



ANTARES 2
(BEYOND THE GATES OF ANTARES
SECONDE ÉDITION)

LE FRAGMENT DIVISÉ

V2.011 A-1

Supplément pour Beyond the Gates of Antares

Version Française

Antares 2 Credits

Auteurs: Rick Priestley, Tim Bancroft

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

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

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

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

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

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

«Le Fragment Divisé» est une traduction du livret «The Splintering Shard» publié par Warlord Games pour la 1ère édition de Beyond the Gates of Antares (mai 2019).

La Règle Spéciale «Coordination» de Vylan Ra et Kkr 'tchk a été adaptée pour la 2nde édition.

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

Ce livret est une compilation des différents textes de présentation du livret original *The Chryseis Shard* publié en 2017 par Warlord Games et est uniquement disponible pour le public français.

© 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.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3	JOUER LA DIVISION	15	LA CAPTURE DE L'USINE DE NANOPHAGES IV	18
Les débuts de l'IMTel.....	3	Compagnie Vylan Ra's.....	15	Mise en Place.....	18
L'Origine de la Division.....	4	Personnages notables du 364 ^e	15	Forces en Présence.....	18
<i>Le Nexus et les invasions dans l'espace-réel</i>	5	<i>Commandeur du Sénatex Vylan Ra</i>	15	Déploiement.....	18
<i>À quoi ressembleraient les forces en présence dans le conflit avec les Tsan Kiri ?</i>	5	<i>Sous-Commandeur du Sénatex Kkr 'Tchk</i>	16	Objectif.....	19
<i>Rejouer les Guerres Tsan Kiri</i>	5	<i>Fragment réutilisés</i>	16	Durée de la Partie.....	19
CHRONOLOGIE DE LA DIVISION	7	<i>Drone de Combat Diasto</i>	16	Conditions de Victoire.....	19
LA DIVISION : LA GUERRE CIVILE DE L'IMTEL	8	<i>Drones de Combat de Série KV7</i>	17	Règles Spéciales du Scénario	19
<i>Problèmes stratégiques liés à la surface antaréenne</i>	9	Développement des premiers Drones de Combat.....	17	<i>Générateur de Nanophages</i>	19
Impacts récurrents.....	9	<i>Modélisation des premiers Drones de Combat</i>	17	<i>Variante</i>	19
Carte d'Antares.....	10	<i>Évolution des Drones de Combat Isoriens</i>	17		
Les différentes formes du Conflit.....	11				
La ligne de front.....	11				
<i>Évolution de l'Interface Septentrionale</i>	12-13				
L'Acquisition d'Averahn.....	14				
<i>Un Stratagème évident</i>	14				

INTRODUCTION

L'un des conflits les plus anciens de l'univers antaréen est celui qui opposa l'IMTel (Intelligence Artificielle Intégrée) de la Concorde PanHumaine à celle du Sénatex Isorien. Après s'être étendue sur les nombreux mondes du Nexus antaréen pendant près de 300 ans, la division de la Concorde PanHumaine fut un événement difficile. Mieux vaut peut-être considérer cette division de l'IMTel comme un schisme violent et désordonné, l'usurpation de la nanosphère de l'IMTel par des nanopores étrangers : les nanopores de biosilicium infectées durant le conflit entre les Isoriens et les Tsan Kiri.

Ce supplément présente le contexte et les effets du conflit, en particulier son impact sur l'Interface Septentrional – la fragile frontière qui s'étend approximativement le long de la bordure Nord-Ouest antaréenne depuis la région du conflit, le Déterminat. Les effets des guerres Tsan Kiri dans l'espace réel sont présentées, ainsi que certains des personnages et unités clés d'un moment critique de cette frontière fluctuante : la capture par les Isoriens d'un point d'intérêt stratégique majeur, le système d'Averahn.

Les origines de l'IMTel

Les Isoriens ont créé et fondé l'IMTel, principalement pour que leurs diverses colonies dans l'espace réel restent en connexion avec leur monde d'origine. L'IMTel a été conçu pour s'auto-actualiser et s'auto-répliquer, toutes les machines et les banques de données qui le composent étant automatiquement mises à

Le seul avertissement fut le sifflement de l'air qui s'engouffrait. L'équipe de Naral plongea dans le lit peu profond du ruisseau tandis que le souffle secouait leurs combinaisons. Derrière eux, les arbres-champignons s'inclinaient, se pliaient, puis craquèrent dans une chute grinçante, les lianes de soutien s'étirant jusqu'à leur limite, les fibres se frictionnant avant de finalement rompre. C'était un tir mal visé mais, comme le reste de son équipe, Naral avait gardé la tête baissée, se fiant à l'observateur pour relayer les positions des Tsan sur son écran de combat.

Sauf que les tracés sur son écran furent brusquement remplacés par une lueur ambrée et les probabilités correspondantes à l'estimation des emplacements se sont effacées de la nanosphère de combat. Naral jeta un coup d'œil autour de lui et aperçu la carcasse mutilée du drone-observateur de l'escouade encastrée dans les débris d'un énorme champignon. Le mot «OBSERVATEUR DÉACTIVÉ» clignotait dans un coin de son écran.

– Comme si je ne le savais pas, pensa Naral.

Pire encore, les têtes massives des arbres-champignons au sol avaient créé une barrière, bloquant leur fuite.

– Ils ne sont pas si stupides, après tout, murmura Naral, comptant sur l'IMTel pour ne pas transmettre ses commentaires privés aux autres soldats.

Il passa sur le canal de l'escouade juste au moment où l'IMTel mettait à jour son flux prédisant un probable assaut terrestre.

– Escouade ! Guerriers Torus en approche.

Les commentaires semblaient presque superflus mais ajoutaient du poids à l'évaluation du fragment de combat. Il passa le haut de son casque par-dessus la crête de terre devant lui, puis se baissa immédiatement. Avec un peu de chance, ce serait suffisant pour que les capteurs de sa combinaison lui donnent de nouvelles données.

Les tracés se sont mis à jour : une escouade de quatre Tsan Kiri galopait vers son fossé, des colliers de compression torii autour de leur cou.

– Je déteste avoir raison, murmura-t-il. Escouade ! À mon signal.

La seule solution face aux lourdes troupes terrestres de l'envahisseur était de tirer en premier et d'en neutraliser le plus possible avant qu'elles ne s'approchent. À son ordre l'IMTel afficha un compte à rebours sur son écran.

jour avec de nouvelles données, qu'il s'agisse de nouvelles découvertes, de recherches, de développements, d'informations, des succès ou des échecs. Certains y ont vu un moyen d'offrir la perfection à ceux qui lui sont confiés grâce à ses formidables prédictions et à sa personnalisation, en particulier lorsque l'accès à la technologie avancée des fabricateurs permet aux habitants de ses mondes centraux de ne plus avoir le moindre besoin physique, matériel ou émotionnel.

Ironiquement, le problème majeur est que l'IMTel elle-même a été conçue pour se protéger de la corruption. Après l'attaque des colonies périphériques par les Tsan Kiri et le début d'une guerre qui allait durer plusieurs siècles, les Isoriens furent contraints d'adapter leur propre nanosphère pour mieux dominer celle des Tsan Kiri, modifiant ainsi ses algorithmes et sa structure primordiale. Afin de vaincre la technologie de biosilicium Tsan, ils furent contraints d'adopter et d'adapter une grande partie de la technologie qu'ils avaient découverte – y compris les bio-combinaisons et les armures Phase utilisées par leurs adversaires. Ce faisant, et même en gagnant la guerre, ils ont involontairement offert aux Tsan Kiri une porte dérobée vers leur propre nanosphère, un processus infectieux qui allait compromettre leur propre IMTel. Les flottes et les forces combinées de la Concorde PanHumaine ont peut-être gagné la guerre, mais ce qui a émergé de la combinaison des technologies panhumaines et tsan fut un IMTel très différent de celui envisagé par les fondateurs Isoriens de la Concorde.

Simultanément, l'escouade s'élança, chaque soldat tirant une grêle ondulante de plasma avant que les troupes d'assaut Tsan Kiri ne puissent réagir.

– À Terre ! grogna Naral, lançant une netfronde pour ralentir leur avance et les plaquer au sol.

Les Tsan trébuchaient mais continuaient, des éclats de plasma surchauffé éclaboussant leurs armures. L'un d'entre eux chancela et tomba, son armure finissant par s'enflammer, emportant avec elle une jambe et un morceau d'épaule.

Puis les Tsan restants sautèrent par-dessus la rive et sur les troupes isoriennes. Leurs compresseurs émettaient des vagues destructrices et mortelles, chaque soldat pris dans ces ondes de compression étaient écrasés, leurs armures hyperluminiques s'enflammant en essayant d'absorber l'énergie. Naral fit un effort, tua un énorme Tsan avec sa carabine et tira une fois de plus avec sa fronde sur l'escouade pour les plaquer au sol. Mais les Tsan étaient trop forts, ils ne pouvaient être repoussés par les panhumains qui leur faisaient face. Les soldats tombaient les uns après les autres, inconscients ou écrasés par les armes Tsan Kiri.

Naral plongea à quatre pattes et se faufila dans une nuée de pattes galopantes. Un sabot lourd frappa sa tête, il se cabra et une vague de compression le souleva et le projeta en arrière dans une barrière de rondins. Son armure hurla des avertissements en essayant de convertir l'énergie de dissipation de masse. La force de l'impact était telle qu'une partie de l'énergie s'échappa. Il resta allongé, étourdi et souffrant, tandis que sa combinaison injectait des analgésiques, de l'anesthésie et de l'adrénaline dans son système. Sa vue se brouilla et il attendait le coup fatal, un souffle concentré d'énergie ou le piétinement des sabots des guerriers Tsan Kiri.

Mais les Tsan avaient continué, galopant le long du lit du ruisseau vers leur prochain assaut. Naral jeta un coup d'œil à ses écrans, mais sa visière était brisée, l'affichage n'était plus qu'une éruption de couleurs fragmentées.

– Écran brisé, dit sa combinaison. Balise de sauvetage lancée. Veuillez patienter.

Puis la pile des rondins de champignons s'effondra sur lui, le clouant sur place. Dans l'obscurité sous les troncs, son armure s'illumina...

...mais résista. Naral sombra dans l'inconscience, caché des envahisseurs d'Orates.

En revenant sur Isori, l'IMTel des flottes de guerre et ses nanophages se défrirent rapidement de la nanosphère civile isorienne – qui, après tout, avait peu de défense contre ce qu'elle pensait être une extension d'elle-même ! Après avoir absorbé Isori, la nouvelle nanosphère se répandit hors de la planète par les portes d'Antarès, transformant les mondes qui l'entouraient en une nouvelle IMTel radicalement différente de la Concorde PanHumaine qu'elle avait auparavant fondée. La Division avait commencé, et ainsi émergea le Fragment Isorien – le Sénatex.

L'origine de la Division

La plupart des conflits dans l'univers antaréen sont définis par la disposition des portes à la surface d'Antarès. Indépendamment de l'endroit – ou du moment – où se trouvent les systèmes stellaires dans l'espace réel, le Nexus antaréen crée une géographie artificielle comme si les systèmes n'étaient que des destinations insulaires à la surface d'un vaste océan. Les conflits sont des affaires relativement rapides, la plupart durant des mois ou quelques années – du moins, lorsque ces conflits ne sont pas les grondements continus et les guerres de moindre

importance, des conflits frontaliers, des revendications et du commerce, ou des conflits aux frontières de l'IMTel. C'est ce dernier type de guerre qui dure depuis près d'un millénaire, un antagonisme naturel et incontrôlable résultant de l'expansion automatique des nations IMTel, supposées utiles mais cupides.

D'autres guerres sont maintenues à court terme par la vitesse de communication entre les portes antaréennes : quelques semaines entre les portes ne sont peut-être pas un voyage instantané, mais cela donne le ton pour une période de temps relativement courte. Pendant la longue période d'isolement entre les Sixième et Septième Âges d'Antarès, cette connectivité était totalement absente, les voyages se limitant à des vitesses infraluminiques entre des étoiles distantes de plusieurs parsecs. Lorsque les Isoriens rencontrèrent les Tsan Kiri, la guerre qui en résulta se déroula dans l'espace réel, une arène où les voyages entre les étoiles et les champs de bataille pouvaient prendre des décennies. De plus, au cours de ces combats, personne ne pouvait appeler de renforts – sauf s'ils pouvaient attendre une décennie de plus pour que le message parvienne à leur planète d'origine – et les retraites étaient coûteuses. Comme le défenseur a beaucoup d'avantages, l'attaquant doit utiliser une force écrasante : une

La navette d'assaut ne ressemblait guère plus qu'à un amibe à plusieurs pattes, mais avec un blindage. Elle avait percuté le vaisseau de défense du système Irel, balayant les boucliers gravitiques comme s'ils n'existaient pas. Une explosion résonna dans le vaisseau et la gravité artificielle fut temporairement modifiée alors que les moteurs du vaisseau compensaient la masse supplémentaire. Les casques se transformèrent en place alors que l'environnement interne s'effondrait.

– J'ai été abordé, annonça le vaisseau. Dommages structurels en cours de réparation. Contrôles environnementaux compromis. D'autres explosions, des cris, apparurent sur les canaux de communication. Les attaquants utilisent des armes phasiques qui causent des dommages considérables à ma nanosphère interne et à mes lignes d'alimentation physique.

L'IMTel du vaisseau afficha des recommandations, des réaffectations, et l'Officier de Défense Terasi les accepta presque toutes, en dirigeant les matelots vers les sections endommagées, en reciblant les tourelles de défense pour qu'elles tirent sur le corps de la navette, en dirigeant les blessés et le personnel essentiel vers les capsules de sauvetage.

Il y avait une recommandation qu'elle n'accepta pas, et une autre revint avec un rejet de la part du destinataire. Terasi soupira.

– Capitaine, le vaisseau et l'IMTel vous recommandent d'évacuer.

– Comme pour vous, grogna le Capitaine Gerlan. Je reste ici.

Le vaisseau trembla une fois de plus et les sirènes d'avertissement retentirent.

– Perte d'énergie. Nanosphère en panne. Ciblage perdu. Distribution de l'information compromise. Évacuation générale ordonnée. Sauver...

Sa voix se coupa.

– Personnel de la passerelle : capsules de sauvetage, immédiatement !

Tous les membres de l'équipage du pont obéirent, ils se sont dirigés vers les capsules de stase qui les entouraient et se sont glissés dans les capsules.

– Lancement, dit Gerlan. Elle jeta un regard furieux à Terasi. Je suppose que vous allez expliquer que c'est votre travail.

Terasi hocha la tête.

– C'est le cas.

Elle passa la main sous son poste, dont la plupart des éléments montraient à présent les symboles rouge vif des systèmes défaillants et des escouades éliminées. Elle sortit une ceinture de combat et une carabine plasma.

– Et je sais que vous n'irez pas dans votre propre module tant que vous ne serez pas sûr que tout le monde a été évacué.

Gerlan gloussa.

– Tout à fait d'accord. Allez-y.

Elle dégaina son pistolet plasma.

Terasi se dirigea vers un côté de la porte, l'ouvrit manuellement. Le couloir au-delà était sombre, seules quelques lumières de secours étaient allumées. Elle resta de ce côté du couloir, Gerlan de l'autre.

– Rapport des survivants, demanda Terasi à sa combinaison. Des balises de sauvetage individuelles ?

– Impossible de se connecter au fragment du vaisseau, annonça sa combinaison. Les communications sont compromises.

Ils se sont arrêtés devant une porte blindée. Terasi toucha le déclencheur, permettant à sa combinaison de transmettre son identité.

– Commande non recommandée, annonça l'écran de la porte. Présences hostiles.

Comme pour souligner l'avertissement, la porte blindée trembla lorsque quelque chose s'est écrasé de l'autre côté.

Terasi jeta un coup d'oeil à Gerlan qui levait son pistolet plasma et hocha la tête. Terasi leva sa carabine, et la pointa au-delà de la porte.

– Contourner... commença-t-elle, mais le centre de la porte disparut brusquement.

Des extraterrestres à huit pattes affluèrent par la brèche, portant d'énormes armes. L'un d'eux se dirigea vers elle, tira, et la main de Terasi disparut de sa vue puis réapparut, tordue. La douleur parcourut tout son bras avant d'être supprimée par les systèmes de la combinaison.

Puis les extraterrestres les envahirent tous les deux, donnant des coups de sabots, d'impossibles mains à l'intérieur des sabots s'agrippaient à leurs armes et armures, les visages cauchemardesques brillant de trop d'yeux. Terasi n'eut qu'un court instant pour comprendre ce qui – ou quoi – avait détruit leur vaisseau avant que le Capitaine Gerlan ne donne l'ordre qu'elle espérait ne jamais entendre.

– Vaisseau : autodestruction autonome. Dégâts cinétiques maximum. Maintenant !

Ce qui restait des systèmes du vaisseau confirma l'ordre. Terasi se jeta contre le mur le plus proche et serra sa carabine contre sa poitrine tandis qu'une capsule de stase l'enveloppait. Sa dernière vision fut celle des murs qui se disloquaient, du sol qui se déchirait, du blindage du vaisseau qui se brisait comme une fleur, des extraterrestres ballottés comme des feuilles dans une tempête. Le vaisseau – son vaisseau – se détruisait, morceau par morceau. Au milieu de tout cela se trouvait le Capitaine Gerlan, les bras sur sa poitrine, la tête inclinée vers l'équipage et le vaisseau qu'elle avait perdu.

Puis le noyau d'énergie explosa, déchirant les morceaux et la capsule de Terasi fut projetée dans l'espace.

Le Nexus et les invasions dans l'espace-réel

Dans l'espace antaréen, de nombreux systèmes menacés ont un énorme avantage sur les attaquants : ils connaissent la direction et l'endroit depuis lequel les attaquants doivent arriver. L'existence et l'emplacement de la porte d'Antarès sont connus – précisément – et en raison des distances à parcourir, les attaquants n'ont d'autre choix que de passer par la porte.

En revanche, dans une guerre dans l'espace réel où la vitesse est inférieure à celle de la lumière, l'efficacité de la propulsion par Annihilation Gravitationnelle (AG) confère aux attaquants l'un des rares avantages qu'ils peuvent obtenir : la mauvaise orientation. Avec une propulsion AG, le fait de se déplacer dans un système pour y pénétrer à partir d'un point différent ajoute relativement peu de temps à un voyage interstellaire et permet à une force d'attaque de choisir sa cible ; en revanche, les défenseurs doivent trouver les attaquants et déterminer la direction d'où viendra l'attaque (ou les attaques). Même si la destination peut être prévisible, comme des planètes centrales sur des orbites fixes, des orbites de fabrication dans l'espace, ou des installations militaires critiques basées dans l'espace ou sur la lune, la direction de l'attaque peut provenir de n'importe où dans le globe spatial environnant.

En pratique, bien sûr, l'avantage n'est pas le 360° tridimensionnel complet auquel on pourrait s'attendre, et la signature énergétique de l'attaquant ne peut être détectée qu'à une certaine distance. Toutefois, les attaquants peuvent profiter d'une usurpation de la signature énergétique ou d'un «obscurcissement» – en éteignant de nombreux systèmes détectables – pour cacher leur nombre et la direction de l'attaque.

telle situation conduit souvent à l'anéantissement de l'envahisseur ou du défenseur, et rarement à une impasse.

C'est ce qui s'est passé lors des guerres Tsan Kiri : lorsque les Isoriens reçurent la nouvelle des attaques contre leurs colonies et de leur acquisition par les Tsan, c'était vingt-cinq à quarante ans trop tard pour réagir. Alors qu'ils se préparaient à la guerre et envoyaient des vaisseaux d'exploration pour découvrir ce qui s'était passé, d'autres systèmes étaient tombés. Tout ce que les Isoriens pouvaient faire était d'envoyer des défenseurs supplémentaires dans les colonies qu'ils pensaient être les plus vulnérables – peu importe la probabilité calculée par l'IMTel, cela restait une éventualité contre un ennemi dont les capacités étaient inconnues !

Un problème majeur pour les deux camps était que les Tsan Kiri avaient leur propre version de l'IMTel, se reposant sur des nanites biologiques : non seulement il réagirait à une IMTel étrangère avec hostilité, mais la technologie sous-jacente était profondément différente. Le seul paramètre dont disposait les Isoriens était leur capacité technologique à adapter leurs propres nanospores de combat avec une base de biosilicium pour leur permettre de submerger les Tsan selon leurs propres termes. Malheureusement, ce faisant, leur nanosphère centrale fut contaminée par le retour de leurs vaisseaux de combat – face à une attaque de leur propre armée, la nanosphère civile et l'IMTel furent rapidement absorbés.

Cette contamination et cette incapacité à réagir n'étaient possibles qu'en raison des distances et des délais de communication. Les guerres Tsan Kiri ont duré plusieurs siècles, et se sont prolongées 200 ans après le début du Septième Âge (à partir du moment où Isori fut reconnectée au Nexus d'Antarès). Alors que les Tsan avaient ravagé des mondes relativement proches d'Isori, leur propre monde se trouvait à environ 40 années-lumière de la capitale isorienne et n'était pas relié au réseau des portes. Dès que la nouvelle technologie des Isoriens commença à massivement les vaincre, les Tsan Kiri ont semblé croire qu'ils n'avaient plus d'autre choix que de raser complètement leur monde et de disparaître avant l'arrivée de la flotte d'invasion isorienne.

On ne sait toujours pas où les Tsan Kiri sont partis. Comme ils n'ont pas été retrouvés depuis 1000 ans, certains pensent qu'ils ont fui dans l'espace interstellaire et qu'ils vivent entre les étoiles. D'autres prétendent que les Tsan ont trouvé une porte antaréenne dans un système inconnu ou non découvert et qu'ils l'ont franchie, la faisant peut-être même s'effondrer derrière eux. Dans la mesure où les Tsan Kiri restent introuvables sur le Nexus, on suppose que leur porte conduisait vers le passé ou le futur ou, maintenant que la *Catastrophe de Xilos* s'est produite, vers un tout autre Nexus.

L'héritage de la guerre, les percées technologiques et la prise de contrôle de l'IMTel Isorienne par leur propre technologie ont entraîné une complication majeure qui a encore aujourd'hui des répercussions importantes sur le Nexus antaréen. L'hostilité naturelle des deux nanosphères a conduit à la scission des Isori avec la Concorde PanHumaine qu'ils avaient fondée.

À quoi ressembleraient les forces en présence dans le conflit avec les Tsan Kiri ?

Les détails de la technologie Tsan Kiri ont été perdus, à part ceux qui ont été absorbés par la culture et la nanosphère isoriennes et qui se reflètent dans leur technologie désormais organique. Cela rend les analyses et les comparaisons exactes extraordinairement difficiles, à part le fait que la technologie Tsan était au même niveau que celle des Isoriens.

Pendant une grande partie du conflit, les Isoriens n'avaient pas encore développé leur bio-armure, donc les forces peuvent être facilement imitées en utilisant les forces de la Concorde contre Tsan Ra, peut-être avec des bio-combinaisons et des armures phasiques dans quelques escouades vers la fin de la guerre. Les armes des Tsan Kiri pourraient être considérées comme étant d'une efficacité similaire à celle des Tsan Ra actuels. Les équipes de soutien Tsan Kiri auraient des capacités similaires – armes à tête magnétique et armes à tir direct de type plasma – ainsi qu'une nanosphère qui, comme pour les Panhumains, a été inventée bien avant l'émergence de l'IMTel.

Il est probable que les deux forces soient légères en matière de drones de soutien, bien qu'il soit possible d'utiliser des véhicules de combat de poids moyen. Encore une fois, pour les Isoriens, leurs véhicules seraient un mélange d'Hyperlight et d'armure de phase, cette dernière plus commune vers la fin de la guerre et complètement absente au début. Pour les deux forces, les drones compagnons seraient communs, tout comme ils le sont maintenant. Les motos à impulsion n'ont pas encore évolué vers une option tactique, elles devraient donc être utilisées comme des choix de soutien.

Rejouer les Guerres Tsan Kiri

Si vous voulez reproduire les batailles de la guerre contre les Tsan Kiri, les Isoriens peuvent utiliser leur liste normale mais ne peuvent pas prendre Tsan Ra. Pour les Tsan Kiri, utilisez également la liste Isorienne, mais l'armée ne peut pas prendre de panhumains (le Sniper Phase Vanra Hasa ne sera donc pas disponible).

Pour plus de saveur, l'armure Isorienne pourrait être une bio-armure primitive ou ressembler à celle de la Concorde PanHumaine. Dans ce cas, les Isoriens remplacent leur armure Phase par une armure Hyperluminescente et aucune unité ne peut prendre d'armure Phase ou de Boucliers de Déphasage.

Au cours de la guerre, l'avantage des adaptations des nanophages Isoriens signifie que, pour chaque NuHu Isorien de l'armée, une option d'armée *Fragment Supérieur* gratuite est autorisée en plus de toute autre option d'armée à laquelle la force peut avoir le droit. Toutefois, une Force ne peut utiliser qu'un seul *Fragment Supérieur* par tour.

Octos-trois Sechir frissonna en voyant les créatures se déplacer dans le paysage de jungle projeté devant lui. Des bipèdes avec deux membres ressemblant à des bâtons semblaient trébucher à chacun de leur mouvement. Cela lui donnait le vertige rien que de les regarder. Il sentait les mouvements de ses compagnons de couvée autour de lui à mesure que son malaise se propageait jusqu'à eux, les vrilles de leurs visages se tortillant alors qu'ils ressentaient la variation des odeurs apportée par la brise.

– Du calme, pensa-t-il en se concentrant sur le Kiresprit.

Celui-ci répondit immédiatement, et les nœuds implantés libèrent des hormones dans son sang, remplaçant les phéromones du désespoir par celles de la tranquillité. Autour de lui, les autres membres de son Octect se détendaient en ressentant inconsciemment ses nouvelles émotions – de fausses émotions – qui se reflétaient dans des émanations.

Pourtant, les images de ces créatures à la surface d'un monde lointain, distant de plusieurs années, même pour les nouveaux moteurs stellaires que le peuple de Sechir avait conçus, continuaient de défilé. Les créatures étaient petites et portaient une armure lisse et unie dont la surface changeait de couleur et de chaleur lorsqu'elle passait de l'ombre à la lumière. Les armes qu'elles portaient ressemblaient à celles des Tsan Kiri, des volutes de plasma surchauffé éclatant là où les bobines concentrées dirigeaient leurs énergies mortelles. Les armures scintillaient et les créatures trébuchaient lorsque l'énergie des tirs était absorbée par le bouclier qui émanait de leurs complexes coques physiques. Des écrans sur le côté de la projection indiquaient l'état des combats des nanocytes, tandis que les « sphères » opposées s'affrontaient : le biosilicium Tsan Kiri contre les nanites artificielles des intrus.

– À bien des égards, ils sont comme nous, pensa-t-il. Mais plus nombreux. Il frissonna.

Les écrans de la nanosphère changèrent. Il semblait que le fragment de combat Kiri avait brusquement vaincu ses adversaires : les écrans indiquaient que la nanosphère des bipèdes avait été totalement submergée.

L'affichage s'éteignit et la lumière revint à la normale. Octos-quatre Kekhtor se dirigea vers le centre de la fosse de conférence.

– Nous avons gagné, dit Sechir. Notre nanosphère a écrasé la leur.

– Non, répondit Kekhtor. Nous avons perdu. Il y eut des murmures de consternation de la part des Octos assemblés. C'est la dernière transmission que nous avons reçue, et elle provient d'un vaisseau-messager endommagé, dont les moteurs sont si détériorés qu'il ne peut plus décélérer.

– De quand date la transmission ? demanda Sechir. Il était Octos-3, et devait être le prochain promu.

– Environ dix-sept ans, nous pensons. Si nous avons perdu...

– On peut s'attendre à une invasion, termina Sechir. Dans moins de cinq-oct années... Il inclina la tête. Je m'excuse de cette interruption, Octos Kekhtor. C'est juste que... Il se tut, et fit claquer ses palpes en signe d'inquiétude. S'ils ont vaincu notre nanosphère... Il frissonna et se reprit. Je veux dire, il semble que notre propre nanosphère ait surmonté la leur ! Il fit une pause, puis baissa la tête. Il pouvait le ressentir à travers les interfaces de la nanosphère de biosilicium : la peur de ses compagnons de couvée reflétant la sienne. L'ancienne blessure sur sa jambe droite arrière commença à palpiter. Je suis choqué, Octos-quatre, c'est tout. Les preuves semblent contradictoires.

Kekhtor restait droite mais ils ont tous pu sentir son désarroi.

– Nous sommes tous choqués, Octos Sechir. Il semble que loin d'écraser la leur, c'est leur nanosphère artificielle qui a fusionné avec nos propres nanites de biosilicium en émulant d'abord la compatibilité. Une fois synchronisées, elles ont retourné nos propres nanophages contre nous et dominé les fragments de combat.

Il y eut un murmure dans la salle de briefing.

– Mais ça veut dire... Sechir s'arrêta, son désarroi s'accroissant.

Kekhtor termina pour lui.

– Cela signifie que chacun de nos proches a dû mourir, séparé du Kiresprit. Elle s'arrêta pour laisser le choc s'installer et les phéromones se calmer. Nous avons perdu notre dernière colonie et les bipèdes sont en chemin.

– Mais nous savons peut-être maintenant comment ils ont surmonté nos défenses, dit Sechir, laissant l'espoir se glisser dans son ton.

– Nous le savons. Leurs propres Chercheurs-de-l'Inconnu ont absorbé notre technologie dans la leur, dans leur technologie IMTel que nous avons laissée sur les mondes qu'ils nous ont pris. Contre une telle fusion, nous sommes impuissants, limités en données et en adaptabilité. Elle regarda autour d'elle les chefs de guerre réunis, les Octos. Et je ne suis pas mélodramatique en disant qu'il ne nous reste que quelques années pour sauver notre civilisation.

CHRONOLOGIE DE LA DIVISION

Ce document présente une chronologie des événements majeurs qui ont conduit à la Division, de la fondation de l'IMTel aux guerres Tsan Kiri, et enfin à l'éclatement de la Concorde PanHumaine en deux fragments rivaux.

Année	Événement
-3000	Le 6e Âge (Trisapient) se termine par la Catastrophe Trisapiente : l'effondrement en cascade du système de portes après la destruction de plusieurs portes Vorls par le Sénatex Isorien, l'Empire NuXon et la Ligue Humaine/Fédération d'Alzanthan.
-2800	Des moteurs gravitiques avancés (déformant l'espace-temps) sont développés par les Isoriens qui commencent alors une véritable expansion spatiale vers des systèmes situés à environ 25 al d'Isori. Les colonies d'Oblon (5 al) et de Tsates (8 al) sont établies peu après.
-2500	Développement de l'IMTel pour maintenir la cohésion des mondes isoriens
-2000	Cinq systèmes ont été entièrement explorés et colonisés, des colonies plus éloignées ont été établies.
-30	Isori perd sa première colonie (Irel) au profit de Tsan Kiri. Comme elle est à 25 al de distance, la nouvelle ne leur parvient pas avant 25 ans.
-27	Isori perd sa deuxième colonie (Orates) au profit des Tsan Kiri (à 20 al d'Isori).
-22	Isori perd sa troisième colonie (Tsajhon) au profit des Tsan Kiri (17 al d'Isori)
-15 to -5	La nouvelle de la perte des colonies périphériques atteint les mondes centraux. Les colonies isoriennes plus anciennes renforcent leurs défenses.
-10 to -5	Perte dévastatrice de la quatrième colonie (Vahhn) à seulement 15 al d'Isori. Le monde est presque en ruine car les défenseurs sacrifient tout pour combattre les envahisseurs.
-7	La nouvelle de la perte d'Orates atteint Isori. Un Sénatex mystifié envoie des flottes d'éclaireurs.
-5	La nouvelle de la perte d'Irel et de Tsajhon fait comprendre aux Isoriens que les extraterrestres Tsan Kiri prennent et rasant les colonies panhumaines. Les incompatibilités, notamment entre les nanites et les biospores, déclenchent la véritable guerre spatiale Tsan.
7A 0	Isori est reconnectée au Nexus Antaréen
3-5	Tsates est attaquée mais, s'étant déjà préparée à la guerre, elle repousse les envahisseurs.
15	Les détails des nanites biologiques de Tsan Kiri atteignent les installations de recherche sur Isori. Militarisation de l'économie et de l'industrie isorienne. Création de la Concorde PanHumaine.
20	L'IMTel se répand comme une traînée de poudre sur tous les systèmes voisins, nouvellement connectés au réseau antaréen.
30-50	Les renforts PanHumains de la Concorde se rassemblent autour d'Isori et sont envoyés vers les colonies. La croissance de l'IMTel dans la nanosphère de la Concorde dans l'espace antaréen alimente Isori en ressources importantes.
38-40	Les vestiges de la colonie Vahhn ont été repris par une petite force d'occupation Tsan Kiri.
72-84	Tsates est à nouveau attaquée par une flotte importante. Invasion repoussée mais avec des pertes importantes. Première infection de l'IMTel par les spores de l'interface Tsan Kiri.
75	Les vaisseaux de reconnaissance sur Irel découvrent le monde totalement envahi par les Tsan – mais ne font pas de rapport à Isori avant 25 ans.
84	Des renforts arrivent à Tsates, Oblon et les trois autres colonies initiales.
100	La nouvelle de l'absorption d'Irel arrive à Isori. La guerre Tsan Kiri entre dans une impasse et les 80 années suivantes voient Isori travailler sur l'attaque des Tsan à travers leur principale dépendance : leur bionanospore.
180	Les Isoriens passent à l'offensive en utilisant les biospores de silicium-carbone de la fusion Tsan-Isori. Les systèmes proches d'Isori sur Antarès et impliqués dans le conflit sont lentement dépassés par la nouvelle nanosphère, adaptée au combat.
190	Irel est choisie pour le lancement de la contre-offensive
194	Développement de l'armure Phase isorienne et de combinaisons d'interface en biosilicium.
215	Irel est reprise. Utilisée comme base pour lancer des attaques sur les colonies voisines. Les cartes spatiales trouvent l'emplacement du monde natal des Tsan et les détails sont retournés à Isori (voir 7A240).
225	Les Isori rassemblent les alliés de la Concorde, des matériaux et des vaisseaux pour des flottes d'invasion majeures.
235	Les colonies restantes sont reprises (la nouvelle du succès n'atteindra pas Isori avant 5-20 ans).
240	La localisation du monde d'origine des Tsan atteint le système IMTel Isorien ; la flotte d'invasion est immédiatement lancée.
250	Les Tsan Kiri se retirent vers leurs colonies restantes – les leurs et celles initialement isoriennes.
280	La flotte d'invasion arrive sur la planète natale des Tsan Kiri et constate qu'il n'y a plus d'opposition. Les Tsan ont disparu, après avoir complètement dévasté leur monde : aujourd'hui encore, leur localisation est un mystère. Néanmoins, une présence militaire substantielle est établie et la plupart de la flotte retourne à Isori.
280-340	Séparation du Sénatex Isorien de la Concorde PanHumaine : l'accumulation de changements irrécyclables dans leurs nanospores hybrides de biosilicium fait diverger leur IMTel et leur nanosphère trop loin de la ligne fondamentale des nanites de la Concorde.
~300	Découverte d'une éclosure Tsan intacte sur la colonie Tsan, désormais Djarn, à 21 al d'Isori. Premier Tsan Ra éclos dans la société IMTel Isorienne.
~335	Les premiers œufs de Tsan arrivent à Isori
~500	L'Interface Septentrionale est profondément instable, la Concorde s'appuyant sur une forte présence aux frontières.
~700	Croissance
782	Le système de «pont» d'Averahn tombe finalement entre les mains des Isoriens, façonnant une grande partie de l'interface Septentrionale.
~1300	L'Horizon de Xilos est découvert et s'effondre – provoqué peut-être par la technologie isorienne. Les effets se propagent dans tout l'espace antaréen.

LA DIVISION : LA GUERRE CIVILE DE L'IMTEL

Après l'absorption de la technologie des bio-nanites Tsan Kiri par la nanosphère isorienne, les nanites de biosilicium ont eu du mal à s'intégrer à la nanosphère originale et aux nanites IMTel de la Concorde PanHumaine dirigée par les Isoriens. Cette situation s'était compliquée par le fait que l'IMTel de la Concorde nouvellement établie se répandait comme une traînée de poudre à travers le Nexus, se développant de manière presque exponentielle, tandis que la nouvelle nanosphère isorienne se développait de l'intérieur, depuis le centre même de la société IMTel vieille de 280 ans.

C'était une période de chaos, où peu de gens pouvaient distinguer les amis des ennemis dans une zone de changement nébuleuse et en expansion. Les changemest dans la nanosphère isorienne se sont produits initialement en raison de l'ajout par les Tsan Kiri de spores à interface silicium-carbone à leur technologie biomécanique pour submerger les défenseurs de Tsates. Cela a failli conduire à l'acquisition de Tsates par les Tsan Kiri, mais ils n'ont pas tenu compte de l'ingéniosité de la technologie isorienne. Alors que les Tsan Kiri absorbaient autant d'informations que possible du Fragment Tsatéen corrompu, la nanospore isorienne réagissait, inversant l'absorption et fusionnant avec les spores à interface silicium-carbone des Tsan Kiri pour former un lien plus fort entre les deux technologies : en effet, les Tsan Kiri avaient donné aux Isoriens l'arme qui a conduit à leur défaite finale.

En retournant dans leur système d'origine via le Nexus anta-réen, les vaisseaux transportaient la nanosphère, désormais grandement améliorée et plus puissante, adaptée pour le combat et l'armée. Dans leurs propres systèmes, face à leurs propres militaires, les nanospores locales ont été envahies et les spores de bio-silicium isorienne se sont multipliées. Dans certains cas, elles se sont propagées d'un vaisseau à l'autre, sub-

vertissant les systèmes d'origine et créant une nouvelle IMTel ; dans d'autres cas, les vaisseaux militaires de retour ont été considérés comme une menace, un virus infiltrant le vaisseau de la Concorde et traité sévèrement – souvent violemment – par les nanophages de la Concorde. Naturellement, les personnes les plus infectées étaient celles qui étaient proches de la porte d'Isori, où les voyages étaient fréquents.

L'émergence du Fragment Isorien a entraîné le redéveloppement naturel de la base esthétique et technologique d'Isori. Sur Isori, ils n'ont eu d'autre choix que d'adopter la nouvelle technologie : une fois qu'une IMTel est enracinée, elle est extrêmement persuasive. Une grande partie de l'ancienne technologie fut jugée obsolète par la nouvelle IMTel et l'adaptabilité organique est devenue la norme.

Une fois dans le Nexus, le Fragment Isorien s'est répandu comme un virus. Au début, de nombreux habitants des mondes plus proches ont lutté pour survivre lorsque leur propre technologie a commencé à échouer en raison du conflit entre les deux technologies. Ce n'est que lorsque l'une d'entre elles prenait le dessus que l'équilibre et les bases technologiques de la société étaient rétablis et, au début, c'était normalement la nanosphère de biosilicium isorienne qui triomphait. En théorie, le fragment isorien «corrompu» n'aurait pas dû survivre face à la puissance de l'IMTel de la Concorde dont il était issu, mais les nanophages isoriens avaient été optimisés tout au long de la guerre contre les Tsan et de nombreux fragments de la Concorde ont été rapidement subvertis avant même de pouvoir s'adapter.

La nouvelle IMTel neutralisa le contrecoup grâce à ses avantages innés, dérivés de la guerre contre les Tsan. Mais une IMTel apprend rapidement, et les frontières de la Concorde continuaient à s'étendre alors même que le «virus» isorien (du point de vue de la Concorde) rongait son cœur. Les seules limites

Une explosion secoua le centre de commandement ; les alarmes retentirent ; des cris à gorge déployée résonnèrent dans les couloirs. Instinctivement, l'Adjoint Skr'tchk replia ses doigts et sauta sur ses sabots.

– Comment ? aboya-t-il à l'équipe des radars. D'où proviennent ces alertes ?

– Notre nanosphère est envahie, Adjoint ! Le centre de commandement est touché. Nous subissons des attaques sur tous les fronts.

Une nouvelle explosion et les écrans des radars s'éteignirent.

– Évacuez, dit l'assistant de Skr'tchk, son arme déjà dans ses bras manipulateurs, son armure déjà activée. Garde du corps, avec moi !

Deux énormes soldats s'approchèrent de l'Adjoint, des armes énormes en mains.

– Suivez-moi !

Il ouvrit la voie dans de larges couloirs destinés à des Tsan adultes.

Devant eux, le plafond s'était écroulé, une avalanche de terre remplissait le passage. Les lumières s'éteignirent lorsque le fragment d'alimentation céda. Quelques instants plus tard, un drone ennemi glissa le long de la pente nouvellement formée, suivi d'une série de drones plus petits. Les soldats ouvrirent le feu, les tirs vacillant à travers la brume d'un bouclier-défecteur. Un autre drone glissa le long de la pente et les deux machines s'orientèrent telles des meules de pierre en action ; leurs armes à plasma se mirent en position.

– Corridor E ! hurla l'assistant.

Il se retourna, poussa Skr'tchk vers la sortie. Les soldats étaient déjà en mouvement.

Trop tard. Des tirs rapides de plasma s'abattirent sur les armures des Tsan Kiri avant qu'ils ne puissent sortir. L'Assistant tomba, les moignons de deux jambes cautérisés à l'épaule. Un soldat cria, tomba, alors qu'une autre série de tirs s'enfonçait puis traversèrent son torse. Skr'tchk bondit, un boule de plasma lui brûlant les pattes arrières.

Ils s'engouffrèrent dans le couloir E, incapables de galoper à cause du sol déformé. Le garde du corps donna un coup de sabot à un bouton d'urgence au passage, mais les portes déverrouillées ne glissèrent que d'une largeur de sabot avant de s'accrocher aux murs tordus. Puis le sol se mit à trembler, l'air à rugir, et un mur devant lui implosa. Au-delà se trouvaient des dizaines de créatures à quatre membres et de petite taille. Skr'tchk et le soldat s'arrêtèrent puis se retournèrent pour faire face à la direction qu'ils avaient prise.

Les drones d'appui se mirent en position pour bloquer la sortie ; derrière eux, les créatures se déversaient dans le couloir. Ils étaient en surnombre.

Le soldat rengaina son arme, et s'apprêtait à déclencher la commande d'un explosif.

– Vous êtes trop important, Conseiller-Adjoint. Vous ne pouvez pas être capturé.

Skr'tchk inclina la tête en signe de reconnaissance.

Une lumière blanche remplit le couloir souterrain ; une fois de plus, une explosion remplit le couloir.

Problèmes stratégiques liés à la surface antaréenne

Tous les voyages de courte distance à travers Antarès se déroulent près de la surface de la machine, même s'ils sont effectués entre deux portes en profondeur. Pour éviter les portes et une grande partie du maelström et des effets aigus de la dilatation temporelle à la surface du Nexus, les voyages de plus de 20 systèmes ou 2 UAS (*Unité Astronomique Standard*) sont effectués à des altitudes plus élevées, autant qu'Antares et Obureg le permettent.

Une telle dilatation du temps ne peut être évitée complètement. À la surface, l'effet de compression du temps est d'environ 11:1, de sorte que, pour les personnes à bord, un voyage qui semble prendre quelques heures à travers la surface d'Antarès prend en réalité une journée en temps extérieur. À des altitudes plus élevées, la dilatation du temps diminue, mais les vaisseaux commencent alors à se débattre avec un autre problème, celui des limites imposées par les surcharges d'énergie pour la création de la porte depuis Obureg. La situation est encore plus complexe car le rapport exact de la dilatation temporelle à un moment donné varie également en fonction de la proximité d'un vaisseau par rapport à une porte ou à une future porte potentielle (dont l'émergence ne peut être prédite).

La plupart des vaisseaux sont limités dans leur vitesse sur la surface d'Antarès par la machine et la nécessité de maintenir un bouclier efficace contre les dangers d'Antarès. Lorsque la densité des tempêtes de plasma mortelles d'Antarès et les effets de marée d'Obureg sont également pris en compte dans tout calcul de distance, aucun voyage ne peut être prédit avec précision.

Une porte moyenne se trouve à environ 0,1 UAS (unité astronomique standard) d'une autre, bien que la densité des portes

soit plus élevée dans les tropiques d'Obureg et nettement plus éloignée vers les pôles. La majorité des vaisseaux avancés des nations IMTel et Freeborn mettent environ 12 à 14 heures écoulées en moyenne entre les portes (6 à 7 jours en temps réel), les vaisseaux militaires et les éclaireurs étant plus rapides, tandis que le Ghar et les vaisseaux boromites vieillissants prennent beaucoup plus de temps.

En conséquence, 10 UA peut prendre deux semaines relatives mais 140 jours en temps réel. Les distances et les temps réels varient peu au-dessus de 5 UA (voir le tableau en annexe). Les dangers d'Antarès et ce délai sont des facteurs importants dans les calculs stratégiques, ce qui conduit à une frontière à plusieurs niveaux avec des installations militaires de plus en plus fortes au fur et à mesure que les voyageurs progressent dans l'espace isorien ou concordien.

Bien que développé pour maintenir les éléments de sa civilisation de l'espace réel, largement répandue, en phase les uns avec les autres, l'IMTel a réellement trouvé sa place dans le maintien d'une civilisation antarienne à travers le Nexus. Les commandants du Sénatex et de la Concorde dépendent des informations, des prédictions et des recommandations précises de l'IMTel et sont fortement tributaires des NuHu dans la hiérarchie du commandement militaire. Les distances et les dangers font que les mouvements stratégiques ressemblent davantage à ceux de l'ère de la voile : coordonner les attaques et les défenses entre les systèmes est une affaire complexe, les renseignements sur la localisation et les mouvements de l'ennemi étant souvent dépassés de plusieurs mois. Cette complexité est l'un des principaux facteurs contribuant au déplacement constant des régions frontalières des interfaces méridionales et septentrionales.

sont devenues la géographie d'Antares et les routes à sa surface : d'un côté de l'espace de la Concorde, les régions clairsemées au nord de l'équateur et, au sud, les très redoutés Vorls, dont la technologie est encore différente.

Il semble que la nouvelle technologie du biosilicium isorien devrait surpasser celle de la Concorde puisque la Concorde PanHumaine a été conçue sur la technologie isorienne originale. Cette similitude s'est avérée être sa force : comme dans la bataille des Isoriens contre les Tsan, l'IMTel de la Concorde a réagi et appris de ses interactions avec le fragment isorien. Les défenses ont été renforcées – en particulier les défenses contre la technologie de biosilicium isorienne – et bientôt l'expansion du Fragment Isorien a été ralentie. Finalement, l'expansion s'est arrêtée le long des Interfaces Septentrionales et Méridionales, dans les deux cas grâce à des failles sur la surface d'Antarès – des zones où il n'y avait pas de portes.

Dans le Déterminat, la croissance du Prospérat Algorynet son refus d'embrasser une IMTel, ainsi que la technologie perturbatrice des Ghars ont contribué à fournir une zone tampon à l'équateur entre les – ce qui était maintenant – deux grandes nations IMTel. Ironiquement, les Algoryns anti-IMTel et, dans une moindre mesure, les Ghars ont contribué à façonner le Déterminat, une vaste étendue de la surface antaréenne dans laquelle les deux IMTel ont lutté pour s'implanter.

La forme de la géographie politique antaréenne que l'on voit aujourd'hui était établie.

Pourtant, dans les zones frontalières – les Interfaces –, les entités concurrentes ne pouvaient s'empêcher de se faire la guerre. Les planètes et les systèmes changeaient d'allégeance et d'IMTel – parfois sans que la population ne s'en rende compte. Les IMTels ne pouvaient s'empêcher de pousser le raisonnement défensif jusqu'au bout et tout le long de la ligne arrière de chaque Interface étaient construits des chantiers navals, des vaisseaux de guerre, des forteresses, des plates-formes de défense orbitale, des armes, des bases d'entraînement, des armées entières, des unités de soutien en matière de renseignement, de logistique et d'ingénierie – toute la panoplie d'une guerre perpétuelle.

Les deux parties reflétaient les actions de l'autre. Après tout, chaque nation considérait la présence d'un nanospore hostile comme une menace pour son existence même, chaque nanophage étant capable de ronger – de détruire – les composantes internes de l'intelligence colossale et partagée qu'était – et est toujours – une IMTel.

Les Interfaces se sont détériorées dans une impasse difficile. On ne peut pas parler de trêve, car il ne peut y avoir de trêve entre deux fragments, deux nanosphères qui se considèrent avec une hostilité automatique et profondément programmée. Mais il n'y avait pas non plus d'émotion dans la « haine » des fragments : comme deux anti-virus ou prédateurs s'affrontant, ils considéraient l'autre comme une infection indésirable ou un ennemi naturel à anéantir.

L'hostilité était inévitable - et l'est toujours, un millénaire plus tard.

IMPACTS RÉCURRENTS

Au cours des mille dernières années, les systèmes situés le long des interfaces IMTel ont changé d'allégeance et de nanosphère d'un IMTel à l'autre. Parfois, un monde reste entre les mains de l'une des IMTel pendant une période considérable : plus longtemps un monde est aligné avec une nanosphère donnée, plus ses défenses deviennent importantes. Mais de nouveaux systèmes et mondes apparaissent sans cesse, chacun modifiant le schéma de l'avantage stratégique, de sorte que l'interface change - il ne s'agit pas tant d'une frontière délimitée que d'une fusion en dents de scie et changeante entre un côté et l'autre.

Il ne faut pas considérer que chaque système est en partie Senatex et en partie Concord, car chaque système est l'un ou l'autre, ou est en conflit actif et fait l'objet de combats, n'appartenant effectivement à aucune des deux nanosphères. Dans une telle guerre, le vainqueur prend tout ; les allégeances de ceux qui sont absorbés sont rapidement alignées sur le nouveau commandement. Le cerveau de l'individu n'est pas reprogrammé, mais l'IMTel des deux tessons primaires satisfait les besoins et les désirs de chaque individu absorbé d'une manière qui s'aligne sur ses propres objectifs et priorités et sur le bien-être commun.

– Pourquoi diable n’abandonnent-ils pas ? hurla Jharrin dans son casque.

– Paramètres évasifs, lui répondit son casque. Connexion avec la force IMTel...

– Je ne te parlais pas à toi, grogna Jharrin. Je ne faisais que me défouler.

Il jeta un coup d’œil à gauche et à droite pour confirmer ce que sa combinaison lui disait : il ne restait que trois autres soldats de l’effectif initial de l’équipe d’intervention. Il sur-sauta lorsqu’une explosion projeta du sable et de la roche tout autour de lui – un petit obus, perdu, provenant peut-être d’un lanceur-X du Sénatex dont le ciblage avait été perturbé par le combat entre les nanosphères hostiles.

– Observateur, trouve-moi la position de ce lanceur. Transmets-la à l’appui.

Le petit drone plongea en réponse, fila sur le côté et scruta tout autour de l’affleurement rocheux derrière lequel lui et son équipe s’abritaient.

– Localisé, annonça le drone au fragment.

– Rattrapage.

Un autre obus atterrit, à une certaine distance et plus près d’un drone polyvalent qui se blottissait dans un cratère. Cette fois, il n’y eut pas d’explosion mais l’air se remplit d’une brume qui flottait tout autour du drone. Son bouclier déflecteur s’effondra, ses drones-observateurs vacillèrent comme s’ils luttaient pour leur retrouver un quelconque puissance et le drone lui-même commença à s’inverser rapidement.

– Parasites, murmura Jharrin. Appui, où est le contre-feu ?

– Il arrive, lui répondit-on.

Il y eut le bruit lointain d’un tir et un léger sifflement.

– Transmat. L’IMTel vient juste de le signaler, Combat Quatre. L’interaction de la nanosphère de combat est assez intense et nous avons de graves interférences avec les systèmes de ciblage.

Le bruit sec d’une explosion suivit dans la direction du lanceur du Sénatex.

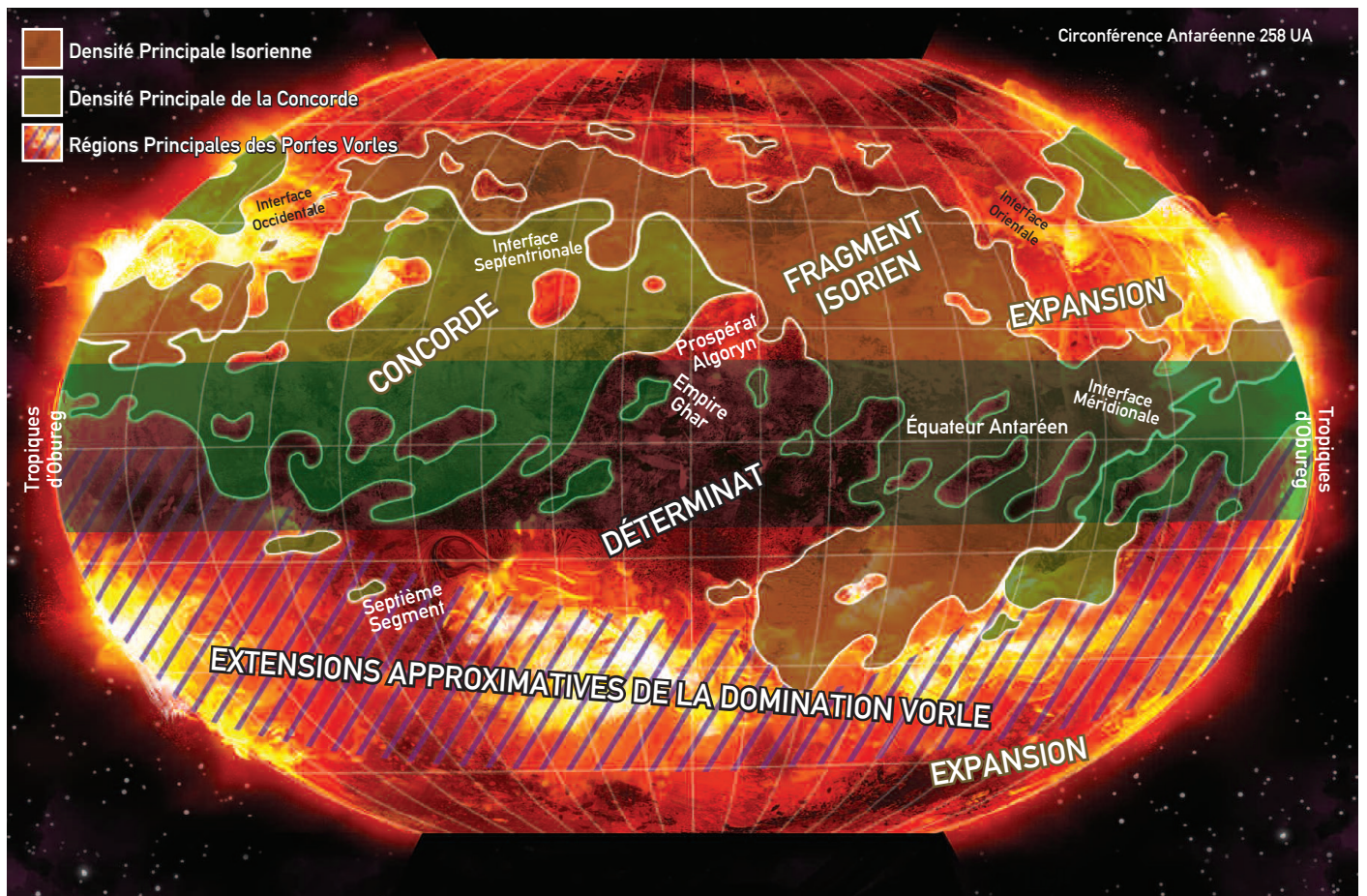
– Je l’ai. Effet, maintenant !

Un nouveau claquement, puis encore un autre et l’air se remplit du son des ogives sifflantes. Jharrin attendit le fracas des multiples explosions avant de jeter à nouveau un coup d’œil aux capteurs de son observateur.

À l’endroit où le lanceur-X était enfoncé, il n’y avait plus qu’un cratère ; l’observateur hésita, puis l’indiqua comme «Clair».

Personne d’autre ne semblait prêter attention – dans cette partie du champ de bataille, tout du moins. L’IMTel signala un mur à la limite de la colonie comme une potentielle position sécurisée sur le chemin vers leur objectif. Jharrin l’indiqua sur son écran, se leva et se mit à courir, son escouade le suivant sans avoir besoin de lui demander.

– Quand il fonctionne, pensait Jharrin, l’IMTel du C3 est une merveilleuse chose.



LES DIFFÉRENTES FORMES DU CONFLIT

Une grande partie du conflit entre Sénatex et la Concorde met en évidence les raisons pour lesquelles les conflits au sol se produisent dans l'espace antaréen. Une guerre interminable pourrait se dérouler entre deux nanosphères – et de tels aspects d'un conflit IMTel finissent par décider du résultat, de toute façon – mais l'issue peut être influencée par les actions et l'intervention d'unités au sol prenant et subvertissant des installations clés. Les installations au sol sont généralement plus grandes et ont un accès plus rapide aux matières premières que les attaquants basés dans l'espace, et doivent donc être traitées rapidement. Les objectifs des forces terrestres sont donc généralement les centrales électriques, les stations de reproduction de nanospores, les centres transmat, les usines de production ou de fabrication et, éventuellement, des opérations de recherche et de sauvetage.

Toutes ces cibles pourraient être détruites depuis l'orbite à l'aide d'armes basiques telles que des astéroïdes ou de petites lunes, des pointes (projectiles lourds, solides, à guidage limité), des munitions à lancement-X ou d'autres armes espace-sol. Cependant, les effets secondaires de ces armes massives sont la dévastation paralysante d'un monde ou d'une installation et exigent que les vaisseaux de lancement et de tir aient un accès ininterrompu au sol et à leurs cibles.

Cet «accès ininterrompu» pour les opérations militaires est le principal problème pour un attaquant. Bien que l'atmosphère puisse atténuer certaines armes et que la couverture nuageuse puisse obscurcir le ciblage visuel, la batterie de capteurs des vaisseaux de guerre IMTel rend ces problèmes insignifiants. Le véritable problème est que, dans la pratique, les vaisseaux qui s'approchent suffisamment pour lancer des attaques ponctuelles à travers une atmosphère brumeuse s'exposent normalement à des tirs anti-vaisseaux, que ce soit depuis la surface de la planète ou depuis des plateformes défensives et des systèmes d'armes lourdes situés sur des orbites supérieures. En outre, les installations sont entourées d'un vaste blindage Reflex, Phase ou Hyperluminique qui rend difficile les attaques au sol depuis l'espace. La situation se complique par le fait qu'un vaisseau situé «plus bas» dans le puits gravitationnel est toujours nettement désavantagé, car il est si lent qu'il est une cible facile pour les matrices de ciblage avancées de la technologie antaréenne, malgré l'accélération massive que peuvent lui conférer ses moteurs gravitationnels.

Le résultat net est qu'il revient (littéralement) aux forces terrestres de l'IMTel d'exercer une pression ciblée. Généralement larguées à une certaine distance de l'objectif via une enveloppe hyperluminique ou des transmats de combat, les formations de la Concorde ou Isoriennes avancent vers l'objectif et sont accueillies par les seules forces disponibles pour les contrer : les troupes terrestres ennemies.

LA LIGNE DE FRONT

La ligne de front – l'Interface – a changé au fil des années et a oscillé entre les deux camps. Le premier point de stabilité à l'Interface Septentrionale et Méridionale reposait sur des systèmes majeurs fournissant la seule route à travers les vides du réseau de portes, des failles qui contribuent à fournir une séparation naturelle entre les deux puissances IMTel. Bien sûr, ces lignes de front antaréennes changent non seulement avec les succès et les échecs de la guerre, mais aussi lorsque de nouvelles portes sont ajoutées au réseau. Il s'agit d'un champ de bataille en constante évolution où une route sûre un mois donné peut soudainement se transformer en une aventure risquée après l'ouverture d'une porte le long de la route. Le premier IMTel qui découvre ces nouvelles portes le long de la frontière bénéficie d'un avantage considérable en termes d'opportunités

Responsabilités partagées

Un aspect essentiel du commandement militaire dans les sociétés IMTel est la nature extrême de la dévolution de l'autorité, de la responsabilité, du commandement, de la communication et du renseignement. Bien qu'il ne commande pas directement les forces de l'une ou l'autre des grandes factions panhumaines, l'IMTel, après tout, «sait tout» et donne son avis sur chaque décision en fonction d'un nombre immense de facteurs et du souci du bien-être de plus d'un million de systèmes. Aucun panhumain, NuHu ou même une intelligence artificielle individuelle ne peut commander ou superviser des forces aussi vastes.

Par conséquent, au niveau supérieur au champ de bataille, il existe une structure de commandement très souple et adaptable au sein des nations IMTel. Il n'y a pas de «général cinq étoiles» ou de commandant en chef des forces militaires, ni de hiérarchie fixe en dessous de l'IMTel autre que les NuHu, mais simplement des généraux locaux et des structures de commandement sélectionnées pour leur adéquation à la situation. Par exemple, l'un d'entre eux est Kamrana Josen, désigné Commandant en Chef C3 des Forces Expéditionnaires de Xilos (FEX) ; un autre est Xan Tu, sélectionné pour assurer plusieurs commandements difficiles le long de l'Interface Septentrionale et dans le Déterminat.

Chaque commandant reçoit toutes les informations dont il a besoin de la part de l'IMTel et, à son tour, l'IMTel étoffe ses décisions avec plus de détails après les avoir combinées avec les données du fragment de combat local. Il transmet ensuite ses ordres aux différents fragments de combat, où l'IMTel local peut encore les optimiser. En résumé, les intelligences humaines et artificielles commandent et donnent une orientation générale, tandis que l'IMTel informe et permet cette décision.

Un commandant dans un système de l'Interface Septentrionale devrait attendre jusqu'à un an pour recevoir une réponse à un message destiné à Isori. Même la communication au niveau local est lente : il peut falloir plus de trois mois à un vaisseau expéditionnaire pour transporter un message à seulement 10 systèmes de distance et un voyage moyen entre deux systèmes sous les tropiques prend 10 à 12 jours, au minimum. La communication à travers Antares est peut-être beaucoup plus rapide que la communication dans l'espace réel, à la vitesse de la lumière, mais elle reste lente !

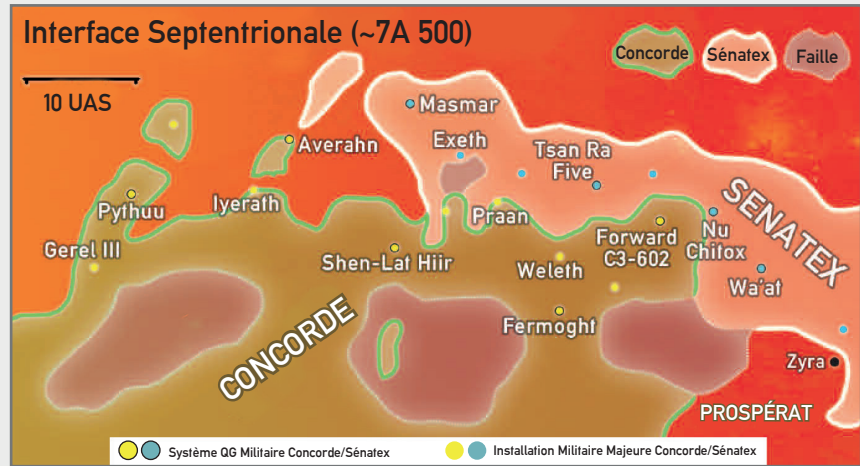
Sur le champ de bataille ou au sein d'éléments actifs et opérationnels tels que les groupes d'armées, les divisions, les brigades ou les régiments – quelle que soit leur classification – la hiérarchie des grades et du commandement est plus cohérente. Cependant, si l'IMTel apprend qu'une personne donnée est plus adaptée qu'une autre à un poste donné, cette personne sera formée comme il se doit et soutenue dans le rôle de son prédécesseur, celui-ci, moins performant, étant traité avec précaution, conformément aux protocoles de l'IMTel relatifs au bien-être émotionnel des panhumains.

offensives et de stabilité défensive. Par conséquent, le Sénatex et la Concorde disposent tous deux d'une importante flotte de vaisseaux de reconnaissance le long de la frontière, soutenue par les importants services de renseignements dirigés par les NuHu et des forces d'intervention rapide pour revendiquer tout ce que les explorateurs ont découvert.

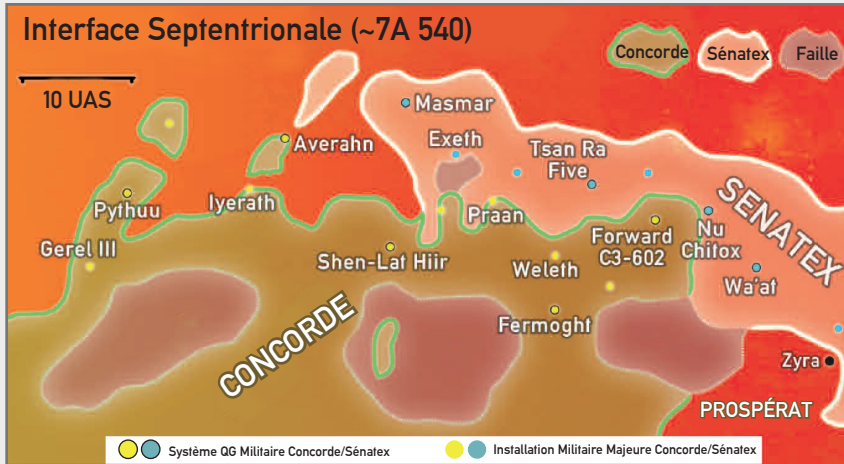
Vers 7A500, il y avait une grande faille (une zone où les portes sont peu nombreuses et très espacées) à l'ouest de Masmar et Exeth était une petite base navale isorienne reliant la colonie assez récente de Tsan Ra Five dans le segment isolé au nord d'Averahn. La frontière était très fluctuante et subissait des changements réguliers, ancrée par les bases clés du C3 d'Iyerath, Praan et Weleth et les bases majeures de Forward C3-602 et Shen-Lat Hiir.

La faille au sud d'Exeth commença à se combler, principalement du côté de la Concorde, et Exeth tomba aux mains d'une importante force de la Concorde.

Après avoir établi une base majeure dans le système, la Concorde Pan-Humaine réussit à modifier l'alignement de l'Interface, menaçant de capturer Praan et de couper le monde frontalier majeur de Masmар.



Interface Septentrionale (~7A 540)

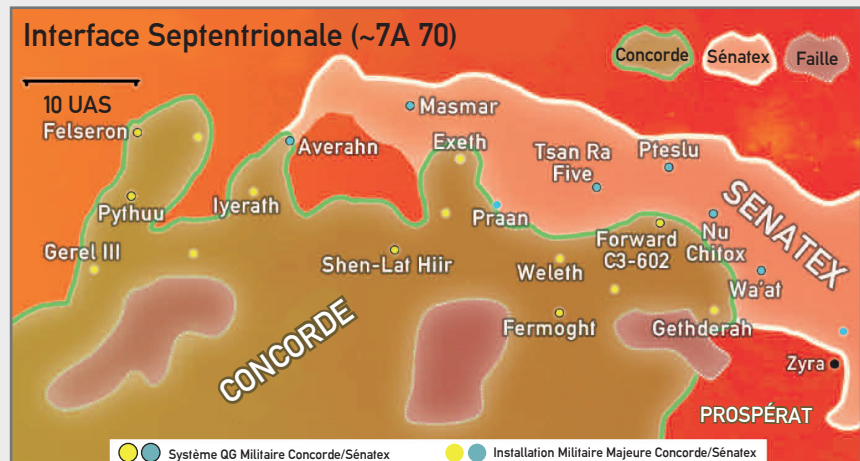


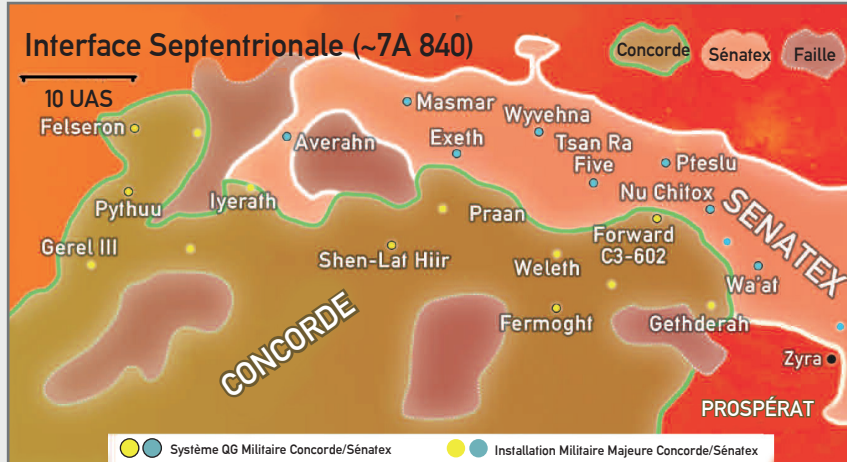
Entre-temps, vers 7A540, la faille autour d'Averahn commença à se combler au nord et au sud et la porte d'Averahn est devenue un pivot entre les aspirations des deux puissances, changeant régulièrement de mains en raison de sa position entre les deux côtés de la faille.

Pour assurer la stabilité, à partir de 7A700 environ, le Senatex réagit en concentrant ses flottes de reconnaissance le long de la ligne de communication étendue qui reliait Masmар à Pteslu.

Après avoir trouvé quelques nouveaux systèmes compatibles, ils ont finalement établi une nouvelle base majeure vers 7A740 à Wyvehna, un système dépourvu de planètes habitables mais doté d'une présence orbitale importante – et toujours existante – du 6ème Âge.

Interface Septentrionale (~7A 70)



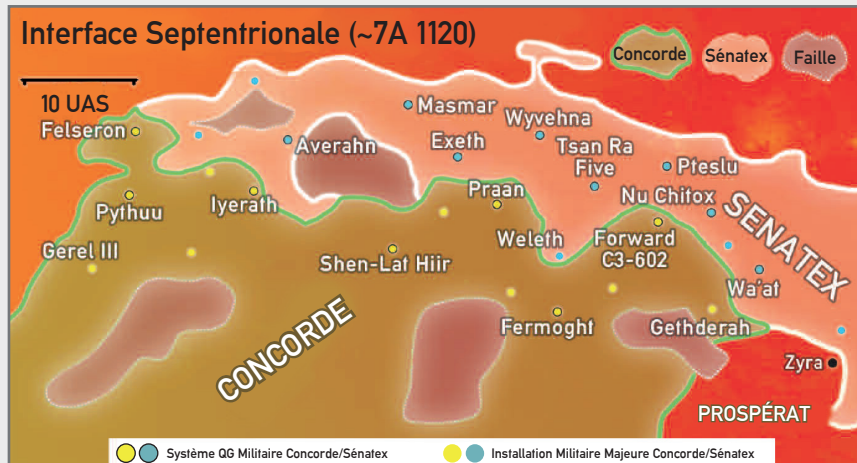


Les panhumains technologiquement avancés de Wyvehna furent accueillis au sein du Sénatex et adaptèrent volontiers certaines de leurs orbitales pour devenir des chantiers navals et des centres de formation. Cela permit au Sénatex de soutenir les efforts d'Averahn (voir 7A840) et de repousser la frontière au sud vers Iyerath et à l'ouest d'Exeth.

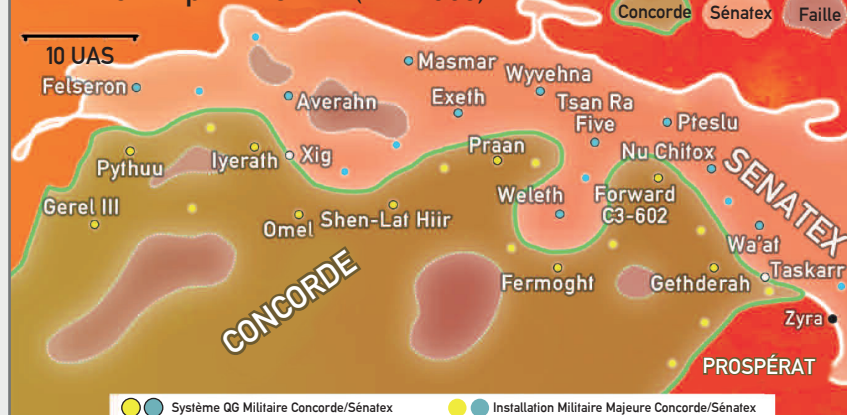
Entourée par les systèmes du Sénatex, Exeth fut finalement reprise par les forces isoriennes.

Lorsque la faille occidentale au-delà d'Averahn se peupla de portes, celles-ci favorisaient d'abord le Sénatex, lui permettant de s'étendre presque jusqu'à Felseron elle-même avant que la Concorde ne se rende compte de leur expansion.

Il était alors trop tard et le fragment de Felseron et de nombreux systèmes de la Concorde autour de lui furent absorbés par le Sénatex.



Interface Septentrionale (~7A 1300)



Mais avec la découverte du système et de la société riche, peuplée et avancée de Gethderah, la Concorde put s'étendre dans l'espace du Prospérat et stabiliser sa ligne de front.

Le soutien potentiel de Gethderah contre les immenses chantiers navals de Forward C3-602 ainsi que la menace de Wa'at ont rendu le Sénatex plus prudent sur la frontière dans son ensemble.

C'est à cette époque, cependant, que la Concorde parvint à finalement maîtriser sa technologie de subversion, auparavant erratique, pour contrer les nanopores de biosilicium isoriens et qu'une impasse ferme, mais difficile, fut atteinte.

La frontière demeura stable pendant plusieurs centaines d'années, des systèmes mineurs passant occasionnellement d'un côté à l'autre lorsque les IMTels se rencontraient à de nouvelles portes.

L'ACQUISITION D'AVERAHN

Le système d'Averahn est l'un des nombreux systèmes de l'Interface Septentrionale qui, pendant les quelques centaines d'années qui ont suivi le morcellement, a régulièrement changé de propriétaire entre le Sénatex et la Concorde. Un seul incident en 7A782 a fait que le système est resté aux mains des Iso-riens pendant plus d'un demi-millénaire. La clé du succès a été l'infiltration, la subversion et la destruction finale d'une usine centrale de nanophages par un seul drone de combat et un mélange d'escouades panhumaines et Tsan Ra survivantes d'une compagnie frontalière isolée derrière les lignes de la Concorde. L'action a conduit à un événement relativement rare dans les régiments de l'IMTel, le baptême d'une unité spécifique d'après sa remarquable Commandeure, Vylan Ra.

La clé du changement constant de situation d'Averahn est son emplacement dans cette partie de l'Interface Septentrionale. Jusqu'aux environs de 7A900, le système était le seul d'importance à relier les deux côtés d'une faille entre les deux puissances IMTel, ce qui signifie qu'il représentait d'un pont capital – un point de passage stratégique. Lorsque de nouvelles portes ont été ajoutées par la machine antaréenne, il s'est retrouvé au centre d'un couloir et la pression sur lui a été allégée, bien qu'il soit toujours le centre militaire de tout ce secteur de l'espace antaréen.

Lorsque d'autres portes ont été ajoutées, Averahn s'est trouvé être un système vital pour soutenir l'expansion du Sénatex vers l'ouest, dans des territoires inexplorés – la faille entre sa frontière occidentale et le «bourrelet» de la Concorde vers Felseron et le nord. L'ensemble de la campagne illustre la nature délicate et souvent déroutante de la guerre sur Antarès : comment être certain des frontières politiques lorsque de nouvelles portes – la géographie – sont constamment créées !

Un stratagème évident

Il y a longtemps, il a été théorisé que les vaisseaux pourraient être en mesure de voyager loin d'Antarès pour échapper aux pressions et aux dangers de la machine stellaire, pour atteindre des vitesses plus élevées et pour raccourcir la durée des voyages. Malheureusement, non seulement les effets limitatifs d'Obureg augmentaient à mesure que les vaisseaux s'éloignaient de la surface de la machine, mais les effets de dilatation du temps signifiaient que le voyage vers une distance où l'effet pouvait se produire ne valait la peine que sur de très longues distances.

La distance optimale d'Antarès s'est avérée être entre 6,4 et 7,25 SUA. À cette distance, les vaisseaux pouvaient voyager à leur vitesse maximale, sans danger, et l'effet de dilatation du temps était considérablement réduit. Non seulement les avantages de s'éloigner du nexus étaient minimes, mais les vaisseaux ont commencé à subir de graves interférences de la part d'Obureg, dont la position exacte ne semble pas correspondre à l'orbite perçue de 224 UAS à laquelle un observateur externe le place normalement. En essayant de résoudre ces problèmes, de nombreux vaisseaux et drones ont été détruits ou ont vu leurs nerfs et leurs cerveaux (artificiels ou naturels) complètement brouillés.

Toutefois, un tel stratagème permettait aux vaisseaux de parcourir de longues distances dans un délai raisonnable. En pratique, ce délai est de 130 à 170 jours en temps réel, mais seulement de 13 à 20 jours en temps réel à bord. Sur toute distance supérieure à 2,2 UAS (22 portes), le temps réel du voyage est minimisé en montant sur une orbite plus élevée, et à 2,4 UAS (24 portes), le temps réel peut également être minimisé de la même manière. Dans les deux cas, cependant, le «minimum» est toujours d'environ 14 jours vécus mais de plus de quatre mois écoulés ! En pratique, les vaisseaux effectuant des voyages aussi longs doivent soit s'éloigner d'Antarès pour éviter que leur bouclier et leur blindage ne soient percés, soit faire appel à un système ami le long de la route pour effectuer les réparations nécessaires.

Un message et une réponse d'Isori aux régions frontalières, par exemple, prendront près d'un an. Mais cela n'est guère différent pour les portes proches les unes des autres : même celles qui ne sont distantes que de 5 UAS doivent encore attendre 9 mois pour obtenir une réponse à un message – et tout cela sans tenir compte du temps écoulé pendant le passage à l'intérieur des portes antaréennes elles-mêmes !

JOUER LA DIVISION

La **Division** offre un contexte intéressant pour mener des parties d'*Antares*, depuis une époque plus reculée jusqu'au «jours présents», ainsi que les décennies qui ont suivi 7A1300. Cette section fournit quelques éléments de contexte de cette période en utilisant un régiment isorien très performant : le 364^e. Ce contexte historique peut servir d'inspiration ou de base pour élaborer et concevoir vos propres régiments isoriens ou même pour mener vos propres batailles le long de la frontière tumultueuse et en constante évolution qu'est l'**Interface Septentrionale**.

Nous vous présentons également les statistiques et l'histoire de quelques individus importants des forces armées du Sénatex, ainsi que quelques conseils sur la tactique, le modélisme et le jeu des forces au cours des siècles précédents. Enfin, nous présentons un scénario de l'une des batailles cruciales de la Division : *La Capture de l'Usine de Nanophages IV* sur Averahn.

COMPAGNIE DE VYLAN RA, 364^E RÉGIMENT DE PHASE

Le 364^e Régiment de Combat, formé à l'origine sur Isori, recrutait ses troupes dans les colonies intérieures et était composé exclusivement de panhumains. Bien qu'il ait fait partie de la flotte d'assaut contre la planète Tsan, comme le reste des troupes d'assaut, il n'a pas participé aux combats à son arrivée. Faisant partie de la garnison de Tsan pendant plusieurs années, les principales tâches du régiment consistaient à enquêter sur les vestiges culturels des ruines pour des analyses plus poussées – les Isori craignant le retour des Tsan Kiri. Après cinq ans, le régiment fut progressivement renvoyé sur Isori pour s'entraîner aux opérations conjointes avec les premiers Tsan Ra absorbés par la société isorienne.

Désormais régiment combiné et totalement intégré de Tsan Ra/panhumains, le 364^e a été transféré dans l'Interface Septentrionale en tant qu'unité de première ligne, où il y est resté durant les 600 années suivantes. C'est là qu'un drone de combat remarquable, «Dastio», fut rattaché au régiment, et finalement adopté (pour des raisons connues de lui seul) par la jeune Com-

mandeure Vylan, une jeune panhumaine qui avait rejoint le régiment au début du 8^e siècle. Le Commandeure Vylan s'est rapidement fait un nom, et pour la force combinée de panhumains et de Tsan Ra sous son commandement, on la surnomma bientôt «Vylan Ra» en reconnaissance de l'estimé qu'elle portait pour les capacités des Tsan. Elle obtint de tels succès au cours des opérations sur le front que la compagnie reçut son nom de façon permanente.

La clé du succès de Vylan Ra était l'utilisation efficace des différentes capacités de chaque espèce sous son commandement ou en mission, qu'il s'agisse de machines, de panhumains, de NuHu ou de Tsan Ra. Si une société IMTel peut planifier, prévoir et maximiser l'efficacité des unités sous son commandement, elle peut manquer de créativité (parfois erratique) et de direction cruciale qu'un esprit vivant, non-IMTel, peut apporter. Kkr'tchk, son 2IC (officier exécutif) était un Tsan Ra, et de nombreux observateurs ultérieurs du NuHu affirment que c'était en fait le commandement combiné et le talent tactique de Vylan Ra, Kkr'tchk et Dastio qui les rendaient si efficaces. Quelle que soit la façon dont les historiens militaires ont analysé la situation, tous se sont accordés à reconnaître que la personnalité unique de Vylan Ra avait créé un lien entre les trois personnalités qui a transcendé la perception d'un fragment de combat ordinaire.

PERSONNAGES NOTABLES DU 364^E

En 7A1300, les «jours présents» d'Antarès, Vylan Ra, la plus célèbre Commandeure panhumaine du 364^e, a pris sa retraite et s'est retirée de ses fonctions actives en première ligne. Elle a très certainement été réintégréée dans une série de corps-clones de remplacement pour éviter la mort cérébrale, mais sa localisation actuelle est inconnue.

Les joueurs peuvent souhaiter l'utiliser, ainsi que ses subalternes – le drone Dastio et le Tsan Ra Kkr'tchk – dans des parties impliquant la 364e durant la période de ses opérations les plus actives et les plus réussies, aux 8^e et 9^e siècles du 7^e Âge.

COMMANDEURE DU SÉNATEX VYLAN RA

Infanterie de Commandement (PanHumaine)

Coût : 20

Il s'agit du profil de Vylan Ra au sommet de ses capacités, Commandeure du 364e Régiment de Phase au 8e siècle. Elle est à son apogée lorsqu'elle est utilisée dans une force mixte avec Dastio et le Sous-Commandeur Tsan Ra, Kkr'tchk. Elle peut être représentée sur la table par une figurine de Commandeur Isorien, éventuellement avec un casque fermé.

Note : remplace une Escouade Nar Var

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Commandeure Vylan Ra avec Armure Phase, Carabine Plasma, Fronde-X et Netfronde	5	5	6	5	5(7)	10	9	Coriace 3, Commandement, Contrôleur, Escorte, Héros, Coordination
2 x Garde Nar Vesh (PanHumain) avec Armure Phase, Carabine Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	5	5(7)	7	8	–
0 x Garde Tsan Vesh (Phase Tsan Ra) avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Grenades Plasma	6	5	6	7	6(8)	7	8	–
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- 0–2 Gardes Nar Vesh @2pts chacun
- Remplacer tout ou partie des Gardes Nar Vesh en Garde Tsan Vesh @1pt chacun
- 0–1 Drones-Défecteur @2pts

Restrictions d'Armée/Unités

- **Phase :** 0 – 1

Unique : Limité à un seul exemplaire par armée.

Coordination : Vylan Ra est extrêmement douée pour coordonner les opérations entre drones, panhumains et non-humains. Lorsqu'elle utilise sa règle spéciale *Escorte* avec une unité avec du *Stress*, elle bénéficie alors d'un bonus de -1 à son Test d'Ordre d'Escorte.

SOUS-COMMANDEUR DU SÉNATEX KKR'TCHK

Infanterie de Commandement (Tsan)

Coût : 20

Kkr'tchk peut être représenté par une figurine de Commandement Tsan Ra : l'élément majeur du succès de Vylan Ra était qu'elle était capable de combiner les compétences des panhumains ordinaires et extraterrestres pour en faire une force exceptionnellement efficace.

Note : remplace une Escouade Tsan Var

Effectif	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial
1 x Sous-Commandeur Kkr'Tchk avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Fronde-X et <i>Netfronde</i>	5	5	6	7	6(8)	7	9	Coriace 3, Commandement, Contrôleur, Escorte, Coordination
2 x Garde Tsan Vesh (Phase Tsan Ra) avec Armure Phase, Duocarab Plasma, Grenades Plasma	5	5	6	7	6(8)	7	8	–
0 x Garde Nar Vesh (PanHumain) avec Armure Phase, Carabine Plasma, Grenades Plasma	6	5	6	5	5(7)	7	8	–
1 x Drone-Observateur	–	–	–	–	–	–	–	Drone-Compagnon (Observateur)

Options d'Amélioration

- 0–2 Gardes Nar Tsan @3pts chacun
- Remplacer tout ou partie des Gardes Tsan Vesh en Garde Nar Vesh @Gratuit chacun
- 0–1 Drones-Défecteur @2pts

Restrictions d'Armée/Unités

Unique

- **Phase :** 0 – 1

Unique : Limité à un seul exemplaire par armée.

Coordination : Si l'armée comprend la Commandeur Vylan Ra, alors le Sous-Commandeur Kkr'tchk peut également se servir de la règle spéciale *Coordination*. Lorsqu'il utilise sa règle spéciale *Escorte* avec une unité avec du *Stress*, il bénéficie alors d'un bonus de -1 à son Test d'Ordre d'Escorte.

Fragments réutilisés

Il est possible de livrer des batailles en utilisant des forces qui viennent juste d'être (ré)intégrées dans l'une des forces armées de l'IMTel, avant qu'elles ne soient complètement équipées de nouvelles armures. Pour ce faire, utilisez l'une des listes standard (Isorienne ou Concorde) mais autorisez jusqu'à 40% de la liste à être des unités de la force IM-Tel opposée. Ceci représente l'intégration progressive de la technologie d'une force dans l'autre, son fragment de combat ayant été intégré dans le nouvel IMTel, et une grande partie de ses nanospores actifs remplacés.

Les seules limitations majeures sont que les Tsan Ra ne peuvent pas être utilisés dans une force de la Concorde car il est complètement dépendant des nanospores de biosilicium isoriennes, et des Matrices Subversives de la Concorde (ce qui semble évident !) ne pouvant pas être utilisées par une force isorienne. Alors que la Concorde court après la technologie du déphasage, les Isoriens l'ont couplée à leur nanosphère de biosilicium de sorte qu'elle perd rapidement de son efficacité : chaque fois que des ex-Isoriens récemment acquis dans une force de la Concorde tentent d'utiliser leur armure Phase, ils doivent lancer un D10 et, s'ils obtiennent un résultat inférieur au tour en cours, l'armure Phase cesse de fournir ses capacités de déphasage.

Par exemple, un système de la Concorde récemment acquis peut encore avoir quelques Soldats et quelques escouades d'Interceptors. Ceux-ci pourraient faire partie d'un nouvel attachement dans une force isorienne, les Escouades de Combat remplaçant les Escouades Phase et utilisant leurs armures hyperluminescentes plutôt que leurs armures Phase, et les Interceptors remplaçant les Motos à Impulsion mais à un niveau tactique.

Jusqu'à environ 1120, même lorsqu'une Matrice Subversive est utilisée par une force de la Concorde, celle-ci doit effectuer un test avec un D10 et obtenir un résultat supérieur ou égal au tour en cours ou subir un «dysfonctionnement» (voir tableau des dégâts), mais peut être réparée normalement par auto-réparation.

De telles règles et forces combinées ne sont pas recommandées pour les tournois et les compétitions, mais sont néanmoins très amusantes lors campagnes narratives !

DRONE DE COMBAT DASTIO

Dastio (ou D45710) était le premier d'un nouveau type de drone de combat créé par les Isoriens. Alors que leur armure et équipement étaient similaires à ceux des drones existants, la nouvelle série – les KV7 – était dotée d'une intelligence artificielle améliorée, d'une empathie accrue envers les humains et d'une plus grande capacité d'individuation (développement d'un caractère propre, distinct et unique).

Dastio lui-même était le plus remarquable de tous ces drones, formant des liens étroits avec de nombreux isoriens. Ses actions ont été cruciales dans la défense de Tsates. Bien que le drone ait été détruit au cours de cette victoire à la Pyrrhus, Dastio a pu stocker son «esprit» dans une capsule de sauvetage et la faire transmater en lieu sûr. Son esprit, avec toute son expérience vitale, a ensuite été téléchargé dans une autre unité de drone qui a continué à combattre pour les Isoriens lors de la Division, pour finalement s'attacher de manière permanente au 364e Régiment de Phase Isorien. Aux alentours de 7A780, on le voyait le plus souvent accompagner la compagnie de Vylan Ra, et avec elle, il a pu s'emparer de l'usine de production de nanophages de la Concorde lors de l'acquisition d'Averahn.

Dastio fut l'un des premiers drones à passer du modèle expérimental KV9 aux spécifications plus lourdes du MV3. Toutefois, il a conservé sa double tourelle de carabines plasma jusqu'à ce qu'il ait développé un lien solide avec les protocoles opérationnels du 364e Régiment de Phase. À ce moment-là, il a opté pour un appui léger plasma afin d'agir comme une contre-mesure lourde au M4 de la Concorde.

On ignore si Dastio est toujours opérationnel, si sa mémoire a été téléchargée dans le corps d'un drone-commandeur ou s'il a été simplement stocké. S'il est toujours en activité, sa grande expérience serait d'une grande utilité dans n'importe quel conflit.

Drones de combat de série KV7

Comme beaucoup de drones de combat, le KV7 est une évolution du châssis de la série KV, mais avec une légère amélioration du blindage interne. Au début du 7ème Âge, l'expansion de la Concorde PanHumaine a conduit à un rôle différent pour les drones de combat moyens. Cela était en partie dû aux guerres frontalières sporadiques au fil de l'expansion de la Concorde, mais surtout aux combats acharnés dans la guerre spatiale contre les très compétents Tsan Kiri.

Le KV7 comprenait une coque solide améliorée sur laquelle un blindage cinétique expérimental pouvait être appliqué. Bien qu'apparemment mineurs, les changements physiques en faisaient une plateforme d'armes moins agile. D'un point de vue esthétique, toutefois, de nombreux observateurs de la Concorde ne verraient que des différences mineures entre le drone de combat M4 actuel et le KV7.

La principale différence du KV7 par rapport aux modèles précédents de la série était l'amélioration de l'intelligence artificielle et du couplage des capteurs. Cela confère aux drones une plus grande indépendance de pensée et des capacités de ciblage supérieures. Les améliorations internes mineures comprenaient également des contre-mesures améliorées contre les nanospores et le spectre électromagnétique. La combinaison de ces modifications a ouvert la voie à la longévité et à la popularité des drones des séries «M» et «T», bien que les Isoriens aient finalement dû passer à la bio-armure, dont l'esthétique est très différente.

vements horizontaux et la manœuvrabilité. Alors que les KV5 et KV7 ressemblaient davantage aux drones de combat et de transport actuels des séries M ou T de la Concorde, les séries KV ultérieures et toutes les séries MV portent les lignes organiques caractéristiques de la technologie du biosilicium dont les Isoriens dépendent désormais.

Dastio peut remplacer un drone de combat (Mahran Vesh) dans la liste d'armée isorienne mais il est toujours **Unique** – un seul peut être inclus dans une armée. Si vous jouez des parties ayant lieu durant les siècles précédents, les joueurs peuvent remplacer le Mahran Vesh par les drones de combat appropriés.

Maquettes des premiers Drones de Combat

Les premières versions des drones de combat isoriens peuvent être représentées sur la table à l'aide des maquettes existantes – les modélistes passionnés pourront même réaliser leurs propres conversions de tourelles ! Les KV5 et les premiers KV7 pourraient être représentés par un M4 de la Concorde, avec peut-être quelques ajustements organiques pour représenter les effets de la nanosphère isorienne en développement. Les KV7 et KV9, plus récents, ainsi que la série MV ressembleraient au modèle MV5 actuel.

(Notez qu'il est peu probable que nous voyions une telle pléthore de drones de combat isoriens historiques dans la gamme Antares – le MV5 disponible est la version la plus récente).

Développement des premiers Drones de Combat

Le tableau ci-dessous montre l'évolution des premiers KV5 vers les derniers MV5, y compris le développement propre du Dastio. Tous les drones de combat peuvent être équipés des options standard des drones-compagnons des listes d'armée isoriennes pour le MV5 (comme les observateurs ou les déflecteurs).

Le KV5 était principalement considéré comme un drone d'appui d'infanterie lourdement protégé, n'étant qu'occasionnellement armé d'un canon plasma. Le développement des drones de type Andhak/C3D2 a conduit à l'évolution du KV7 avec un blindage plus lourd. Finalement, la série K s'est transformée en série M, toujours plus lourde, qui a abouti aux MV5 Mahran Vesh et M4, tous deux équipés de l'intelligence artificielle avancée de la série KV7 ainsi que d'un blindage cinétique entièrement développé, d'un appui léger plasma et de canons plasma, fractals ou à compression.

Toutes les séries K-/KV- et M-/MV- s'appuient sur la technologie des nano-enveloppes à suspenseurs ainsi que sur des propulseurs à réaction supplémentaires pour accélérer les mou-

ÉVOLUTION DES DRONES DE COMBAT ISORIENS

Unités : Drone de Combat Isorien (Véhicule)	M	Ag	Prc	For	Res	Init	Co	Spécial	Coût
KV5 (Guerres Tsan Kiri) avec Lance Plasma et Appui Léger Plasma ou Canon Plasma (+1pt)	5	6	5	1	11	7	8	Grand	16
KV7 (Guerres Tsan Kiri – y compris le D45710-KV7 "Dastio") avec Canon Plasma et Lance Plasma ou Carabines Plasma jumelées	5	5	6	1	12	8	8	DOM2, Grand	19
KV9 (K10 de la Concorde) avec Canon Plasma et Appui Léger Plasma (Début de la Division)	5	5	6	1	12	8	8	DOM2, Grand	22
D47510-MV3 "Dastio" (Division) avec Canon Plasma et Carabines Plasma jumelées	5	5	6	1	13	8	9	As, DOM2, Grand, Unique (Boucliers de Déphasage optionnels)	23
Modèle MV3-MV5 (Division) avec Canon Plasma et Appui Léger Plasma	5	5	6	1	13	8	8	DOM2, Grand (Boucliers de Déphasage optionnels)	24
D45710-MV5 "Dastio" (364 ^e de l'Interface Septentrionale) avec Canon Plasma et Appui Léger Plasma	5	5	6	1	13	9	9	As 2, Commandement, Coordination, DOM2, Escorte, Grand, Unique (Boucliers de Déphasage optionnels)	30

Unique : Limité à un seul exemplaire par armée.

Coordination : Si Vylan Ra fait également partie de l'armée, Dastio peut utiliser sa règle spéciale Escorte pour coordonner les déplacements avec toute unité à portée qui contient au moins une unité Tsan Ra ou PanHumaine.

LA CAPTURE DE L'USINE DE NANOPHAGES IV

Localisation : Averahn, Interface Septentrional
Année : 7A784

Type : Affrontement (2 Joueurs), Objectifs, Narratif
Équivalent : 100pts (NF2)

La Concorde a gardé le contrôle d'Averahn pendant plusieurs années et l'a utilisé pour bloquer toute expansion isorienne sur son territoire. Les attaques répétées du Sénatex ont été repoussées, les défenses orbitales et la nanosphère de la planète restant intactes malgré la pression intense. Alors que des renforts de la Concorde sont détectés en train d'arriver par la porte du système, les Isoriens réalisent qu'ils n'ont qu'une seule et dernière chance de détruire les usines de nanophages de la Concorde et d'établir une position sur la planète. Après avoir sacrifié plusieurs transports et frégates rapides pour tenter de pénétrer le blocus planétaire, les Isoriens sont parvenu à larguer le légendaire 364e Régiment de Phase, une unité d'élite percutante, dans la zone de l'usine de phages.

Mais les 364e sont seuls : aucune autre force n'a réussi à franchir le blocus. Tout ce que la 364ème a à faire est de détruire l'usine de nanophages. Cela permettra aux vaisseaux isoriens spécialisés dans la production de phages de prendre le dessus et de capturer Averahn avant que les renforts du défenseur n'arrivent.

Mise en Place

Cette partie se joue sur une table standard de 6' x 4'. Pour commencer, l'installation de l'Usine de Nanophages (de 5"×5" à 8"×8") est placée au milieu de la zone de déploiement du Défenseur. Devant celle-ci se trouve une grande zone (6" ou 8" x 8") de **terrain dense**, comme une zone industrielle.

Chaque joueur place ensuite en alternance jusqu'à 10 autres éléments, tous distants de 5" ou plus les uns des autres, avec une zone dégagée de 5" de part et d'autre de la ligne centrale de la table représentant l'**itinéraire de patrouille** du défenseur.

Idéalement, la moitié de la table du Défenseur devrait être composée de bâtiments, d'installations industrielles ou de production et de centrales électriques, peut-être disposés de manière ordonnée – il s'agit d'un plan de bâtiments IMTel, après tout !

Dans la moitié de table de l'Attaquant, des broussailles, des terrains rocheux, des bois clairsemés, et éventuellement une zone d'aiguilles rocheuses sont appropriés.

Après avoir placé le terrain, le Défenseur peut alors placer deux obstacles de fortification linéaires dans sa moitié de table. Au milieu de chacun des trois secteurs de l'Attaquant, placez une **plaque de transmat** de combat ou un marqueur approprié pour représenter un telle plaque.

Forces en Présence

Le scénario fonctionne bien avec environ 100pts par camp, bien que les joueurs puissent expérimenter avec des forces plus grandes ou plus petites, voire avec un léger avantage pour l'attaquant.

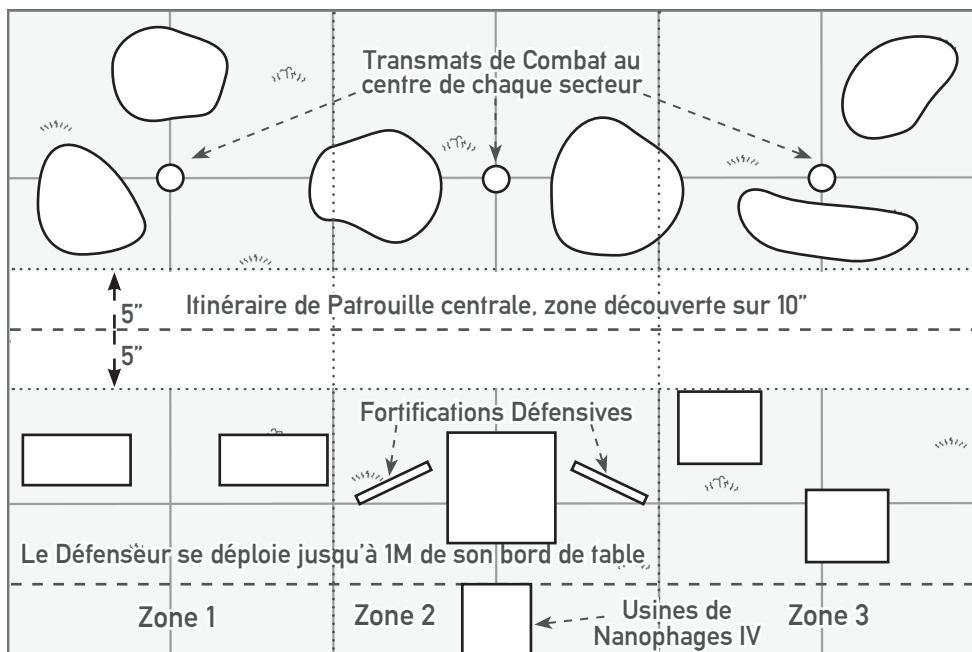
Historiquement, les forces isoriennes auraient été composées de Dastio, un Commandant humain Isorien expérimenté (Vylan Ra), d'un Commandant Tsan Ra Isorien (Kkr'tchk) et de leurs troupes, un mélange d'humains et de Tsan Ra. Les Défenseurs sont de la Concorde, principalement des armes fixes et des troupes de combat, sans troupes aéroportées, interceptors ou drones de combat lourd.

Le Défenseur peut prendre des drones-tourelles comme options tactiques s'il est basé sur des drones d'appui ou comme options de soutien s'il est basé sur des drones d'appui. Voir le livret de campagne *Le Retour de l'Infestation* pour les détails des drones tourelles (Dronescurge Returns, non-traduit)

Déploiement

Le Défenseur se déploie en premier, en plaçant **un tiers** de ses dés d'ordre (arrondis à l'inférieur, à l'exception des unités avec un déploiement spécial telles que les Snipers) dans chaque secteur situé dans un rayon de 1M de leur bord de table. Toutes les unités qui ne sont pas déployées de cette manière peuvent être déployées dans le secteur souhaité par le Défenseur, mais toujours dans un rayon de 1M de son bord de table.

Les véhicules, armes lourdes, mastodontes ou autres unités de l'Attaquant qui ne peuvent utiliser que des enveloppes hyperluminiques ou des transports arrivent depuis leur bord de table au premier tour. Pour chaque autre unité qui peut utiliser des transmats de combat, l'attaquant désigne un transmat par lequel l'unité doit être envoyée.



L'Attaquant déploie ensuite ses unités, une par une. Une unité de l'attaquant équipée de S-Chutes peut être déployée n'importe où dans la moitié de la table de l'attaquant, à condition qu'elle soit à plus de 5" de toute autre unité. Pour chaque autre unité capable d'utiliser des transmat, le Défenseur désigne un nœud de transmat de combat et lance 1D10" pour déterminer aléatoirement une direction et une distance entre le centre de l'unité et le transmat. Placez l'unité sur la table autour du point ciblé.

Si une unité ne peut pas être déployée à l'endroit déterminé, peut-être parce que cela compromettrait la cohérence de l'unité ou sa cohésion, l'unité est gardée de côté et n'est pas déployée. Elle pourra être amenée au deuxième tour depuis le bord de table de la force attaquante, en effectuant un Test d'Entrée en Jeu habituel.

Objectif

L'Attaquant doit capturer ou détruire l'usine de nanophages ; le Défenseur doit l'en empêcher.

Durée de la Partie

La partie est jouée jusqu'à ce que 6 tours se soient écoulés.

Conditions de Victoire

L'Attaquant (Isorien) remporte une victoire majeure s'ils capturent l'usine de nanophages (5 PV), ou une victoire marginale (3 PV) s'ils la détruisent.

Le Défenseur marque des Points de Victoire selon qu'ils brisent l'Attaquants (1 PV) et/ou empêche la destruction ou la capture de l'usine de nanophages (4 PV).

RÈGLES SPÉCIALES DU SCÉNARIO

Générateur de Nanophages

Le Générateur de Nanophages est classé comme un bâtiment avec 30 Points de Dégâts et un Seuil de Dégâts de 12, mais peut être détruit normalement.

Si les Ghars sont en défense, il peut être désigné comme un *Générateur de Bouclier Gravitationnel Quantique* mais possèdera les mêmes fonctionnalités que le Générateur de Nanophages.

Le Générateur de Nanophages est classé comme équivalent à une Matrice Subversive pour tous les ennemis dans un rayon de 15". Il n'a pas de dé d'ordre, mais chaque fois qu'une unité ennemie se déplace à moins de 15" du Générateur ou reçoit un dé d'ordre lorsqu'elle se trouve à 15", elle doit effectuer un test comme si elle était attaquée par une Matrice Subversive.

Variante

L'usine de Nanophages pourrait également être une arme anti-vaisseau, tirant à chaque tour avec une Prc de 6 contre les adversaires en orbite. Elle a une VI de 20 + D10. Si elle réussit à accumuler 75 VI ou plus, elle parvient détruit le vaisseau de transport de l'Attaquant : il sera bloqué et même si l'arme est détruite par la suite, le maximum qu'il puisse obtenir sera alors un match nul.