



# ANTARES 2

(BEYOND THE GATES OF ANTARES  
SECONDE ÉDITION)

## L'ÂGE DES CONFLITS

V2.011 A-4

---

Contextes Historiques  
de l'Univers d'Antarès

Version Française

# Antares 2 Credits

**Auteur :** Tim Bancroft

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

**Relecture :** Laurent Bur

© 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](http://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

## PRÉSENTATION DU CINQUIÈME ÂGE .....4

Le Quatrième Effondrement .....	4
Le Cinquième Âge .....	4
Le Cinquième Effondrement .....	4

## PEUPLES ET CIVILISATIONS DU CINQUIÈME ÂGE .....5

Conflits et Pénuries .....	5
Survivants et Mutations .....	5
La Reconnexion – La Lutte pour la Survie.....	5
<i>Pourquoi Empire et Féodalisme ?</i> ....	6
Le Retour des Vorls .....	6

## CHRONOLOGIE DE L'ASCENDANCE .....7

## LES PREMIÈRES FACTIONS DU CINQUIÈME ÂGE .....8

Présentation des Factions du Cinquième Âge .....	8
Factions des Prédécesseurs .....	8
L'Ascension de Gethderah .....	9
La Ligue Ha'Ruul .....	9
Les Sauveurs de Teveron .....	10
Algor et les Sauveurs de Teveron ...	11
<i>L'Ordo de l'Humanité</i> .....	11
Le Destin d'Isor .....	12
<i>Chronologie du 5<sup>e</sup> Âge Isorien</i> .....	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-4** Modification officielle du nom «Gethdereh» en «Gethderah».

**2.11A-3** Correction générale des fautes/coquilles sur tout le document (Merci Laurent !).

**2.11A-2** Ajout de deux cartes recréées et traduites (p.10 et 11). Seule la carte de la page 9 doit être recréée et traduite. Modification de la mise en page générale pour l'ajout des cartes.

**2.11A-1** Traduction et regroupement de tous les articles sur l'Âge des Conflits publiés sur le Nexus Antares (antaresnexus.com). En attente de relectures approfondies.

### 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

# PRÉSENTATION DU CINQUIÈME ÂGE

Note : La chronologie générale se trouve dans le guide «L'Univers». La plupart de ces articles ont été publiés sur le site de Warlord Games, nous les reproduisons donc ici dans un format plus condensé.

Antarès subit périodiquement des effondrements et des reconstructions durant lesquels toutes ses portes disparaissent. Il y en a eu de nombreux avant les âges panhumains, les étoiles K'Kwii et les guerriers Askars étant les survivants de grandes civilisations d'âges précédents. L'Antarès tel que nous le connaissons est actuellement dans son 7<sup>e</sup> Âge – il y a eu six effondrements depuis que la panhumanité s'est connectée.

Certains de ces âges précédents ont été relativement pacifiques et prospères, tandis que d'autres ont été frappés par des guerres continues entre factions et empires. Ici, nous nous étendons sur l'une des périodes les plus inquiétantes et mouvementées de l'histoire d'Antarès : l'Âge des Conflits, le 5<sup>e</sup> Âge de la PanHumanité d'Antarès.

Voici l'aperçu des sections qui seront abordés :

- Présentation du Cinquième Âge
- Peuples et Civilisations du Cinquième Âge
- Les Premières Factions du Cinquième Âge
- Gethderah
- La Ligue Ha'Ruul
- Les Sauveurs de Teveron
- Chronologie de l'Ascendance
- L'Ordo de l'Humanité
- Le Destin d'Isor

## LE QUATRIÈME EFFONDREMENT

La splendeur qu'était l'Empire Xon s'effondre à la fin du Quatrième Âge et, une fois de plus, les mondes d'Antarès sont isolés les uns des autres. Les mondes colonisés, qu'ils soient humains ou extraterrestres, régressent à un niveau de barbarie, très probablement en raison de la perte du trafic intersystème fréquent qui était une caractéristique de l'Empire Xon. Sans le commerce de technologies avancées, de connaissances et de ressources extraterrestres, de nombreuses civilisations planétaires auparavant florissantes succombent aux catastrophes naturelles, aux maladies ou aux guerres et il n'en reste plus que des ruines.

Le Quatrième Effondrement est le plus dévastateur de tous les effondrements survenus jusqu'à présent.

Malgré les perturbations généralisées, les systèmes les plus avancés tentent de survivre avec les ressources dont ils disposent, dans l'espoir d'une reconnexion rapide. En fin de compte, beaucoup sont déçus : le temps local de régénération des portes est particulièrement incertain et la variance entre chaque système particulièrement élevée. Les archives qui subsistent suggèrent que le temps écoulé pour la reconnexion d'une porte est d'environ 1400 années locales, une période que beaucoup appellent «les Siècles Éternels».

Isori, l'un des rares mondes à avoir maintenu un haut degré de capacité technologique au cours de cette période, n'a pas été reconnecté avant l'année locale 709, après sa déconnexion, soit environ 1250 ans après le commencement du Cinquième Âge.

## LE CINQUIÈME ÂGE

Le Cinquième Âge s'est avéré être une ère de guerres incessantes que les mondes de la fédération dominante – l'Ascendance – appellent l'*Ère des Mille Soleils*. Ce nom fait référence aux nombreux empires qui se sont succédés au cours de cette période de guerre et d'instabilité politique. Le Cinquième Âge est unique dans la mesure où il s'agit du seul âge durant lequel la culture technologique de tout l'espace antaréen n'a fait aucun progrès réel et a même décliné dans de nombreux cas.

Compte tenu de cette histoire fracturée et tumultueuse, la chronologie a dû être amalgamée à partir de différentes sources, les informations isoriennes dominant la plupart des derniers documents ayant survécu jusqu'alors. Il apparaît cependant que le Cinquième Âge a duré un peu plus de 2000 ans avant qu'Antarès ne s'effondre à nouveau.

Du point de vue d'un étudiant du Septième Âge, la clé pour comprendre le Cinquième Âge est le temps des voyages intersystèmes. Pour un système stellaire G2, les vaisseaux de commerce peuvent mettre 9 jours pour se rendre de l'horizon de la porte jusqu'aux planètes habitables, les vaisseaux de combat mettant la moitié de ce temps, alors que cela ne prendrait que deux jours pour un vaisseau du Septième Âge. En revanche, les voyages à la surface d'Antarès ne sont pas aussi affectés en raison des limitations imposées par Antarès et Obureg, le temps de voyage entre les portes et la surface d'Antarès n'augmentant que d'environ 50%, selon que le vaisseau est militaire ou marchand.

Pour ceux qui envisagent d'utiliser le système de cartographie pour créer leurs propres cartes et campagnes antaréennes du 5<sup>e</sup> Âge, les voyages entre les *subhex* sont un peu plus longs qu'au 7<sup>e</sup> Âge. Cela prendra, par exemple, 6 heures en temps subjectif pour un navire de croisière de la Concorde et environ 1,4 jours en temps réel, alors que cela prendrait 10 heures en temps subjectif et 2,3 jours en temps réel pour un navire équivalent du 5<sup>e</sup> Âge (et il n'y en avait pas beaucoup !). Il prendra environ 5 heures par *subhex* (1,1 jours réels) pour un vaisseau militaire de la Concorde, tandis que l'équivalent moyen d'un vaisseau haut de gamme du 5<sup>e</sup> Âge prendrait 7,5 heures subjectives (soit 1,8 jours réels) ou plus.

Le temps de transit, bien sûr, reste le même qu'au 7<sup>e</sup> Âge : Antarès ne change pas !

## LE CINQUIÈME EFFONDREMENT

Les observateurs d'Isori enregistrèrent la projection d'une ombre transdimensionnelle par la porte du système isorien juste avant son effondrement. Ceci fut identifié comme une intrusion de l'espace-nul dans l'espace-temps primordial. La perturbation des nanotechnologies déclencha une cascade de défaillances du système qui détruisit presque Isori et ses stations spatiales densément peuplées autour d'Isor. Le résultat le plus calamiteux fut la mort de tous les NuHu isoriens à l'exception d'une poignée – les seuls survivants furent ceux qui se trouvaient en orbite et qui s'étaient mis rapidement en quarantaine. Partout ailleurs, le Cinquième Effondrement fut particulièrement long, environ 2500 ans.

# PEUPLES ET CIVILISATIONS DU CINQUIÈME ÂGE

## CONFLITS ET PÉNURIES

Le 4<sup>e</sup> Effondrement fut difficile pour presque tous les panhumains. Bien qu'il n'ait duré que quelques centaines d'années pour la plupart, les systèmes qui n'étaient pas bien établis ou qui avaient cessé l'importation de biens et de ressources avancés ont rapidement sombré dans la barbarie et perdu leurs progrès technologiques. Quelques-uns des systèmes les plus avancés sont parvenus à conserver certaines technologies, mais pour beaucoup d'autres, les armes à énergie furent remplacées par des armes mag, les armes mag par des armes chimiques ou à pression, et sur les mondes les plus hostiles – ceux qui n'étaient pas entièrement terraformés – l'humanité régressa vers la barbarie, ne s'appuyant que sur une énergie plus primitive, ou même en régressant davantage pour ne dépendre que de la nature, de l'eau et du vent.

Même les combustibles fossiles s'avéraient difficiles à trouver sur les mondes qui ne disposaient pas de millions d'années d'évolution. Plus que n'importe quelle autre époque, l'effondrement du Quatrième Âge fit prendre conscience du nombre de mondes colonisés qui avaient été terraformés d'une manière ou d'une autre, pas uniquement par la panhumanité, mais aussi au cours des âges antérieurs, que ce soit par une ancienne civilisation disparue depuis longtemps, ou même par les Bâtisseurs des Portes. Sur de nombreux mondes, les technologies préservées devinrent des objets précieux, soigneusement entretenus ou bricolés par les ingénieurs ayant survécu ; sur d'autres, les ingénieurs, ou ceux qui contrôlaient les précieuses ressources encore en état, sont devenus une élite.

Les flottes de vaisseaux spatiaux avaient été mises au rebut, les systèmes n'ayant pas forcément le besoin ou la volonté d'effectuer de voyages interstellaires, ne se concentrant que sur les transports pour entretenir les mines sur les lunes, astéroïdes et installations similaires tout autour de leur système. Les stations orbitales furent abandonnées car le manque d'entretien les rendait dangereuses, bien que, selon la rumeur, quelques-unes des plus grandes stations ayant accès à des planètes riches en minerais aient pu survivre à ces longs siècles d'isolement.

Pour d'autres, c'est le manque de connaissances, de formations et d'équipements qui provoqua leur régression. C'était particulièrement vrai lorsque les banques de données disparaissaient par manque de ressources énergétiques ou de connaissances pour les maintenir en fonction. Sur les nombreux mondes panhumains, ce fut une longue et difficile lutte, où la technologie régressa et où le féodalisme se développa. Les quelques habitants des lunes et stations qui étaient encore capables de continuer à voyager dans l'espace et de maintenir leurs habitats s'estimaient chanceux, mais même eux se retrouvaient à régresser après que leurs équipements se soient – sans doute inévitablement – détériorés. Ces systèmes surveillaient de près l'horizon de leur porte, espérant toujours une reconnexion à Antarès, mais sans jamais savoir où et quand la porte réapparaîtrait.

## SURVIVANTS ET MUTATIONS

Les mutations et les adaptations sont devenues une caractéristique de cet effondrement et ont conduit en grande partie à la variété des morphes panhumains existants au 7<sup>e</sup> Âge. On dit que les Krasz ont évolué – ou ont été évolués – durant cette période, certains soulignant que la planète préhistorique des Krasz abritait un laboratoire de recherche et de génétique de l'Empire Xon. L'isolement au cours de plusieurs milliers d'années favorisa la mutation et la croissance de la culture Krasz,

mais ne fut pas favorable aux frêles NuHu ! Il existe également des preuves tangibles suggérant que le 4<sup>e</sup> Effondrement fut le moment où les Algoryns furent forcés de muter (ou de s'adapter consciemment) pour faire face à la puissance de leurs soleils jumeaux, Enbris et Onebris. Il semble que les Gyohns soient apparus au cours du 4<sup>e</sup> Effondrement à la suite d'une infection conçue par les NuHu des états-successeurs Xon : le projet ayant pour but de créer des soldats plus résistants mais qui ne put aboutir avant l'effondrement. L'isolement fixa cette adaptation dans les gènes Gyohns sur toute la planète, bien qu'il semble que l'infection originelle fut délibérément conçue pour que leur vie soit courte.

Les seuls panhumains qui, dans l'ensemble, semblent avoir moins souffert que les autres sont les Boromites et les NuHu. Les enfants de Borom, avec leur stoïcisme et leur patience typiques, se sont installés dans les systèmes où ils se trouvaient et exploitèrent toutes les ressources qu'ils pouvaient exploiter. Mais même les Boromites eurent du mal à développer leur technologie au-delà de celle du 4<sup>e</sup> Âge. Comme les autres, ils furent privés des ressources essentielles et des centres de production et se concentrèrent sur l'entretien des vaisseaux, des habitats et des technologies qu'ils avaient emportés avec eux.

Les NuHu constatèrent que leur pouvoir s'était renforcé par l'absence de technologies autour d'eux. Bien qu'en de nombreux endroits, ils aient souffert de l'absence d'immersion dans une nanosphère, leur grande capacité mémorielle et leur aptitude à comprendre les problèmes ont fait d'eux les gardiens du savoir. Même lorsqu'ils étaient sollicités ou désignés comme conseillers, les mondes dotés d'un clan NuHu pouvaient s'estimer chanceux, même lorsque les NuHu représentaient le véritable pouvoir derrière les dynasties dirigeantes.

## LA RECONNEXION – LA LUTTE POUR LA SURVIE

Les portes se sont lentement rouvertes au début du 5<sup>e</sup> Âge, comme si Antarès et Obureg luttaient pour cela. Personne ne sait exactement quels systèmes furent les premiers à être à nouveau accessibles car, sans proches voisins, les mondes dépourvus de vol spatial ne furent découverts qu'un peu plus tard.

Bien sûr, parmi les millions de systèmes connectés à Antarès, tous n'ont pas régressé. Toutefois, les quelques systèmes ayant conservé leurs capacités de vol spatial se sont vus obligés d'effectuer de longs voyages pour trouver des portes, et même eux désespéraient de trouver des ressources ou des populations. Presque inévitablement, les systèmes qui avaient régressé sont devenus des proies faciles pour les chasseurs d'étoiles : incapables d'empêcher l'exploitation de leur système et de résister à la puissance militaire des étrangers, les habitants furent réduits à la servitude. Dans un schéma qui devait se répéter au cours des âges suivants, les mondes qui n'avaient pas les moyens d'acheter des marchandises étrangères devaient échanger le peu qu'ils possédaient – principalement leur population, un peu comme les Barbares du 7<sup>e</sup> Âge.

Quelques-uns des mondes les plus civilisés essayèrent d'établir des relations politiques mutuellement bénéfiques, mais avec les mondes plus primitifs, il s'agissait le plus souvent d'une relation unilatérale. En l'espace d'un siècle, même les systèmes bienveillants commençaient à avoir du mal à défendre leurs membres les moins riches et adoptèrent un modèle de défense mutuelle qui insistait pour que toutes les ressources – y compris panhumaines – soient utilisées pour la défense des petits empires qu'ils étaient devenus. Dans de nombreux cas, les empires les plus avancés étaient dirigés par des enclaves ou des

familles NuHu qui rêvaient encore de rétablir la domination qu'ils exerçaient durant l'Ère Xon.

Mais la coopération entre ces puissants centres civilisationnels restait minime et l'expansion, sans civilisation, ralentissait. Il semblait qu'Antarès se concentrait sur la reconnexion des systèmes qui possédaient une vie panhumaine, et non sur les systèmes pouvant avoir d'abondantes ressources.

Ainsi, la guerre entre les empires pour le contrôle des ressources et des peuples s'intensifia, devenant de plus en plus acharnée durant plus de 600 ans.

#### Pourquoi Empire et Féodalisme ?

Les voyages intra-systèmes du Cinquième Âge étaient beaucoup plus lents que ceux du Septième Âge. Même les vaisseaux raisonnablement bien entretenus étaient limités à des poussées de 6G. De plus, sans l'extension des boucliers et des champs-propulseurs des moteurs isoriens, les vaisseaux étaient un peu plus petits que ceux du 7<sup>e</sup> Âge.

Pour une étoile G2, comme le Vieux Sol, un vaisseau de commerce pouvait mettre 9 jours pour se rendre depuis de l'horizon de la porte jusqu'aux planètes habitables et même les vaisseaux de guerre de 12 à 18G mettaient la moitié de ce temps. À la surface d'Antarès, un navire de croisière du 5<sup>e</sup> Âge (il n'en n'existait pas beaucoup !) aurait mis environ 10 heures subjectives et 2,3 jours écoulés pour se rendre d'un *subhex* à l'autre – soit un peu moins que la distance moyenne entre les portes – tandis qu'un vaisseau de guerre haut de gamme du 5<sup>e</sup> Âge aurait mis 7,5 heures subjectives (soit 1,8 jours écoulés). À cela s'ajoutait le temps de transit (temps à l'intérieur de la porte) qui, au cours de l'Âge des Conflits, avait tendance à être plus long qu'au cours des autres Âges, 2 à 3 jours n'étant pas une durée inhabituelle.

On pense que la longueur du temps de transit était due à l'étrange comportement d'Obureg à la fin de l'Ère Xon.

Cette longue période d'au moins deux à trois semaines d'une planète intérieure à une autre dans le système le plus proche imposa une limite de communication à la coordination\*.

Une technologie incompatible ou l'absence d'IMTel et souvent de nanosphère signifiait que les communications et le contrôle à distance étaient sévèrement limités. C'était donc une époque de responsabilité très décentralisée, où les promesses d'aide – ou pactes de confiance – étaient données en échange de la fidélité, d'impôts et de l'apport de moyens militaires en cas de besoin.

Et durant l'Âge des Conflits, les ressources militaires étaient très demandées.

\* 9 à 18 jours de voyage intra-système, plus un total de 4 jours de transit entre les deux portes, plus 2 jours de voyage entre les portes – si elles sont adjacentes !

#### LE RETOUR DES VORLS

Les premiers Vorls furent repérés environ 610 ans après que les portes aient commencé à réapparaître. Au début, ils étaient largement dispersés sur tout Antarès et n'étaient considérés que comme une simple nuisance – rien à voir avec la menace qu'ils avaient représentée à la fin de l'Ère Xon. Ceux qui les ont rencontrés remarquèrent une différence : les Vorls avaient régressé en matière de technologie et d'armement. On ne sait pas si cette régression était une décision consciente ou si elle était due aux mêmes problèmes que ceux rencontrés par les panhumains.

Au cours du 7<sup>e</sup> Âge, les différents Ordos Vorls se développèrent de la manière habituelle, choisissant un monde extraterrestre ou panhumain, exterminant ses habitants, puis prenant le temps d'établir une clade dépendante de l'Ordo. Lorsqu'ils se rencontraient, ce qui était rare, la coopération faisait

cruellement défaut, peut-être – encore une fois, il ne s'agit que d'une hypothèse – à cause de la pénurie de ressources.

Les Ordos poursuivirent leur expansion et, au milieu du 8<sup>e</sup> siècle, les Vorls commencèrent à former des concentrations plus importantes, soit en raison d'une stabilisation des ressources, soit parce que leurs conflits internes avaient donné naissance à un Ordo dominant. Leurs attaques contre les empires humains ont commencé à être plus ciblées, nécessitant un engagement militaire plus important pour se défendre et forçant la fusion des petits empires. Pendant deux cents ans, le paysage politique humain fut marqué par une consolidation.

Ce n'est qu'alors que les Vorls redoublèrent d'efforts. Les comptes-rendus de survivants suggéraient qu'un grand nombre de systèmes nouvellement connectés étaient contrôlés par les Vorls. Ces systèmes, associés à la domination progressive d'un seul Ordo – la *Troisième Griffe* – avaient apporté d'importantes ressources militaires et les mondes humains, moins avancés ou mal protégés, tombèrent.

La pression commença à se fragmenter et au milieu du dixième siècle, divers protectorats, empires, royaumes et alliances émergèrent. Les mondes quittaient une fédération pour la promesse d'une protection par une autre – et se rendre compte que leurs nouveaux maîtres dépouillaient leur planète de ses ressources «pour la guerre contre les Vorls» et envoyaient les conscrits sur une ligne de front. Sauf que celles-ci étaient souvent contre d'autres panhumains !

Les Vorls poursuivirent leur expansion jusqu'à ce que, vers 1100, une vaste bande de mondes panhumains à travers les régions équatoriales ne décide de former une confédération défensive, l'*Ascendance*. Ce n'est qu'à partir de ce moment que les Vorls furent tenus en échec et, bien que l'*Ascendance* fut parfois en perte de vitesse, sa croissance se maintiendra pendant plus de 600 ans. En 1700, l'*Ascendance* adopta la guerre totale, transformant ses alliances en une dictature militaire, et en 1800 les Vorls furent repoussés. La domination de l'*Ordo de la Troisième Griffe* s'effondra et, une fois de plus, un nouveau conflit inter-Ordo éclata.

Ironiquement, on peut dire que ce sont les Vorls qui apportèrent la stabilité parmi les mondes panhumains d'Antarès durant l'Âge des Conflits. Cette stabilité ne dura pas très longtemps : peu après que l'*Ascendance* eut attaqué la civilisation la plus avancée d'Antarès, les Isoriens, le Nexus s'effondra soudainement !

# CHRONOLOGIE DE L'ASCENDANCE

Le destin de l'Ascendance est probablement mieux illustré par la chronologie suivante.

Année	Événement
-950	<b>L'Ère des Trahisons</b> : de nombreux petits empires panhumains sur Antarès déclinent et s'effondrent. La confiance est très rare, et même une offre d'alliance est considérée comme un outil de manipulation et un indicateur de conflit imminent. Les panhumains se battant entre eux, les Vorl trouvent qu'il est relativement facile de s'attaquer aux empires et fiefs isolés non Vorl.
-1100	La Fédération du Commerce de Gethderah, la Ligue Ha'Ruul et les Sauveurs de Teveron s'allient contre la menace croissante des Vorls pour former l'Ascendance, qui regroupe environ six cents systèmes connectés. Au cours des centaines d'années suivantes, les machinations politiques des Ha'Ruul NuHu ont contribué à susciter davantage d'invitations à adhérer de la part d'empires plus petits, les légions de Teveron en ont encouragé d'autres par peur de la destruction et d'autres empires et fiefs ont inondé l'Ascendance par crainte des menaces voisines, en particulier des incursions vorl.
1350	Isori rejette les ouvertures politiques de l'Ascendance, affirmant n'être qu'un système neutre parmi d'autres.
1380	L'Ascendance passe à un programme expansionniste comprenant l'annexion forcée des chantiers navals voisins et des mondes mal défendus. Ils utilisent un large mélange de légions de Teveron, de corsaires, de raiders sous-traités, d'espionnage et de moyens politiques pour «encourager» les fiefs à les rejoindre. Derivar et d'autres chantiers navals indépendants et spécialisés sont des foyers particuliers de l'expansionnisme.
-1470	Sous prétexte que la Ligue isorienne abrite des ennemis de l'Ascendance, les vaisseaux de guerre de l'Ascendance commencent à faire des raids sur les systèmes aux frontières isoriennes. Les annexions apparemment aléatoires augmentent au cours des cent prochaines années jusqu'à ce qu'un modèle émerge : une poussée au cœur de la Ligue et d'Isori elle-même.
1594	L'Ascendance attaque Isori et est repoussée. Les défenses isoriennes s'avèrent beaucoup plus puissantes que l'Ascendance ne le pensait, utilisant un prototype d'arme à vide dans son système qui anéantit presque complètement l'armada de l'Ascendance.
-1600	Une offensive Vorl renouvelée et coordonnée force l'Ascendance à relâcher sa pression sur la Ligue Isorienne. Au cours du siècle suivant, la taille de l'Ascendance se réduit à environ 8.000 systèmes avant qu'elle ne parvienne à se remettre des pertes subies lors de l'assaut sur Isori.
1748	L'enclave NuHu se faisant appeler NuXon est reconnectée au Nexus et est immédiatement courtisée par les dirigeants NuHu de Ha'Ruul pour rejoindre l'Ascendance.
1798	Avec les chantiers navals de NuXon qui produisent des vaisseaux avancés en nombre toujours plus important, l'Ascendance commence un certain nombre de campagnes majeures contre les Extensions Vorl et repousse les Vorl.
-1800 – 1900	L'Ascendance se développe jusqu'à compter plus de 20.000 systèmes membres actifs et autant de systèmes qui ont été «nettoyés» par les Vorls et qui sont maintenant dépourvus de toute vie de niveau sophontologique. La dévastation des Vorl choque une grande partie de la panhumanité et l'élite politique de l'Ascendance, suscitant une haine qui pousse de nombreuses personnes à se porter volontaires pour servir dans l'armée de l'Ascendance.
-1850 – 2020	L'influence de l'Ascendance s'accroît et compte plus de 30.000 membres à part entière. Environ un demi-million d'autres systèmes indépendants et isolés, panhumains et extraterrestres, se rallient à la bannière de l'Ascendance, prétendant tous faire partie de son alliance étendue, même s'ils ne sont pas des membres actifs de l'Ascendance ou de son armée. De nombreux autres empires tentent de résister à la tempête et déclarent leur indépendance vis-à-vis de toute alliance étendue.
-1900 – 2050	L'Ascendance anéantit le cœur de nombreux Ordos Vorls et déclenche un effondrement de la confiance parmi les Vorls : les luttes intestines entre les nombreux Ordos sont monnaie courante, permettant aux petits empires panhumains de tirer profit des ressources décroissantes des Vorls. Alors que de nombreux panhumains auraient pu être tentés de commettre sur les Vorls les mêmes horreurs que les Vorls ont commises sur la panhumanité, ils sont sauvés d'une telle décision car presque tous les Vorls, combattants ou non, se battent à mort contre la panhumanité. Les quelques Vorls qui sont blessés et capturés se suicident plutôt que de vivre parmi ce qu'ils appellent apparemment «les fous» - les panhumains et leurs alliés.
2020	L'Ascendance commence à exercer une pression politique sur de nombreux petits empires, comme la Ligue isorienne, pour qu'ils se joignent à leur combat contre les Vorls. Après le refus des Isoriens, l'Ascendance rassemble des ressources militaires autour de la petite enclave antarienne de la Ligue isorienne et de ses alliés. Les Isoriens protestent alors que, pendant les trente années suivantes, leurs alliés sont conquis et tombent aux mains des forces de l'Ascendance, jusqu'à ce que l'Ascendance menace une série d'assauts écrasants contre la porte isorienne.
2049 – 2053	Un assaut initial de l'Ascendance contre Isori est repoussé par une arme améliorée de l'espace vide qui laisse peu de survivants. En quelques mois, la porte d'Isori s'effondre et l'Ascendance commence à retirer ses ressources militaires des systèmes voisins. Bien qu'il n'y ait aucune preuve, il semble probable que l'arme du vide isorienne ait déclenché une cascade d'effondrements de portes, projetant une ombre transdimensionnelle qui s'est répandue de la porte isorienne autour du Nexus. L'effet secondaire de l'ombre inclut la destruction des nanospores et le blocage des récepteurs de nanospores de chaque NuHu. Un effet secondaire aussi désastreux provoque des ravages, tuant de nombreux NuHu, et les dirigeants d'Ha'Ruul sont presque entièrement anéantis. En l'espace de cinq ans, il n'y a plus de portes enregistrées comme étant connectées au Nexus.

# LES PREMIÈRES FACTIONS DU CINQUIÈME ÂGE

La clé de la compréhension du Cinquième Âge est qu'il n'existe pas de factions comme celles du Sixième (Trisapient) et du Septième Âge (IMTel) : il n'y a pas de Concorde PanHumaine, pas de Sénatex Isorien, pas d'Empire NuXon et pas de présence conséquente d'extraterrestres comme les Extensions Vorles. Même la vaste alliance de la Ligue Humaine du Sixième Âge n'eut pas de véritable équivalent durant le Cinquième, bien que les marchands et les centres de production d'Alzanthia furent très actifs comme plaque tournante commerciale. Une façon de se représenter les empires de la fin du Cinquième Âge serait d'imaginer de nombreux petits empires comme le Prospérat Algoryn. Même le plus grand, l'Ascendance, n'a jamais dépassé plus de 30 000 systèmes-membres actifs (bien qu'il ait eu autant de mondes dévastés par les Vorls).

## PRÉSENTATION DES FACTIONS DU 5<sup>E</sup> ÂGE

Le Cinquième Âge peut être considéré comme étant composé d'un certain nombre de phases différentes au cours desquelles le nombre de factions a considérablement varié :

- La première phase fut une période d'expansion et de conquête qui a vu la naissance et la chute de nombreux Ordos, empires et fiefs Vorls et PanHumains ;
- La deuxième phase, avec les portes devenant plus nombreuses, fut une ère de guerres intestines menant à l'**Ère des Trahisons**, moins de factions stables et une augmentation des systèmes isolés ou de petites alliances entre 5 et 10 systèmes, et l'expansion plus rapide des Ordos ;
- La troisième phase fut la montée en puissance de l'**Ascendance**, ses premiers succès contre le Vorls et une consolidation parmi les autres empires plus petits – ceci culmine avec la première attaque de l'Ascendance contre Isor ;
- La quatrième phase vit la résurgence des Vorls et le quasi effondrement de l'Ascendance avec la fragmentation consécutive des autres petits empires en poches de résistance – bien que les Vorls soient alors plus faibles qu'au cours des siècles précédents ;
- La dernière phase fut provoquée par la fusion des talents NuHu, conduisant au renversement final des Vorls, à l'expansion rapide de l'Ascendance et ses systèmes associés, et à l'attaque finale d'Isor par l'Ascendance qui déclencha le Cinquième Effondrement.

## FACTIONS DES PRÉDÉCESSEURS

Aux prémices du Cinquième Âge, il existait un large éventail d'empires, fiefs, fédérations et ligues soutenant des alliances politiques, militaires et mercantiles. Comme c'est toujours le cas dans la culture panhumaine en période de crise, le ton de ces gouvernements varie d'une coordination libre à une domination trop zélée.

Les empires les plus bienveillants comprenaient de nombreux protectorats, la **Fédération du Commerce de Gethderah**, l'**Alliance d'Alzanthia** (un précurseur de la Fédération d'Alzanthia du 6<sup>ème</sup> Âge) et la **Ligue Ha'Ruul**, dominée par les NuHu ; les empires les plus brutaux comprenaient le **Despotat de Kerodh**, le **Royaume d'Ehren-Tze** dirigé par la tyrannique famille NuHu du même nom, de nombreux empires mineurs – *Senn*, *Idess* et *Yohm* étant les plus barbares – et la dictature militaire déguisée en **Sauveurs de Teveron**, connue pour faire usage de quelques légions d'Algoryn.

Il existait en outre des dizaines de flottes et petites escadrilles pirates. Au cours du premier millénaire du Cinquième Âge, ces flottes furent un fléau pour le commerce et les petits systèmes, ravageant les mondes et navires marchands pour leurs marchandises, navires et personnels. Ils furent tout d'abord combattus par la **Fédération du Commerce de Gethderah** (FCG) mais les itinéraires établis des patrouilles et convois à travers d'autres petits empires et fédérations forcèrent les flottes pirates à se disperser et à attaquer les systèmes les plus faibles ou à se regrouper pour affronter les vaisseaux d'un des systèmes panhumains ou d'un Ordo Vorl.

Un fief typique de l'Expansion au cours des premières années du Cinquième Âge pouvait comprendre 5 à 50 systèmes, très proches les uns des autres. Les systèmes importants situés le long des frontières de chacun d'entre eux subissaient des attaques constantes, tandis que les capitales et les systèmes centraux – généralement au centre de la zone de la nation – sont fortement protégés. Le **Royaume d'Ehren-Tze**, par exemple, fut dirigé par une petite famille NuHu qui avait fui Ha'Ruul après avoir été ostracisée. Il se développa progressivement jusqu'à englober environ 120 systèmes entièrement habités et contrôlés avant de se heurter à un puissant Ordo Vorl. Ehren-Tze était célèbre pour les expériences menées sur ses mondes opprimés et «barbares», pour sa culture stricte, faite de castes, qu'elle imposait à tous ceux qu'elle avait conquis, et le fanatisme de ses guerriers découlant de la technologie somatique.

Dans le même ordre d'idées, l'histoire du **Despotat de Kerodh** est un exemple parfait de la montée et de la chute des empires de l'Expansion. Sa politique consistait à réprimer durement ceux qui résistaient à ses tentatives d'annexion, mais au lieu d'imposer des familles dirigeantes à distance, il mettait en place des «Conseils d'Orientation» qui conseillaient les puissants dirigeants locaux. En pratique, les «conseils» du Conseil d'Orientation étaient des ordres et les dirigeants locaux se sont rapidement retrouvés extrêmement impopulaires auprès de leurs citoyens. Le Despotat engagea alors les habitants désabusés et privés de leurs droits comme soldats dans ses forces armées, les armant de technologies bon marché, faciles à produire mais totalement dépassées, et misant sur le nombre plutôt que sur la technologie ou la tactique.

Kerodh se développa pour atteindre environ 380 systèmes – l'un des plus grands empires – avant de se retrouver à combattre les légions des **Sauveurs de Teveron** sur son flanc ouest, les mondes Ha'Ruul presque impossibles à conquérir à l'est, et deux nouveaux Ordos Vorls en expansion au nord et au sud. Alors qu'Ha'Ruul pouvait être ignoré et que la guerre à l'est demeurait au point mort, l'armée disciplinée de Teveron rongea progressivement son flanc ouest, les Vorls réduisant à néant les revendications du Despotat. Incapable de faire face à ses responsabilités défensives, le Despotat se fractura en plusieurs petits fiefs, chacun pouvant se concentrer sur un seul ennemi.

Alzanthia avait conservé une grande partie de sa technologie mais était pauvre en ressources lorsqu'il se reconnecta au cours du Cinquième Âge. En imitant l'approche utilisée par la Fédération du Commerce de Gethderah (voir «L'Ascension de Gethderah»), elle établit un protectorat visant à garantir le libre-échange sur une grande partie de la surface antaréenne. Avec ses engagements peu contraignants, cette alliance attirait de nombreux systèmes indépendants et de petits empires (5-10 systèmes). Bien que ce protectorat commercial profita amplement au commerce d'Alzanthia, les engagements se sont avérés trop souples pour survivre à la résurgence des

Vorls et à l'Ère des Trahisons. La gloire d'Alzantha s'estompa aux alentours de 950, jusqu'à ce qu'elle finisse par se rallier à l'Ascendance et redevienne l'influent centre de commerce et de production qu'elle était capable d'être – mais cette fois afin de soutenir la puissance militaire de l'Ascendance. Lors du Sixième Âge, Alzantha devint l'un des puissants acteurs du Trisapient.

### L'ASCENSION DE GETHDERAH

La **Fédération du Commerce de Gethderah** était l'un des membres fondateurs de l'Ascendance. Gethderah était un système aux ressources abondantes, avec une planète de taille importante située dans la région chaude de la zone habitable, et une autre, plus éloignée, dans la région glacée. Ce système possédait également deux ceintures d'astéroïdes composées de minéraux, deux importantes lunes autour d'une géante gazeuse qui avaient été terraformées ainsi que de nombreuses autres lunes plus petites et des ressources capables d'alimenter une exceptionnelle économie de fabrication et de production. D'un point de vue antaréen, ce système pouvait fournir une base viable avec un minimum d'intervention. Gethderah se connecta au Nexus au début du Cinquième Âge, vers 5A128, mais avait eu la chance de conserver une grande partie de sa technologie du Quatrième Âge grâce à ses ressources et à une période relativement courte de déconnexion au Nexus.

Constatant que le commerce s'avérait être une activité très hasardeuse du fait des attaques de flottes de pillards contre les vaisseaux-marchands, le commandement de Gethderah arma rapidement ses propres marchands comme vaisseaux-convoyeurs et de protection pour ainsi revendiquer des routes spécifiques comme «libres de tout pirate» avec une augmentation de marchands armés, corsaires et vaisseaux-leurres sur ces routes. Ces mesures ont rapidement porté leurs fruits et, en l'espace de 80 ans, le Conseil Mercantile de Gethderah se retrouva au centre d'une fédération commerciale. Les États membres étant attaqués par des pillards, de petits empires voisins et parfois par les Vorls, la fédération s'est rapidement transformée en une alliance de défense mutuelle, dont Gethderah était le principal centre militaire.

Pendant les 900 années suivantes, Gethderah a continué à fournir des installations commerciales, des refuges, la protection des convois et des navires de police. Au cours de cette période, plusieurs centaines de systèmes sont devenus des membres permanents du Conseil Mercantile, chacun d'entre eux respectant strictement les traités de défense commerciale conclus avec Gethderah et fournissant des refuges et des stations de réparation à tous ceux qui en avaient besoin (et qui pouvaient se le permettre !). Au cours de l'Ère des Trahison (950-1100), Gethderah se forgea une réputation de courtier honnête, qui se concentrait sur le commerce et non sur l'assimilation.

Il n'est pas surprenant que les NuHu d'Ha'Ruul aient vu en Gethderah un élément essentiel de la structure tripartite qu'ils proposaient pour une nouvelle alliance panhumaine : la technologie et l'influence politique d'Ha'Ruul, la capacité militaire des Sauveurs de Teveron, et le commerce et l'industrie de la Fédération du Commerce de Gethderah. Bien que les Gethderahéens puissent avoir des doutes quant à une alliance avec l'un des empires militaires les plus puissants d'Antarès, les plus de 320 systèmes de Teveron et les systèmes moins nombreux mais plus avancés d'Ha'Ruul constituaient une offre alléchante et Gethderah devint ainsi un membre fondateur de l'Ascendance.

Gethderah fut l'un des derniers à se déconnecter du Nexus au cours du 5<sup>e</sup> Âge, mais ne fut pas reconnecté avant le 7<sup>e</sup> Âge, soit environ 520 ans après Isori. Heureusement pour ses habitants, une fois de plus le temps écoulé localement était relativement court, seulement 650 ans environ, de sorte qu'elle a conservé une grande partie de sa technologie et a même envoyé des sondes d'exploration vers des systèmes stellaires proches

dans l'espace réel. Au 7<sup>e</sup> Âge, elle adopta rapidement l'IMTel et devint très convoitée, jusqu'à devenir une importante base militaire du C3 et une capitale reconnue d'un fragment de la Concorde panhumaine : le Fragment Gethderah, qui compte aujourd'hui plusieurs centaines de milliers de systèmes.



### LA LIGUE HA'RUUL

Bien qu'elle ne fut jamais une alliance de grande importance, mais une alliance qui s'étendait sur un vaste territoire, la **Ligue Ha'Ruul** était une ligue de défense mutuelle étroitement liée, dominée par des technocrates NuHu bienveillants. À l'aube du Cinquième Âge, Ha'Ruul comptait la plus grande population de NuHu de tout Antarès : les successeurs de la panhumanité, imprégnés par la nanosphère, avaient prospéré au cours de l'isolement dans des stations orbitales et des habitats sous dôme à la surface de grandes lunes en orbite autour des deux grandes géantes gazeuses d'Ha'Ruul.

Au cours des premières années de l'Âge des Conflits, les innovations technologiques de la Ligue d'Ha'Ruul lui ont permis d'obtenir des succès avec des forces plus petites, bien que plus avancées, contre des agresseurs qui tentaient de submerger ses défenses par le nombre. Ses vaisseaux et ses propulseurs étaient parmi les meilleurs disponibles, et elle maîtrisait les développements nanosphériques et génétiques qui maintenaient ses troupes de première ligne dans une condition optimale – si ce n'est surhumaine – et ses technologies en excellent état.

Si Ha'Ruul apportait de l'aide à ceux qui en avaient besoin et répondait aux demandes de soutien défensif, elle n'accueillait comme alliés que ceux qu'elle estimait capables d'égaliser ses capacités de production et de comprendre sa technologie. En pratique, cela signifiait une société dirigée par les NuHu ou une société dans laquelle les scientifiques NuHu avaient une influence considérable.

Politiquement et militairement, la Ligue Ha'Ruul tenta de rester indépendante et d'ignorer le chaos qui l'entourait. Cette politique se révéla impossible à maintenir après que l'Ère des Trahisons ait vu les mondes extérieurs de la Ligue être détruits par de plus petits empires qui avaient trahi leur confiance et s'en prenaient à ce qu'ils pensaient être des cibles faciles et en nombre inférieur – tuant parfois tout simplement les NuHu. La colère des dirigeants d'Ha'Ruul fut telle qu'ils autorisèrent l'une des rares actions offensives d'Ha'Ruul, non seulement en reprenant les systèmes, mais en éliminant tous les hauts gradés des forces armées qui avaient tué leur NuHu, en représailles.

La preuve d'une réponse potentiellement impitoyable tint en échec d'autres invasions de ce type durant un certain temps. Mais face à la pression croissante des Vorls, la Ligue Ha'Ruul se sentit obligée de demander aux marchands de Gethderah et aux légions de Teveron de se joindre à elle pour établir une alliance qui surmonterait les petites querelles et apporterait la stabilité aux mondes non Vorls d'Antarès : l'Ascendance était née.

## LES SAUVEURS DE TEVERON

Teveron fut l'un des premiers systèmes se reconnecter au Nexus au cours du Cinquième Âge. Malheureusement, lorsque la porte de Teveron se referma à la fin du Quatrième Âge, un Ordo Vorl était en train d'attaquer la planète principale, Teveron II. Ne sachant pas quand les voyages interstellaires seraient rétablis, l'armée de Teveron sacrifia la plupart de ses vaisseaux spatiaux pour détruire presque complètement la flotte d'invasion vorle, laissant les Vorls dans une situation précaire avec seulement quelques transports et un approvisionnement limité pour leurs armées déjà déployées sur Teveron II.

Comme aucun des deux camps n'avait de supériorité spatiale, la guerre se poursuivit sur et hors de la planète durant de nombreuses années. La stratégie habituelle des Vorls consistait à détruire et irradier autant que possible les capacités de production panhumaines, puis – conformément à la pratique militaire standard des Vorls – utiliser des biocides contre toutes villes panhumaines à proximité. Les survivants de Teveron durent se réfugier dans des abris : des mines arcologiques souterraines et autosuffisantes. Finalement, le déséquilibre des ressources permit aux panhumains de vaincre les Vorls et de les réduire à néant.

Dans les arcologies souterraines, les rations étaient restreintes et tous les efforts se concentraient sur le maintien du fonctionnement des abris jusqu'à ce que la surface redevienne habitable. Un système strict de castes héréditaires se développa : au sommet se trouvaient les Ingénieurs, ceux qui pouvaient développer et gérer les abris, et trouver des solutions aux problèmes rencontrés par les Teveroniens ; sous cette caste dirigeante se trouvaient les militaires et la police secrète ; au troisième rang de la pyramide se trouvaient des spécialistes qui contrôlaient la production, ainsi que les ouvriers de maintenance, les mineurs et le personnel médical qualifiés ; et au bas de la pyramide des castes se trouvait le reste de la population.

Les soulèvements n'étaient pas rares, mais la méfiance à l'égard de la police secrète et l'extension des privilèges accordés aux informateurs maintenaient les castes inférieures sous silence. Comme rien ne les reliait les uns aux autres, à l'exception d'occasionnels échanges de développements technologiques, les abris se sont isolés politiquement les uns des autres, tout en

conservant la structure de castes qui maintenait les Ingénieurs au pouvoir – car sans ses Ingénieurs, un abri était voué à disparaître.

Plus de mille ans passèrent avant que la population ne remonte à la surface. Avec l'opportunité de devenir libres, un soulèvement se produisit et plus de la moitié de la population s'enfuya vers les régions sauvages. Là, ils menèrent une existence précaire, et difficile, connus comme le Peuple des Désolations de l'Âge de Fer, bien loin des technologies relativement avancées dont bénéficiaient les survivants restés dans les abris.

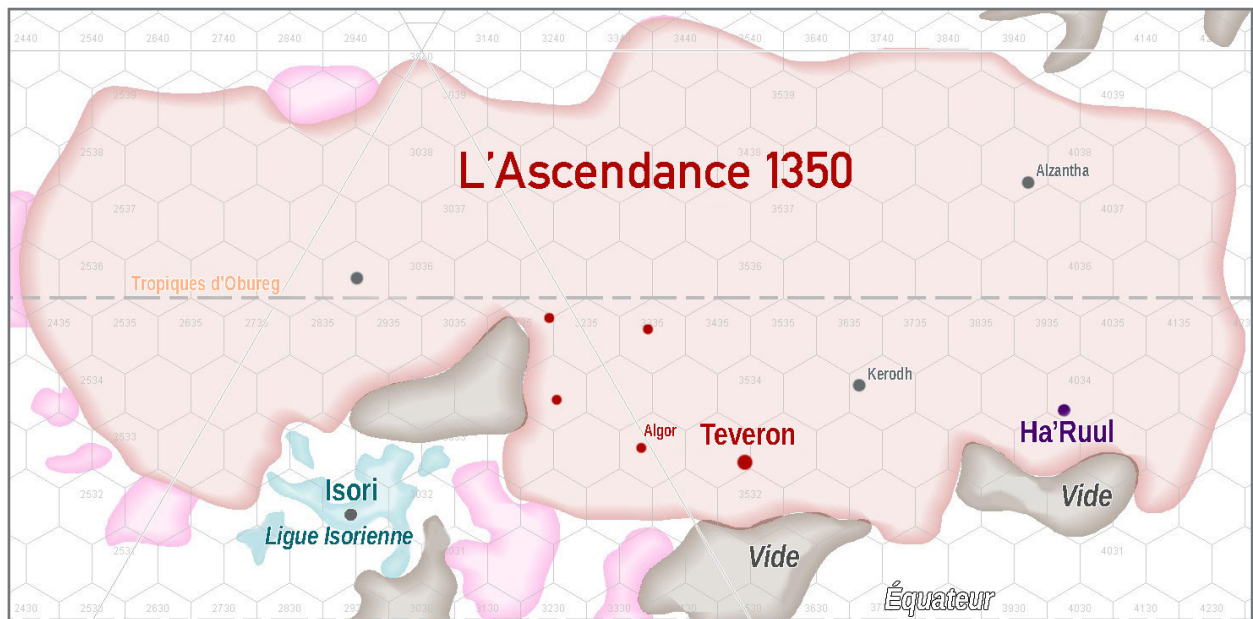
Les huit cents années suivantes furent marquées par une guerre continue, généralement brutale, entre les deux communautés qui s'affrontaient pour la conservation ou l'acquisition de ces technologies. Malgré le conflit permanent, la population des Désolations s'était considérablement accrue, même s'ils furent contraints d'éviter les grandes étendues terrestres où stagnaient encore les biocides.

Finalement, dans un important abri isolé, les Ingénieurs procédèrent à la rétro-ingénierie des biocides vorls et firent pression sur leur armée pour qu'elle les utilise contre les Désolations. Les chefs militaires refusèrent et un groupe se faisant appeler «Les Sauveurs» réussirent un coup d'état contre les Ingénieurs. Avant que les autres abris ne puissent riposter, les chefs locaux des Désolations furent invités à former une alliance pour construire une civilisation – supposément – plus équitable. Des «légions» autonomes, armées et dirigées par les Sauveur remplacèrent les tribus et les abris, puis reconquirent rapidement la planète.

Et la porte se rouvrit sur le paysage chaotique du Cinquième Âge d'Antarès. Pour imposer la stabilité, les Sauveurs envoyèrent leurs légions sur les systèmes voisins, leurs méthodes consistant principalement à éradiquer les dirigeants locaux puis à les remplacer par des Sauveurs loyaux, promu au sein de leurs rangs. Très rapidement, la crainte suscitée par les Sauveurs allait bien au-delà de leurs quelques centaines de systèmes.

L'Ordo de l'Humanité força les dirigeants de Teveron à évoluer, ce qui entraîna des efforts diplomatiques qui permirent à Gethderah et Ha'Ruul de se joindre aux Sauveurs de Teveron pour créer l'Ascendance.





### ALGOR ET LES SAUVEURS DE TEVERON

Algor avait été une planète d'intérêt mineur au cours du Quatrième Âge, une planète qui avait la particularité de posséder un climat particulièrement chaud. Mais durant les milliers d'années d'isolement, les orbites des soleils jumeaux avaient convergé, poussant les panhumains sous terre et forçant le développement du morphe algoryn.

Lorsque Algor se reconnecta au Nexus vers ~5A400, il fut rapidement contacté par la surveillance de Teveron. Dans les deux cultures, une société fortement stratifiée avait été forcée de faire des choix difficiles pour survivre et avait connu un certain nombre de guerres civiles territoriales durant l'effondrement. Les principales différences se situaient au niveau de la morphologie algoryne, plus résistante et plus forte que le panhumain ordinaire.

Il est difficile de dire ce qui arriva le plus rapidement : l'extrême stratification de la société algoryne et ses capacités militaires, ou l'adoption par les Algoryns de la structure militariste de Teveron. Plutôt que de faire la guerre, les Algoryns rejoignirent volontairement les Sauveurs de Teveron et leur fournirent des troupes en échange de droits de passage, de technologies et de ressources. Bien que commandées à l'origine par des fidèles serviteurs des Sauveurs de Teveron, les légions d'Algor se révélèrent rapidement loyales et très efficaces, à tel point qu'en cinquante ans, les légions algorynes de Teveron furent commandées par des optimats Algoryns et non plus par des Sauveurs venus d'ailleurs.

### L'Ordo de L'Humanité

Vers 5A1100, une coalition d'empires panhumains s'organisa pour former l'Ascendance, parmi lesquels la Fédération du Commerce de Gethderah, la Ligue Ha'Ruul et les Sauveurs de Teveron. Si les Sauveurs furent d'abord considérés avec méfiance, ils prirent une nouvelle direction après s'être enlisés dans une guerre contre un Ordo Vorl et un groupe panhumain extrémiste : l'Ordo de l'Humanité.

L'Ordo de l'Humanité était avant tout un mouvement politico-sectaire : ses dirigeants affirmaient que l'humanité pouvait vivre en paix et même s'épanouir sous la direction bienveillante des Vorls. Le mouvement était particulièrement bien organisé et, vers 1060, ses membres se présentèrent aux élections et prirent le contrôle d'un certain nombre de mondes qui avaient été le théâtre de violents combats entre les Vorls et l'armée de Teveron. Le mouvement ouvrit leurs mondes aux envahisseurs Vorls et est même allé jusqu'à infiltrer l'armée de Teveron où ils isolèrent les vaisseaux et les forces de première ligne de tout approvisionnement. Les pertes de Teveron furent considérables, entraînant des tensions internes à propos des ressources et du commandement qui conduisirent finalement au remplacement des Sauveurs.

Lorsque les systèmes que l'Ordo de l'Humanité avait remis aux Vorls furent finalement repris par Teveron, ceux-ci étaient dépeuplés : les Vorls avaient massacré des populations entières, à l'exception de quelques poches de résistance éparses. Les Vorls, avec leur esprit communautaire, avaient du mal à comprendre pourquoi quelqu'un trahirait sa propre espèce – son propre Ordo, en quelque sorte – et considéraient les membres du culte comme des aberrations panhumaines.

Sans le vouloir, les actions de l'Ordo de l'Humanité avaient modifié le système de gouvernance de Teveron. Les pertes et les trahisons au plus haut niveau avaient forcé Teveron à adopter une vision plus réfléchie. Si l'armée restait l'épine dorsale de la nouvelle Ascendance, le sabotage l'obligea à s'appuyer davantage sur le savoir technologique des NuHu d'Ha'Ruul ainsi que sur les capacités de production et de distribution de la Fédération du Commerce de Gethderah.

## LE DESTIN D'ISORI

Isori est le quatrième monde en orbite autour de l'étoile Isor et est l'une des nombreuses planètes rocheuses et géantes du système. Le système est vaste et abonde de ressources, avec des lunes habitables (terraformées) et de nombreux planétoïdes et planètes naines sur des orbites plus éloignées. Les deux planètes qui se situent dans la «zone d'équilibre» théorique pour la vie panhumaine sont Isori (Isor IV) et Isor III. Isori possède un climat soigneusement contrôlé, des villes et des arcologies vastes et «verdoyantes», et abrite de nombreuses installations de recherche et de production. Isor III est un monde «jardin», semblable à une jungle, dont les zones tempérées sont largement utilisées pour l'agriculture et les cultures, les zones plus chaudes étant réservées aux loisirs.

Même pendant le Cinquième Âge, les NuHu considéraient Isori comme leur foyer spirituel et il y a plus de NuHu – ou de Sénatexis – sur ou en orbite autour d'Isori que sur n'importe quel autre monde, même celui d'Ha'Ruul. La politique

d'indépendance d'Isori ne fut maintenue que grâce à la politique isorienne de partage des technologies de défense avancées avec leurs voisins et à l'établissement d'une fédération de défense mutuelle, la Ligue Isorienne. Dans les années 5A1590, la Ligue Isorienne comptait environ 50 systèmes dotés de technologies isoriennes à des degrés divers dans un pacte de défense mutuelle étroitement entretenu.

La Ligue Isorienne réussit à défendre ses frontières contre les attaques vorles et panhumaines. Bien qu'elle ait eu de nombreuses occasions de le faire, la Ligue refusa de transformer ses succès défensifs en un expansionnisme agressif, n'accueillant en son sein que quelques systèmes stables et non hostiles situés à ses frontières. En conséquence, elle se développa lentement, n'atteignant que 90 systèmes dans les années 1800 où elle se stabilisa, son expansion future n'étant limitée qu'en raison de l'importante activité militaire de l'Ascendance autour de ses frontières.

## CHRONOLOGIE DU 5<sup>E</sup> ÂGE ISORIEN

Une chronologie approximative de l'activité d'Isori durant le Cinquième Âge pourrait être établie comme suit.

Année	Événement Isorien
~1250	Isori se reconnecte au Nexus. Ils établissent rapidement une petite alliance – la Ligue Isorienne – avec les systèmes avancés voisins, mais après avoir pris la mesure du chaos qui les entoure, ils restent largement insulaires. Pour les Isoriens isolationnistes, cette période est simplement connue comme l'Âge Obscur.
1350	Les Isoriens rejettent les ouvertures politiques de l'Ascendance, affirmant qu'ils ne sont qu'un système neutre parmi d'autres.
~1470	Les bordures extérieures de la Ligue Isorienne sont attaquées par les forces de l'Ascendance. Au cours des quatre-vingts années suivantes, les attaques se transforment en une saillie audacieuse pointant vers Isor elle-même.
1594	Le système d'Isori est attaqué par l'Ascendance mais ses défenses s'avèrent trop importantes pour les attaquants – bien que les Isoriens résistent de justesse. Pendant que l'Ascendance se regroupe, Isori intensifie ses recherches sur l'espace-temps et la technologie de la porte antaréenne afin de construire de nouvelles défenses radicales contre les forces militaires de la panhumanité, des extraterrestres et des Vorls.
2020	Isori rejette à nouveau les demandes de rejoindre l'Ascendance. Au cours des trente années suivantes, les alliés des isoriens sont conquis et tombent aux mains des forces de l'Ascendance jusqu'à ce que celle-ci menace la porte d'Isor.
2049	Les Isoriens utilisent leur nouvel armement à espace-nul contre la flotte de l'Ascendance. Par accident (bien que l'erreur soit plus évidente avec le recul), cela provoque une ombre transdimensionnelle qui se propage vers leur propre étoile et à travers la porte vers le Nexus. La porte Isorienne s'effondre, isolant Isori et tuant un grand nombre de ses NuHu, et l'effondrement se propage sur toute la surface d'Antarès.