



ANTARES 2
(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

CARTOGRAPHIER
VOTRE PROPRE ANTARÈS

V2.011 A-1

Supplément pour Antares 2

Version Française

Antares 2 Credits

Conseillers auprès des Freeborn, fragments de reconnaissance CSIS et SNCC :
David Horobin, Tim Bancroft, Rick Priestley.

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

Relecture : *en cours*

© 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'armées spécifiques et gratuites pour chaque faction. D'autres livres décrivent le contexte dans *Antares 2 : 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 | 4 | ANNEXE A – | LE 5^E ÂGE D'ANTARÈS | 17 |
| La Surface d'Antarès | 4 | A.1 : Présence d'une Porte | 17 | |
| Termes : Distances, UA et SOL ... | 5 | A.2 : Profondeur de la Porte | 17 | |
| Termes : L'Expansion | 5 | A.3 : Temps de Transit..... | 17 | |
| Termes : Interface | 5 | A.4 : Angle et Écliptique..... | 17 | |
| Une Brève Histoire des Voyages Antaréens..... | 5 | A.5 : Type Spectral/Horizon..... | 17 | |
| | | A.6 et A.7 : Affiliation..... | 18 | |
| | | Cartes d'Antarès du 5 ^e Âge | 18 | |
| PHYSIQUES ANTARÉENNES | 6 | ANNEXE B – | SHARDEX DE JOUEURS | 20 |
| Le Système Icohex | 6 | ANNEXE C – | SHARDEX VIERGES | 24 |
| Subhexes (Sous-hex) | 6 | ANNEXE D – | JETONS DE PROFONDEUR .. | 25 |
| Shardhex (Frag-hex)..... | 6 | ANNEXE E – PROCESSUS | CARTOGRAPHIQUE | 26 |
| Format Coordonné Icohex | 7 | | | |
| Placer des Portes dans un Icohex | 8 | | | |
| Conventions Cartographiques | 8 | | | |
| Localisation des Portes | 8 | | | |
| Profondeur d'une Porte | 9 | | | |
| Nom et Affiliation | 9 | | | |
| Temps de Transit | 10 | | | |
| Établir les Temps de Transit | 10 | | | |
| DÉTAILS DE SYSTÈME..... | 10 | | | |
| Horizon de la Porte | 11 | | | |
| Angle de la Porte par rapport à l'écliptique | 11 | | | |
| Type Spectral Antaréen/ Horizon de la Porte | 11 | | | |
| AFFILIATION DU SYSTÈME .. | 11 | | | |
| Tableau d'Affiliation | 12 | | | |
| Modificateurs d'Affiliation | 12 | | | |
| HISTOIRE DU SYSTÈME..... | 12 | | | |

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.

2.11A-1 Version en attente de relecture et correction

Notes de Traduction

Le présent document étant en cours de relecture, il est donc susceptible d'avoir des fautes/coquilles le temps de procéder à toutes les corrections éventuelles (et il y en a, j'en suis encore certain !).

Je vous présente donc par avance toutes mes excuses en attendant la finalisation complète de la version française des livrets d'Antares 2.

Les modifications, corrections et futurs ajouts aux règles du jeu seront indiqués dans cet encart pour préciser les pages ayant reçu des modifications afin que vous n'ayez pas à réimprimer tout le livret !

Seb Jacquet

INTRODUCTION

Voici un guide sur la façon dont les joueurs peuvent cartographier leur propre portion d'Antarès. Tout d'abord, nous devons donner une vue d'ensemble du fonctionnement d'Antarès, y compris la façon dont les détails des voyages sur Antarès façonnent la façon dont nous percevons et pouvons cartographier le Nexus géant qu'est Antarès. Une vue simple, à plat, de la surface de l'étoile est présentée ci-dessous.

LA SURFACE D'ANTARÈS

La surface du Nexus d'Antarès est énorme. Avec une circonférence d'environ 258 Unités Astronomiques (ou UA, 1×UA étant la distance de la Terre au Soleil), il contiendrait dans son volume toutes les planètes principales de notre propre système stellaire ainsi que l'orbite de Pluton. Mais même cette quantité d'espace est limitée, étant donné qu'en cette année (~1320 du 7^e Âge d'Antarès), la surface du Nexus supporte environ 5,5 millions de portes.

Ce nombre de portes correspond à un nombre identique de systèmes connectés, peut-être 5 à 10 fois plus de planètes connectées et une population connectée de plusieurs trillions, voire dizaines de quadrillions. Les chiffres sont ahurissants. Bien sûr, les panhumains, dans tous leurs phénotypes, sont majoritaires dans le 7^e Âge PanHumain, mais il y a encore un grand nombre de Vorls et de Tsan Ra, et un bon nombre d'autres espèces comme les Krasz, les Askars, les Ghars (ne crachez pas !), et d'autres que nous n'avons pas encore créées.

Et en dehors des zones paisibles à l'intérieur de la Concorde et du Sénatex, et des zones contrôlées par la Prospérat, les citoyens de nombreuses planètes vivent dans la crainte d'une occupation hostile – en dépit des dangers de l'espace et des voyages à travers les portes.

Du point de vue des joueurs, ce qui est génial, c'est que même si nous éliminons les systèmes paisibles contrôlés par le Sénatex, la Concorde ou les Vorls, cela nous donne beaucoup d'espace pour jouer et pour positionner nos parties. Nous pouvons même créer notre propre version de la surface d'Antarès et situer nos propres campagnes quelque part sur sa surface.

Tous les systèmes reliés par Antarès sont importants à certains égards. Cela peut être dû au fait qu'ils sont déjà peuplés, qu'ils contiennent des artefacts ou des ruines particulièrement importants pour les civilisations antaréennes, ou qu'ils possèdent des ressources significatives. D'autres portes sont simplement connectées parce qu'elles sont très inhabituelles à certains égards, généralement en raison d'une bizarrerie physique ou scientifique à l'intérieur ou autour d'elles.

Cette singularité signifie simplement que nous pouvons être sûrs qu'il y a quelque chose de savoureux au bout d'une porte. Avant de nous lancer dans la cartographie, la localisation et la création de systèmes, nous devons comprendre d'autres facteurs importants pour les voyageurs interstellaires : Comment les voyageurs se déplacent-ils ? À quelle vitesse peuvent-ils voyager ? À quelle distance se trouvent les portes d'Antarès ? De quels systèmes parlons-nous ?

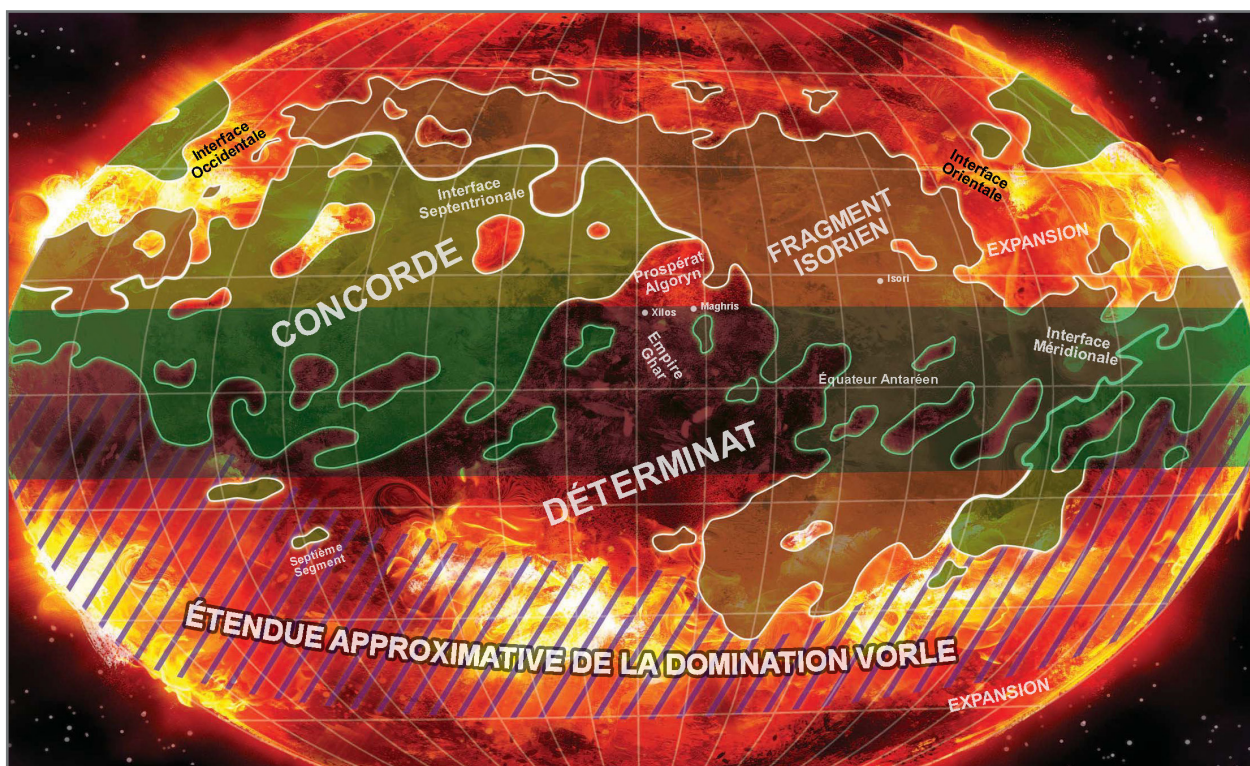
Avant d'aller plus loin, nous devons connaître une certaine terminologie.

Termes : Distances, UAS et SOL

Nous utilisons le terme **UA**, ou *Unité Astronomique*, comme une traduction des UAS Antaréens, ou *Unité Astronomique Standard*. L'UAS antarienne est basée sur ce que l'on sait de l'ancienne planète Terre, disparue depuis longtemps, et de son orbite autour de son étoile primaire, l'ancien Sol.

L'unité de mesure standard sur Antarès est le **yan**, qui correspond à environ 5000 mètres, mais nous nous en tenons ici aux mètres et aux kilomètres pour faciliter les références et les comparaisons. Occasionnellement, vous pouvez voir *ky* qui signifie simplement «kiloyan» – mille yan ou 5000 mètres.

Les Antaréens mesurent la vitesse des vaisseaux dans l'espace en **SOL**, où 1 SOL correspond à 1/100 de la vitesse de la lumière : 10 SOL correspondent à 1/10 de la vitesse de la lumière et 0,1 SOL à 1/1000 de la vitesse de la lumière. Les batailles spatiales se déroulent généralement à des vitesses de 0,1 SOL et moins.



Termes : Expansion

Nous devons également noter le terme «Expansion» tel qu'il apparaît dans plusieurs zones de la projection d'Antarès ci-dessous. Le terme «**Expansion**» est utilisé de plusieurs façons, mais lorsqu'il fait référence aux zones de la surface d'Antarès, il désigne les régions qui échappent au contrôle des principales factions interstellaires. Les termes «Royaume de l'Expansion», «Fief de l'Expansion», «Fédération de l'Expansion» et autres termes similaires font tous référence à de petites nations de plusieurs systèmes situées dans les régions de l'Expansion. La région du Déterminat, foyer d'activité et de guerres interstellaires, est la plus grande et la plus peuplée des régions de l'Expansion et c'est là que se trouvent l'Empire Ghar et le Prospérat Algoryn.

Termes : Interface

Un terme similaire, fréquemment utilisé, est celui d'«**interface**», qui désigne une frontière majeure entre les deux nations IMTel, le Sénatex Isorien et la Concorde PanHumaine. Les conflits sont constants le long des interfaces, car les entités IMTel ne peuvent s'empêcher de se combattre mutuellement. Les qualificatifs, tels que Interface Septentrionale ou Interface Méridionale, sont tous liés à leur position par rapport à Isor, le système le plus important du 7^e Âge de la PanHumanité sur Antarès et, bien sûr, le créateur de l'IMTel.

UNE BRÈVE HISTOIRE DES VOYAGES ANTARÉENS

Avant d'aborder les détails de la cartographie d'Antarès, nous devons nous rappeler comment se déplacer sur Antarès. L'étoile-machine qu'est Antarès agit comme un point central à la surface duquel sont créées des «portes». Chaque porte peut transporter des objets d'une taille maximale de 5 à 6 km depuis la position de la porte sur Antarès à travers un tunnel transdimensionnel jusqu'à une porte située aux confins d'un système stellaire : une porte antaréenne est reliée à une porte de système.

Comme les Bâtisseurs des Portes l'ont sans doute voulu, cela permet de contourner tous les problèmes et les délais des voyages interstellaires, car à aucun moment un vaisseau ne voyage plus vite que la lumière. Tout ce qu'un voyageur doit faire, c'est entrer par une porte de système, sortir à la surface d'Antarès, se rendre à une autre porte sur Antarès, y entrer et sortir dans un système stellaire complètement différent qui peut être à des milliers d'années-lumière. La plupart du temps, les voyageurs interstellaires le font dans un vaisseau spécialement construit et protégé pour le voyage.

Protégé ? Oui : les dangers sont nombreux. Non seulement les vaisseaux doivent voyager à la surface d'une étoile et résister à des températures extrêmes, mais ils doivent également faire face aux vagues de plasma à la surface d'Antarès et aux tourbillons et tempêtes causés par le mouvement rapide d'Obureg au-dessus de leur tête – Obureg étant un élément vital du Nexus antaréen. De plus, seulement 43% (2,4 millions) des portes sont connectées à la surface d'Antarès ou près de celle-ci, ce qui signifie que beaucoup d'autres portes se trouvent jusqu'à 2UA sous la surface et sont exposées à des risques supplémentaires en raison de la pression accrue et des flux de plasma plus vigoureux.

Ce n'est pas tout à fait l'essentiel : il faut aussi tenir compte du temps.

Les portes antaréennes ne relient pas seulement des points dans l'espace mais aussi dans le temps. Une porte vers (disons) le système Isor peut être connectée à une époque temporelle totalement différente de celle qui est connectée, par exemple, à Taskarr. Cela signifie que l'empire Isorien de l'espace réel peut ne jamais être amené rencontrer l'un des systèmes connectés au Sénatex par une porte antaréenne : même si elle est entrée en contact avec ce même système, la porte antaréenne

pourrait avoir été connectée bien loin dans le passé du système (probablement pas dans le futur pour des raisons de causalité, mais cela nécessiterait un livre à part entière !). De plus, lorsque l'on traverse une porte, le voyage dure un certain temps à l'intérieur du tunnel. Cela peut être des minutes, des heures, des jours ou des mois et certaines portes ont un temps de voyage si long qu'elles sont considérées comme inaccessibles. Ainsi, un vaisseau entre par une porte côté système, passe un certain temps dans le tunnel et ressort par la porte sur la surface antaréenne.

C'est là qu'intervient un autre facteur : il a été prouvé que le voyage sur la surface antaréenne est soumis à un effet de dilatation du temps pouvant varier de 3:1 à environ 11:1 (les mesures varient) avec une moyenne exploitable d'environ 5,6:1. Si l'on ajoute à cela le contrôle de la vitesse et des contraintes d'Obureg – le petit compagnon d'Antarès détruit tout vaisseau qui va trop vite ou qui en attaque un autre – cela signifie que les voyages doivent se faire à une vitesse maximale de 0,1 SOL, soit 1/1000 de la vitesse de la lumière entre les portes de la surface d'Antarès (ce qui est quand même rapide !). Un voyage entre deux portes «adjacentes» qui prend environ 6 heures en temps expérimental, prend environ 18 à 36 heures en temps «réel», et parfois plus (personne ne peut le savoir).

Il convient également de noter que les portes ne permettent pas à un vaisseau ou à un objet de les franchir s'il voyage à une vitesse supérieure à 0,1 SOL. Si un vaisseau tente de voyager plus vite que cela sur la surface d'Antarès, il sera détruit, ainsi que tout ce qui l'entoure, par le passage d'Obureg. La seule façon de surmonter le décalage temporel lors de longs voyages est de s'élever plus loin de la surface d'Antarès, où les effets de la dilatation du temps sont moindres. Ainsi, à toutes fins utiles, les voyages sur des distances allant jusqu'à environ 10 portes sont presque toujours effectués à la surface d'Antarès.

Pour compliquer encore les choses, la densité des portes sur la surface d'Antarès varie en fonction de la latitude. Ainsi, il y a plus de portes à l'équateur qu'à des latitudes plus élevées. Aux pôles, les portes sont très éloignées les unes des autres alors qu'à l'équateur, elles sont relativement proches les unes des autres.

Le diagramme «Principales orbites et distances d'Antarès» illustre certains de ces concepts et distances.

PHYSIQUES ANTARÉENNES SIMPLIFIÉES

Heureusement pour nous, les civilisations antaréennes ont mis en place il y a longtemps plusieurs façons de cartographier la surface d'Antarès pour faciliter la tâche des voyageurs. L'une d'entre elles est le traditionnel système de latitude-longitude, que nous pouvons traduire en degrés d'arc de l'ancienne Terre, et la seconde est un système **icohex**. Ces deux systèmes présentent un problème : d'où part-on ?

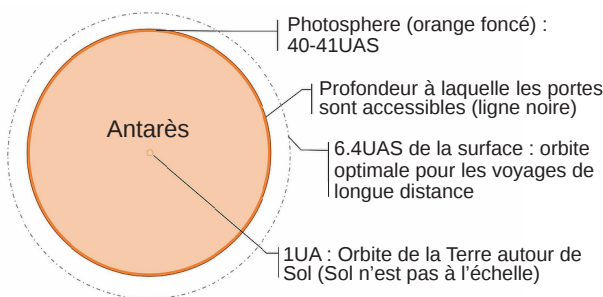
La latitude – ou ligne de base centrale – peut être établie relativement facilement puisque l'équateur peut être déterminé par le plan de l'orbite d'Obureg autour d'Antarès. En ce qui concerne la longitude, elle est relative à chaque porte et a donc fini par être dominée par la plus grande civilisation interstellaire de chaque époque. En résumé, une civilisation pérenne comme celle d'Isor fournit toujours des coordonnées *lat-long* par rapport à elle-même : au 7^e Âge, Isor est à la latitude 25°40'26" nord et à la longitude 0°.

LE SYSTÈME DE RÉFÉRENCE ICOHEX

Un compromis a été le **système de référence icohex**. Il suppose une projection de la surface d'Antarès sur un icosaèdre (une forme régulière à 20 côtés). Ce système est étayé par un système de coordonnées qui divise la surface en 100 hexagones de taille égale autour de l'équateur : chacun d'entre eux est appelé un **icohex**.

Ce système de référence icohex a été conçu pour être accessible et réutilisé à chaque nouvel âge. La coordonnée de départ, «x=0», est basée sur l'emplacement de la première porte positionnée (presque) exactement sur l'équateur à chaque nouvel âge. Ce système de départ est appelé **Système 0-0** et les cartes sont construites à partir de ce système, situé sur le bord le plus à gauche de la carte. Ironiquement, la porte du système 0-0 du 7^e Âge s'était fermée depuis longtemps avant qu'Isor ne soit reconnectée !

Lorsqu'il est projeté autour de l'icosaèdre, le système icohex donne une carte de 100 icohex de large sur 60 de haut, chaque icohex faisant environ 2,58UA de diamètre. Ce système s'est avéré populaire car la majorité des systèmes antaréens se trouvent le long de la ceinture équatoriale.



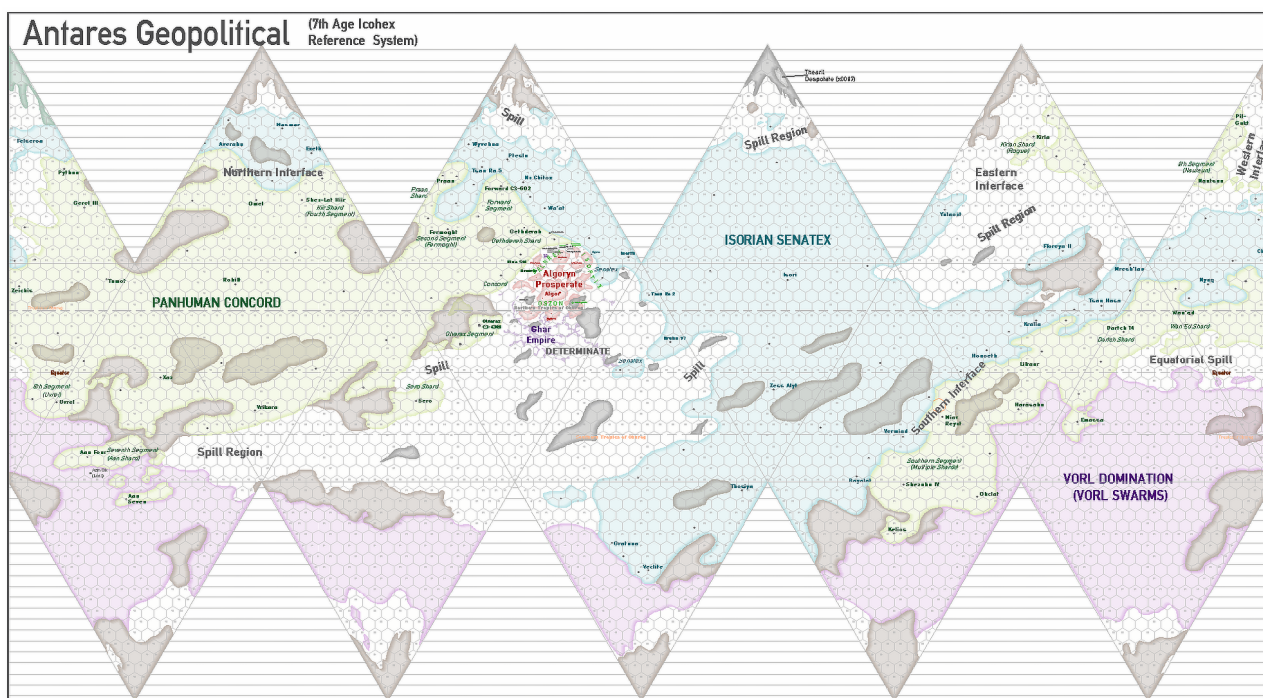
Subhex

Chaque icohex est à son tour divisé en 60 hexagones plus petits appelés **subhex**, les 60 étant choisis simplement parce que la grande majorité des portes sur ou près de la surface ne sont jamais créées beaucoup plus près les unes des autres que cette distance, environ 0,043UA. Bien sûr, certaines portes situées à des profondeurs plus faibles qu'une porte plus élevée au même endroit compliquent un peu les choses, mais la simplicité de base de la séparation demeure (voir la carte géopolitique d'Antarès ci-dessous).

Le voyage entre les subhex prend environ six heures pour la plupart des vaisseaux, ou 3 à 11 fois plus longtemps (moyenne 6×) en temps réel, ce qui permet également de mesurer de manière pratique les temps de voyage de 4 subhex par jour, soit environ six jours écoulés.

Shardhex

Il reste donc un grand nombre de subhex dans chaque icohex avec potentiellement des milliers de portes. Pour que cela soit plus facilement perceptible par un panhumain, les cartes montrent souvent un extrait de subhex 10×12 appelé **shardhex** (prononcé «shar-dex») dans lequel l'emplacement du subhex, la profondeur de la porte, le nom du système et l'affiliation de chaque porte sont sous une forme lisible par l'homme.



The Icohex Co-ordinate Format

Le format de référence icohex est le suivant :

<xyy>.<xx2-yy2>

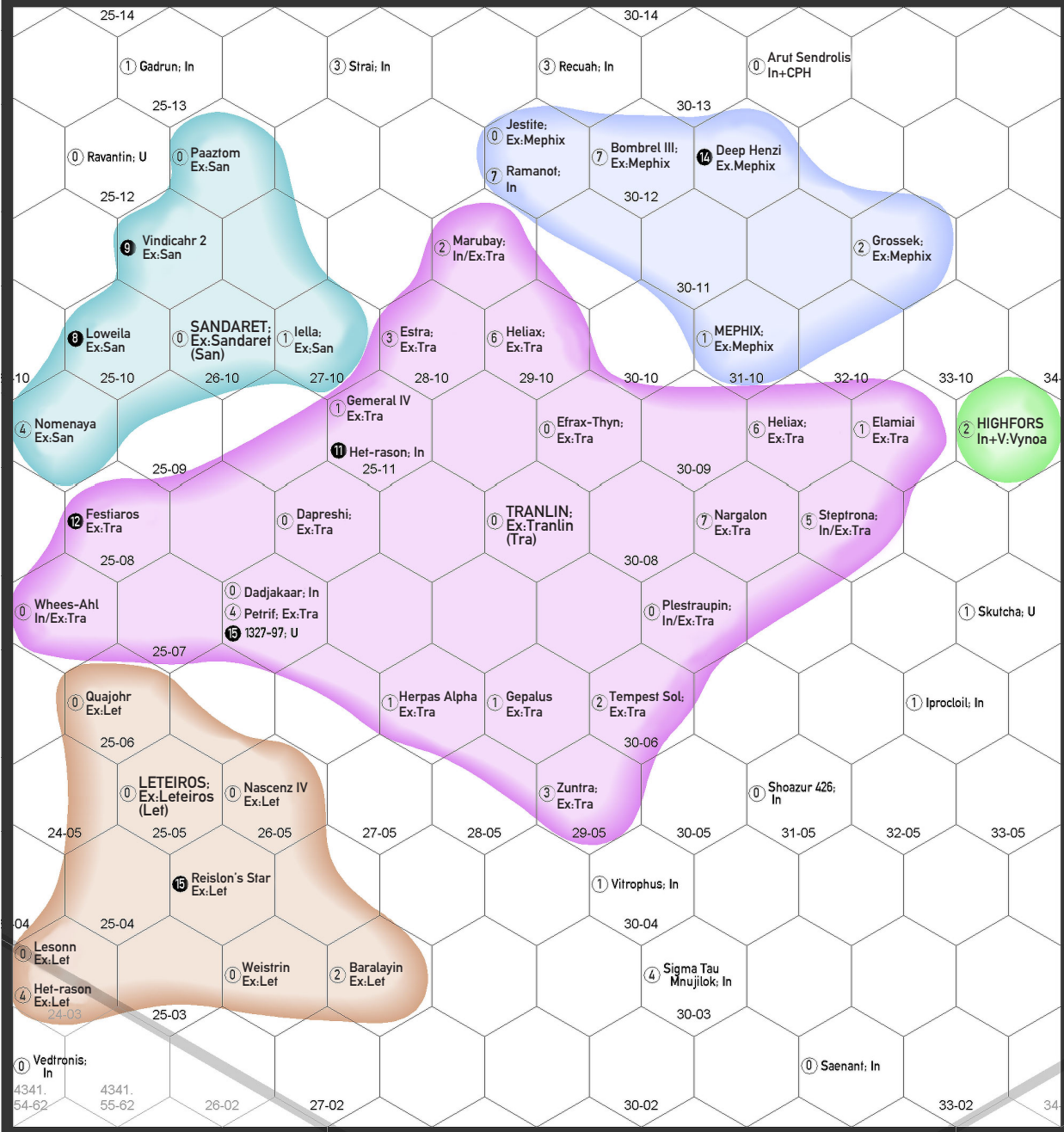
où :

- **xx** et **yy** sont les positions x et y principales à deux chiffres de l'icohex (à partir de 00) ;
- **xx2-yy2** est le subhex de référence

L'exemple de shardhex, ci-dessous, est situé quelque part dans le nord du Déterminat. Nous l'utiliserons tout au long de ce livret pour illustrer le processus de cartographie. Il est généralement appelé le shardhex *Tranlin & Highfors* car il situe l'important centre commercial indépendant de Highfors (en vert à l'icohex 4442 subhex 23-09 ou, dans son intégralité, *Highfors & Tranline 4442.23-09*) et couvre l'un des plus grands royaumes du Déterminat – l'Ascendance de Tranlin (en rose foncé, situé à : *Highfors & Tranlin 4442.29-08*).

Shardhex: Tranlin & Highfors

ICOHEX: 4442 (+4341)



PLACEMENT DES PORTES DANS UN SHARDHEX

L'étape suivante consiste à trouver un endroit que nous pouvons cartographier, puis à suivre un processus permettant de localiser les systèmes dans ces zones.

Les Shardhex des Joueurs

À l'heure actuelle, quatre shardhex reliés entre eux ont été identifiés dans le Déterminat N-NO et peuvent être librement utilisés pour la cartographie des joueurs (voir les diagrammes du Nord du Déterminat), mais nous serions ravis d'en allouer davantage si un joueur le souhaite et nous contacte. L'un de ces shardhex est situé au terminus de l'Interface Septentrionale, au nord du Déterminat – un foyer de conflit entre la Concorde et le Sénatex, d'où les Virai sont revenus pour la première fois. Les autres shardhex se situent au sud de cette zone, impliquant potentiellement des conflits entre les Algoryns, la population autochtone, les Freeborn, les Boromites et les systèmes locaux qui se sont alliés à la Concorde et au Sénatex et qui ont fait appel à un soutien militaire.

Le shardhex central de ces quatre systèmes les relie tous et comprend l'Académie Freeborn d'Ullanoi, une planète utilisée comme centre de formation indépendant et université par tous les vados Freeborn de la région, y compris les Maisons Delhren, Isoptix et Oszon. Ullanoi elle-même a été déclarée territoire indépendant par tous les Freeborn, faisant du système un terrain diplomatiquement neutre que même la Concorde et le Sénatex respectent.

Toutefois, les systèmes et les planètes entourant Ullanoi peuvent donner lieu à des conflits intéressants entre presque toutes les factions, y compris un escadron Ghar en mission d'exploration.

Chaque shardhex peut être cartographié comme les joueurs le souhaitent, bien que nous fournissions des directives dans les pages suivantes. Les modèles de shardhex individuels sont tous disponibles dans les annexes, et comprennent un shardhex vierge pour que les joueurs puissent placer leurs propres shardhex où ils le souhaitent.

Un bon exemple d'emplacement intéressant pourrait se trouver aux frontières du Fragment Algoryn d'Ovest-Harn (au-dessus du «L» de Delhren) et du Quadrant XIV Ghar. Le Quadrant XIV a été établi quelque temps avant la découverte de Shamasai et est la zone d'opérations Ghars d'où les Exilés Ghars ont émergé. En plaçant la frontière Ovest-Harn dans les hexagones le long d'un bord et en faisant en sorte que les Ghars débordent un peu de l'autre, on pourrait assister à des combats intéressants pour le contrôle des portes intermédiaires, alors que les habitants cherchent désespérément de l'aide auprès du Prospérat ou de la Concorde !

Conventions Cartographiques Fondamentales

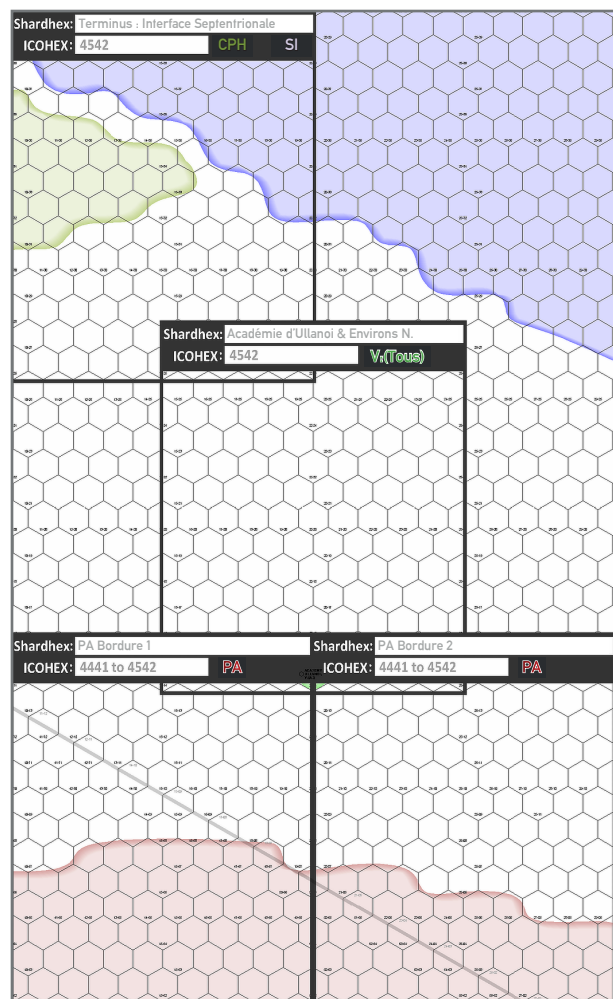
En général, les zones de contrôle du Prospérat sont représentées en rouge foncé, la Concorde en vert moyen, le Sénatex en bleu turquoise ou en mauve et les Ghars en violet foncé. Les zones vertes brillantes sont celles contrôlées par les Freeborn, comme Highfors ou l'Académie indépendante d'Ullanoi. Les zones grises sont des zones de vide majeur, des zones de la surface antaréenne où il y a une nette pénurie de portes. Un examen plus approfondi de la relation entre les quatre shardhex dans les icohex 4441 et 4542 est montré dans l'exemple plus détaillé.

LOCALISATION DES PORTES

Pour identifier la probabilité qu'une porte soit présente dans un subhex particulier, nous devons garder à l'esprit que la densité de portes sur Antarès est plus importante près de l'équateur. Nous avons déjà fait abstraction de cela pour produire un tableau simple qui montre le nombre de portes présentes dans chaque subhex.



Note de Traduction : schéma laissé dans sa version originale pour des raisons techniques.



1. TABLEAU DE PRÉSENCE DES PORTES

| Icohex : | xx20-xx24 | | xx15-xx19 | | xx08-xx14 | | xx00-xx07 | |
|----------|-------------|----------------|------------------|-------------------|------------------|---|-------------|--|
| | xx25 - xx35 | xx36-xx40 | xx41-xx45 | xx46-xx52 | xx52-xx60 | | | |
| D100 | Tropiques | Latitudes Moy. | Latitudes Hautes | Latitudes Élevées | Régions Polaires | | Vide Majeur | |
| 01-39 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 40-55 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 56-71 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 72-81 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| 82-92 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | |
| 93-97 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | |
| 98 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 99 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | |
| 00 | 3 | 2*2 | 2*1 | 1*3 | 1 | 1 | 1 | |

* Une porte supplémentaire peut être ajoutée à ces subhex en obtenant le nombre spécifié ou moins sur un D10. Ainsi, une troisième porte peut être présente dans les hexagones de latitude moyenne sur un jet de 00 suivi d'un jet de 1 ou 2 sur un D10. Bien sûr, il peut être intéressant, d'un point de vue narratif, d'ajouter une deuxième ou une troisième porte dans un sous-hex et nous l'avons fait dans notre exemple de shardhex, comme au subhex 26-07 (voir le diagramme annoté des subhex et la carte de Tranlin & Highfors).

Pour déterminer si une porte est présente ou non, lancez un D100 pour chaque subhex et croisez le résultat avec la colonne du tableau de présence des portes (tableau 1) correspondant à la latitude de l'icohex. Le résultat indique le nombre de portes dans ce subhex.

Exemple : un 47 dans les Tropiques donne 1 porte dans le subhex ; le même résultat dans les latitudes moyennes n'aurait aucune porte présente.

Pour ceux qui s'intéressent aux détails, le nombre moyen de portes par icohex à chaque latitude sont : Tropiques, 2340 ; Latitudes moyennes, 1692 ; Latitudes hautes, 1080 ; Latitudes élevées, 684 ; Régions polaires, 288 ; et vides, 108. Antarès est vraiment énorme !

Les shardhex des joueurs se trouvent tous à la latitude icohex xx41 ou xx42, et utilisent donc tous la colonne «Latitudes supérieures». Lorsqu'un subhex se trouve dans un vide majeur, utilisez la colonne «Vide Majeur». Cependant, lors de la cartographie d'un shardhex, de petits vides naturels seront créés, en particulier dans les latitudes supérieures, mais il n'y a rien de mal à laisser délibérément un petit vide pour isoler quelques portes ou pour rendre un voyage ou une campagne plus intéressants.

Profondeur des Portes

Un aspect essentiel de la navigation est la profondeur à laquelle une porte se trouve. Heureusement pour les voyageurs, il y a beaucoup moins de portes à des profondeurs dangereuses. Pour localiser la profondeur d'une porte, lancez un D100 et consultez la profondeur sur la table 2, la **Table de Profondeur des Portes** : si le résultat est supérieur à la profondeur critique (niveau 9 ou inférieur), un autre jet de D100 doit être effectué pour déterminer où se trouve la porte dans les profondeurs d'Antarès.

Lorsque vous effectuez un jet pour plusieurs portes dans un subhex, relancez tout résultat de profondeur de porte qui se trouve à moins de deux niveaux de profondeur d'une porte précédente dans ce subhex : Les portes d'Antarès ne se trouvent pas à proximité les unes des autres à la même profondeur. Par exemple, si la première porte relancée est à la profondeur 3, alors une porte suivante devrait être à la profondeur 6 ou plus. Dans l'exemple annoté ci-dessus, la première porte obtenue était Petrif à la profondeur 4 (un 85) et nous avons dû relancer Dadjakaar lorsqu'il a obtenu une profondeur 2 (72). Cela signifie qu'il y a une faible possibilité qu'un subhex puisse avoir trois portes toutes en dessous de la profondeur critique.

Comme on peut le constater, plus un vaisseau s'enfonce à l'intérieur d'Antarès, moins il y a de portes. Les portes peuvent être «cachées» et sont parfois impossibles à détecter par la présence d'une porte très proche d'elles, ou si la porte la plus profonde se trouve aux niveaux 14-16 et une deuxième porte près de la surface.

Lorsque l'on indique les portes sur une carte, la convention est de les représenter dans l'ordre, de la moins profonde à la plus profonde. Les portes sont représentées par un cercle dans lequel la profondeur est indiquée : celles qui sont au-dessus de la profondeur critique ont des cercles creux, celles qui sont au-dessous de la profondeur critique (niveau 9+) ont des cercles pleins. Certaines cartes utilisent la couleur rouge pour indiquer les portes au-delà de la profondeur critique et souligner le danger !

Les symboles de profondeur des portes peuvent être dessinés à la main ou, si vous utilisez un logiciel de dessin, vous pouvez utiliser l'un des modèles de portes figurant dans les annexes.

Noms et Affiliation

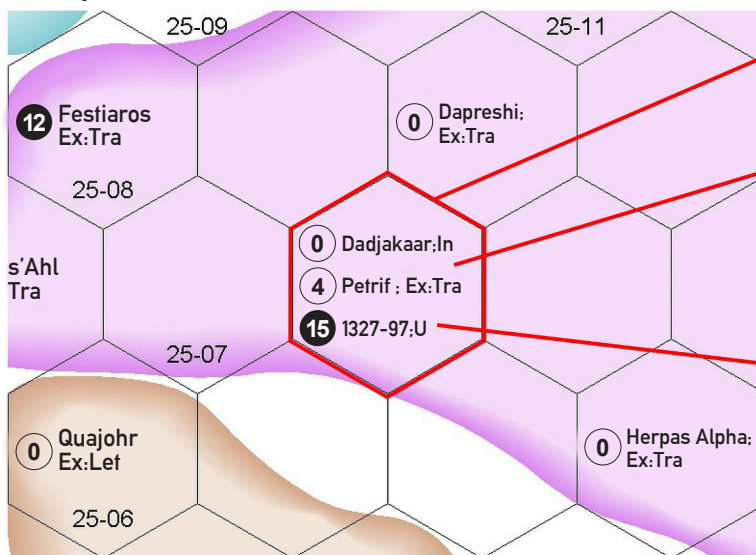
Comme on peut le voir sur le subhex annoté, le symbole de profondeur de porte est suivi du nom du système, puis d'un point-virgule et enfin de l'affiliation politique du système – comme Indépendant (In), Concorde (CPH), Sénatex (SI), Freeborn (V – pour Vardosi) ou un fief de l'Expansion.

Les affiliations de l'Expansion sont indiquées par un «Ex:» suivi du nom du fief de l'Expansion ou par un code de trois lettres pour le fief : dans l'exemple shardhex, **Tra** est utilisé pour **Tranlin**. Si un système héberge la capitale d'une faction ou d'un fief, alors le nom du système est en majuscules. Si le nom est long, il est parfois suivi d'un code court utilisé par d'autres portes sur la carte pour indiquer l'affiliation, comme LETEIRO (Let) à Tranlin 25-05. Notez que MEPHIX à Tranlin 31-10 n'a pas de code court et que les systèmes qui lui sont affiliés portent simplement «Ex:Mephix».

2. TABLEAU DES PROFONDEURS DES PORTES

| D100 | Profondeur de Porte |
|-------|--|
| 1-43 | Surface (Profondeur 0) |
| 44-62 | Profondeur 1 |
| 63-75 | Profondeur 2 |
| 76-83 | Profondeur 3 |
| 84-89 | Profondeur 4 |
| 90-93 | Profondeur 5 |
| 94-96 | Profondeur 6 |
| 97 | Profondeur 7 |
| 98 | Profondeur Critique (Profondeur 8) |
| 99-00 | Au-delà de la Profondeur Critique ; relancez le D100 |
| D100 | Au-delà de la Profondeur Critique |
| 1-36 | Profondeur 9 |
| 37-55 | Profondeur 10 |
| 56-72 | Profondeur 11 |
| 73-85 | Profondeur 12 |
| 86-94 | Profondeur 13 |
| 95-97 | Profondeur 14 |
| 98-99 | Profondeur 15 |
| 00 | Profondeur 16 |

Exemple Annoté du Subhex 26-07 dans le Shardhex Tranlin & Highfors



Subhex 26-07 avec porte profonde ajoutée pour des raisons narratives (1327-97)

Dadjakaar et Petrif sont tous deux au-dessus de la profondeur critique (profondeur 1-8), la profondeur est donc indiquée par un cercle. Dadjakaar est un système indépendant (In) tandis que Petrif fait partie de l'Ascendance de Tranlin (Ex:Tra).

1327-97 se trouve au-delà de la profondeur critique, et est donc représenté par un cercle noir. Les vaisseaux qui se rendent dans ce système subissent toujours des dommages à leurs champs de protection et souvent à leur coque !

Dans ce cas, le prospecteur a subi des dommages supplémentaires et a attribué un numéro de série 1327 – il devrait être 1325, au maximum)

TEMPS DE TRANSIT

Un facteur important qui a un impact sur le statut politique et économique d'un système est le *temps de transit de la porte*, la durée écoulée à l'intérieur du «tunnel» transdimensionnel entre Antarès et la porte du système. Bien qu'il ne soit pas souvent indiqué sur les cartes, simplement en raison des limitations d'espace et de complexité, le temps de transit est un élément important de l'accessibilité d'un système – une sorte de quatrième dimension de sa position.

Trois aspects importants de la physique antaréenne sont associés au temps de transit à l'intérieur d'une porte antaréenne :

- Le trajet de l'entrée à la sortie prend un temps identique à chaque fois qu'il est traversé et quelle que soit la direction dans laquelle le vaisseau se déplace, que ce soit du système jusqu'à Antarès ou d'Antarès jusqu'au système.
- Le temps passé à l'intérieur du tunnel est le même, qu'il soit mesuré subjectivement ou de l'extérieur.
- Il n'est pas possible de revenir en arrière : une fois qu'un vaisseau a été absorbé par une porte, il ne peut pas revenir avant d'avoir été éjecté du tunnel transdimensionnel à l'autre extrémité, d'avoir fait demi-tour et d'avoir réintégré la porte depuis l'autre extrémité – à ce moment-là, il subit à nouveau le même temps de transit.

Les temps de transit sont connus pour différer selon l'âge d'Antarès et, bien sûr, la distribution des portes varie. Les temps auxquels nous nous référons ici sont ceux du 7^e Âge.

Fixer les Temps de Transit

Vous pouvez toujours fixer le temps de transit d'une porte en fonction du récit de votre propre campagne, ou vous pouvez choisir ou lancer un dé sur le tableau 3, le tableau de **Temps de Transit des Portes**. Les portes qui ont un temps de transit d'un mois ou plus sont beaucoup moins fréquemment utilisées, et les portes dont le temps est inconnu sont supposées se terminer un jour ou l'autre, mais les vaisseaux et les sondes qui font le transit sont considérés comme perdus !

Comme on peut le voir dans le tableau, la grande majorité des temps de transit sont supérieurs à une heure mais inférieurs à un jour. Personne n'a encore pu déterminer ce qui fixe un temps de transit et même les légendaires universités d'Isor sont incapables d'en donner la raison : il s'agit simplement d'un phénomène de l'énorme machine qu'est Antarès-Obureg.

Lors du calcul des temps de transit, une durée supplémentaire est indiquée qui peut être utilisée pour donner un temps de transit exact. Pour ce faire, il faut réduire de un le temps calculé, puis ajouter le temps supplémentaire indiqué. Des détails plus

précis peuvent même être obtenus en cascade, par exemple en passant des jours aux heures puis aux minutes, mais nous devons insister sur le fait que cette opération est purement facultative et qu'elle représente beaucoup de travail supplémentaire !

Exemple : une porte prenant D10+3 semaines (un 98) pourrait non seulement avoir les jours supplémentaires indiqués (+d5) mais pourrait aussi avoir ses heures et minutes calculées simplement en soustrayant un jour du jet de d5 «jours» et en ajoutant 2D10 heures des entrées 89-97 et ensuite 1D5+10 minutes des lignes de résultat 21-88.

DÉTAILS DU SYSTÈME

Nous ajoutons un peu plus de détails, très facultatifs, sur la distance qui sépare l'horizon de la porte des planètes intérieures et de la civilisation – ce qui a un impact sur la durée des voyages – et peut-être un peu d'intérêt sur l'histoire du système. Une autre méthode consiste à cartographier ou à générer un système en faisant appel à l'imagination ou à l'un des nombreux générateurs de systèmes disponibles qui sont utilisés pour les jeux de rôle de science-fiction (JdR). Tim apprécie tout particulièrement le générateur de système stellaire de *Donjon*, disponible sur le site :

<https://donjon.bin.sh/scifi/system/>

mais qui est ensuite adapté pour répondre aux exigences uniques d'Antares.

3. TABLEAU DE TRANSIT DES PORTES

| D100 | Durée de Transit | Durée Suppl. (optionnel) |
|-------|---------------------------------|--------------------------|
| 1-10 | 1D5 x5 minutes | – |
| 11-20 | 1D10 x10 minutes | – |
| 21-35 | 1D5 x5 heures | +1D5 x10 minutes |
| 36-50 | 2D5 +5 heures | +1D5 x10 minutes |
| 51-80 | 2D10 +10 heures | +1D5 x10 minutes |
| 81-88 | 3D10 +25 heures | +1D5 x10 minutes |
| 89-92 | D5 +2 jours | +2D10 heures |
| 93-95 | D10 +7 jours | +2D10 heures |
| 96-97 | D10 +17 jours | +2D10 heures |
| 98 | D10 + 3 semaines | +D5 jours |
| 99 | D10+2 mois | +D3 semaines |
| 00 | Indéterminé (plus qu'une année) | |

HORIZON DE LA PORTE

On ne sait pas exactement comment Antarès se connecte toujours à un système d'intérêt. Les Isoriens et les membres des alliances NuXon et Alzanthan des âges précédents ont tous théorisé qu'Antarès disposait d'un appareil sensoriel au cœur des étoiles – soit des étoiles primaires des systèmes auxquels il se connecte, soit des étoiles lointaines qui peuvent observer un grand nombre de systèmes. Ce qu'Antarès considère comme «d'intérêt» est toutefois vaste et comprend des civilisations de niveau sophontologique, des ressources abondantes, d'antiques artefacts (qu'ils soient de haute technologie ou spectaculaires) et les ruines de civilisations antérieures.

Nous discuterons des autres impacts de cet «intérêt» lorsque nous examinerons l'histoire d'un système situé derrière une porte nouvellement connectée. Pour l'instant, il convient de garder à l'esprit qu'il régit également le type de systèmes stellaires vers lesquels Antarès crée une porte et, par conséquent, l'horizon de la porte – à quelle distance de l'étoile dominante (ou des étoiles, mais généralement une seule) la porte est située.

Sur Antarès, une porte vers le tunnel transdimensionnel antaréen se trouve assez aléatoirement sur ou près de la surface de l'étoile-machine géante, et nous avons donné un système pour calculer sa profondeur plus loin dans cet article. Le terminus de la porte du côté du système est une question légèrement différente : une porte s'ouvre toujours à une distance de l'étoile dominante liée à sa production stellaire, la machine créatrice de portes/nexus sur Xilos constituant une exception évidente ! Nous pouvons grossièrement estimer le rendement stellaire d'une étoile selon sa luminosité bolométrique.

La majorité des étoiles auxquelles Antarès se connecte permettent la création de planètes rocheuses dans une zone propice à la vie à peu près similaire à celle de la panhumanité, ou permettent la création de grandes lunes potentiellement habitables autour d'une géante gazeuse majeure. Un très grand nombre de ces planètes et lunes sont déjà capables d'accueillir la vie et celles qui ne le sont pas peuvent le faire avec une terraformation relativement modérée. En effet, il semble que de nombreuses planètes aient été terraformées dans le passé, soit par des humains, soit par des civilisations antérieures disparues depuis longtemps.

Ce point est crucial, car il conduit à plusieurs facteurs clés à prendre en compte.

Le premier est que les étoiles auxquelles Antarès se connecte sont généralement dans les bandes habitables pour les humains, généralement des étoiles de type F, G et K ou même les extrémités des étoiles de classe A et M, et tendent fortement à être des étoiles de séquence principale. Cela a conduit à la spéculation que l'espèce des Bâtisseurs a prospéré ou évolué sur un monde (ou des mondes) similaire à la Vieille Terre ; le contre-argument est que le réseau s'adapte simplement à la forme de vie la plus probable dans la galaxie à un moment donné. Quoi qu'il en soit, bien que la majorité des étoiles de l'univers soient des naines rouges (typiquement des étoiles de classe M), elles sont sous-représentées du point de vue des connexions à Antarès.

Étant donné le biais dans les types d'étoiles connectées, et connaissant le rendement – bien qu'approximatif – de ces étoiles, cela nous permet de créer un tableau qui répertorie les étoiles les plus probables, leurs horizons de porte et, par conséquent, le temps moyen qu'il faudrait à un vaisseau du 7^e Âge pour atteindre une planète intérieure (*merci à David Horobin et à ses connaissances en astrophysique pour avoir vérifié mes calculs, ici*).

Enfin, la position d'une porte sur l'horizon des portes est plus facilement déterminée par l'angle de l'écliptique auquel l'étoile géante Antarès apparaît. La porte est toujours sur une ligne tracée depuis l'étoile dominante jusqu'à l'endroit où Antarès apparaît. Nous fournissons un tableau à utiliser pour déterminer cela, mais la plupart du temps, Antarès apparaît à un angle compris entre +/- 28,6° mais a tendance à éviter les angles trop proches de l'écliptique du système.

Angle de la Porte par rapport à l'Écliptique

Pour déterminer l'angle de la porte de façon aléatoire, lancez d'abord un D10 pour déterminer la déclinaison positive ou négative – paire, positive, impair, négative, par exemple. Lancez ensuite un D100 et consultez le résultat sur le tableau 4, le tableau d'**Angle de la Porte par rapport à l'Écliptique**, pour déterminer la valeur absolue. Nous donnons une indication dans la troisième colonne d'un jet ultérieur qui pourrait être effectué pour calculer l'angle exact.

Exemple : Si nous lançons d'abord un D10 et obtenons 7 – une valeur négative. En lançant un D100, nous obtenons 82, soit une valeur comprise entre 12° et 21°. Nous pourrions choisir une valeur dans cette fourchette (disons +17°), mais nous choisissons plutôt de lancer un 3, ce qui donne une déclinaison finale de +14°.

4. ANGLE DE LA PORTE PAR RAPPORT À L'ÉCLIPTIQUE

| D100 | Déclinaison Absolue | Procédure de Génération |
|-------|---------------------|-------------------------|
| 01 | 81° à 90° | 80+D10 |
| 02-03 | 73° à 80° | 72+D8 |
| 04-06 | 65° à 72° | 60+D8 |
| 07-09 | 57° à 64° | 56+D8 |
| 10-14 | 49° à 56° | 50+D8 |
| 15-21 | 39° à 48° | 38+D10 |
| 22-32 | 32° à 38° | 31+D8 (max. +7) |
| 33-63 | 27° à 31° | 26+D5 |
| 64-77 | 22° à 26° | 21+D5 |
| 78-87 | 12° à 21° | 11+D10 |
| 88-94 | 7° à 11° | 5+D6 |
| 95-97 | 2° à 6° | 1+D5 |
| 98-99 | 1° | – |
| 00 | 0° | – |

Type Spectral Antaréen/Horizon de la Porte

À moins qu'une étoile spécifique ne soit requise, lancez un D100 et vérifiez le résultat sur le tableau 5, le tableau des **Types Spectraux du Système**. Vous obtiendrez ainsi le type spectral de l'étoile primaire, une zone habitable possible – une vieille Terre en orbite à une unité astronomique standard (1 UAS) – et, surtout, l'horizon de la porte.

Il y a une mise en garde : le tableau des Types Spectraux ne contient pas certaines restrictions détaillées qui sont documentées ailleurs. Par exemple, les étoiles de classe F, plus brillantes, émettent souvent beaucoup plus de lumière UV, ce qui, théoriquement, pourrait soit provoquer trop de mutations – la vie n'aurait alors aucune chance de se développer – soit entraîner une surabondance de vie insensible aux longueurs d'onde UV. Dans un cas comme dans l'autre, les panhumains de ces planètes devraient adapter leur génome pour résister aux dangers de l'excès d'UV – un peu comme les Algoryns. D'autres étoiles peuvent varier, comme les étoiles A0, et nous n'incluons pas les géantes dans le tableau, les laissant comme exemples «spéciaux».

L'horizon de la porte nous donne ensuite les temps de voyage. Le principal critère pour les voyages dans un même système est la «vitesse de sécurité», c'est-à-dire la vitesse à laquelle un vaisseau peut voyager sans trop endommager ses boucliers. Le temps indiqué dans la table devrait être utilisé pour les vaisseaux civils haut de gamme Isoriens, Freeborn et de la Concorde (si jamais les vaisseaux Freeborn puissent être un jour être classés comme civils). Les vaisseaux militaires Freeborn et de la Concorde ont des temps de voyage plus courts d'environ 5% et les vaisseaux Isoriens, les vaisseaux de reconnaissance et d'étude réduisent ce temps jusqu'à 10%. Les vaisseaux Ghars prennent généralement deux fois plus de temps, tandis que les vaisseaux marchands, les vaisseaux des nations de l'Expansion les plus avancées, les vaisseaux Boromites et Algoryns prennent environ 15-25% de plus, en fonction de la distance

entre l'Horizon de la Porte et l'étoile centrale. Les vaisseaux des nations de l'Expansion moins avancées (vaisseaux de l'Expansion rétrogrades) peuvent prendre des semaines ou des mois pour se rendre sur une planète intérieure à partir de l'horizon de la porte – ou des années dans le cas de Sol au 21e siècle !

L'impact du voyage dans un même système au Septième Âge – l'Âge de l'IMTel – est que peu de mondes-capitales et d'installations militaires seront construits dans des systèmes où le temps de voyage vers une planète intérieure densément peuplée est excessif. Ainsi, la plupart des mondes-capitales seront construits autour d'étoiles de classe G et K, avec un temps de voyage de 3 jours ou moins. Bien sûr, une installation militaire majeure pourrait être construite dans une structure artificielle permanente, comme une station orbitale positionnée près de la porte. Il n'est pas rare que les vaisseaux des grandes maisons Freeborn deviennent trop grands pour voyager à travers les portes, ce qui les transforme en stations orbitales légèrement mobiles.

Lorsque quelques exemples d'un type spectral donné sont donnés, comme dans F0, F2, F5, etc., les propriétés des étoiles de luminosité intermédiaire peuvent être estimées à partir des données fournies. L'horizon de la porte est un peu plus proche pour les étoiles «froides» – celles qui ont moins de rendement – et un peu plus éloigné pour les étoiles «chaudes».

Il convient d'ajouter que les données sur lesquelles repose ce tableau sont susceptibles d'être modifiées en fonction des nouvelles découvertes. La zone habitable (ou «*Boucles d'or*») est une estimation approximative, également basée sur les calculs actuels. Toutes les distances sont données en Unités Astronomiques Standard antaréennes (~UAS).

AFFILIATION AU SYSTÈME

Après avoir localisé une porte sur et sous la surface d'Antarès et déterminé la manière la plus facile pour s'y rendre, nous pouvons calculer quelle faction contrôle le système. Il s'agit de son affiliation, ou **aff()**, qui est toujours indiquée car elle peut être vitale pour les marchands et les voyageurs pour déterminer s'ils se trouvent dans un système IMTel hostile ou même dans un système Barbare.

Le code **aff()** fait partie d'un descripteur de système appelé Descripteur des Systèmes Standard de la Concorde (DSSC), un moyen d'énoncer de manière concise les attributs de chaque système. Il peut être très complet, aussi nous nous contenterons pour l'instant de lister les codes d'affiliation les plus courants du DSSC et de fournir un tableau permettant de déterminer à quelle faction appartient un système.

Dans le DSSC, l'affiliation d'un système est indiquée dans le format :

aff(<code>)

où <code> est le code détaillant l'affiliation (voir le tableau des codes d'affiliation, ci-contre).

L'affiliation d'un système dépend principalement du fait que le terminus côté Antarès de sa porte se trouve ou non dans la zone de contrôle de l'une des principales factions. Toutefois, les factions ont tendance à exercer différents types de contrôle sur les systèmes qui se trouvent dans leur sphère d'influence.

La Concorde, le Sénatex et les Dominions Vorls contrôlent en grande partie la quasi-totalité des systèmes situés à l'intérieur de leurs frontières, l'influence de la Concorde et du Sénatex s'étendant au-delà de ces frontières. Les trois factions intègrent constamment de nouveaux systèmes. La Concorde et le Sénatex prennent de nouveaux systèmes intacts, car l'IMTel estime que son rôle premier est de veiller au bien-être de ses citoyens, tandis que la prise de contrôle par les Vorls d'un monde non Vorl entraîne la défoliation et la mort de tout ce qui se trouve dans le système. Il existe des degrés d'homogénéité entre les trois principales factions. Le Sénatex maintient tous ses systèmes étroitement alignés grâce à un grand nombre de mises à jour

5A. TABLEAU DES TYPES SPECTRAUX DES SYSTÈMES

| D100 | Étoile Primaire | Zone Habitable | Horizon de la Porte | Sécurité Horizon-planète/ Temps écoulé min. |
|-----------------------------------|-----------------|----------------|---------------------|---|
| 1 | AOV | 7 – 12.3 | 293.3 | ~17 jours/13 jours |
| 2 | A5V Froide | 3.3 – 5.5 | 150 | ~7 jours/5.3 jours |
| 3 | A9V (est.) | 2.6 – 4.4 | 119 | ~9 jours/6.5 jours |
| 4 | F0 | 2.3 – 3.8 | 102 | 146/111 heures |
| 5-6 | F2 | 1.9 – 3.2 | 83 | 120/92 heures |
| 7-10 | F5 | 1.7 – 2.8 | 72 | 104/80 heures |
| 11-14 | F8 | 1.4 – 2.3 | 58 | 86/66 heures |
| <i>Naines Jaunes</i> | | | | |
| 15-22 | G0 | 1.2 – 2 | ~49 | 73/57 heures |
| 23-41 | G2 (Vieux Sol | 0.8 – 1.6 | 40 | 60/48 heures |
| 42-57 | G2V | 1.1 – 1.8 | 44.4 | 67/52 heures |
| 58-66 | G5 | 0.85 – 1.5 | 35.5 | 55/44 heures |
| 67-72 | G8 | 0.75 – 1.3 | 32.5 | 50/40 heures |
| <i>Naines Oranges (et Rouges)</i> | | | | |
| 73-77 | K0 | 0.65 – 1.1 | 26 | 41/34 heures |
| 78-81 | K1 | 0.6 – 1.0 | 24.3 | 39/32 heures |
| 82-85 | K2 | 0.55 – 1.0 | 21.5 | 35/29 heures |
| 86-87 | K3 | 0.5 – 0.9 | 20.4 | 34/28 heures |
| 88-89 | K4 | 0.45 – 0.8 | 17.4 | 29/25 heures |
| 90-91 | K5 | 0.4 – 0.7 | 15.5 | 27/23 heures |
| 92-93 | K7 | 0.35 – 0.6 | 12.6 | 23/20 heures |
| <i>Naines Rouges</i> | | | | |
| 94-95 | M0 | 0.3 – 0.5 | 11.3 | 21/19 heures |
| 96 | M1 | 0.2 – 0.3 | 7.2 | 19/17 heures |
| 97 | M2 | 0.1 – 0.2 | 7.2 | 15/14 heures |
| 98 | M5 | 0.1 – 0.2 | 4.2 | 11 heures |
| 99-00 | Autre/ Spécial | Variable | – | Variable |

Lorsque l'on peuple des systèmes avec des planètes, il est bon de garder à l'esprit qu'il existe une école de pensée qui suggère que les systèmes porteurs de vie sont susceptibles d'avoir une géante gazeuse majeure ou une quasi-étoile telle que Jupiter du vieux Sol.

Nous donnons les exemples suivants d'étoiles spéciales, mais les joueurs sont encouragés à en inventer d'autres, y compris des systèmes binaires, que l'on pense désormais être plus courants qu'on ne l'imaginait.

5B. EXEMPLE DE TYPE D'ÉTOILES

| Autre classification de l'Étoile Primaire | Horizon de la Porte | Temps écoulés Sécurité/Min. |
|---|---------------------|-----------------------------|
| D (Naine Blanche) | 4 | 10 heures |
| A0 Géante | 420 | 24/18 jours |
| G Supergéante | 6,900 | 390/290 jours |
| G Géante | 250 | 13.6/10.2 jours |
| A3V | 215 | 12.6/9.4 jours |

régulières de son IMTel, bien que les systèmes plus éloignés ou qui ont des temps de transit plus longs (voir ci-dessus) rejettent parfois ces mises à jour et se retournent contre le Sénatex. En revanche, l'IMTel de la Concorde semble adopter une position plus libre, permettant à chaque grand fragment (potentiellement des centaines de milliers de systèmes) d'être très légèrement différent – jusqu'à ce que le fragment ou le système isolé diffère trop de ceux qui l'entourent, bien sûr !

Le Dominion Vorl est plus fragmenté que le Sénatex et la Concorde, se concentrant principalement sur les activités et la structure de chaque essaim de l'Ordo. Un Ordo est composé de plusieurs systèmes et des millions de Vorls, chaque Vorl de l'Ordo étant fortement lié à un autre et faisant partie d'un seul essaim ; il faudrait plus considérer le Dominion comme une alliance peu structurée d'Ordos plutôt que comme des entités plus indépendantes que sont le Sénatex ou la Concorde. Ici, cependant, les guerres entre Ordos ne sont pas rares et sont menées jusqu'à la destruction de l'Ordo adverse ou la capture de son élite dirigeante.

Il y a également une forte différence entre les zones contrôlées par l'IMTel et l'entité de défense mutuelle et commercial qu'est le Prospérat. La marine algoryne peut partir en reconnaissance de nouveaux systèmes et de menaces dans et autour du Prospérat, mais la densité de systèmes alignés sur le Prospérat à l'intérieur de ses frontières est très faible : il n'y a qu'environ 3 000 systèmes associés, environ 310 à 320 systèmes-membres ou -conseils et les 12 systèmes Algoryns eux-mêmes qui font office de capitales et de centres de surveillance régionale. Néanmoins, les quelques 3 330 systèmes présents dans le Prospérat constituent une densité de membres très faible.

TABLEAU D'AFFILIATION

Nous pouvons déterminer de manière aléatoire la faction à laquelle un système doit sa loyauté principale en utilisant le tableau 6, le tableau d'**Affiliation des Systèmes**. Ce tableau est pondéré pour donner les résultats les plus représentatifs, mais il n'y a rien de mal à modifier un résultat, comme par exemple, en faisant en sorte qu'une porte peu profonde avec un temps de transit de 10 minutes mène à un système-membre du Prospérat Algoryn (AP:M).

Les portes dont le temps de transit est inconnu ont toujours un code aff() de «X» car il n'y a pas de données. On pourrait attribuer à ces systèmes un temps de transit de plusieurs années ou décennies et leur attribuer une affiliation à la main. Tout système avec un temps de transit aussi long ne sera jamais le quartier général d'une faction ou d'une nation de l'Expansion, mais c'est un endroit idéal pour y dissimuler des installations secrètes de recherche à long terme ou un effectif militaire.

Chaque colonne de la table d'affiliation correspond à la zone de contrôle des factions, comme indiqué sur la carte. La colonne *Interface* est utilisée lorsque l'on se trouve à moins de 2 subhex du bord d'une nation IMTel ou du Dominion Vorl : ici, «Host» (Hôte) doit être la faction la plus proche – lancez un dé si les deux sont aussi proches, et «Opp.» doit être la faction opposée la plus proche.

Modificateurs du Test d'Affiliation

La Profondeur Critique et les temps de transit font une différence significative pour la viabilité et l'accessibilité des systèmes. Appliquez les Modificateurs suivants à vos jets sur le Tableau d'Affiliation :

| Mod. | Raison |
|------|--|
| +2 | si la porte est Au-Delà de la Profondeur Critique (9+). |
| -1 | si le temps de transit est d'une heure ou moins. |
| +1 | si le temps de transit va au-delà de 24 heures. |
| +2 | si le temps de transit est de 3 jours (72 heures) ou plus. |

Exemple : une porte à la Profondeur 10 avec un temps de transit de 25 minutes aurait un modificateur de +2 pour être Au-Delà de la Profondeur Critique et -1 pour un temps de transit rapide, ce qui donne +1.

HISTOIRE DU SYSTÈME

Une option pour ajouter de l'intérêt à un système est de déterminer ce qui l'a rendu intéressant pour le Nexus lorsqu'il a été initialement connecté ou reconnecté au 7^e Âge. On peut soit le choisir ou lancer un dé sur le tableau ci-dessous, soit inventer un contexte.

Il faut garder à l'esprit qu'un système majeur est susceptible d'avoir déjà accueilli une population importante. Par conséquent, ignorez tout résultat indiquant une ruine ou un manque de ressources dans les systèmes qui ont déjà été déterminés comme étant une capitale ou comme étant militairement ou économiquement importants.

Le tableau 8, le tableau d'**Historique du Système**, se trouve au verso (p.12). Lorsque les panhumains sont mentionnés dans le tableau, les planètes qu'ils occupent sont soit quasi-terrestres et en orbite autour de l'étoile primaire, soit sur un monde terraformé en orbite autour de l'étoile primaire ou d'une géante gazeuse.

6. TABLEAU D'AFFILIATION DES SYSTÈMES

| D100 | CONCORDE | SÉNATEX | PROSPÉRAT | EXPANSION/ VIDE | EMPIRE GHAR | EXTENSIONS VORLES | INTERFACE |
|-------|----------|---------|-------------------------|--------------------------|----------------------|----------------------|-----------------------------|
| 01 | C3 | SI:M | PA:MC | Ex:Cap | EG:M | OV:M | Guerre : Opp vs Hôte : M |
| 02 | C3 | SI:M | Guerre : Ex vs Ex/In | Ex:Cap | EG:M | OV:M | Hôte : M |
| 03 | C3 | SI:M | Ex:Cap | Ex | EG:M | OV:M | Hôte : M |
| 04 | CPH | SI | Ex:Cap | Ex | EG:M | Ruines | Opp |
| 05-08 | CPH | SI | PA:A | Ex | Ruines | OV | Opp |
| 09-11 | In | SI | PA:A | PHC | Ruines | OV | Opp |
| 12-14 | CPH | SI | PA:A | IS | Ruines | Ex | Guerre : Opp vs In |
| 15 | CPH | SI | Guerre : PA vs In | Exp | X | Ex:Cap | Guerre : Hôte vs In |
| 16-25 | CPH | SI | In ou Ex | Ex | Ruines | Sp | Guerre : Hôte vs In |
| 26-40 | CPH | SI | In ou Ex | In | EG | OV | In+Hôte |
| 41-80 | CPH | SI | In | In ou Ex | EG | OV | Host. |
| 81-93 | In+CPH | In+SI | Exp | U | Guerre : EG vs In | OV | In+Opp. |
| 94-96 | U | U | U | Guerre : Ex vs Exp/In | Guerre : EG vs In | Guerre: OV vs OV | Guerre : Hôte vs Opp. |
| 97-98 | In | In | PA:A | Ex:Cap | Ruines | U | Guerre : Opp. vs Hôte |
| 99 | VBU | VBU | VBU | V | U | In (non-humain) | U |
| 100+ | U | U | U | X | Ruines | Ruines | Ruines |

CODES D’AFFILIATION DU 7^E ÂGE

Nous avons vu précédemment les codes Ex :, In : et V : pour l’affiliation au système, représentant respectivement l’Expansion, les mondes Indépendants ou Freeborn (vardosi). Voici les codes les plus fréquemment utilisés pour la déclaration aff() de la DSSC.

| Code | Signification |
|------------------------------|--|
| PA | Le système est affilié au Prospérat Algoryn . Cette qualification permet d’indiquer si le système fait partie d’un des plus de 300 systèmes-membres du conseil (code PA:MC), qui auront une forte présence militaire algyrne, ou un système associé Prospérat (code PA:A), ceux qui sont associés à des liens commerciaux mais qui sont gouvernés par un système-membre proche. |
| B | Boromite , souvent suivi d’un nom de clan ou de guilde comme dans aff(B:Clan Highfors) ou aff(B: Guilde Rexet). Si un seul clan et une seule guilde contrôlent un corps ou un nœud, cela sera également indiqué, comme dans aff(B: Guilde Rexet Clan Highfors). Très peu de systèmes sont totalement possédés ou contrôlés par les Boromites, car ils ont tendance à revendiquer des corps dans tout le système solaire jusqu’à ce qu’ils aient exploité ces corps. |
| D | Un système indépendant ou hostile contrôlé par un essaim de drones ou une intelligence artificielle similaire. La nation spécifique du drone, si elle est connue, est indiquée, comme dans : aff(D:Virai) ou aff(D:Chryseis). |
| EG | Empire Ghar . De nombreux systèmes à l’intérieur des frontières de l’Empire n’existent comme systèmes aff(EG) que quelques décennies avant de devenir des ruines et de passer au statut aff(Ruin). Étant donné les risques de la recherche de systèmes Ghars, on suppose que de nombreux systèmes de l’Empire Ghar sont déjà en ruines et ont été abandonnés par les Ghars. |
| In | Nation indépendante , de moindre importance, limitée à un seul système établi. Dans les très rares cas où le nom de la nation est différent de celui du système, la structure In:<nation> est utilisée. Il existe un certain degré de flexibilité avec la balise In , car elle peut parfois se référer à une espèce bien connue à la place : par exemple, le monde natal des Hükks est classé comme aff(In:Hökk) – et on le laisse tranquille ! |
| SI | Sénatex Isorien |
| CPH/C3 | Concorde PanHumaine . Le C3 est parfois indiqué spécifiquement pour indiquer que l’objet est une installation du Commandement Combiné de la Concorde. À l’intérieur des frontières de la Concorde, certains systèmes C3 peuvent également être des systèmes-capitales de fragment. |
| Ruines | Le système a été détruit par une catastrophe accidentelle, une guerre ou l’extraction délibérée de toutes les ressources facilement disponibles puis a été abandonné – de nombreux mondes de l’Empire Ghar sont maintenant aff(Ruines). |
| Ex:<nation> | est réservé aux nations de l’Expansion de deux ou plusieurs systèmes pleinement établis et revendiqués. Lorsqu’il y a plusieurs systèmes dans une région, un code court est parfois fourni entre parenthèses auquel les autres systèmes de la carte locale feront référence, comme dans Ex:TRANLIN (Tra). Le système-capitale d’une nation de l’Expansion s’écrit en majuscules. |
| TK | Tsan Kiri (non utilisé mais réservé au cas où ils se connecteraient au Nexus). |
| U | Non réclamé/revendiqué ou autrement inconnu , généralement avec un mélange de structures politiques localement significatives. Cette catégorie est souvent utilisée pour les systèmes nouvellement découverts jusqu’à ce qu’une étude plus détaillée puisse être effectuée. La Terre et son système solaire au début du XXI ^e siècle seraient classés dans la catégorie aff(U) ou même aff (U++) si un cartographe stellaire se sentait généreux en enregistrant les superpuissances concurrentes de la Terre en tant que factions (voir les suffixes, ci-dessous). |
| V ou V:<Vardos> | Vardosi (Freeborn) , par exemple aff(V : Delhren). Ceci est simplement enregistré comme «V» s’il n’y a pas d’alignement clair avec une maison Freeborn donnée ou V:(Toutes) si le système est utilisé comme un terrain commun pour la recherche, la formation ou la gouvernance ; l’Académie d’Ullanoi en 4542.45-14 est un tel système universitaire commun utilisé pour la formation des Freeborn d’un grand nombre de Maisons, Oszon, Isoptix et Delhren incluses. Lorsqu’il est indiqué qu’un système est contrôlé, cela peut signifier que le Vardos contrôle la ou les planètes principales ou simplement un système dans lequel un Vardos stationne sa flotte. Parfois, un domas sera donné si un seul domas contrôle un monde, comme dans aff(V:Vynoa domas Exna’ar). |
| OV ou OV:<ordo> | Ordo Vorl . S’il est connu, le nom de l’Ordo est donné comme dans aff(OV:Griffes Sombres). Lors de la cartographie, un groupe de systèmes Vorls situés dans un rayon de 10 subhex d’un système OV:M (voir suffixes, ci-dessous) devrait tous appartenir à l’Ordo contrôlé depuis ce système. Occasionnellement, un Ordo possèdera plusieurs systèmes militaires majeurs dans sa zone d’influence, mais lors de l’attribution de systèmes à un Ordo, il est plus facile de les attribuer à celui le plus proche. |
| X | Très rarement utilisé, il indique une autre loyauté, ou une indication d’un manque de données ou une affiliation particulièrement étrange ou complexe. On trouve souvent des détails dans une entrée notes() de la DSSC. Xilos serait aff(X), tout comme ceux dont les systèmes ont des portes dont le temps de transit est inconnu. |

En plus du code d'affiliation, les modificateurs suivants sont également utilisés, qu'ils soient suffixes ou préfixes :

- :Cap** (suffixe) Ceci indique que le système est la **capitale** d'un fief ou d'un micro-empire de l'Expansion. N'hésitez pas à ajouter des systèmes voisins à cet empire et à changer leur affiliation de In comme il convient !
- :M** (suffixe) Ceci indique un système à prédominance **militaire** ou un système dominé par les militaires de la faction indiquée. Les systèmes militaires de la CPH sont exprimés par «C3». Les systèmes militaires du Sénatex peuvent également être des systèmes-capitales d'une région.
- :Guerre** (préfixe) Ceci indique une **zone de guerre** active entre les entités indiquées, l'attaquant en premier. Sur un monde indépendant, la guerre pourrait se dérouler entre une nation hôte et un fief de l'Expansion – libre à vous de choisir !
- :VBU** Indique une situation rare. Lancez D10 pour déterminer si Freeborn, Boromite ou Ruines non réclamée : 1-5 = V:<Maison>, le système de flotte d'origine d'une maison ; 6 = B:<Guilde> ou capitale de Clan (généralement pas de planète habitable dans le système) ; 7=un Vardos et une Guilde Boromite sont présents, toujours avec un centre de commerce important ; 8-0=Ruines non réclamées sur la planète, presque certainement avec des chercheurs de diverses factions comme code U++.
- + ou /** Utilisé lorsque le contrôle d'un système est partagé entre deux puissances, le '+' ou le '/' sépare les puissances qui s'affrontent pour le contrôle pacifique ou dans une alliance pour le contrôle. Bien sûr, la plupart des alliances IMTel et Vorles deviennent rapidement contrôlées par l'une de ces puissances ! Un ++ indique la présence de plusieurs factions ou parties contrôlantes.

7. TABLEAU DE L'HISTORIQUE DU SYSTÈME

| D100 | Principale Caractéristique d'Intérêt Initiale du Système Connecté |
|-------|---|
| 01-26 | Civilisation panhumaine du 6 ^e Âge (Trisapient) sur une planète similaire à la Terre ou terraformée, avec possibilité de voyage spatial, ressources moyennes, et nanosphère, technologie numérique ou au moins de l'ère industrielle. |
| 27-31 | Civilisation panhumaine et barbare détériorée/en voie de disparition vivant dans les ruines de constructions d'époques antérieures dans un système pauvre en ressources. Possibilité d'artefacts ou de découvertes sur des planètes ou des lunes extérieures. |
| 32-35 | Société extraterrestre (non-humaine) fonctionnant encore sur une planète riche en ressources avec une technologie nanosphérique, numérique, industrielle ou primitive/préindustrielle. |
| 36-40 | Système apparemment vide avec des ruines, une épave ou un artefact ancien. |
| 41-50 | Système vide mais riche en ressources (ressources difficiles à trouver, peut-être). |
| 51-60 | Civilisation avancée avec nanosphère développée du 4 ^e au 6 ^e Âge, soit Vorl, soit PanHumaine. |
| 61-70 | Civilisation vorle ou panhumaine du 6 ^e Âge (Trisapient) très fonctionnelle dans un système riche en ressources. |
| 71-80 | Civilisation panhumaine/extraterrestre avec quelques extraterrestres mais en déclin du 3 ^e au 6 ^e Âge, quelques voyages spatiaux, ressources moyennes, peut-être un clan Boromite perdu. |
| 81-82 | Ruines Panhumaines dévastées du 6 ^e Âge (Trisapient), Vorles ou panhumaines, mais inhabitées ; riche en ressources. |
| 83 | Ruines PanHumaines dévastées et irradiées du 6 ^e Âge (Trisapient), peut-être vorles ou panhumaines ; riches en ressources, possible station ou épave géante habitée NuHu, Boromite ou PanHumain de l'Âge Trisapient. |
| 84-85 | Ruines Panhumaines du 6 ^e Âge (Trisapient) et survivants Barbares ; pauvre en ressources. |
| 86 | Reliques Panhumaines du 6 ^e Âge (Trisapient), ruines et artefacts non fonctionnels (panhumains ou vorls) ; ressources rares sur la planète, moyennes hors de la planète, bonnes dans les ceintures d'astéroïdes ou autour des géantes gazeuses lointaines. |
| 87 | Reliques PanHumaines du 5 ^e Âge (Conflits), ruines, vaisseaux spatiaux ou armements détruits. Ressources rares, planètes inhabitées. |
| 88 | Reliques PanHumaines du 5 ^e Âge (Conflits), ruines et nombreuses épaves autour des lunes et des ceintures d'astéroïdes. un ensemble de zones irradiées ; ressources abondantes ; planètes inhabitées. |
| 89-90 | Ruines PanHumaines dévastées du 5 ^e Âge (Conflits), artefacts délabrés, tribus barbares ; ressources limitées. |
| 91 | Système panhumain du 5 ^e Âge (Conflits) avec un monde habité et une civilisation fonctionnelle en guerre contre des panhumains ou des extraterrestres étrangers ; riche en ressources. |
| 92 | Reliques, ruines, artefacts et survivants Barbares PanHumains du 4 ^e Âge (Ère Xon) ; ressources rares. |
| 93 | Monde habité panhumain du 4 ^e Âge (Ère Xon) et civilisation avec technologie nanosphérique ou numérique hors planète avec vol spatial ; système largement dépourvu de ressources et exploitation du halo cométaire extérieur. |
| 94 | Système PanHumain du 4 ^e Âge (Ère Xon) riche en ressources, avec un monde habité et une civilisation fonctionnelle, d'ère industrielle ou numérique. |
| 95 | Reliques PanHumaines du 3 ^e Âge (Oublié), en ruines et préindustrielles, survivants Barbares ; ressources rares et épuisées sur la planète mais abondantes dans le système. |
| 96 | Système PanHumain du 2 ^e Âge (Rénatal) avec un monde dépeuplé, peu habité, et un système épuisé en ressources. |
| 97 | Reliques, ruines, artefacts du 2 ^e Âge (Rénatal) PanHumains et survivants mixtes extraterrestres/Barbares et ressources rares. |
| 98 | Ruines pré-humaines et artefacts non-fonctionnels |
| 99 | Ruines pré-humaines avec artefacts non-fonctionnels et un artefact semi-fonctionnel |
| 00 | Spécial : faites marcher votre imagination ! Peut-être un système abandonné avec quelques ressources mais contenant un ou plusieurs artefacts d'une civilisation pré-humaine avancée (non-Bâtisseur), ou un système renégat comme G'Rem ou Shamasai. |

ANNEXE A – 5^E ÂGE D'ANTARÈS

Comme exemple de l'évolution de la surface et des connexions d'Antarès à travers les Âges, nous reproduisons ici les tableaux créés pour justifier l'histoire du 5^e Âge.

En général, au cours du 5^e Âge (ou *Âge des Conflits*), les portes ont été créées plus lentement qu'au 7^e Âge, n'atteignant peut-être le nombre de 7A1300 que vers la fin de l'*Âge des Conflits* (vers 5A2000). Un autre facteur contribuant à l'isolement de nombreux systèmes au 5^e Âge est le temps, à la fois en raison de l'allongement des temps de transit vers les portes et en raison des moteurs spatiaux moins efficaces qui ont entraîné des temps de transit plus longs entre les portes et les planètes intérieures.

Le processus est le même, mais nous remplaçons les tableaux comme il convient. Nous devons choisir une époque, nous nous concentrerons donc sur la période précédant la création de l'Ascendance, soit environ la moitié du 5^e Âge.

A.1 Présence d'une Porte

Non seulement il y avait beaucoup moins de portes au 5^e Âge, mais il était très rare de voir des portes regroupées les unes sous les autres. Le tableau de Présence des Portes du 5^e Âge (A.1, ci-dessous) reflète cette situation.

Si vous souhaitez créer une carte antérieure ou postérieure au 5^e Âge, soustrayez un au jet de dé de Présence de Porte pour chaque centaine d'années où votre carte est antérieure à 5A1100, et ajoutez un au jet de dé pour chaque centaine d'années après 5A1100 – jusqu'à environ 2049, bien sûr, lorsque l'effondrement des portes a commencé (ajoutez 10 pour les dates autour de 2040 et soustrayez 20 ensuite pour chaque année après 2049).

A.2 Profondeur de la Porte

Identique au tableau du 7^e Âge.

A.3 Temps de Transit

Peut-être à cause de la manière dont l'Effondrement du 4^e Âge a été initié, les Temps de Transit des Portes ont été plus longs au cours du 5^e Âge que dans les Âges précédents. Reportez-vous au Tableau des Temps de Transit du 5^e Âge (A.3).

A.4 Angle par rapport à l'Écliptique

Identique au tableau du 7^e Âge.

A.5 Type Spectral/Horizon de la Porte

Alors que les types spectraux des étoiles connectées du 7^e Âge ont conservé la même distribution, les moteurs spatiaux du 5^e Âge étaient nettement moins efficaces que le moteur à Annihilation Gravitique (AG) Isorien du 7^e Âge. Par conséquent, les temps de transit depuis la porte jusqu'à l'intérieur du système étaient plus longs. Les temps indiqués sont ceux des vaisseaux-marchands, les vaisseaux de croisière et les vaisseaux-auxiliaires prenant environ 90 % du temps indiqué et les vaisseaux de combat 60 à 70 % du temps indiqué. Ces durées varient largement car il y a une limite aux vitesses dans le système. Ainsi, un vaisseau dans un système avec une date éloignée ne gagnerait qu'environ 10-15% du temps de voyage dans le système.

A.3. TABLEAU DE TRANSIT DES PORTES DU 5^E ÂGE

| D100 | Durée de Transit | Durée Suppl. (optionnel) |
|-------|---------------------------------|--------------------------|
| 1-8 | 1D5x10 minutes | – |
| 09-17 | 1D5 heures | +1D5x10 minutes |
| 18-26 | 2D5+5 heures | +1D5x10 minutes |
| 27-37 | 2D10+13 heures | +1D5x10 minutes |
| 38-60 | 2D10+32 heures | +1D5x10 minutes |
| 61-88 | 2D10+50 heures | +1D5x10 minutes |
| 89-92 | D5+3 jours | +2D10 heures |
| 93-95 | D10+8 jours | +2D10 heures |
| 96-97 | D10+18 jours | +2D10 heures |
| 98 | D10+4 semaines | +D6 jours |
| 99 | D10+2 mois | +D3 semaines |
| 100 | Indéterminé (plus qu'une année) | |

A.5A. TEMPS DES SYSTÈMES HORIZON DU 5^E ÂGE

| D100 | Étoile Primaire | Zone Habitable | Horizon de la Porte | Sécurité Horizon-planète/ Temps écoulé min. |
|-----------------------------------|-----------------|----------------|---------------------|---|
| 1 | A0V | 7 – 12.3 | 293.3 | ~33 jours/28 jours |
| 2 | A5V Froide | 3.3 – 5.5 | 150 | ~20 jours/18 jours |
| 3 | A9V (est.) | 2.6 – 4.4 | 119 | ~17 jours/16 jours |
| 4 | F0 | 2.3 – 3.8 | 102 | 15 jours/~14 jours |
| 5-6 | F2 | 1.9 – 3.2 | 83 | ~13 jours |
| 7-10 | F5 | 1.7 – 2.8 | 72 | 12 jours |
| 11-14 | F8 | 1.4 – 2.3 | 58 | ~11 jours |
| <i>Naines Jaunes</i> | | | | |
| 15-22 | G0 | 1.2 – 2 | ~49 | 10 jours |
| 23-41 | G2 (Vieux Sol) | | | |
| | | 0.8 – 1.6 | 40 | 9 jours |
| 42-57 | G2V | 1.1 – 1.8 | 44.4 | 9.6 jours |
| 58-66 | G5 | 0.85 – 1.5 | 35.5 | 8.7 jours |
| 67-72 | G8 | 0.75 – 1.3 | 32.5 | 8.4 jours |
| <i>Naines Oranges (et Rouges)</i> | | | | |
| 73-77 | K0 | 0.65 – 1.1 | 26 | 7.8 jours |
| 78-81 | K1 | 0.6 – 1.0 | 24.3 | 7.6 jours |
| 82-85 | K2 | 0.55 – 1.0 | 21.5 | 7.4 jours |
| 86-87 | K3 | 0.5 – 0.9 | 20.4 | 7.3 jours |
| 88-89 | K4 | 0.45 – 0.8 | 17.4 | 7 jours |
| 90-91 | K5 | 0.4 – 0.7 | 15.5 | 6.8 jours |
| 92-93 | K7 | 0.35 – 0.6 | 12.6 | 6.5 jours |
| <i>Naines Rouges</i> | | | | |
| 94-95 | M0 | 0.3 – 0.5 | 11.3 | 6.4 jours |
| 96 | M1 | 0.2 – 0.3 | 7.2 | 6.3 jours |
| 97 | M2 | 0.1 – 0.2 | 7.2 | 6 jours |
| 98 | M5 | 0.1 – 0.2 | 4.2 | 5.7 jours |
| 99-00 | Autre/ Spécial | Variable | – | Variable |

A.5B. EXEMPLE D'ÉTOILES SPÉCIALES

| Autre classification de l'Étoile Primaire | Horizon de la Porte | Temps écoulés Sécurité/Min. |
|---|---------------------|-----------------------------|
| D (Naine Blanche) | 4 | 5.7 jours |
| A0 Géante | 420 | 45 jours /37.2 jours |
| G Supergéante | 6,900 | ~670 jours / ~505 jours |
| G Géante | 250 | ~28 jours / ~24 jours |
| A3V | 215 | ~26 jours / ~22.5 jours |

A1. TABLEAU DE PRÉSENCE DES PORTES DU 5^E ÂGE

| Icohex : | xx20–xx24 | | xx15–xx19 | | xx08–xx14 | | xx00–xx07 | |
|----------|-------------|----------------|------------------|-------------------|------------------|-------------|-----------|--|
| | xx25 – xx35 | xx36–xx40 | xx41–xx45 | xx46–xx52 | xx52–xx60 | | | |
| D100 | Tropiques | Latitudes Moy. | Latitudes Hautes | Latitudes Élevées | Régions Polaires | Vide Majeur | | |
| 01-51 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 52-67 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 68-84 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | | |
| 85-87 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | | |
| 88-97 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | | |
| 98-108 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | | |
| 109+ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | | |

A.6 et A.7 Affiliation

Contrairement aux empires bien définis, massifs et cohésifs des 6^e et 7^e Âges, même les plus grands empires du 5^e Âge étaient largement dispersés. Par conséquent, après avoir créé votre propre shardhex, vous êtes assez libre de décider comment et à qui les systèmes doivent être affiliés.

Nous suggérons que les installations militaires majeures, les centres de commerce et les capitales soient attribués à des systèmes qui ont les attributs suivants :

- Au moins deux autres portes à l'intérieur d'un subhex.;
- des étoiles de classe G ou K comme primaire;
- une porte au-dessus de la profondeur critique
- des temps de transit des portes de 12 heures ou moins.

Compte tenu de l'allongement des temps de présence dans les systèmes au 5^e Âge, les temps de transit peuvent soit exacerber soit contrer l'isolement d'un système. Aucune capitale ou quartier général militaire ne devrait être placé dans des systèmes dont le temps de transit est de cinq jours ou plus, bien que de tels systèmes puissent avoir une présence militaire majeure temporaire s'ils s'avèrent stratégiquement vitaux. Même les systèmes avec des temps de transit de deux jours ou plus signifient qu'un système est susceptible d'être moins important qu'un système avec des temps de transit plus courts.

Après avoir sélectionné une capitale, examinez les portes avoisinantes. Celles qui sont au-dessus de la profondeur critique ou qui ont des temps de transit plus courts sont susceptibles d'être importantes d'une certaine manière (commerce, population, base militaire, peut-être), et devraient donc faire partie de l'empire ; celles avec des temps de transit beaucoup plus longs ou au-delà de la profondeur critique sont susceptibles d'être indépendantes et peut-être de ne soutenir que des civilisations primitives.

Une des nombreuses flottes pirates du 5^e Âge peut délibérément avoir sa base de réparation et de ravitaillement dans un système plus éloigné, mais d'où elle peut lancer des attaques sur des cibles mal défendues (typiquement indépendantes) dans un rayon raisonnable, disons 5 ou 6 subhex. Les façonneurs de systèmes des premiers Âges avaient l'habitude de construire des stations orbitales et de repositionner des astéroïdes creux près de l'horizon des portes des systèmes stellaires de classe A et F pour servir de refuges ou de quais de réparation et de ravitaillement. Bien qu'elles soient probablement abandonnées, ces énormes constructions pourraient être reconverties en de vastes quartiers-généraux défendables pour presque toutes les forces, et les orbitales pourraient être réparées et remises en état afin de rétablir la gravité centrifuge.

À titre d'exemple, cela pourrait conduire à un voyage aller-retour de six semaines sur Antarès, plus deux séries de temps de transit (deux locaux, deux cibles) plus le voyage de l'horizon au monde cible et retour. Un tel périple durerait 9 à 10 semaines, en fonction des temps de transit, et ressemblerait presque à ceux des antiques Vikings.

Une campagne simple du 5^e Âge peut être élaborée autour des actions d'une flotte de pirates car les vaisseaux ne sont pas susceptibles de contenir de force trop importante.

Après avoir défini la technologie et la structure d'une force pirate, les joueurs peuvent définir les défenses et les peuples de chaque monde qu'elle attaque. Les deux camps peuvent accumuler des points de victoire (de nombreux scénarios ont des PV équilibrés – s'il n'y en a pas, vous pouvez peut-être allouer 5 PV pour une victoire et 3 PV pour un match nul). Terminez la campagne après un nombre déterminé de parties ou lorsqu'un camp ou l'autre a atteint un total déterminé de PV (peut-être 20 PV) : les pirates doivent ensuite passer à d'autres mondes, soit parce qu'ils ont été vaincus, soit parce qu'ils ont dépouillé les victimes de ressources utiles.

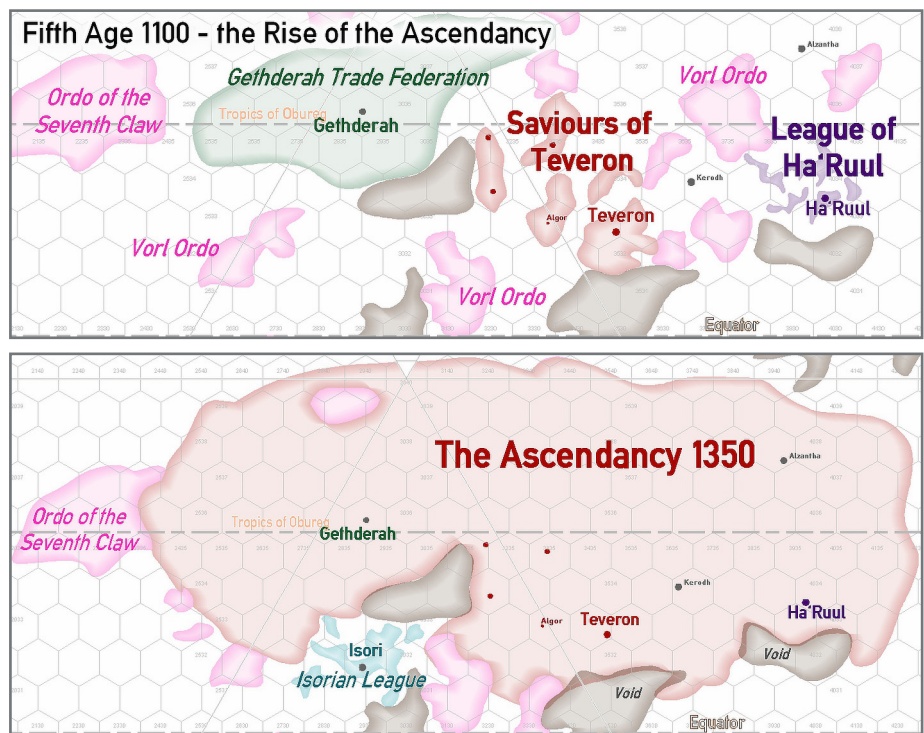
Une telle campagne au 7^e Âge devrait se situer dans la région du Déterminat ou toute autre région de l'Expansion, loin des nations IMTel.

L'une des tristes facettes du 5^e Âge est que les mondes reconquis après une longue et continue présence vorle de 100 ans ou plus ont été dénués de toute vie panhumaine. La végétation et les créatures locales subsistent parfois, mais les Vorls ont pris, et prennent toujours, l'habitude d'ensemencer les mondes avec leur propre flore et faune.

Après avoir ensemencé un monde, les Vorls procèdent également à des ajustements grossiers de son climat afin de donner à leur bétail et à leurs plantes alimentaires préférés un avantage écologique aussi grand que possible. L'élimination de la flore et de la faune vorl sur les planètes peut prendre autant de temps que la formation de la planète par les Vorls. Du point de vue des panhumains, le seul espoir est que, si les Vorls éliminent toute vie étrangère dans les installations et les habitats orbitaux, ils préfèrent de loin la vie planétaire et laissent ces installations intactes.

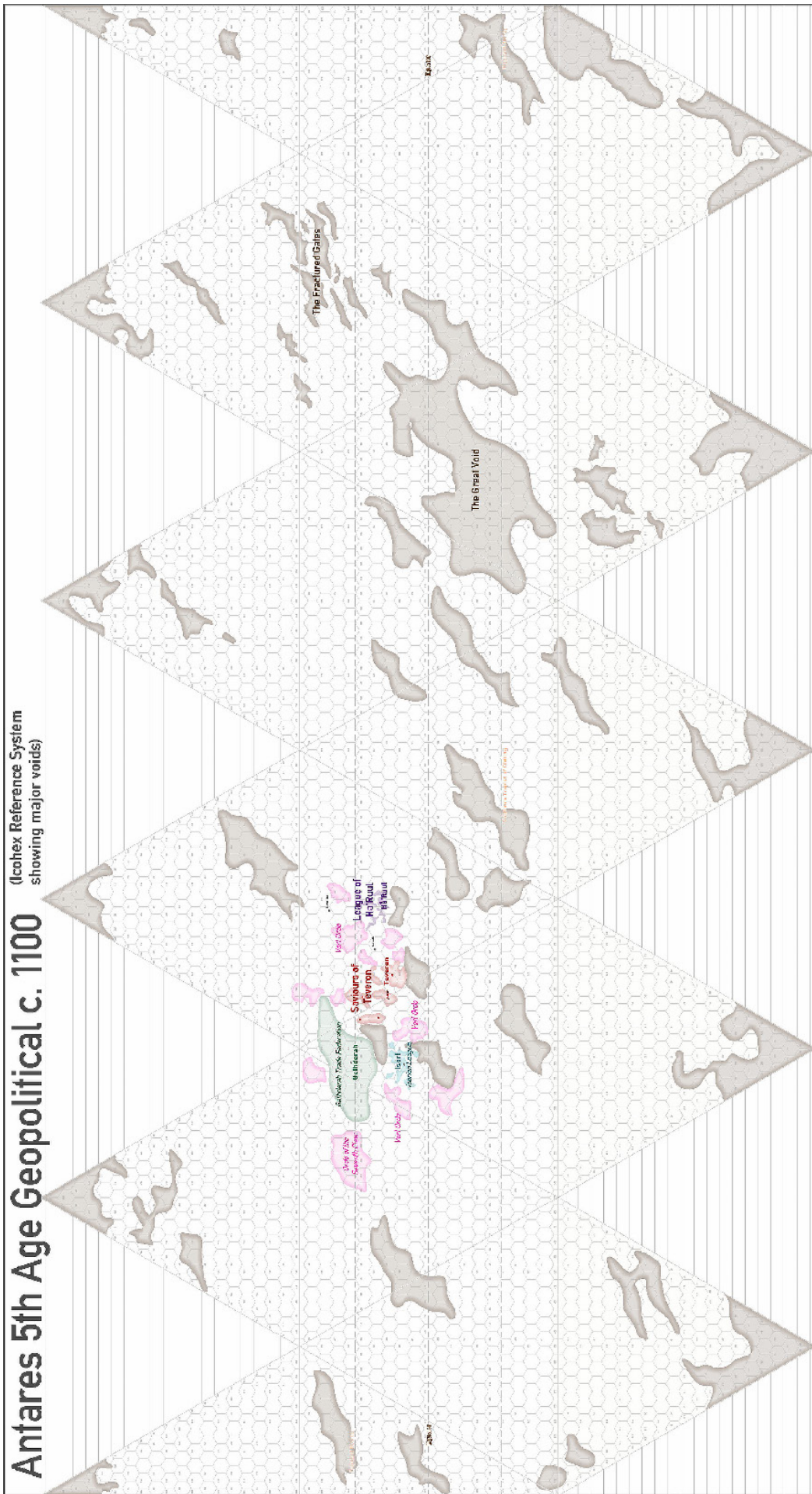
Cartes du 5^e Âge d'Antarès

Les cartes (ci-dessous et ci-contre) montrent les principaux vides autour d'Antarès ainsi que l'emplacement des empires les plus notables : Teveron, Gethderah et Ha'Ruul et l'arrivée ultérieure d'Isor.



Antares 5th Age Geopolitical c. 1100

(Icohex Reference System showing major voids)



ANNEXE B – SHARDEX DE JOUEURS

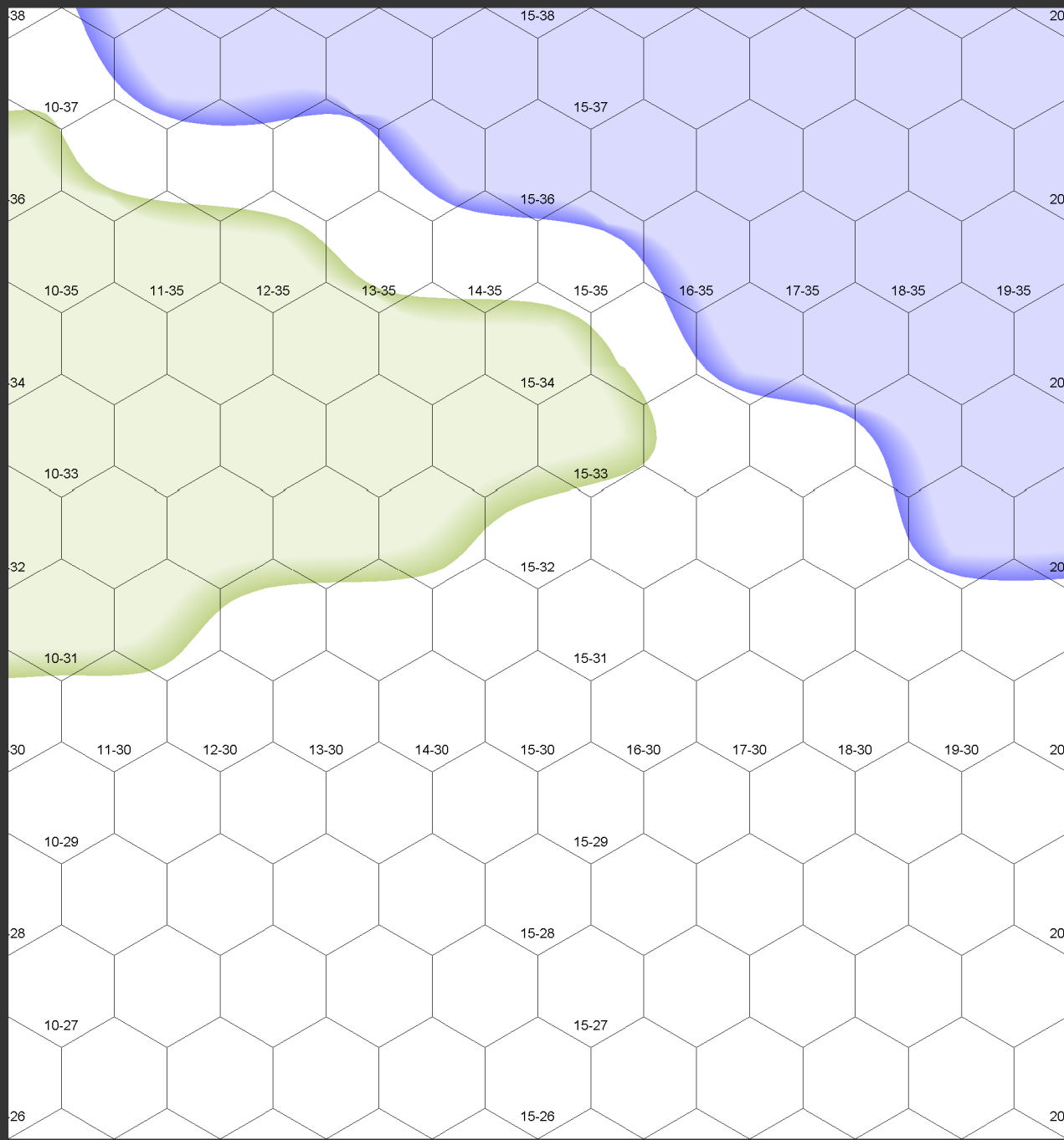
Les diagrammes de la page 5 indiquent l'emplacement de chacun des quatre shardhex suivants dans une partie particulièrement intéressante du Déterminat. Les joueurs sont libres de les utiliser comme ils le souhaitent (permission accordée de les photocopier et de les reproduire pour un usage personnel).

Shardhex: Terminus : Interface Septentrional

ICOHEX: 4542

CPH

IS

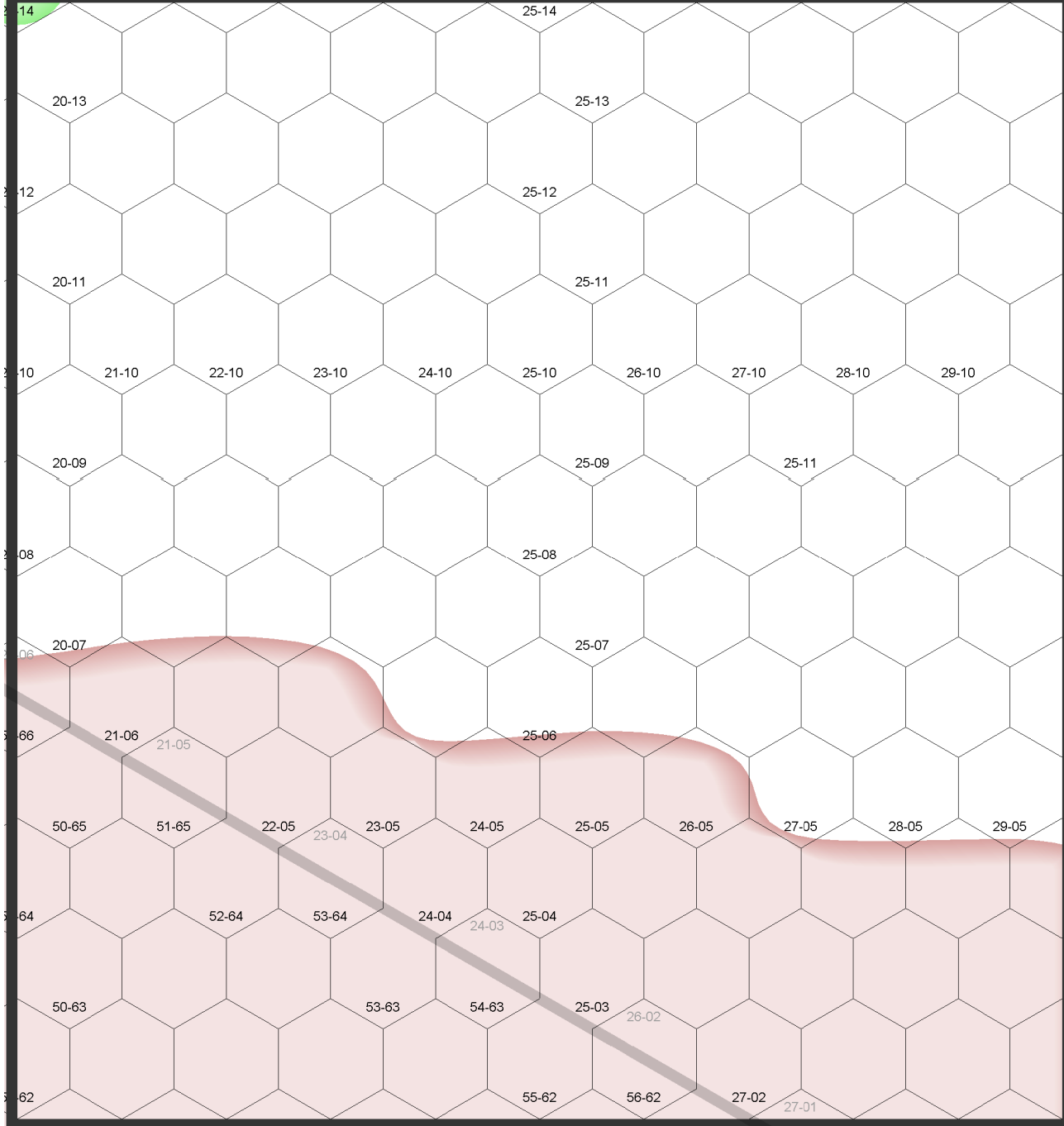


Shardhex: PA Bordure 1

ICOHEX: 4441 to 4542

PA

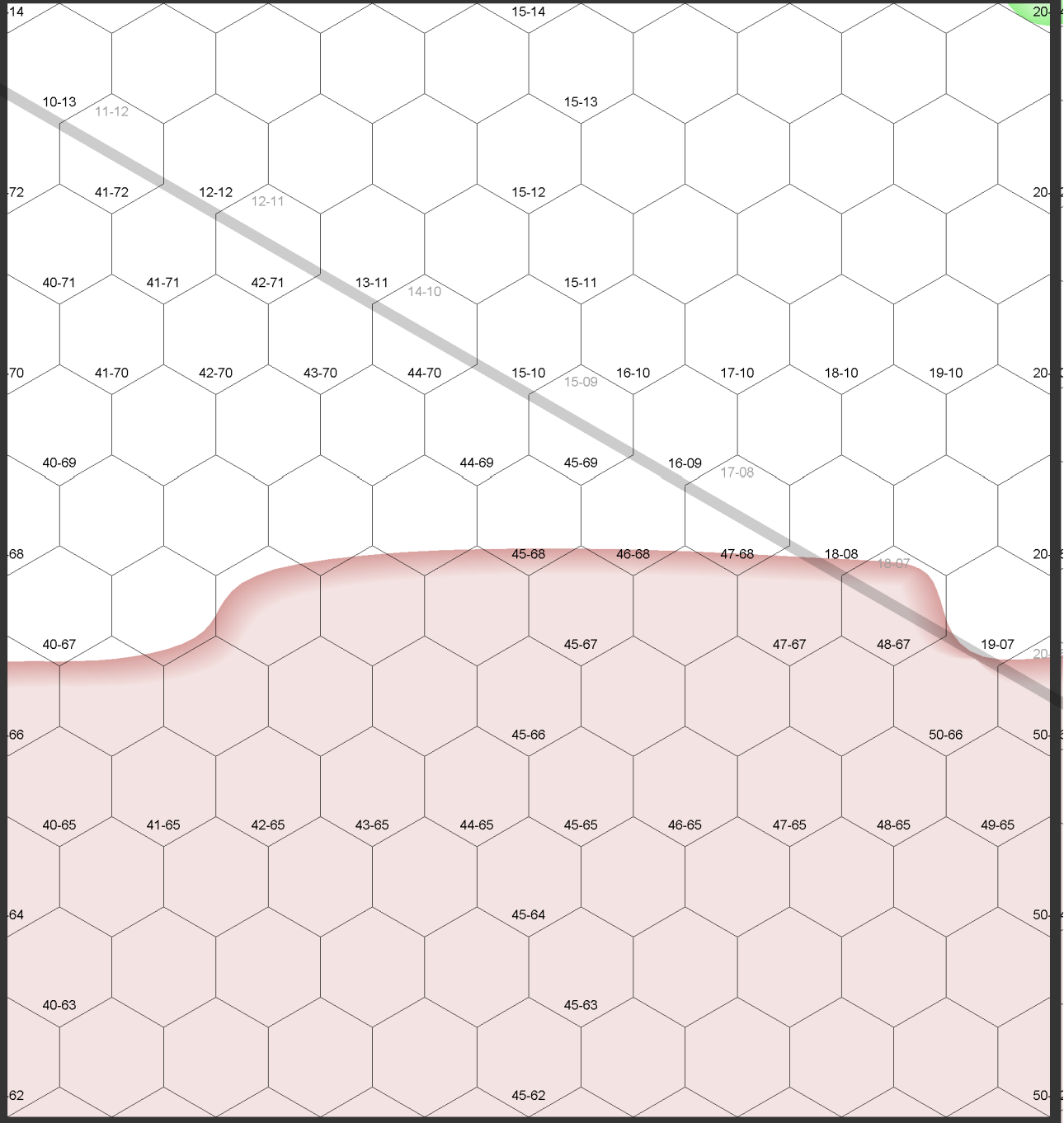
ACADEMY
(LANDING
PA)



Shardhex: PA Bordure 1

ICOHEX: 4441 to 4542

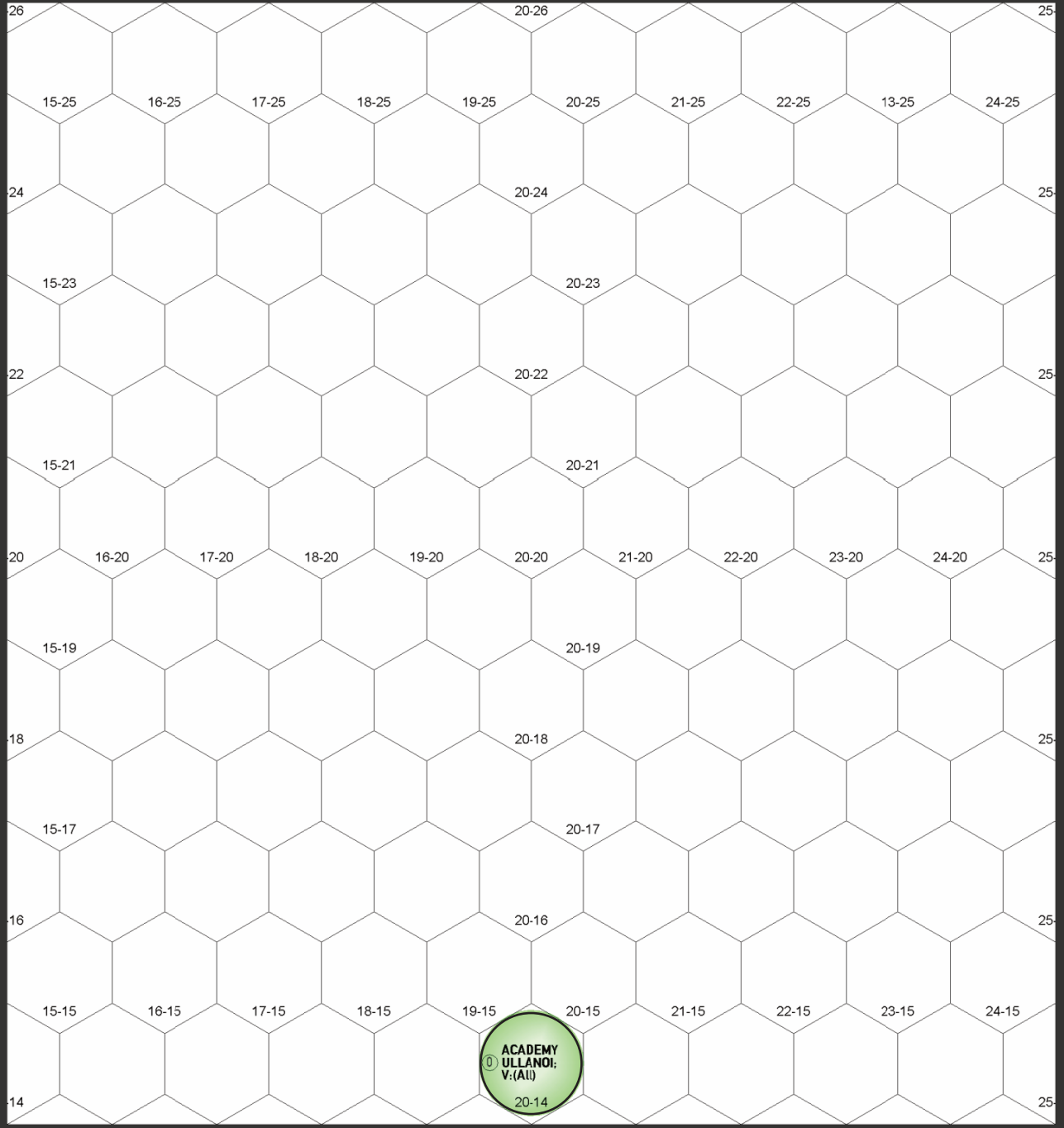
PA



Shardhex: Académie d'Ullanoi & Environs N.

ICOHEX: 4542

V:(Tous)

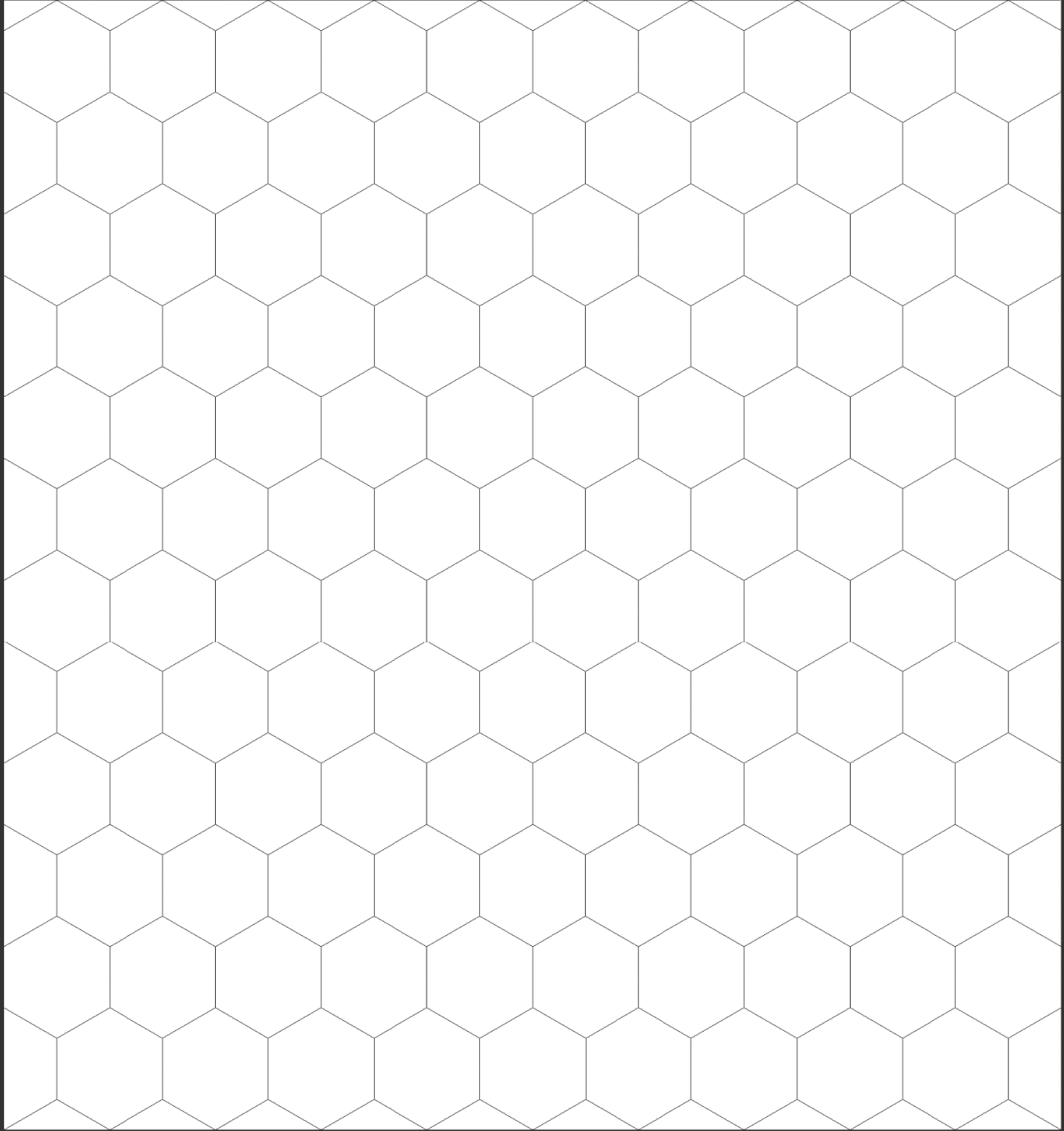


ANNEXE C – SHARDHEX VIERGE

Ceci peut être poursuivi pour créer votre shardhex remporté n'importe où sur Antarès (permission accordée pour photocopier et reproduire pour usage personnel).

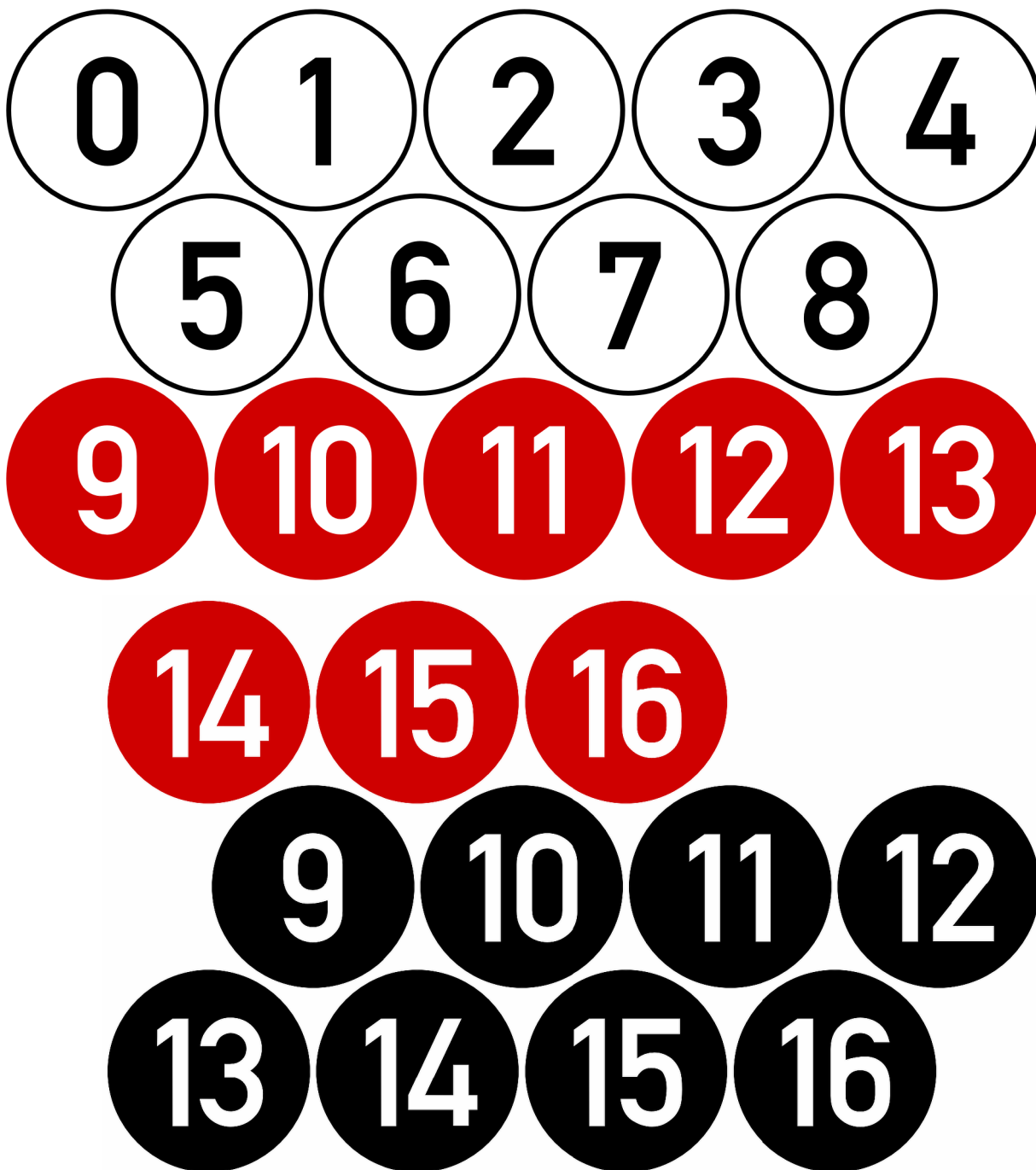
Shardhex:

ICOHEX:



ANNEXE D – JETONS DE PROFONDEUR AJUSTABLES

Vous pouvez l'utiliser pour créer votre shardhex remporté n'importe où sur Antarès (permission accordée de le photocopier et de le reproduire pour un usage personnel).



ANNEXE E – PROCESSUS DE CARTOGRAPHIE, ÉTAPE-PAR-ÉTAPE

Le processus de cartographie d'un Shardex d'Antarès peut être suivi comme suit :

- Localiser le shardex du joueur (déterminez sa densité)
- Pour chaque subhex, lancez D100 pour la présence des portes (tableau 1)
- Pour chaque porte, déterminez sa profondeur (tableau 2)
- Déterminez le temps de transit (tableau 3)
- Déterminez l'angle de la porte et le type spectral (tableaux 4 et 5)
- Déterminez l'affiliation du système et son histoire (tableaux 6 et 7)