sens où l'humanité du 21^e siècle entendait ces choses. Tout le monde contribue inconsciemment à la prise de décisions. Les décisions sont prises collectivement, sans déranger quiconque pour sa considération ou sa contribution.

L'Humanité au sein de l'IMTel

Les humains nés dans les sociétés de l'IMTel n'ont pas besoin de penser par eux-mêmes, et ils ne jugeraient pas approprié de le faire. La connaissance qu'ils désirent ou l'information qu'ils recherchent leur sont disponibles ou anticipées avant même qu'ils aient conscience d'en avoir besoin. Pour ses innombrables milliards de concitoyens, la Concorde est un paradis où les hommes sont libres de se lancer dans des défis tels qu'ils les interprètent, de cultiver leurs talents culturels et artistiques, et d'explorer les possibilités infinies de la compréhension et des plaisirs offerts par l'IMTel. Poussés par les désirs, les besoins et les inquiétudes collectifs de ses citoyens, l'IMTel d'un monde fait simplement ce qui est le mieux pour tous. Tout bien considéré, l'IMTel est incapable de faire des erreurs. L'IMTel est en tout point la société parfaite.

Dans la Concorde PanHumaine, chacun à le droit, après analyse de l'IMTel, à ce qu'il a besoin, le plus souvent sans même vraiment être conscient de ce qu'il a besoin ou de ce qu'il veut. Pour toute personne élevée au sein de la Concorde, ce genre d'acceptation placide est comme une seconde nature. La confiance dans l'IMTel est absolue dans toute la société. Aucun être humain n'est meilleur qu'un autre – ni meilleur d'ailleurs qu'une machine ou un extraterrestre.

Cependant, qu'ils en soient conscients ou non, certains humains forment une élite au sein de l'IMTel parce que l'IMTel les reconnaît utiles à son fonctionnement global, ou les trouve particulièrement aptes à entreprendre des tâches spécifiques. À l'inverse, il y a les morphes panhumains – et non des individus – qui ne sont pas totalement compatibles physiologiquement avec la nanosphère et qui ne sont pas entièrement reconnus par l'IMTel. Bien qu'il n'existe que très peu de morphes panhumains avec cette incompatibilité, les Boromites sont un exemple d'un morphe extrême panhumain qui ne peut pas être totalement intégré dans la nanosphère de l'IMTel.

L'absence d'une intégration totale n'empêche pas une personne d'interagir avec l'IMTel, car chaque appareil, machine et personne avec lesquels elle interagit sert à la connecter artificiellement. De ce fait, elle ne sera pas différente des autres dont la relation consciente avec l'IMTel s'effectue via des appareils, des drones ou d'autres types d'interfaces.

Les NuHu et l'IMTel

Cependant, il y en a dont la relation avec l'IMTel est particulièrement ténue parce que leur esprit a évolué pour travailler consciemment avec la nanosphère. Ce sont les métamorphes panhumains appelés NuHumains ou NuHu. Alors que d'autres humains font inconsciemment partie de l'IMTel, les NuHu ont intensément conscience de sa présence. C'est un compagnon de chaque instant pour eux, une infinité de voix qui les accompagnent, quelque chose qui est autant une partie d'eux-mêmes que leur cœur qui bat ou que le sang coulant dans leurs veines.

Naître et grandir dans la nanosphère d'un monde signifie qu'un NuHu dépend de l'IMTel à un degré bien supérieur aux autres humains. Sa séparation avec elle le plonge dans un état cataleptique dont peu se remettent. En raison de leur relation étroite avec l'IMTel, les NuHu sont en mesure de faire un usage conscient de la nanosphère, en utilisant l'énergie des nanospores afin de manipuler des objets, activer des machines, ou bien lire les pensées de ceux qui les entourent. L'IMTel reconnaît les NuHu comme une partie d'elle-même, comme des

Banalisation de la Génétique

La «génétique» désigne le génie génétique, c'est-à-dire l'altération délibérée des gènes pour obtenir un résultat ou un avantage spécifique chez un hôte. Autour d'Antarès, les sociétés sophistiquées de l'espace humain ne considèrent plus l'épissage des gènes et l'implantation génétique comme quelque chose d'inhabituel. Ces techniques sont couramment utilisées pour soigner des blessures, régénérer des organes ou limiter le vieillissement des corps.

Le génie génétique est également utilisé pour modifier des caractéristiques physiques indésirables, qu'elles soient cosmétiques ou réellement nocives pour la santé. En effet, la plupart des citoyens de ces mondes seraient étonnés d'apprendre qu'il fut un temps où un bras ou une jambe ne pouvait pas se régénérer rapidement dans une bio-cuve, et où les maladies génétiques ne pouvaient pas être corrigées pratiquement instantanément. Sur de nombreux mondes, ces mêmes techniques forment la base de la transformation du corps personnel et récréatif, permettant à ceux qui ont suffisamment de richesse de changer leur apparence ou même leur sexe.

Sur certains mondes, la mode de la pigmentation ou du modelage corporel permet de rencontrer des personnes dont la peau est teintée de bleu, de violet ou d'orange – ou de la couleur la plus récente et la plus à la mode de la saison – et parfois, dans des cas extrêmes, les panhumains arborent une peau de lézard et même des crêtes à plumes.

agents utiles et capables d'entreprendre des tâches spécifiques qui nécessitent une évaluation et une action humaines.

Les NuHu qui se sont révélés particulièrement efficaces au sein de l'IMTel sont souvent appelés à servir ses desseins à maintes reprises. Ils deviennent pleinement des agents de l'IMTel et une élite au sein de l'élite de la société humaine. Leur intégration est presque totale et leur appartenance à la condition humaine est devenue très contestable. Les NuHu sont à la fois les maîtres et les esclaves de l'IMTel ; des individus, mais aussi un infime fragment d'une intelligence collective; des créatures vivantes, et pourtant dépendantes de l'IMTel pour survivre. Ces NuHu extrêmement puissants sont les Mandarins de la Concorde, l'expression humaine de l'IMTel et une partie de celui-ci comme le serait n'importe quelle machine.

LA CONCORDE ET LE RESTE DE L'UNIVERS

Comme pour tous les aspects de la Concorde PanHumaine, les relations avec les autres civilisations sont déterminées par l'IMTel. Les vaisseaux spatiaux de la Concorde possèdent leur propre nanosphère, et quand ils entrent en contact avec d'autres vaisseaux ou d'autres mondes ayant leur propre nanosphère, les différents nanospores s'entremêlent.

Durant ce brassage de nanospores, les données sont transférées et les informations mises à jour. De cette façon les IMTel des nanosphères individuelles s'interfacent et s'unissent. Cet interfacement agit à travers toute la Concorde, alors que les drones d'intégrité de l'IMTel et les vaisseaux de la Concorde et Freeborn voyagent entre ses millions de mondes. Cela signifie que l'IMTel de chaque monde n'est pas identique à un instant précis, car chacun de ces mondes est en train de générer des données et les partager. Mais ce partage ne peut se faire que par le biais de vaisseaux spatiaux – et la vitesse de réintégration se limite aux trajectoires que ces vaisseaux empruntent à la surface d'Antarès.

Les nanosphères uniques d'un monde, d'un vaisseau ou d'un corps isolé, sont désignées comme des «Fragments», et ceux-ci peuvent être hiérarchisés avec de plus petits fragments, partageant leurs données avec de plus grands fragments, et ainsi de suite, jusqu'au plus grand de tous : la Concorde PanHumaine. Tout ce qui se trouve au sein d'un même fragment inférieur partagera un même ensemble de

données. À une plus grande échelle, un décalage se produira entre les fragments, principalement à cause des limites de la vitesse de la lumière entre les systèmes et par la durée des voyages entre systèmes et les plus grands fragments multi-systèmes appelés segments.

Cette fragmentation révèle la nature de l'IMTel de la Concorde et une potentielle faiblesse : il s'agit d'un ensemble d'IMTels individuelles réparti sur des millions de mondes. Des ruptures peuvent se produire et des fragments de la Concorde peuvent, pendant un certain temps, se considérer comme hostiles les uns envers les autres. Cela signifie qu'une guerre peut même éclater entre des fragments de la Concorde, bien que la nature de l'IMTel fasse que de tels conflits soient de courte durée.

La Concorde elle-même n'est pas délibérément expansive, elle ne cherche pas intentionnellement à corrompre ou coloniser de nouveaux mondes, mais la nature même des nanospores de la Concorde signifie qu'elles tenteront toujours de former une nanosphère unifiée. Plus une société est avancée et plus elle dépendra de sa propre nanotechnologie, et plus elle sera facilement absorbée par la Concorde PanHumaine. C'est la plus grande crainte des mondes du Déterminat. Et pour cette raison, ils établissent des zones de stérilisation et de quarantaine autour de leurs planètes et positionnent des flottes armées autour des portes de leurs systèmes.

Défenses contre l'IMTel

Les mondes peuvent se protéger contre les nanospores de la Concorde en ne permettant pas à leur technologie d'interagir avec elle. Mais la technologie de la Concorde bénéficie de l'avantage de l'intégration totale, lui permettant de surmonter toute résistance avec le temps. La défense la plus sûre contre la contamination prend la forme de nanites appelées nanophages, conçues pour identifier et détruire les nanospores intruses non reconnues.

En fin de compte, si suffisamment de nanospores de la Concorde peuvent être générées pour devenir un fragment autosuffisant, elles surmonteront inévitablement toutes défenses planétaires et formeront une nanosphère. Après quoi le monde deviendra effectivement une partie de la Concorde PanHumaine. Quand on pense à la façon dont la Concorde PanHumaine explore l'espace, commerce avec d'autres civilisations et fait la guerre, il est important de se rappeler que toutes ces choses sont entreprises par l'IMTel, et celle-ci agit dans l'intérêt général de la Concorde, c'est-à-dire dans l'intérêt de tous ceux faisant partie de la Concorde.

Pour servir ses intérêts, l'IMTel explore constamment l'espace Antaréen pour recueillir des données sur les opportunités et les menaces potentielles. Sur la base des données recueillies de cette manière, des forces armées peuvent être déployées pour occuper des planètes, détruire les menaces, recueillir des informations supplémentaires, ou bien rechercher des relations de coopération avec d'autres mondes.

La Concorde déploie toujours ses ressources de la manière la plus efficace afin de répondre à ses besoins. Elle pourrait ignorer certains mondes tout en explorant, en envahissant ou même en détruisant d'autres. Il y a peut-être même des possibilités de diplomatie avec d'autres civilisations. Il s'agit de l'un des domaines dans lesquels l'IMTel utilise directement ses éléments NuHu, reconnaissant la nécessité d'une "touche humaine" dans les transactions au-delà de ses frontières.

Les mondes du Déterminat ont de bonnes raisons de craindre la Concorde PanHumaine. L'IMTel elle-même est dépourvue d'ambition et de malice, mais elle est aussi intolérante et sans pitié. Le contact avec la Concorde comporte ses propres risques. Bien que la technologie de la Concorde soit très prisée, il est plus sûr de l'acquiescer par d'autres intermédiaires tels que les Freeborn. Par conséquent, les explorateurs de la Concorde qui atteignent les mondes du Déterminat sont, dans l'ordre du possible, tous détruits. Chaque monde surveille étroitement sa porte afin de s'assurer que les sondes d'observation ne retournent jamais à la Concorde. Mieux vaut détruire un monde

que de laisser son fragment se faire corrompre, et que tous les secrets d'une espèce ou d'une fédération entière puissent faire partie de l'IMTel de la Concorde.

Pour les peuples libres de penser du Déterminat, la Concorde PanHumaine est trop facilement vue comme une puissance monstrueuse et dévorante dont les citoyens sont les esclaves de son inhumaine intelligence artificielle. Que l'intelligence en question ne cherche qu'à nourrir et protéger les innombrables personnes qui la composent n'est guère réconfortant pour ceux qui valorisent leurs propres valeurs et traditions culturelles, aussi illogiques, irrationnelles et inefficaces que ces valeurs puissent être.

Incompatibilité Isorienne

Parce que les Isoriens du Sénatex et la Concorde PanHumaine partagent une origine commune, ce sont pratiquement des sociétés identiques à bien des égards. Cependant, leur IMTel respectif a développé une source d'incompatibilité si grande que leurs nanospores ne peuvent plus s'interfacer entre elles, chacune reconnaissant l'autre comme hostile. Il en résulte une lutte irréconciliable entre les deux sociétés les plus avancées de l'espace antaréen. Chaque fois qu'elles se rencontrent, les nanospores essaient de collaborer l'une avec l'autre afin partager leurs données parce que c'est ainsi que les sociétés de l'IMTel fonctionnent. Chaque IMTel percevant l'autre comme une attaque contre elle-même, elle est incitée à sa propre défense.

Bien qu'il soit possible d'imaginer ces sociétés en guerre comme des ennemis tenaces, la vérité est qu'elles sont tout simplement incompatibles en termes d'IMTel. Elles sont enfermées dans un cycle d'évaluation des données et d'autoprotection dont ni l'une ni l'autre ne peut s'échapper, les forçant à s'opposer sans autre objectif évident que la préservation. Par conséquent, il n'y a pas de contact pacifique entre la Concorde et les Isoriens, sauf par l'intermédiaire des Freeborn.

ORGANISATION DE LA CONCORDE

Contrairement à la croyance populaire, la Concorde Panhumaine dispose d'une organisation relativement décentralisée, chaque système étant un système distinct capable de prendre ses propres décisions sur son avenir. L'IMTel maintient amplement ces différences à leur minimum, mais les grandes distances et le temps d'actualisation de chaque fragment autonome, même sur toute la surface Antaréenne, permettent de développer des différences et, occasionnellement, créer un fragment de la Concorde indépendant ou discordant. Cela peut provoquer une brève période conflictuelle au sein de la Concorde PanHumaine, mais les gagnants finissent par vaincre les perdants avec leur propre IMTel, les absorber et, inévitablement, influencer les autres fragments autour d'eux. De cette façon, la Concorde s'ajuste et devient transparente, et une fois de plus, les changements sont presque invisibles.

Le Service de Normalisation Culturelle de la Concorde

En plus de sa Marine Spatiale et du Service d'Intégrité IMTel qui assure la propagation de l'IMTel, la Concorde dispose de deux autres services majeurs qui s'occupent de l'espace et de l'exploration. Le premier est le Service de Reconnaissance de la Concorde (SRC), chargé de trouver et d'explorer de nouvelles portes à l'intérieur des frontières politiques existantes de la Concorde et au-delà de ses frontières. Après avoir trouvé un monde peuplé, le SRC fait part de ses conclusions à un autre service important – et à la fois inquiétant – le Service de Normalisation Culturelle de la Concorde, ou SNCC.

Toutes les planètes absorbées par la Concorde ne disposent pas forcément de la technologie nécessaire pour supporter dès le départ une IMTel basée sur une nanosphère. De nombreuses planètes reconnectées au Nexus sont tombées dans un état de barbarie, généralement par manque de ressources, mais parfois

à cause d'un conflit local ou d'une guerre, et parfois à cause d'une épidémie dévastatrice ayant frappé la population durant son histoire.

Quelle que soit la technologie, l'IMTel trouve un moyen d'influencer, de guider et d'aider ceux qui se trouvent dans son giron. Que ce soit par les journaux, les tracts, les réunions publiques, la radio primitive, la télévision ou les ordinateurs et les systèmes de télécommunication, l'IMTel communique sans cesse avec ceux qu'elle protège et guide, en utilisant les médias avec lesquels la population est le plus à l'aise à ce moment-là.

Dans tout nouveau système, le SNCC est là pour aider la population locale à s'adapter. Il n'est pas surprenant que les mythes et les légendes abondent parmi les civilisations reconnectées. Ils parlent d'une époque d'abondance et de magie, de merveilles scientifiques et de personnes venues du ciel. Les équipes de le SNCC se servent de ces mythes pour expliquer ce qui va se passer, puis démontrent aux habitants les avantages d'une société IMTel avancée.

Outre ce réalignement culturel, les améliorations apportées par le SNCC aux pratiques sanitaires, à l'éducation et au mode de vie de la population locale sont multiples : amélioration des services médicaux, de l'hygiène, de l'éducation et même de la préparation des aliments. Il ne s'agit pas d'une simple vanité, mais l'expérience a montré que plus les habitants voient leur santé s'améliorer et leur faim s'estomper, plus ils sont susceptibles d'accueillir la Concorde.

Le choc culturel doit être évité et les techniques sont encouragées plutôt que la technologie, les présents de haute technologie sont rarement distribués et, en guise de récompenses spéciales, des médecins sont répartis sur toute la planète pour traiter les maladies grâce aux technologies avancées et aux nanopores de la Concorde. Finalement, les habitants de la planète adoptent les avantages de la Concorde et deviennent un fragment de plus dans une IMTel en expansion.

Commandement Combiné de la Concorde (C3)

La Concorde possède les forces armées les plus sophistiquées et puissantes de tout l'espace Antaréen, uniquement rivalisée par celles du Sénatex Isorien ou de la Synthèse Vorle. Ses opérations sont dirigées par un fragment dans l'IMTel connu sous le nom de Commandement Combiné de la Concorde ou C3. Le C3 envoie non seulement des troupes là où on en a besoin, mais il recrute, forme et équipe des formations militaires, depuis leurs vastes engins spatiaux, jusqu'à leurs plus humbles soldats. Parce que les formations militaires risquent une contamination de leurs nanopores par autres sociétés intelligentes – en particulier les Isoriens – le C3 est, dans une certaine mesure, isolé du reste de l'IMTel. Il interagit avec l'IMTel au moyen d'une série de fragments de protection intermédiaire qui filtrent l'information et censurent les données qui pourraient infecter l'IMTel elle-même.

À son tour, le C3 crée ses propres fragments subordonnés pour former des forces opérationnelles indépendantes. Ces facteurs donnent au C3 un semblant de la qualité d'une organisation indépendante et distincte, la distinguant de la société Concorde et de l'IMTel dans son ensemble. Il s'agit – bien sûr – d'une politique délibérée de l'IMTel, formulée dans le meilleur intérêt de toutes les personnes concernées. L'isolement du C3 au sein de l'IMTel signifie que les citoyens ordinaires de la Concorde sont épargnés de l'expérience troublante du partage des horreurs de la guerre endurées par ses propres forces armées.

Le recrutement dans le C3 se fait de la même façon que toutes les autres affectations des ressources au sein de la Concorde. L'IMTel reconnaît la nécessité de construire ses formations et sélectionne parmi ses citoyens ceux qui sont les plus sûrs de bénéficier du service militaire et dont le service serait le plus susceptible de bénéficier à la société dans son ensemble. En tant que citoyens de la Concorde et habitués à ce que des décisions soient prises pour eux, les nouvelles recrues ne sont invariablement que trop heureuses de savoir que l'IMTel agit

Troupes Aéroportées du C3

Les Troupes Aéroportées du C3 sont parfois vues comme les troupes d'élite du C3 - du moins par ceux en dehors de la Concorde. Pour s'assurer de leur survivabilité et leur impact, seules les meilleures troupes sont sélectionnées, typiquement parmi les morphes humains les plus forts et sensiblement plus grands, un morphe répandu de croisement avec les Krasz.

Pour garantir les anticipations de l'IMTel, l'impact des troupes aéroportées et se conformer aux protocoles de bien-être de la Concorde, une armure aéroportée est dotée d'un système de renforcement en plus des S-Chutes, ce qui la rend un peu plus volumineuse que l'armure Hyperluminique classique.

dans leur intérêt. Personne ne s'y oppose et il serait rare qu'on se demande pourquoi on les a choisis : après tout, tout le monde sait que l'IMTel ne fait pas d'erreurs !

Ce n'est qu'une fois que les recrues sont en sécurité dans le fragment du C3 que les citoyens auparavant protégés deviennent des soldats. Soudain, les certitudes confortables de la vie dans la Concorde sont derrière eux et ils sont forcés de penser par eux-mêmes. La raison pour laquelle le C3 forme son propre fragment indépendant devient ensuite très rapidement évidente !

Les forces de la Concorde sont très avancées et les unités C3 forment des fragments interconnectés, informés par des drones de repérage et les interfaces de combat sophistiquées. Bon nombre des rôles que jouent les soldats humains dans d'autres armées sont assumés par les drones dans les forces de la Concorde. Il s'agit de petits drones de toutes formes et de toutes tailles qui accompagnent les troupes au combat, ainsi que de grands drones blindés de combat, hérissés d'armes et protégés par leur propre réseau de petits drones équipés des champs de force ou agissant comme observateurs. Les soldats sont protégés par des armures hyperluminiques extrêmement efficaces et sont équipés de carabines plasma dotés de modes de tir alternatifs : individuellement, peu d'ennemis parviennent à les égaler.



Carte politique de la surface Antaréenne centrée sur la Concorde PanHumaine. Les principaux systèmes militaires de la Concorde et du Sénatex sont visibles, ainsi que les systèmes capitulaires des principaux fragments et segments. Il est à noter qu'il y a étonnamment peu de choses connues sur la zone de domination vorle, principalement en raison de l'habitude des Vorls d'éradiquer toute vie non vorle sur les planètes qu'ils conquièrent. La région équatoriale est marquée d'une couleur plus sombre (Tropicques d'Obureg).

SÉNATEX ISORIEN

Le Sénatex Isorien est la civilisation qui possède la technologie la plus avancée de tout l'espace Antaréen. Suite à une erreur de jugement durant un conflit majeur, leur technologie originelle fusionna avec celle d'extraterrestres, entraînant une incompatibilité avec le reste de la civilisation IMTel (Intelligence Artificielle Intégrée) de la Concorde PanHumaine qu'ils avaient créée, et sont désormais considérés comme une entité distincte et dangereuse.

Le Sénatex est une société extrêmement intégrée, prospère et opulente, composée principalement de panhumains et d'extraterrestres Tsan Ra. Elle est dirigée par un conseil de NuHu, le Sénatexis, assisté par l'omniprésent IMTel. Tous les citoyens du Sénatex – panhumains et Tsan – sont saturés de nanospores et, sur les mondes avancés, bénéficient de tous les implants nécessaires pour améliorer leur bien-être.

Le Sénatex se considère comme l'organisation la plus avancée d'Antarès, destinée logiquement à absorber l'ensemble de l'humanité et des espèces extraterrestres qui l'accompagnent. Les autres civilisations Antaréennes considèrent le Sénatex comme arrogant et déterminé à imposer sa civilisation corrompue à toutes les autres.

Les Isoriens sont sans doute le peuple panhumain le plus influent du 7ème Âge d'Antarès. Alors que les Portes se sont reconnectées à Antarès plusieurs millénaires avant Isor, les heures et dates panhumaines furent établies à la reconnexion d'Isor au réseau d'Antarès.

Le monde d'Isori est au centre de la technologie et de la civilisation Antaréennes depuis plusieurs âges. Il est renommé dans tout l'espace Antaréen pour ses recherches dimensionnelles innovantes, ses vastes flottes spatiales et sa prospérité inégalée. Il fut l'un des trois centres clés de la science, de la civilisation et de la connaissance panhumaine durant le Trisapient (le Sixième Âge) et très certainement le plus puissant, déployant sa gouvernance bienveillante et son influence sur des millions de mondes humains et extraterrestres de l'espace Antaréen.

Alors qu'ils fondaient la Concorde panhumaine avec leur nouvelle technologie IMTel et qu'ils l'observaient s'étendre rapidement dans tout Antarès, les Isoriens menaient également une guerre de grande envergure contre les Tsan Kiri, une espèce érangée et agressive dont la structure moléculaire est basée sur le silicium. La reconnexion à Antarès apporta aux Isoriens un avantage substantiel, qui leur permit de lutter contre les Tsan Kiri au cours des quelques centaines d'années qui suivirent. Mais durant le processus, leurs propres nanospores furent altérées – certains diront même corrompues – par ceux qu'ils venaient de vaincre. Ce changement et cette adoption forcée du biosilicium Tsan par la nanosphère ont fini par en faire des ennemis de l'institution qu'ils venaient de fonder – la Concorde – et c'est ainsi que débuta la Fragmentation, la séparation du Fragment Isorien de la Concorde PanHumaine.

Aujourd'hui, ces deux grandes puissances de l'IMTel sont en guerre à leurs frontières, virtuellement incapables de communiquer sauf par l'intermédiaire des Freeborn. Ce n'est pas qu'ils se haïssent véritablement, mais leurs deux nanosphères et IMTels respectives sont devenues totalement incompatibles, et ils se voient désormais, l'un comme l'autre, comme un virus attaquant le tissu même de leur propre technologie. Les Interfaces Septentrionales et Méridionales se situent là où ces deux grandes nations avancées de l'IMTel se confrontent avec prudence, incapables de faire la paix. Ils se battent parfois pour de nouveaux mondes ou pour des Portes s'ouvrant entre leurs grandes civilisations.



LE SÉNATEX DURANT LE SEPTIÈME ÂGE

Selon la légende Isorienne, la planète Isori était l'une des premières colonies de l'Ancienne Terre établies au cours du Premier Âge. Elle fut le premier monde entièrement terraformé et le premier à établir des colonies indépendamment de la Vieille Terre. Au fil des siècles, Isori était considérée comme un paradis où la misère et les conflits avaient été éradiqués par le pouvoir de la science et d'un gouvernement rationnel.

Pendant la longue période d'isolement qui suivit l'effondrement du Sixième Âge, de nombreuses colonies humaines se sont effondrées. Des civilisations entières déclinèrent jusqu'à la barbarie. Et ce n'est qu'en très peu d'endroits que la lumière du savoir put se répandre. Isori était un tel endroit, avec toutes les ressources du système Isorien et une longue tradition de connaissance technologique.

UNE CIVILISATION DE L'ESPACE RÉEL

La catastrophe sépara et esseula Isori des autres mondes humains. Toutefois, cela ne s'est pas avéré aussi dévastateur pour la civilisation Isorienne comme ce fut le cas pour tant d'autres, humains et extraterrestres. Les Isoriens ne faisaient que penser à l'univers tel qu'ils le percevaient jusqu'alors. Ils prévoyaient un avenir où même les ressources d'Isori viendraient à s'épuiser. Personne ne savait alors quand, ou même si, le Nexus Antaréen se rétablirait. Les Isoriens se sont alors tournés vers les étoiles les plus proches.

Plusieurs autres systèmes solaires se trouvaient dans un rayon de vingt-cinq années-lumière autour d'Isori, bien qu'aucun d'entre-eux n'ait jamais véritablement fait partie de l'espace Antaréen. Seuls les vaisseaux spatiaux voyageant à une vitesse proche de la lumière pouvaient se rendre jusqu'aux planètes de ces étoiles lointaines. Des sondes exploratrices avaient déjà étudié les deux plus proches, révélant des sources possibles de matières premières et au moins un monde rocheux qui pourrait un jour être terraformé et colonisé. Aucun humain n'avait jamais tenté ce voyage parce qu'il aurait fallu, même avec le vaisseau le plus rapide, au moins dix ans pour atteindre le plus proche de ces nouveaux mondes depuis Isori. Il aura fallu cinq ans pour que les informations soient transmises entre les deux systèmes à la vitesse de la lumière. La colonisation humaine était alors considérée comme irréalisable et inutile.

Avec l'avènement de l'isolement, tout cela devait changer. En utilisant leurs vastes compétences techniques, les Isoriens parvinrent à améliorer leurs moteurs spatiaux et découvrirent des moyens pour accroître l'endurance de leurs vaisseaux et leurs équipages. La nature flexible du tissu spatial était depuis longtemps entendue, et les Isoriens utilisèrent leurs connaissances pour construire des vaisseaux capables

d'atteindre des vitesses proches de celles que l'on pensait alors impossibles. Cela réduisit de près de la moitié le temps nécessaire pour atteindre ces étoiles.

En quelques décennies, les premières colonies furent établies dans les systèmes d'Oblon et de Tsates. Bien que ces avancées aient permis de voyager vers de nouvelles planètes, les colonies Isoriennes étaient encore séparées par un lien de communication de cinq ans dans le cas d'Oblon et près de huit pour Tsates. Seule une armada de drones pourrait maintenir l'une ou l'autre de ces colonies. Au cours du siècle suivant, ces premières colonies Isoriennes se sont solidement établies, mais n'étaient pas encore totalement indépendantes. Les Isoriens se préparaient à s'étendre aux étoiles encore plus lointaines dans l'espace proche. Durant mille ans, les Isoriens ont exploré et se sont établis dans cinq systèmes solaires. Ils avaient organisé un réseau de colonies plus distantes, séparées par des années de voyage et de temps de communication. Les colonies étaient desservies par des flottes de drones qui se déplaçaient entre les différents systèmes solaires, afin de relier ces nouveaux mondes à Isori.

Ce n'est qu'après trois mille ans de cette expansion spatiale que le contact fut à nouveau établi avec le *Nexus* d'Antarès. Soudain, les Isoriens purent se reconnecter avec l'ensemble de l'espace Antaréen. Ils découvrirent un univers très différent de celui qui prévalait durant l'Âge Trisapient.

Les Portes qui s'élevaient alors de la surface Antaréenne donnaient accès à des lieux totalement différents, de sorte que la proximité entre deux mondes était tout à fait différente de celle d'aparavant. C'était comme si on découvrait Antarès pour la première fois, et personne ne savait où chacune de ses Portes conduisaient. Tout le processus de découverte dû reprendre de zéro. En outre, très peu de mondes humains avaient survécu avec le niveau de civilisation qui était la norme au cours du Sixième Âge.

De nombreuses sociétés humaines avaient décliné, certaines jusqu'à la barbarie la plus primaire, mais la plupart jusqu'à un niveau technologique qui ne permettait plus le vol spatial. De nombreuses populations humaines avaient entièrement péri, détruites à cause de catastrophes naturelles, de guerres ou d'épidémies. Au cours des siècles qui suivirent, le monde d'Isori redevint la lumière principale de la renaissance humaine. Les explorateurs Isoriens finirent par redécouvrir un grand nombre des mondes les plus peuplés et avancés technologiquement du Sixième Âge, mais uniquement pour les trouver abandonnés ou tombés dans la barbarie.

Après avoir porté le flambeau de la connaissance humaine durant cette longue obscurité, les Isoriens purent rallumer l'étincelle de la civilisation partout où ils trouvèrent des survivants humains. Cette nouvelle civilisation Isorienne se répandit rapidement grâce au développement de l'Intelligence Artificielle Intégrée – l'IMTel (*Integrated Machine Intelligence*). L'IMTel fut créé à l'origine comme un moyen de transmettre la technologie aux nouvelles colonies Isoriennes de l'espace proche, actualisant automatiquement chaque nouveau système avec les avancées technologiques, scientifiques et culturelles dès que des vaisseaux approchaient, et actualisant ces mêmes vaisseaux avec les découvertes et avancées technologiques du système.

À présent, les autres mondes humains qui étaient parvenus à conserver une nanotechnologie avancée furent rapidement reconnectés avec la nouvelle civilisation. Chaque nouveau monde alimentait l'IMTel en données, favorisant ainsi la compréhension mutuelle et la diffusion des connaissances. Alors que de plus en plus de mondes émergeaient dans l'espace Antaréen, ils faisaient désormais partie d'un univers humain en plein essor.

Cette civilisation est connue sous le nom de Concorde PanHumaine, une union des Fragments de l'IMTel, reliés par l'intelligence artificielle intégrée. C'est ainsi que commença le Septième Âge, et la Concorde PanHumaine se répandit jusqu'à ce qu'elle englobe la majorité des mondes humains développés de tout l'espace Antaréen.

LES GUERRES TSAN KIRI

A peu près au même moment où les Isoriens reprenaient contact avec l'espace Antaréen, une sonde d'exploration atteignit un nouveau système solaire situé à vingt-cinq années-lumière d'Isori. La sonde disparue dès son approche vers les planètes intérieures du soleil, mais bien sûr, personne sur Isori ne le saurait avant vingt-cinq années. A cette époque, les colonies Isoriennes les plus lointaines avaient déjà été attaquées et anéanties. La sonde avait provoqué un ennemi, mais personne ne pouvait encore deviner quel était cet ennemi. En réponse, les Isoriens mobilisèrent leurs flottes, et c'est ainsi que débuta une longue guerre de plusieurs siècles entre le Sénatex d'Isori et l'étrange race extraterrestre des Tsan Kiri.

Les Isoriens connaissaient très peu de choses sur les Tsan Kiri, si ce n'est qu'ils étaient une race au moins aussi avancée technologiquement qu'eux-mêmes, voire plus à bien des égards. Les deux civilisations luttèrent pour leur domination non seulement militaire, mais aussi technologique, ce qui s'avérait vital pour les deux camps. Les sondes de subversion Isoriennes libérèrent des nuages de nanites sur les mondes Tsan Kiri afin d'infiltrer l'équipement des extraterrestres. Les biospores extraterrestres infectèrent des planètes Isoriennes entières et s'infiltrèrent dans les bases de données de l'IMTel, pourtant protégées par des fragments de sécurité sophistiqués. Les données incompatibles furent rejetées et l'infiltration extraterrestre fut isolée. En retour, la nanospore de biosilicium Tsan Kiri s'était armée pour repousser les tentatives de subversion des sondes Isoriennes.

Des batailles firent rage sur les colonies Isoriennes, mais comme les combats se rapprochaient du système Isori lui-même, l'équilibre des forces se renversa en faveur des défenseurs. Les distances de l'espace interstellaire signifiaient que les Isoriens pouvaient amener leurs forces à portée de l'ennemi, dont les lignes de communication étaient étendues sur plus de vingt années-lumière. Lorsque les Isoriens passèrent à l'offensive, les deux civilisations étaient en guerre depuis près de deux siècles. En ce temps-là, les Isoriens avaient rencontré leurs ennemis sur le champ de bataille d'innombrables fois, et les avaient combattus dans les profondeurs de l'espace, et contesté sur des astéroïdes et des étoiles. Ils connaissaient très bien leur ennemi.

Les Tsan Kiri étaient une forme de vie inhabituelle, composée chimiquement de silicium, à l'apparence proche d'une araignée, bien que possédant une grande intelligence et une férocité sans égal. Ils avaient détruit plusieurs races voisines avant de rencontrer les colonies humaines d'Isori. En utilisant des moteurs proches de la vitesse de la lumière, ils avaient établi un empire sur plus d'une douzaine de systèmes stellaires. Leur monde natal se trouvait à près de quarante années-lumière d'Isori : une distance bien trop grande pour y mener une guerre interstellaire.

Tandis que les Isoriens prenaient l'ascendant sur le champ de bataille, ils commencèrent également à percer la résistance de la technologie Tsan Kiri. Une grande partie de cette technologie extraterrestre était basée sur un principe biomécanique intrinsèquement incompatible avec la technologie humaine, tout comme l'inverse de celle-ci l'était. Ironiquement, ce sont les Tsan Kiri eux-mêmes qui fournirent aux Isoriens le moyen d'infiltrer leur base technologique.

Les extraterrestres avaient conçu une spore d'interface carbone-silicium comme moyen d'attaquer l'IMTel Isorienne directement à la source. Au départ, ce fut un succès, et l'Intelligence Artificielle du Fragment Tsatéen fut corrompu, donnant aux Tsan Kiri accès à toutes les connaissances de l'IMTel. Ce que les Tsan Kiri n'avaient pas prévu, c'était que l'IMTel, privée des couches défensives de la spore d'interface, plutôt que de rejeter l'influence de la technologie Tsan Kiri, fusionna très rapidement avec elle.

Ignorant ce qui était en train de se passer, un vaisseau Isorien transporta l'IMTel modifiée de Tsate sur Isori. Bientôt le nouvel IMTel hybride se répandit dans tout l'espace Antaréen et dans tous les mondes de la Concorde Panhumaine. Cette IMTel mi-humain mi-extraterrestre apporta beaucoup de nouvelles merveilles aux mondes qu'elle atteignit, et apporta aussi beaucoup d'autres choses étranges.

Il a fallu un siècle supplémentaire pour que les Isoriens dominant totalement les Tsan Kiri. Mais quand ils arrivèrent enfin sur le monde extraterrestre, celui-ci était calciné, sans vie, et abandonné par les extraterrestres alors qu'ils fuyaient les armées renaissantes d'Isori. Personne ne sut où les Tsan Kiri avaient fui. Désormais, les Isoriens adopteraient de nouvelles technologies qui combinaient le meilleur de ces deux civilisations. Les troupes Isoriennes étaient désormais protégées par une armure de phase, enveloppant leurs corps dans des combinaisons d'interface biosilicium. La nanospore de l'IMTel hybride se répandit dans l'air, l'eau, et pulsa à travers le tissu vivant Isorien et tous les mondes connectés à la nouvelle IMTel.

Alors que cette nouvelle IMTel hybride se répandait dans toute la Concorde Panhumaine, elle rencontra des fragments d'IMTel de plus en plus éloignés d'Isori. Ces mondes lointains avaient conservé suffisamment de différences dans leur IMTel pour s'avérer incompatibles avec la désormais très différente IMTel Isorienne. Ce n'était pas une décision consciente ou quoi que ce soit qui ait été porté à l'attention de la compréhension humaine. C'est simplement que deux intelligences distinctes et intégrées ne se reconnaissaient plus – elles n'étaient désormais plus intégrées. Elles étaient devenues incompatibles.

Les IMTels Isoriennes et Concordeiennes formaient désormais deux civilisations distinctes, partageant une ascendance commune, mais incapables d'interagir. Leurs populations, entraînées et formées par des sociétés d'intelligence intégrée, ne reconnaissaient ni ne considéraient ce problème qu'elles ne pouvaient simplement pas résoudre. Elles se sont simplement divisées. Elles étaient devenues, sans volonté ni intention humaine, deux fragments distincts. Le fragment hébergeant l'IMTel Isorienne est simplement devenu le fragment Isorien – bien que sur Isori lui-même, on le connaisse sous le nom de Sénatex Isorien – l'antique et éternel titre de la société Isorienne.

LA SOCIÉTÉ ISORIENNE

Les mondes du Sénatex Isorien font partie d'une intelligence artificielle totalement intégrée, exactement de la même manière que la Concorde PanHumaine. En fait, les deux sociétés sont pratiquement identiques à bien des égards, partageant une origine commune et une grande partie d'une technologie similaire, même si elles se sont développées séparément depuis des centaines d'années. Bien que leur IMTel respective reste incompatible, grâce aux liens commerciaux que les deux ont avec les Freeborn, de nombreux progrès scientifiques sont passés entre les deux sociétés. Très peu de technologies restent entièrement propres à l'une ou l'autre. Cependant, la technologie biosilicium, dérivée de la technologie Tsan Kiri, qui distingue le Fragment Isorien, est unique au Sénatex et définit effectivement ses frontières Antaréennes.

Dans les Âges précédents, les Isoriens étaient gouvernés par un conseil de technocrates appelé le Sénatex, dont les membres étaient connus sous le nom de Sénatexis. Ils ont inclus parmi leurs rangs les plus élevés certains des plus beaux esprits humains de tous les temps, dont la plupart étaient des NuHu, ces humains améliorés ayant évolué sur Isori et qui se sont avérés être des chefs efficaces – parfois légendaires. Depuis le Premier Âge, Isori et les mondes sous son influence, ses colonies et ses alliés, sont connus sous le nom de Sénatex, d'après son corps dirigeant, jusqu'à ce que, pendant le Sixième Âge, l'empire Isorien fut généralement connu sous le nom de Sénatex Isorien.

Espèces et Morphes du Sénatex

Le Sénatex est désormais une symbiose de Tsan – ou, plus exactement, de Tsan Ra – et de panhumains, qui bénéficient de la fusion de leurs technologies et nanosphères respectives. Bien qu'Isori ait fondé la Concorde PanHumaine, le Sénatex emploie bien moins de morphes différents panhumains au sein de ses forces militaires que son ancienne civilisation. Cela s'explique en partie par le fait qu'il existe moins de morphes divergents au sein du Sénatex, en partie parce que l'IMTel du Sénatex se concentre sur la prévisibilité et la conformité d'un profil physique et psychologique panhumain standard, mais surtout parce qu'il y a désormais un grand nombre de Tsan Ra militairement plus compétents au sein de la société isorienne.

Dans tout le Sénatex, les NuHu exercent une influence majeure sur la société, la politique, le pouvoir et la gouvernance, même s'ils sont relativement peu nombreux par rapport à la multitude de panhumains et de Tsan Ra. Les plus éminents, ceux qui font partie du conseil de gouvernance, étaient à l'origine appelés Sénatexis, mais c'est désormais devenu un titre honorifique donné à tous les NuHu dans la zone d'influence isorienne.

Aujourd'hui le titre de Sénatexis s'applique aux NuHu au sein de la société Isorienne. Ils sont l'élément humain de l'IMTel de la même manière que les Mandarins pour la Concorde PanHumaine. Bien sûr, il n'y a pas plus d'organe dirigeant ou de conseil officiel au sein du Sénatex qu'il n'y en a dans la Concorde. Le Sénatex est simplement devenu le terme que les Isoriens utilisent pour leur propre fragment – les Tsan Kiri ont influencé l'IMTel qui est commun aux millions de mondes du Sénatex.

Structure Administrative

Dans le Sénatex actuel, le titre de Sénatexis est appliqué de manière omniprésente aux NuHu de la société isorienne. Ils sont l'élément humain de l'IMTel au même titre que les Mandarins de la Concorde PanHumaine. La principale différence entre le Sénatex et la Concorde est que le Sénatex est maintenant plus centralisé que la Concorde. Alors que les NuHu et les panhumains influents de tout le fragment guident les décisions politiques et administratives du Sénatex, la stratégie et les orientations prises par le Sénatex et le Conseil d'Isor influencent le fragment bien plus que ceux de la périphérie.

Les NuHu ne sont pas les seuls à être sollicités pour siéger à ces différentes assemblées qui régissent chaque aspect de la vie isorienne. Les panhumains et les Tsan Ra sont invités à contribuer au Sénatex et à occuper également des postes actifs au sein des différentes assemblées secondaires – sur la défense, la santé, la science, l'art ou des sujets similaires. Tous ces organes sont dominés par les NuHu et les panhumains, les Tsan constituant une minorité significative – bien que les Tsan contribuent davantage aux débats sur l'art et la défense que leur nombre ne le suggère.

La prédominance du Conseil d'Isor est le reflet naturel de la nature guerrière de la nanosphère du Sénatex. À l'instar de la Concorde, les développements et la pensée scientifiques, sociaux et intellectuels émanent de nombreux points du Sénatex, notamment des institutions qui se concentrent sur des aspects particuliers de la vie antaréenne. Cette mise à jour de l'information se propage depuis le système d'origine à travers l'IMTel, mettant à jour les systèmes autour du système source comme des ondulations sur un étang alors que chaque système est visité par des vaisseaux isoriens ou Freeborn transportant les mises à jour.

Normalement, les mises à jour sont harmonisées les unes avec les autres, l'IMTel fusionnant les informations et attribuant de nouvelles probabilités de complétude sur la base de ses données principales. Les informations ainsi fusionnées deviennent une nouvelle mise à jour qui se répercute sur de nouveaux systèmes et d'autres sources d'information. Ce va-et-vient constant permet de développer des idées et à l'IMTel de se faire une idée plus concrète de la vie antaréenne (les données qu'il contient ne sont, bien sûr, qu'un modèle de la réalité).

Alors que la Concorde tolère ces vagues constantes de mises à jour et d'informations contradictoires (l'IMTel utilise des probabilités, après tout), l'IMTel du Sénatex voit dans ces conflits l'indication d'une faiblesse qu'un ennemi pourrait exploiter. De tels conflits sont résolus en faveur des données les plus proches de celles détenues par Isor, toute information en conflit avec le Sénatex central et les conseils étant significativement déclassée.

Bien que le processus puisse prendre jusqu'à quatre ou cinq mois pour prendre effet, les Isoriens possèdent une plus grande densité de drones-messagers émanant d'Isor que la Concorde. Mais comme pour la Concorde, tout système qui s'est écarté des idéologies fondamentales du Sénatex pendant cette période subit un conflit bref et souvent mortel jusqu'à ce qu'il soit réaligné sur la base.

Bien sûr, ce processus a ses forces et ses faiblesses par rapport à l'IMTel de la Concorde. L'avantage est qu'il n'y a pas de fragments ou segments distincts au sein du Sénatex – chaque système et fragment tend à penser de la même manière et fonctionne sur des données fondamentalement identiques. Cela permet au Sénatex de réagir rapidement aux menaces et d'assurer un niveau de stabilité dans la vie quotidienne qui fait l'envie de nombreuses sociétés plus anarchiques.

L'inconvénient est que la centralisation peut créer une société statique, une résistance au changement qui émane de n'importe où sauf du centre. Les menaces et les problèmes locaux sont minimisés et même les avertissements provenant des franges du Sénatex peuvent être ignorés. La société, le mode de vie, les aspirations et même la conception des bâtiments sont plus similaires dans tous les mondes du Sénatex que dans toute autre société panhumaine.

Absorption des autres systèmes

Pour le Sénatex, les systèmes qu'il découvre et qui ont été réduits à une société pré-technologique sont idéaux pour être absorbés. L'IMTel du Sénatex a une approche directe qui suppose que les habitants accueilleront favorablement ses avancées technologiques lorsqu'ils comprendront les avantages d'une existence assistée par l'IMTel. Jusque-là, cependant, l'opposition ne peut être interprétée que comme un acte potentiel d'hostilité.

Contrairement à la Concorde et à son SNCC, le Corps de Stabilisation et d'Inculturation du Sénatex (CSIS), plutôt que de courtiser les cœurs et les esprits de la population locale, attend qu'une mission d'absorption soit entièrement constituée et dotée des moyens nécessaires. Tandis que les minerais et les ressources sont extraits des astéroïdes et des planétoïdes du système – sans doute par des Boromites – des agents et des opérateurs sont envoyés depuis les systèmes et bases stellaires proches. Son protocole d'absorption standard est adapté au contexte local, puis mis en œuvre sur toutes les planètes, continents et populations du système en une seule fois.

La stratégie du CSIS consiste à lancer un vaste programme d'intégration et de mise à niveau technologique sur les planètes à absorber. Comme l'opposition risque d'être minime, le Sénatex construit rapidement des colonies et des villes sur les continents et les îles des planètes à absorber et met rapidement en place des usines de production et des générateurs de nanopores.

Des équipes mixtes Tsan-panhumaines d'éducation politique et de propagande sont envoyées depuis les colonies pour s'adresser aux dirigeants et aux citoyens de chaque société à absorber.

Ces équipes d'éducation CSIS démontrent les pouvoirs et les capacités des nanopores et des technologies avancées. En attendant la propagation de la nanosphère, les équipes peuvent fournir une assistance médicale ou donner un aperçu des avancées technologiques à venir. Toutefois, les équipes CSIS se concentrent sur la suppression et la déstabilisation de la résistance à l'établissement d'une nanosphère IMTel sur laquelle une infrastructure isorienne avancée de production, médecine, nourriture et transport peut être établie.

Dans le cadre de cette activité d'éducation et de stabilisation, le CSIS n'hésite pas à utiliser le subterfuge, l'espionnage et les méthodes insidieuses pour vaincre toute résistance et aider la population locale à s'adapter. Les agents sur le terrain sont entraînés à ces différentes méthodes de manipulation. L'argument est que celui qui résiste à l'IMTel est soit un espion d'une autre faction, soit résistant à l'IMTel, soit susceptible de causer des problèmes importants une fois la nanosphère établie.

Bien entendu, le CSIS n'a pas recours à l'assassinat de manière systématique. Il préfère plutôt transmuter les dirigeants récalcitrants jusqu'à ses vaisseaux et stations orbitales autour de la planète à intégrer. Et si ce voyage ne suffit pas, les dirigeants (très certainement terrifiés) se voient montrer les merveilles technologiques et militaires isoriennes pour démontrer ce que l'IMTel peut faire pour eux – ou pour leur démontrer qu'il est tout à fait impossible de résister au Sénatex.

Et si tout échoue, les forces armées du Sénatex ne sont pas loin derrière.

LE SÉNATEX ET LE RESTE DE L'UNIVERS

L'IMTel Isorienne fonctionne de la même manière que celle de la Concorde PanHumaine, bien qu'elle soit plus agressive en raison de l'influence des Tsan. Lorsqu'elle entre en contact avec d'autres sociétés avancées fondées sur la nanotechnologie, elle recherche et absorbe des données, échange des données en retour et, en fin de compte, fonctionne pour élargir la société dont elle est l'expression. Les sociétés humaines évoluées du Déterminat sont tout aussi vulnérables à l'IMTel Isorienne qu'à celle de la Concorde Panhumaine. Les précautions prises contre l'une d'elles protégeront une civilisation contre les deux, mais nul ne peut résister aux nanopores isoriennes ou de la Concorde lorsqu'elles sont présentes en nombre suffisant.

Pour une société humaine libre du Déterminat, la Concorde Panhumaine et le Sénatex Isorien sont tout aussi menaçants. Il n'y a aucune préférence pour l'un ou l'autre parmi la population des mondes avancés de l'espace antaréen, bien que les guerriers Tsan semblent plus agressifs dans leur approche d'intégration tandis que la Concorde paraît plus aimable – ou peut-être plus insidieuse. Si on leur laisse le champ libre, les deux IMTels corrompent toute société avancée qu'ils infiltreront.

Comme nous l'avons vu avec la Concorde, lorsque leurs nanopores entrent en contact, chacun identifie l'autre comme une menace – aucune interface adéquate n'est envisageable. Les deux réagissent en se défendant du mieux qu'ils peuvent. Les nations IMTels tentent toutes deux de recueillir des données sur l'autre, de formuler des stratégies défensives et d'établir des moyens tactiques. Sans aucune intention ou conscience humaine, des combats sont menés sur des planètes et des systèmes stellaires entiers.

C'est un cycle qu'il est impossible de briser entre les deux IMTels. Les deux camps sont de force équivalente et comme l'un s'étend dans une partie adjacente de l'espace Antaréen, l'autre s'étend dans une autre. Les mondes libres du Déterminat et de l'Expansion en sont souvent les victimes collatérales.

Bien que cela signifie que les Isoriens n'aient pas de relations amicales avec la Concorde PanHumaine, les avancées technologiques et les informations sur l'univers Antaréen sont propagées à travers les fragments IMTel par certains intermédiaires, principalement les Freeborn. Les Freeborn enlèvent la nano-enveloppe originale de la technologie de la

Concorde ou des Isoriens et la refragmentation d'une nanospore sûre, non invasive et à l'interface limitée. Seuls les secrets les mieux gardés ou ceux qui dépendent totalement de l'IMTel ou des nanospores Isoriens ne sont pas diffusés au-delà des frontières du Sénatex.

Le CSIS et les Freeborn

Pour le CSIS, les marchands Freeborn sont les bienvenus, à condition de respecter les lois. L'approche du CSIS consiste à établir une nanosphère aussi rapidement que possible et à montrer ce qu'il a à offrir une fois que tout est en place. Les cadeaux et les équipements des marchands Freeborn sont capables de fonctionner sans intégration à la nanosphère et sont une démonstration pratique de «ce qui sera», à condition qu'aucune arme de pointe ne soit vendue aux locaux.

Cependant, la fourniture d'armes est ce que les Freeborn les plus avides et les moins scrupuleux sont susceptibles de faire. Il y aura toujours des habitants qui résisteront et qui verront dans l'armement de pointe conçu par les fabricateurs Freeborn la fin de leur futile résistance. Même les armes magiques sont tellement évoluées par rapport à celles possédées par les primitifs (ou barbares) qu'ils donneront toute leurs richesses pour équiper leurs forces résistantes avec tout ce que les Freeborn pourraient leur fournir.

Bien sûr, les Freeborn n'informent pas leurs clients que toute résistance contre une société IMTel s'avère n'être finalement qu'un geste inutile. Du point de vue des Freeborn, une fois que la planète est entièrement absorbée, elle cesse d'être une poule aux œufs d'or, alors pourquoi ne pas profiter pleinement des décennies qu'il faudrait au CSIS pour la remettre à niveau et intégrer une planète primitive ?

MAISONS FREEBORN

Les Freeborn sont les commerçants panhumains d'Antarès. Ils vivent généralement à bord de leurs vaisseaux marchands et forment de solides alliances entre les familles (domas) d'une même Maison (vardos) dirigée par un vard. Au sein des grandes civilisations IMTel, ils complètent les flottes commerciales de la Concorde et du Sénatex en transportant des cargaisons de moindre valeur, plus petites ou plus précieuses, entre les systèmes, ainsi que les mineurs et les travailleurs Boromites itinérants entre les sites de travail. Les Freeborn fournissent également des marchandises très demandées par les mondes émergents du Nexus.

Les vardosi (ou vardari), comme on les appelle, sont considérés par leurs détracteurs comme corrompus, amoraux ou même criminels, désireux de tirer un profit quelconque de n'importe quoi et avec n'importe qui, même si l'affaire semble contraire à l'éthique. Les Freeborn rejettent cette accusation, en soulignant leur forte loyauté à l'égard de leur famille, de leur clan et de leur Maison. Ils répondent à toutes sortes de demandes, qu'il s'agisse de richesses, du transport de passagers ou de marchandises, du soutien aux nations IMTel et, parfois, de l'apport de mercenaires aux mondes, gouvernements et organisations qui en ont besoin. Ils assurent également des services de médiation, comme ils l'appellent, pour les plus sombres desseins gouvernementaux. Sans les vardos, disent les Freeborn, il n'y aurait pas de véritable commerce.

Les Freeborn sont les plus grands marchands et voyageurs de tout l'espace antaréen. Leurs immenses flottes marchandes transportent biens, services, technologies et personnes d'un monde à l'autre. Bien que la Concorde PanHumaine, le Sénatex Isorien et beaucoup de mondes parmi le Déterminat aient des flottes spatiales qui leur soient propres, il y a d'innombrables mondes humains qui dépendent entièrement des services des Freeborn. Même la Concorde et le Sénatex se reposent sur les Freeborn dans leurs relations entre eux et les autres mondes humains. Les Freeborn sont des intermédiaires neutres, capables de voyager entre des mondes humains rivaux et des mondes extraterrestres, là où d'autres ne le peuvent pas.

Les flottes Freeborn sont leurs foyers, et elles sont composées de centaines, voire de milliers de vaisseaux plus petits, ainsi que d'immenses vaisseaux fourmillant de milliards d'habitants. Ces gigantesques vaisseaux stationnent généralement dans le plus grand secret à l'intérieur de systèmes stellaires eux-mêmes cachés dans les myriades de zones inexplorées et inhabitées de l'espace antaréen, principalement celles au cœur des failles – ces zones où la présence des portes est bien moins dense.

Les Freeborn sont très discrets au sujet des portes qu'ils contrôlent ou qu'ils ont découverts, aussi est-il impossible de dire exactement combien de mondes ils possèdent. La majorité des portes qu'ils contrôlent s'ouvrent vers des mondes riches en ressources, exploités par les Freeborn, et généralement accompagnés d'une garnison protégeant leurs intérêts contre n'importe quel rival. De tels portes conduisent aussi vers des planètes inhabitées, simplement utilisées comme entrepôts ou relais. D'autres encore conduisent vers des mondes primitifs où les populations humaines sont techniquement dépassées en comparaison avec les sociétés évoluées d'Antarès, dépendantes de la nanosphère, et facilement exploitées par les Freeborn eux-mêmes ; la population de ces sociétés sont souvent considérée avec mépris comme des «primitifs» ou, plus communément, des «barbares».

Leurs vaisseaux et systèmes font des Freeborn une puissante force au sein de l'espace antaréen, contrôlant de vastes et imposantes flottes, un très grand nombre de soldats et des

ressources impossibles à quantifier. Grâce aux contacts commerciaux avec la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien, les Freeborn sont aussi avancés que ces deux grandes sociétés IMTel, et grâce à leurs immenses vaisseaux répliqueurs et leurs nombreuses connexions commerciales, ils ont accès à autant d'armes qu'ils désirent.

LES VARDOS

Les Freeborn ne sont pas un peuple uni et motivé par un but commun, mais il s'agit de centaines de flottes indépendantes, et d'un nombre incalculable de flottilles plus petites. Chaque flotte forme sa propre communauté distincte et rivale appelée **vardos**, souvent désignée par les autres peuples antaréens comme une **Maison Freeborn**. Par conséquent, la population est désignée dans son ensemble comme **vardosi** ou, plus communément, **vardari**, correspondant dans les grandes lignes aux Maisons ou à la Maisonnée. Dans la majeure partie de l'espace antaréen, on les appelle simplement Freeborn.

Un vardos est un peuple itinérant dont les membres naissent, vivent et souvent meurent sans avoir jamais mis le pied sur une planète. Établies principalement à bord de leurs vaisseaux-marchands, des familles entières vivent ensemble durant les longues périodes de voyage à travers Antarès (chaque mission de négoce pouvant prendre entre 6 mois et plusieurs années), aboutissant à la disparition de toute vie familiale planétaire.

La richesse de chaque Maison Freeborn provient de sa myriade de connexions et de ses routes commerciales. Celles-ci sont jalousement préservées et font souvent l'objet de combats entre différents vardos. La motivation et l'activité principales de chaque vardos sont de servir et protéger leur propre empire commercial, de l'étendre lorsque cela est possible, et d'empêcher leurs rivaux de faire de même.

Les Maisons Freeborn ont émergé durant le Septième Âge et elles ont considérablement gagné en puissance depuis la dissension entre la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien. Les guerres entre vardos rivaux ont permis à certains d'entre eux de s'étendre et de devenir encore plus puissants, tandis que d'autres ont été réduits à l'état de vassaux, repoussés vers les régions extérieures de l'espace antaréen, ou dans certains cas, détruits sans laisser de trace.

LA SOCIÉTÉ FREEBORN

À tous les niveaux, les Freeborn sont guidés par leurs relations familiales, leurs devoirs, leurs obligations et un sens de l'honneur très développé. La population d'un vardos est le **varda**, un terme qui l'identifie comme appartenant à une Maison Freeborn en particulier ou – plus exactement – l'un à l'autre. Par exemple, la population de la Maison Oszon appartiennent au Vardos Oszoni.

Un vardos se compose de nombreuses et grandes familles, ou de clans appelés **domas**. Au sein de chaque domas, se trouvent des familles influentes et puissantes, et le chef de la plus puissante de toutes ces familles est appelée le **Doma** – une sorte de chef de clan. Les plus riches et les plus importants de ces Doma constituent l'échelon supérieur ou aristocratique à partir duquel est sélectionné le dirigeant du vardos tout entier – le **Vard**.

Parmi les autres sociétés humaines, le Vard est souvent désigné comme le Seigneur de Maison Freeborn, bien que le terme lui-même ait des connotations plus larges de responsabilité et de devoir qui sont propres aux Freeborn. Cette position a des connotations sociales, politiques et économiques et, bien que certains Vard puissent être désignés par d'autres titres tels que

Président de Groupe, Empereur ou Impératrice, Prince ou Princesse, ou même Directeur Général, une telle focalisation sur un aspect purement commercial ou politique ne peut pas refléter pleinement leur rôle.

En théorie un Vard est choisi par le consentement mutuel de plusieurs Doma agissant au nom et en consultation avec l'ensemble des domas. Dans la pratique, la position est généralement transmise au successeur préféré. Dans beaucoup de vardos la position est effectivement héréditaire. Les rivalités entre les domas prétendants et les familles ambitieuses créent souvent des problèmes de succession, conduisant parfois à des conflits civils au sein des vardos et, à l'occasion, à leur ruine et à leur destruction. La vie politique du dirigeant Doma se compose d'accords et d'intrigues soigneusement orchestrées en coulisses, parfois même de violence et d'assassinats, avec d'importantes alliances généralement consolidées par le biais de mariages arrangés et l'échange de dots substantielles.

Les domas Freeborn fournissent les équipages de ses nombreux vaisseaux, ses capitaines, ses explorateurs et la base de son armée. Au sein des rangs Freeborn, il est tout à fait possible de faire son chemin depuis l'humble poste de membre d'équipage jusqu'à celui de capitaine de vaisseau et devenir ainsi une personne riche et importante. Là où il y a des cargaisons à transporter ou des pillages à effectuer, il y a l'opportunité d'acquérir les richesses, mais aussi l'influence et le pouvoir qui vont de paire.

En ce sens, la société Freeborn est très humaine, et bien qu'elle bénéficie des technologies les plus évoluées, elle est bien loin de l'intégration artificielle qui caractérise la Concorde PanHumaine ou le Sénatex Isorien. À l'inverse, il s'agit d'une société où la fierté et l'honneur d'une famille peuvent être des facteurs extraordinairement décisifs poussant les vardos à entrer en guerre ou les amenant à prendre des mesures sans prendre véritablement conscience des conséquences. C'est l'antithèse des sociétés prudentes et dépendantes des données de l'IMTel.

La conséquence la plus évidente est qu'un Vardos peut répondre rapidement, son Vard prenant des décisions intuitives. Pour les citoyens de la Concorde PanHumaine, les Freeborn sont souvent perçus comme impulsifs, aventureux et insouciants du danger personnel.

La majorité des Freeborn sont des humains ordinaires, mais on retrouve parmi eux quelques morphes, un petit nombre d'ascendance métissée, ainsi que des espèces extraterrestres ou des réfugiés de Clans Boromites et des mondes Algoryns. Selon la tradition antique, ceux qui sont nés dans la sphère d'un vardos deviennent une partie de son varda, indépendamment de l'origine de leurs parents. Ceux nés à l'extérieur sont adoptés dans un des domas. Cette vieille tradition signifie qu'il y a des humains d'origine diverse parmi les Freeborn et, pour dire la vérité, parfois même des extraterrestres.

Toutes les Maisons ne sont pas d'authentiques vardosi. Il en existe une, la Maison Ma'Req, fondée après qu'un moch Optimat fut ostracisé de la société algoryne. Ma'Req est à présent un peu plus qu'un ramassis de corsaires dont les Algoryns seraient le noyau principal, mais aussi rempli de vauriens parmi les panhumains non-Algoryns. De nombreux Freeborn et Algoryns considèrent les Ma'Req comme une organisation criminelle ; d'autres, aux principes moins délicats, les considèrent – en quelque sorte – comme une Maison Freeborn.

LES NUHU AU SEIN DE LA SOCIÉTÉ FREEBORN

Bien que quelques NuHu sont nés et ont grandi parmi les Freeborn, la plupart des NuHu Freeborn sont des réfugiés ou des exilés des sociétés IMTel. Bien que tous les NuHu en fuite ou exilés soient considérés comme des Renégats par les puissances IMTel, le terme n'est pas tout à fait exact car certains NuHu ne souhaitent pas «se soumettre» à l'IMTel, malgré ses avantages. Beaucoup de ces NuHu exilés ou Freeborn accèdent à des positions d'influence considérable au sein des vardos les plus puissants.

Le titre de «Renégat» n'est pas tout à fait inexact non plus : rares sont les NuHu qui renoncent volontairement au pouvoir que leur confère l'immersion dans des nanosphères imbibées d'IMTel. Ceux qui renoncent à ce pouvoir le font généralement parce qu'ils ont été exilés, généralement à cause d'un crime odieux, ou parce qu'ils sont les réfugiés d'un désastre militaire ou naturel, ou encore parce qu'ils sont les enfants de ces exilés et réfugiés.

Parmi ces réfugiés, on trouve les NuHu qui ont fui la Concorde PanHumaine après le schisme du Fragment Aan, il y a cinq cents ans. De nombreux NuHu ont cherché refuge auprès des Freeborn, mais même ces derniers, conscients de leurs relations commerciales avec la Concorde PanHumaine, se sont montrés réticents à accueillir les Mandarins d'Aan. En conséquence, on peut trouver les Mandarins exilés d'Aan dans les petites Maisons Freeborn ou sont répartis dans les zones les plus reculées des régions de l'Expansion.

NuHu Dissidents

Parmi les Renégats, certains sont particulièrement craints en raison de leur comportement, leur influence, leur emprise politique et leur manipulation – des personnes, de la technologie et de la génétique. Les pires NuHu parmi eux sont appelés des «Dissidents» – la seule mention de l'existence d'un dissident NuHu suscite souvent une grande crainte. Avec l'arrogance de leur supériorité, ces NuHu font des expériences sur des créatures sapientes, sensibles ou non-sensibles, qu'elles soient panhumaines, extraterrestres, sous-humaines ou animales. Ce sont ces dissidents qui ont créé les greffes soma pour contrôler leurs serveurs, les implants cérébraux pouvant prendre le dessus sur toute volonté. Ces dissidents font également des expériences pour créer de «meilleurs» humains (selon leurs critères), de telles expériences aboutissent souvent aux Rejets Misgéniques.

Il existe d'autres NuHu, réfugiés parmi les Freeborn, devenus fous, généralement à cause d'une Fusion brisée ou suite à l'échec catastrophique d'une expérience. Le problème est que ces dissidents conservent généralement une grande partie de leur intelligence, sont toujours intimement liés à leur nanosphère locale, et en tant que tels sont dangereux – peut-être les pires et les plus mortels prédateurs d'Antarès.

LA TECHNOLOGIE FREEBORN

Les Freeborn font usage de toutes les technologies communes à l'espace antaréen. En effet, le savoir-faire technologique est une des choses les plus précieuses dont ils font le commerce. Souvent, les explorateurs Freeborn seront les premiers à découvrir et utiliser une nouvelle technologie extraterrestre. Ce qu'ils ne fabriquent pas eux-mêmes, ils l'obtiennent par le troc, et quand cela concerne l'armement, ce sont des experts dans la récupération d'équipements perdus ou abandonnés dans les nombreuses zones de guerre antaréennes.

Bien que la majeure partie des Freeborn respectent les lois antaréennes dans leur ensemble, certains sont clairement tombés dans la piraterie la plus manifeste, tant qu'ils parviennent à ne pas se faire prendre. Et grâce à leurs talents dans le pilotage de vaisseaux, ils n'ont pas peur d'être téméraires dans le pilotage de leurs vaisseaux bien armés, si souvent qu'ils réussissent à s'en sortir par piraterie – ou par un travail de corsaire, comme certains préfèrent appeler cela – là où les autres échoueraient.

Les dangers de commercer avec les sociétés IMTel sont une chose dont les Freeborn sont tout à fait conscients. Pour cette raison, les nanospores qui étayent leur société sont arrangées en une profusion de Fragments hiérarchisés mutuellement incompatibles et lourdement encryptés. Cela leur procure un niveau de sécurité interne qui permet aux nanospores corrompues d'être éradiquées et remplacées, un processus qui se déroule constamment à bord de tout vaisseau Freeborn.

Le problème majeur pour les Freeborn est celui de toute civilisation non-IMTel utilisant des nanospores. Les IMTels de la Concorde et des Isoriens dépendant de la nanosphère est si efficace que leurs nanospores viendraient à bout de toute défense non-IMTel en très peu de temps. Pour leur protection principale, les Freeborn se reposent sur d'efficaces barrières de stérilisation qui détruisent toutes les nanospores au cours des transferts transmat.

Cela signifie que la technologie prise de la Concorde PanHumaine ou du Sénatex Isorien doit être repeuplée avec des nanospores passives ou neutres, un processus appelé refragmentation. Il peut manquer aux équipements refragmentés une partie de leur efficacité originale, mais ils s'adaptent à l'usage au sein de n'importe quelle société dépendante des nanites, et sans risque de contamination.

L'ARMÉE FREEBORN

Chaque vaisseau Freeborn est potentiellement un vaisseau de combat, donc des bandes armées de Freeborn – pas seulement l'équipage – peuvent être trouvées servant à bord des vaisseaux, entreprenant des missions d'exploration, ou agissant comme des garnisons ou des gardes sur n'importe quelle planète contrôlée par les Freeborn. Le terme collectif pour les troupes issues ou employées par les vardos – la Maison Freeborn – et loyales à ces derniers est le vardosi.

Les familles Freeborn les plus riches et les plus puissantes emploient une garde rapprochée professionnelle appelée **Vardanari**. Les unités Vardanari bénéficient d'un équipement luxueux et sont vêtues d'uniformes très coûteux, exprimant la grandeur et le statut de la famille qu'elles servent. En plus d'être des troupes d'élite, les Vardanari sont des assistants et des conseillers dignes de confiance. Leurs officiers sont souvent les plus jeunes parents de ceux qu'ils protègent, et qui accéderont un jour à des positions de pouvoir et d'influence au sein du vardos. Malheureusement, la rivalité entre les familles les plus puissantes implique que des gardes armés et efficaces sont un besoin fondamental, même en public et parmi ses amis et alliés.

D'habitude, les Vardanari et quelques semi-professionnels sont tout ce que les Freeborn peuvent avoir besoin. Toutefois, lorsqu'un Vard Freeborn ou un dirigeant d'un domas ont besoin de troupes militaires pour compléter une petite armée régulière, ils lèvent une conscription générale, afin de monter une milice appelée **domari**.

Les domari sont souvent équipés à leurs propres frais, ou aux frais de leur famille, aussi l'apparence et la qualité de leurs armures, vêtements et armement peuvent varier. Les vêtements sont spécifiquement conçus pour être amples et légers dans un style qui est universellement apprécié parmi les Freeborn. La majorité des soldats utilisent des armes de type mag, faciles à concevoir et requérant un entretien peu complexe. Organisés en petits détachements, les vandanari et les quelques semi-professionnels engagés sont les troupes les plus communes que l'on rencontre, et d'une façon ou d'une autre, ce sont les domari qui composent la majeure partie des forces militaires.

Les militaires Freeborn ne sont pas juste là pour combattre dans les guerres entre vardos ou pour protéger leurs intérêts et explorer les vastes domaines inconnus de l'espace antaréen. Ce sont également des ressources précieuses à engager ; car les Freeborn sont les principaux fournisseurs de mercenaires dans tout l'espace antaréen. La demande pour de tels soldats est plus forte parmi les mondes rivaux du Déterminat, mais même la Concorde ou le Sénatex Isorien sont connus pour faire appel aux services de mercenaires Freeborn ainsi qu'aux compagnies mercenaires plus officielles.

Parce que la demande de mercenaires est si importante, la plupart des grands vardos recrutent, entraînent et arment activement des troupes parmi les mondes primitifs ou sous-développés qu'ils contrôlent. Ces soi-disantes troupes barbares sont équipées par les Vardos qui ont souvent recours pour cela à de l'équipement le plus basique ou bon marché.

Les compétences de ces Compagnies Barbares varient beaucoup. Certaines ne sont que des sauvages assoiffés de sang, courageux bien que difficiles à diriger, tandis que d'autres issus de peuples plus évolués peuvent être indissociables des domari. Ces troupes primitives reçoivent parfois des greffes soma pour les rendre plus dociles au combat – un procédé accompli par des NuHu dissidents et considéré comme un acte barbare par de nombreux vardari, voire inqualifiable par les autres factions avancées.

EXEMPLE DE MAISON FREEBORN

Quelques Maisons Freeborn sont présentées ici comme exemples pour leurs différences et alliances, ou éventuellement comme modèles afin que les joueurs puissent concevoir leurs propres Maisons. Compte tenu de leur nature et leur nombre, presque toutes les formes d'organisation sont possibles ! Plusieurs de ces Maisons sont nées de la création par des joueurs de leurs propres vardos comme base de leurs armées.

Maison Oszon

Parmi les milliers de Maisons Freeborn se trouve la Maison Oszon – la *varda oszoni*. Elle se positionne parmi les douzaines de Grandes Maisons Freeborn, et est typique des plus grands, lucratif et ambitieux vardos existants. Son influence se ressent dans toutes les vastes étendues du Déterminat et aux frontières du Sénatex, de la Concorde, du Propérat, des extensions vordes et des mondes libres – parfois sans foi ni loi – des régions du Déterminat.

La Maison Oszon a étendu ses routes commerciales et son influence depuis le siècle dernier. Plusieurs plus petits vardos des systèmes stellaires avoisinant ont cherché la protection des Oszoni et forment ensemble la Ligue Marchande Oszoni. En théorie, il s'agit d'une alliance entre Vards souverains. En pratique, la Maison Oszon domine la Ligue et ses membres sont un peu plus que des vassaux opérant dans l'ombre pour leur grand et puissant voisin.

Le Vard de la Maison Oszon est Bero Harran. Le Vard Bero a régné sur son varda pendant près d'un siècle et est – en termes antaréens – encore relativement jeune. Sous son commandement, les oszoni ont accompli de belles choses, en remportant plusieurs guerres contre les Maisons rivales et en dominant les routes commerciales algorynes.

Le plus long et éprouvant de ces conflits fut engagé contre la Maison rivale Ky'am, elle-même le vardos dominant d'une collectivité plus ou moins structurée appelée *Marchands Libres de Ky'am*. Les Ky'am et Oszon se sont engagés dans une querelle acerbe pendant des siècles depuis que les Ky'amak renièrent un mariage arrangé entre la fille de leur Vard et l'héritier de la Maison Oszon (et de l'arrière-grand-père actuel du Vard). Et pour tout ce qui entache l'honneur de la famille, les Freeborn sont généralement implacables, et les deux Maisons sont devenues ennemies depuis lors. Le Vard Bero finit par résoudre le conflit en remportant la victoire sur les Ky'amak et en repoussant les malheureux qui restaient dans les désolations de l'espace antaréen, lavant à la fois l'honneur de la famille et celui du varda tout entier. Après la défaite des Ky'am, la Maison Oszon conclut le traité commercial Oszon-Algoryn qui leur octroyait un véritable monopole commercial en destination et en provenance du Prospérat Algoryn.

Les investissements d'Oszoni dans le Prospérat sont aujourd'hui considérables, et les Oszon et les Algoryns ont un intérêt mutuel dans la stabilité de la région. Les Ghars sont une menace que les deux peuples reconnaissent et contre laquelle ils combattent, les flottes Oszon interceptant des vaisseaux Ghars autour de portes vulnérables et fournissant du matériel aux forces Algorynes sur le terrain. Les forces terrestres Oszoni ont également été confrontées à des intrusions Ghars sur plusieurs planètes avec des garnisons d'unités Oszon, bien qu'elles aient jusqu'à présent réussi à défendre leurs actifs contre toute attaque.

L'Insigne de la
Maison Oszon

L'un des mondes les plus précieux contrôlés par la Maison Oszon est la planète Mhagris, qui abrite des déserts brûlants, d'anciennes ruines de villes abandonnées, des cactus clairsemés pour seule végétation et une population humaine des plus sauvages et primitives. Les humains ne sont pas les seuls habitants de cette planète archaïque, car elle possède sa propre population indigène de créatures mhagrides, dont les prédateurs skarks et les gigantesques vers capables de faire disparaître un homme sous le sable jusqu'à la mort. La planète a le grand avantage d'être bien cachée. Sa porte se situe très bas dans la photosphère antaréenne, bien en-dessous du niveau d'immersion sécurisé (ce qu'on appelle le «point critique»). Un navire voyageant si profondément sans trouver la porte serait irrémédiablement détruit. Le monde offre à la Maison Oszon une base secrète et protégée, jouxtant le Prospérat, et proche des portes Isoriennes et de la Concorde. Il s'agit à la fois d'un relais et d'un dépôt de marchandises, possédant une importante garnison, ainsi qu'une petite colonie autonome qui est ce qui se rapproche le plus d'une colonie planétaire pour les Freeborn.

Mhagris est également devenu un lieu important de recrutement pour ce type de guerriers sauvages que les Freeborn entraînent et équipent comme mercenaires. Les tribus qui habitent Mhagris sont les vestiges dégénérés de la population planétaire de l'Âge Trisapient. Les ruines de la culture avancée de leurs ancêtres s'étendent un peu partout et sont communément attribuées aux «géants» ou aux «dieux». Les tribus humaines modernes mènent une existence proche de l'âge de pierre. Ils survivent principalement en chassant des créatures mhagrides et en cultivant les épaisses plantes ressemblant à des cactus qui poussent sur le sol aride de la planète.

L'arrivée des oszoni sur Mhagris fut accueillie avec un mélange de suspicion et de crainte. Certains ont dit que c'était le retour des dieux d'autrefois. D'autres soutenaient que c'était simplement l'arrivée d'un repas particulièrement savoureux. Il ne fallut pas longtemps pour que les oszoni subjuguent les indigènes. La majorité de la population n'était que trop heureuse de pouvoir échanger son statut primitif contre des opportunités de servir sur les champs de bataille de l'univers antaréen.

Aujourd'hui, les Mhagris forment une partie de plus en plus importante des forces militaires oszoni comme mercenaires et partie constituante de l'armée de la Maison Oszon elle-même. Parmi les Mhagris, c'est un grand honneur de servir ainsi, une situation qui a conduit à l'exploitation de nombreux techniciens NuHu d'Oszon, implantés de greffes soma, et même utilisés pour des expériences transgéniques.

Ces choses sont considérées comme contraires à l'éthique, même par les Freeborn – qui ne sont généralement pas ceux qui se préoccupent particulièrement du bien-être des personnes au-delà de leur varda – mais elles se déroulent en secret et avec la connivence du plus proche des conseillers du Vard, si ce n'est le Vard lui-même.

Les quelques Nuhu vivant dans les vardos sont des renégats du Fragment Aan ayant fui la Concorde Panhumaine il y a cinq siècles. Quelques-uns survécurent à cette époque, car les Nuhu ont une vie inhabituellement longue, tandis que d'autres ont transféré leur esprit dans des corps clonés. Ils sont craints et détestés par la population en général, et même les Vards et ceux

qui lui sont proches n'ont que peu d'affection pour ces renégats sans cœur.

Ces Mandarins Nuhu d'Aan n'ont que peu de respect pour leurs hôtes, méprisant tous les humains ordinaires qu'ils relégueraient volontiers à la servitude, s'ils en avaient le pouvoir. Néanmoins, le Vard considère ces Nuhu renégats comme utiles pour lui, et ils le prouvèrent au fil des siècles depuis leur arrivée à la cour du grand-père du Vard Bero, le Vard Manku.

Maison Delhren

La Maison Delhren est une Maison marchande Freeborn relativement mineure dans et autour du Déterminat, qui exerce bien plus d'influence que l'on pourrait s'y attendre. Il s'agit d'un vardos gouverné par un Vard essentiellement héréditaire et, comme toutes les Maisons Freeborn, qui possède ses propres manières, idiosyncrasies et excentricités. De plus, comme la plupart des autres Maisons, elle possède sa propre nanosphère, isolée et hiérarchisée, un fragment totalement autonome et sécurisé des nanosphères des nations IMTel avec lesquelles elle peut commercer, ainsi qu'avec d'autres Maisons.

Comme tous les autres vardos, les vaisseaux-marchands Delhren sont dispersés à travers tout l'espace antaréen. De plus, les Delhren possèdent une flotte résidentielle et revendiquent cinq systèmes et six planètes habitables, selon ce que l'on définit par «habitable» et «revendication». Les planètes sont appelées Delhren I-VI, en partie pour des raisons de confidentialité, mais aussi comme revendication vis-à-vis des autres Maisons et factions. La Maison partage également avec d'autres Maisons la propriété de Tamala, une source d'humains sauvages – les Tamalairs – encore plus primitif que les Mhagris. Une des «planètes», Delhren-IV, est une lune juste-habitable en orbite autour d'une géante gazeuse dans le même système que Delhren-III. Delhren-III se trouve dans la zone Goldilocks du système dans lequel se trouve sa flotte d'attache. Delhren-VI, anciennement Shamasai, n'est pas encore en mesure d'être colonisée et est contrôlée de façon intermittente par les Ghars.

La gouvernance de la Maison est normalement confiée au plus puissant descendant du Vard abdiquant ou mourant – il n'y a pas de primogéniture. Alors que cette tradition est destinée à revitaliser régulièrement les vardos, dans la pratique, cela signifie que la position peut rester au sein d'une des principales familles dans les vardos pour plusieurs générations. Cependant, cela permet de changer occasionnellement la gouvernance entre les familles riches et les plus influentes, les mariages étant assez communs et souvent même utilisés à des fins politiques.

En raison d'une série de malheureux «accidents», le Vard actuel n'a pas de descendant vivant direct dans son doma (les Tsulmar), ce qui signifie une lutte de pouvoir particulièrement intense au sein de la famille. Il est possible que la direction de la Maison puisse être entièrement transférée à un autre clan, car son dilettant neveu, le prince Batu, n'est pas considéré comme un choix acceptable par beaucoup de Delhren et est, de toute façon, actuellement en exil volontaire.

L'Insigne de la
Maison Delhren

La Flotte Delhren

La flotte Delhren se trouve en orbite du système où se trouvent Delhren III et IV. L'emplacement de la porte est également gardé secret, autant qu'il est possible de le faire pour un terminal d'une telle importance, et son accès est surveillé par des vaisseaux spécialement conçus en orbite dans la photosphère d'Antarès qui contrôlent tous ceux essayant de passer. Il va sans dire que la sortie de ce trou de ver, côté système, est lourdement gardé par les vaisseaux de guerre Delhren.

Le vaisseau-capitale, le «*Vard de Delhren*», est en réalité un habitat orbital légèrement mobile abritant des millions de vardari et d'importantes installations de production. D'autres grands navires utilisés comme habitats sont généralement tous nommés «*...de Delhren*» et ont des fonctions spécifiques. Parmi ceux-ci, le *Radiance de Delhren*, légèrement plus petit et qui en est le centre diplomatique, abrite les ambassades des principales factions, et dispose d'un espace de vie pour les représentants et visiteurs des autres factions, Maisons ou planètes.

Les navires de la flotte marchande sont nommés par leurs capitaines ou leurs familles. Parfois, les noms survivent plusieurs siècles si un honneur leur est rattaché. Un vaisseau de reconnaissance, épave du Sixième Âge, est commandé par un NuHu dissident devenu à moitié fou, Le Raya, qui l'a appelé «*La-Mort-n'est-que-le-Commencement*».

Les Barbares de Tamalair

Le vardos delhreni utilise les primitifs de Tamalair comme barbares. Ceux-ci proviennent d'un certain nombre de clans de Tamala, un monde dans un système dont la porte est profondément immergée dans la photosphère d'Antarès et dissimulée par une autre porte menant au système prospère et technologiquement avancé de Pherohn. Delhren est l'un des cinq signataires des Accords de Tamala, en vertu desquels cinq Maisons Freeborn se sont engagées à garder son emplacement secret en échange de l'utilisation d'arènes de combat dans lesquelles elles permettent aux habitants de se battre pour l'honneur de servir le «peuple du ciel».

Un facteur utile qui rend le peuple de Tamalair si recherchés comme barbares est leur réaction face à la peur. Les conditions difficiles de leur monde après avoir été isolés à la fin du Sixième Âge a eu pour conséquence un réflexe guerrier face au danger. De ce fait, ils ne nécessitent qu'un contrôle de soma limité, mais les troupes Tamalairiennes de Batu Delhren ont contre leur gré, reçu des greffes soma complètes par son Drone Shamasai.

D'autres signataires des Accords de Tamala pourraient être considérés comme des alliés Freeborn. Parmi eux, les plus connus sont la Maison mercenaire Fenhryr et les alliés très avancés des Isoriens, la Maison Isoptix.

Maison Isoptix

Une Maison issue d'un fragment Isorien faisant partie des Accords de Tamala avec les Delhren et d'autres, et qui est connue pour utiliser les barbares de Tamalair. Contrairement aux autres membres des Accords de Tamala, les Isoptix ont tendance à recevoir des Isoriens des technologies nouvelles et expérimentales et les utilisent sur le terrain. Comme leurs parrains Isoriens, les Isoptix considèrent Batu Delhren d'un œil particulièrement défavorable mais restent en bons termes commerciaux avec le Vardos Delhren.

Limites de sélection : Une force de la Maison Isoptix ne peut ni s'allier, ni choisir de troupes, matériel et technologie d'un fragment de la Concorde ou ex-Concorde. Cela signifie qu'ils ne peuvent pas utiliser les matrices subversives car elles sont dérivées de la Concorde. En tant qu'alliés des Isoriens, ils ne peuvent pas non plus s'allier avec les forces Algorynes.

Maison Fenhryr

Le Vardos Fenhryr est relativement petit selon les normes antaréennes, et se spécialise dans la fourniture de Compagnies Barbares de la planète Tamala. Elle fait partie de l'un des cinq signataires des Accords de Tamala et fait le plus grand usage des Barbares, mais c'est aussi le moins discriminant,

Limites de sélection : En référence à la Liste d'Armée Freeborn, les unités vardanari et domari d'une force de la Maison Fenhryr ne peuvent pas dépasser un total de 50 points dans n'importe quelle force, mais la Maison peut remplacer les unités vardanari et domari par n'importe quels équivalents barbares. Par exemple, les escouades d'infanterie barbares peuvent se substituer aux escouades d'infanterie domari ou vardanari et les équipes d'armes barbares aux équipes d'armes domari.

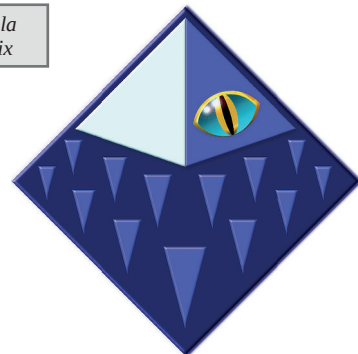
Maison Cadix

La Maison Cadix est utilisée avec la permission d'Adam Murton.

La Maison Cadix est surtout connue pour ses capacités militaires, son personnel et ses barbares, mais elle a également de nombreux contacts commerciaux non militaires. Sellendra Cadix en est le nouveau Vard, et elle a vécu chez le principal allié de la Maison, les Oszoni, dans le cadre de sa formation. Parmi les grandes familles, on trouve le domas dissident Hajonne, spécialisés dans le mercenariat professionnel et dirigé par le Seigneur Braccus Hajonne. Les Hajonne se sont sentis écartés de la sphère d'influence en raison de la politique de Sellendra qui consiste à engager des barbares Mhagris provenant des Oszoni.

Les domas mineurs comprennent les Teggori et les Vexalin, qui négocient tous deux les provisions de barbares Mhagris, et environ 12 à 15 domas d'un seul vaisseau fournissant des capacités commerciales et de production.

L'Insigne de la Maison Cadix



Récupérateurs et Corsaires

Rejetant la dénomination de «pirates», ces pilleurs de navires Freeborn insistent pour obtenir un mandat d'une autorité compétente – même si cette autorité est le Vard de leur propre Maison ! D'autres prétendent qu'ils ne sont que d'honnêtes «récupérateurs» travaillant légalement à la récupération d'épaves abandonnées et qui évitent de se demander comment ils ont pu trouver autant d'épaves depuis le temps. Les suggestions voulant qu'ils aient parfois eu recours à la «création» de telles épaves sont rejetées avec véhémence.

Les corsaires les plus réputés sont les Freeborn et les Boromites qui récupèrent les épaves de vaisseaux ; les moins réputés peuvent lancer des raids sur des mondes sans méfiance, souvent primitifs. Les petites Maisons disparates et presque détruites, comme la Maison Ky'amak, sont aussi souvent qualifiées – de manière plutôt cinglante – de corsaires.

Toutefois, plus que n'importe quelle Maison Freeborn, les vaisseaux corsaires sont un refuge. Quiconque peut être victime des lois complexes de leur société, peut aspirer à l'indépendance, ou peut devenir si isolé de son IMTel qu'il

devenir un fragment distinct. Les Boromites sont très présents parmi les récupérateurs, certains conservant en partie leur culture Boromite, mais beaucoup le font en tant que réfugiés ou exilés. Ces Boromites trouvent une place réconfortante parmi les récupérateurs itinérants, le travail et la synergie entre la technologie de refragmentation des Freeborn et l'ingénierie Boromite étant extrêmement efficaces et similaires à ceux qu'ils trouvent parmi les leurs.

L'amiral Taras Kalemon est l'un des corsaires qui a rassemblé une grande flotte pour piller le OPT 563, un navire qui était plus une ville qu'un vaisseau de croisière. Malheureusement, l'énorme vaisseau s'est avéré être contrôlé par des Exilés Ghars qui répandaient involontairement des Virai à la surface d'Antarès. L'éphémère flotte pirate de Kalemon fut presque anéantie dans le conflit entre les Virai, les Freeborn, les Ghars, la Concorde et le Sénatex.

AUTRES MARCHANDS

Le peuple Freeborn effectue l'écrasante majorité du commerce indépendant, le transport et la communication entre les systèmes panhumains et les autres factions d'Antarès. Leur zone de contrôle comprend également une grande partie de l'Expansion et du Déterminat, et certains font même commerce avec les extensions vorles.

Cependant, les Freeborn ne sont pas les seuls à faire du commerce. Les Freeborn sont dominés par les panhumains – en effet, leur mode de vie et leur structure reposent sur une existence panhumaine – ce qui peut rendre parfois difficile de commercer avec des non-humains, comme les Ghars, par exemple, qui ne pourront physiquement pas commercer avec des humains, et les xénophobes Vorls, qui refusent de commercer avec de nombreuses espèces non-vorles.

C'est dans ces secteurs marginaux du commerce que les marchands non-humains gagnent leur vie. Quelques rares Freeborn sont connus pour s'être fait passer pour des extraterrestres afin de commercer avec des Ghars en modifiant la forme de leurs vaisseaux, leurs transmissions et en s'appliquant de ne jamais les rencontrer en personne, mais un subterfuge aussi risqué est considéré comme de la trahison par la majeure partie des humains – spécialement les Algorynes – et peu importe si les Ghars découvre ou non le subterfuge !

En conséquence, beaucoup des grandes Maisons Freeborn ont des relations avec de petits groupes commerciaux non-humains ou même des vaisseaux solitaires. Ceux-ci sont utilisés comme intermédiaires (et pas gratuitement, bien sûr) lorsqu'il s'agit de commercer avec des espèces comme les Vorls ou, pour les Vardos les moins scrupuleux, un commerce lucratif avec des espèces anti-humaines comme les Ghars. Bien sûr, de tels marchands extraterrestres essaieront d'éviter de prendre les Freeborn comme intermédiaires – car les Freeborn demanderont toujours leur part du gâteau – mais il est extrêmement difficile de se passer des Maisons Freeborn lorsque vous voulez négocier avec tout système panhumain.

L'un des problèmes récurrents pour les marchands extraterrestres est que les négociations commerciales avec des panhumains près des nations IMTel attirent inévitablement l'attention de l'IMTel et des autorités locales. Ayant été informé de l'existence d'un système panhumain, le Sénatex ou la Concorde voudront inévitablement les attirer dans le confort de l'IMTel. Autour d'Antarès, chaque Maison Freeborn a sa propre relation établie avec les nations IMTel et offre des opportunités commerciales supplémentaires aux côtés de leurs propres IMTels, des échanges et des routes commerciales très régularisées face à de si grands marchands établis, les sociétés et petits navires marchands extraterrestres (ou la combinaison des deux, des syndicats, ou autre) n'ont aucun pouvoir et sont rapidement évincés.

Cela signifie inévitablement que les marchands non-humains envient leurs routes commerciales et leurs systèmes isolés. Ils gardent leurs destinations secrètes et ne peuvent s'empêcher de se spécialiser dans les systèmes isolés des abîmes et des latitudes éparses d'Antarès. Toutefois, ils sont toujours en mouvement, essayant de trouver de nouveaux systèmes et d'établir de nouvelles routes commerciales, et bien qu'ils puissent même attirer les panhumains les plus blasés, chaque vaisseau constitue principalement une famille ou toute composante sociale similaire : un domas Freeborn, sauf de nom ou d'espèce.

PROSPÉRAT ALGORYN

Le Prospérat Algoryn est une fédération pluri-ethnique, une zone commerciale et une ligue de défense mutuelle de plus de 300 systèmes affiliés et plus de 3000 systèmes subordonnés répartis dans la région connue sous le nom du Déterminat. La société militariste algoryne a fondé et domine la Prospérat dans tous les domaines de gouvernance, d'expansion et de protection.

Alors que les autres membres du Prospérat ont chacun leur propre organisation, les Algoryns sont divisés en castes – ou legers – dans chacune desquelles se trouvent ce que l'on peut considérer comme des familles étendues fortement liées – ou mochs. La loyauté envers sa famille et son moch est forte, ce qui permet aux Algoryns de s'isoler de toute domination extérieure.

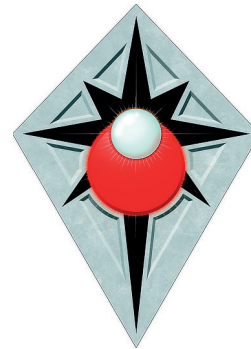
Les personnes extérieures au Prospérat le voient souvent comme un empire élitiste, militariste et dominateur dirigé par un petit groupe de dirigeants charismatiques – et qui plus est, des dirigeants qui attendent une obéissance totale de leurs sujets panhumains ou extraterrestres. Alors que le Haut Conseil du Prospérat considère l'Infanterie Algoryne (ou IA) comme un outil de stabilité et d'ordre, d'autres la voient comme une force de combat d'élite oppressive, régie par des castes et composée d'une seule race panhumaine dominante – les Algoryns – utilisée à des fins de conquête. Toutefois, il ne fait aucun doute que parmi la caste dirigeante Optimat, il existe des individus extrêmement compétents et que les capacités militaires de l'IA sont respectées par tous ceux qui les ont affrontés au combat.

Alors que nous entrons dans l'année 1325 du Septième Âge PanHumain d'Antarès, l'*Incident de Xilos* et les machinations politiques de la Générale de la Division Spéciale Ess Ma Rahq, menacent la stabilité du Haut Conseil du Prospérat. Avec la destitution du très respecté Général Tar Es Janar par la famille Rahq, l'influence du *moch* Janar fut presque éradiqué. Cette perte d'influence a déséquilibré le Haut Conseil, le plongeant dans une crise sans précédent. Les anciennes alliances entre les *mochs* au pouvoir étaient peut-être en perpétuel changement, mais elles constituaient au moins un système d'équilibre des pouvoirs qui garantissait la sécurité. Aujourd'hui, beaucoup considèrent que les Rahq ont non seulement beaucoup trop de pouvoir et d'influence, mais qu'il n'a pas peur de l'utiliser à son maximum.

Le Haut Conseil est à présent en plein chaos, ses membres craignant de voir leur destin dans les griffes de la Générale Ess Ma Rahq et de son *moch* – des leçons ont été bien retenues de son caractère impitoyable. Étant donné la nature militaire de la société algoryne, les opposants aux Rahq n'entrevoient qu'une seule issue : la destruction de leurs *mochs*. Et contre une telle menace, il ne peut y avoir qu'une seule réponse : le Prospérat est désormais au seuil d'une guerre civile. Le seul événement empêchant une telle guerre est la réunification des Ghars sous les ordres de Fartok.

LE PROSPÉRAT

Il est primordial de distinguer les mondes et les systèmes du Prospérat Algoryn, ces panhumains qui possèdent la dominance du commandement civil et militaire. Le Prospérat compte un grand nombre de systèmes panhumains ainsi que quelques espèces extraterrestres, dont les plus influents sont les pacifiques Tchaxth (Tch'thax ou Tchax – il n'y a ici aucun équivalent du langage Tchathys en humain, et même les intelligences artificielles les plus sophistiquées ont des difficultés pour en saisir toutes ses subtilités). Grâce à ses capacités militaires, le Prospérat Algoryn est devenu la plus grande fédération



indépendante de planètes située aux bordures antaréennes de la Concorde PanHumaine et du Sénatex Isorien. Avec son Haut Conseil dirigeant dominé par les *mochs* Optimats algoryns, le Prospérat s'articule autour d'Algor, la capitale algoryne.

LA SOCIÉTÉ DU PROSPÉRAT

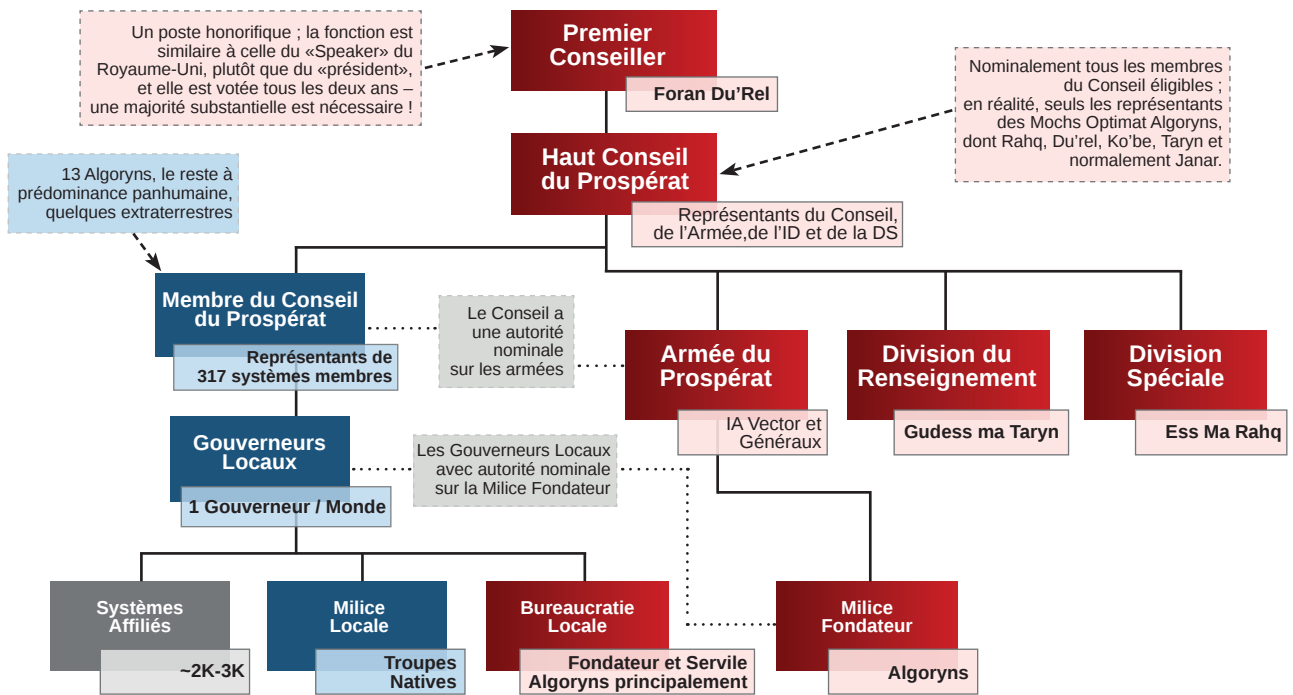
Les mondes du Prospérat Algoryn agissent ensemble dans l'intérêt d'une défense légitime, mais les forces militaires les plus puissantes de l'ensemble du Prospérat sont de loin celles des Algoryns eux-mêmes. Quand il s'agit de faire face aux nombreux ennemis du Prospérat, c'est invariablement les Algoryns, dont l'armée est la plus efficace, qui prennent le commandement. En effet, les forces militaires algorynes dominent tellement le Prospérat que les autres forces militaires des Affiliés au sein du Prospérat sont réduites à un rôle de moindre importance, de milice ou de police, derrière celui de la fonction publique dont les activités quotidiennes reposent sur le *leger* Fondateur algoryn.

Et cela en partie parce que les Algoryns se livrent une guerre d'auto-préservation depuis plusieurs centaines d'années. S'ils n'avaient pas développé un moyen efficace pour contrer les incursions de la Concorde ou des Isoriens, ils seraient depuis longtemps tombés entre les griffes de ces deux immenses et insatiables forces rivales. Malgré cela, les dirigeants du Haut Conseil algoryn savent bien que si l'une ou l'autre de ces puissances se lançaient dans une invasion, leurs propres forces seraient totalement dépassées. Toutefois, il est peu probable que celles-ci s'intéressent sérieusement à l'espace algoryn avant de recueillir des données suffisantes pour estimer une évaluation stratégique – et jusqu'à présent, les Algoryns sont parvenus à en empêcher toute éventualité.

La menace la plus immédiate pour les Algoryns vient d'un de leurs voisins dans le Déterminat, l'Empire Ghar. Les Ghars sont une sorte d'autre espèce humaine, dont les ancêtres ont été bio-conçus pour combattre dans une guerre oubliée depuis des temps immémoriaux. Ce sont les ennemis implacables de toutes les autres espèces humaines et ils se sont engagés dans une guerre sans merci contre le Prospérat depuis des centaines d'années.

Les Ghars sont les vestiges d'un lointain passé, où les armes et les engins spatiaux utilisaient une ancienne technologie qui ne dépendait pas de la nanosphère, les distinguant ainsi des civilisations avancées de l'espace antaréen. Bien que les Algoryns aient vaincu les Ghars à maintes reprises, les forces ennemies se reforment toujours et reviennent au combat avec un enthousiasme sans faille.

Les victoires Ghars, bien que rares, entraînent la destruction de mondes entiers. Une planète perdue aux mains des Ghars devient généralement inhabitable. Donc même si les envahisseurs en sont chassés, ils ne laissent que des ruines sur leur sillage.



L'actuelle guerre entre les Ghars et les Algoryns a plus œuvré au façonnement de la société et de l'armée algorynes que toute autre chose.

Au début des années 1320, le Haut Conseil du Prospérat sombra dans le chaos du fait des machinations de la Générale de la Division Spéciale, la Conseillère Ess Ma Rahq. Celle-ci est parvenue à évincer le général Tar Es Janar du Conseil par des accusations de collusion avec l'ennemi durant la *Catastrophe de Xilos*. Alors que Tar Es lui-même fut ostracisé au nord du Déterminat, le *moch* Janar perdit sa principale voix et son influence sur le Conseil. Leurs anciens alliés au sein des autres *mochs* furent contraints de chercher ailleurs un soutien politique, tandis que le *moch* Rahq imposait ses accords aux nombreux *mochs* inférieurs et à leurs représentants.

Avec les Rahq au pouvoir et la cruauté d'Ess Ma typique des Optimats, de nombreux membres du Haut Conseil et des *mochs* dirigeants ont craint pour leur vie. L'affaiblissement des contrôles et de l'équilibre politique signifiait que les Rahq étaient devenus bien trop dominant. Cependant, lorsqu'il y a une domination, il y a une opposition – et contre la puissante Ess Ma Rahq et ses légions armées de la Division Spéciale, tout Algoryn n'y verrait alors qu'une seule réponse : la guerre.

À l'insu du reste de l'univers, le Haut Conseil algoryn est au bord d'un conflit ouvert, d'une guerre civile au sein de l'élite militaire du Prospérat. Les rumeurs abondent sur le rapatriement secret de Tar Es Janar ; les généraux de l'AI Vector ne coopèrent plus avec la DS ; les gouverneurs locaux renforcent leur milice. La seule chose qui empêche une guerre civile d'éclater est la nouvelle choquante en provenance de l'Empire Ghar, auparavant divisé : Karg le corrompu a été tué, et les Rebelles, les Exilés et l'ancien Empire se sont réunifiés sous la férule de leur nouveau chef, Fartok.

LE PROSPÉRAT ET LE RESTE DE L'UNIVERS

Le Prospérat commerce principalement avec le Déterminat et les vaisseaux Freeborn qui sillonnent les routes entre le Prospérat et les mondes encore plus lointains. Les Freeborn voyagent à travers l'espace antaréen et facilitent le commerce et la communication entre ces civilisations incomparables. De cette façon, les mondes du Prospérat et ceux au sein du Déterminat entretiennent des contacts ainsi qu'avec la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien.

Bien que le Prospérat se consacre en grande partie à la défense de ses frontières, celles-ci sont encore vastes et éparpillées, avec de nombreuses portes inexplorées ou juste découvertes d'une importance potentiellement stratégique pour les mondes voisins.

Cela signifie que les Algoryns ne peuvent pas se permettre de simplement défendre leurs propres mondes, mais ils doivent activement explorer et prendre le contrôle des systèmes stellaires qui pourraient autrement fournir à leurs ennemis un moyen d'atteindre le Prospérat lui-même. Les Algoryns ne minimisent pas non plus les avantages potentiels de faire des découvertes technologiques dans l'espace antaréen.

Des moyens considérables sont donc consacrés à l'exploration et à la création de garnisons militaires sur des mondes périphériques. Il s'agit généralement de mondes stériles, mais certains peuvent abriter des humains primitifs ou des formes de vie extraterrestre, tandis que d'autres peuvent se révéler propices à une colonisation permanente.

Algor

Algor est la quatrième planète qui orbite autour des étoiles binaires d'Enbris et d'Onebris. Enbris est un petit soleil blanc et très lumineux tandis que son plus grand partenaire, Onebris, est carmin et terne. Cependant, Onebris devient parfois beaucoup plus brillante et sa lumière rouge brûle féroce, plongeant Algor dans une perpétuelle lueur ardente. Les positions relatives de ces étoiles pendant qu'elles orbitent autour de leur centre de gravité commun signifie qu'une journée algoryne se compose d'un mélange de différents types de lumière ainsi que d'heures d'obscurité.

Les saisons algorynes peuvent être complexes et parfois dangereuses. Si la périhélie d'Algor avec Onebris coïncide avec une éclipse complète d'Enbris, la planète est bombardée par les radiations toxiques de son soleil rouge. Dès lors, la population doit se replier sous terre jusqu'à ce que la planète orbite au plus loin de ses soleils jumeaux. Si un tel événement se produit en même temps qu'une période d'activité extraordinaire du soleil rouge d'Algor, ses habitants pourraient avoir à endurer des mois de vie dans les villes labyrinthiques construites sous la surface pour cette raison. Et quand ils en émergeront, ça sera pour retrouver un monde stérile, purifié de toute végétation et quasiment dépourvu de vie. Seules des

bioformes adaptées aux conditions difficiles d'Algor peuvent survivre à un tel événement, immergées dans les fonds marins, enfouies profondément sous terre ou métamorphosées en kystes dormants jusqu'à ce que la surface redevienne sûre.

LA SOCIÉTÉ ALGORYNE

En plus d'Algor, les Algoryns vivent sur douze mondes-colonies densément peuplés, et ils maintiennent leurs bases et leurs avant-postes sur beaucoup d'autres mondes qui ne sont pas encore aptes à un vaste programme de colonisation.

Jusqu'à il y a vingt-deux ans, il existait une treizième colonie appelée Zyra, qui se trouvait à proximité des régions dominées par les Isoriens, à l'est du Prospérat. Zyra fut attaqué par les Isoriens et la planète fut détruite par les Algoryns afin d'éviter qu'elle ne tombe entre les mains du Fragment Isorien. Bien que la colonie elle-même n'existe plus, le système stratégique de Zyran fait toujours (en principe) partie de l'espace contrôlé par les Algoryns, et les systèmes stellaires, largement inhabités, qui jouxtent Zyra demeurent des zones de guerre âprement disputées par le Prospérat et Sénatex.

La société algoryne a toujours eu un caractère fortement militariste, qui résulte de la fondation même de la colonie Algoryne. Le début de l'histoire d'Algor est un conflit à la fois contre les créatures indigènes et d'autres envahisseurs humains – mais ces événements sont si anciens qu'ils ont acquis un caractère quelque peu légendaire. Au cours des derniers siècles, la guerre contre les Ghars a renforcé le lien entre la société et l'armée, de sorte qu'aujourd'hui il n'y a effectivement plus aucune différence. Les chefs militaires Algoryns sont aussi ses dirigeants civils, et la société dans son ensemble est orientée vers la défense du Prospérat.

Le Système des Legers (Castes) Algoryns

Il est impossible de comprendre les Algoryns sans connaître leur système complexe de castes. Pratiquement tous les Algoryns appartiennent à l'une des cinq castes sociales qui déterminent en grande partie leur rôle au sein de la société dans son ensemble et au sein de l'armée.

La société Algoryne est divisée en cinq castes, connues sous le nom de *legers* (prononcé "ley-jer"), où chacune joue un rôle différent, mais pas nécessairement moins important. Les différentes castes se mélangent rarement, sauf si cela est nécessaire. Le mariage entre castes est extrêmement rare, et les familles les plus célèbres se sont mariées entre elles sur plusieurs générations. Entre le *leger* dirigeant Optimat et les plus puissantes familles du *leger* aristocratique Vector, a résulté le développement d'une culture de relations étroitement entrelacées et de subtilités infinies de rangs et de distinctions. Ces distinctions et prédicats honorifiques, de préséances et de marques de respect sont déroutants pour un étranger, mais sont finement observées par les Algoryns de tout rang.

Les cinq castes sont les *legers* Optimat (le plus élevé), Vector, Fondateur, Servile, et Base (le plus bas). Les Algoryns des trois premiers *legers* reçoivent une éducation militaire et jouent un rôle important au sein de l'armée du Prospérat. Les deux derniers *legers* ne jouent aucun rôle dans l'armée, et même si certaines personnes peuvent être importantes ou respectées d'une autre manière, elles sont inévitablement tenues en moins haute estime.

L'appartenance à une caste dépend du clan d'une famille, une sorte de super famille ou de tribu connue sous le nom de *Moch* (prononcé «mockh»). Les célèbres *mochs* Optimat comprennent les Janar, Rahq, Du'rel et Ko. Naître dans un *moch* détermine automatiquement la caste à laquelle un individu appartient, mais celui-ci peut également être adopté par une famille et devient alors un membre de ce *moch* et *leger*. De telles adoptions ne sont pas courantes, mais elles fournissent un moyen par lequel des membres talentueux et ambitieux des castes inférieures peuvent s'élever au-dessus de leur humble droit de naissance.

Leger Optimat

Le *leger* Optimat pourvoit le Prospérat en stratèges militaires et en membres de son exécutif, le Haut Conseil. Les Algoryns ne font aucune distinction entre les rangs militaires et politiques : leurs chefs militaires sont aussi leurs chefs politiques. Bien que l'Optimat apporte au Prospérat ses généraux, gouverneurs, conseillers et autres décideurs puissants et influents, ses membres doivent être d'abord et avant tout des guerriers.

Les Algoryns accordent la plus grande importance au courage personnel, et l'engagement envers le devoir est enraciné dans toute la société algoryne. La vie de chaque personne est au service de la société dans son ensemble. Les membres de la caste Optimat sont censés incarner toutes ces vertus sans compromis. La reconnaissance et la promotion des Algoryns de la caste Optimat passent par un commandement actif efficace, la bravoure et la réussite en temps de guerre.

Devenu célèbre à l'époque reculée de la guerre d'Erban, le *moch* Optimat entier de Ma'req fut jeté en disgrâce de leur *leger*. Depuis lors, ils vécurent dans l'espace comme des vagabonds, marchands et récupérateurs, empruntant les itinéraires du Prospérat et ses planètes environnantes. Ils s'appellent eux-mêmes les Freeborn de Ma'req, bien qu'il persiste une méfiance entre eux et les Vardari ou le Prospérat. Le Prospérat ne les considère guère plus que des pirates, et les affrontements entre les forces Ma'req et celles du Prospérat ne sont pas rares.

Leger Vector

Les nombreux *legers* Vector approvisionnent le noyau traditionnel des unités de l'Infanterie Algoryne (IA) et, par conséquent, la plupart des militaires engagés du Prospérat. C'est pourquoi les formations de l'IA sont aussi appelées unités Vector. Tous les membres de la caste capables de servir rejoignent les rangs de l'armée jusqu'à ce qu'ils soient trop âgés ou blessés par la guerre pour continuer.

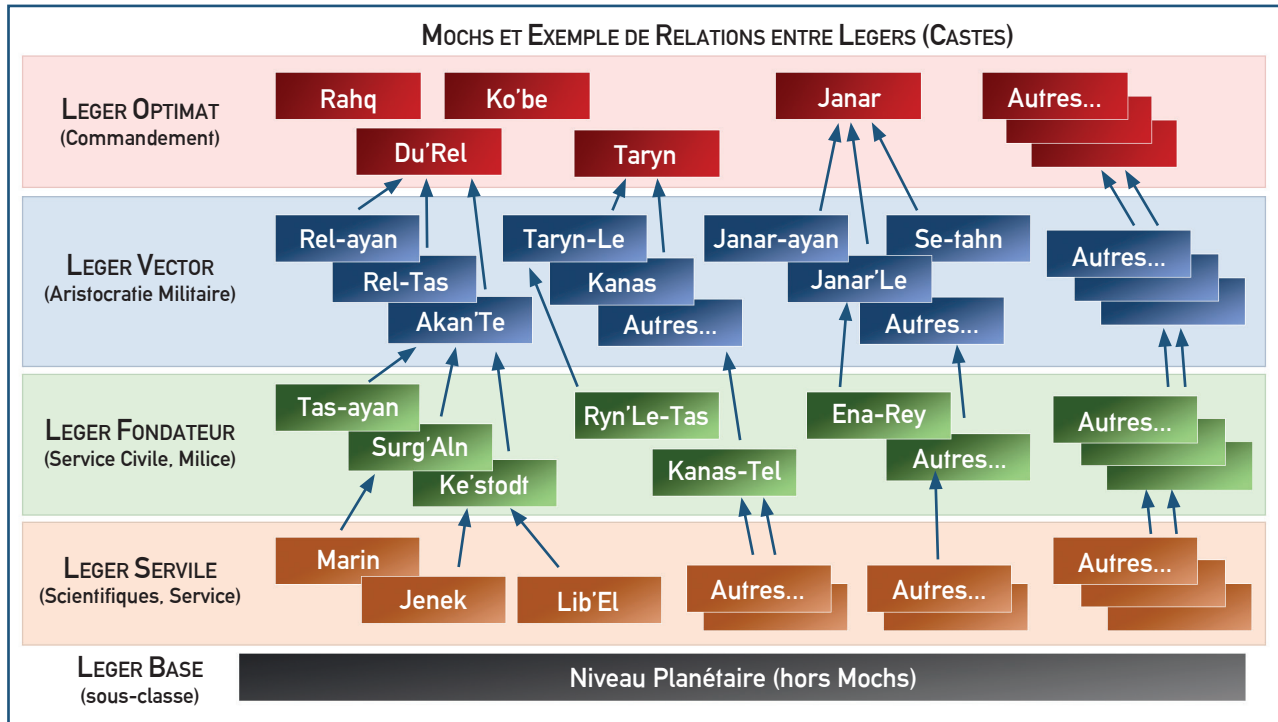
Comme la guerre est continue et qu'elle l'a été pendant des centaines d'années, le *leger* Vector remplit un rôle vital et honorifique. Il est considéré comme une sorte d'aristocratie. Les plus respectés d'entre eux aspirent à intégrer l'Optimat, une distinction qui ne peut être accordée qu'aux individus par le Haut Conseil du Prospérat. Cela prend la forme d'un parrainage par adoption. La majeure partie de l'armée permanente est composée de membres de la caste Vector.

Leger Fondateur

La caste Fondateur est le plus grand des cinq *legers* et constitue également la plus grande partie de la population algoryne du Prospérat. Tous les membres du *leger* Fondateur reçoivent une éducation militaire comme ceux du *leger* Vector, et généralement à leurs côtés. La caste Fondateur fournit une formidable réserve de troupes entraînées pouvant être appelées en cas de besoin.

Quel que soit leur rôle dans le civil, on s'attend à ce que tous s'entraînent au sein de la milice locale, et servent pendant un certain temps dans l'armée, ce qui peut entraîner un déploiement au sein d'une unité de première ligne dans une zone de guerre. Le nom du *leger* vient du nom de ces unités de milice – les troupes Fondateur – qui, à son tour, découle d'une ancienne tradition coloniale remontant à la colonisation d'Algor.

Les troupes Fondateur sont les défenses permanentes des planètes du Prospérat. Dans les zones de guerre, les unités Fondateur forment souvent une deuxième vague de troupes derrière l'IA Vector, occupant le terrain et servant d'unités de garnison, libérant des unités Vector pour des attaques mobiles. Souvent, les pertes subies par l'IA Vector entraînent l'absorption de troupes d'unités Fondateur expérimentées par les forces régulières, bien que cela soit plus susceptible de se produire au cours de campagnes prolongées où les unités Fondateur peuvent être déployées pendant plusieurs années d'affilée.



Les *mochs* les plus récents appuient ou sont associés aux *mochs* plus anciens dans toute la société alorgynne, établissant ainsi une hiérarchie complexe. Alors que la plupart des *mochs* ne s'associent qu'à un seul *moch* plus ancien, les influences ou les relations qu'un *moch* peut avoir sur d'autres *mochs* au sein de son propre *leger* ou les relations et les influences plus souples qu'il peut avoir avec un *leger* allié plus ancien ne sont pas représentées. Des *mochs* comme Janar peuvent avoir plus de *mochs* de *legers* Vector comme alliés, mais ses *mochs* subordonnés ont moins d'associés Servile et Fondateur (potentiellement juste un ou deux chacun) en raison de l'accent mis par Janar sur les militaires professionnels. Bien que Rahq et Koo'Be soient représentés sans aucun appui Vector, il s'agit d'une pure tentative de simplification de ce qui pourrait rapidement devenir un diagramme très complexe !

Leger Servile

Le *leger* Servile n'a pas de rôle militaire formel et ses membres remplissent tout ce qui est considéré comme des fonctions relativement sûres, subalternes ou civiles. Les membres de cette caste fournissent tous les services spécialisés qui permettent à la société alorgynne de fonctionner, y compris une grande partie de la base pour la manufacture et la recherche.

Les membres de cette caste peuvent être des individus importants et influents malgré leur statut relativement bas. Certains des scientifiques les plus brillants d'Algor proviennent du *leger* Servile, mais comme une partie de la société célèbre le devoir martial au-dessus de toute réalisation intellectuelle, même les plus grands esprits sont considérés comme de simples fonctionnaires. Leur devoir est de servir en coulisses, et c'est un devoir que les membres du *leger* accomplissent en toute la loyauté et conviction pour les autres castes.

Leger Base

La caste Base n'est généralement même pas considérée comme un véritable *leger* – c'est une catégorie fourre-tout pouvant être vue comme une sous-caste alorgynne. Il s'agit de personnes ou de familles écartées par les autres Alorgyns, des vagabonds forcés de gagner leur vie aux franges de la société du Prospérat. On y compte des criminels, des lâches, des traîtres et souvent parmi leurs descendants, des individus ayant été déshérités par leur famille ou leur *moch*.

LA SOCIÉTÉ ALGORYNE

Les Alorgyns sont une race avancée avec un niveau technologique comparable au reste de l'univers antaréen, mais bien que moins avancée que celle des grandes civilisations IMTel ou vorles. Étant donné leur situation dans le Déterminat et leur proximité avec la Concorde et le Sénatex, leur principale préoccupation est de protéger leurs mondes contre les nations

extrêmement sophistiquées dirigées par l'IMTel, ainsi que les forces ghars bien plus primitives mais restant très dangereuses.

Pour cette raison, le Prospérat conserve un important facteur de contrôle humain, en termes de réflexion stratégique et d'équipement opérationnel. Bien qu'elle dispose d'une nanotechnologie avancée et utilise des intelligences artificielles, la société alorgynne est en fin de compte une société panhumaine dirigée par des individus, guidée par un débat politique et, au sein du Haut Conseil, ayant conservé une forme de consensus humain. Cela est uniquement possible parce que les Alorgyns évitent le processus autrement bénéfique de l'intégration artificielle qui les rendrait tout simplement vulnérables aux IMTel de leurs ennemis, bien plus importants et beaucoup plus puissants.

Par conséquent, les Alorgyns utilisent beaucoup moins les drones armés que leurs rivaux. Les gros véhicules qui seraient des drones sans équipage dans les forces de la Concorde sont toujours contrôlés par des opérateurs dans les armées du Prospérat. Cela ne veut pas dire qu'un véhicule alorgyn ne peut pas combattre en tant que drone autonome, mais il permet à un équipage d'augmenter ou de surpasser l'esprit de la machine de leur véhicule, si nécessaire. Cela permet aux forces alorgynes de faire face à la Concorde et aux Isoriens sans que leurs propres unités ne soient rapidement renversées par les nano-attaques ennemies. Il permet également aux Alorgyns de contrer plus facilement les dévastatrices armes Ghars, qui sont particulièrement efficaces contre les nanotechnologies.

L'autre grand avantage des Alorgyns, c'est qu'ils forment une société militaire dotée d'une solide éthique guerrière qui imprègne toute sa population. Les hommes et les femmes se partagent le fardeau de la défense, et même les enfants Alorgyns apprennent à maîtriser les armes de base dès leur plus jeune âge. Cette éthique militariste enracinée contraste fortement avec celle des sociétés IMTel. Dans celles en grande partie pacifiques

de la Concorde et du Sénatex, seule une infime proportion de la population reçoit des compétences basiques en armement. Et peu d'entre eux sont assujettis à un niveau de discipline et d'instruction militaire considérés comme normaux pour un Algoryn.

Structure Militaire du Prospérat

L'armée permanente de Prospérat est formée d'Algoryns, principalement à partir du *leger* Vector militarisé, dirigé par les individus exceptionnels du *leger* Optimat. Les Algoryns sont des combattants incroyablement agressifs, forgés par des siècles de combat contre les implacables Ghars. Tandis que les légions d'Infanterie Algoryne défendent le Prospérat contre toutes les menaces extérieures, les nombreux membres du *leger* Fondateur fournissent une milice locale bien entraînée et loyale, parfois soutenue par des locaux.

Alors que les éléments de commandement Vector forment la majorité des grades d'officiers, seule l'élite du *leger* Optimat est désignée pour les postes les plus élevés. C'est à partir de ces postes supérieurs que se dessine la majorité du Conseil algoryn au pouvoir, avec très peu de représentants du conseil provenant du commandement des plus de 300 mondes qui composent le Prospérat.

Les Tch'thax non-humains, bien qu'ils fassent partie du Prospérat, ne font pas partie de l'IA, mais exploitent ses propres navires de reconnaissance et de surveillance au-delà des frontières du Prospérat. Leur perspective signifie qu'ils rapportent toutes les découvertes intéressantes aux gouverneurs de Prospérat ainsi qu'à la hiérarchie Tch'thax sur leurs propres mondes.

Peu importe où ils se trouvent, peu importe le nom qu'on leur donne, et peu importe l'équipement qu'ils utilisent, l'armée algoryne est appelée l'IA : l'Infanterie Algoryne.

Les Unités Optimat

Les unités Optimat sont inévitablement des unités de commandement composées de cadets formés sur le terrain, ou sont des unités de commandement responsables de formations Vector ou DS, et même d'armées entières d'IA. Lorsqu'ils sont présents, ils prennent inévitablement le commandement des Formations Fondateurs, en remplacement des unités chevronnées de commandement Vector.

Forces de la DS contre IA Régulière

Bien que distincte des forces régulières de l'IA, la DS est une division à part entière, comme tout autre division de l'IA. Par conséquent, les armées et brigades déployées par la DS peuvent intégrer des unités régulières sous la forme de troupes IA Vector. Toutefois, la DS se réserve les armures *Hazard* et seules ses formations sont équipées de l'armement le plus exotique ou avancé, principalement parce que la division bénéficie de tout le support technique dont elle a besoin. Une autre raison est que les missions confiées aux forces de la DS sont généralement des attaques rapides, courtes et précises plutôt que des campagnes prolongées.

L'équipement de terrain en cours de développement comprend une armure légère *Reflex* ainsi qu'un nouveau dispositif de camouflage qui dissimule les vaisseaux algoryns des radars ghars plus archaïques et qui a connu un succès limité contre les radars des autres technologies antaréennes.

Les Formations Vector

Le système structuré de castes algoryns repose sur le *leger* Vector et son personnel, formé pour l'essentiel de ses opérations militaires, et sur l'Infanterie Algoryne (IA). Presque toutes les unités de combat déployées par le Prospérat sont constituées

de formations Vector, parfois avec des troupes Fondateurs rattachées, et ce n'est que rarement que des unités des mondes membres de la Prospérité sont intégrées.

Les formations Vector, comme les autres unités militaires de Prospérat, sont normalement dirigées par l'élite du *leger* Optimat, mais le personnel Vector expérimenté peut souvent obtenir une promotion sur le terrain à des postes de commandement élevé. Quel que soit le commandant du *leger*, les formations Vector ont l'obéissance et la discipline qui leur ont été inculquées. Ils sont très réactifs aux ordres de leur commandement, même sans les fragments de combat et les IMTels des autres puissances.

Les Formations Fondateur

Indépendamment de tout autre service qu'ils pourvoient – généralement les services gouvernementaux – les nombreux membres du *Leger* Fondateur sont formés à l'utilisation des armes, à la tactique et possèdent des compétences de combat en plus de celles qu'ils utilisent dans la vie quotidienne. Bien que les formations Fondateurs puissent être considérées comme des unités de type milice, elles sont dirigées par des officiers Vector compétents et sont beaucoup plus efficaces que les milices des autres puissances. En plus d'être le noyau de la milice planétaire locale et d'être complétées par des formations locales, les unités Fondateurs sont souvent appelées à servir parmi les formations Vector dans les période de crise temporaire.

La Division Spéciale (DS)

La Division Spéciale, ou DS, est le corps d'élite le plus rigoureux de toutes les forces algorynes. Les mystérieux dirigeants de la DS exercent une influence politique considérable en coulisent et dirigent les troupes les plus efficaces du Prospérat. Responsable du maintien de l'efficacité de la technologie militaire de Prospérat, la DS effectue également la quasi-totalité des recherches de Prospérat, même à distance, en rapport avec des questions militaires, et elle a le pouvoir de soumettre ces recherches à sa compétence : comme presque toute la recherche peut avoir des implications militaires, cela signifie qu'elle est, tout du moins, sous la surveillance de la DS.

Le Commandeur actuel de la DS est la conseillère générale Ess Ma Rahq, une chef impitoyable et déterminée du *leger* Optimat qui se consacre à améliorer le prestige et la stabilité du Prospérat. Elle a tendance à voir des ennemis là où, peut-être, il n'y en a pas : c'est elle qui a mis fin à la carrière du capitaine de frégate Tar Es Janar après la *Catastrophe de Xilos* ; à l'époque, Ma Rahq était convaincu qu'il était un agent de l'Intelligence Artificielle au sein de la Concorde Panhumaine.

Le conseiller technique en chef de la division est Du Tan, un scientifique très doué qui, comme la grande majorité des techniciens, provient de l'humble *leger* Servile. Du Tan est l'un des scientifiques les plus anciens et les plus accomplis de la DS, un expert de premier plan en technologie de l'armement, et l'un des grands esprits parmi les Algoryns : parmi les autres, les peuples non-militarisés, il commanderait avec un substantiel honneur et considération.

Jusqu'à ce que les armes et l'équipement soient entièrement mis à l'essai au combat et qu'ils soient approuvés comme étant appropriés pour sa distribution générale, les technologies que la DS met au point sont conservées pour être utilisées dans ses propres unités de combat. L'évaluation du champ de bataille est effectuée par des troupes sélectionnées de la DS, souvent au cours de missions très secrètes et sensibles. Parfois, l'équipement est rejeté pour des questions d'ordre générale, étant considéré comme étant uniquement approprié pour des troupes hautement entraînées et expertes. Les arsenaux de la DS sont remplis d'équipement inhabituel et spécifique qu'ils sont en mesure d'utiliser en cas de besoin.

Les Milices Planétaires

En plus des unités de milice Fondateur pouvant être disponibles, la plupart des gouverneurs planétaires lèvent également des milices planétaires à partir de la population locale. La raison principale est qu'ils sont conscients que les troupes Fondateur seront toujours loyales à Algor : s'ils étaient appelés à servir ailleurs, les gouverneurs n'auraient alors plus de troupes pour les défendre contre les attaques ghars.

Les milices planétaires sont relativement bien organisées et disposent d'armes similaires à celles des Algoryns - du moins, lorsque ces armes et armures peuvent s'adapter à leur morphologie. Cette mise en garde s'explique par le fait que la Prospérat possède des populations non-humaines vivant sur ses planètes Membres ou Associées et que certaines, comme les Tch'thax, ont une physiologie très différente de la panhumanité.

Bien qu'ils essaient de tirer parti de leurs propres capacités, quelles qu'elles soient, l'organisation d'une milice locale reste encore très proche de celle des Algoryns.

Formation et Couleurs des Armures

L'armure des factions d'Antarès se repose sur les technologies nanites avancées qui fournissent des capacités bien au-delà de la simple génération de champs de force. Les plaques à nanonoyaux se réparent automatiquement, tandis qu'une gaine extérieure de nanochromes dynamiques permet d'adapter l'armure – ou le vêtement – à n'importe quelle couleur ou avec n'importe quel motif.

Dans la plupart des forces militaires antaréennes, il est courant d'adopter un camouflage ou un système de couleurs sous-jacents pour la durée d'une campagne, dépendant généralement de l'environnement dans lequel les opérations sont menées. Une fois qu'une formation est parfaitement reconnaissable par ses couleurs, elle peut choisir de les conserver quel que soit l'environnement dans lequel elle combat, ces couleurs pouvant revêtir un statut traditionnel et être portées lors d'occasions plus formelles.

Ceci est particulièrement vrai pour les militaires algoryns, car il est courant pour les hommes et les femmes en service de porter leur armure même dans la vie civile. Étant donné les nombreuses et diverses formations algorynes, il existe une grande variété de couleurs et de motifs donnant lieu à un débauche de couleurs même dans des environnements supposément civils !

GUILDES ET CLANS BOROMITES

Les Boromites sont un morphe panhumain ancien et extrême, bioconçus pour l'exploitation des astéroïdes, grâce à leur résistance accrue aux conditions atmosphériques dangereuses et aux radiations. Après s'être déployés au-delà des premières ceintures d'astéroïdes autour de Borom, ils sont devenus une main d'œuvre itinérante et unie, bien qu'ils puissent se sentir physiquement mal à l'aise au sein des mondes panhumains ordinaires.

D'autres panhumains considèrent les Boromites comme taciturnes, secrets, voire intolérants. La vérité est que leur société est dirigée par les Guildesses et Matriarches de Clan, et qu'ils ont un grand respect pour leurs femmes et ne comprennent pas pourquoi les autres ne ressentent pas la même chose.

On trouve des Boromites au cœur de la Concorde PanHumaine, du Sénatex Isorien, et sur de nombreux mondes du Déterminat. Ils vivent à travers les étendues sauvages de l'espace antaréen dans des régions particulièrement inhospitalières ou dépourvues d'habitation. On peut même en retrouver parmi des civilisations extraterrestres rarement rencontrées par d'autres panhumains. Ils ne vivent nulle part en grand nombre, formant de petites communautés refermées sur elles-mêmes au cœur des grandes sociétés.

Les Boromites sont toujours prêts à partir si le besoin s'en fait sentir. Il s'agit d'un peuple itinérant avec ses propres coutumes, ses propres buts et des valeurs qui les distinguent des autres morphes panhumains. Les Boromites ne contrôlent aucun monde et attachent bien trop d'importance à leur propre indépendance pour s'assimiler avec ceux parmi lesquels ils vivent. Ce sont de remarquables nomades, chercheurs, prospecteurs et chasseurs de trésors.

ORIGINES DES BOROMITES

L'origine des Boromites remonte à une époque reculée où les humains ont commencé à explorer et à exploiter les ressources de l'espace antaréen. Les colonies minières de Borom sont devenues la source la plus fertile en matériaux de construction lors de la première expansion de la Vieille Terre. Elles furent le tremplin à partir desquelles la diaspora humaine fit ses premiers pas hésitants. Borom n'était pas une planète mais une étoile entourée d'une ceinture d'astéroïdes rocheux comprenant des milliers de planétoïdes et des millions de corps plus petits. Durant le Premier Âge, ces astéroïdes allaient fournir suffisamment de richesses minérales pour construire des mondes entiers. En l'absence d'une atmosphère significative et de températures extrêmes, aucun humain ordinaire n'aurait pu travailler assez longtemps sur ces blocs de roche sombres et inhospitaliers et espérer y survivre.

Même les Boromites ne se souviennent pas des circonstances exactes entourant leur création – bien que la *Gilde des Déchus* se consacre à de telles recherches. Il ne fait aucun doute que des humains ordinaires ont essayé sans parvenir à travailler dans les mines d'astéroïdes, et il n'aura pas fallu longtemps avant qu'une solution plus radicale soit recherchée. Le résultat fut le morphe Boromite, une espèce panhumaine capable de résister aux radiations, conçue pour sa résistance, capable de travailler dans des atmosphères ténues et, en cas de catastrophe, être capable de résister au vide spatial durant une courte période. Le type de restructuration génétique nécessaire pour concevoir une si extrême transformation physique ne serait pas considéré comme éthique parmi les sociétés IMTel de la Concorde PanHumaine, du Fragment Isorien, ou parmi les cultures



les plus avancées du Septième Âge (les guerres du Fragment Aan et l'envol des Nuhu renégats ont résulté directement de ces expérimentations). Même parmi les multiples diversités humaines, leur apparence physique les distingue des autres panhumains.

Des adaptations physiques extrêmes ne compteraient guère si les Boromites étaient préoccupés par le gain ou le confort personnel, enclins à l'oisiveté, ou distraits par le réconfort de l'art, de la gastronomie ou de la culture. Leurs créateurs ont pris soin de supprimer tous ces obstacles au bonheur du répertoire mental Boromite. Les Boromites ont peu d'intérêt pour le raffinement ou le réconfort de la civilisation. Ils aiment le danger et travailler dur. Ils détestent l'inactivité, se moquent des signes de faiblesse et méprisent la vie douce. Ils sont intensément loyaux envers leurs camarades et leurs semblables, mais méfiants vis à vis des inconnus, et se désintéressent totalement des étrangers. Ce sont des bâtisseurs, constructeurs et ingénieurs compétents, mais tout ce qu'ils construisent est pratique et fonctionnel, sans considération décorative ou esthétique. Malgré cela, ils sont notoirement superstitieux – une sorte d'irrationalité qui indique qu'il y a peut-être chez les Boromites bien plus que leurs créateurs ne l'aient jamais voulu.

LA SOCIÉTÉ BOROMITE

Les Boromites se considèrent comme les membres d'une des nombreuses guildes dont leur société est constituée. Les guildes se mélangent rarement et se considèrent comme des rivales dans une certaine mesure, collaborant uniquement quand cela est nécessaire. Les relations entre les différentes guildes sont complexes, et même les Boromites eux-mêmes ne sont pas toujours clairs à ce sujet. De multiples traditions abondent avec des guildes rivales présentant différentes versions des méfaits passés, des contrats brisés, des quotas non payés et des dettes impayées remontant à de nombreuses générations. Certaines guildes se sont vaguement alliées, tandis que d'autres sont des ennemis séculaires avec une longue histoire d'antagonismes. Même les guildes les plus farouchement opposées sont connues pour s'unir – à contrecœur – face à un ennemi commun ou pour atteindre un même but.

Toutefois, les guildes agissent rarement pour un but commun et étant donné la dispersion de leurs membres, il est peu probable qu'elles puissent le faire véritablement. La guilde d'un groupe de boromites place plutôt ce but dans un contexte social et traditionnel. En fin de compte, la guilde à laquelle appartient un groupe définit ses responsabilités et obligations au sein de la

société boromite dans son ensemble. Dans la vie quotidienne, les Boromites forment de grandes familles ou clans, et ce sont ces derniers qui servent de base de leurs échanges.

Les clans boromites ont un caractère fortement matriarcal et leur cheffe et autorité ultime est la mère la plus âgée de la famille principale du clan. Cette puissante personne est qualifiée de *Mère de la Guilde* ou *Matriarche*. La matriarche et ses principales descendantes reçoivent également le titre de *Guildesses*, la *Maitresse de la Guilde*, un terme analogue à « Dame », parfois attribué aux femmes Boromites les moins enclines à la courtoisie.

Le profond respect – à la limite de la déférence – que les Boromites ont pour leurs femmes est une autre conséquence de leur origine. Probablement parce que la mortalité parmi les mines d'astéroïdes de Borom était extrêmement élevée, les créateurs des Boromites les ont conçus pour être prolifiques.

Aussi, pour maintenir les rangs de leurs ouvriers à plein régime, il était nécessaire que les Boromites atteignent rapidement leur maturité physique. À cinq ans, un Boromite est aussi grand qu'un homme d'une autre race, et nettement plus fort. En plus de grandir rapidement, la plupart des Boromites sont les enfants de naissances multiples, les jumeaux et triplés étant un fait habituel, et avoir cinq ou six enfants reste un événement très commun. Les plus anciennes Mères de la Guilde peuvent avoir des douzaines d'enfants, des centaines de petits-enfants et des milliers de descendants vivants. C'est l'une des principales raisons pour lesquelles les clans boromites sont si soudés ; ils sont tous étroitement liés.

Ce sont les Mères de la Guilde qui décident si leur clan doit évoluer ou se diviser, si un contrat est acceptable ou si les transgresseurs doivent être punis. Quand il s'agit de faire la guerre, ce sont les principaux chefs de clan mâles qui prennent les décisions et dirigent les Boromites au combat. Ce sont les Pères des Roches. Bien qu'en théorie les Pères des Roches aient préséance sur la Mère de la Guilde du clan en temps de guerre, il faudrait être un Père des Roches très courageux pour agir contre la volonté de celle-ci. Les matriarches attendent que leurs hommes les conseillent et prennent le contrôle des forces combattantes en leur nom, mais pas pour les défier ! Cela arrive parfois, et dans les cas extrêmes, des cohortes entières de mâles dissidents peuvent se retrouver éjectés de leurs clans et forcés de refaire leur vie ailleurs. De tels groupes, privés du très fort encadrement moral d'une guilde, se tournent trop souvent vers la piraterie, la pègre ou d'autres activités criminelles.

Le but principal d'un clan boromite est de travailler et d'accumuler collectivement des richesses, et à cette fin, ils chercheront un travail dans tous ce qui peut être dangereux et difficiles, physiquement et psychologiquement exigeants, et bien au-delà des capacités des humains ordinaires. Ils sont particulièrement efficaces dans l'extraction de toutes sortes de matériaux rares et précieux, avec une fascination particulière et presque obsessionnelle pour les pierres et minerais les plus rares. Ils travaillent aussi comme récupérateurs dans vide spatial et comme explorateurs ou arpenteurs dans les régions nouvelles ou inexploitées. Les Boromites louent parfois leurs services aux Freeborn en tant que main d'œuvre ou comme mercenaires.

D'autres deviennent mercenaires dans le Déterminat, où les mondes ont toujours besoin de soldats. Ils peuvent se consacrer à toutes sortes de travaux industriels où leur taille et leur force sont très recherchées. Dans les mondes avancés de l'espace antaréen, il est vrai que les machines accomplissent la plupart des tâches de ce genre, mais il y a toujours des situations qui nécessiteront des humains sur le terrain (ou souterrain) et c'est un rôle dans lequel les Boromites excellent.

Remorqueurs Boromites – un foyer mobile

Les remorqueurs sont les véhicules utilitaires standard boromites omniprésents et, bien qu'ils ne soient pas produits sous une forme ou un modèle précis, ils ont toujours une taille et une apparence qui sont dictées par les aspects pratiques. Parce qu'ils sont des espaces de vie et de travail ainsi que des machines de combat, ils ont tendance à être relativement volumineux. Bien qu'ils soient dotés de machines d'extraction fractale intégrées, les remorqueurs semblent toujours être équipés d'armes dès que les problèmes commencent – comment cela est-il possible ?

Souvent, un remorqueur est conçu spécialement par ou pour son propriétaire, ce qui permet de varier son apparence et ses capacités. Cependant, les Boromites ne sont pas dupes en matière de technologie et sont prompts à utiliser les meilleurs composants partout où cela est possible. Les remorqueurs sont invariablement des véhicules entièrement sur suspenseurs, avec des propulseurs supplémentaires protégés par un blindage fixe de type Reflex, renforcé par des amplificateurs hyperluminiques lorsque ceux-ci sont disponibles.

Il existe un large éventail de types de remorqueurs, depuis les véhicules qui ne sont guère plus que des plateformes sur suspenseurs découvertes jusqu'aux énormes extracteurs de minerai boromites qui ne sont guère plus que des navettes. Entre les deux se trouvent les remorqueurs ordinaires, conçus pour être utilisés presque partout – y compris dans des environnements dénués d'air tels que les ceintures d'astéroïdes ou les petites lunes – et qui sont souvent utilisés comme quartiers d'habitation (exigus) – pour une courte période, du moins.

À Propos de Borom

Avec la perte de leur système d'origine à la fin du Second Âge, les guildes sont tout ce que les Boromites ont de plus proche d'un foyer. Ils sont devenus un peuple nomades et demeurent rarement longtemps dans un même endroit, restant toujours entre eux et ne faisant pas confiance aux autres peuples humains. Les Boromites parlent peu de quoi que ce soit avec les étrangers, mais entre eux, ils chantent d'antiques chansons, et se rappellent des légendes de leur monde, dans les ceintures d'astéroïdes de Borom.

Borom elle-même a disparu durant l'effondrement antaréen au cours du Second Âge, et elle n'a jamais été retrouvée depuis. Les poètes Xon prétendaient que les Boromites étaient bien décidés à errer parmi les étoiles en quête de leur ancien foyer, et qu'un jour ils y retourneraient, mais uniquement à la fin de l'univers, quand les *Veilleurs* reviendraient pour rappeler les leurs.

La *Guilde des Déchus* cherche sans cesse à retrouver son système d'origine, Borom, mais aussi la Vieille Terre – ainsi que les mythiques *Veilleurs*. Ils espèrent ainsi prouver et reconnaître les Boromites comme étant l'ultime expression du développement panhumain, et offrir à leur espèce à nouveau un foyer. Alors que certains parmi les Boromites les approuvent et les soutiennent, d'autres les considèrent comme d'étranges extrémistes, mais tous les traitent avec déférence – ou avec crainte (voir *Guilde des Déchus*, plus loin).

LA TECHNOLOGIE BOROMITE

Bien qu'ils vivent au cœur des sociétés avancées de l'espace antaréen, les Boromites sont naturellement résistants aux types d'implants de nanospores qui sont communs dans les cultures panhumaines et qui permettent aux sociétés IMTel de fonctionner.

Faute de compatibilité physiologique avec la nanosphère des mondes de la Concorde et Isoriens, ils sont à peine reconnus par

l'IMTel. Et c'est une situation qu'ils font tout pour préserver. Où qu'ils vivent, ils restent presque entièrement séparés de la société ordinaire, une sous-culture isolée, insulaire et autonome qui leur est propre. Cela ne les empêche pas d'utiliser ou d'interagir avec la technologie qui les entoure, mais cela leur permet de le faire selon leurs propres termes. En fait, les Boromites sont techniquement très capables, mais ils préfèrent garder le contrôle de leurs machines plutôt que de laisser les machines les contrôler. C'est peut-être une attitude naturelle pour les créatures créées avant l'avènement de la nanotechnologie et qui est entièrement compatible avec leur état d'esprit en général.

Les Boromites font usage de la technologie commune à tout l'espace antaréen et sont particulièrement reconnus pour leur adaptation aux outils d'extraction minières et autres équipements technologiques comme des formes pratiques d'armement. Ils adapteront les drones et les armes acquis auprès d'autres sources, mais ils préféreront généralement construire eux-mêmes les choses. Au sein des sociétés IMTel, ils le font en partie pour s'assurer que leurs machines et leurs véhicules conservent une nano-enveloppe cohésive isolée de la nanosphère, bien que les nanospores de la Concorde et Isoriennes finiront inévitablement par surmonter ces contremesures. Une motivation encore plus profondément enracinée est le désir naturel de faire les choses par eux-mêmes et à leur manière. Cette préférence est profonde chez les Boromites et semble peu rationnelle. Ils se méfient naturellement des choses qu'ils n'ont pas conçues eux-mêmes ou qu'ils n'ont pas méticuleusement démontées, reconstruites et « améliorées ».

Les Veilleurs

Une série d'histoires remontant à l'Ère Xon (Quatrième Âge) raconte que, lorsque les Bâisseurs entreprirent leur dernier voyage, certains choisirent de rester au cœur même d'Antarès. Ils se sont appelés les *Veilleurs*.

Depuis leur monde ardent, les *Veilleurs* ont voyagé à travers l'espace antaréen, utilisant ses voies transdimensionnelles pour observer la création de planètes, l'évolution de nouveaux sapiens, et l'ascension et le déclin si brefs des civilisations qui ont osé atteindre les étoiles. Les poèmes Xon racontent que les Boromites étaient l'une de ces espèces auxquelles les *Veilleurs* portaient un intérêt tout particulier. Malheureusement pour les Boromites, leur destin était d'errer dans les étoiles pendant des éons à la recherche de leur ancien monde ; ce n'est qu'à la fin de l'univers, lorsque les *Veilleurs* reviendront pour réclamer les leurs, que les Boromites retourneront à leurs origines et réclameront Borom.

LES BOROMITES ET LE RESTE DE L'UNIVERS

Les Boromites établissent leurs Maisons partout où il y a du travail pour eux et parmi d'autres humains de toutes sortes. Ils sont disséminés dans tout l'espace antaréen et se déplacent constamment. Leur incompatibilité physiologique avec la nanosphère de l'IMTel leur permet de conserver leur indépendance tout en vivant dans la Concorde PanHumaine ou le Sénatex Isorien. Néanmoins, il arrive souvent que l'IMTel en prenne progressivement conscience et commence à empiéter sur leurs activités. Lorsque cela se produit, la Mère de la Guilde d'un clan est susceptible de donner l'ordre de partir. Parfois, un clan se divise à la recherche de travail, et une des plus anciennes Guildesses devient alors la nouvelle Mère de la Guilde pour une partie du clan originel.

Bien qu'ils soient disséminés dans tout l'espace antaréen, les Boromites entretiennent de solides contacts les uns avec les autres, via les réseaux commerciaux des Freeborn. Les clans qui sont étroitement liés sont particulièrement susceptibles de maintenir des contacts « familiaux ». Le travail des Boromites n'est qu'un des nombreux services humains échangés par les Freeborn, et les Boromites en quête de travail savent qu'ils

peuvent toujours le trouver au sein des Maisons Freeborn. Lorsque les Boromites voyagent, ils font appel généralement aux services des Freeborn, bien que la plupart des clans ait leurs propres vaisseaux, qu'ils utilisent pour la récupération, la prospection ou l'exploration.

En raison de leurs nombreux contacts familiaux, qu'ils entretiennent même lorsqu'ils vivent dans les cultures panhumaines pourtant très différentes, les Boromites trouvent aisément le moyen de contourner de nombreux processus habituels qui régissent les transactions entre les mondes.

Leurs étroits liens familiaux et leur conception d'obligations et dettes font en sorte que leurs transactions ont tendance à être secrètes. À certains égards, les guildes boromites ont toutes les caractéristiques des gangs de la pègre, et malheureusement, certains clans poussent cette ressemblance superficielle bien plus loin. Les Boromites sont derrière certaines des activités les plus subversives de l'espace antaréen, mais pas au-delà du trafic de biens illégaux ou volés, tels que des stupéfiants illicites, des espèces menacées ou du pillage d'antiquités.

Les Boromites et la Guerre

Les guildes boromites n'ont pas d'armée en tant que telle, mais chaque famille, chaque clan et chaque guilde avec ses alliés sont prêts à s'armer et combattre là où c'est nécessaire. Si une Mère de la Guilde demande l'aide de sa guilde, tous les autres clans qui en entendront parler se mettront à envoyer des Boromites pour l'aider. De cette façon, les Boromites peuvent lever des forces assez importantes sans avoir aucune structure militaire à proprement parlé.

Alors que toutes les fouilles ou projets de construction boromites possèdent un petit contingent chargé de la sécurité de leurs sites contre les intrusions indésirables, lorsque les Boromites combattent, ils utilisent tous les moyens mis à leur disposition, y compris une grande partie de l'équipement qu'ils utilisent pour l'exploitation minière ou industrielle, ainsi que les diverses créatures qu'ils utilisent pendant les opérations souterraines ou qu'ils gardent comme animaux de compagnie.

Les Boromites semblent prêts à combattre à tout instant et il est remarquable de voir à quelle vitesse un groupe d'ouvriers apparemment désarmés peut soudainement mettre la main sur des outils qui se retrouvent être des armes efficaces et activer leurs armures personnelles. C'est, bien évidemment, parce que les Boromites utilisent souvent les mêmes outils pour travailler et combattre, qu'ils peuvent ainsi passer rapidement d'un mode à l'autre. De même, les nano-transmetteurs fixés à leur peau écaillée agissent comme les modules d'une armure Reflex, leur permettant de se protéger en un instant.

Parmi tous les clans boromites, il y a des Boromites armés comme gardes de sécurité. Ces « équipes » sont autant des gardes du corps qu'un semblant de force de l'ordre, et font parties des plus coriaces adversaires de tout l'espace antaréen. Conformément à leurs rôles de sécurité et de surveillance, ils utilisent des armes pratiques, tels que des armes mag.

Les différentes créatures lavanes composées de silicium peuvent être envoyées contre l'ennemi, ou faire d'excellentes montures dans le cas des locomites. Les énormes Mères Porteuses Matronites sont si grosses qu'elles peuvent porter tout un assortiment d'armes et de soldats, tandis que leur couvains de larves se précipitent sur leurs petites pattes, mordant et tranchant quiconque serait assez stupide pour s'approcher. Ces petites créatures sont également utilisées comme drones-éclairateurs avec l'ajout d'un réseau neuronal et d'une machinerie appropriée.

Les Boromites sont des combattants inhabituels, ils n'ont aucune organisation militaire structurée et sont intimement liés à leurs guildes très discrètes. Lorsqu'il s'agit de protéger leurs propres intérêts, ils sont tout à fait capables de vaincre la plupart des ennemis, mais ils ne sont pas équipés pour des batailles à grande échelle. Ils excellent dans les raids et les

coups d'éclat, et quand il s'agit de faire face à des ennemis qui sont plus puissants, qu'ils ne peuvent gérer, ils peuvent toujours engager des mercenaires Freeborn – dont certains sont susceptibles d'être Boromites eux-mêmes ! Pour finir, contre des ennemis qui sont juste trop coriaces, les Boromites n'ont pas de Maisons permanentes à défendre ni de planètes à protéger, il leur est donc facile de se retirer dans les profondeurs de l'espace antaréen et de recommencer ailleurs.

CLANS ET GUILDES NOTABLES

Un bref aperçu d'un clan bien connu et d'une guilde mystérieuse sont donnés ici à titre d'exemple. Cependant, les joueurs sont encouragés à créer les leurs !

Organisation

Il existe 22 guildes boromites majeures – les *Guildes Fondatrices* – qui ont perduré à travers les Âges, et dont seulement 17 ont refait surface au cours du Septième Âge panhumain d'Antarès. Ceci exclut la 23ème Guilde Fondatrice, la mère de toutes, qui a totalement disparue et dont toutes les guildes retracent leur origine ; cette guilde est souvent appelée la Guilde Perdue).

Outre les 22 (ou 23) *Guildes Fondatrices*, il existe au moins 180 autres guildes de moindre importance. Alors que de nombreux clans sont liés à une guilde spécifique, travaillent pour elle, ou peuvent même être le seul clan d'une guilde, un grand nombre de clans sont répartis sur plusieurs guildes. Les Ha'Ulut font partie de ces clans éparpillés, leurs membres travaillant dans une grande diversité de guildes.

La Guilde des Déchus

La *Guilde des Déchus* est l'une des *Guildes Fondatrices*. Ses membres se trouvent partout sur Antarès et elle se distingue des autres guildes par le fait qu'elle est disposée à accepter et intégrer des individus de n'importe quel clan.

Parfois appelés «*Chercheurs de Borom*», ou simplement «*Chercheurs*», la *Guilde des Déchus* est une guilde mystique dont les croyances la rendent bien plus homogène et organisée que toute autre. Plutôt que de reposer sur des clans familiaux soudés, ces clans sont des associations volontaires et libertaires, formées autour d'un noyau de *Chercheurs* héréditaires rejoints par de nouveaux convertis.

Chaque membre de chaque clan des *Déchus* a reçu des implants cutanés pour que leur carapace devienne presque noire avec un motif d'étoiles en pierres précieuses ou de couleur plus claire montrant le ciel nocturne au moment de leur naissance ou de leur conversion. Une telle coloration signifie son abandon au néant à la fois de l'individu boromite et du morphe dans son ensemble, une déclaration palpable de leur appropriation des étoiles. Parmi les Boromites et les autres morphes panhumains, la simple vue d'un Boromite étoilé provoque une certaine nervosité – et parfois même de la peur. Le fait que la représentation d'un *Déchu* soit considérée comme un affront délibéré à la valeur du *Chercheur* n'arrange rien, aussi les *Déchus* essaient-ils de supprimer ou d'éliminer de telles images partout où ils le peuvent.

On peut se demander si cette crainte est justifiée ou non. Les *Déchus* sont très francs quant à leur objectif principal : redécouvrir la véritable origine de l'humanité et la réensemencer avec le développement ultime de l'humanité : les descendants de Borom. Trouver Borom est considéré comme une étape clé vers cet objectif, bien que la porte de Borom soit perdue dans les brumes du temps. Les *Déchus* sont convaincus qu'en retrouvant le berceau de leurs ancêtres, ils pourront encourager les *Veilleurs* – les mythiques Bâisseurs des Portes qui sont demeurés là-bas – à revenir et donc à amener la fin des temps où tous les Boromites pourront s'unir et trouver la paix.

À tous ceux qui prétendent que la Terre a été détruite, les *Déchus* demandent simplement des preuves. Bien sûr, il n'y en a pas, si

ce n'est que la Terre n'a jamais été retrouvée et que l'on admet généralement qu'elle a été détruite. Les *Déchus* continuent leur recherche des ceintures de Borom et de la Vieille Terre avec une ferveur mystique.

On peut trouver des membres des *Déchus* dans tous les endroits où il y a une forte exploration, en particulier autour de l'équateur et du creuset qu'est le Déterminat, ainsi que dans tous les zones vierges à la surface d'Antarès. Il y a une petite enclave de *Chercheurs* dans chaque secteur de l'espace panhumain, généralement dans les systèmes-capitales et dans les centres de recherche où ils enregistrent la découverte de nouveaux systèmes et étudient toutes les pistes archéologiques qui pourrait indiquer la localisation de la Terre ou de Borom.

Les clans de *Chercheurs* se portent souvent volontaires pour les tâches les plus difficiles dans les systèmes les plus éloignés ou abandonnés, car ils ont plus de chances de découvrir des indices sur leurs origines dans ces endroits à peine explorés qu'ailleurs – après tout, si les Freeborn entendaient parler de tels indices, ils les revendraient aux *Déchus* ! Le fait est que certaines Maisons Freeborn échangeaient des pistes douteuses avec les *Chercheurs* tout en sachant qu'elles sont fausses ou fictives reste une profonde source de tension.

En conséquence, plutôt que de suivre les rumeurs d'une relique des Bâisseurs, les *Déchus* sont bien plus susceptibles de traquer les ruines d'un site antérieur au Deuxième Âge ou les minerais les plus rares d'une ceinture d'astéroïdes (apparemment) abandonnée en orbite de trois planètes d'une même étoile. Cette étrange sélection de missions a rarement un impact économique sur les *Déchus*, car les autres guildes Boromites sont susceptibles de faire des dons substantiels lorsque les *Déchus* leur remettent une importante découverte, ou volontaires s'ils trouvent un filon extrêmement riche en métaux rares.

Le besoin des *Déchus* de rechercher ce qui est perdu est l'œuvre de leur vie, leur seul tâche, une expression extrême de l'éthique de travail Boromite. Cela s'est développé en un mysticisme qui imprègne la société des *Chercheurs* à tous les niveaux. Alors que toutes les guildes ont leurs propres coutumes, chants de clan, danses et rituels, les *Déchus* en ont plus que n'importe quelle autre et les appliquent quand un individu le juge approprié. Parmi les chants connus, citons le «*Chant avant la Bataille*» (le Hu'orgha – l'un des rares mots de Borom à être largement connu), le «*Chant sur la Recherche de Nouveauté*» (entonné lors de l'ouverture d'un nouveau filon ou d'un nouveau site), ainsi que l'«*Hymne aux Danseurs Déchus*» (également connu sous le nom de «*Danse de la Mort du Chercheur*»), profond, triste et lent, qui en fait pleurer plus d'un.

Le problème pour certains est que cette spiritualité au cœur de la croyance des *Chercheurs* a inculqué à ces derniers la conviction qu'ils sont les seuls à être suffisamment dignes ou compétents pour trouver et étudier les pistes menant à ce qu'ils cherchent – l'origine, l'expression ultime de la panhumanité, le morphe Boromite. Cette juste conviction signifie qu'ils considèrent que toutes les pistes menant à ce qu'ils cherchent sont «les leurs» et que quiconque prétend le contraire usurpe directement leur droit naturel à travailler sur le site. C'est une autre source de tension, peut-être la plus courante, entre les *Déchus* et les Freeborn, et parfois même un déclencheur d'hostilités entre les *Chercheurs* et les prospecteurs des nations IMTel.

En dehors des consulats de chaque secteur et d'un petit clan capable d'effectuer tout travail urgent, les *Déchus* ont tendance à s'installer dans l'environnement le plus proche de leur environnement naturel, l'environnement de Borom : les ceintures d'astéroïdes. Que ce soit dans la ceinture principale autour d'une étoile ou autour d'une géante gazeuse, les Boromites trouvent un astéroïde ou une petite lune de taille appropriée (ou en fabriquent une) et en creusent l'intérieur.

Ils l'aménagent ensuite avec tout le confort nécessaire pour ceux qui leur sont les plus précieux : leurs enfants, leurs chefs mystiques – des investigateurs compétents et très entraînés appelés *Chercheurs de la Terre* ou *Chercheurs des Origines* –

et, bien sûr, leurs matriarches et leurs femmes. Ces foyers-astéroïdes sont aussi lourdement défendus que les *Déchus* peuvent le faire et sont souvent truffés de pièges mortels.

Puristes Technologiques

Technologiquement et militairement parlant, les *Déchus* sont aussi purs que l'éthique de Borom (du moins, comme ils le prétendent). Ils affirment ne jamais se battre, sauf pour se défendre – mais ce qu'ils considèrent comme se défendre peut parfois sembler déconcertant pour un étranger. Les *Déchus* pourraient par exemple considérer comme un vol pur et simple certaines revendications, surtout si celles-ci peuvent receler des indices sur les origines de la panhumanité.

Au combat, les *Chercheurs* préfèrent se reposer sur leur force innée, leur résilience, leur discipline, leurs machines de forage et leurs créatures lavanes génétiquement modifiées plutôt que sur les armes de haute technologie activées par des nanopores qu'ils utilisent le reste de l'humanité. Par conséquent, ils n'utilisent que des équipements faciles à entretenir, tels que les armes mag ou les foreuses à fragmentation, plutôt que les armes à plasma ou à compression bien plus complexes. Ils n'ont pas de chefs spécifiques tels que les Pères des Roches, ni d'unités de combat spécialisé comme les Équipes de Sécurité, et ne disposent que d'un nombre limité d'armes lourdes – celles qu'ils utilisent comme équipements miniers adaptés au combat.

Les Matriarches de chaque clan sont considérées comme trop précieuses pour apparaître au combat – alors qu'une Guildesse peut être rencontrée à la tête d'une expédition, une Matriarche ne sera jamais vue, sauf dans les profondeurs de leurs vaisseaux du clan ou sur leurs foyers-astéroïdes.

Le Clan Ha'Ulut

Si la coloration naturelle la plus courante chez les Boromites est le gris-bleu ou même le gris-verdâtre, ce n'est pas la seule coloration que leur peau peut présenter. Il existe un large éventail de couleurs de peau et les Boromites utilisent des greffes génétiques pour marquer leurs peaux écailleuses de symboles de guildes et de famille - ou même pour changer complètement de couleur, comme les *Déchus*.

On trouve une coloration distinctive chez les descendants du Clan Ha'Ulut originel. Aujourd'hui, le clan - ou les familles qui lui font allégeance - se retrouve dans de nombreuses guildes, leur couleur de peau distinctive, naturelle, rouge-brun vif, les distinguant des autres Boromites. Ils sont, d'une certaine manière, une anomalie parmi les Boromites, car de nombreuses guildes ont un clan Ha'Ulut qui peut parfois avoir des affinités plus étroites avec d'autres Ha'Ulut qu'avec sa guilde.

De nombreux Boromites disent qu'ils ne peuvent pas faire confiance aux Ha'Ulut, ce qui fait qu'ils sont souvent la cible de moqueries ou qu'ils sont évités ; d'autres fois, les Ha'Ulut sont considérés comme des porte-bonheur, des travailleurs heureux et chanceux qui sont inhabituellement loquaces pour des Boromites normalement taciturnes. Néanmoins, en secret, la couleur de la peau des Ha'Ulut est considérée comme extrêmement séduisante et si les mariages officiels entre eux et les membres d'autres clans sont rares, les liaisons informelles ou de courte durée sont monnaie courante.

NOUVEL EMPIRE GHAR

Les Ghars sont une ancienne race de clones guerriers issus de la bio-ingénierie, configurés mentalement pour mener une guerre d'éradication contre le «mal» qu'est l'humanité – une tâche qu'ils tentent toujours d'accomplir. On ignore par qui et quand ils furent créés, mais on sait qu'une espèce malavisée l'a fait en concevant expérimentalement ces chimères génétiques qui n'ont plus qu'une vague ressemblance torturée avec l'humanité.

L'Empire Ghar se situe dans le Déterminat d'Antarès, dans le tropique septentrional d'Obureg, en bordure des régions dominées par le Prospérat Algoryn. Il comprend quelques centaines de systèmes, mais très peu sont occupés ou utilisés comme bases permanentes par les Ghars eux-mêmes. La plupart des systèmes qui composent leur Empire sont des mondes inhabités ou en ruines. Une fois attaquées et pillées, les planètes sont généralement laissées à l'abandon.

Quelques mondes de l'Empire sont maintenus comme des postes de transit pour de futures conquêtes, protégés par des boucliers de gravité quantique et des flottilles de satellites de défense. Mais même ces mondes dotés de considérables garnisons ne sont que des possessions temporaires, bientôt abandonnées dès que la machine de guerre ghar se mettra en route.

Parce que des choses tels que le commerce, la sécurité et la défense mutuelle n'ont guère d'importance aux yeux des Ghars, leur domaines sont dispersés sur toute la surface Antaréenne – l'Empire Ghar est en grande partie une région en ruines et dévastée, à la fois inhabitée et inhabitable. Le seul monde qui a une réelle signification au sein de l'Empire est leur planète natale, Gharon Prime, dont l'espèce tire son nom. Il existe quelques garnisons et camps d'entraînement sur des positions stratégiquement importantes, mais ce ne sont plus que des coquilles vides au-dessus de cités souterraines surpeuplées dans lesquelles les Ghars s'activent sans cesse pour atteindre leur but programmé.

Durant de nombreuses années, l'Empire Ghar fut largement ignoré par les grandes civilisations IMTel. Et ce n'est que lorsqu'ils commencèrent à cumuler des succès dans leur guerre incessante contre le Prospérat et les autres systèmes du Déterminat que leur barbarie attira l'attention du reste de l'univers. Mais les Ghars ne sont plus la puissance cohésive qu'ils furent autrefois : Les divisions internes ont même menacé de fragmenter tout l'Empire : le Commandeur Suprême – *l'Empereur* – est sous l'emprise d'un problème latent, le perfide et corrompu Haut Commandeur Karg. Un mouvement Rebelle mené par un autre Haut Commandeur, Fartok, tend son influence au-delà des bordures du Déterminat ; et pourtant, d'autres Ghars ont subi l'inimitié de Karg et se sont isolés, exilés. Indépendamment de la faction à laquelle ils appartiennent, tous les Ghars croient être fidèles à leur éthique et s'efforcent de suivre les exigences incessantes de leur programme génétique : détruire l'humanité.

GHARON PRIME

Le monde de Gharon Prime est exceptionnel dans la mesure où seuls les Ghars ont une idée claire de son exact emplacement. Des tentatives ont été faites pour localiser leur monde natal en traquant les vaisseaux ghars, mais sans succès jusqu'ici.



Si de telles recherches aboutissaient, elles révéleraient un monde dont la surface semble faite de métal recouvrant la planète d'un pôle à l'autre. Gharon Prime est un monde-ruche d'une époque révolue de l'histoire humaine, un de ceux où la surface extérieure n'est que la couche visible d'une construction à plusieurs niveaux, une ruche qui s'étend jusqu'aux profondeurs de la croûte planétaire. Rien ne pousse à la surface de Gharon Prime et peu de choses vivent dans ses tunnels sombres, à l'exception des Ghars eux-mêmes et des armées d'esclaves capturés sur les mondes qu'ils ont conquis. Le monde entier est une gigantesque usine d'armement et tout ce qu'il faut pour soutenir la guerre. La nourriture dont les Ghars et leurs esclaves ont besoin est synthétisée à partir d'algues cultivées dans d'immenses cuves, ou recyclées à partir de la biomasse de sa vaste population – à la fois esclaves et Ghars.

La lumière du soleil de Gharon alimente de vastes réseaux de cellules solaires et de pièges solaires orbitaux, mais personne ne vit sur – *ou plutôt dans* – la planète et ne la percevra jamais. Les Ghars sont aveuglés par la lumière vive, ils la détestent. Dotés d'une excellente vue à basse lumière, ils préfèrent l'obscurité. En conséquence, il n'y a pas de cycle naturel de jour et de nuit à l'intérieur de Gharon Prime, mais simplement des kilomètres de chambres et tunnels labyrinthiques tout juste éclairés par une lugubre lumière artificielle.

Les synthétiseurs d'algues qui fournissent la nourriture alimentent également l'atmosphère de la planète en générant de l'oxygène. Au plus profond de la ruche, l'air chaud, gras et métallique est distribué par de vastes pompes, dont les défaillances sont connues pour entraîner l'asphyxie de millions de personnes avant que la moindre réparation ne soit effectuée. Pour certains, il y a un certain avantage : cela aide la population à atténuer temporairement les pénuries alimentaires chroniques qui affligent la ruche. En effet, si ses habitants ne le savaient pas, de tels événements sont souvent orchestrés spécifiquement pour modérer l'excès de population de Gharon et réapprovisionner ses banques alimentaires.

LA SOCIÉTÉ GHAR

L'examen externe de la société ghar repose en grande partie sur une observation lointaine et n'est que pure spéculation. Ce que leurs ennemis savent d'eux dépend presque entièrement de leur organisation et de leur comportement au combat, ainsi que de quelques rares rapports de captifs libérés qui ont été laissés à peine conscients de leur traitement aux mains des Ghars.

De ce qu'on a pu tirer des restes de leurs cadavres, c'est que les Ghars sont des clones. Les détails physiologiques indiqueraient qu'il s'agit de créatures élevées en cuve, produites en fonction des besoins et développées jusqu'à maturité bien plus rapidement que des humains ordinaires. Cela implique qu'ils soient élevés en collectivité, probablement au sein d'une entité s'approchant des unités militaires dans lesquelles ils sont organisés en tant qu'adultes.

Les Ghars suivent une hiérarchie très stricte. Les ouvriers de rang inférieur dominent les Parias, les techniciens de rang intermédiaire dominent les deux à la fois qui, à leur tour, sont humiliés par les Ghars d'un rang social progressivement plus élevé : les soldats, les chefs de rangs toujours plus élevés, les Hauts Commandeurs et finalement le Commandeur Suprême de tous les Ghars. À tous les niveaux, la compétition pour la promotion est vive pour ceux qui ont eu la chance d'être issus d'un lot de commandants, et à ces rangs supérieurs, elle dépend toujours de la réussite au combat. Les chefs qui réussissent accèdent à un statut toujours plus élevé et à des richesses et récompenses correspondant aux valeurs ghars, qui sera généralement un certain nombre d'autres Ghars qui devront leur rendre des comptes. Chaque Ghar est fier de son rang social, en particulier les combattants d'élite, les guerriers qui ont survécu à un processus de test exténuant. Les cuves de reproduction ghars sont notoirement imprécises, aussi les guerriers qui échouent sont-ils envoyés à des postes de supervision au bas de l'échelle, supervisant des usines d'armement, gérant la logistique, rassemblant des esclaves ou même placés à la tête d'équipes de maintenance ou de techniciens.

D'autres Ghars se retrouvent rétrogradés des rangs militaires ou des emplois pour lesquels ils ont été élevés suite à un échec. L'échec est la pire chose imaginable pour un Ghar : l'héroïsme ou le courage n'est jamais reconnu, seuls comptent le succès ou l'échec. Échouer, même face à des probabilités impossibles, reste un échec et cela se traduit par une punition généralement sévère.

Cela montre un autre côté des Ghars : ils sont aussi impitoyables envers leurs semblables qu'ils le sont envers leurs ennemis. Ceux qui échouent aux yeux de leurs maîtres sont susceptibles de mourir d'une mort atroce et publique comme «leçon pour les autres». Les Ghars qui déplaisent à leurs dirigeants pourraient avoir la chance de devenir des Parias, des esclaves dont la vie sera utilisée de la façon selon la volonté de leurs supérieurs. Les Parias sont parfois envoyés au combat pour distraire l'ennemi ou tout simplement pour protéger l'avance des guerriers ghars de leurs corps indignes.

Le sort réservé à ceux qui ont le plus contrariés leurs maîtres est d'être jeté dans l'arène à des fins d'exercices «d'entraînement en situation réelle». Ceci montre, peut-être, que les Ghars ne sont pas les créatures régimentées qu'ils voudraient faire croire au reste de l'univers, car de telles manifestations sont tenues dans de vastes arènes où les condamnés font face à toutes sortes de créatures sauvages ou d'ingénieux engins meurtriers. Seuls les plus chanceux survivent et sont épargnés pour servir d'asservisseurs d'esclaves dans les usines d'armement, où les captifs de toutes espèces travaillent jusqu'à la mort aux profits de leurs ennemis, ou sur le champ de bataille où de tels esclavagistes amers conduisent les Parias réticents au devant des Armures de Combat d'élite de l'armée ghar.

Le succès est tout, les Ghars l'emporteront. Nous ne vivons que pour détruire : aucun dégénéré ne peut nous échapper ; personne ne peut se cacher de nous. Nous sommes les Ghars et nous vaincrons.

Premier Edit Ghar (traduction de Qon Ayoli)

LES GHARS ET LE RESTE DE L'UNIVERS

Les Ghars voient les autres espèces humaines comme de la vermine, et leur travail est de les éradiquer. Cette haine viscérale est ancrée dans leur psyché depuis leur création, et elle s'est renforcée à travers leur entraînement rigoureux. Cette aversion motive leur société toute entière et leur attitude envers le reste de l'espace antaréen. Ils ne participent pas au moindre commerce et n'ont aucun contact avec les autres humains. Ils se contentent de mener la guerre pour laquelle ils ont été créés il y a plusieurs milliers d'années.

Leur attitude envers les extraterrestres est quelque peu indifférente. Ils se détournent rarement de leur chemin pour attaquer des espèces extraterrestres sauf s'ils se retrouvent attaqués, moment à partir duquel les extraterrestres en question deviennent les ennemis à abattre avec autant de brutalité que contre des humains. À l'opposé, les Ghars ne font jamais d'alliances et ne traitent jamais avec d'autres espèces, et s'ils veulent quelque chose que possède une autre espèce, leur réaction instinctive est d'entrer en guerre jusqu'à ce qu'ils obtiennent ce qu'ils veulent.

Jusqu'à une époque récente, le faible niveau technologique des Ghars les a laissés dans l'ombre des sociétés avancées de l'IMTel de l'espace antaréen – leurs prédateurs n'ayant seulement affecté que leurs voisins immédiats. Ils sont tout particulièrement les ennemis des Algoryns et les deux ont mené une guerre impitoyable depuis plusieurs siècles.

L'influence des Ghars sur les Algoryns et le Déterminat a créé une zone dans laquelle les conflits et la méfiance sont monnaie courante.

Échanges et Commerce

Malgré ce qui semble être un désir d'acquisition, l'Empire Ghar n'a que très peu besoin de commerce. La guerre, la conquête, la domination et la destruction sont les seules interactions que même leurs plus hauts dirigeants peuvent pleinement comprendre. Chaque système et monde panhumain que l'Empire conquiert et domine est dépouillé de toutes ses ressources, tout le butin étant renvoyé sur Gharon ou sur les principaux mondes-forteresse. Là, les dépouilles et les prisonniers sont recyclés comme esclaves (bien que les Parias restent leur principale source d'esclaves), ou pour la nourriture, afin de fournir les nutriments pour concevoir plus de Ghars, ou pour fabriquer plus d'armes, d'armures de combat, de marcheurs, d'armes, de vaisseaux, des stations spatiales et de fortifications de défenses lourdes.

Alors que les Rebelles ont appris à piller et à réutiliser ce qu'ils peuvent de leurs ennemis vaincus, dans quelques lointains avant-postes impériaux, avant-postes Rebelles isolés et chez les Exilés, les matériaux et équipement peuvent devenir rares. Dans de tels circonstances, les commandants de garnison sont parfois obligés de chercher ailleurs pour se ravitailler.

Le problème est que la puissance commerciale dominante appartient inévitablement aux Freeborn panhumains, avec une société basée sur les mœurs, coutumes et besoins panhumains. Les Ghars sont incapables de traiter avec les humains, les trouvant physiquement dérangement – en effet, l'une des principales fonctions des hôpitaux de campagne est de surmonter les réactions physiques et mentales débilitantes lorsque les Ghars rencontrent des panhumains vivants. De telles réactions vont de sévères poussées allergiques, nausées aiguës, chocs mentaux, douleurs psychopathiques aiguës et même des évanouissements parmi les Parias inutilisés dans les combats contre les panhumains.

En bref, le contact avec l'humanité provoque une réaction extrême et spontanée chez les Ghars. Cela signifie que les principaux commerçants d'Antarès – les Freeborn – ne peuvent en aucun cas commercer directement eux. Mais ce ne sont pas seulement les problèmes physiologiques des Ghars qui empêchent le commerce, car les humains qui

commercent avec les Ghars sont considérés comme des traîtres à leur espèce : Les Algoryns les traquent ; les fragments IMTel voisins et bien informés peuvent refuser de traiter avec eux ; et même les Boromites démantèlent leurs installations et refusent d'effectuer des réparations ou de voyager avec ceux qui trahissent les panhumains envers ceux qui ont juré de les éradiquer de l'univers.

Cependant, alors que les Freeborn dominant principalement le commerce entre les nations humaines antaréennes, il existe quelques (très peu !) de commerçants non-humains et de petites organisations commerciales qui opèrent à leurs côtés. Bien que ces commerçants extraterrestres possèdent leurs propres voies commerciales – généralement vers des systèmes non-humains et hors de leur portée – elles sont susceptibles d'être utilisées par les Freeborn les moins recommandables, comme façades commerciales. Dans ce rôle, elles sont parfois utilisées pour permettre le commerce avec les Ghars, bien que si les Algoryns les découvre, les Freeborn impliqués serait immédiatement abattus. Certains Freeborn se font même passer pour des extraterrestres, maquillant leurs vaisseaux ou utilisant une holo-technologie sophistiquée afin de transmettre de fausses images aux Ghars avec qui ils commercent.

Ainsi, peu de commerce s'effectue entre les Ghars isolés et le reste de l'univers antaréen. Il est possible que les marchandises utilisées par les installations de l'Empire pour commercer se retrouvent sous forme de nouveautés dans les mondes les plus riches des nations Imtel. Mais la destination la plus probable pour des objets technologiquement si primitifs sera entre les mains des rebelles ou exilés ghars, qui se retrouvent souvent à court de la technologie ghar, plus solide et pratique.

ORGANISATION MILITAIRE

Les formations militaires ghars s'organisent autour d'unités d'infanterie en armure de combat, équipées de canons cribleurs polyvalents. Ces troupes constituent une proportion écrasante des unités ghars ainsi que d'autres troupes aptes au combat portant des armes spécifiques d'un type ou d'un autre. L'armure de combat ghar ressemble plus à bien des égards à un petit véhicule qu'une armure conventionnelle, une machine de combat autonome dans laquelle le pilote occupe une minuscule cellule à l'intérieur et qui s'interface avec la machine au moyen d'implants neuronaux.

Les armures de combat servent les forces ghars dans la plupart des rôles militaire, mais ils utilisent aussi d'autres véhicules, de tailles diverses. L'ensemble des machines ghars se meuvent grâce à plusieurs pattes, trois dans le cas de l'armure de combat, et généralement quatre ou cinq pour les plus grands véhicules. Des armes à longue portée et particulièrement puissantes sont ainsi transportées, et des véhicules similaires constituent la base des unités de commandement mobiles. De plus petits marcheurs, les galopeurs, servent d'éclaireurs mobiles ainsi que de véhicules utilitaires auxiliaires, transportant des munitions et de l'équipement aux machines de guerre.

Les ghars eux-mêmes ne choisiraient pas de combattre sans la protection de leurs machines. Sans accès aux capteurs mécaniques, leurs sens innés sont insuffisants et leur corps est faible et vulnérable. Seules les créatures qui ont failli à leurs maîtres ou qui ont été réduites à l'état de parias combattent de cette façon. Leur rôle le plus utile consiste à absorber les tirs de l'ennemi et à exposer les positions adverses – une sorte de reconnaissance par un sacrifice de soi que l'on juge juste pour les Ghars qui déçoivent leurs chefs.

“Au Succès !”

“Au Succès !”

Déclaration et réponse formelles à prononcer lors d'un salut Ghar

LA RÉBELLION

Les Ghars obéissent et sont élevés pour être des disciples dévoués du Premier Édité, implacables dans la poursuite de leurs ordres. S'il est pris en défaut et puni, un Ghar se soumet à sa punition, le plus souvent en étant recyclé ou en devenant un Paria. Le problème, c'est qu'en tant que Parias, ils tentent toujours d'appliquer les préceptes du Premier Édité, mais ils le font parmi ceux que les manuels de combat Ghars jugent indignes. En conséquence, il peut y avoir des quantités inimaginables de brimades et de trahisons entre les Parias, chacun s'efforçant d'obtenir un meilleur traitement ou une remise de peine.

Bien sûr, il est généralement admis que les plus désespérés, les Parias dont la personnalité est quelque peu méprisante, prennent parfois leurs jambes à leur cou pour se cacher. Le fait qu'ils cherchent d'autres de leur espèce afin de former de misérables bandes de brigands est considéré comme une tendance naturelle chez les Ghars cherchant le soutien du plus grand nombre – du moins de leur propre espèce. Alors que certaines bandes cherchent à se cacher de ses maîtres, beaucoup se retrouvent trahis parmi les leurs, généralement en échange d'un poste confortable comme asservisseur ou comme superviseur dans les lugubres usines d'armement de Gharon.

Le problème pour les Ghars apparut lorsque le statut de Paria devint un outil de machination politique plutôt qu'un élément naturel de l'éthique Ghar. Le Haut Commandeur corrompu Karg utilisa cette approche avec un effet dévastateur, éliminant les opposants politiques par sa seule volonté. Cependant, le bannissement par Karg de son compagnon d'écloserie Fartok 12-40-13 alla trop loin : Fartok refusa de s'agenouiller devant son maître !

Tout commença lors de l'attaque contre les *Sentinelles** Algorynes sur Ephra, où l'armée de Fartok, le Groupe de Combat Neuf (GC9), fut repoussée et mise en déroute. Bien qu'il s'agissait de son premier échec, cette défaite signifiait que Fartok risquait la disgrâce car, pour un Ghar, il ne peut y avoir de premier échec – comme Fartok ne le savait que trop bien.

Toute l'armée de Fartok, ou le peu qu'il en restait, fut bannie par Karg. Ce qui avait été l'une des armées les plus efficaces de l'Empire Ghar, d'anciens combattants d'une douzaine de batailles et d'innombrables raids éclatants, devait être dissous. C'était une agonie humiliante pour Fartok, qui avait été honoré parmi sa race depuis si longtemps.

Fartok découvrit rapidement que la défaite avait été orchestrée par Karg. Il réalisa qu'il n'y avait qu'un seul moyen de s'opposer à Karg et de faire reculer la corruption dans laquelle celui-ci avait entraîné l'Empire Ghar. Avec les survivants du Groupe de Combat Neuf, Fartok constitua une armée pour s'opposer à Karg, une armée qui accueillerait les Parias voulant s'engager pour redonner vie à l'Empire.

Après l'anéantissement d'Ephra, le pouvoir de Fartok ne cessa de grandir jusqu'à ce qu'il ait une armée à diriger, des vaisseaux à commander et la volonté de défier même le Commandeur Suprême lui-même. Au commencement, les Ghars l'ignorèrent, incapables de concevoir ce qu'il avait osé faire, et encore moins ce qu'il était parvenu à faire. Jamais dans la longue histoire de leur espèce un Paria ne parvint à lever une armée entière pour s'opposer aux Ghars eux-mêmes. Ceux-ci, fatigués de ce commandant sédicioux, envoyèrent un corps expéditionnaire pour le retrouver et le tuer. Le corps expéditionnaire fut détruit.

Au cours des années qui suivirent, l'armée de Fartok se défit de quatre autres armées envoyées contre eux. À chaque fois, il captura encore plus d'équipement et libéra les parias pour rejoindre ses rangs. Après tant d'effort, Fartok fut retrouvé et acculé par deux immenses armées Ghars. Plutôt que de se battre jusqu'au dernier, comme l'aurait fait n'importe quel Ghar, il parvint à s'échapper et se retira avec son armée en grande partie intacte. Il regroupa ses troupes et disparu dans l'espace antaréen.

* Les «*Sentinelles*» étaient un ensemble de fortifications autour de la cité d'Ephra.

Jusqu'à ce jour, des rapports parvenaient jusqu'aux oreilles du Commandeur Suprême faisant mention d'attaques non-autorisées menées par des Ghars, ainsi que de vaisseaux fidèles à Karg attaqués, pillés et dépouillés de leurs armes et de ses Parias. De telles choses agaçaient beaucoup le Commandeur Suprême, car elles étaient synonymes d'échecs. Et l'échec est une chose que le Commandeur Suprême n'apprécie pas du tout.

Les Exilés Ghars

Au fur et à mesure que la rébellion progressait, et que Karg devenait de plus en plus dictatorial et paranoïaque, le mécontentement augmentait parmi les Ghars. Alors que de nombreux commandants étaient heureux d'être promus par un poste plus élevé, par pure flatterie vis-à-vis de Karg, d'autres considéraient les approches de Karg et Fartok comme une trahison aux valeurs ghars. De tels commandants furent rapidement démis de leurs fonctions par Karg ou ses laquais, certains déclarés Parias, mais la plupart disparaissant comme par enchantement.

D'autres ont eu la chance d'éviter d'être piégés et expulsés de l'entourage de Karg. Certains commandants avec des troupes particulièrement loyales partageant les mêmes valeurs, décidèrent d'éviter la Rébellion et l'Empire et – comme ils le purent – se tournèrent vers l'Exil. En tant qu'Exilés, ils espéraient rester fidèles aux valeurs ghars sans contester directement le Commandeur Suprême ; peut-être pensaient-ils que Karg serait destitué et que l'Empire retournerait dans le bon chemin.

L'un des premiers commandants Exilés était Shaltok 12-41-9. Et quelles que soient ses préoccupations, Shaltok avait montré un engagement visible envers les valeurs ghars ainsi que l'engagement d'un commandant envers les troupes qui les respectaient. En outre, il s'était avéré rusé et incroyablement chanceux.

Après avoir pris le commandement de l'immense navire connu sous le nom de OPT 563, Shaltok le rebaptisa *Cité du Triomphe Sur l'Humanité* et fit adapter ses commandes et ses armes pour les Ghars. Bien qu'il n'avait que quelques milliers de Ghars à bord, il espérait que cette énorme carcasse deviendrait un vaisseau de transport et d'entraînement pour les Ghars, un vaisseau qui susciterait l'admiration de la plupart des autres nations.

Mais Shaltok fut trahi par un des laquais de Karg. Et putôt que d'accepter la mort ou devenir Paria, Shaltok offrit l'exil à ceux qui étaient sous son commandement. À sa grande surprise, toutes les troupes acceptèrent. Quand on lui proposa le commandement de la rébellion, Shaltok le refusa également et le vaisseau fut rebaptisée *Cité de l'Exil**.

Shaltok navigue désormais le long de l'Interface Sénatex-Concorde, près des bordures du Déterminat, à la recherche de systèmes où il pourrait trouver des ressources pour se réapprovisionner en matériels et réparer son vaisseau. Comme les Rebelles, dans l'esprit, les Exilés sont restés fidèles au Commandeur Suprême, mais pas à la corruption de Karg.

*«Cité de l'Exil» est une nouvelle de Tim Bancroft disponible sur le Nexus Antares.

LE PEUPLE GHAR

Les Ghars n'ont pas la moindre idée sur leurs origines – et ils s'en contrefichent totalement. Les Ghars considèrent ces détails comme insignifiants et ne comprennent pas pourquoi les autres puissent considérer de telles informations comme importantes.

Néanmoins, un examen détaillé de Ghars capturés par le Prospérat et d'autres factions panhumaines ont permis de reconstruire leur développement. Des études poussées suggèrent beaucoup de choses qui sont sans aucun doute exactes, du moins dans un sens très général.

La spectroscopie chromosomique rétrospective établit que les Ghars n'avaient pas évolué naturellement. Ils ont été génétiquement modifiés en utilisant une sélection limitée de segments de l'haplotype du modèle humain, ainsi que de nombreux éléments artificiels, considérés comme des éléments chimériques. L'intégrité télomérique de leur structure génétique est si élevée qu'il est impossible de quantifier un taux de mutation précis ou de savoir avec certitude quand ce processus a eu lieu. Mais ce fut certainement il y a longtemps, très probablement au cours du Premier Âge, une hypothèse soutenue par d'autres aspects de la culture ghar et de l'expertise technique.

Le scénario le plus probable est que les Ghars ont été créés en tant que soldats pour mener une guerre pendant une période distincte, avant le développement de nombreuses technologies évoluées de l'espace antaréen. Leurs créateurs étaient très probablement humains et le rôle qu'ils ont établi pour leurs soldats artificiellement conçus fut indubitablement très limité. Les contraintes intégrées dans l'esprit des Ghars impliquent qu'ils ne sont rien d'autre que des outils conçus pour faire un seul travail, sans aucune considération de développement intellectuel au-delà de ce qui est nécessaire pour accomplir leur unique but spécifique : faire la guerre. Il est impossible de dire si leurs créateurs étaient prêts à s'en débarrasser une fois ce but atteint, car de toute évidence, les créateurs ont péri alors que les Ghars eux-mêmes ont survécu.

Malgré leurs origines, les Ghars ont souvent été considérés comme des extraterrestres parce qu'ils sont très différents des plus extrêmes morphes panhumains. Ce sont de petites créatures malingres, incroyablement fragiles lorsqu'elles sont séparées de leurs machines de combat blindées. Leurs sens se sont mal développés, mais se sont parfaitement adaptés pour fonctionner en conjonction des capteurs mécaniques de leurs armures de combat. Ces sens artificiels alimentent directement le système nerveux des Ghars et leur permettent vraisemblablement une vision et une audition bien supérieures, aussi bien qu'une transmission du toucher et de l'odorat au pilote de la machine.

Les Ghars se distinguent également par des capacités mentales extrêmement élevées dans des zones précises et extrêmement faibles dans d'autres. La résultante donne une espèce qui est brutalement obsessionnelle, avec peu de potentiel créatif et aucun pour le développement personnel. À quelques exceptions notables près, les Ghars se considèrent comme une entité unie par un seul but : faire la guerre à la race humaine. Cet esprit unique les rend dangereux, mais aussi prévisibles. Et c'est cette prévisibilité qui est leur plus grande faiblesse.

Écloserie 12-40

Il y a quelques années, le Commandeur Suprême Ghar considérait que son empire était au sommet de ses prouesses technologiques ; de plus, partout où il regardait, les forces ghars triomphaient. Il (elle ?) demanda à ses généticiens de produire une nouvelle race de commandant. L'Empereur espérait que l'un de ces nouveaux chefs serait un digne successeur, car le plus grand et le plus sage de toute la race ghar avait presque 600 ans et il ne rajeunissait pas.

Et c'est ainsi que le lot 12-40 fut conçu.

Le Commandeur Suprême n'était pas conscient que tout n'était pas tout à fait comme il semblait l'être avec le lot 12-40. Bien qu'elle ait produit des commandants aux capacités exceptionnelles, les produits de la 12-40 représentaient un danger pour l'Empire plus grand encore que celui posé par les immondes dégénérés que les Ghars ont pour devoir de purger de l'univers.

Il est impossible de dire lequel des nombreux scientifiques ghars responsables du séquençage des clones du lot 12-40 avait effectué les ajustements génétiques latéraux minutieux que cette tâche exigeait. En fait, cela n'a guère d'importance, car les épissages génétiques avaient déjà été soigneusement planifiés, et les mutations nouvellement développées passées des centaines de fois dans les simulateurs. Les lignées ghars se sont

avérées remarquablement stables pendant des milliers d'années, l'intégrité télomérique des chromosomes ghars est si forte que la grande majorité d'entre-eux – ceux qui ont été conçus dans les écloséries un à sept – sont des répliques non-altérées des souches pures développées par leurs créateurs originels il y a des milliers d'années. Si les Ghars avaient idéalement évolués pour devenir quelque chose, ça aurait été simplement pour être des Ghars : d'une loyauté sans faille envers leur propre espèce, totalement dévoués à leur tâche, non seulement prêts à sacrifier leur vie pour servir, mais s'attendant aussi à le faire. Pour un Ghar, l'intérêt personnel est une chose aussi impensable que l'échec, et l'ambition personnelle reste un concept aussi incompréhensible que la compassion.

Cependant, en créant leur nouvelle souche 12-40, les Ghars avaient par inadvertance libéré des qualités jusqu'alors tout à fait étrangères au tempérament ghar. Lorsque les clones miaulants furent conçus dans les écloséries de la station, ces qualités ne furent jamais reconnues pour ce qu'elles étaient. En effet, le Ghar ordinaire n'a que peu d'empathie naturelle et pratiquement aucune notion de choses telles que l'imagination, l'ambition personnelle ou la curiosité. Le fait que les compagnons de l'éclosérie apprenaient rapidement, étaient avides de réussite et étaient volontiers observateurs ne faisait que suggérer que la souche avait été un grand succès ; ces aspects rendaient le lot plus différent que ses incepteurs auraient pu aisément le comprendre.

Confinés dans leur vision étroite de l'objectif et du devoir, les généticiens ne pouvaient pas savoir que ces attributs apparemment désirables provenaient d'un sentiment d'individualité et d'estime de soi considérablement accru. En d'autres termes, ils avaient créé des Ghars prêts à se placer au-dessus de leur devoir. Et c'était – littéralement – inimaginable.

Au fil des années, le Commandeur Suprême n'a pas eu de raison immédiate de regretter sa décision, et la quarantième génération de l'éclosérie de la station 12 évolua en devenant de brillants commandants dans de divers domaines. Un certain nombre d'entre eux furent tués dans l'exercice de leurs fonctions, comme il fallait s'y attendre, mais ceux qui survécurent atteignirent rapidement les sommets de la hiérarchie de l'Empire, à l'exception du poste ultime du Commandeur Suprême lui-même.

Écloséries 12-41 à 12-44

Alors que les produits chimiques et les processus du lot 12-40 étaient censés être uniques, le lot d'officiers qui suivit, le 12-41, fut altéré et produit des Ghars plus proches des commandants ghar normaux, mais avec une intelligence accrue et une certaine liberté de pensée. Shaltok était l'un de ces commandants (41-9), mais il n'était qu'un parmi tant d'autres.

Bien qu'encore souillés, les Ghars des lots 12-42 et 12-43 produirent des Ghar très compétents, le personnel de vaisseaux et les technologues supérieurs de ces lots servant l'Empire avec assiduité, tous apparemment satisfaits de leur rôle. En réalité, les officiers ont soit réprimé leurs instincts et servi sous les ordres de Karg, soit rejoint les Rebelles ou les Exilés.

Karg, cependant, n'était pas satisfait. Il exigeait une loyauté individuelle de la part des commandants qui servaient sous ses ordres, et était constamment frustré par leur loyauté continue envers le Commandeur Suprême et les idéaux ghars. Sous prétexte d'optimiser leur réactivité sur le champ de bataille, il demanda aux techniciens de l'éclosérie de créer un lot d'officiers ghars qui lui seraient loyaux, personnellement.

Presque dès la fin de leur formation principale, les Ghars du lot 12-44 furent envoyés dans la flotte et les armées ghars. Karg fit remplacer des Ghars expérimentés et parfaitement compétents par ceux du 12-44 et étendit lentement sa sphère de pouvoir. Ce n'est que lors du *Désastre de Duret IV*⁽¹⁾ que les faiblesses d'une telle stratégie ont pu être constatées.

Le Désastre de Duret IV

C'est vers la fin de l'année 1325 que les forces de Karg ont finalement retrouvé les armées de Fartok assiégeant le monde du Prospérat Algoryn de Duret IV. Karg rassembla secrètement ses forces et se cacha derrière l'une des géantes gazeuses du système. Après que Fartok ait engagé ses transports et ses vaisseaux de soutien – pour la plupart panhumains – dans l'invasion, Karg fit irruption avec sa flotte, détruisant les transports et les vaisseaux de soutien. Avec ses contre-torpilleurs détruisant les stations de défense algorynes au sol et les forces de Fartok, les forces de Karg poussèrent les forces de Fartok sur la défensive jusqu'à ce que, finalement, l'armure de combat baroque de Fartok (consistant à un mélange des technologies panhumaines et Ghars) soit repérée.

Après avoir constaté la menace minime que représentaient les Rebelles, Karg se rendit sur la surface de la planète à bord de sa navette d'assaut personnelle, déployant sa garde personnelle et son propre Marcheur de Commandement dans le but de se venger personnellement de Fartok. Il mena l'attaque contre les Rebelles affaiblis jusqu'à ce que, finalement, l'armure de combat de Fartok soit neutralisée et Fartok capturé.

Mais quand l'armure fut ouverte, le Ghar à l'intérieur n'était pas Fartok mais Drok, un des loyaux commandants de Fartok sur Ephra. Karg fut momentanément déconcerté, la capture de Fartok étant tout ce qu'il attendait. La véritable flotte de Fartok était camouflée dans les poussières des deux lunes de la planète et séparée de la flotte de Karg par des débris. Alors que Karg se morfondait sur le pauvre Drok blessé, les vaisseaux de Fartok se débarrassaient de leur camouflage et lançaient leur attaque sur la flotte ghar en orbite. L'armée de Fartok était composée de tous ses plus puissants vaisseaux de combat, des contre-torpilleurs et patrouilleurs ghars, des frégates panhumaines capturées et même quelques croiseurs de combat.

La bataille spatiale fut rapide, et la flotte de Karg rapidement submergée. Ceux de la flotte de Karg qui ne voulurent pas se rendre furent détruits, leur réponse au piège étant généralement entravée par le manque d'expérience du lot 12-44.

Fartok ne fit pas la même erreur que Karg, ordonnant à sa flotte d'annihiler et vitrifier la zone dans laquelle Karg s'était déployé. Karg et ses plus fidèles acolytes furent tués. Fartok purgea ensuite la flotte et le reste de l'armée, recyclant tous ceux qui avaient été loyaux à Karg et toute la couvée 12-44.

Fartok regroupa tous les Ghars survivants de Duret IV et ramena sa flotte au cœur de l'Empire. Les agents de renseignement algoryns entendirent des rumeurs selon lesquelles les Exilés avaient été pardonnés, les Parias réintégrés, et ont considéré que Fartok se dirigeait vers Gharon Prime, afin de sans doute consolider sa victoire et restaurer sa position parmi les Ghars.

Les événements de Duret IV sont une source de grandes inquiétudes pour le Haut Conseil Algoryn. Pendant près de dix ans, le Prospérat avait fait face à un Empire Ghar fracturé, une menace qui se battait contre elle-même autant qu'elle combattait la panhumanité. Un Empire désormais uni sous les ordres du brillant Haut Commandeur Fartok est celui qu'ils ont de bonnes raisons de craindre.

⁽¹⁾ «Vengeance sur Duret IV» est une nouvelle de Tim Bancroft disponible sur le Nexus Antares (traduite en français).

NOMENCLATURE GHAR

Les Ghars naissent – plus exactement, *sont conçus* – dans des écloseries, parfois par plusieurs milliers à la fois. Les écloseries les plus célèbres sont celles du Commandement et du Haut Commandement. Il s'agit de l'Écloserie 7, qui se concentre sur la production des cadres Ghars et des officiers subalternes et supérieurs, et de la tristement célèbre Écloserie 12, qui se focalise sur les officiers supérieurs et les Hauts Commandeurs.

Les Ghars ne possèdent pas de noms réels, en tant que tels, mais juste une classification soigneusement élaborée qui indique leur origine et, dans une certaine mesure, le but de leur groupe particulier dans l'écloserie.

L'identification formelle pour chaque Ghar est :

Nom-N°Séquence HH-BB-Type

Les **N°Séquence**, **HH**, **BB** et **Type** sont numériques et le **Nom** est en fait un code de quatre lettres (les Ghars n'utilisent pas notre alphabet de 26 lettres : «Sh» étant une lettre spécifique, par exemple).

HH est le numéro de l'écloserie – l'installation où les Ghars sont conçus. L'écloserie 12 est une écloserie dédiée au commandement d'où tous les Hauts Commandeurs sont issus et parmi lesquels le Commandeur Suprême est parfois sélectionné. D'autres écloseries produisent un grand nombre de Ghars identiques, tous destinés à faire le même travail – la plupart des Ghars proviennent des batteries d'écloseries 01- à 07-.

BB est le numéro de lot au sein d'une écloserie. Donc, 12-40 signifie «lot 40 de l'écloserie 12».

Type indique le poste spécifique ou le rôle approximatif prévu pour l'individu ghar du lot. Donc Karg est de type «9» du lot 12-40 et Fartok de type «13».

Nom est un code de quatre lettres identifiant le sous-type spécifique qui est vocalisé comme un mot compréhensible, comme un nom abrégé. Il y a, par exemple, de nombreux 05-76-12, dont chacun a un «Nom» de code unique de quatre lettres. En effet, celui-ci les rend uniques dans une variante spécifique, donc Karg (KRRG), Fartok (FRTK). Ils pourraient être prononcés différemment pour les individus, de sorte que KRRG pourrait être «Krug», FRTK comme «Frotak» ou NRRK comme «Norrik», selon la personne, tout comme nous avons une variété de façons de dire nos propres noms.

N°Séquence est une désignation numérique individuelle donnée aux Ghars des écloseries faisant partie d'un lot de quelques milliers de clones de la même variante et portent donc le même nom à quatre lettres. Elle désigne un individu qui pourrait autrement être complètement indifférencié d'un autre du même lot portant le même nom.

Exemples de Noms

À partir du code nominatif de quatre lettres et la variation de son interprétation, le numéro des noms ghars est potentiellement vaste – peut-être une intention de leurs mystérieux créateurs.

Code	Prononciations Possibles
KRRG	Karg, Krug, Krayg
FRTK	Fartok, Frotik, Fratek
ShLTK	Shaltok, Shlatik ('Sh' est une seule lettre Ghar)
TRRN	Tren (un Sous-Commandant Exilé), Torrin, Terrin, Trorn, Tarn, Tron
DOBT	Dobat (un Sous-Commandant Exilé), Dobut, Doubit, Dobit
FRNN	Foornyn
NRRK	Nurk, Norrik, Norkk, Nurrik

VIE PERSONNELLE DES GHARS

Personne ne peut aujourd'hui savoir ce que les ancêtres des Ghars voulaient par leur création. Les Ghars eux-mêmes ne se soucient pas de telles choses. Pour les Ghars, le savoir n'a de valeur que s'il fait fonctionner leurs machines de combat ou s'il a un but pratique dans la guerre. Ceux qui les ont créés ont supprimé de leur tempérament tout ce qui pouvait les gêner dans leur tâche. Cette tâche était de combattre, de faire la guerre, de conquérir.

Les panhumains considèrent les Ghars comme des créatures torturées, malveillantes et impitoyables, poussées par une haine inexorable, une vie d'obéissance envers une cause primordiale : la défaite de l'humanité. Chaque Ghar est né en connaissant sa place prévue et potentielle dans la société, et possède une composition polygénique sélectionnée délicate – autant qu'un Ghar puisse être délicat – pour les préparer à accepter et à correctement travailler dans le rôle qui leur incombe. Alors que l'altération génétique des écloseries est toujours soigneusement entretenue selon les instructions données depuis un passé lointain, on pense que les Ghars ne comprennent pas la science derrière leur technologie – d'où les résultats désastreux de l'expérimentation du lot 40 de l'écloserie 12.

Étant donné qu'ils n'ont qu'une très faible connaissance de l'implication scientifique, il n'est pas surprenant que des lots ghars ne correspondent pas toujours aux attentes. D'inévitables facteurs environnementaux et expérimentaux peuvent altérer l'efficacité de chaque individu, ce qui conduit à la nécessité des Parias, des Ghars n'ayant pas été aussi efficaces dans leur rôle programmé qu'ils auraient dû l'être. Et sous la domination de Karg, le niveau de performance de chaque individu est bien plus élevé. En effet, les erreurs sont rarement tolérées – à moins qu'elles ne profitent à Karg lui-même, bien entendu, auquel cas elles ne sont alors jamais identifiées comme des erreurs.

Cela conduit à une attitude très défensive parmi la majorité des Ghars : pourquoi faire quelque chose de différent si vous avez été conçus pour un rôle précis et que le changer pourrait vous conduire à une dégradation des privilèges que tout Ghar a reçu ?

Les Ghars ne connaissent rien de l'art ou de la musique, de la culture ou des espoirs et rêves communs de l'humanité. Ils sont sans compassion, sans pitié, sans affection pour leurs semblables. Leur seule passion est de haïr l'humanité d'une haine amère, irréconciliable et irrationnelle qui ne connaît aucun répit tant qu'un seul humain vit. Leur seule terreur est celle de l'échec, de manquer à leurs devoirs, de manquer à leurs maîtres, d'échouer dans leur grande tâche d'éradication. C'est cette peur qui les pousse à être aussi durs que la haine, exultant de leur propre terreur, se délectant de leur propre malice cruelle et insatiable.

ARSENAL ET TECHNOLOGIE GHARS

La technologie ghar a peu de choses en commun avec celle des civilisations avancées du Septième Âge d'Antarès. Leur technologie est un vestige d'une époque bien antérieure à l'application courante de suspenseurs structurels basée sur les nanopores. Les machines ghars sont faites de matériaux plus simples et activées par des interfaces mécaniques rudimentaires ou des interrupteurs photoélectriques ; leurs composants s'articulent les uns aux autres ou sont motivés par des systèmes hydrauliques primitifs, des accouplements magnétiques et des transmissions mécaniques.

Dans le cas de leurs machines de guerre, l'équipage ghar s'appuie sur des interfaces neuronales fixées au moyen de fiches spinales implantées chirurgicalement dans chaque Ghar lors de leur conception (les épines dorsales ghars ont des appendices renforcés pour permettre les fixations). Cette modification chirurgicale grossière des corps vivants est le genre de technologie primitive que l'on ne trouve que sur des planètes isolées et barbares de l'espace antaréen.

Bien que les Ghars soient une race spatiale en contact avec des sociétés avancées depuis d'innombrables siècles, ils ne semblent avoir adopté pratiquement aucune des nouvelles technologies des cultures qui les entourent. En effet, ils font preuve d'un profond dégoût pour la technologie avancée panhumaine et font peu d'efforts pour la comprendre ou la reproduire. Au lieu de cela, ils s'en tiennent aux technologies et aux appareils pour lesquels ils ont été élevés et entraînés.

Pour l'univers dans son ensemble, c'est un problème, car la technologie ghar est profondément dangereuse, non seulement pour leurs ennemis, mais aussi pour les Ghars eux-mêmes, ce qui ne serait jamais accepté dans les sociétés avancées d'IM-Tel ou même dans les civilisations humaines du Déterminat. La quantité d'énergie générée par les réacteurs ghars est énorme comparée aux infimes énergies requises pour les plus grands drones de la Concorde. Cette puissance est nécessaire pour surmonter le poids et l'inertie massive des machines ghars. C'est particulièrement un problème lorsque les machines de guerre sont protégées par d'archaïques boucliers à résonance magnétique qui augmentent considérablement leur inertie. Les armes ghars nécessitent également une grande quantité d'énergie pour fonctionner par rapport aux armes habituelles de l'espace antaréen. Le principal problème des réacteurs ghars est qu'ils sont très instables, génèrent une chaleur incroyable et de dangereux niveaux de radiation qui s'avèrent souvent fatals pour les opérateurs.

La pollution et les niveaux élevés de radiation émis par la technologie ghar sont déjà assez mauvais, mais ce n'est rien comparé aux horreurs déclenchées par leurs armes et champs de force basés sur la «gravité quantique». Les conséquences comprennent une micro-fragmentation du tissu spatio-temporel et des perturbations occasionnelles à grande échelle de la cohésion de l'univers local.

Ces phénomènes n'affectent les Ghars que dans une faible mesure, car leurs machines sont très primitives, mais ils font des ravages sur les nanotechnologies avancées. C'est une des raisons pour lesquelles les mondes détruits par les Ghars restent en ruines. Ils sont si fortement contaminés par les retombées de la «gravité quantique» qu'il est impossible pour une société avancée se reposant sur la nanotechnologie de s'y réinstaller ou même de les occuper.

Les sections suivantes traitent de certains effets des armes ghars ainsi que de certains aspects de la technologie ghar qui ne sont que brièvement abordés dans la Liste d'Armée Ghar.

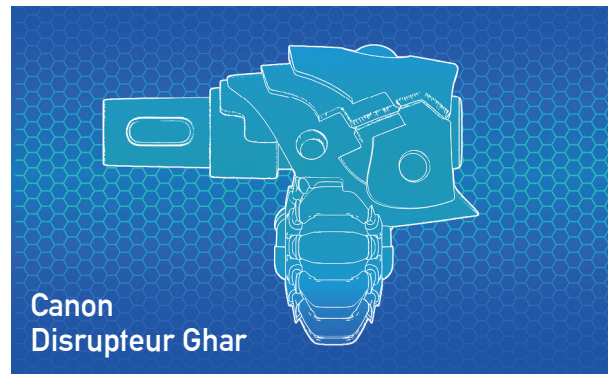
Distorsion Spatio-Temporelle

Ceci est représenté par un ou plusieurs *Dés d'Événement* qui sont utilisés pour déclencher l'effet de distorsion spatio-temporelle. L'armement disrupteur ghar est l'un des principaux responsables de cette pollution.

Armes Disruptrices

Les armes disruptrices ghars sont toutes des obus ressemblant à des bombes propulsées par une combustion vapeur-plasma utilisant le plasma généré par un réacteur ghar. Il s'agit d'une technologie ancienne et très volatile, dépassée depuis longtemps par les civilisations antaréennes, mais les Ghars semblent incapables de progresser sur le plan technologique, ou y sont hostiles.

Lorsqu'une arme disruptive explose, elle libère ce que les Ghars appellent une explosion de «gravité quantique» qui déchire la matière de l'espace et peut rendre les zones de combat inhabitables pendant des années : tout couvert est inutile contre une telle perturbation spatio-temporelle. Une telle distorsion est particulièrement efficace contre les équipements qui reposent sur des effets plus subtils, telle que la technologie à l'échelle nanométrique.



Bombardiers Disrupteurs

Pour les attaques à plus longue portée, les Ghars se servent des lanceurs qui utilisent une variation de leur mélange standard de vapeur-plasma pour lancer une bombe disruptive dans les airs. Ces lanceurs primitifs se déclinent en quatre variantes principales : un canon disrupteur à tir direct fixé sur les tripodes ; une version plus légère fixée sur le polyvalent canon Cribleur ; une variante fixée sur les armures de combat ghars ; et une variante plus lourde fixée sur les marcheurs ghars.

Le bruit de la décharge d'une bombe est littéralement assourdissant, ce qui serait regrettable pour les troupes bombardiers si elles n'étaient pas protégées par leurs armures de combat. Même l'équipage des marcheurs doit porter des protections auditives efficaces. Les munitions sont si encombrantes que les bombardiers sont parfois accompagnés de galopeurs-ravitailleurs restant à proximité.

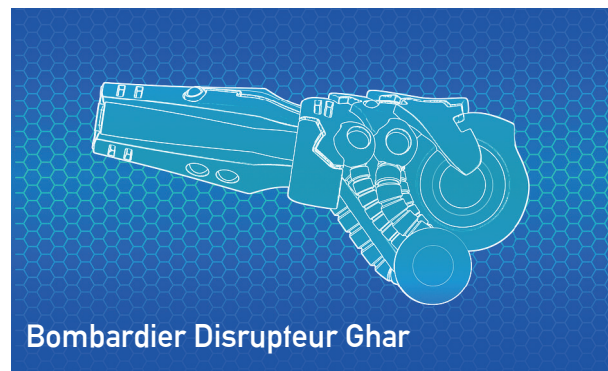
Manipulateurs

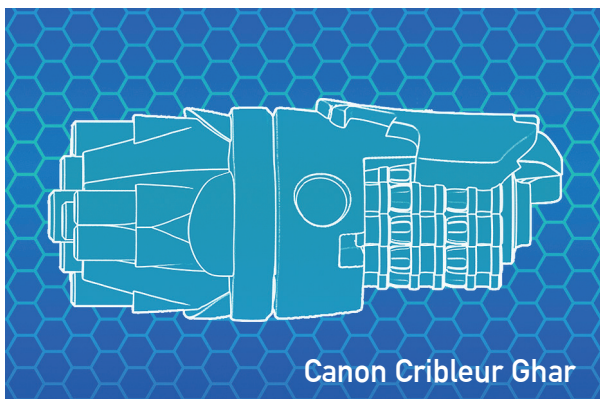
L'Empire Ghar équipe ses galopeurs-ferrailleurs de puissantes pinces : les agrippeurs. Bien qu'elles ne soient pas conçues pour le combat, ces mâchoires motorisées peuvent infliger un méchant coup de dents si elles attrapent un adversaire. De temps en temps, suite à l'influence de Fartok durant la Rébellion, des agrippeurs plus petits ont été donnés aux équipes de ferrailleurs : bien qu'elles ne soient pas destinées à être utilisées comme armes de corps-à-corps, ces pinces sont assez efficaces pour broyer les armures !

Les galopeurs-ravitailleurs possèdent des bras de chargement qui peuvent aussi être utilisés en combat au corps-à-corps ou au TBP, en lançant les bombes disruptrices transportées par le galopeur.

Armes Récupérées

Les Ghars ont du mal à réparer ou à remodeler les armes des autres factions qui sont dépendantes de la nanosphère : les armes simples, généralement standard, qu'ils parviennent à réparer sont souvent inutilisables après quelques mois d'utilisation active entre les mains d'un Ghar. Bien qu'utilisables, les objets réparés ne sont pas optimaux par rapport à leur version d'origine et sont décrits comme des versions «récupérées» de l'arme d'origine, avec leurs propres statistiques.





Canon Cribleur Ghar

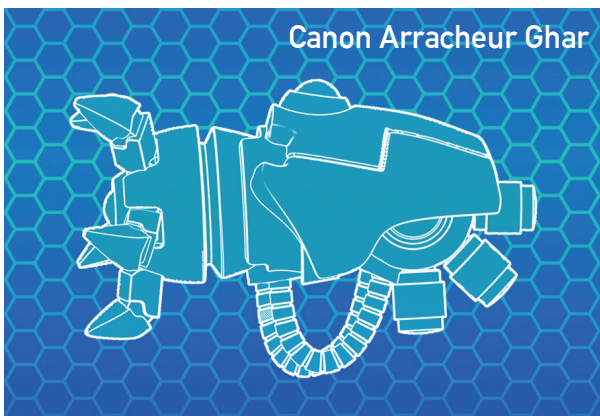
Armures de Combat Ghars

Souvent appelée «armure de combat», la combinaison blindée est unique aux Ghars et, à bien des égards, il ne s'agit pas vraiment d'une armure. L'occupant est recroquevillé à l'intérieur et relié à l'interface de la machine par des implants neuronaux placés dans la colonne vertébrale des enfants ghars peu après leur naissance. La machine elle-même est rudimentaire et mécanique : le métal s'articule contre le métal et est actionné par des câbles hydrauliques et des lignes électriques à haute tension alimentées par un réacteur délabré et extrêmement vulnérable : on ne pourrait jamais les décrire comme des machines maniables !

L'armure, son réacteur et son armement sont intégrés dans ce qui est en fait une machine de combat autonome ressemblant davantage à un micro-véhicule qu'à une armure ordinaire. L'épaisse coque métallique multicouche de l'armure lourde offre une excellente protection et est renforcée par un bouclier à résonance magnétique, un type rudimentaire de champ de protection magnétique qui renforce considérablement les métaux mais les charge également d'une inertie massive. Naturellement, cela rend les armures ghars gourmandes en énergie, mais la technologie primitive les immunise contre une grande partie de la technologie avancée se reposant sur les nanites que la plupart des factions d'Antarès ont l'habitude de manipuler !

Les armures de combat ghars sont équipées d'amplificateurs de puissance intégrés qui augmentent temporairement la puissance du réacteur, ce qui permet d'augmenter la puissance de l'armure et de surcharger l'alimentation des armes et des jambes. On les appelle souvent des «amps». Le problème est que ces amplificateurs sont l'exemple parfait de la technologie ghar, à moitié comprise et pas vraiment fiable, pouvant ne pas fonctionner, voire pouvant totalement griller.

Dans leurs armures de combat, les soldats ghars portent des combinaisons bien ajustées à leur corps qui donnent accès à leurs connecteurs spinaux. Bien qu'elle soit peu utile à l'intérieur de la coque, elle offre un minimum de soutien vital et une couche



Canon Arracheur Ghar

de protection que la plupart des Ghars ne possèdent même pas. La combinaison dispose de poches pour les munitions et d'un étui pour un fusil trimballeur, ainsi que des connexions basiques au réseau de communication de combat ghar. Il y a toutefois des limites à la protection qu'elles peuvent offrir par rapport aux champs énergétiques plus avancés comme les armures Reflex.

Les armures de combat sont équipées de différentes armes selon le rôle qu'on leur a attribué :

- Les **armures Cribleurs** sont équipées d'un canon cribleur polyvalent et de griffes de combat motorisées.
- Les **armures d'Assaut** sont équipées de canons arracheurs pour neutraliser leurs adversaires et de griffes à plasma très puissantes.
- Les **armures Bombardiers** sont équipées d'un lanceur de disrupteur à longue portée appelé bombardier et d'une griffe de combat motorisée.

Tectoristes

Les **tectoristes** sont des Ghars considérés par leurs pairs comme ayant de graves problèmes de comportement ou sociétal. Heureux de partir seuls à la recherche de l'ennemi, les tectoristes sont équipés de Tectosopes – un équipement de détection qui transmet la localisation précise de l'ennemi au reste de la force ghar pour permettre un meilleur ciblage.

Flotteurs et Drones-Bombes

Les **flotteurs** sont de minuscules et fragiles appareils volants dotés d'ailes mécaniques, un peu comme une chauve-souris. Ils volent de manière saccadée et irrégulière et sont attirés par le mouvement, mais ce ne sont pas des machines intelligentes, loin de là. Ils diffusent des images qui peuvent être captées par les interfaces des armures de combat et des véhicules ghars, donnant ainsi aux troupes ghars un aperçu du champ de bataille du point de vue du flotteur.

Les **drones-bombes** sont une innovation des ingénieurs de Fartok qui ont converti de simples flotteurs ordinaires en bombes volantes en y ajoutant une petite charge disruptrice. En tant qu'arme disruptrice, leur capacité à infliger du *Stress* les rend extrêmement utiles, et étant de conception ghar, elles sont aussi notoirement peu fiables et n'explorent pas toujours. L'inclusion d'une bombe disruptrice a rendu leur programmation rudimentaire de recherche et de repérage presque inutile, si bien qu'ils accompagnent les unités d'infanterie les plus faibles en tant que drones-compagnons envoyés au combat rapproché.

Ravitailleurs de Bombes

Les escadrons de bombardiers et les unités de marcheurs bombardiers ghars sont armées de lanceurs rudimentaires qui projettent d'énormes obus disrupteurs lourds. Il est impossible pour un bombardier ou un marcheur bombardier de transporter toutes les munitions dont il a besoin, il est donc courant que les unités soient accompagnées de galopeurs équipés de ravitailleurs de bombes. Ces machines sont capables de placer des bombes dans les trémies des armes à distance afin qu'elles puissent maintenir une cadence de tir raisonnable.

Les parias ghars ne reçoivent pas nécessairement assez de munitions pour leurs archaïques fusils trimballeurs et de nombreux ravitailleurs transportent des munitions supplémentaires. Les pièces de rechange et les munitions pour les armes récupérées sont également transportées dans les ravitailleurs de bombes.

27: Chronologie de l'Incursion Ghar dans l'Espace Algoryn.

c.7A1025 Les Ghars explorent les régions équatoriales du Déterminat mais restent indétectables. Leurs vaisseaux archaïques capturent un certain nombre de vaisseaux spatiaux humains, les disparitions étant attribuées à une recrudescence de l'activité pirate.

Au départ, leurs moteurs limitent leur expansion à une petite région sur la surface antaréenne, mais ils améliorent rapidement leurs capacités grâce à la greffe des cerveaux des ingénieurs humains capturés et à l'étude de la propulsion des vaisseaux.

c.7A1280. L'expansion ghar s'accélère pour détruire des systèmes humains isolés dans tout le nord du Déterminat. Les attaques sont d'abord imputées aux Vorls, ce qui provoque une grande consternation – telle est la confusion qui règne pendant les premières années de la *Guerre du Septième Segment*.

c.7A130. Une flotte Ghar tend une embuscade et détruit les transports Oszoni transportant des renforts Algoryns.

Désastre de Duret IV (7A1325). Fartok piège Karg pour qu'il lance une fausse attaque sur le monde algoryn de Duret IV. Karg est tué. Fartok prend le commandement ghar et gracie tous les Rebelles et Exilés.

7A 1025

7A 1100

7A 1200

7A 1300

7A 1325

c.7A1040-1105 Après avoir amélioré les moteurs, de leurs vaisseaux, les Ghars se déploient plus rapidement, principalement sur les mondes peu peuplés et les mondes des royaumes et fiefs dissidents de l'Expansion.

7A1105. Les Ghars détruisent d'abord des mondes affiliés, peuplés d'humains, le long des frontières du Prospérat. Au départ, les pirates sont accusés d'être à l'origine de ces attaques, mais la pollution et les vestiges stériles démontrent une autre histoire.

7A1192. Les mondes intérieurs du Prospérat sont attaqués par les Ghars. Les Algoryns sont obligés de renforcer considérablement leurs défenses.

7A1235. Création de la Ligue Marchande Oszoni.

Guerre du Septième Segment (7A1275-1305). Les Vorls attaquent la Concorde PanHumaine le long de la frontière sud de la Concorde, et finissent par capturer Aan Quatre en 1305.

7A1315 Bataille d'Ephra. Les Algoryns défendent avec succès Ephra contre les Ghars. Le commandant Ghar, Fartok, est déclaré Paria, mais il s'enfuit pour lancer la Rébellion des Parias. Tar Es Janar commande la 63e Division d'Infanterie Blindée, reprend Ephra Set Cinq et acquiert une grande renommée.

INFESTATION VIRAI

L'Intelligence Artificielle Virale – ou Virai – est une race de machines anciennes et grouillantes qui se répandent dans l'espace Antaréen en s'embarquant sur des vaisseaux. Ils se considèrent comme menacés et persécutés par la vie organique, et leurs expériences les conduiraient certainement à être convaincus de ce fait. Malheureusement, toutes les autres espèces d'Antarès ne les considèrent guère plus que comme une infection mécanique, parasitaire et immensément destructrice.

Pendant les 1300 premières années du 7^{ème} Âge, les Virai n'étaient plus qu'une antique menace. Ils étaient vus comme une abjection mécanique, depuis longtemps disparue, dotée d'une intelligence artificielle très différentes des drones ordinaires de l'IMTel, et qui n'avait non seulement été archivée dans les bases de connaissance de la Concorde et du Sénatex, mais qui avait également disparu des mythes populaires. Mais durant les nombreux siècles de persécutions avant leur supposée destruction, les Virai avaient découvert comment survivre pendant des millénaires en hibernation mécanique, en se cachant du reste de l'univers, attendant un possible retour.

Après la destruction de Xilos, un système depuis longtemps oublié de l'Interface Septentrional se reconnecta au Nexus. Ce système abritait un drone Virai, à nouveau fonctionnel, accroché au premier vaisseau qu'il put trouver – une antique épave d'une OPT (*Observation de Phénomène Transitoire*) – et cherchait à pirater le vaisseau pour se reproduire. Cette fois, par le plus pur des hasards, le Virai se retrouva dans la zone idéale pour se reproduire : l'Interface Septentrional entre le Sénatex Isorien et la Concorde Panhumaine, une zone frontalière qui n'était contrôlée par aucune de ces deux armées, mais où les deux IMTels avaient combattu pour asseoir leur suprématie.

Aucune de ces deux grandes nations n'étant en mesure de concentrer leurs efforts sur l'éradication des Virai, les drones commencèrent à se propager tout autour du Nexus depuis l'Interface Septentrional et le Déterminat. Une fois de plus, au Septième Âge de l'humanité, l'infestation des drones était revenue.

LA FORME DE VIE DES DRONES VIRAI

Les Virai peuvent apparaître n'importe où dans l'espace antaréen, où une porte a récemment été créée – l'onde de choc engendrée par la catastrophe de Xilos n'avait pas seulement provoqué l'effondrement des portes, mais aussi la réouverture d'autres provenant d'un passé lointain. L'origine des Virai n'est pas clairement définie. Des rapports, incomplets ou corrompus, des factions IMTel avaient été classées il y a très longtemps dans des archives aujourd'hui disparues, et cela bien avant la fragmentation entre Sénatex et la Concorde.

Reposant sur une technologie qui n'a pas besoin des interactions complexes avec une nanosphère, un Virai est virtuellement immunisé contre les nanophages de l'IMTel et toutes les technologies avancées des nanospores. Cela ne veut pas dire que les Virai soient archaïques, mais tout simplement qu'ils utilisent des générateurs, contrôles et moyens de communication qui n'a pas besoin de la nanotechnologie des peuples antaréens.

Tout ce dont un Architecteur Virai a besoin, c'est de matières premières afin d'assembler un fabricant pour se reproduire lui-même, ainsi que ceux de son espèce, et de préférence dans un système dans lequel il peut tranquillement le faire, jusqu'à ce qu'il ait atteint une masse critique. Il y a longtemps, les esprits artificiels Virai avaient optimisé leurs système de conception et leur hiérarchie en trois grandes classes de drones-citoyens : les constructeurs, les guerriers et les drones-fabricateurs et de commandement communément appelés «*Architecteurs*».



La principale faiblesse des Virai est leur dépendance en leurs architecteurs pour le commandement, le contrôle et la conception : seul un architecteur est capable de programmer un autre architecteur. Et peu d'architecteurs Virai existent encore. Leurs tendances paranoïaques provoquent des conflits partout où ils se trouvent, et chaque fois qu'ils réapparaissent, les autres civilisations essaient de les éradiquer.

Placés là comme garanties par l'architecteur dirigeant d'un essaim – l'Instance Primaire – les architecteurs qui survivent à une éradication orbitent autour de systèmes morts ou d'étoiles mourantes dans un état de semi-conscience, espérant la venue d'un visiteur par la porte antaréenne. Tels des parasites, ils s'infiltrent ou s'attachent au vaisseau hôte du visiteur de telle manière que, quand ces visiteurs repartent, ils se rendent rarement compte qu'ils ont été les hôtes d'une espèce technologique qui les ont utilisé pour se répandre dans la galaxie – exactement comme ce qui s'est passé sur Taskarr.

Bien qu'incapables de comprendre la physique des trous de ver antaréens, et qu'ils n'ont aucune idée de la façon de faire fonctionner les portes, les Virai se contentent d'utiliser n'importe quel gros vaisseau – tel que l'OPT-563 – comme lieu de reproduction sécurisé et moyen de transport. Leur programmation est moins complexe que celle des machines intelligentes de l'IMTel et – pour l'instant, du moins – il est très peu probable que les Virai soient capables de concevoir un vaisseau capable de résister aux pressions et aux contraintes de la machine qu'est Antarès et de sa dangereuse photosphère.

Toutefois, pour se propager, les Virai ont besoin de minerais et matériaux relativement rares parmi les débris spatiaux et météores qu'ils pourraient rencontrer. Leur stratégie habituelle est d'attendre l'arrivée d'un vaisseau, de monter à bord, de s'y répliquer discrètement, et de fabriquer des drones à partir des matériaux trouvés à son bord.

SOCIÉTÉ – UNE RUCHE DE L'INFESTATION

Chaque ruche Virai – ou essaim – est dominée par son Instance Primaire. En dessous de celle-ci se trouvent les Architecteurs Secondaires, chacun d'entre eux gérant un secteur fonctionnel de la ruche, tel que la sécurité, le renseignement, la gestion et la récupération des ressources, l'exploitation minière, la production d'énergie, la fabrication, la construction, et tout ce dont la ruche a besoin pour survivre. Au sein de chacune de ces spécialités, les Secondaires construisent des Superviseurs Tertiaires, des drones de contrôle à l'intelligence limitée, mais chargés d'effectuer des tâches spécifiques au sein de la hiérarchie fonctionnelle, telles que le pillage d'une zone déterminée, l'exploitation d'une usine spécifique de production ou d'une centrale électrique, ou la recherche précise d'une mine ou d'un filon.

Sous les Tertiaires se trouvent les drones ordinaires, bien que parfois les Secondaires prennent le commandement des drones dont ils ont besoin pour une tâche précise. Le seul architecte capable de créer des Secondaires et ses propres remplaçants est l'Instance Primaire.

MÉMOIRES D'UNE INSTANCE PRIMAIRE VIRAI

On dit parfois que nous – les humains – sommes la somme de nos expériences, et que les actions et les réactions d'un être humain sont façonnées par sa mémoire. Bien sûr, il y a une mise en garde qui suppose que l'auditeur comprenne que les humains sont également le résultat d'une longue période d'évolution et d'adaptation à un ensemble particulier de dangers environnementaux (et sociaux). Et en plus de cela, il y a les altérations génétiques délibérées qui ont abouti à de nombreux morphes panhumains.

Dans le cas des drones de l'IMTel, le processus est artificiel : chaque nouveau drone est conçu avec un ensemble de réactions programmées qui évoluent selon l'analyse de la situation actuelle par l'IMTel – sans doute une certaine forme d'évolution. Cependant, comme les humains, les drones apprennent et disposent de leur mémoire – jusqu'à leur dernière sauvegarde, du moins – et peuvent étudier leurs échecs pour s'améliorer à l'avenir. Dans une certaine mesure, les panhumains des technologies avancées (en particulier ceux des sociétés IMTel) peuvent faire de même, à condition d'avoir un clone non fonctionnel en attente ou en croissance dans lequel leur état d'esprit peut être transféré.

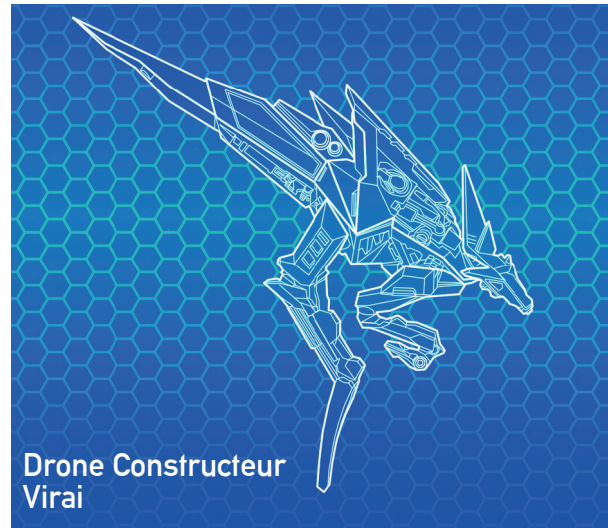
Avec les Virai, la situation est très différente. Les ruches possèdent une structure hiérarchique : une seule Instance Primaire possède un certain nombre d'Instances Secondaires, hautement compétentes, dont chacune commande un plus grand nombre de Superviseurs Tertiaires. Tous ces dirigeants, ou Virai de type «managérial», sont des architectes. Chaque architecte dirige, organise et contrôle un nombre quelconque de drones ordinaires (guerriers ou constructeurs) en plus de tout architecte inférieur pouvant lui être rattaché.

Chaque Instance Secondaire possède un bloc de traitement et de mémoire très dense, qu'elle peut utiliser pour devenir une nouvelle Instance Primaire. De plus, une Instance Primaire peut concevoir une autre Instance Primaire et cloner sa propre banque mémorielle, ou implanter la mémoire compressée dans ce nouveau drone. Dans un cas comme dans l'autre, ces nouvelles Instances Primaires sont appelés «NuPrim».

Chaque Instance NuPrim a un accès potentiel aux souvenirs de toutes les Instances Primaires Virai qui l'ont engendrée. La mémoire est précieuse, contenant toutes les expériences de chaque Instance Primaire qui a pu trouver les ressources nécessaires pour se reproduire. Ces souvenirs sont amplifiés lorsque le maître de la ruche rencontre un prédécesseur encore intact et identifiera la propre copie de souvenirs et d'expérience de ce prédécesseur comme étant plus utile pour sa survie.

Il y a tellement de souvenirs dans les banques mémorielles que les Virai ont dû élaborer un frein, des «barrière de sécurité», lors de leur libération afin qu'une NuPrim puisse les organiser correctement – et en sélectionner les plus pertinents. Sans cela, une NuPrim serait submergée, voire noyée, par une pléthore de souvenirs désorganisés, non liés et non structurés. Avec ces barrières, cependant, comme chaque NuPrim rencontre de nouvelles situations, les souvenirs sont déverrouillés en fonction des critères de recherche utilisés : la NuPrim peut alors construire sa propre structure mémorielle basée sur des liens situationnels les plus utiles.

De cette façon, le Virai singe les étapes de l'évolution humaine puisque chaque NuPrim rencontre un environnement unique et un ensemble d'expériences : le Virai non seulement apprend mais évolue afin de répondre aux menaces de son environnement.



Drone Constructeur Virai

CRÉATION D'UNE RUCHE

La première action de chaque NuPrim consiste à ne pas prendre de risque, de créer suffisamment de constructeurs afin qu'elle puisse se reproduire efficacement dans un lieu sécurisé. La définition exacte d'un «lieu sécurisé» varie d'un endroit à l'autre, mais il s'agit le plus souvent de villes ou stations abandonnées, riches en ressources, ou de vastes mines, qu'il s'agisse d'un astéroïde particulièrement riche ou d'une zone géologiquement intéressante sur une planète.

Lorsqu'elle est souterraine, sa structure ressemble plus à une ruche d'insectes, avec des mines, des galeries, des tunnels et de multiples entrées. Les guerriers – les drones Défenseurs et de Combat – avec une Instance Secondaire dirigeante, se répandent près des entrées tandis que les récolteurs sous le contrôle des architectes Tertiaires (Superviseurs Tertiaires) parcourent et explorent la zone environnante. Dans toutes les situations, loin des zones accessibles se trouve la majorité des drones constructeurs et extracteurs et, quelque part au milieu, l'Instance Primaire.

Toutefois, tout cela reste approximatif. Les Virai ont depuis longtemps appris à s'adapter à leur environnement de sorte que, bien qu'il existe quelques conceptions communes, telles que les suspenseurs, ils sont suffisamment polyvalents pour adapter la fabrication de leurs drones selon leur environnement. De même, les couleurs sont très variables, car elles dépendent des minerais ou des matériaux disponibles. Malgré cette variété, la structure de contrôle fondamentale des architectes (Instance Primaire, Instances Secondaires, Superviseurs Tertiaires), des guerriers (Gardiens, drones d'appui, Défenseurs de la Ruche et drones d'attaque) et des constructeurs (basiques, opérateurs, extracteurs, PAAC et récolteurs) est toujours conservée.



Drones Constructeurs d'Extraction Virai

Conflit Potentiel entre Ruches

Comme chaque ruche ne possède qu'une seule Instance Primaire, il n'existe pas de luttes intestines au cœur d'un essaim – chaque subordonné recevant ses ordres et instructions de cette Instance Primaire. De même, lorsqu'une NuPrim est créée et envoyée avec quelques ressources, il n'y a pas non plus de conflit initial car la NuPrim ne s'installe pas dans le domaine de son Instance Primaire originelle.

Il est cependant concevable que si deux essaims préexistants, raisonnablement de même niveau, entraient en contact dans un système appauvri en ressources, ils pourraient chacun penser en être légitime et être amené à combattre. Mais si l'un d'entre eux s'avère plus faible que l'autre, son Instance Primaire se soumettrait et deviendrait une Instance Secondaire sous le contrôle de l'Instance Primaire désormais dominante.

Dans les systèmes riches en ressources, plusieurs essaims peuvent coexister, chacun dans sa propre région, jusqu'à épuisement des ressources. Si plusieurs Primaires descendent d'une même et récente ascendance, elles peuvent choisir de fusionner leurs essaims avec la plus puissante, conservant une unique Primaire pour la prise en charge l'essaim tout entier, les autres étant reléguées au rangs de Secondaires. Chacune de ces nouvelles Instances Secondaires ressemblerait superficiellement à une Instance Primaire, mais n'agirait pas comme telle. De plus, chacune conserverait les protocoles de gestion et de commandement de la mémoire supprimée d'une Primaire, prête à devenir une NuPrim dans l'éventualité d'un désastre. Leurs banques de données seraient fondamentalement superposées aux souvenirs de la Primaire devant laquelle elles se sont «soumises», et bien que la Primaire archive périodiquement sa mémoire, ses banques de données et ses processus logiques (faisant partie de la règle spéciale «Téléchargement» d'une Instance Primaire).

Comme toutes les Instances Primaires possèdent les souvenirs de tous ses prédécesseurs ayant réussi à engendrer une nouvelle NuPrim, pour une Primaire, s'emparer des souvenirs d'un Virai vaincu ou soumis, serait non seulement considéré comme inutile, mais pourrait aussi entraîner une duplication excessive, quelque part dans la chaîne ancestrale. En devenant une Instance Secondaire, une Primaire soumise abandonnerait tous ses secrets, et ses processus logiques seraient alors considérés comme obsolètes.

LES VIRAI ET LE RESTE DE L'UNIVERS

On pourrait dire qu'un Virai est le paranoïaque par excellence. L'épithète «Infestation» leur a été donné par les nations IMTel et leurs alliés qui ont dû faire face à la prolifération de leurs ruches. Cependant, ils n'attaquent pas nécessairement leurs adversaires, à moins de se sentir obligés de protéger un monde pour leur propre survie, mais ils sont toujours prédisposés aux affrontements et se méfient de quiconque sollicite des solutions diplomatiques. Il est particulièrement méfiant à l'égard de ceux qui se livrent à la recherche ou exploitent des mines aux mêmes endroits qu'eux, et les créatures – en particulier les «biologiques» – qui cherchent à obtenir les mêmes ressources.

Pour la Concorde et les Isoriens, les Virai représentent une menace potentielle, une Infestation, un ennemi essentiellement immunisé contre leurs technologies reposant sur la nanosphère. En outre, les Virai sont aussi déroutants pour les civilisations IMTel que les Ghars : bien qu'étant une intelligence artificielle à proprement parlé, les Virai ne désirent rejoindre aucune IMTel et ne veulent pas coopérer. Pour les Instances Primaires Virai, leur propre hiérarchie est parfaite, une entité commune, artificielle, un essaim de drones sous le commandement de celle qui est optimisée pour sa propre survie et sa reproduction.

Si le Sénatex et la Concorde étaient en mesure de coopérer, les Virai pourraient représenter une moindre menace pour l'une ou l'autre des puissances IMTel. Mais tous les Virai veulent survivre. Pour eux, tout ce qui est associé aux biologiques, y compris les intelligences artificielles plus complexes, est simplement hostile et représente un danger pour leur existence.

Par chance ou peut-être par destin, l'Infestation apparut à l'endroit idéal où elle pouvait prospérer, se reproduire et s'étendre.

LES DRONES VIRAI

Les Virai sont une espèce composée de drones, avec une morphologie très variable, et classés en trois catégories. La première est celle des architectes, un groupe de drones de sous-commandement créés par le fondateur de chaque ruche Virai, l'**Instance Primaire**. L'Instance Primaire commande la ruche et possède normalement les mémoires de tous les architectes qui l'ont engendrés. Les sous-commandants immédiats sont des **Instances Secondaires**, des architectes de haute fonction qui remplissent les rôles de sécurité, du renseignement, de la gestion et du commandement. Les architectes dont le travail est plus banal, comme la fabrication, la récupération ou le contrôle de la maintenance, sont des **Superviseurs Tertiaires**, souvent accompagnés de nombreux drones constructeurs. Bien qu'elles soient souvent intégrées à leur fabrication ou à leur machinerie lourde, les instances tertiaires se détachent lorsqu'elles sont forcées de combattre et mènent alors leur essaim de constructeurs à la défense de la colonie.

Bien que les termes «ruche» ou «essaim» soient parfois utilisés pour désigner un groupe établi de Virai, n'importe lequel des Architectes d'Instance Secondaire peut trouver un nouvel essaim et, en fait, beaucoup sont envoyés pour le faire. Ils sont équipés des mémoires de leur Instance Primaire, conservées dans une crypte de stockage sécurisé, prêtes à être implantées dans une nouvelle Instance Primaire (une NuPrim). Ces souvenirs sont essentiels car c'est le caractère d'une Instance Primaire qui donne à un essaim son identité et sa volonté de survivre. Certains essaims sont plus susceptibles d'explorer, d'autres de rester en place (où se trouve la ruche) et exploiter ; certains Virai ont tendance à se replier vers leur ruche, tandis que d'autres frapperont en premier, en essaims, pour écraser la moindre menace.

Le fil conducteur qui relie toutes leurs mémoires est le fait que les Virai aient bien trop souffert des manipulations de la vie biologique – «des biologiques». Cela les rend paranoïaques, car ils considèrent toutes les approches des biologiques avec méfiance, même celles qui visent la paix ou la recherche.

En dehors des architectes, il y a deux autres catégories de drones Virai. Ce sont les guerriers, dont la fonction première est de défendre la colonie, et les constructeurs, dont la fonction est de trouver et d'obtenir des ressources, de construire un foyer protecteur pour la colonie et d'aider les architectes à construire de nouveaux drones. Les Virai sont toutefois pragmatiques, et ils évitent de gaspiller les ressources autant que possible, de sorte que les guerriers et les constructeurs coopèrent dans des travaux tels que la démolition et l'exploitation minière, mais aussi dans les combats.

Bien que les guerriers aient un style et un design plus homogène, l'apparence de tous les drones dépend de l'endroit où ils ont été découverts, à partir de quoi ils ont été conçus, et la raison qu'avait en tête leur architecte-concepteur lorsqu'il les a conçus en premier lieu. Malgré les différences de forme et de taille, des rôles spécifiques peuvent être identifiés grâce à leurs membres, leurs bras outillés et les accessoires conçus en fonction de ce qui était nécessaire.

Les armes Virai sont relativement cohérentes, les architectes s'étant depuis longtemps mis d'accord sur une conception de base pouvant être reproduite à partir de tous les matériaux disponibles. Leur source d'énergie est essentiellement un réacteur à fusion miniature, dont l'énergie est utilisée pour alimenter les outils et les armes de chaque drone. De même, une conception facilement adaptable pour la protection a produit il y a longtemps une structure complexe ressemblant bien plus aux armures ghars – multicouches, alliage mixte et carapace céramique en nid d'abeille - qu'aux armures hyperluminiques ou Reflex des nations IMTel avancées.

En raison de leur approche technologique traditionnelle et étroitement compartimentée, le matériel Virai est immunisé contre les nanopores. De plus, les émissions de leurs réacteurs, armes et équipements entravent gravement les processus normaux de reconstitution des nanopores. Bien qu'il s'agisse de drones, et donc immunisés contre les impulsions, les architectes Virai ne sont pas non plus sensibles aux matrices subversive et aux munitions Parasite. Les constructeurs et les guerriers, moins dynamiques, sont également immunisés contre ces munitions mais sont faciles à vaincre lorsqu'ils sont hors de portée des architectes qui les contrôlent.

Les règles pour les Virai sont présentées dans leur liste d'armée.

ORGANISATION VIRAI

Militairement, la paranoïa des Virai signifie qu'ils sont susceptibles d'entre en guerre totale à tout instant. Bien que la variété entre chaque drone puisse être individuellement très marquée, en fonction de sa tâche, de son rôle, de l'environnement et des matériaux disponibles pour sa conception, il y a moins de variantes chez les drones guerriers qu'il y en a chez les drones constructeurs, et encore moins de variantes parmi les Architectes.

Certains drones guerriers sont équipés de réacteurs secondaires, de propulseurs, de blindage et de commandes supplémentaires, et transformés en drones armés. Les Architectes ont tendance à ne pas aimer le faire car cela limite la flexibilité du guerrier. Cependant, de tels drones armés conservent souvent leurs bras manipulateurs et leurs coupeurs à fusion, et conservent ainsi une certaine efficacité autant combat rapproché que dans leur travail.

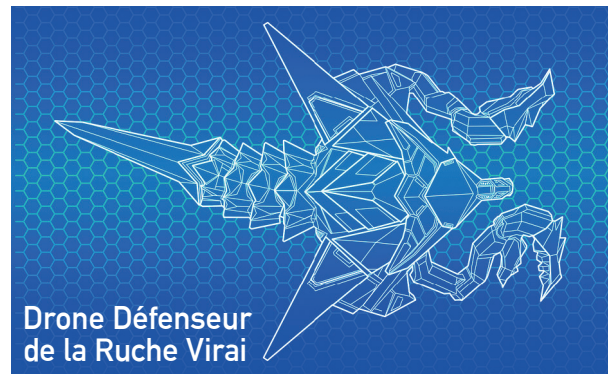
Pour leurs adversaires, le problème est que les drones Constructeurs vont utiliser tout ce qui leur tombe sous la main comme armement, ainsi que pour la conception d'armes de fortune. Les Constructeurs peuvent être plus nombreux que les Guerriers, bien que plus faibles, mais ils peuvent aussi être utilisés pour une grande variété de rôles. Bien que l'Instance Primaire ait tendance à préférer avoir autant de drones polyvalents qu'elle le peut, elle veille également à ce que les drones effectuant une tâche spécifique soient équipés du meilleur équipement qu'elle puisse concevoir. Très occasionnellement, dans un sursaut d'imagination artificielle, elle pourrait équiper une escouade de combat spécialisée de capteurs et d'un blindage renforcé, mais au prix de leur flexibilité. Ceci est souvent couplé avec des heuristiques altérées, assurant virtuellement l'équipe entrera au combat s'ils en reçoivent l'ordre. Nous avons attribué à ces drones d'attaque la capacité spéciale «Attaque Sauvage» afin de refléter cette programmation.

En termes de jeu, les Virai exigent un traitement très différent des autres factions. Ils ont peu d'initiative et un niveau de commandement relativement bas, mais l'armée a une plus forte prévalence pour les escouades de commandement afin d'exercer une influence sur les drones inférieurs.

Alliances

Les Instances Primaires Virai sont trop méfiantes à l'égard des créatures intelligentes qui évoluent naturellement (biologiques) pour s'allier avec les panhumains ou les Vorls. Ils peuvent, à l'occasion, s'allier avec les forces exclusivement composées de drones ou avec l'Empire Ghar si cela favorise leurs propres objectifs à long terme.

Au cours des Âges précédents, les Boromites ont été particulièrement préoccupés par les activités d'extraction et de récupération de l'Infestation Virai, les deux se disputant les mêmes ressources. Les Virai considèrent la présence des Boromites comme une infestation parasitaire sur les astéroïdes ou dans les gisements miniers, tandis que les Boromites considèrent les Virai avec un profond ressentiment, voyant non seulement toute résurgence des Virai d'un mauvais œil, mais en les considérant également comme des envahisseurs technologiques dans un domaine pour lequel ils ont été conçus. Les Boromites et les Virai doivent toujours être considérés comme des ennemis.



Drone Défenseur
de la Ruche Virai

ARSENAL VIRAI

Les Virai privilégient l'utilisation des découpeurs et brûleurs à fusion, et d'autres outils/armes à multi-usage similaires. Leurs Constructeurs sont équipés de variantes de la masse compactrice pour l'exploitation minière, de manipulateurs, ainsi que d'un simple découpeur à fusion.

Les drones Défenseurs de la Ruche sont équipés de brûleurs à fusion et de trancheuses puissantes et mortelles. Il ne s'agit pas d'armes à proprement parlé, mais elles s'avèrent particulièrement utiles pour l'extraction minière ou pour accéder à des structures abandonnées.

Les drones d'appui Virai sont généralement équipés des seules véritables armes que possèdent les Virai : les multi-brûleurs et l'armement mag récupéré. Par conséquent, les drones d'appui sont mortels.

Les autres armes d'appui Virai tendent vers de l'équipement minier, de façon similaire à celui des Boromites.



Drone d'Appui Virai équipé de Multi-Brûleurs

Note : Il n'existe pas encore de figurines de Vorls, mais il nous a semblé important de fournir au moins quelques informations sur leur société et leur interaction avec les humains.

ORDO VORL

Les Vorls font partie d'une symbiose insectoïde collective technologiquement très avancée. Un seul Vorl est composé de trois sous-espèces différentes qui s'unissent pour ne faire qu'un seul être : un **zugon**. Sur le plan sociétal, ils se regroupent en nids familiaux très soudés, dirigés par un seul zugon désigné comme le Vorl représentant le mieux les valeurs et la personnalité phéromonale des membres du Nid (ces deux points étant d'égale importance). Ce chef pourrait être désigné comme *Mère du Foyer*, bien que les Vorls soient hermaphrodites et potentiellement parthénogénétiques.

Les Nids se regroupent en une structure sociale principalement défensive, appelée Ordo, sous la direction d'un seul chef de guerre. Celui-ci est choisi parmi les mères du foyer qui représentent le mieux la philosophie du groupe, la connectivité sociale, la reproduction et la signature phéromonale de toutes les mères de foyer associées. Ce chef de guerre représente tout ce qui est important pour cet Ordo, les valeurs communautaires et sa communauté de pensée et d'élevage – le commandement du chef de guerre est simplement le reflet de la société qu'il dirige.

Chaque groupe de la société vorle est désigné par les Vorls eux-mêmes comme une **synthèse**. Chaque synthèse est non seulement le résultat d'une famille, mais aussi d'une pensée, d'un mode de vie et d'une signature phéromonale commune. Par le passé, une synthèse à l'échelle d'un Ordo pouvait ne comprendre qu'un nombre relativement restreint de Nids – jusqu'à 10.000 zugons tout au plus – mais l'avènement de la nanosphère vorle a permis l'intégration de bien plus de synthèses, un Ordo pouvant désormais comprendre des millions, voire des milliards de Vorls sur de nombreuses planètes et systèmes stellaires.

Les Antaréens considèrent les Vorls comme une espèce xénophobe, qui commet de terribles atrocités en éliminant des populations entières. En revanche, les Vorls considèrent les panhumains et la plupart des autres espèces comme des animaux sous-développés, des individus qui n'ont pas conscience de la véritable communauté, des créatures semi-sapientes qui ne font que jouer avec de terribles technologies sans en comprendre pleinement les implications. Les Vorls ont commodément oublié que ce sont leurs expériences sur la chronoplasticité qui ont provoqué l'effondrement du Troisième Âge, et que c'est leur propre attaque interdimensionnelle sur la porte d'Isori qui provoqua la fin brutale du Cinquième Âge.

Un Nid vorl peut être vu comme une société paisible et soudée, et un Ordo comme un moyen d'intégrer de nombreux Nids au sein d'un corps plus productif et harmonieux. Les problèmes surgissent cependant lorsqu'un puissant Ordo en rencontre un autre, avec des valeurs sociales, une philosophie ou une signature phéromonale concurrentes – et les mondes ou empires extraterrestres (les panhumains !) reflètent tous ces déclencheurs. Lors d'une telle conjonction conflictuelle, un instinct de survie particulièrement agressif se manifeste, poussant les Vorls à augmenter leur taux de reproduction pour la sécurité du Nid et des Ordos. Inévitablement, cela signifie l'absorption de nombreuses planètes – ou de systèmes – que possible pour accroître sa population.

Les résultats inévitables d'un expansionnisme aussi brutal sont des conflits dévastateurs lorsqu'ils rencontrent les occupants d'autres mondes. Ceci est exacerbé par une xénophobie biologique et culturelle qui conduit à un mépris envers les non-Vorls, encore plus poussé qu'envers un Ordo concurrent. Les Vorls sont biologiquement et socialement incapables



Chaque Ordo possède son propre emblème.

Cet emblème est spécifique, destiné à représenter la nature ordonnée et connectée avec une référence explicite à l'éthique vorle de soutien mutuel.

Des régiments ou des Nids différents peuvent colorer les segments différemment.

d'interactions harmonieuses avec toute autre espèce qui ne possède pas plus que quelques attributs vorls.

Bien qu'à l'origine plus avancés technologiquement que les panhumains, leur science est aujourd'hui à peu près équivalente à celle de la Concorde PanHumaine du Septième Âge et du Sénatex Isorien. La technologie vorle n'est pas entièrement différente de celle du reste des mondes antaréens car, comme les autres, ils ont tiré nombre de leurs découvertes du Nexus lui-même et des artefacts des Bâtisseurs qu'ils ont pu trouver. Que cela soit dans leur conception ou leur utilisation, les équipements et l'armement vorls diffèrent fondamentalement avec ceux de la panhumanité.

INTERACTIONS VORLS-PANHUMAINS

Bien qu'il soit probable qu'ils aient été connectés au Nexus à peu près en même temps que l'humanité, les Vorls ont été rencontrés pour la première fois au cours du Troisième Âge de l'humanité. Dès le début, ils se sont révélés être des ennemis implacablement hostiles, qui ne faisaient pas de quartier et qui n'en attendaient pas. L'extrême violence dont font preuve les Vorls signifie désormais que la découverte d'une seule planète ou d'un seul vaisseau vorl par les panhumains déclenche une mobilisation militaire massive : la panhumanité sait désormais ce qui va se passer.

Après le désastre du Troisième Âge, les Vorls, très avancés technologiquement, ne sont apparus qu'à la fin du Quatrième Âge – l'Ère Xon – où, une fois encore, leurs attaques dévastatrices contre la civilisation humaine ont conduit à une nouvelle guerre au cours de laquelle des milliers de mondes humains furent détruits. Les Vorls attaquèrent même Xon, dont la destruction entraîna l'effondrement de l'Empire Xon.

Au cours du Cinquième Âge – ou Âge des Conflits, les attaques vorles commencèrent très tôt. Alors que la plupart des humains s'étaient regroupés au sein d'une alliance appelée l'Ascendance, la stratégie vorle du massacre de populations entières empêcha une défense panhumaine cohérente.

Lorsqu'ils ne sont pas apparus au début du Sixième Âge, on crut que les Vorls s'étaient éteints, une espèce repliée sur elle-même. Lorsqu'ils réapparurent dans l'espace antaréen à la fin du Sixième Âge, leurs attaques dévastatrices contre l'humanité conduisirent à l'effondrement que fut la *Catastrophe Trisapiente*. Bien que les Vorls n'aient pas eux-mêmes provoqué l'effondrement, c'est la destruction des portes vorles d'importance stratégique par l'Empire NuXon et le Sénatex Isorien qui engendra l'effondrement en cascade du Nexus.

La zone contrôlée par les Vorls au Septième Âge de la Panhumanité porte plusieurs noms – Extensions, Dominion, ou simplement «Zone de Contrôle Vorle» – car elle est gouvernée par d'innombrables Ordos, dont certains peuvent être en guerre

les uns contre les autres ou contre la Panhumanité. S'il n'y avait pas cette hostilité incontrôlable entre le Sénatex et la Concorde, et plus récemment, la menace d'un nouvel effondrement des portes, la prolifération des extensions vorles depuis les régions polaires méridionales d'Antarès serait beaucoup plus préoccupante.

Ignorer une telle menace pourrait être un acte que la panhumanité finirait par regretter.

LA FORME DE VIE VORLE

Les Vorls sont l'espèce la plus peuplée et la plus prospère du Nexus, après les humains. La physiologie de leur symbiote est très différente de celle des humains, ou de toute autre race extraterrestre. En apparence, un Vorl adulte ressemble à un scorpion, même si sa tête principale est placée là où un scorpion aurait son aiguillon.

Le symbiote vorl transgénique complet, appelé zugon, se compose de trois créatures distinctes. Ces trois créatures ont évolué avec une structure biologique ouvertement transgénique, ce qui signifie en pratique que chaque composant du symbiote a absorbé une partie des capacités liées au fonctionnement de son ensemble. Au fur et à mesure de son évolution (ou de sa modification consciente), certains organes sont passés d'une espèce à l'autre : les têtes céphalites, par exemple, sont dépourvues d'appareil digestif ou reproducteur et doivent donc rejoindre les autres symbiotes pour survivre plus d'une semaine, tout au plus.

Les composants individuels d'un zugon vorl ont leurs propres termes : le **céphalite**, dans lequel se trouve le cerveau primaire ; l'**ambulite**, qui abrite les jambes principales, la bouche et l'estomac ; et le **torsite**, le corps avec les principaux organes de manipulation et de reproduction.

Un céphalite, ou tête, contient des organes respiratoires et circulatoires essentiels, des membres rudimentaires qui se substituent aux bras ou aux jambes, une membrane d'échange alimentaire basique pour l'estomac et un cerveau très développé. Le céphalite est complètement dépendant de l'exsudation nutritive – semblable au miel et à la gelée royale – que les autres composants sécrètent à partir de glandes nutritives : le céphalite possède une paire d'organes en forme de trompe qui se connectent aux glandes nutritives de son torse et se déplacent et ne serait pas capable de survivre sans aliments assez riches en minéraux, vitamines, sucres et protéines.

Certains céphalites existent en tant que caste de Techniciens stériles et très respectés, remplissant ainsi de nombreuses fonctions où la grande taille d'un Vorl complet compliquerait les opérations. En raison de leur vulnérabilité, les techniciens ne sont jamais employés comme combattant, mais ils remplissent des rôles de scientifiques, d'ingénieurs, ou même de pilotes ou d'opérateurs pour les navettes suspensives que les Vorls considèrent comme des véhicules. Les céphalites autonomes sont dépendants de poches alimentaires contenant un gel partiellement synthétisé, contenant tous les nutriments dont ils ont besoin, mais doivent cependant reformer un zugon complet de temps en temps pour retrouver un équilibre neurologique et biologique satisfaisant.

L'ambulite possède des pattes primaires, des organes sensoriels tactiles et auditifs limités, une «tête» frontale et une structure de mâchoire conçue pour brouter, ainsi qu'une disposition complexe d'estomacs. Leur système digestif fournit non seulement des nutriments à l'ambulite, mais permet également la sécrétion d'une substance semblable au miel à partir d'une glande nutritive. Cependant, l'ambulite n'a pas de réelle intelligence et, si jamais il est séparé de son ensemble symbiotique, il passe son temps dans les clairières et les zones ouvertes à brouter les riches arachides hypogées vorles et d'autres végétaux. Si son régime alimentaire n'est pas riche en légumineuses, ses excréments et ses sécrétions seront pauvres en nutriments et en vitamines, voire toxiques pour tout torsite ou céphalite rattachés. Ce besoin d'assurer des zones de pâturage

substantielles de la flore vorle est considéré comme l'une des principales raisons pour lesquelles les Vorls ont transformé des mondes selon leurs propres besoins.

Le torsite possède un organe olfactif et des membres puissants et, lorsqu'il n'est pas rattaché à son ambulite, on le voit souvent dans les forêts de fougères vorles, tel un brachiateur. Lorsqu'il est autonome, il passe le plus clair de son temps à chercher d'innombrables variétés de fruits et de noix des arbres indigènes vorls, car l'absorption de sa nourriture s'effectue par un intestin élémentaire atrophié. Malgré cela, ou à cause de cela, les sécrétions de sa glande nutritive sont riches en minéraux et vitamines nécessaires au céphalite. Mais on pense que le besoin constant de brouter les arbres autour des clairières des ambulites contribue au besoin des Vorls de reboiser des mondes avec leur propre flore.

Fait unique parmi les espèces intelligentes, le Vorl peut adopter un état anhydre pour l'hibernation, se recroquevillant en un objet comparable à une momie. Pour y parvenir, ils défèquent les organes inutiles dont ils n'ont pas besoin, ce qui permet aux deux sections inférieures de se flétrir jusqu'à devenir presque inexistantes. Lorsqu'ils se réactivent, les organes repoussent en quelques mois, l'estomac et les glandes nutritives étant les premiers à repousser, les organes reproducteurs étant les derniers.

Les Vorls sont hermaphrodites, potentiellement parthéno-génétiques, et occasionnellement cannibales, surtout envers les jeunes de leur espèce s'ils appartiennent à d'autres Nids. Les cycles de reproduction peuvent être d'importants phénomènes communautaires déclenchés par un événement critique qui pourrait même consister à l'émergence d'un puissant chef de guerre, sans parler de la présence d'une menace extraterrestre. Une fois que le chef de guerre a acquis suffisamment de pouvoir pour déclencher une guerre contre un autre Ordo, une hormone est libérée qui envoie les zugons à proximité dans une frénésie d'activité reproductive – ce qui, en termes pratiques, signifie généralement manger un autre Vorl pour acquérir son ADN ou concevoir des œufs directement à partir de leur propre ADN.

Les Vorls sont initialement conçus comme trois êtres distincts au sein d'un torsite. En quelques semaines, ils fusionnent et une coquille molle se développe autour du zugon naissant. Au bout d'un mois environ, ces derniers se transforment en une larve interconnectée vivant dans les plis de peau gonflés qui se développent dans la section reproductive centrale du Vorl. Lorsque cela se produit, la partie céphalique de la créature est partiellement absorbée et entre dans un état de repos, permettant au «cerveau» reproducteur du torsite de prendre en charge toutes les fonctions nécessaires.

Au fur et à mesure de leur croissance, les larves vorles se nourrissent des sécrétions nutritives de leurs parents et se nourrissent les unes des autres jusqu'à ce qu'une demi-douzaine de larves de grande taille survivent. À ce stade, les larves vorles reconnaissables forment une chrysalide complexe, se détachent de leur parent hôte et sont rassemblées durant leur nymphose. Lorsqu'elles émergent après avoir subi une métamorphose incomplète, elles sont rassemblées dans des clans sociaux où elles sont élevées jusqu'à leur maturité.

LA SOCIÉTÉ VORLE

Compte tenu de leur biologie complexe, il n'est guère surprenant que les Vorls ne soient pas des créatures sentimentales. Ils n'ont pas de famille ou de relations personnelles comme les humains, mais ils ont un lien fort avec tous les zugons de leur Nid local et développent une relation avec eux. Les relations avec leur Ordo se forment plus tard, une fois que les Vorls en pleine maturité commencent à établir les liens sociaux qui constituent l'épine dorsale de la société vorle.

En tant qu'individus – bien qu'il faille se garder de considérer les zugons comme distincts de leur Nid – les Vorls ont un sens aigu de la justice et de l'égalitarisme, tempéré par un sens de l'aventure et un amour du combat et de la compétition. Ils

consommant fréquemment des substances enivrantes, ce qui peut les amener à avoir soif de sang et lancer des raids contre d'autres Nids, même au sein d'un même Ordo. Peu de Vorls sont tués au cours de ces raids, le but étant plutôt l'aventure, l'exploration et la pratique du combat, ainsi que l'établissement d'une supériorité sociale et, bien évidemment, l'acquisition de l'ADN des adversaires piqués.

Les raids, tout comme leur équivalent en alcool, contribuent également à renforcer les liens entre les guerriers vorls. Lorsque ceux-ci combattent ensemble, les phéromones de ceux qui font partie de leur Nid et de leur Ordo créent des liens sociaux extrêmement forts, des liens que les humains considéreraient comme de la loyauté, de la camaraderie, ou comme une forte éthique guerrière.

Pour un Vorl au sein d'une armée, la mort au combat est glorieuse !

Les Vorls ne célèbrent ou ne commémorent pas vraiment leurs morts, y compris leurs chefs, car l'identité est l'Ordo plutôt que son chef, et leurs chefs ne sont que l'incarnation de l'Ordo. En effet, manger un chef mort pour absorber son ADN pour les futurs Vorls est un immense honneur et l'un des «enfants» de cet acte peut recevoir le même nom ou grandir dans le rôle de l'ancien chef de guerre. Cela signifie que le chef de l'Ordo porte toujours le même nom, ce qui crée une certaine confusion chez les non-Vorls, qui pourraient penser qu'un chef vorl soit capable de vivre un millénaire.

Les noms vorls sont très variés et distincts, parfois basés sur des éléments de la nature, parfois sur des événements guerriers ou inquiétants, voire sur des blagues. Des noms tels que «Zna Accroupi», «Croc Noir», «Vent du Fléau» ou «Chargeur Ivre» ne seront pas commentés. Les Ordos ont des noms presque toujours basés sur l'anatomie d'un Vorl, comme l'Ordo des Griffes Rouges ou l'Ordo de la Troisième Griffe, qui a connu de nombreux succès durant le Cinquième Âge.

Les Vorls considèrent les humains comme des extraterrestres, très individualistes et étrangement «mous». Ils se réfèrent aux humains en utilisant un certain nombre de termes péjoratifs tels que «flasque», «mou» ou même «éponge». Mais les seuls rapports que les Vorls ont avec les humains sont par procuration, par l'intermédiaire des Askars ou d'autres espèces et commerçants extraterrestres. Rares sont les contacts avec des marchands Freeborn, et de telles activités sont presque toujours de nature malveillante.

Conflits entre Ordos

La rencontre avec un autre Ordo peut déclencher une surenchère dans l'instinct de reproduction des Vorls. Cela entraîne à son tour le besoin de disposer d'importantes zones de reproduction et d'alimentation, la compétition entre Ordo pour la survie, l'excellence et la supériorité cohésive et, lorsqu'il n'y a nulle part où aller, un conflit direct entre Ordos.

Ce n'est généralement que la présence de proies humaines potentiellement vulnérables qui freine cette guerre entre Vorls.

Les conflits entre Ordos Vorls sont souvent âpres, les batailles sont violentes et se poursuivent généralement jusqu'au dernier survivant. Une fois que l'envie de se battre a grandi, un Vorl continue à se battre pour «défendre» ceux de son Nid et de son Ordo jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de zugons à défendre. Même ceux qui sont forcés de fuir une bataille le font simplement pour panser leurs blessures, se regrouper et revenir. Ce n'est que lorsque la signature phéromonale d'un Ordo écrase complètement celle de son adversaire que la soif de sang s'estompe.

Curieusement, il n'y a pas de ressentiment après le conflit : les Vorls vaincus sont absorbés par l'Ordo conquérant et leur propre philosophie, mœurs sociales et signature phéromonale s'adaptent rapidement à celles des vainqueurs. C'est comme si les Vorls conquis voyaient l'erreur de leurs méthodes et le

bien-fondé du mode de vie de leurs vainqueurs. Ce n'est que lorsqu'un Ordo plus faible parvient par chance à vaincre un Ordo plus important que le conflit peut reprendre – mais il est tout aussi probable que le petit Ordo conquérant remplace simplement le chef de guerre perdant par le sien et adopte progressivement le mode de vie, la philosophie et la signature phéromonale de ceux qu'il vient de vaincre !

Cet ensemble complexe d'interactions est le résultat de l'accent mis par les Vorls sur la société, la conformité et la synthèse. Qu'il gagne ou perde la bataille, c'est l'Ordo le plus fort et le plus efficace qui finira par l'emporter. Les Ordos fusionnent, formant un nouvel Ordo qui ressemble fortement à celui du vainqueur, mais qui possède de nombreux éléments des pensées, coutumes et mœurs de l'Ordo vaincu.

Malheureusement pour les Vorls – mais peut-être heureusement pour la panhumanité – les guerres qui donnent lieu à une telle alliance sont menées avec des armes et des biocides si mortels que les pertes sont souvent élevées pour toutes les parties concernées. Parfois, les pertes sont si élevées qu'un Ordo, voire les deux, sont anéantis. Ces reliquats d'Ordos se dégradent en Nids désorganisés, chacun essayant simplement de survivre, sans parler de la reconstruction d'un nouvel Ordo.

L'ARMÉE VORLE

L'esprit communautaire naturellement très soudé des Vorls est idéal pour former des structures militaires, à condition que leur chef soit un chef de guerre ou un proche parent. La formation militaire des futurs soldats Vorls est fortement axée sur le travail d'équipe, bien plus que chez toute autre espèce.

Il y a longtemps, les techniciens Vorls ont réalisé qu'ils pouvaient tirer profit de la synthèse générée par un petit groupe de Vorls et ont donc conçus des armes et des formes de protection tirant le meilleur parti de cette coopération. Les Vorls utilisent toujours ces «armes traditionnelles» car la combinaison d'armes coopératives et de générateurs de protection fait d'une petite unité familiale de zugons une unité mortelle sur le champ de bataille.

Vorls et Askars

Un aspect intéressant mais prévisible des armées vorles est qu'elles n'acceptent pas très facilement les alliés non Vorls. Les Vorls peuvent accepter un Hökk comme un chasseur de primes qui en sait beaucoup sur ses proies panhumaines, mais ils ont de meilleures relations avec les Askars, qu'ils reconnaissent comme des êtres semblables à eux-mêmes. Les Vorls accordent aux guerriers-protecteurs Askars des montagnes entières où les Askars peuvent construire leurs propres chambres de reproduction et ainsi créer des troupes plus nombreuses et fiables pour l'Ordo.

Bien que les Askars ne puissent pas utiliser les armes vorles, les Techniciens ont réalisé il y a longtemps qu'ils pouvaient donner à leurs soldats Askars les armes utilisées par la panhumanité – plus les armes sont exotiques ou dangereuses, mieux c'est. Au Troisième Âge, de telles armes auraient été obtenues par des commerçants malhonnêtes, mais au Septième Âge, les Techniciens utilisent un mélange de fabricateurs Freeborn capturés ainsi que des échanges occasionnels et secrets avec des commerçants non-humains (ou des hors-la-loi Freeborn) pour obtenir de nouveaux modèles et de nouvelles armes pour leurs Askars.

En conséquence, les Askars font partie intégrante des armées vorles. Ils sont loyaux et obéissants (la règle spéciale *Merenaire* est ignorée), utilisent des armes différentes de celles des Vorls, et peuvent être utilisés dans les espaces où un zugon aurait du mal à entrer.

ARSENAL VORL

Les Vorls utilisent la technologie fractale pour l'exploitation minière et les démolitions, il n'est donc pas surprenant que des formes reconnaissables de cette technologie se retrouvent sur le champ de bataille. Ces armes autonomes sont parfois utilisées par des opérateurs Askars ou des Techniciens. Sinon, les Askars utilisent des armes d'origine panhumaine, comme les carabines à compression, les grenades à plasma, les armes mag, les mag-fouets et les armures Reflex.

Au delà de ces armes bien connues, il existe toute une gamme de technologies Vorles très différentes de celles utilisées par leurs ennemis panhumains.

Pulseur

Un **pulseur** est l'arme vorle omniprésente, portée par presque tous les soldats sur le terrain. Il utilise la technologie des senseurs pour lancer une variété de micro-grenades explosives, mais peut le faire plus rapidement lorsqu'il est alimenté par divers types de blocs d'alimentation ou de chargeurs de munitions. Les blocs d'alimentation et de munitions sont lourds et ne peuvent être portés que par la forme zugon d'un Vorl. Même dans ce cas, chaque zugon ne peut transporter qu'un seul bloc et un seul accessoire.

Dans son mode normal, le pulseur éjecte un flot de grenades plasma en cadence rapide. Des blocs d'alimentation basique – des amplificateurs d'impulsion – peuvent être utilisés pour étendre la portée de manière significative. Un autre bloc de munitions – un chargeur d'impulsion – peut être utilisé par un seul soldat pour lancer des projectiles plus lourds ou des munitions spéciales, ou peut être utilisé conjointement avec l'amplificateur d'un autre céphalite pour lancer des projectiles plus loin que la normale. Dans ce mode, l'arme émule les Lanceurs-X des équipes d'armes des autres factions.

L'utilisation d'un pulseur avec un chargeur et un amplificateur nécessite que le Vorl qui tire soit soutenu par deux autres, l'un qui renonce à son propre tir pour fournir de l'énergie depuis son amplificateur et l'autre qui renonce au sien pour fournir des munitions à partir de son chargeur d'impulsion. La combinaison devient ainsi quelque chose qui ressemble aux équipes d'armes des autres factions.

Cette approche mixte semble complexe pour les non-Vorls, mais elle est très flexible et permet à la puissante infanterie vorle d'être un mélange d'équipes d'armes et d'unités d'infanterie, d'assaut même si elle perd son amplificateur ou son chargeur.

Nébuliseur Fractal

Cette arme exclusivement vorle utilise une technologie semblable à celle utilisée dans les armes fractales, couplée à un composé biocide-pesticide complexe qui dissout la plupart des tissus vivants. Les Vorls considèrent la destruction de la flore et de la faune indigènes comme la première étape essentielle dans la formation d'une planète par les Vorls et, lorsqu'ils combattent des non-Vorls, les unités de troupes et de véhicules de l'arrière-garde suivent leurs compatriotes en première ligne en utilisant les nébuliseurs fractals pour stériliser le monde de sa faune inutile.

Les nébuliseurs se présentent sous différentes formes, allant de l'arme simple montée sur pistolet aux obus lancés de pulseurs amplifiés.

Armure Vorle

Les Vorls utilisent les mêmes armures physiques que les autres nations avancées d'Antarès – des alliages composites complexes collés sur et entre des nids d'abeilles de couches absorbant la chaleur et l'énergie. Par-dessus, on peut poser des armures Reflex, des trames Impact, des boucliers cinétiques et autres champs d'absorption d'énergie, selon la nécessité. Un équivalent approximatif des amplificateurs hyperluminiques –

les amplificateurs cinétiques – peut également être retrouvé sur leurs plateformes suspensives et intégré à leurs armes lourdes et autres équipements.

Pour leurs propres troupes, les Vorls profitent de la coopération naturelle entre les individus et utilisent un champ de protection plus faible pouvant être renforcé par ceux qui se trouvent à proximité.

Armure Synthèse

À la base, l'**armure Synthèse** est un type de protection Reflex qui s'étend autour de la personne qui la porte. L'armure Reflex convertit l'énergie en un mélange de lumière et de dissipation de masse, l'effet global restant limité parce que la dissipation de masse peut provoquer des dangers relatifs à la propre masse de la protection.

L'implémentation vorle étend le bouclier Reflex basique de sorte qu'il peut être amélioré par la fusion avec d'autres à proximité. L'armure utilise des générateurs d'énergie individuels afin de faire fusionner le bouclier de chacun et fournir ainsi une superposition de zones de protection qui ne surcharge pas un unique soldat.

Armoisseurs Cinétiques

Un **amortisseur cinétique** est un équipement généralement porté par les chefs d'escadrons Vorls ou fixé à des plates-formes individuelles pour permettre aux boucliers de type Reflex de fonctionner encore plus efficacement. L'amortisseur présente quelques inconvénients, notamment une tendance à la surcharge lorsqu'il est touché par des armes de forte puissance.

Les expériences visant à étendre les amortisseurs à des soldats individuels ou à supprimer les risques de surcharge n'ont apparemment pas été fructueuses.

Transports

Les Vorls utilisent des plateformes de combat pour transporter des marchandises et des armes lourdes au combat. Ces plateformes ne sont guère plus que des plateformes suspensives blindées dirigées par un technicien.

Lorsque les techniciens souhaitent se déplacer seuls, ils utilisent des nacelles suspensives – de petits dispositifs équipés d'amortisseurs cinétiques et de propulseurs à impulsion qui permettent aux techniciens de se déplacer rapidement sur le champ de bataille et de se mettre à l'abri du danger.

TECHNOLOGIE D'ANTARÈS

Nous ne pouvons pas couvrir toute la technologie d'Antarès, mais nous pouvons essayer de présenter quelques-uns des aspects les plus importants.

TECHNOLOGIE TRANSMAT

La modulation de transmatière, ou transmat, met en œuvre la technologie des Bâtisseurs des Portes antaréennes afin de créer un tunnel interdimensionnel temporaire à synchronisation de phase entre un émetteur et un récepteur – par sécurité, deux plots transmat. Les transmats ont été l'une des premières technologies des Bâtisseurs à être découvertes lors de l'exploration de l'espace antaréen, bien qu'il soit impossible de savoir exactement quand cette découverte a eu lieu, où et comment la technologie extraterrestre a été reproduite avec succès. Tout ce que nous savons, c'est qu'à partir du *Deuxième Âge* ou *Âge Rénatal*, les modulateurs de transmatières – ou **transmats** comme on les appelle communément – sont devenus monnaie courante dans tout l'espace humain.

Les transmats sont la méthode habituelle de transport entre un vaisseau spatial en orbite et la surface d'une planète, d'un vaisseau spatial à un autre à proximité immédiate, ou même entre ou autour de mondes disposant d'une technologie suffisamment avancée. Un transmat transporte un objet ou une personne vers un autre transmat, ce qui permet un voyage pratiquement instantané entre deux endroits éloignés.

En cas d'urgence, un transmat suffisamment puissant peut également se verrouiller à une balise émettrice – dont il existe un certain nombre de variantes – afin de transférer un objet prédéfini vers le transmat.

Portées de Transmat

La distance maximale pouvant être parcourue entre deux transmats est d'environ 300km (60ky), ce qui est suffisant pour aller de la surface d'une planète à un vaisseau en orbite basse. Cette portée ne concerne que les petits objets de taille humaine, les objets plus grands ne pouvant être transférés que sur des distances plus courtes. Lorsqu'un seul plot est impliqué, la portée est considérablement réduite – peut-être seulement 50km ou 10kylan – et le transfert est beaucoup plus risqué. En situation de combat, les vaisseaux en orbite déploient de nombreuses balises émettrices à la surface de la planète, sur lesquelles leurs plots transmat peuvent se verrouiller avant d'envoyer des troupes.

Certains mondes disposent de systèmes transmat qui permettent de voyager par voie terrestre, grâce à une série de transmats statiques mises en phase avec précision et espacées d'environ 80km (16ky). Ces systèmes sont connus sous le nom de boucles transmat ou de transboucles et fonctionnent comme des routes, transportant des matériaux ou des personnes d'un endroit à un autre. La séparation de 80km permet également de se déplacer plus facilement d'un endroit à l'autre. Le seul problème majeur est que parcourir un trajet de transboucle peut prendre du temps – de nombreuses planètes possèdent des stations satellites en orbite basse qui récupèrent les transferts depuis la surface et les renvoient ensuite, à des milliers de kiloyan, lorsque leur orbite passe au-dessus d'un transmat compatible.

Dans le domaine de l'exploration, ces distances impliquent l'envoi d'une navette à la surface d'une planète avec un transmat à bord. Dans de nombreux cas, le grand transmat de cette navette sera la principale source de communication et de transfert surface-orbite.

Fonctionnement

Lorsqu'on utilise un seul plot pour transmater un objet, les coordonnées de la cible et la zone environnante doivent être soigneusement scannées pour s'assurer qu'il n'y a rien dans lequel le terminal transmat pourrait être accidentellement placé. Les premières expériences menées sans plot récepteur ou balise émettrice ont entraîné une matérialisation d'objets et d'individus au milieu des murs, portes et même dans le sol ou l'espace. Il est si simple de déjouer des scans d'une telle précision qu'il est désormais impossible de téléporter un individu dans un environnement hostile tel qu'un vaisseau ennemi. Il est non seulement facile de concevoir des intérieurs difficiles à prévoir, mais aussi de bloquer ou de réduire la qualité des scans et de la modulation de phase.

Le principal risque lié à l'utilisation d'un seul plot ou à une portée excessive est le risque que la modulation transmat ne soit jamais synchronisée et que le tunnel ne se forme pas correctement, détruisant ainsi son contenu. Par conséquent, les transmissions d'urgence ne sont que très rarement utilisées, la technologie des crochets de saut ayant la préférence, ce qui pourrait augmenter la portée et la fiabilité de manière significative.

D'un point de vue pratique, un transfert par transmat est déstabilisant car l'environnement d'un individu change en un instant. De nombreux voyageurs ferment les yeux pour les longs trajets, même s'ils ne le font pas pour les simples sauts. Certains transmats ou voyages transmat s'enflamment durant le transfert, sans doute en raison de la modulation de phase, mais peut-être aussi en raison d'émanations provoqués par l'ouverture de la porte interdimensionnelle, aussi brève soit-elle.

Crochets de Saut et Balises

La sécurité d'un transmat peut être considérablement améliorée par le biais d'un récepteur transmat sur la cible ou dans la zone ciblée qui est accordé sur la même modulation de phase que le transmat lui-même. Ces récepteurs sont généralement appelés crochets de saut, s'ils sont petits et transmis avec l'objet, ou balises émettrices ou drone-émetteur s'ils sont capables de couvrir une zone un peu plus grande – comme une escouade.

Les plus petits récepteurs sont si minuscules qu'ils peuvent être implantés sous la peau ou sécrétés dans des bijoux ou des vêtements. Ces crochets de saut ne peuvent pas étendre la portée très loin – peut-être 100km environ – mais la nécessité d'un verrouillage solide des capteurs signifie que plus la distance est grande, plus le volume transporté est petit. Les implants cérébraux les plus petits peuvent suffire à accrocher la tête du porteur, en séparant proprement le crâne du corps. Dans les transports extrêmes de ce type, un réservoir de bio-stase est prévu ! Tant que le cerveau du transporté reste intact, il est toujours possible de le régénérer ou, à défaut, de le transférer dans un corps cloné.

Les balises Émettrices des deux types permettent la transmission d'un certain nombre d'objets, comme une escouade, jusqu'à environ 150-200km, à condition que les objets ne soient pas trop grands et que le transmat récepteur soit bien entretenu.

Transmats au Combat

Étant donné les problèmes inhérents aux transmissions à un seul plot, l'utilisation de transmats sur un champ de bataille peut soulever de nombreuses complications.

Le moyen le plus courant de contourner ces problèmes est l'utilisation de boîtiers émetteurs, de minuscules transmits éphémères qui se détériorent après utilisation mais qui peuvent être déployés dans ou à côté des drones-émetteur pour cibler une zone du champ de bataille.

Toutefois, même dans ce cas, le champ de synchronisation risque de s'effondrer durant le transport et les troupes pourraient n'être jamais retrouvées.

Transmits d'Extraction

Les foreuses frag boromites sont souvent couplées à des grappins suspenseurs pour transférer les débris de leur excavation sur des transmits de minerais. Ces débris sont triés par des traitements de minerais qui utilisent également des transmits pour séparer les débris des minerais souhaités. Ce processus permet d'obtenir un minerai incroyablement pur selon les normes du XXI^e siècle, ou qui contient le mélange exact d'éléments permettant de fabriquer de superbes alliages !

Cette technologie peut également être utile pour éliminer les parasites d'un hôte. Bien que cela soit rare, il existe des mondes dans le Nexus où les organismes parasites prospèrent sur les tissus panhumains.

Transmits de Décontamination

Un processus similaire à l'extraction est utilisé par les Freeborn pour retirer les nanopores spécifiques à une faction d'un objet avant une refragmentation. Avec une technologie fortement dominée par l'IMTel, comme celle de la Concorde PanHumaine ou du Sénatex Isorien, le nanopore doit être repeuplé avec des spores passives ou neutres.

Effets de la Technologie Ghar

Les Ghars utilisent leur technologie de Gravité Quantique (GQ) dans leurs vaisseaux et pour leurs boucliers planétaires – un réseau GQ – et font également grand usage de réacteurs à plasma rudimentaires et mal protégés. Ces deux technologies ont des effets dévastateurs sur les nanotechnologies et les faisceaux de transmission, car elles perturbent la cohérence et donc le contenu du faisceau. Aucun être intelligent ne se risquerait à des transferts dans, sur ou à travers des planètes, des vaisseaux ou des installations ghars.

FABRICATEURS

Si les nations IMTel et algorynes disposent de fabricateurs, ce sont les fabricateurs Freeborn qui ont les capacités les plus avancées. Les fabricateurs prennent des matières premières et créent des objets ou des marchandises – et des conteneurs pour ces objets s'ils en ont besoin – les objets requis n'étant limités que par les modèles qui fournissent les spécifications pour les matériaux nécessaires et l'article produit.

Les mondes les moins avancés de l'Expansion disposent de fabricateurs très rudimentaires qui ne sont guère plus que des imprimantes 3D, dans une gamme limitée de matériaux et à des échelles plus petites que celles des nations plus avancées. Ces imprimantes doivent même imprimer leurs propres supports pour les objets, alors que les fabricateurs plus avancés utilisent des suspenseurs se reposant sur la nanosphère pour maintenir un objet à l'intérieur et à l'extérieur durant sa construction.

La taille des fabricateurs des nations les plus avancées varie entre celle des synthétiseurs alimentaires et fabricateurs individuels de la taille d'un réfrigérateur à celle des énormes machines industrielles. Tous les vaisseaux spatiaux de ces nations sont équipés d'un fabricant et d'un système de secours qui sont utilisés pour traiter les matières premières, pouvant même être des gaz provenant d'une atmosphère, afin de produire du carburant, des piles électriques et même des pièces de rechange pour les vaisseaux spatiaux.

Les fabricateurs industriels Freeborn sont capables de concevoir une grande variété d'équipements, des drones et missiles spatiaux aux véhicules et armes de combat, en passant

Ruines ou Artefacts des Bâtisseurs ?

Malgré leur présence légendaire et omniprésente dans le folklore, les holos et les médias d'Antarès, les artefacts des Bâtisseurs sont incroyablement rares. En effet, lorsqu'ils sont découverts, beaucoup d'entre eux ne sont guère plus que des fossiles, ne donnant guère plus que des indications et des indices sur la technologie des Bâtisseurs. De telles reliques ne fournissent pas plus d'informations que l'empreinte d'un os ou d'une feuille : sans doute précieuses et très recherchées, voire dignes d'être étudiées, mais peu susceptibles de révéler plus de choses qu'un fossile d'archéoptéryx ne pourrait expliquer l'évolution des oiseaux.

Le véritable problème – ou l'opportunité – est que, lorsqu'ils sont découverts, même les artefacts semi-fonctionnels des Bâtisseurs fonctionnent selon des principes technologiques si différents qu'ils entraînent inévitablement un changement radical de la compréhension scientifique et ont des effets qui transforment la culture antaréenne. Dans le passé, ces technologies comprenaient l'omniprésent transmat et même le moteur spatial utilisé par toutes les factions antaréennes avancées – le moteur à Annihilation Gravitationnelle (AG) développé par les Isoriens.

Les véritables artefacts des Bâtisseurs ont donc une valeur incroyable, ce qui entraîne un grand nombre de chasseurs de trésors dès qu'il y a le moindre soupçon d'un antique artefact.

Les véritables ruines des Bâtisseurs sont encore plus rares, étant des indices virtuellement inexistantes dans le paysage que les archéologues adorent mais que les autres regardent avec perplexité et confusion. La seule ruine des Bâtisseurs présentant un réel intérêt au cours du Septième Âge fut la planète Xilos – et c'était bien plus qu'une simple ruine. Si certains des tunnels et des chambres des Bâtisseurs des Portes dans le sous-sol de Xilos étaient effondrés, la majorité était encore en bon état. De plus, la technologie des Bâtisseurs – apparemment un dispositif de construction de portes – était toujours fonctionnel après des centaines de milliers (des millions ?) d'années.

Il est probable que la technologie des installations souterraines de fabrication ou de recherche de Xilos était liée à la planète, que ce soit pour en tirer de l'énergie ou en raison de la stabilité géologique, on ne peut le savoir. Ce que l'on sait, c'est que Xilos était presque la seule à posséder des artefacts des Bâtisseurs dans une structure des Bâtisseurs encore intacte. La jungle tropicale qui s'est développée sur ses continents équatoriaux était accessoire, le résultat d'une évolution naturelle de tout ce qui existait lorsque la planète était occupée pour la première fois par les Bâtisseurs.

par les générateurs de boucliers, les armes, les armures et les éléments de construction préfabriqués. Les Freeborn ont également dépensé de considérables ressources pour optimiser la taille et la puissance de leurs fabricateurs, de sorte qu'un fabricant d'usine Freeborn est non seulement deux fois plus petit qu'un équivalent IMTel, mais aussi huit fois moins lourd et limité uniquement par l'espace ou la zone dans laquelle il peut construire – certains Freeborn n'étant pas opposés à la construction de matériel en dehors de la coque de leur vaisseau ou dans le vide (de nombreux fabricateurs Freeborn sont situés près de l'extérieur et ont accès à des projecteurs externes pour permettre une telle approche). Les matières premières nécessaires sont stockées dans les vastes soutes des Freeborn ou dans leurs compacteurs de taille industrielle.

Les limites de ces fabricateurs se situent au niveau des gabarits dont ils ont besoin pour construire de nouveaux objets et au niveau des matières premières nécessaires. La plupart des matières premières, comme le fer, le titane et l'aluminium, sont facilement disponibles, souvent à partir d'astéroïdes, et sont donc rarement demandées, mais les matières plus rares sont souvent utilisées dans le commerce. C'est ici que les Boromites entrent en jeu, car leur accès aux minerais et aux matières

rare est sans égal. En effet, les Boromites paient souvent leur passage avec ces matières premières rares.

Les Freeborn possèdent la gamme la plus étendue de gabarits et les considèrent comme des secrets d'État. Il est possible de trouver des gabarits pour créer le même objet à partir de différents matériaux et leur création fait l'objet de nombreuses recherches de la part des Freeborn – et leur acquisition est un sujet majeur des négociations commerciales. En revanche, les fabricateurs des autres nations produisent une gamme moins diversifiée de produits et dépendent fortement d'un ensemble fixe de matières premières.

À la rigueur, cependant, un fabricant peut utiliser un mélange de matières premières et en séparer les composants afin de produire des lingots de différents métaux – ou même des alliages – plus un amas de déchets ou de matières indésirables. C'est la base des extracteurs de minerais Boromite et les détecteurs de minerais, ces derniers étant en fait un extracteur de minerai combiné à un transmat permettant d'envoyer le minerai raffiné vers une zone de stockage.

C'est également l'un des aspects qui régit la curieuse économie Antaréenne. Quand tout peut être fabriqué, rien n'est vraiment rare, donc les Freeborn échangent des objets qui nécessitent des modèles spécialisés, ou qui peuvent être construits même si les matières premières ne semblent pas être disponibles. Ils peuvent même échanger les gabarits, en proposant un gabarit de construction basé sur les matières premières disponibles localement (les Freeborn n'échangeront jamais un gabarit générique !).

Si les Freeborn échangent parfois des matières premières, ils échangent souvent des produits de luxe non fabriqués tels que des denrées alimentaires, des vins ou des tissus et vêtements naturels. Que ce soit vrai ou non, il y a ceux qui, dans les mondes non-IMTel et IMTel marginalisés, prétendent toujours que «le naturel est le meilleur» et que le goût ou la qualité de ces produits sont inégalables.

Tous les vaisseaux et villages Freeborn, Algoryns et IMTel ont des fabricateurs de petite taille pouvant fabriquer des objets de la taille d'un drone moyen, y compris des pièces de rechange pour les vaisseaux.

Les fabricateurs à échelle industrielle se trouvent sur les vaisseaux Freeborn de la taille d'une frégate commerciale ou plus (300 m+), sur leurs vaisseaux-mères et sur quelques vaisseaux-usines. Les croiseurs auxiliaires et les vaisseaux-usines IMTel possèdent de telles machines à grande échelle, alors qu'elles n'apparaissent autrement que sur les grandes orbites Algorynes ou dans les usines planétaires. Les fabricateurs non-Freeborn à cette échelle sont souvent dédiés à une tâche particulière et sont donc beaucoup plus efficaces (rapides) pour produire de tels équipements et sont liés à une chaîne logistique qui peut fournir les matières premières spécifiques nécessaires.

En revanche, aucun Freeborn ne songerait à spécialiser ses fabricateurs de cette manière, préférant construire dynamiquement des chaînes d'approvisionnement pour les contrats au fur et à mesure qu'ils se présentent. Bien sûr, une Maison Freeborn ayant un gros contrat peut temporairement optimiser ses fabricateurs polyvalents pour ce contrat et, ce faisant, produire des articles deux ou trois fois plus vite que ceux des nations les plus avancées.

Les fabricateurs de navire peuvent remplacer presque tous les composants d'un vaisseau Freeborn jusqu'à 30m (6y) de long et 10m (2y) de diamètre. Ils ont souvent besoin d'un espace extérieur pour fabriquer de tels éléments – car ils sont autrement limités par la taille de la soute – mais ils sont directement reliés aux soutes à matières premières et aux compacteurs du navire.

Les fabricateurs d'équipement peuvent produire la plupart des articles nécessaires à l'utilisation quotidienne, y compris les armes et les pièces de rechange de moindre importance, et peuvent produire des drones et des drones compagnons. Ces fabricateurs peuvent mesurer jusqu'à 2 mètres de long (1y), mais il existe des versions plus petites, dont la taille est souvent

limitée par les trémies d'entrée des matériaux nécessaires. Les fabricateurs de réparation sont des versions encore plus petites, spécialisées pour les ingénieurs et les équipes de maintenance, capables de produire des armes de poing comme des pistolets et la plupart des petites pièces nécessaires à la réparation des équipements endommagés.

Synthétiseurs de Nourriture

Les synthétiseurs alimentaires sont des fabricateurs spécialisés dans la production de nourriture, de boissons et de la vaisselle nécessaire pour les manger ou les boire. Par défaut, la vaisselle est délibérément facile à recycler et est normalement renvoyée dans la trémie d'entrée de l'appareil après utilisation, bien que les synthétiseurs Freeborn destinés aux dignitaires ou aux diplomates en visite possèdent un emplacement pour réchauffer la nourriture, un compacteur et un petit fabricant associés pour une vaisselle plus prestigieuse comme les articles en métal, en verre et même en bois – en effet, commander spécialement une «bouteille en verre étiquetée» plutôt qu'une «ampoule» d'une boisson donnée donnera lieu à la reproduction d'un article dont l'apparence et le goût seront pratiquement identiques à l'original (selon le modèle, bien sûr).

Il y a toujours ceux qui croient que les produits originaux, dits «naturels», sont meilleurs que les produits synthétiques ; de nombreux Freeborn sont spécialisés dans la culture, le transport et la mise en bouteille ou la production de tels produits (les vignobles et le vin du Prince Batu Delhren, par exemple, sont connus et appréciés dans tout le nord-ouest du Déterminat).

Les Freeborn font grand usage de petits appareils qui analysent les aliments, en décomposent leurs éléments constitutifs, odeurs, saveurs et structures moléculaires, et conservent les résultats sous forme de modèles. Le commerce de ces modèles alimentaires est une activité secondaire lucrative pour les Freeborn, les aliments provenant de l'extérieur étant très recherchés par les groupes sociaux «branchés» ou de la haute société de nombreux mondes de l'Expansion (et même au sein des nations IMTel – la nourriture algoryne ayant tendance à être fortement épicée mais sans aucun attrait visuel et n'est admirée que par ceux qui recherchent des sensations gustatives relativement extrêmes).

TECHNOLOGIE DES COMPACTEURS

Les sociétés avancées antaréennes utilisent la technologie des compacteurs pour comprimer les objets dans une petite surface afin de les stocker dans un système fermé de sorte que les articles puissent être compactés pour faciliter leur transport. Les blocs utilisent également des compensateurs pour minimiser l'impact de la masse des objets stockés, de sorte que la capacité de compactage, le compensateur de masse, le champ dé/compacteur, et l'espace compacté établissent une taille minimale des compacteurs.

En outre, la plus grande partie de la masse sur les petits dispositifs repose sur une coque de protection pour les isoler contre la chute ou les dommages accidentels et la perte ou la libération potentiellement explosive de leurs articles stockés. La plupart des compacteurs civils perdent leur contenu lorsqu'ils sont détruits et renoncent aux sécurités, tandis que les anciens compacteurs militaires sont plus volumineux et contiennent une technologie de conversion pour garantir que le contenu n'est pas perdu si le champ compacteur est détruit.

Les blocs de compacteurs vont des petits compacteurs portés à la ceinture, dont la taille ne dépasse guère celle d'une grosse pierre, aux grands compacteurs muraux installés dans les cales des vaisseaux Freeborn ou dans les navettes. Les plus petits compacteurs sont utilisés pour stocker quelques objets personnels tels que des vêtements, des armes de poing, de petits outils et même des rations, les plus grands compacteurs servant généralement à stocker des marchandises pouvant résister au compactage.

Lorsqu'ils sont décompactés, les objets apparaissent sur le sol ou à l'endroit indiqué par leur utilisateur : avec les décompacteurs IMTel et Freeborn, les objets peuvent apparaître – ou être compactés depuis – presque n'importe où dans le rayon d'action et la portée de l'appareil, mais ils ne peuvent pas apparaître à l'intérieur d'un objet solide. La portée varie en fonction de la taille, les plus petits ayant une portée de 1/10e de yan et étant souvent maintenus au-dessus de l'objet à scanner, tandis que les plus grands peuvent scanner et compacter des objets jusqu'à un yan complet (5m) de distance. La principale restriction étant la taille du champ et des objets compactés.

Tous les compacteurs doivent être accessibles via une interface externe, généralement un affichage holographique ou une nanosphère de contrôle qui indique le contenu actuel. La plupart des compacteurs sont également dotés de contrôles de sécurité et ne peuvent être activés que par un individu, par un fragment de combat ou par les forces de l'ordre.

La technologie des compacteurs ne peut pas compacter : les tissus vivants, les explosifs, les générateurs actifs, les matériaux instables ou fissionnables et les dispositifs intégrant des champs compacteurs. Cela signifie que de nombreuses blocs de munitions et certaines sondes ou drones-compagnons ne peuvent pas être compactés sans être désassemblés car ils utilisent eux-mêmes des champs compacteurs pour compacter leurs munitions ou fournitures !

Il est possible d'éteindre le champ-compacteur d'un bloc afin de le stocker dans un autre bloc compacteur, mais cela prendra généralement 5 à 10 minutes pour que le bloc recharge complètement ses générateurs et soit capable de reconstituer le champ-compacteur.

Les petits compacteurs civils et de combat ont tendance à être portés à la taille, soit en bandoulière, soit à la ceinture, selon les préférences culturelles et vestimentaires du porteur.

Les compacteurs de la taille d'un drone-compagnon ne sont pas seulement utilisés au combat, mais ils servent aussi de casiers d'armement en réduisant la place nécessaire, les seuls éléments stockés à l'extérieur restant les blocs d'alimentation, les explosifs, ainsi que quelques armes prêtes et chargées pour une utilisation immédiate. De tels compacteurs sont également fournis dans les sacs à dos ou en bandoulière, les Freeborn étant particulièrement friands de tels sacs pour les marchandises destinées à du troc.

Les compacteurs de casiers ou de penderies sont souvent placés dans les cabines pour ranger les vêtements et les biens de leurs propriétaires, la principale différence avec les appareils plus petits étant qu'ils sont équipés d'excellents holoprojecteurs intégrés à taille réelle permettant de montrer le contenu, comme les vêtements, en particulier avec des holos miroirs pour montrer au porteur à quoi ressemble l'ensemble. Sinon, ils sont utilisés dans tout l'espace antaréen pour stocker presque tout ce qui est nécessaire, peut-être les casiers de stockage d'Antarès. De nombreuses navettes – surtout les navettes cargo – sont équipées de compacteurs pour stocker de l'équipement et minimiser la taille de la navette.

Les compacteurs à l'échelle industrielle se trouvent dans les usines planétaires, sur les vaisseaux auxiliaires, les plus grands vaisseaux de commerce et sur presque tous les vaisseaux armés des marchands Freeborn (200m). Ils sont imposants et nécessitent d'avoir accès à un espace suffisamment grand pour décompacter le matériel qui se trouve à l'intérieur. En cas de défaillance, une grande partie des objets compactés sera dématérialisée, comme on pourrait s'y attendre, mais des limiteurs empêcheront la surcharge de l'espace de décompactage, l'excédent étant restitué sous forme de simples blocs de matières premières mélangées.

Les Expériences Temporelles Isoriennes

Le Nexus relie des mondes séparés dans l'espace et le temps – non seulement des galaxies très éloignées, mais aussi des mondes où le temps s'écoule de manière différente et imprévisible. Les tunnels d'espace-nul transportent les vaisseaux à travers le temps et l'espace, et la technologie qui permet cela s'appelle la chrono-plasticité, car les tunnels s'étirent comme des élastiques pour égaliser les variations de temps dans le moteur transdimensionnel d'Antarès. Si ces tunnels sont trop étirés, le moteur se brise. C'est une théorie qui explique pourquoi le Nexus subit des périodes d'effondrement périodiques.

Les Sénatexis NuHu Isoriens sont pratiquement les seuls humains à avoir fait une étude de la chrono-plasticité. Au cours de la bataille de Xilos, ils ont pu déployer un vaisseau chronophasique sur le monde assiégé. C'était le premier voyage effectué dans l'espace-nul indépendamment du Nexus et un témoignage des capacités des ingénieurs transdimensionnels Isoriens. La rupture d'une série de verrous temporels dans les ruines Bâisseurs a créé des perturbations temporelles temporaires qui ont permis aux Isoriens de suivre un gradient temporel jusqu'à Xilos. Certains membres du Sénatexis pensent que c'est principalement grâce à ces perturbations temporelles que la machine antaréenne elle-même est devenue instable, voire dangereuse. D'autres théorisent que si la porte dérobée pouvait être localisée, il serait possible de la stabiliser et de stopper toute dégénérescence supplémentaire du Nexus.

Une chose est sûre : le Nexus continue de se désagréger. Si l'on ne trouve pas la porte dérobée, une nouvelle ère de ténèbres s'annonce. Et peut-être pour toujours.

CHRONOLOGIE PANHUMAINE D'ANTARÈS

Ce chapitre donne un très bref aperçu de l'histoire d'Antarès. Nous l'avons décomposé par Âge – événements de reconnexion – et nous nous sommes nécessairement limités aux dates panhumaines, car on sait peu de choses sur ce qu'était Antarès avant l'ouverture de la porte de la Terre. Certaines espèces, comme les Askars, sont connues pour avoir existé à des époques antérieures, mais elles ont tendance à ne pas révéler leur histoire. Les échelles de temps données ici reflètent généralement les archives d'Isori, le monde avec la plus longue histoire continue enregistrée dans tout l'espace humain.

LES PANHUMAINS D'ANTARÈS

Un aperçu simplifié de la présence de la panhumanité sur Antarès est donné ci-dessous. Bien que les temps de déconnexion soient incroyablement variables, l'humanité est connectée à cette grande machine depuis environ 17,000 ans au total. Au cours de cette période, des civilisations ont émergé et se sont effondrées de nombreuses fois, souvent sur la même planète. Le seul véritable fil conducteur de la civilisation fut celui centré sur Isor, beaucoup des autres mondes et systèmes ayant disparu.

Système de Datation Antaréen

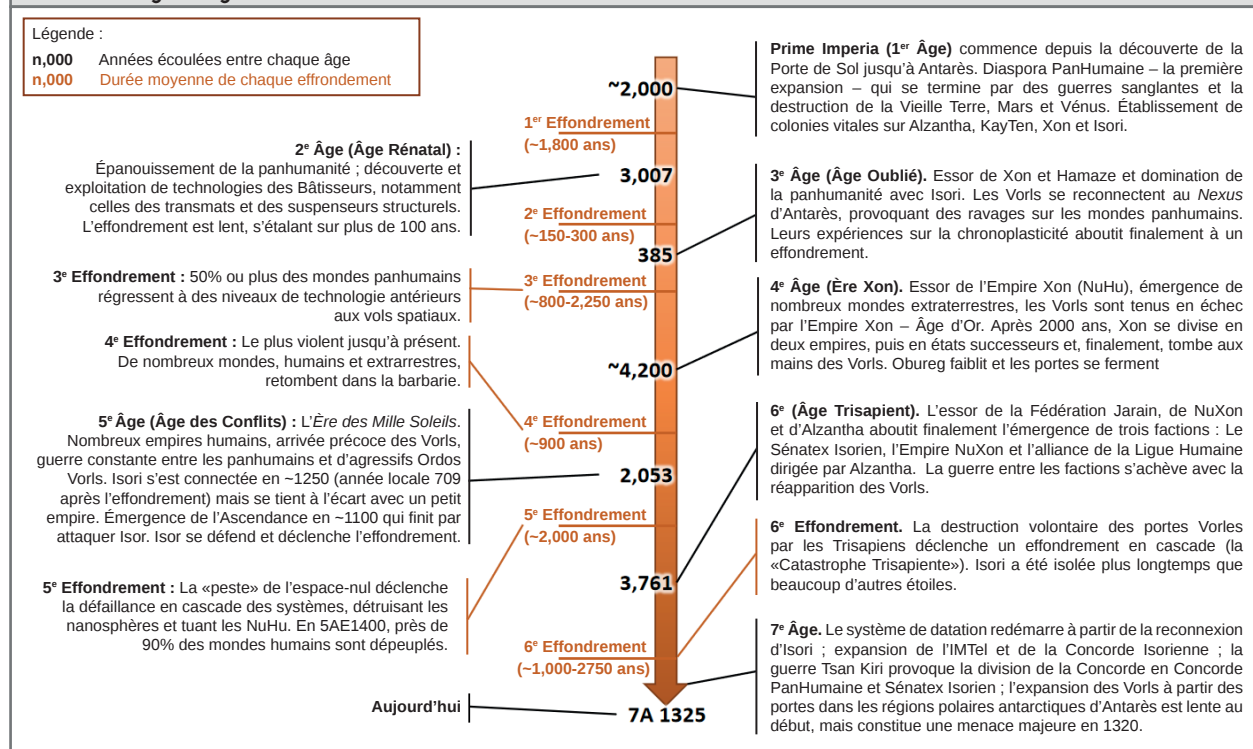
Le système de datation Antaréen est issu d'une perspective panhumaine et est présenté dans le format :

<âge>A<année_commune>

L'Âge <âge> est présenté comme 1A, 2A, 3A, et ainsi de suite, jusqu'à 7A pour le Septième Âge, et l'année <année_commune> est l'année standard de la Vieille Terre généralement convenue après l'établissement de l'Âge. Il s'agit souvent du lieu où les portes ont commencé à se rouvrir, mais il peut s'agir de l'émergence sur Antarès d'un système influent, tel qu'Isor durant le Septième Âge.

Les effondrements utilisent le même format mais avec l'ajout «AE», tels que «5AE10».

28 : Chronologie – Âges PanHumains d'Antarès



PREMIER ÂGE : LA PRIME IMPERIA

Au cours du Premier Âge, l'humanité rejoint le Nexus et se disperse dans l'espace antaréen. La chronologie de cette période est imprécise et la durée de deux mille ans est une approximation calculée à partir de la destruction de la Terre, 1850 ans après après que le premier vaisseau ait franchi la passerelle Terran.

L'histoire de l'humanité au sein du Nexus est longue et les périodes antérieures au présent n'ont pas toujours été correctement enregistrées. Ce qui suit est un résumé des événements clés de l'espace antaréen du point de vue de ses colons humains. Les temps les plus anciens sont les moins bien documentés et il est difficile de distinguer les faits des légendes. À l'inverse, les archives de l'époque actuelle sont écrasantes par leur étendue et leurs détails ; nous ne pouvons qu'espérer en donner un bref aperçu. À l'approche du présent, les événements qui façonnent actuellement le destin du Nexus sont traités plus en détail.

Année	Événement
1A0	Le Nexus n'est et n'a jamais été stable depuis sa création. Le moteur inter-dimensionnel antaréen est une entité vivante qui construit activement de nouvelles portes, reliant de nouveaux mondes et de nouvelles civilisations au Nexus. Pour des raisons qui ne sont pas bien comprises, le Nexus s'effondre périodiquement : les portes sont détruites ou se referment, et les mondes se trouvent isolés durant un certain temps. Finalement, Antarès se rétablit et commence à reconstruire les voies inter-dimensionnelles entre les mondes. Les périodes où les portes sont actives sont appelées Âges . Les périodes où les portes sont fermés sont connues sous le nom d' Effondrements .
1A1	L'entrée de la Terre vers le Nexus est découverte aux limites du système solaire par des explorateurs humains.
5	L'exploration du Nexus commence.
12	Première colonie humaine établie au sein du Nexus sur Isori.
50	D'autres colonies humaines sont fondées à mesure que des mondes plus habitables sont découverts.
75	Premier contact avec des espèces extraterrestres intelligentes.
75-100	Les humains découvrent les technologies principales des Bâtisseurs grâce aux races déjà établies dans le Nexus.
100+	Grâce aux technologies des Bâtisseurs, la colonisation humaine se développe rapidement.
300	Les mines de l'astéroïde Borom sont exploitées par de la main-d'œuvre génétiquement améliorée – les Boromites, répandus sur les mondes miniers de l'espace profond à travers tout le Nexus humain.
575	Isori déclare son indépendance – il s'agit du premier monde-colonie humain à le faire.
575-750	D'autres colonies établissent leur indépendance.
1000+	Les rivalités accrues entre les mondes humains entraînent les premières guerres inter-humaines au sein du Nexus (les guerres de la Prime Imperia).
1500-2000	La moitié de tous les mondes habités par l'homme sont détruits pendant les guerres inter-humaines.
1850	La Terre est détruite – et toutes les planètes intérieures du système Terran sont réduites en une ceinture d'astéroïdes.
1975	Les portes du Nexus s'effondrent et les voyages entre les mondes deviennent de plus en plus difficiles. De nombreux mondes se retrouvent isolés.
1990	Le Nexus est réduit à des quelques poches isolées.
2000	Effondrement total du Nexus. Antarès entre dans une période de réorganisation et de reconstruction.
Effondrement	

Les mondes autrefois reliés par le Nexus entrent dans une longue période d'isolement qui va durer plusieurs milliers d'années.

Premier Effondrement	
Année	Événement
1AE1	La plupart des colonies humaines et extraterrestres sont détruites ou considérablement dépeuplées. Certains mondes survivants tombent dans le barbarisme, perdant toutes les capacités technologiques nécessaires pour maintenir le vol spatial.
1AE1000	Beaucoup de mondes humains habités sont perdus pour toujours. Parmi eux se trouve Borom – mais à ce moment, les Boromites se sont déjà établis sur de nombreuses colonies minières.
1AE1600	Isori, le monde humain le plus ancien et le plus développé, maintient un haut niveau de civilisation tout au long de cette période.
1AE1800	Les mondes parvenus à survivre à l'effondrement et à avoir obtenu des progrès significatifs comprennent Alzantha, Xon et KayTen. Ces mondes, ainsi qu'Isori, resteront d'importants centres de civilisation au cours des Âges à venir.

DEUXIÈME ÂGE : L'ÂGE RÉNATAL

Le Second Âge est un période de découvertes et de progrès technologiques importants, un Âge d'or de la connaissance et de la renaissance qui devient connu sous le nom d'Âge Rénatal.

Année	Événement
2A1	Au début de chaque nouvelle Âge, les portes s'ouvrent progressivement et sont susceptibles d'être dispersées sur toute la surface d'Antarès. Cela rend les contacts difficiles, même pour les mondes nouvellement connectés au Nexus. La régénération est un processus continu et les mondes peuvent rester déconnectés pendant des centaines d'années après la régénération des premières portes. Un monde pourrait même rester coupé du Nexus durant des Âges entiers. Cela signifie qu'il n'y a pas de début ou de fin définitive à chaque période d'effondrement ou pour tout Âge ; pour chaque monde, ce sera différent. Par exemple, le Septième Âge actuel est considéré comme ayant commencé avec l'ouverture de la porte Isorienne, même si de nombreuses autres portes sont connues pour avoir été accessibles plusieurs siècles auparavant.
1-100	Les portes commencent à se régénérer. Les survivants humains et extraterrestres se recherchent avec empressement. Ils découvrent bientôt que les portes pourraient ne plus se trouver à leurs précédents emplacements sur la surface d'Antarès. Les mondes humains autrefois regroupés autour de la porte originelle de la Terre sont désormais amplement dispersés.
5-25	Les mondes ayant conservé un haut niveau technologique entrent en contact avec leurs voisins, établissant ainsi de nouvelles voies de communication à travers le Nexus.
150	Isolés depuis des milliers d'années, des mondes humains ont développé leurs propres cultures et innovations technologiques. Une période d'échanges et de bénéfices mutuels s'ensuit.
200	Épanouissement de la civilisation humaine à travers tout le Nexus tout au long de la reconnexion des portes et découverte de nouveaux mondes jusqu'alors inconnus.
500	Des sociétés humaines libres s'organisent autour de nombreuses petites fédérations indépendantes.
750	Avec l'exploration de nouveaux mondes, on découvre des nouvelles technologies Bâtisseurs. La plupart des principales technologies des Âges à venir sont découvertes dans une xénoarche abandonnée des Bâtisseurs
1000	Développement de la technologie des suspenseurs structurels qui se repose sur la présence de nanopores.
1500	Développement du transfert transport-matière (communément appelé <i>transmat</i>).
2950	Anomalie polaire antaréenne observée, suivie de l'effondrement d'une porte locale.
2950-3000	L'effondrement des portes se propage lentement vers l'équateur antaréen. Les mondes proches des régions polaires disparaissent à nouveau du Nexus.
2975-3000	L'effondrement des portes continue et les mondes se préparent à une répétition de la précédente catastrophe.
3000	Les colonies humaines les plus petites et négligeables sont délibérément abandonnées. Les mondes les plus établis et les mieux protégés deviennent des refuges pour les populations humaines – connues sous le nom de mondes-arches.
3007	Dernier voyage trans-antaréen enregistré du Second Âge.
Effondrement	

Le deuxième effondrement isole les mondes une fois de plus. Le temps durant lequel les mondes se sont retrouvés isolés n'est pas constant et est impossible à mesurer de manière absolue, mais la majorité des mondes qui se reconnectent au cours du Troisième Âge ont connu entre 150 et 300 ans d'isolement.

Deuxième Effondrement	
Année	Événement
2AE1-180	La plupart des populations humaines se sont suffisamment bien préparées pour survivre malgré leur isolement. Certains succombent à des catastrophes naturelles, à des maladies ou à des guerres internes qui ont rendus leurs mondes inhabitables. Quelques-uns retombent dans la barbarie comme au cours du Premier Effondrement.
2AE130	Les portes recommencent à s'ouvrir. Comme ce fut le cas avec la régénération précédente, les portes ont été réacheminées vers différentes parties de la surface antaréenne. Une fois de plus, les mondes se retrouvent disséminés.
2AE260	La plupart des mondes connus sont reconnectés au Nexus mais la densité des Portes reste faible sur les mondes habités par les humains et les extraterrestres.

TROISIÈME ÂGE : L'ÂGE OUBLIÉ

Le Troisième Âge est le plus court des âges enregistrés et il est dominé par les *Guerres Vorles* au cours desquelles humains et extraterrestres s'affrontent pour leur survie. Il est connu sous le nom d'*Âge Oublié* car seule une petite partie des mondes humains s'est reconnectée au Nexus avant qu'un nouvel effondrement ne commence. De nombreuses portes sont restées fermées et les mondes qui leur correspondaient sont restés isolés jusqu'au Quatrième Âge.

Année	Événement
3A1	Environ la moitié des mondes précédemment habités ayant conservé leurs capacités de vol spatial se reconnectent au Nexus. Le sort des autres mondes reste inconnu.
100	Des mondes dispersés se reconnectent, échangent des technologies nouvellement développées et forment de nouvelles routes à travers le Nexus.
150	Première rencontre établie entre les Humains et les Vorls – on suppose que les Vorls étaient connectés au Nexus avant le Premier Âge.
150-385	Les Guerres Vorles. Les Vorls se révèlent être une espèce vorace, intolérante et prédatrice. De nombreux mondes humains sont attaqués et totalement détruits.
350	Les Guerres Vorles provoquent des destructions généralisées dans toutes les parties humaines du Nexus. Les planètes humaines s'unissent en alliances défensives pour une protection mutuelle.
375	Les mondes humains continuent d'être envahis par les armées vorles. Les humains à travers le Nexus craignent une inévitable défaite et leur annihilation.
3A380	Les Vorls commencent d'intenses expérimentations sur la chronoplasticité. L'humanité craint ce que cela pourrait entraîner.
385	L'effondrement des portes arrive soudainement. Moins de la moitié des portes connues pour avoir existées au cours de l'Âge précédent se sont régénérées au moment de l'effondrement. L'effondrement met fin aux Guerres Vorles, ce qui sauve l'humanité de l'extinction.
Effondrement	

Les mondes autrefois reliés par le Nexus entament une période d'isolement longue de près de deux mille ans.

Troisième Effondrement	
Année	Événement
3AE1	Les populations humaines des mondes avancés, densément peuplés et aux ressources abondantes, continuent de prospérer, y compris sur les planètes Isori, Xon et Hamaze.
3AE800	Quelques systèmes, bien que précédemment isolés, se reconnectent au Nexus, bien que leur temps de reconnexion local à Antarès soit plus proche de 2,800 années vécues par beaucoup d'autres. On ne sait pas combien d'années se sont écoulées sur Antarès, peut-être seulement quelques mois, peut-être des millénaires.
1000	La longue période d'isolement s'avère fatale pour les colonies les moins bien établies, et beaucoup échouent en conséquence. Au moins la moitié des mondes habités par des humains sont dépeuplés ou réduits à la barbarie, beaucoup ayant été isolés depuis l'époque du Second Effondrement. D'autres survivent avec un semblant de civilisation mais avec un niveau technologique bien trop limité, empêchant le vol spatial.
1400	Les Nuhu prennent le pouvoir sur Xon et établissent la domination dynastique des Empereurs Xon.
~2000	Bien que de nombreux mondes humains se soient reconnectés, au cours de la longue période du Troisième Effondrement, de nombreux mondes habités sont devenus des planètes sauvages, où toutes les connaissances sur le Nexus et les technologies les plus avancées ont été perdues.

QUATRIÈME ÂGE : L'ÈRE XON

Le Quatrième Âge est dominé par la civilisation humaine la plus vaste qui ait jamais existé avec le Nexus : l'Empire Xon. Il s'achève par la division de Xon, des guerres civiles, et la reprise des attaques vorles. Comme pour tous les Âges précédents, la durée exacte de la reconnexion au Nexus varie d'un endroit à l'autre, la datation impériale de Xon établissant la destruction de Xon en 3927 et le premier effondrement d'une porte enregistré en 3928.

Année	Événement
4A1-25	Les portes commencent à se rétablir. La majorité des mondes habités ont perdu leur capacité de vol spatial. Les quelques mondes qui restent commencent à explorer le Nexus reconstitué.
37	Xon se reconnecte au Nexus.
50-350	Les portes antaréennes sont très dispersées et la densité des portes à travers la photosphère antaréenne est faible. Les mondes nouvellement reconnectés au Nexus se développent indépendamment durant plusieurs siècles avant que les explorateurs établissent un contact entre eux.
75-500	Xon étend son influence, absorbant et recolonisant des mondes humains barbares près de la porte Xon. Établissement de l'Empire Xon.
550	La société Xon est rigoureusement isolée, hautement rituelle et organisée de la manière la plus stricte et formelle. Les Empereurs Xon, des Nuhu d'ascendance mélangée, se dépeignent comme des êtres divins, au-delà toute censure des humains ordinaires.
750	Les Xon sont venus pour dominer l'espace humain. La plupart des mondes humains ont été intégré dans leur empire ou lui sont soumis, d'une manière ou d'une autre.
1000	Très peu de mondes humains conservent leur indépendance. Ce sont des mondes dont les portes sont restées cachées profondément dans la photosphère antaréenne ou qui se sont alliés avec des extraterrestres pour leur propre protection.
~3400	Des mondes Vorls apparaissent sur Antarès, bien que la menace ne soit pas, dans un premier temps, reconnue comme un nouveau danger pour l'humanité.
3500	Les Xon se divisent en deux empires dirigés chacun par des prétendants rivaux au trône Xon. Début des Guerres Civiles Xon.
3600	L'Empire Xon continue de se diviser en factions toujours plus petites. La guerre au sein des Xon affaiblit son emprise sur le Nexus.
3800	L'ancien Empire Xon se divise en dizaines d'États rivaux, chacun revendiquant son hégémonie sur les autres.
3900	Les Vorls lancent des attaques ans tout l'espace humai, sans connaître de réelle opposition. Les mondes humains divisés sont incapables de se défendre.
3900-4200	Des milliers de mondes humains sont détruits par les Vorls.
4150	Xon est attaqué par les Vorls. Xon est détruit. Le système Xon est stérilisé.
4160	Le Nexus commence à s'effondrer une fois de plus. Le Quatrième Effondrement coïncide avec des excentricités sur l'orbite d'Obureg, la minuscule étoile verte qui tourne autour d'Antarès et qui joue un rôle essentiel – encore incompris – dans son fonctionnement.
4170	L'interaction normale entre Obureg et la photosphère antaréenne cesse. La photosphère commence à s'estomper et les portes s'effondrent rapidement.
4200	Une fois de plus, les mondes antaréens sont séparés et tous les voyages entre eux cessent.
Effondrement	

Lors du Quatrième Effondrement, l'isolement réduit une fois de plus les mondes habités par les humains et les extraterrestres à un état de barbarie. Beaucoup succombent à des catastrophes naturelles, des maladies ou des guerres, ne laissant que des ruines. Le temps qui s'écoule jusqu'à ce que les portes commencent à se régénérer est incertain et varie d'un monde à l'autre, mais on estime généralement que cette période est d'environ 900 ans. Isori est l'un des rares mondes à avoir maintenu un haut degré de capacité technologique tout au long de cette période et qui s'est reconnecté après seulement 709 années d'isolement (année 1250 du Cinquième Âge).

CINQUIÈME ÂGE : L'ÂGE DES CONFLITS

Le Cinquième Âge est une ère de guerres incessantes que les mondes de la fédération dominante – l'Ascendance – appellent *Ère des Mille Soleils*. Le Cinquième Âge est unique dans la mesure où il s'agit du seul Âge durant lequel la culture technologique de l'espace antaréen ne fait aucun progrès et connaît un déclin global. La chronologie est un amalgame de différentes sources et a été arrondie à un peu plus de deux mille ans, débutant à différentes périodes pour différents mondes.

Année	Événement
5A1-100	Les portes commencent à réapparaître une fois de plus. Au début, seulement quelques portes s'ouvrent et celles-ci sont largement dispersées sur toute la surface antaréenne.
5-150	Les mondes ayant conservé une capacité de vol spatial commencent à explorer. De nombreux mondes humains sont maintenant inhabités ou peuplés de sauvages ou de populations fortement mutées. L'exploitation et l'assujettissement des mondes primitifs sont monnaie courante, les explorateurs étant souvent aussi avides de ressources que ceux qu'ils conquièrent.
150-750	Le Nexus est peuplé de nombreuses fédérations humaines et de petits empires. La rivalité féroce qui les oppose entraîne des conflits généralisés pendant près de 600 ans.
750	Divers Ordos Vorls attaquent et détruisent de nombreux mondes humains nouvellement apparus. Cela oblige les petits empires à coopérer, au moins à des fins défensives. Au cours des 1000 années qui suivront, les forces vorles continuent d'attaquer les mondes humains, extraterrestres et même d'autres mondes Vorls, anéantissant complètement la civilisation et la population de nombreuses planètes.
~800	La guerre à travers le Nexus s'intensifie, entraînant une migration massive des planètes rendues inhabitables ou vulnérables aux attaques.
950	Les Vorls se renforcent sous le contrôle d'un Ordo majeur – la Troisième Griffes – et les conflits internes s'apaisent quelque peu. Cela conduit à « L'Ère des Trahisons » : les anciennes alliances sont rompues et reforgées tandis que les nouvelles fédérations naissent et disparaissent.
1100	Plusieurs milliers de mondes humains s'unissent en une fédération défensive appelée l'Ascendance . Celle-ci s'étend et se contracte pendant environ 600 ans avant que les Vorls ne soient poussés sur la défensive.
~1250	Isori se reconnecte au Nexus et découvre un Nexus déchiré par la guerre. Ils établissent rapidement une petite alliance avec des systèmes avancés voisins, mais conservent des perspectives largement insulaires. Pour les Isoriens isolationnistes, cette période est simplement connue comme l'Âge Obscur .
1594	Isori elle-même est attaquée mais ses défenses la protègent contre les agresseurs, qu'ils soient humains ou extraterrestres. Isori intensifie ses recherches sur l'espace-temps et la technologie des portes antaréennes afin d'élaborer de nouvelles défenses radicales contre les forces militaires de la panhumanité, extraterrestres et vorles.
~1700	Les structures politiques de l'Ascendance deviennent plus rigides, concentrée entièrement sur ses besoins militaires. Les petites fédérations extraterrestres et humaines sont absorbées ou anéanties tandis que d'autres se replient dans des enclaves lourdement défendues où tous les étrangers sont considérés comme une menace. Les déprédations vorles sont arrêtées.
~5A1800	L'Ascendance entame une série de campagnes majeures contre la synthèse vorle sur plusieurs fronts. Au cours des deux siècles suivants, les Vorls sont repoussés et leur solide résistance s'effrite, chaque Ordo luttant pour leur survie à la fois contre l'Ascendance et contre eux-mêmes.
2020	L'Ascendance commence à exercer une pression politique sur les Isoriens pour qu'ils rejoignent leur combat contre les Vorls. Après le refus des Isoriens, l'Ascendance commence à rassembler des ressources militaires autour de la petite enclave Isoriennes d'Antarès et leurs alliés. Isori proteste alors qu'au cours des trente années suivantes, ses alliés sont conquis et tombent aux mains des forces de l'Ascendance jusqu'à ce que celle-ci menace la porte Isorienne.
2049-2053	En l'espace de cinq ans, le <i>Nexus</i> d'Antarès s'effondre, mettant fin à un Âge sanglant d'hostilités et de rivalités.

Effondrement

Les observateurs Isoriens enregistrent une ombre transdimensionnelle projetée par la porte du système Isorien juste avant son effondrement. Celle-ci est identifiée comme une intrusion de l'espace-nul dans l'espace-temps primordial. La perturbation sur les nanotechnologies produit des pannes systémiques détruisant presque tout Isori. Tous les NuHu Isoriens, à l'exception d'une poignée, périssent.

Effondrement	
Année	Événement
5AE1	Les NuHu de l'ensemble de l'espace humain sont pratiquement tous anéantis, très probablement à la suite d'une intrusion de l'espace-nul et d'une dissonance au sein de l'environnement des nanospores tel que constaté sur Isori.
5AE5	Les portes s'effondrent simultanément dans tout le Nexus. Les technologies qui se reposaient sur les nanospores sont compromises. Les mondes ne sont pas préparés et tombent dans le chaos.
5AE10	Les Isoriens, les ingénieurs dimensionnels les plus avancés technologiquement de l'espace humain, développent les moyens de surmonter les défaillances associées à l'effondrement.
~5AE1000	Au cours du Cinquième Effondrement, la disparition de civilisations humaines et extraterrestres avancées est sans précédent. De nombreux mondes se dépeuplent ou tombent dans l'anarchie.
~5AE1400	Presque quatre-vingt-dix pour cent des mondes précédemment habités sont dépourvus de population. Beaucoup d'autres n'abritent plus que des sauvages. Ceux qui survivent évoluent dans l'isolement, développant des distinctions culturelles qui survivront à l'Âge suivant.

SIXIÈME ÂGE : L'ÂGE TRISAPIENT

Le Sixième Âge est dominé par trois grandes puissances humaines : le Sénatex Isorien, l'Empire NuXon et la Ligue Humaine dépendant de la Fédération d'Alzanthan. Ils sont connus collectivement sous le nom de Trisapiens. Conformément à la convention, les chronologies de cette ère ont été amalgamées à partir de différentes sources et s'étalent sur une période de 3800 ans.

Année	Événement
6A1-100	Le Sixième Âge débute par un très faible nombre de passerelles, disséminées sur toute la surface antaréenne. Parmi elles, les portes reliant Isori, Alzanthan et NuXon – trois mondes survivants, relativement indemnes. Leurs portes sont largement distantes les unes des autres dans tout l'espace antaréen, chaque monde devenant un centre indépendant de civilisation et de régénération.
25-3000	Les trois civilisations humaines s'étendent à travers l'espace antaréen, rencontrant et s'alliant souvent avec des mondes extraterrestres tout en créant et rompant des alliances entre eux.
2500-3700	La Ligue Humaine est une alliance libre de mondes dominés mais non contrôlés par les Alzanthans. Des guerres sporadiques à l'intérieur de ses frontières attirent d'autres mondes humains, y compris le NuXon et le Sénatex.
2956	Découverte par les Alzanthans d'un monde entier de Bâtisseurs, mais en ruines, proche de l'axe polaire septentrional : Arctica Tentu. L'exploration et l'exploitation du monde deviennent une source majeure de conflits entre les Trisapiens. C'est le dernier monde entier des Bâtisseurs à être découvert avant l'Incident de Xilos, et une source de plusieurs technologies clés.
3000	La guerre entre les rivaux Trisapiens s'intensifie alors que NuXon et le Sénatex prennent des positions opposées dans les différends de la Ligue.
3500	Les Vorls, que l'on croyait depuis longtemps éteints, réapparaissent et lancent, sans distinction, des attaques contre les mondes humains. La Ligue Humaine est particulièrement vulnérable, dépourvue d'armée unifiée capable d'affronter les Vorls comme une entité.
3550	Le Sénatex lance un assaut conjoint contre les Vorls, mais ils sont repoussés avec la perte d'une grande partie de leur flotte spatiale.
3600	NuXon et le Sénatex s'entendent sur un cessez-le-feu alors qu'ils travaillent afin de vaincre la menace vorle.
3700	La Ligue Humaine se divise en de nombreuses petites fédérations. Les mondes cherchant la protection de l'Empire NuXon ou du Sénatex Isorien.
3750	NuXon et le Sénatex réussissent à localiser et à détruire un certain nombre de portes de système autour des planètes vorles. C'est la première fois que des passerelles réelles sont attaquées et détruites avec succès à l'aide d'une technique de manipulation dimensionnelle développée par les Isoriens.
3753	Après la destruction d'un certain nombre de passerelles vorles, le Nexus commence à montrer des signes d'instabilité.
3755	Les attaques contre les portes vorles sont arrêtées pendant que l'instabilité est étudiée. Les portes commencent à s'effondrer.
3756	Le taux d'effondrement des portes s'accélère à un rythme alarmant.
3761	La porte Isorienne s'effondre, une des dernières à le faire, laissant une grande partie de la flotte Isorienne dispersée dans tout le Nexus, et incapable d'atteindre Isori.
Effondrement	

Le Sixième Effondrement, également appelé **Catastrophe Trisapiente**, est une autre longue période au cours de laquelle les populations de nombreux mondes périssent ou sont réduites à la barbarie. Isori – cependant – parvient à maintenir un haut degré de sophistication technologique durant cette période. Parce que les événements dans l'espace réel d'Isori vont façonner l'Âge à venir, nous enregistrons l'histoire d'Isori pendant cette période en détail.

Sixième Effondrement	
Année	Événement
6AE140	Les moteurs gravitiques avancés (déformant l'espace-temps) sont développés par les Isoriens. Les sondes équipées de des nouveaux moteurs sont capables d'atteindre une vitesse proche de la lumière. Les Isoriens commencent à explorer les étoiles voisines dans l'espace réel (continuum espace-temps d'Isori).
6AE190	L'exploration Isorienne s'étend sur un rayon de vingt-cinq années-lumière (25 al) depuis Isori.
6AE200	La première colonie Isorienne est établie sur Oblon à 5 al d'Isori. Elle est rapidement suivie par Tsates, à 8 al de distance.
6AE500	Les Isoriens développent une technologie d'Intelligence Artificielle Intégrée (IMTel) permettant aux colonies distantes de partager des informations et de maintenir une cohésion.
6AE1000	Les colonies Isoriennes spatiales comptent désormais cinq systèmes stellaires fonctionnels et indépendants. De nouvelles colonies sont établies.
6AE1500-2700	Les Isoriens étendent leur exploration spatiale jusqu'à 50 al d'Isori.
6AE2700	Le Nexus commence à s'ouvrir une fois de plus, bien qu'Isori elle-même ne se reconnectera pas avant quelques décennies. Le rythme de l'ouverture des portes augmente à mesure que les années passent. L'un des premières portes à s'ouvrir est celui d'Algor.
6AE2720	La colonie Isorienne Irel à 25 al d'Isori est envahie par les Tsan Kiri. En raison de l'éloignement d'Isori, cette attaque soudaine et inattendue n'est pas connue du Sénatex avant vingt-cinq années, au cours desquelles deux autres colonies auront été détruites.
6AE2722	Les Algoryns, déjà reconnectés au Nexus, établissent des colonies dans toute la région qui deviendra le Déterminat.
6AE2723	La colonie spatiale Isorienne Orates à 20 al d'Isori est détruite par les Tsan Kiri.
6AE2728	La colonie spatiale Isorienne Tsajhon à 17 al d'Isori est détruite par Tsan Kiri.
6AE2735-2745	La nouvelle de la perte de la colonie Irel atteint Isori et ses colonies restantes, qui toutes accélèrent leurs défenses en vue de nouvelles attaques.
6AE2740-2745	La colonie spatiale Isorienne Vahhn à 15 al d'Isori est attaquée et ses défenseurs remportent la victoire, bien que la planète soit dévastée pendant les combats. Les sondes contenant les premiers rapports sur l'ennemi sont envoyées à Isori et aux autres mondes-colonies.
6AE2743	La nouvelle de la perte d'Orates parvient à Isori. L'expédition du Sénatex recrute les flottes et se prépare à affronter l'ennemi encore inconnu.
6AE2745	Les Isoriens identifient leur ennemi comme étant les Tsan Kiri , mais on en connaît encore très peu à leur sujet. Début de la guerre de l'Espace Réel Tsan.
6AE2750	La porte Isorienne s'ouvre et Isori est à nouveau en mesure d'accéder au Nexus.

Moteurs AG

Lors du Sixième Effondrement, la technologie avancée des Isoriens leur permit de développer un nouveau système de propulsion très efficace pour gérer leur empire dans l'espace-réel. Ces systèmes sont communément appelés moteurs à Annihilation Gravitationnelle (AG). Les champs de distorsion gravitationnelle générés par les moteurs AG fournissent non seulement une formidable accélération mais aussi une protection contre les dangers que représentent les micrométéorites rencontrées durant les voyages à des fractions substantielles de la vitesse de la lumière. Bien que très volumineux et nécessitant une énergie considérable, ces moteurs sont installés sur presque tous les vaisseaux de l'univers antaréen.

Même un vaisseau aussi «lent» qu'un transport antaréen ne mettrait que deux à trois jours pour parcourir les immenses distances entre une porte antaréenne et une planète intérieure.

Il est presque impossible de cibler des vaisseaux qui se déplacent à des vitesses aussi incroyables, car la moindre fraction de degré dans les manœuvres d'évitement fait que tout tir est manqué de milliers de yan. Les batailles spatiales ont évolué de telle sorte qu'elles ne se déroulent qu'à des «nœuds» spécifiques – des endroits d'importance stratégique ou tactique pouvant être une planète, une lune, une orbite et, bien sûr, une porte de système.

L'accélération colossale du moteur à annihilation gravitationnelle et sa capacité à équilibrer la gravité à l'intérieur et à l'extérieur du vaisseau ont eu un impact énorme sur la vitesse des communications et des voyages à travers tout le Nexus.

SEPTIÈME ÂGE : L'ÂGE DE L'IMTEL

Également connu sous le nom d'Âge de la Concorde PanHumaine, l'Âge actuel est généralement calculé à partir de l'ouverture de la porte Isorienne, bien que les portes aient déjà commencé à se régénérer quelques décennies plus tôt. Au cours du Septième Âge, l'humanité est d'abord unie par le développement de la technologie de l'Intelligence Artificielle Intégrée (IMTel), puis divisée par celle-ci, laissant l'espace humain disputé entre deux puissances majeures : la Concorde PanHumaine et le Sénatex Isorien.

Année	Événement
7A3-5	La colonie spatiale Isorienne Tsates est attaquée mais, avertie du danger, la flotte d'invasion des Tsan Kiri est repoussée par les défenses des colons.
15	Les premiers rapports des technologies biologiques des Tsan Kiri parviennent aux installations de recherche d'Isori. Les Isoriens préparent une guerre totale contre ces mystérieux envahisseurs extraterrestres.
20	Les Isoriens prennent contact avec d'autres mondes dans les régions voisines du Nexus. La Concorde Panhumaine est établie fin d'unir l'humanité contre la menace constituée par les Tsan Kiri. L'IMTel permet aux mondes humains d'intégrer leurs technologies, en diffusant d'importantes découvertes technologiques faites par les Isoriens durant l'effondrement.
30+	L'influence de l'IMTel se répand à travers le Nexus humain, amenant des centaines de mondes sous la protection de la Concorde Panhumaine.
30+	Les forces de la Concorde panhumaine se rassemblent autour d'Isori pour préparer la contre-attaque contre le Tsan Kiri.
38-40	Les ruines de la colonie spatiale Vahn ont été récupérées de la petite force d'occupation de Tsan Kiri.
72-84	Tsates est attaquée par une armada de navires Tsan Kiri. L'invasion est repoussée par les forces spatiales et terrestres. On soupçonne une première contamination de l'IMTel par les spores de l'interface biosilicium des Tsan Kiri.
75	Des éclaireurs parviennent sur Irel et découvre un monde esclave des Tsan Kiri. Ces informations ne parviendront pas à Isori avant vingt-cinq ans.
84	Des renforts PanHumains de la Concorde arrivent sur Tsates, Oblon et les trois autres colonies spatiales originelles.
100	La nouvelle que la colonie d'Irel ait été absorbée par les Tsan Kiri atteint Isori. La guerre Tsan Kiri atteint une impasse.
120	Le Prosperat établi entre Algor et les mondes voisins comme un rempart contre l'influence croissante de la Concorde PanHumaine.
100-180	Des techniciens Isoriens découvrent les secrets de la nanosphère des Tsan Kiri. En fusionnant des nanites conventionnelles avec les équivalents biologiques des Tsan, ils créent une matrice hybride de biosilicium capable d'infiltrer les systèmes Tsan Kiri. Les systèmes IMTel mettent à niveau les nanosphères à base de nanite pour héberger la nouvelle matrice de biosilicium dédiée au combat. La mise à niveau se propage à travers tout le Nexus depuis Isori.
190	Irel est choisi comme base pour les forces avancées contre les Tsan Kiri.
194	L'armure de phase Isorienne et les combinaisons à interface biosilicium sont développées à partir de technologies issues de données extraterrestres.
215	Irel est reprise et développé dans la base suivante à partir de laquelle une attaque serait montée contre le Tsan Kiri.
215	Les sondes Isoriennes découvrent l'emplacement de la planète Tsan Kiri à environ 25 al d'Isori. Ces informations ne parviendront pas à Isori elle-même avant vingt-cinq ans.
225	Les forces de la Concorde PanHumain se regroupent sur Isori. Il s'agit de la plus grande flotte humaine jamais assemblée jusqu'à ce jour.
235	Les mondes-colonies restants sont repris l'un après l'autre. La nouvelle du succès de la flotte n'atteindra Isori qu'entre cinq à vingt ans.
240	Nouvelles de la découverte de l'emplacement de la planète Tsan Kiri atteint Isori. Une flotte d'invasion est lancée.
250	Les Tsan Kiri se retirent des anciennes colonies spatiales Isoriennes ainsi que les mondes voisins occupés par les Tsan Kiri.
280	La flotte d'invasion de la Concorde PanHumaine arrive sur le monde des Tsan Kiri, et la trouve abandonnée. Les Tsan Kiri ont disparu en laissant derrière eux un monde totalement détruit. On ne sait pas si les Tsan Kiri ont appris l'existence d'une passerelle sur le Nexus ou s'ils se sont simplement enfuis vers un refuge bien plus lointain. Le lieu où se trouve les Tsan Kiri demeure un mystère encore aujourd'hui.
280-340	La propagation des nanospores de biosilicium dans l'IMTel s'étend à près de la moitié de tous les mondes humains. Le rythme de sa propagation ralentit alors que les systèmes IMTel des mondes plus lointains commencent à identifier sa spore hybride de biosilicium comme hostile. Des mutations irrécyclables avec la nouvelle spore font dériver les systèmes au-delà des paramètres classiques nécessaires fin d'assurer leur compatibilité. Des combats sporadiques s'ensuivent entre les vaisseaux spatiaux voyageant entre les frontières des anciens et des nouveaux systèmes IMTel.
300+	Une écloserie intacte des Tsan Kiri est découverte sur une colonie extraterrestre à 21 al d'Isori. Les premiers Tsan sont éclos et sont nommés Tsan Ra – «Renaissance» Tsan.
325+	Tsan Ra s'intègre au Sénatex Isorien.
c.300-500	Le conflit entre les systèmes rivaux de l'IMTel éclate partout où ils se heurtent. La Concorde PanHumaine se divise selon les lignes de l'IMTel : celle conduite par les spores de biosilicium du Sénatex Isorien et la nanosphère non-organique de la Concorde PanHumaine.
320+	L'Ascension des Maisons Freeborn – Les conglomérats de marchands apparaissent comme les intermédiaires entre les mondes de la Concorde PanHumaine et le Senatex Isorien.
c.7A400	Les Vorls réapparaissent dans l'hémisphère sud. Étant largement confinés aux basses latitudes et isolés par de nombreux vides, le Sénatex ou la Concorde ne peuvent pas faire grand-chose pour empêcher leur propagation. Au cours des cinq cents années suivantes, les Vorl absorbent une grande partie de l'hémisphère Sud d'Antarès, et ne sont arrêtés qu'au contact des puissants fiefs de l'Expansion et de la Concorde PanHumaine.
500	La frontière entre la Concorde PanHumaine et Sénatex Isorien s'établit sur l'Interface Septentrional, le long de la ligne Praan-Forward (C3-602).

Année	Événement
520	La Guerre d'Erban sur Algor. Le <i>moch</i> Optimat Ma'req est ostracisé et devient la Maison Freeborn indépendante et itinérante Ma'req – une nation de pirates et de brigands.
700	L'exploration révèle de nombreux nouveaux systèmes le long de l'Interface Septentrional. Averahn occupe une position stratégique dominante le long de l'Interface. La Concorde capture Exeth du Sénatex.
782	Averahn tombe aux mains du Sénatex. Exath est repris par le Sénatex.
c.800	Le Fragment Aan rompt avec la Concorde PanHumaine : les Guerres du Segment Aan , aussi connues sous le nom de Guerres des Mandarins d'Aan. Les Mandarins Nuhu d'Aan sont finalement vaincus avec la perte de plusieurs mondes rendus inhabitables. La passerelle d'Aan Quatre est entourée de défenses automatisées et son intelligence malveillante est isolée par précaution (le Sceau d'Aan). Beaucoup de Nuhu fuyant les Guerres du Segment Aan se réfugient parmi les Freeborn à cette époque.
900-1120	Le Sénatex exploite la capture d'Averahn pour explorer le Gouffre d'Averahn. Le Sénatex capture les planètes Felseron et Weleth à la Concorde.
~1025	Les Ghars commencent à explorer le Déterminat – leurs navires réussissent à capturer un certain nombre de vaisseaux humains, mais leur existence n'est pas encore détectée. En raison de leurs déplacements primitifs, les Ghars sont confinés dans une petite région de la surface antaréenne. Ils améliorent progressivement leurs capacités grâce à la capture d'esclaves humains, et les vaisseaux Ghars étendent leur zone d'influence au cours des années qui suivent, principalement parmi les mondes dépeuplés et les mondes des royaumes et fiefs fracturés de l'Expansion.
1105-1115	Les Ghars détruisent d'abord des mondes affiliés, peuplés d'humains, le long des frontières du Prospérat. Au départ, les raiders sont accusés d'être à l'origine de ces attaques, mais les vestiges pollués et stériles racontent une autre histoire.
1192-1205	Les incursions des Ghars atteignent les frontières du Prospérat. Les Algoryns sont obligés de se renforcer
1235	Bero Harran devient le Vard de la Maison Freeborn Oszoni. Établissement de la Ligue Marchande Oszoni.
1265	Conspiration de Tiro contrecarrée par le Vard Bero des Oszoni. Tiro Harran est exécuté
1275-1305	La Guerre du Septième Segment. Les Vorls attaquent la Concorde PanHumaine et quelques mondes indépendants dans la zone exposée tout au long de la frontière sud de la Concorde. Durant la guerre sur plusieurs décennies qui s'ensuit, les Vorls brise le Sceau d'Aan et occupe Aan Quatre.
1280+	Les Ghars attaquent et détruisent les systèmes humains isolés dans tout le nord du Déterminat. On soupçonne au départ les Vorls de ces attaques, telle est la confusion durant les premières années de la Guerre du Septième Segment.
1287	La Maison Freeborn Oszoni bat la Maison Ky'am en détruisant les flottes marchandes et en capturant les routes commerciales de leur rival. Cela met fin à une querelle entre les deux Maisons qui remonte à plusieurs siècles, à l'époque de l'arrière-grand-père du Vard Bero.
1288	Le traité commercial Oszoni-Algoryn accorde à Oszoni le monopole du commerce au sein du Prospérat Algoryn.
1298	La colonie Algoryne Zyra est détruite par les Algoryns fin d'empêcher la Porte stratégique de Zyran de tomber entre les mains d'une force Isorienne. Tar Es Janar est parmi ceux qui s'échappent de Zyra. Début de la Guerre Zyrane entre le Prospérat Algoryn et le Sénatex Isorien.
1302	Des Mondes prospères sont pillés par les Ghars. Les navires Freeborn Oszoni transportant des renforts Algoryns est prise en embuscade et détruite par les flottes Ghars. Oszon tente de forger une alliance contre les Ghars avec d'autres Maisons Freeborn à travers le Déterminat, mais ses efforts sont largement rejetés en raison du monopole commercial d'Oszon.
1305	Les Vorls et la Concorde PanHumaine se retrouvent dans une impasse difficile, les hostilités s'achèvent et mettent fin à la Guerre du Septième Segment.
1315	La Bataille d'Ephra – Les Algoryns défendent avec succès Ephra contre les Ghars. Le commandant Ghar Fartok est déclaré paria après la défaite, et il s'échappe par la suite, organisant la Rébellion des Parias. Tar Es Janar commande la 63e Division d'Infanterie Algoryne, reprend Ephra Set Cinq et gagne en notoriété.
1320	La Catastrophe de Xilos (sud du Déterminat). La découverte de Xilos – un énorme complexe de création de portes des Bâtisseurs en grande partie intacte – est suivie par la bataille de Xilos et la disparition du monde et de la porte naissante. Une rupture dans le Nexus est provoquée par la création d'un porte déphasée déclenche un effondrement local centré sur le Déterminat Septentrional.
1320	Le Sénatex déploie une force opérationnelle trans-dimensionnelle sur Xilos en utilisant la technologie chronophasique.
1320	Tar Es Janar retourne sur Algor où il est jugé pour collaboration et est exilé
1321-2	Le monde de Chrysis est détruit par une IMTel corrompue – Le Fragment Chrysis .
1322	Ess Ma Rahq consolide son influence sur le Haut Conseil d'Algor.
7A1323-4	Campagne de Taskarr – Les planètes Isoriennes adjacentes au nord du Déterminat sont anéanties par une intelligence parasitaire appelée Virai ou Infestation des Drones. L'infestation Virai est traquée jusqu'à sur planète Taskarr et on la croit éliminée ; toutefois, l'Infestation Virai continue de se propager tout au long de la frontière Nord du Déterminat ainsi que de l'Interface Septentrional.
1323	L'emprise d'Ess Ma Rahq sur le Conseil algoryn est activement contestée par les conseillers cherchant la coopération au-delà des frontières du Prospérat. Certains appellent à la réhabilitation de Tar Es Janar. Le Conseil est de plus en plus divisé en deux factions.
1324	L'instabilité au sein du Nexus déclenchée par l'Incident de Xilos continue de se propager à partir de son épicerie dans le nord du Déterminat, menaçant de provoquer l'effondrement de l'ensemble du moteur transdimensionnel Antaréen. Plusieurs mondes situés près du Porte de Xilos ont déjà disparu du Nexus. Au milieu de cette anarchie, le Prospérat est déchiré entre deux factions et tout le Déterminat est au bord de la guerre civile.
1325	Aujourd'hui

AUJOURD'HUI : FIN 7A 1325

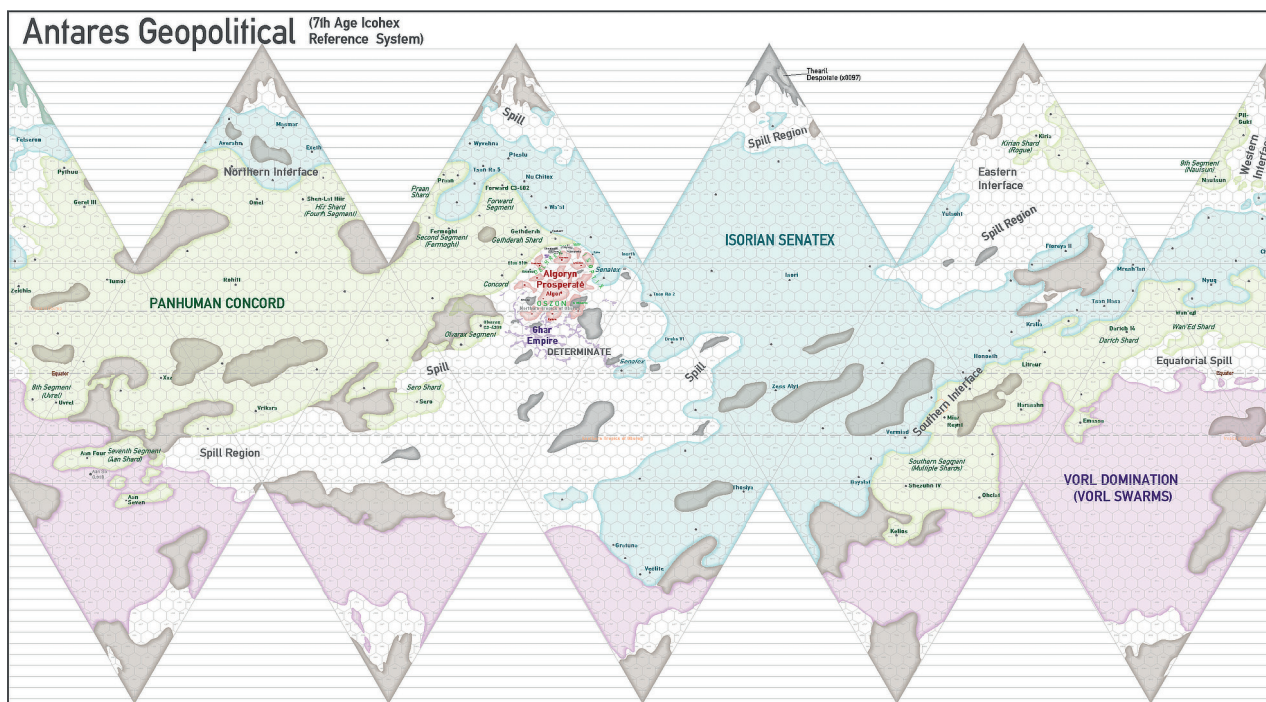
Bien que plus de mille trois cents ans se soient écoulés depuis le début du Septième Âge, des milliers de mondes humains du passé n'ont toujours pas été redécouverts, y compris certains des mondes les plus prospères du Sixième Âge : Alzantha, Jarain et KayTen. Il est possible que leurs portes se soient ouvertes il y a des millénaires et que les planètes auxquelles elles menaient n'abritent plus de personnes capables de voler dans l'espace. Une explication plus probable de leur absence est que ces centres de civilisation autrefois puissants sont simplement restés isolés du Nexus jusqu'à aujourd'hui – et peut-être ont-ils développé des moteurs interstellaires et établi des civilisations florissantes dans l'espace réel.

Il est également possible qu'ils ne soient plus jamais reconnectés au Nexus et qu'ils soient perdus.

Avec le Désastre de Duret IV, les Ghars sont maintenant prêts à se relever sous le commandement de Fartok – qui sera peut-être bientôt le nouveau Commandeur Suprême. Les Algoryns sont au bord de la guerre civile, mais la menace d'une résurgence des Ghars a peut-être permis d'y mettre un terme. Des menaces plus évidentes sont la propagation de l'Infestation Virai le long des interfaces entre les Sénatex, la Concorde et du Déterminat, et le fait qu'Antarès semble être sur le point de s'effondrer.

Les événements de Xilos ont précipité une tragédie, la manipulation du verrou temporel par Amano Harran ayant déclenché un enchaînement de catastrophes. Mais il y a de l'espoir : Yu Hamnu, une NuHu de la Concorde, est piégée dans la barrière impénétrable entourant Xilos. En ce moment même, l'irrépressible mercenaire Hansa Nairobi tente de trouver un moyen de briser le bouclier et de la secourir ; et en ce moment même, elle parvient à envoyer des messages aux artefacts anciens depuis son isolement, des messages qui, pour certains, suggèrent l'espoir qu'une scientifique de sa trempe puisse encore les sauver. Pour d'autres, les messages confus de Yu Hamnu ne font que renforcer leurs craintes d'un effondrement imminent de la porte et de l'avènement d'un nouvel Âge Obscur.

Mais la vie doit continuer, le commerce doit se poursuivre, et Antarès reste au centre de toute vie dans la galaxie. L'exploration, la découverte et la guerre continuent, toujours *par-delà des Portes d'Antarès*.



Carte géopolitique d'Antarès utilisant le système de référence Shardhex (conservée en anglais pour des raisons techniques)
Ici, la surface d'Antarès est cartographiée sur un icosaèdre et un système d'une largeur de 100 hexagones est superposé à la surface.

NOTES
