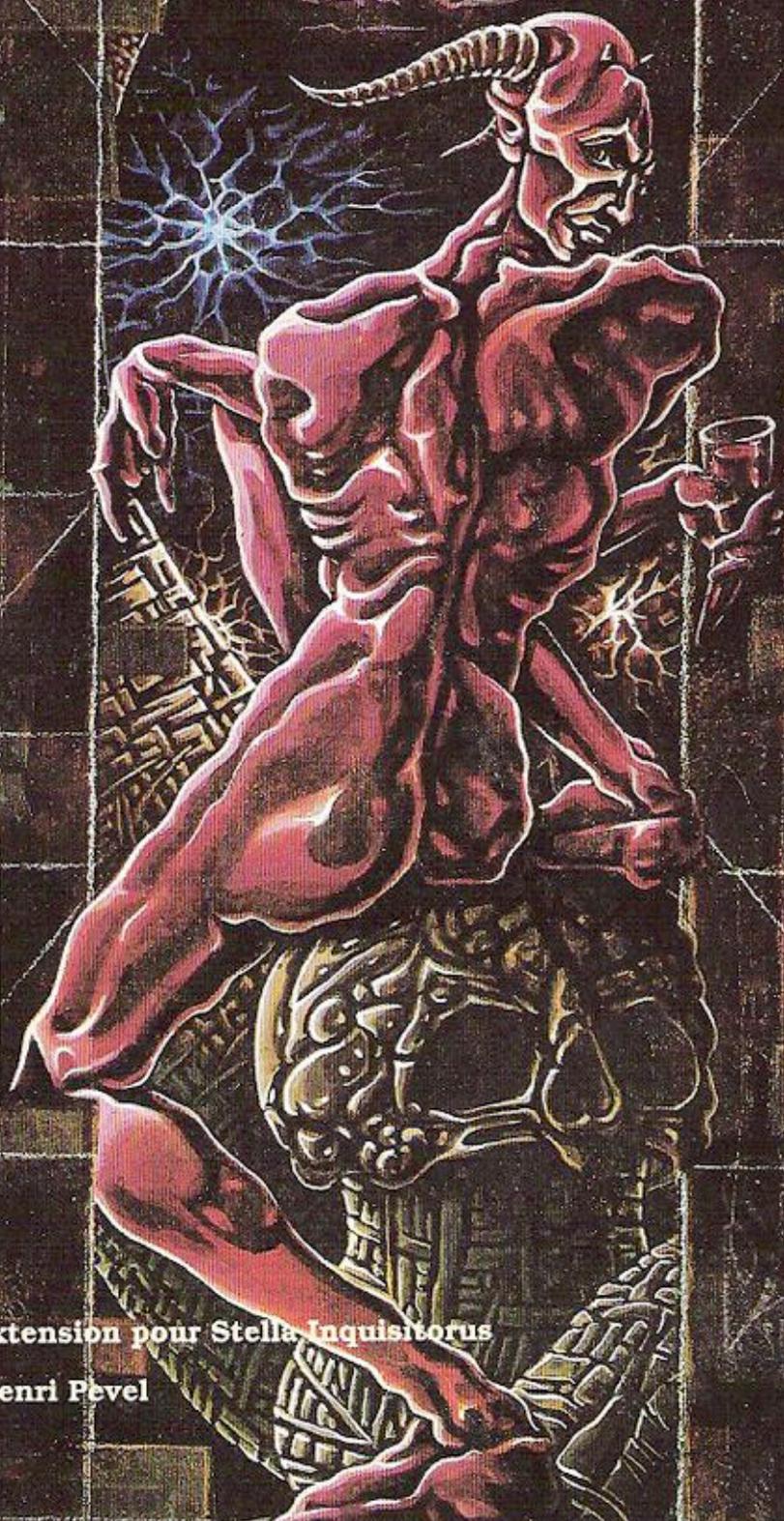


STELLA INCOGNITA



Deuxième extension pour Stella Inquisitorus

Par Pierre-Henri Pevél



SOMMAIRE

Crédits	3
Espace, frontière de l'infini	4
Génèse des systèmes planétaires	7
Les fédérations indépendantes.....	12
Le système Arbogast.....	23
Y'a pas de feu sans fumée	38
Stella Incognita.....	46
L'exploration spatiale.....	60
Lexique Astronomique	77
Fiche de planète.....	78

CREDITS

Création: Pierre-Henri Pevél.

Mise en page: Croc.

Corrections: Guillaume Delafosse et Sabine Wong.

Logo: Greg Cervall.

Dessins intérieurs: Adrien Boettger-Magnier.

Couverture: Synaps.

Message personnel de Pierre-Henri Pevél: Remerciements à ma Douce et à la D.O.S.

ESPACE, FRONTIERE DE L'INFINI

Petit glossaire galactique très pratique

Dans le registre de la science-fiction, **Stella Inquisitorus** relève plus du space opera que de la hard science. Entre autres choses, cela signifie que, dans l'espace, les petits vaisseaux se penchent sur le côté pour tourner ; toujours dans l'espace, les explosions (les explosions !) font "boum" en projetant un déluge de flammes et de fumée. Autant dire que le réalisme est largement sacrifié au profit du spectaculaire et du folklorique. Pouvez-vous réellement croire plus de trois secondes que l'hyperespace passe par l'Enfer ou le Paradis ?

Dans le respect des quelques règles qui régissent le contexte de **Stella Inquisitorus** (cf. les règles de base), on peut donc à peu près tout se permettre. Néanmoins, l'univers (le vrai, le nôtre) obéit à des lois physiques strictes. Il est conseillé de les connaître, ne serait-ce que pour mieux les transgresser. Attachez vos ceintures, on file dans les étoiles...

L'univers

L'univers désigne tout ce qui existe. Parler de l'univers, c'est donc parler de l'espace et de tout ce qu'il contient. Notre planète, et même notre système solaire, ne sont qu'une infime (pour ne pas dire insignifiante) partie de l'univers. A l'heure actuelle, la science est incapable de donner la taille de l'espace. Est-il infini ? Et sinon, qu'y a-t-il au-delà ?

Les dimensions de l'univers visible donnent déjà le vertige. La distance moyenne de la Terre au Soleil est de 150 millions de km ; celle du Soleil à Pluton oscille entre 4 400 et 7 300 millions de km. Autant dire que, dans le système solaire, mesurer les distances en km ne signifie pas grand chose. On préfère donc compter en Unités Astronomiques (UA) : une UA correspond à la distance moyenne de la Terre au Soleil.

L'UA est néanmoins obsolète quand il s'agit de mesurer des distances au-delà du système solaire. L'étoile la plus proche de notre système solaire est Proxima du Centaure. Elle est éloignée de 270 000 UA. Quant aux étoiles les plus lointaines de notre galaxie, elles sont à plus d'un milliard d'UA. Pour les mesures de distance dans la Galaxie, on compte en année-lumière. Une année-lumière correspond à la distance parcourue par la lumière en un an. La vitesse de la lumière étant de 300 000 km/seconde, une année-lumière est égale à 9 500 milliards de km.

Le parsec est également une unité de mesure galactique. Il vaut 3,26 années-lumière. Pour mesurer les distances entre les galaxies, on utilise le mégaparsec, un million de fois plus grand (soit 3.260.000 années-lumière).

Les systèmes d'étoiles

Les étoiles isolées sont assez rares dans l'univers. La plupart vivent associées et forment des systèmes d'étoiles. De nombreuses étoiles sont entourées de planètes. Certains systèmes ne regroupent que deux, trois ou quelques étoiles. On parle alors d'étoiles doubles, triples ou multiples. D'autres systèmes réunissent de quelques dizaines jusqu'à des centaines de milliers d'étoiles. Ce sont des amas d'étoiles. Les systèmes comptant des millions d'étoiles sont des galaxies.

C'est la gravitation qui relie les étoiles en systèmes de diverses grandeurs. Plus la gravitation est forte, plus le système est stable, "solide". Dans certains cas, la force gravitationnelle des étoiles d'un système n'est pas suffisante, de sorte qu'une étoile peut aisément s'échapper. De tels systèmes se défont très vite après leur apparition.

Les galaxies

Une galaxie comptant une centaine de millions d'étoiles est une galaxie naine. Une galaxie en comptant plus d'un billion (mille milliards) est une galaxie géante. Les galaxies (toutes tailles confondues) se classent en trois groupes. Selon leur forme, on distingue les galaxies elliptiques, les galaxies en spirale et les galaxies irrégulières (sans forme précise). La distance entre les galaxies est énorme : des centaines d'années-lumière.

Les amas d'étoiles

Les *amas ouverts* n'ont pas de forme précise. Ils réunissent de quelques dizaines à quelques milliers d'étoiles. Les *amas globulaires*, plus rares, groupent de cent mille à quelques millions d'étoiles : ce sont des systèmes extrêmement stables. De nombreux amas d'étoiles se situent à la périphérie de notre galaxie.

La Voie lactée

Note : au départ, la Voie lactée désigne une bande faiblement lumineuse observable dans le ciel nocturne ; il s'est avéré que cette bande lumineuse est le fruit d'une vaste concentration d'étoiles correspondant au centre de notre galaxie. Par extension, notre galaxie est appelée Voie lactée.

La Voie lactée est notre galaxie. C'est un système réunissant quelques centaines d'amas globulaires, quelques milliers d'amas ouverts, des nébuleuses et presque un billion d'étoiles (plus de la matière interstellaire). Notre galaxie est une galaxie en spirale. Vue par la tranche, sa forme évoque un disque mince entourant une partie centrale ovoïde. Vue de face, on distingue clairement les bras spiralés se déroulant dans le disque.

Le diamètre de la Voie lactée est d'environ cent mille années-lumière. Au centre, son épaisseur est proche de 13 000 années-lumière. Cette épaisseur diminue vers les bords. La plupart des étoiles et de la matière interstellaire sont concentrées dans les bras en spirale. Le Soleil se trouve dans la partie intérieure du bras d'Orion, à trente mille années-lumière du centre de la galaxie (soit au 6/10 d'un rayon). En plus du bras d'Orion, la Voie lactée compte le bras du Sagittaire et un troisième, détaché du centre, qui s'en éloigne.

Les amas d'étoiles et quelques vieilles étoiles sont répartis dans un immense espace sphérique autour du disque de la galaxie. Le diamètre de ce halo est d'environ 100 mille années-lumière. Les galaxies les plus proches de la Voie lactée sont le Grand et le Petit Nuage de Magellan. Le Grand Nuage est éloigné de 180 mille années-lumière. Le Petit Nuage, de plus de 200 mille années-lumière.

Les étoiles

Une étoile est un astre qui brille de sa lumière propre. Les autres corps célestes (planètes en tête) ne peuvent, eux, qu'être éclairés par la lumière d'une étoile proche (le Soleil est une étoile). Les étoiles sont faites de plasma, un gaz incandescent. Naturellement, les températures mesurées à la surface des étoiles sont énormes. L'extraordinaire quantité d'énergie produite par une étoile est le résultat des réactions thermonucléaires qui s'y déroulent, un peu comme une bombe H qui exploserait en permanence. Le Soleil, par exemple, transforme chaque seconde 600 millions de tonnes d'hydrogène en 596 millions de tonnes d'hélium. Une chaleur de 10 millions de degré est nécessaire pour que cette réaction se produise.

Comme un être humain, une étoile naît, évolue et meurt. Mais si toutes les étoiles naissent plus ou moins de la même manière, l'évolution de chacune est conditionnée par sa masse initiale. Ainsi, selon son âge, une étoile offre un visage différent.

Les étoiles les moins lourdes sont celles qui vivent le plus longtemps. Elles ne deviennent jamais très chaudes et consomment leur hydrogène lentement. Plusieurs dizaines de milliards d'années peuvent s'écouler avant qu'elles ne dégèrent totalement (se contractant et se refroidissant) et deviennent des **naines noires** (diamètre : 100 000 km). Faut-il contenir assez de gaz, ces étoiles ne se sont pas allumées. On les appelle "naines noires" au dernier stade de leur évolution car elles ne rayonnent pratiquement pas de lumière.

Les étoiles de taille moyenne (comme le Soleil, 1 400 000 km de diamètre) brillent pendant 10 milliards d'années environ avant d'enfler et de se refroidir. Elles deviennent alors des **géantes rouges** (500 millions de km de diamètre). Une géante rouge est composée d'un noyau, très dense, et d'une énorme enveloppe de plasma très peu dense. Cette enveloppe finit par se dilater et se détacher du noyau pour former une nébuleuse. Après quelques milliers d'années, la nébuleuse se disperse. Reste alors une petite étoile extrêmement dense : une **naine blanche** (diamètre : 10 000 km). Une naine blanche n'a pas de

source d'énergie propre. Elle brille de la chaleur qui lui reste du temps où elle était une géante rouge. Elle va peu à peu se refroidir, devenir jaune, puis rouge. Après plusieurs milliards d'années, elle devient une naine noire.

Les étoiles trois ou quatre fois plus lourdes que le Soleil évoluent en quelques millions d'années. Elle s'échauffe très vite, devient une **géante bleue**, voire une **supergéante** (au moins 300 fois la taille du Soleil, soit plus de 500 millions de kilomètres de diamètre). Après épuisement de ses réactions thermonucléaires, le noyau s'écroule brusquement en une boule d'une vingtaine à une trentaine de km de diamètre et donne naissance à un astre d'une densité inimaginable et formé de neutrons : une **étoile neutronique**. L'étoile neutronique commence alors à tourner très rapidement sur elle-même et balaye l'espace de son rayonnement, comme un phare. Son rayonnement est alors perçu par pulsations très brèves, d'où le nom de **pulsars**, également donné aux étoiles neutroniques.

La couleur d'une étoile apporte de précieux renseignements sur sa température. La table ci-dessous vous fournit les fourchettes des températures enregistrées à la surface des étoiles en fonction de leurs types spectraux (leur couleur, quoi). Ces types spectraux sont désignés chacun par une lettre (O, B, A, etc.). Les températures sont indiquées en Kelvin (échelle théorique des températures partant du zéro absolu), 0 °K = -273,15 °C.

Type	Couleur	Température (K)
M	Rouge	2 000 - 2 500
K	Orange	2 500 - 5 000
G *	Jaune	5 000 - 6 500
F	Blanc-jaune	6 500 - 7 500
A	Blanc	7 500 - 10 000
B	Bleu-blanc	10 000 - 27 000
O	Bleu	27 000 - 50 000

* correspond à notre Soleil

Le type spectral d'une étoile peut également indiquer sa luminosité. Certaines étoiles, cependant, ne respectent pas cette règle car la taille de l'astre a également son importance. La luminosité d'une étoile est calculée en fonction de la luminosité du Soleil: on peut ainsi dire que la luminosité d'une étoile est 100 fois supérieure ou 10 000 fois inférieure à celle du Soleil.

Type	Luminosité	Etoile particulière	Luminosité
M	1/10 000 à 1/100	Naine blanche	1/100 à 1/10 000
K	1/100 à 1	Géante	environ 100
G, F, A, B	1 à 100	Supergéante	environ 10 000
O	100 à 10 000	Géante bleue	plus de 10 000

Les supernovae

Lorsqu'une géante ou supergéante bleue s'effondre, sa couche enveloppante de plasma reste un bref instant sans soutien, à un bon millier de km de l'étoile neutronique. Puis elle est attirée par l'énorme champ de gravitation de l'étoile neutronique. Il se produit alors une gigantesque explosion thermonucléaire projetant le plasma dans l'espace interstellaire environnant. Cette explosion de fin du monde, c'est la **supernova**. Elle est

d'une telle violence que, des siècles plus tard, on observe encore les couches dispersées de l'enveloppe autour de l'étoile neutronique tourbillonnante.

Les trous noirs

Les trous noirs sont des étoiles (géantes rouges ou supergéantes) effondrées sur elles-mêmes encore plus complètement que les étoiles neutroniques (pulsars). Ces étoiles n'ont plus que quelques kilomètres de diamètre. Leur densité est tellement grande que leur force de gravitation attire tout ce qui l'approche (gaz interstellaires, poussières, comètes, etc.) et retient même la lumière. Tout y tombe comme dans un grand trou, un trou d'autant plus grand que sa masse augmente (en clair, plus on en met, plus il est grand). On en sait guère plus à l'heure actuelle sur les trous noirs.

Les étoiles doubles ou binaires

Environ une étoile sur trois n'est pas isolée, comme le Soleil, mais double. Ces étoiles jumelles tournent autour d'un centre de gravité commun, retenues par la force gravitationnelle (qui tend à les unir en un seul corps céleste), mais repoussées par la force centrifuge. Le corps céleste principal d'une étoile double est en général une étoile de quelques millions de km de diamètre. Son compagnon est une étoile dégénérée : naine blanche, étoile neutronique, etc. Si les deux étoiles sont assez proches, il est possible que le plasma de la plus grosse tombe sur son compagnon dégénéré. Notons pour finir qu'il existe des étoiles triples, quadruples, voire sextuples.

Les nébuleuses

Les nébuleuses sont de vastes nuages de gaz et de poussières stellaires. Les nébuleuses peuvent être de forme irrégulière. On parle alors de nébuleuses diffuses. Les étoiles naissent de la matière de ces nébuleuses, véritables pépinières d'étoiles. D'autres nébuleuses ont un contour régulier, plus ou moins circulaire.

Ce sont les nébuleuses planétaires, formées de la matière d'étoiles ayant explosé. Les nébuleuses planétaires finissent par se dissiper et leur matière va se confondre avec d'autres nuages de gaz et de poussière, alimentant ainsi de nouvelles étoiles en formation. Une étoile naissante est appelée **proto-étoile**.

Les planètes et les systèmes planétaires

Une planète est un corps céleste, sans lumière propre, en orbite autour d'une étoile. Parfois, plusieurs planètes sont en orbite autour d'une même étoile. Mais il suffit d'une seule planète pour que l'on parle de système planétaire ou solaire. Une étoile au centre d'un système planétaire est appelée un **soleil** (avec une minuscule).

Le nombre de planètes d'un système solaire est variable (notre système en compte neuf). Certaines planètes sont dotées de satellites naturels (des planètes plus petites), appelés **lunes**.

Les planètes et leurs éventuelles lunes ne sont pas les seuls corps célestes à peupler un système solaire. On y rencontre également des comètes, des astéroïdes et autres débris de l'espace.

Les **comètes** sont des amas de gaz gelés et de glace enrobant quelques particules solides (bref, de la neige sale). Elles décrivent autour du soleil des orbites très elliptiques qui les emmènent (pour certaines) plus loin que la plus lointaine planète du système. Les comètes mettent parfois des milliers d'années à parcourir leur orbite.

Les **astéroïdes** sont de petits corps célestes ne dépassant jamais 1000 km de diamètre. Les astéroïdes peuvent être le résultat de l'explosion d'une planète ou, plus probablement, des débris du système solaire primitif. Les astéroïdes peuvent former une gigantesque ceinture située à la périphérie du système solaire ou entre les orbites de deux planètes.

En conclusion

Naturellement, ce rapide tour d'horizon est loin d'être exhaustif. Il resterait encore beaucoup de choses à dire, mais ce serait prendre le risque d'expliquer des phénomènes particulièrement complexes. Si vous le désirez, vous pouvez effectuer vos propres recherches sur le sujet et approfondir l'étude de tel ou tel point selon les besoins du scénario.

Sachez néanmoins que la plupart des phénomènes et corps galactiques connus sont évoqués ici. Même si nos descriptions sont parfois succinctes, rien (ou presque rien) n'a été passé sous silence.

L'objectif de cette description est de permettre au meneur de jeu de dépeindre un univers physique cohérent. Vous êtes cependant vivement encouragés à prendre toutes les libertés qui vous semblent nécessaires. Encore une fois, le monde de **Stella Inquisitorus** est un monde de Space Opera. La priorité doit être donnée au spectaculaire.

Si vous renâclez à changer quoi que ce soit, songez que les informations dont nous disposons à l'heure actuelle résultent de l'observation de l'univers connu. L'univers est encore plus vaste, il est peut-être même infini.

Un dernier point avant de clore ce chapitre. Il est très difficile d'appréhender l'immensité de l'univers. Les distances, comme les durées, y sont énormes. Ne serait-ce qu'à l'échelle du système solaire, il est nécessaire de compter en parsecs et en années-lumière. Comparée à cela, la vie humaine n'est rien.

Concrètement, cela revient à dire qu'un homme ne peut voir la naissance et la mort d'une étoile. Il peut observer une étoile naissante, vieillissante ou mourante. Mais le temps que l'un ou l'autre de ces phénomènes arrivent à son terme, des centaines de générations d'êtres humains se seront succédés. Le seul phénomène céleste auquel un homme peut assister est la formation d'une supernova.

C'est déjà quelque chose, non?

GENESE DES SYSTEMES PLANETAIRES

Ou comment faire un monde en moins de 6 jours

Nous sommes en 6993. Pour l'instant, Dieu et son homologue satanique se contentent d'une galaxie, la nôtre, comme terrain de jeu. Comparé à l'immensité de l'univers, cela peut paraître peu. Cependant, si vous avez lu le chapitre qui précède, vous savez que notre galaxie, la Voie lactée, compte un bon millier de milliards d'étoiles.

Un billion d'étoiles, c'est largement plus qu'il n'en faut pour s'amuser. Naturellement, toutes les étoiles ne sont pas accompagnées de planètes. Mais il en reste encore suffisamment dans ce cas pour imaginer une quasi-infinité de systèmes planétaires.

La plupart des scénarios de **Stella Inquisitorus** que vous pourrez trouver dans le commerce décrivent le ou les système(s) planétaire(s) où se déroule la plus grande partie de l'action. La dernière extension parue à ce jour (*Strychnine IV*) est même consacrée essentiellement à la description d'un système. Il est néanmoins fort probable que vous soyez amenés un jour ou l'autre à concevoir vos propres systèmes planétaires.

Les pages suivantes vous proposent une méthode aléatoire pour concevoir rapidement des systèmes planétaires. Vous pouvez en effet y être forcés si, à la suite d'une erreur d'aiguillage dans un scénario, les personnages prennent la mauvaise route et se perdent dans la galaxie. Si, en revanche, vous voulez créer un système planétaire pour les besoins d'un scénario original, nous vous conseillons de laisser les dés de côté et de choisir, à chaque étape de notre méthode, les options qui vous plaisent le plus.

Si vous ne savez pas grand chose de l'univers, nous vous engageons à lire attentivement le chapitre précédent avant de vous lancer dans la genèse d'un système planétaire.

LES SOLEILS

Un système planétaire ne peut exister sans une étoile retenant les planètes par sa force gravitationnelle. Avant toute chose, vous devez donc définir la nature du soleil qui constitue le cœur de votre système planétaire. Pour ce faire, choisissez une étoile sur la table suivante et jetez un D6.

Table 1

D6	Type	Couleur
1	M	Rouge
2	K	Orange
3	G, F	Jaune, Blanc-jaune
4	A	Blanc
5	B, O	Bleu-blanc, Bleu
6	Spécial	-

Si vous obtenez un 6 sur cette table, le soleil est une étoile d'un type particulier. Jetez un D6 sur la table suivante.

Table 2

D6	
1	Naine noire
2	Naine blanche
3	Pulsar
4	Trou noir
5	Géante
6	Supergéante

Les étoiles de la table 2 posent de sérieux problèmes aux systèmes qui les entourent ou les ont entourées. Exception faite des géantes et supergéantes, toutes sont en fait des étoiles dégénérées dont les évolutions ne peuvent qu'avoir gravement affecté les systèmes dont elles sont (ou furent) le centre. Le plus souvent, la mort d'une étoile provoque celle de son système.

Il est ainsi fort peu probable qu'un trou noir possède encore son propre système planétaire. L'étoile qui a donné naissance au trou noir peut très bien avoir été entourée de planètes, mais il y a toutes les chances pour qu'elles aient été "avalées" par le trou noir. En revanche, un trou noir peut très bien exercer son influence sur les étoiles ou les systèmes proches. Il en va de même des pulsars. Comme un trou noir, un pulsar a très probablement détruit lors de sa formation les planètes qui l'accompagnaient quand il était une étoile. Mais sa densité est tellement forte qu'une étoile neutronique peut affecter un système voisin par sa force gravitationnelle. Enfin, n'espérez pas trouver quoique ce soit à proximité du lieu d'une supernova.

Les choses sont un peu différentes concernant les étoiles naines. Bien sûr, la transformation d'une géante rouge en naine blanche ne se passe pas sans heurts. Son système planétaire a probablement disparu dans l'explosion mais la naine blanche peut avoir, par la suite, attiré et retenu une ou deux planètes errantes. Quant aux naines noires, elles sont soit des naines blanches au stade ultime de leur évolution, soit des étoiles qui ne se sont jamais allumées (faute de carburant). Dans ce dernier cas, les planètes qui les entourent sont des planètes mortes, mais le système planétaire n'a jamais connu de graves bouleversements.

Maintenant que vous connaissez le soleil de votre système planétaire, il reste à savoir s'il ne s'agit pas d'une étoile multiple. Pour le savoir, jetez un D6. Si le résultat est pair, nous sommes en présence d'une étoile multiple. Lancez un autre D6 pour connaître le nombre de ses compagnons. Déterminez la nature de chacun des compagnons en gardant à l'esprit qu'ils sont certainement de plus petite taille que le premier soleil (cf. **Les étoiles doubles**, chapitre précédent).

LES PLANETES

Vous devez maintenant connaître le nombre de planètes que compte votre système. Pour ce faire, lancez 2D6-1. Le résultat, compris entre 1 et 11, indique le nombre de planètes. Si vous ne souhaitez pas laisser le hasard choisir pour vous, déterminez librement le nombre de planètes.

Évitez cependant les systèmes surpeuplés (plus de 10 planètes): la force gravitationnelle de votre soleil ne peut s'étendre à l'infini.

Désormais, huit nouveaux paramètres permettent de déterminer le profil des planètes dans l'univers de **Stella Inquisitorus**. Ces paramètres supplémentaires viennent s'ajouter à ceux déjà décrits dans les règles de base (que nous appellerons "Paramètres de civilisation"). Mais ils sont surtout utiles pour définir les planètes inhabitées.

Les quatre premiers paramètres que nous vous proposons mesurent l'hospitalité des planètes. Vous ne serez pas surpris d'apprendre que nous les appellerons "Paramètres d'hospitalité". Les quatre derniers paramètres proposés servent uniquement à donner des informations supplémentaires (mais pas indispensables) sur les planètes. Ce sont les "Paramètres annexes".

Les paramètres d'hospitalité

Que vous déterminiez une planète colonisée ou non, les premiers paramètres que vous devez calculer sont les paramètres d'hospitalité. Les valeurs de ces paramètres sont comprises entre 0 et -10. Ces valeurs serviront de modificateurs (en nombre de colonnes) pour tout jet se rapportant de près ou de loin au paramètre concerné. Les valeurs des paramètres d'hospitalité servent en outre à déterminer l'hospitalité globale de la planète.

Gravité (Grav) : cette valeur permet d'évaluer la gravité de la planète (comparativement à la gravité terrestre). Plus la valeur est basse, plus la gravité est différente de celle de la Terre. Une valeur négative indique aussi bien une gravité supérieure qu'inférieure à celle de la Terre. De sorte que si vous attribuez une valeur autre que zéro à ce paramètre, vous devez en même temps décider si cette valeur correspond à une gravité inférieure ou supérieure à celle de la Terre.

Valeur	Signification
0	1 G (la Terre)
-1	2 G ou 1/2 G
-5	5 G ou 1/10 G
-6	10 G ou 1/100 G
-10	50 G ou 1/1000 G

La gravité intervient à l'évidence comme un modificateur pour tous les jets supposant une activité physique importante



(talents physiques ou de combat). Une gravité inférieure à la gravité terrestre n'aide pas véritablement les mouvements car des problèmes dus à la nécessité de compenser tous ses mouvements peuvent rapidement se poser. Dans certains cas (Grav -10), on peut assimiler la très faible gravité d'une planète à une gravité zéro (0 G) et appliquer tous les malus inhérents à l'absence de gravité prévus par les règles.

Atmosphère (Atmo) : cette valeur indique dans quelle mesure l'atmosphère de la planète est respirable par des êtres humains. Une planète à très faible gravité n'est pas en mesure de retenir une atmosphère. Dans ce cas, la valeur du paramètre est automatiquement égale à -10. Par extension, ce paramètre peut également indiquer la présence de radiations dangereuses (dues par exemple à la proximité d'une étoile neutronique). Dans ce dernier cas, la valeur de ce paramètre ne peut être supérieure à -6. Si nécessaire, indiquez "Rad" entre parenthèses après la valeur du paramètre.

Valeur	Signification
0	Respirable (la Terre)
-1	Quelques problèmes d'adaptation ; troubles passagers
-3	Port du masque obligatoire
-6	Port du scaphandre ou d'une combinaison isolante obligatoire
-10	Pas d'atmosphère

Une valeur de -1 indique que l'atmosphère est respirable même si quelques troubles peuvent se faire sentir. Cela peut, par exemple, correspondre à un taux d'oxygène légèrement plus élevé que dans l'air terrestre et pouvant provoquer un certain sentiment d'euphorie. Des valeurs plus basses sont évidemment plus problématiques. Une valeur de -3 rend le port du masque respiratoire obligatoire. Dans ces conditions, des humains forcés de produire un effort physique peuvent rapidement se trouver le souffle court (appliquez la valeur du paramètre à tous les jets correspondant à une activité musculaire longue ou répétée). Une valeur de -6 oblige au port du scaphandre: le talent Scaphandre est alors nécessaire pour évoluer sans problèmes.

Climat (Clim) : cette valeur indique jusqu'à quel point les températures moyennes de la planète sont supportables par l'homme. L'éloignement de la planète par rapport au soleil du système est évidemment un facteur déterminant. Une valeur négative indique aussi bien des températures supérieures qu'inférieures à celles de la Terre. De sorte que si vous attribuez une valeur autre que zéro à ce paramètre, vous devez en même temps décider si cette valeur correspond à des températures inférieures ou supérieures à celles de la Terre. Pour vous y retrouver plus facilement, vous pouvez indiquer "Froide" ou "Chaude" entre parenthèses à la suite du paramètre.

Par extension, ce paramètre peut également mesurer l'activité atmosphérique de la planète. Pour ce faire, il est bien sûr nécessaire que la planète soit dotée d'une atmosphère. Baissez la valeur de ce paramètre d'un ou deux points pour signifier des conditions atmosphériques particulièrement violentes (tempêtes permanentes, tornades, etc.). Dans ce cas, indiquez le modificateur dû aux conditions atmosphériques entre parenthèses. Exemple : Clim -1 (-2).

Valeur	Signification
0	entre -10 et 30°C (la Terre)
-1	moins de -10°C ou plus de 30°C
-3	moins de -20°C ou plus 50°C
-6	moins de -50°C ou plus de 100°C
-10	zéro absolu ou plus de 500°C

Une valeur de -1 signifie que la vie est possible mais rendue pénible par des températures extrêmes. Après tout, il fait largement plus de 30°C ou moins de -10°C en différents points habités de notre bonne vieille Terre. De telles températures provoquent un inconfort certain et limitent l'activité humaine à certaines heures du jour mais ne sont pas réellement rédhibitoires. Il n'en va pas de même lorsque les températures rencontrées sont plus élevées ou plus basses. Des valeurs de -3 ou -6 signifient que la vie est presque impossible à l'extérieur et oblige au port de tenues isolantes spéciales. Une température supérieure à 60°C, par exemple, ne permet pas à la vie de se développer.

Note : aussi chaud qu'il fasse sur une planète, il n'y fera jamais aussi chaud qu'à la surface d'une étoile (quel que soit son spectre). A titre de comparaison, la température en surface d'une étoile en activité sera évaluée à 10^6 .

Relief (Relf) : ce paramètre indique dans quelle mesure le relief de la planète est dangereux et praticable. Plus sa valeur est basse, plus il est difficile d'évoluer et de s'installer sur la planète. Cela peut être dû à un relief particulièrement escarpé ou, dans le pire des cas, à une activité tectonique et volcanique intense. De même, la planète peut n'être qu'un immense marécage ou une mer en furie (pour que ces deux configurations se présentent, songez à la nécessité d'une importante hydrosphère).

Valeur	Signification
0	Amical (la Terre)
-1	Inamical
-3	Dangereux
-6	Très dangereux
-10	Suicidaire

Ce paramètre intervient comme modificateur dans de nombreux cas. Tout d'abord, il peut modifier les différents jets de survie que pourraient tenter les personnages sur la planète. Dans une certaine mesure, il peut également modifier les jets effectués à la surface (Moto, Voiture, Camion). Si la planète a une activité atmosphérique particulièrement violente, le modificateur peut également s'appliquer aux jets de pilotage des véhicules aériens de petite taille (hélicoptère, Antigrav et Vaisseau Taille 1).

Utiliser ces paramètres : nous vous avons déjà indiqué différentes manières d'utiliser techniquement la valeur de chaque paramètre dans le cours du jeu. Il reste encore de nombreuses autres occasions de les employer.

Entre autres choses, il serait extrêmement fastidieux de faire l'inventaire de tous les pouvoirs proposés par **Stella Inquisitorus** et d'étudier au cas par cas comment ils pourraient être conditionnés par tel ou tel paramètre d'hospitalité. On peut

ainsi imaginer qu'un climat particulièrement chaud rend plus difficile la mise en route d'un pouvoir fondé sur le froid (par exemple le pouvoir 252). A l'inverse, pourquoi le pouvoir 252 ne serait-il pas plus facilement déclenché sur une planète glaciale ? Le meneur de jeu est invité à improviser dans ce domaine. Une possibilité est d'augmenter ou de diminuer d'un ou deux PP le coût d'un pouvoir selon les circonstances.

Calculer les paramètres d'hospitalité : la méthode la plus simple reste encore d'attribuer les valeurs de votre choix aux quatre paramètres d'hospitalité. Sinon, jetez 2D6-2 pour chaque paramètre. Tous les résultats différents de zéro deviennent négatifs. Vérifiez tout de même que les dés n'indiquent rien d'impossible. Par exemple, évitez les planètes de très très faible gravité (Grav -6 ou -10) possédant une atmosphère.

L'hospitalité globale : elle se calcule très simplement, en faisant la moyenne des quatre paramètres d'hospitalité (arrondissez au supérieur). La valeur de l'hospitalité globale d'une planète est donc comprise entre 0 et -10. Elle mesure dans quelle mesure la planète en question est colonisable.

Les paramètres annexes

Une fois les paramètres d'hospitalité déterminés, vous pouvez préciser le profil d'une planète grâce aux paramètres annexes. Les valeurs de ces paramètres oscillent entre 0 et 10. Elles ne sont données qu'à titre indicatif. En principe, les valeurs des paramètres annexes ne peuvent pas servir directement de modificateurs.

Hydrosphère (Hydro) : ce paramètre indique la quantité d'eau recélée par la planète (en surface ou non). Un bon moyen d'évaluer l'hydrosphère est de mesurer le pourcentage de terres immergées et d'attribuer 1 point à ce paramètre pour chaque tranche de 10%. Ainsi, une planète dont la surface est occupée à 80% par des étendues liquides sera désignée par une valeur de 8 au paramètre hydrosphère. Selon ce calcul, la Terre possède une hydrosphère de 7.

Hydro	Signification
0	Pas d'hydrosphère
1	10% de terres immergées
5	50% de terres immergées
10	100% de terres immergées



L'hydrosphère d'une planète peut être souterraine. Par extension, l'hydrosphère d'une planète peut être constituée d'un autre liquide que l'eau. Sur une planète froide, l'hydrosphère peut être totalement gelée. Mais de quelle que nature que soit l'hydrosphère, une planète doit posséder une gravité suffisante pour la retenir.

Faune (Faune) : plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la faune de la planète est nombreuse et variée. Naturellement, une valeur de zéro indique que la planète ne recèle pas de vie animale. Des conditions très favorables sont a priori nécessaires pour qu'une vie animale évoluée subsiste. La planète doit avoir une atmosphère, jouir de bonnes conditions météo, etc. De même, une vie évoluée animale est impensable sans flore. Une valeur de 1 indique que la planète n'est habitée que par quelques bactéries. Une valeur de 10 correspond à la faune de la planète Terre à ses plus belles heures.

Flore (Flore) : plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus la flore de la planète est nombreuse et variée. Naturellement, une valeur de zéro indique que la planète ne recèle pas de vie végétale. Des conditions très favorables sont a priori nécessaires pour qu'une vie végétale évoluée subsiste. La planète doit avoir une atmosphère, jouir de bonnes conditions météo, etc. Dans une moindre mesure, une faune est nécessaire à une flore évoluée. Une valeur de 1 indique que la végétation de la planète se limite à quelques lichens primitifs. Une valeur de 10 désigne une flore aussi variée que celle de la Terre dans la première partie de son histoire (c'est-à-dire avant la catastrophe nucléaire de 4096).

Note : les deux paramètres précédents permettent de mesurer la richesse de la vie sauvage d'une planète. Certaines planètes colonisées sont équipées de serres et de parcs isolés où végétaux et animaux sont entretenus. Sur la plupart des planètes du *Stella Vaticanum*, la faune et la flore sauvages n'existent pas, même si d'immenses champs sont cultivés et si les abattoirs fonctionnent jour et nuit. Dans ce cas, les paramètres faune et flore seront tous les deux égaux à zéro.

Richesse (Riche) : ce paramètre permet de mesurer les richesses naturelles de la planète. Il peut s'agir de métaux rares et précieux, des ressources énergétiques, etc. Ce paramètre est capital car il est un des premiers considéré lorsqu'il s'agit de décider si la planète sera colonisée ou non. Plus ce paramètre est élevé, moins l'hospitalité globale de la planète sera un facteur limitant. L'idéal est bien sûr de rencontrer une planète riche et hospitalière. Mais on pourra faire beaucoup d'effort pour coloniser une planète hostile mais particulièrement riche. Une planète dont le paramètre richesse est inférieur ou égal à 2 ne présente aucun intérêt. Le paramètre richesse de la Terre, avant le coup de force des Sept Apôtres, est évalué à 4 ou 5.

Utiliser ces paramètres : comme il est dit plus haut, les paramètres annexes ne sont donnés qu'à titre indicatif. Ils permettent de se faire grossièrement une idée des planètes. Les valeurs des paramètres annexes ne peuvent pas être utilisées directement comme modificateurs. Cependant, le meneur de jeu peut les consulter pour accorder un bonus ou un malus à certains jets de dés. Il est par exemple malaisé de trouver de la nourriture sur une planète dont la flore et la faune sont sous-développées (malus au jet de Survie).

Calculer les paramètres annexes : la méthode la plus simple reste encore d'attribuer les valeurs de votre choix à ces quatre paramètres. Sinon, jetez 2D6-2 pour chaque paramètre. Vérifiez tout de même que les dés n'indiquent rien d'impossible. Par exemple, évitez les planètes sans atmosphère dont les paramètres faune et flore dépassent zéro.

Et enfin...

Si vous décidez que votre planète est habitée, vous devez encore déterminer les paramètres décrits dans les règles de base. Nous ne fournissons pas de méthode aléatoire permettant de déterminer ces paramètres de civilisation. Faites marcher votre imagination et soyez logiques: exception faite des planètes extrêmement riches, on colonise rarement les planètes inhabitables...

LES AUTRES CORPS CELESTES

Un système solaire n'est pas uniquement constitué d'un soleil et de planètes qui tournent autour de lui. De nombreux autres corps célestes peuvent le peupler. Plutôt que de vous en remettre au hasard, "habillez" votre système planétaire comme vous l'entendez.

Les lunes

Pour commencer, les planètes peuvent être dotées de lunes. Pour chaque planète, lancer 2D6. Un 7 indique que la planète en question possède une lune. Déterminez cette lune comme n'importe quelle planète. Songez néanmoins qu'il est fort peu probable qu'elle soit parvenue à retenir une atmosphère (la planète qu'elle accompagne la lui a sans doute volée).

Les nébuleuses

Ensuite, vous pouvez doter votre système d'une ou plusieurs nébuleuses. Sur 2D6, un 12 indique la présence de nébuleuses (irrégulières ou diffuses). Les nébuleuses peuvent se situer à la périphérie du système solaire comme ailleurs. Certaines peuvent même cacher des planètes.

Les astéroïdes

Enfin, votre système peut abriter des astéroïdes. Sur 2D6, un 7 indique la présence d'astéroïdes. En ceintures, ils peuvent s'étendre sur toute la périphérie du système, se glisser entre les orbites de deux planètes ou ceindre une planète (comme Saturne). En nuages, ils peuvent être n'importe où et poser des problèmes à la navigation interplanétaire.

EN CONCLUSION

Désormais, concevoir une planète exige de déterminer pas moins de huit paramètres (quatre paramètres d'hospitalité et quatre paramètres annexes), auxquels viennent s'ajouter les huit paramètres de civilisation lorsque la planète en question est habitée. Cette procédure peut apparaître particulièrement lourde. Elle l'est d'autant plus quand il s'agit de créer un système planétaire entier car elle devrait être répétée pour chaque planète. Il est néanmoins possible de faire plus simple.

Au naturel, il est ainsi assez rare que toutes les planètes d'un système solaire présentent le même intérêt. En règle générale, on distingue dans chaque système nouvellement découvert une planète présentant un intérêt particulier. Cette planète est dite "planète principale". Elle peut sortir du lot soit parce qu'elle est la seule habitable, soit parce qu'elle recèle d'importantes richesses naturelles. Le plus souvent, la planète principale donne son nom au système. En clair, la planète principale est le premier motif qui retient les colons dans un système.

Il est évident que le meneur de jeu doit surtout s'attacher à décrire dans le détail la planète principale d'un système. Cette planète pourra ainsi être la seule à être décrite selon tous les paramètres proposés. Concernant les planètes secondaires, les paramètres annexes peuvent bien sûr être oubliés. Enfin, pour des planètes de troisième ordre, seule la note d'hospitalité globale pourra être retenue.

LES FEDERATIONS INDEPENDANTES

En marge du Stella Vaticanum

En 6093, le Stella Vaticanum étend son empire sur la quasi-totalité des planètes connues. Echappent seulement à son contrôle les lointaines planètes appartenant au Dunkle Reik et les rares régions galactiques oubliées de tous.

En règle générale, les planètes du Stella Vaticanum offrent le même visage stéréotypé. Partout, les populations sont entassées dans d'énormes villes-puits souterraines, tandis que la surface est laissée à l'abandon ou cultivée par les gigantesques machines agricoles de la Productivus Mana. La loi est la même sur toutes les planètes du Stella Vaticanum. Toutes sont organisées à l'identique selon les directives de la Nouvelle Jérusalem. L'exception est vite une hérésie et la Stella Inquisitorus veille au grain.

Néanmoins, certains systèmes isolés sortent de l'ordinaire sans pour autant appartenir au Dunkle Reik ni même s'attirer les foudres de la Première Eglise. Ces systèmes, rattachés au Stella Vaticanum, sont connus sous le nom de "Fédérations Indépendantes".

HISTORIQUE

Pour bien comprendre le pourquoi et surtout le comment des fédérations indépendantes, il est indispensable de faire le point sur les circonstances de leur naissance.

Les années de Rédemption

A l'aube de 4096, les armées du Mal ont balayé les forces chrétiennes et l'hérésie est partout. L'Empereur-pape en personne renie Dieu et, guidées par la Bête de l'Armageddon, les troupes du Malin entrent triomphalement au Vatican. En 4096, sept hommes reçoivent de Dieu la mission de sauver le monde. En déclenchant tous les missiles nucléaires de la Terre, ils anéantissent la Bête et les forces armées qui l'accompagnaient (en même temps que l'ensemble de la population terrestre, on ne fait pas d'omelette sans casser d'œufs). Les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau trouvent refuge sur la Lune, d'où ils appellent et rassemblent sous la croix tout ce que la galaxie compte de fidèles et de repentis. Cinq années de Rédemption vont s'ensuivre.

Ces cinq années ne seront pas uniquement consacrées à la prière. Chefs militaires autant que spirituels, les Sept Apôtres reconstituent leur armée. Ils rassemblent les

flottes stellaires et les troupes qui, restées fidèles, résistaient seules aux confins de la galaxie. Ils pardonnent à ceux qui se sont égarés et permettent aux repentis de rejoindre l'armée de Dieu. Grâce au miracle des Sept Apôtres, la foi se répand partout où cela est possible comme une trainée de poudre. Avant même le début de la Troisième Guerre Sainte, des systèmes entiers se retournent vers Le très-Haut et se soulèvent contre l'opresseur satanique.

La Guerre Sainte

Ainsi, lorsque commence la Troisième Guerre Sainte (la Grande Purification), les armées de Satan ont déjà fort à faire avec les rebelles. Ces résistants d'un nouveau style facilitent la reconquête du Stella Vaticanum balbutiant en obligeant le Malin à conserver des troupes à l'arrière. Plutôt que de perdre du temps et des moyens à pacifier, les démons préfèrent souvent éradiquer les systèmes solaires révoltés. Quand ils ne sont pas purement et simplement anéantis, les systèmes insurgés font face à une répression terrible : des planètes entières sont prises en otage, à chaque coup de force des "terroristes" répond l'éradication d'une ville. Sans être détruits physiquement, certains systèmes vont être dépeuplés à force de massacres et de déportations. Les martyrs se comptent par millions.

Il arriva néanmoins que certains systèmes parvinrent à se libérer seuls du joug des troupes démoniaques. En général, il s'agissait de systèmes planétaires isolés ne présentant pas un réel intérêt stratégique. Ceci explique que le Dunkle Reik n'ait pas tenu à les conserver à tout prix, ni à prendre le temps de les effacer de la carte. La libération de ces systèmes ne se fit pas sans mal, cependant. Même lorsqu'ils sont décidés à le faire, les démons n'abandonnent pas facilement ce qu'ils ont possédé. Les populations locales durent lutter durement pour chasser les forces sataniques et payèrent toujours un lourd tribut.

Les premières fédérations indépendantes

Parmi tous les systèmes qui se sont libérés seuls du joug démoniaque (on en compte au final un bon millier), les premiers à être découverts par les armées de Dieu au hasard de la reconquête posèrent de sérieux problèmes de conscience à l'administration naissante du Stella Vaticanum. Idéologiquement, pouvait-on souffrir que certaines planètes soient parvenues à chasser le Malin sans l'aide directe des troupes divines? Surtout, n'y

avait-il pas un risque que certains, apprenant que d'autres avaient vaincu seuls, en viennent à douter du bien-fondé de l'Ordre Nouveau? Les plus extrémistes allèrent même jusqu'à penser que vaincre sans le secours des Sept Apôtres ressemblait bien à une hérésie puisque c'est, indirectement, remettre en question la nécessité du Stella Vaticanum...

Sur le plan religieux, l'affaire fut confiée à la toute neuve Stella Inquisitorus qui, à l'affût de la moindre hérésie, s'en alla enquêter sans plus attendre. Il lui fut bien obligé de reconnaître que la ferveur religieuse de ces populations martyres n'étaient pas à mettre en doute. La vénération qu'elles portaient au Très-Haut allaient jusqu'au fanatisme puisque c'est en Lui seul qu'elles avaient trouvé la force de se rebeller et de lutter. Pour tout dire, la foi était là-bas souvent plus forte qu'ailleurs... Neuf fois sur dix, les rapports de la Stella Inquisitorus concluait que, du point de vue religieux et moral, rien ne pouvait être reproché aux planètes en question. Bref, R.A.S.

Cependant, avant d'être rejoints, certains systèmes avaient non seulement eu le temps de gagner leur liberté, mais également celui de panser leurs blessures et de se réorganiser. Ce ne sont donc pas toujours des systèmes exsangues et avides de secours que l'avant-garde divine découvrit. Il arriva même que les retrouvailles sentent la poudre. N'oublions pas que pendant l'Armageddon, nombre d'équipages chrétiens trahirent. Par conséquent, l'arrivée d'une archicathédrale armée avait plus de raison d'inquiéter que de soulager et il y eut quelques malentendus tragiques. Heureusement, les soldats de Dieu parvenaient en général à se faire reconnaître de leurs adversaires avant la grosse bêtise (boum, la planète!).

S'il n'était pas question de faire d'exceptions religieuses, que devait-on faire des systèmes parfaitement organisés? Devait-on les obliger à se plier à la norme du Stella Vaticanum? Il avait en effet été décidé en haut lieu que, dès les premiers temps du Stella Vaticanum, la mode serait à l'uniformité. Toutes les planètes devaient obéir aux mêmes lois, fonctionner selon les mêmes structures administratives, appliquer la même politique économique, etc. Mais si ce principe d'uniformité avait sa logique quand il était appliqué à des planètes reconquises militairement et plongées dans l'anarchie, était-il toujours aussi cohérent concernant des systèmes solaires amis et solidement établis? Les fondements sociaux des systèmes les plus isolés étaient en outre d'autant plus solides qu'ils avaient été respectés pendant des générations entre le départ des troupes démoniaques et l'arrivée des vaisseaux divins.

Confrontés à ce problème, les Sept Apôtres et leurs successeurs firent preuve de pragmatisme. Était-il bien nécessaire de se créer de nouveaux soucis alors que, partout dans la galaxie, la Troisième Guerre Sainte battait son plein? En conséquence, du moment

qu'aucune hérésie ne pouvait y être supposée, les systèmes qui étaient parvenus à retrouver seuls un équilibre politique et social décent seraient autorisés à choisir entre leurs anciennes structures et celles établies par les Sept Églises. Les systèmes qui préférèrent ne pas se fondre dans la masse du Stella Vaticanum prirent rapidement le nom de "Fédérations Indépendantes". La première fédération indépendante fut reconnue dès 4098.

C'est donc en faisant contre mauvaise fortune bon cœur que la Nouvelle Jérusalem admit l'existence des fédérations indépendantes. Aujourd'hui encore, leur réalité fait plus qu'agacer certains pontes du Stella Vaticanum. En effet, dans les premiers temps de la Troisième Guerre Sainte, les autorités religieuses pensaient que les fédérations finiraient tôt ou tard par reconnaître la perfection du Stella Vaticanum et le rejoindraient indéfectiblement. L'histoire contredit ces prévisions. A mesure que le temps passait, les habitants des planètes indépendantes découvraient l'inhumanité profonde du système qui voulait les absorber et n'en furent que plus attachés à leurs privilèges. Il paraît maintenant difficile au Stella Vaticanum d'attirer les fédérations indépendantes en son sein autrement que par la force ou des moyens détournés.

Note : l'histoire des fédérations indépendantes étant étroitement liée à celle du Stella Vaticanum, on ne trouve pas leur équivalent au sein du Dunkle Reik. Celui-ci est d'ailleurs trop peu étendu pour se permettre de posséder des systèmes qui lui appartiennent sans vraiment lui appartenir. Une planète fait partie du Dunkle Reik ou lui est opposée, point. Il n'y a pas d'alternative.

STATUT DES FEDERATIONS INDEPENDANTES

Aux yeux de la loi du Stella Vaticanum, les fédérations indépendantes ne bénéficient d'aucun statut. En fait, elles existent uniquement grâce à un cortège de dérogations et d'autorisations spéciales accordées par chacune des Sept Églises. Naturellement, les fédérations indépendantes préféreraient de loin voir leur légitimité renforcée par un texte de loi reconnaissant leur existence. Mais jusqu'à présent, la Nouvelle Jérusalem a toujours différé la reconnaissance officielle des systèmes indépendants. La raison invoquée de ce délai est que le petit millier de systèmes qui pourrait bénéficier de ce statut représente peu de chose comparé aux millions de planètes que compte le Stella Vaticanum. Les motivations réelles du Conseil des Sept Églises sont bien sûr très différentes.

Même au plus fort de la Troisième Guerre Sainte, c'est toujours à contrecœur que le Stella Vaticanum accorda une certaine indépendance aux planètes les plus dignes de confiance. Il lui fallait à l'époque employer toute son énergie à lutter contre le Dunkle Reik et la Nouvelle Jérusalem passa outre. Mais cela ne l'empêchait pas de considérer d'un assez mauvais œil les fédérations

indépendantes et, surtout, de craindre leur multiplication. C'est pour cette raison que les Apôtres de l'Ordre Nouveau se refusèrent d'abord à accorder un statut légal aux fédérations : en les officialisant, ils avaient peur d'en encourager la prolifération.

On a dit plus haut que les premières autorités de la Nouvelle Jérusalem étaient convaincues que les fédérations indépendantes ne manqueraient pas de comprendre un jour la perfection du Stella Vaticanum et de réclamer d'y être admises à tout point de vue. Les apôtres qui se succédèrent à la tête des Sept Eglises finirent par faire leur deuil de cette prévision. Aujourd'hui, l'heure n'est plus à espérer l'intégration absolue des fédérations. Néanmoins, les chefs du Stella Vaticanum se refusent à leur accorder un statut légal. Idéologiquement, ce serait comme entériner le fait que tous les serviteurs de Dieu ne souhaitent pas rejoindre le Stella Vaticanum. Politiquement, ensuite, cela permet de maintenir une pression sur les fédérations indépendantes qui, à la moindre erreur, peuvent s'attendre à voir lever les dérogations et autorisations d'exception qui fondent leurs privilèges.

Voilà donc pourquoi les fédérations indépendantes n'obtiendront sans doute jamais de reconnaissance officielle. Il n'en reste pas moins que leur statut "de facto" est extrêmement privilégié. Nous vous indiquons maintenant les règles qu'elles sont tenues de respecter pour ne pas s'attirer les foudres d'un Stella Vaticanum particulièrement attentif.

Des fédérations (pas franchement) indépendantes

Le Stella Vaticanum estime que la moindre des choses qu'il puisse demander aux fédérations indépendantes est de reconnaître son autorité. Vous me direz que, partant de cela, on peut difficilement encore parler d'indépendance. C'est très vrai. Néanmoins, quand on sait ce que les autres planètes du Stella Vaticanum doivent supporter, on ne peut s'empêcher de considérer les fédérations indépendantes (même les plus strictes) comme de véritables petits îlots de liberté. En définitive, tout cela est extrêmement relatif.

Le contrôle exercé par la Nouvelle Jérusalem passe essentiellement par le politique et le religieux. En matière religieuse, il n'y a pas deux poids, deux



mesures. La seule religion tolérée par les Sept Eglises ici comme ailleurs est la religion catholique romaine. Plus qu'une autre, l'Eglise d'Ephèse est particulièrement présente dans toutes les fédérations. Elle y traque l'hérésie sous toutes ses formes. Point de salut hors des voies du Seigneur.

Concernant la population, le fanatisme est le minimum requis. Les fédérations sont responsables devant la Nouvelle Jérusalem de la foi de leurs populations. Le moindre écart provoque en général un rapport salé des membres de la Stella Inquisitorus en place. Dans les plus brefs délais, le Stella Vaticanum rappelle la fédération fautive à ses obligations. Si les autorités locales ne font rien ou sont inefficaces, la Stella Inquisitorus ne manquera pas de s'en rendre compte. Les choses pourront alors aller très loin.

Au minimum, la Verax Veritas viendra faire le ménage pendant quelques semaines (exorcismes, néobaptêmes, et tout le tremblement). A un degré supérieur, la fédération peut être déclarée en grand danger d'hérésie. Le Stella Vaticanum lance alors une inquisition. La loi marziale est décrétée sur toutes les planètes de la fédération (couvre-feux, déplacements surveillés, réunion de plus de 10 personnes interdites hors du cadre familial ou religieux, etc.).

Les dirigeants locaux perdent tout pouvoir pendant la durée de l'inquisition, mais, si rien ne peut leur être reproché, ils sont ensuite rétablis dans leurs fonctions et la fédération retrouve son statut d'antan. Au pire, enfin, la fédération perd tous ses privilèges sans espoir de les retrouver un jour.

Elle est absorbée totalement par le Stella Vaticanum qui, si nécessaire, utilisera la force. La Stella Potens ou même la Spiritus Legiones sont déjà intervenues dans le passé pour des opérations de ce type. Les conflits furent parfois très violents. Comme l'aurait dit Drak Manus, Grand Apôtre-Général de la Cinquième Eglise : "C'est fou comme les indépendants tiennent à leurs petits privilèges..."

Le fait que le Stella Vaticanum n'aime pas vraiment les fédérations indépendantes et qu'il n'attend qu'une occasion religieuse pour les annexer l'une après l'autre n'est un secret pour personne. Parfaitement conscientes de leur étroite marge de manœuvre dans ce domaine, les fédérations surveillent très étroitement la bonne santé spirituelle de leurs populations et exercent pour certaines une répression particulièrement sévère si le besoin s'en fait sentir. Il est cependant assez rare que les habitants des fédérations donnent dans l'athéisme ou l'hérésie. Leur fanatisme est en fait à l'image de celui des autres citoyens du Stella Vaticanum. Peut-être même est-il plus fort. Rappelons en effet que les populations des fédérations ont à chaque fois repoussé les armées du Malin avec la foi en Dieu pour seul secours. Les épreuves que ces hommes et femmes eurent à traverser témoignent de la force de leur foi, et cette ferveur religieuse est toujours d'actualité. Ajoutons que l'Eglise de Philadelphie dispense l'Veuil à la Foi à tous les nouveaux-nés des fédérations.

La suprême autorité que le Stella Vaticanum entend exercer sur les fédérations indépendantes ne se manifeste cependant pas uniquement dans le domaine religieux. Comme il est dit plus haut (vérifiez, si vous ne me croyez pas), le contrôle exercé par la Nouvelle Jérusalem passe également par la politique.

En matière de politique intérieure, les fédérations indépendantes ont un peu près toute liberté du moment qu'elles ne prennent ni le chemin de l'hérésie, ni celui de la sécession. Pour ce qui est de la politique extérieure, par contre, le son de cloche est différent.

Cela va sans dire (mais cela va encore mieux en le disant), le plus petit contact avec le Dunkle Reik est prohibé. Pour les fédérations, comme pour les autres systèmes du Stella Vaticanum, le Dunkle Reik est l'Ennemi (avec une majuscule, s'il vous plaît). Si une fédération venait à l'oublier, la Nouvelle Jérusalem lui montrerait la voie du salut de la manière la plus brutale et sans même prendre le temps de discuter. Il est cependant très peu probable qu'une fédération se rapproche suffisamment de Satan pour lui tomber dans les bras. D'abord parce que les indépendants sont de fervents chrétiens. Ensuite parce que la Stella Inquisitorus n'hésite pas à intervenir au premier frémissement hérétique. Néanmoins, à supposer que les agents du Malin travaillent suffisamment bien pour retourner la population sans alerter l'Eglise d'Éphèse, vous savez désormais comment réagirait le Stella Vaticanum. Ce serait un précédent fâcheux car la Nouvelle Jérusalem y trouverait un excellent prétexte pour accroître sa mainmise sur les fédérations. Aucune fédération n'a à ce jour retourné sa veste. Mais quand on connaît l'habileté de la Furfurivus Legionux, on sait que tout peut arriver. Avis aux amateurs.

Même sans parler d'entretenir des relations avec le Dunkle Reik, la Nouvelle Jérusalem interdit aux fédérations indépendantes de nouer le moindre contact avec le reste de la galaxie. Cet isolement est d'autant plus facile à maintenir qu'aucune fédération ne possède les moyens de quitter son système solaire (la technologie humaine ne permet pas de voyager plus vite que la lumière). Les vaisseaux vikings sont naturellement interdits de séjour. De même, rares sont les vaisseaux divins qui font escale dans les fédérations. Quand c'est le cas, les équipages sont retenus à bord et ne sont pas autorisés à communiquer avec la population locale. Persuadé que les fédérations sont son talon d'Achille, le Stella Vaticanum craint la contagion par-dessus tout. Ainsi, les indépendants ne sont pas autorisés à emprunter les vaisseaux de l'Eglise de Pergame, ce qui revient à leur interdire de voyager dans la galaxie. Les membres des Sept Eglises en poste dans les fédérations sont régulièrement relevés (tous les ans, environ). Ceux qui sont envoyés en mission spéciale ne quittent leurs quartiers que pour travailler, évitent les contacts parasites et regagnent leurs pénates au plus tôt. Bref, les indépendants sont traités comme des pestiférés. Le Stella Vaticanum n'aime pas beaucoup ce qui ne lui ressemble pas.

L'isolement des fédérations est tel que l'immense majorité de la population galactique ignore leur existence. Les rares qui en ont entendu parler font courir les rumeurs les plus folles. A un autre niveau, il est très difficile d'obtenir des renseignements fiables et récents sur telle ou telle fédération. Les quelques renseignements que possède l'administration, et qui ne sont pas toujours de la première fraîcheur, sont confidentiels et ne peuvent en principe n'être communiqués qu'à un citoyen de rang 3 ou plus.

En conséquence, la plupart des fédérations indépendantes vivent en autarcie. Celles, rares, qui ne subviennent pas à leurs propres besoins importent bien évidemment des matières premières des autres planètes du Stella Vaticanum. Certaines fédérations sont assez puissantes économiquement pour exporter. Encore une fois, le Stella Vaticanum est leur seul client. Les planètes des fédérations sont soumises à l'impôt. L'importance des taxes prélevées varie d'un système à l'autre. Concernant les fédérations en mesure d'exporter, le montant des impôts demandés est à peu près égal à la valeur de leurs importations, ce qui les dispense de s'enrichir réellement. Exportations et importations sont naturellement assurées par l'Eglise de Pergame (pour le transport) et l'Eglise de Smyrne (pour les comptes et la distribution des biens).

Note : une fédération indépendante ne s'étend jamais sur plus d'un système solaire.

Les libertés

Si les privilèges des fédérations indépendantes se limitaient à tout ce qu'on leur interdit de faire, il y a sans doute longtemps qu'elles se seraient fondues dans la masse des mondes du Stella Vaticanum. Heureusement pour elles, les fédérations profitent bien de certaines libertés.

A quelques exceptions près, chaque fédération est libre de choisir le régime politique qui lui sied. Dictature, monarchie, démocratie et j'en passe, tout est bon aux yeux de la Nouvelle Jérusalem. Par habitude, les Sept Eglises marquent une certaine préférence pour les régimes forts qui rendent les populations dociles. En haut lieu (suivez mon regard...), on a tendance à préférer l'ordre et la discipline. Mais l'important pour le Stella Vaticanum et les mortels qui le dirigent est que Dieu ne soit pas oublié. En ce sens, les sociétés libérales (Joseph et Laurent diraient "laxistes") ne sont pas particulièrement appréciées car "celui qui abuse de la liberté ne tarde pas à se détourner du Seigneur", dit-il Varcless Struthof, Grand Apôtre-Inquisiteur de la Première Eglise. Une bonne monarchie de droit divin, c'est encore ce qui se rapproche le mieux de l'organisation politique du Stella Vaticanum. Mais certaines fédérations sont des démocraties.

En fait, rien n'est plus dangereux que l'anarchie car les Sept Apôtres veulent voir l'intervention du Malin dans tout désordre. De sorte que si le régime politique des fédérations indépendantes est finalement assez indifférent, la Nouvelle Jérusalem tient à ce que l'organisation sociale de chacune soit sans faille. Dans cette optique, les civilisations décadentes ne sont pas de mise. Les fédérations doivent être parfaitement organisées. L'ordre social doit régner, à tout prix. De sorte que le Stella Vaticanum ne reprochera jamais au gouvernement d'une fédération d'opprimer sa population pourvu que cela se passe sans bavures (dans

ce cas, les révolutions sont des bavures). Ne vous attendez donc pas à toujours découvrir des sociétés où il fait bon vivre en pénétrant dans une fédération, il y en a d'horribles.

Pour maintenir l'ordre, les fédérations sont encouragées à développer des polices efficaces, voire sévèrement répressives. La force de la répression varie grandement d'une fédération à l'autre, tout dépend de son régime politique. Il va sans dire que les dictatures sont particulièrement friandes de polices omniprésentes et que les véritables démocraties ont plus tendance à écouter la population qu'à lui taper sur le crâne avec de grosses matraques. Toujours selon le régime, la liberté d'expression est plus ou moins respectée, dans les limites étroites du respect de la parole divine.

Chaque fédération est autorisée à posséder sa propre force armée. Officiellement, l'armée est là pour protéger les planètes des agressions extérieures. Certaines fédérations l'emploient à des tâches moins héroïques en tant qu'auxiliaire de police. Néanmoins, cela n'a pas cours dans les régimes libéraux. Les agressions auxquelles une fédération peut s'attendre sont limitées mais sérieuses. Elles peuvent venir des pirates ou du Dunkle Reik. Les fédérations les plus exposées ont à leur disposition des armées puissantes. Mais quelle que soit l'importance de la flotte d'une fédération, aucune n'a les moyens de partir à la conquête des systèmes voisins.

Du point de vue des mœurs, mieux vaut respecter la Bible, du moins dans ses grandes lignes. Les dix commandements, en particulier, doivent diriger la vie des indépendants. Concernant la sexualité, elle est en principe réservée aux couples mariés et la fidélité conjugale est de rigueur. Les fédérations sont plus ou moins tolérantes : l'adultère n'est pas toujours puni de mort, mais les avortements ne sauraient être tolérés.

Le niveau technologique des fédérations indépendantes est des plus irréguliers. Certaines régressent peu à peu en condamnant la science, tandis que d'autres font leur possible pour évoluer. Il arrive ainsi que certaines fédérations bénéficient d'un niveau technologique supérieur à celui de la majorité des planètes du Stella Vaticanum.

Ce dernier n'apprécie cependant pas particulièrement qu'on le dépasse, même sur le plan technologique. Par conséquent, les fédérations les plus évoluées "oublient" facilement d'appliquer leurs meilleures découvertes et se contentent de faciliter la vie de leurs populations (notamment dans le domaine médical).

Aucune fédération n'a encore découvert le moyen de voyager plus vite que la lumière et la Nouvelle Jérusalem verrait d'un assez mauvais œil que l'on cherche dans cette direction sacrilège.

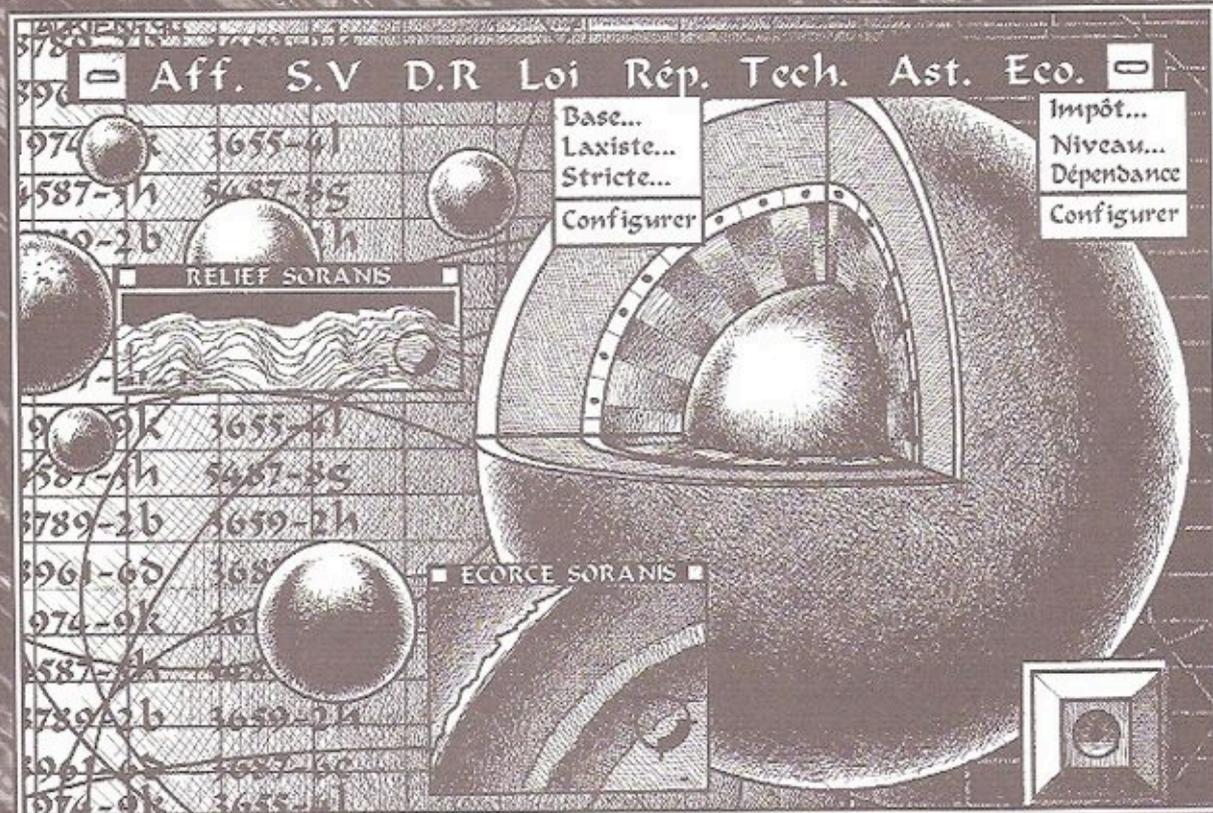
Le Dunkle Reik et les fédérations indépendantes

Et le Dunkle Reik dans tout ça? C'est une excellente question, nous allons y répondre sans plus attendre. Comme nous l'avons déjà brièvement souligné quelque part avant ces lignes, le Dunkle Reik ne possède pas de fédérations indépendantes. Aussi, avant de décrire la politique de l'empire du Malin face aux fédérations indépendantes du Stella Vaticanum, nous allons commencer par expliquer les raisons qui empêchent le Dunkle Reik d'étendre son influence sur des systèmes alliés mais autonomes.

La première de ces raisons est historique. Toutes les fédérations sont nées sur le dos du Dunkle Reik, lors de la reconquête de la galaxie par les armées de la Nouvelle Jérusalem. Sans la Troisième Guerre Sainte, les fédérations n'auraient jamais vu le jour. On comprend donc comment elles n'ont pu être reconnues que par le Stella Vaticanum. En fait, le Dunkle Reik eut l'occasion de créer ses propres fédérations indépendantes durant l'Armageddon, à l'époque où il accumulait les victoires. Même si elles ont certainement existé (on a autant d'imagination sur Terminal que sur Terre), il ne reste aucune trace de ces éventuelles fédérations satanistes. Lors de la reconquête, les armées chrétiennes ne firent sans doute pas la différence et les fédérations satanistes ont très certainement subi le même sort que toutes les

planètes du Dunkle Reik qui tombaient entre les mains du Stella Vaticanum. Les archives de la Nouvelle Jérusalem ne mentionnent pas une fois que l'on se soit demandé si un système sataniste n'était qu'affilié ou parfaitement intégré avant l'assaut. Là où il y a Satan, ça craint et on va pas commencer à se poser des questions. A l'heure actuelle, il ne reste pas de fédération indépendante dans la sphère d'influence d'un Dunkle Reik cruellement diminué.

La deuxième raison qui fait que le Dunkle Reik ne possède pas de fédération indépendante est stratégique. Aux alentours de 6993, il ne reste presque rien de l'immense et puissant empire maléfique conquis par les armées de l'Armageddon. De sorte que, même à supposer que des fédérations satanistes aient survécu au cœur du Dunkle Reik tel qu'il subsiste aujourd'hui, il ne fait aucun doute qu'elles ont été totalement absorbées. Le Dunkle Reik n'est pas assez fort pour se permettre de tolérer des systèmes qui lui appartiennent mais pas vraiment. Il doit contrôler tout ce qu'il possède sans un démol, c'est une question de survie. Ajoutons que les fédérations indépendantes chrétiennes (les seules, en fait) existent parce qu'elles sont en mesure de résister aux armées du Malin sans l'aide des forces du Bien. L'inverse n'est pas possible. Aucun système, aussi riche soit-il, ne peut tenir longtemps devant la fabuleuse puissance militaire du Stella Vaticanum.



Ce que nous venons de voir explique pourquoi il ne subsiste rien des fédérations que le Dunkle Reik a peut-être reconnues dans le passé. Il reste cependant à voir pourquoi les forces sataniques s'entêtent à ne pas en reconnaître de nouvelles même lorsqu'il en a l'occasion. Rappelons en effet que 20% des planètes du Saint Empire Terrestre n'ont toujours pas été retrouvées et que l'on estime que le quart d'entre elles a survécu. Il arrive donc au Dunkle Reik comme au Stella Vaticanum de découvrir des planètes habitées et amicales. Néanmoins, tandis que la Nouvelle Jérusalem accorde encore le statut de fédération de temps à autres (c'est très rare mais ça arrive : une par siècle environ), les huites de Terminal s'y refusent obstinément. Mais pourquoi donc, nom d'un petit bonhomme?

Cela tient encore à une troisième raison, qui relève de la sécurité et finit de ternir l'image des fédérations indépendantes aux yeux du Dunkle Reik. Ce dernier est en effet particulièrement bien placé pour savoir à quel point les fédérations, quelle que soit leur fidélité, sont perméables et sensibles aux "influences extérieures". Pour les protéger de l'hérésie, on sait que le Stella Vaticanum a pris le parti de les isoler le plus hermétiquement possible, empêchant quiconque d'y entrer ou d'en sortir sans autorisation. Or, si cet isolement reste efficace dans un premier temps, il s'avère catastrophique dès que des petits malins (la Furfurtivus Legionux n'en manque pas) parviennent à le contourner. Il apparait en effet que la moindre action séditeuse s'y répercute très efficacement, un peu comme le souffle d'une explosion qui est encore plus destructeur dans une pièce close. En clair, le Dunkle Reik a trop bien appris à nuire au Stella Vaticanum via ses fédérations indépendantes pour vouloir se créer les mêmes faiblesses.

Pour finir sur ce sujet, ajoutons que les fédérations indépendantes se distinguent en général de la norme uniforme des planètes régulières du Stella Vaticanum et constituent des exceptions à la règle. On voit mal comment un système pourrait se distinguer dans l'empire satanique alors qu'il n'existe pas deux planètes qui se ressemblent dans le Dunkle Reik. Difficile d'être une exception à la règle quand il n'y a pas de règle. Maintenant que nous avons montré pourquoi le Dunkle Reik ne possède pas de fédération indépendante, il nous reste encore à exposer la manière dont il considère les systèmes indépendants de son adversaire préféré et favori.

Très sommairement, le Dunkle Reik classe les fédérations indépendantes en deux catégories : celles qui présentent un intérêt quelconque et les autres. Pour attirer l'attention des Princes-Démons, une fédération doit être riche ou stratégiquement située. Les fédérations stratégiquement situées sont rares puisque la plupart d'entre elles sont isolées dans la galaxie. En revanche, les fédérations riches ne sont pas rares. Ce sont donc ces dernières que le Dunkle Reik convoite essentiellement.

Aussi riche soit-elle, une fédération indépendante est presque toujours moins bien protégée que la plupart des grands centres productifs du Stella Vaticanum (le système Arbogast reste une exception de taille). En fait, sa force armée lui sert surtout à éviter d'être conquise en quelques jours. Toutes les fédérations en effet ont les moyens de tenir assez longtemps pour permettre à une flotte chrétienne régulière d'arriver à la rescousse. Néanmoins, leur puissance de feu n'est pas suffisante pour couvrir totalement leurs espaces stellaires respectifs et interdire des actions punitives ponctuelles. De sorte que, régulièrement, les plus riches et les plus exposées des fédérations indépendantes reçoivent la visite d'un contingent de la Division Paracultiste venu là non pas pour conquérir mais pour détruire.

Ces opérations sont toujours extrêmement brèves. Elles ne s'inscrivent bien évidemment que dans le court terme. Elles sont beaucoup plus motivées par des intérêts économiques que militaires. Les paracultistes frappent des usines, des astroports, des mines, répandent des défoliants, irradient des champs et font encore plein d'autres choses rigolotes de leur point de vue. Leur besogne faite, ils disparaissent sans laisser d'adresse et évitent soigneusement l'affrontement direct.

Il y a en fait bien longtemps que le Dunkle Reik a renoncé à conquérir une fédération indépendante par les armes. Quand bien même il y parviendrait, les forces du Stella Vaticanum ne tarderaient pas à débarquer sans invitation et il faudrait tôt ou tard abandonner la position. L'attaque massive servirait en outre de prétexte à la Nouvelle Jérusalem pour annexer totalement la fédération. En plus de milliers de soldats, le Dunkle Reik perdrait donc une victime de choix. Bref, la manière forte ne paraît pas être la solution idéale. Il n'est cependant pas question de laisser le Stella Vaticanum profiter impunément des richesses de ses meilleures fédérations. Pour parvenir à ses fins, le Dunkle Reik emploie son arme favorite : le sabotage.

En dépit de l'opinion générale (dans le Stella Vaticanum et même dans les fédérations), rares sont les fédérations indépendantes que la Furfurtivus Legionux ne soit pas parvenue à infiltrer à un niveau ou un autre. Obnubilée par la foi de ses ouailles (pourtant généralement irréprochable), la Nouvelle Jérusalem consacre l'essentiel de ses efforts à la religion.

Pendant ce temps, le Dunkle Reik ne pense pas une seconde à convertir ou pervertir les populations fanatiques des fédérations, mais s'emploie plutôt à noyauter les infrastructures économiques et industrielles des systèmes indépendants. Quelque part sur la chaîne de production d'un système indépendant, il se trouve toujours un agent du Dunkle Reik pour retarder la production, accumuler les vérifications, oublier des commandes, détourner des marchandises, falsifier les comptes, etc. Bref, autant de petites "erreurs" peu

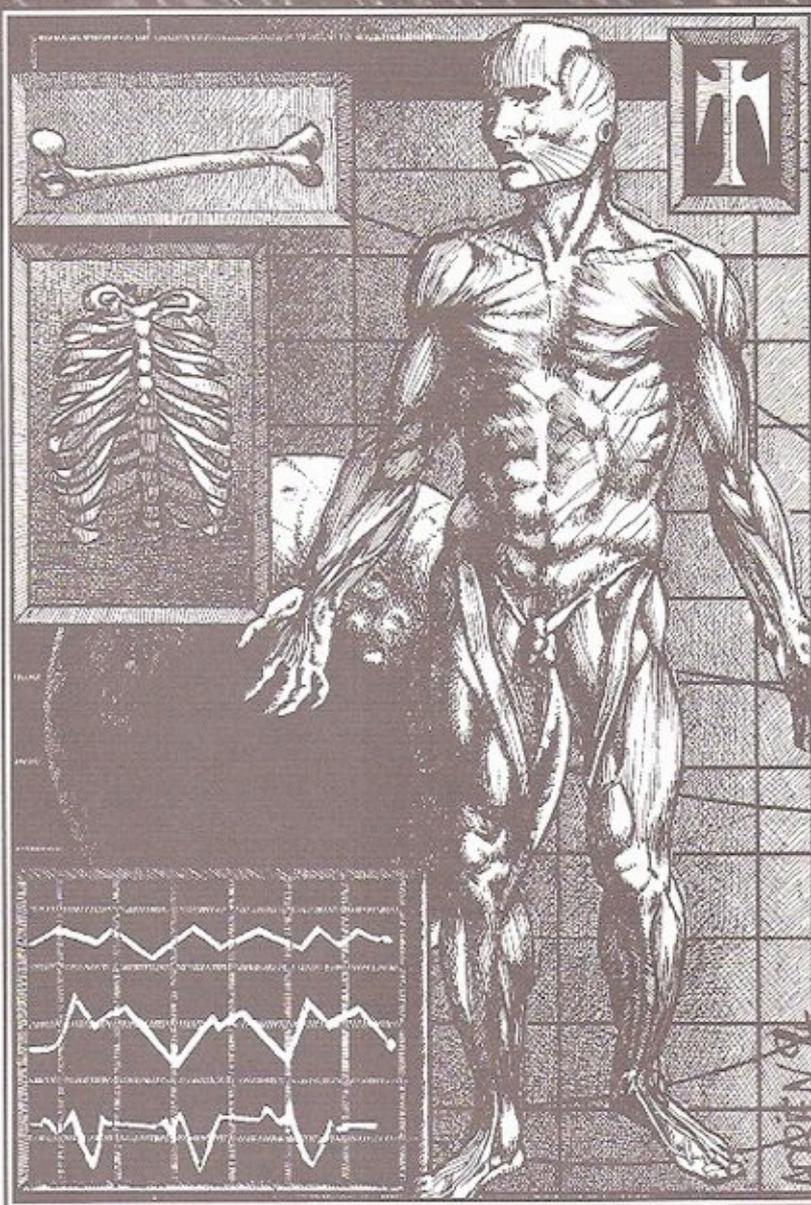
répréhensibles et encore moins susceptibles d'être prouvées qui, additionnées, finissent par coûter cher au Stella Vaticanum. Les fédérations se gardent bien, en général, de révéler ce genre de problèmes à la Nouvelle Jérusalem. Ce serait avouer leur incompétence et la Nouvelle Jérusalem n'aime pas l'incompétence. Les fédérations indépendantes préfèrent le plus souvent étouffer l'affaire pour ne pas avoir les as de l'Eglise de Smyrne sur le dos. Rarement inquiétés, les gratte-papier saboteurs aux ordres de la Furfurtivus Legionux travaillent ainsi dans une impunité presque totale.

Les protections dont sont entourées les fédérations indépendantes sont néanmoins efficaces. Elles sont certes infiltrées, mais aucune n'est contrôlée en sous-main par le Dunkle Reik. A deux ou trois reprises, la Furfurtivus Legionux a été à deux doigts d'occuper tous les postes clés d'une fédération. A chaque fois, Malphas a mis le holà. En effet, une fédération dirigée dans l'ombre par le Dunkle Reik ne resterait pas longtemps inaperçue. La réaction du Stella Vaticanum serait immédiate, brutale, et les agents du Mal perdraient tout pouvoir. Mieux vaut tenir que courir.

Le Dunkle Reik connaît la précarité du statut privilégié des fédérations tout autant que les dirigeants de ces dernières. Ils savent que le moindre faux pas sera sévèrement sanctionné. Or, ce qui est un faux pas pour les gouvernements des fédérations indépendantes est une victoire pour le Dunkle Reik. Le Dunkle Reik préfère donc limiter ses victoires de peur de tout perdre en voulant trop gagner. Les fédérations indépendantes sont un des points faibles du Stella Vaticanum.

Depuis des siècles, le Dunkle Reik s'emploie à y marquer discrètement des points. Il tient par-dessus tout à ce qu'elles survivent.

Pour profiter des fédérations indépendantes, le Dunkle Reik doit prendre garde à ne pas provoquer leur perte. Voilà pourquoi les opérations qu'il y mène sont de préférence discrètes et de faible envergure. Et même si, de temps en temps, des opérations militaires spectaculaires sont organisées pour faire plaisir à Baal, on prend soin de ne pas frapper trop fort.



Concernant les fédérations indépendantes, le mot d'ordre est le suivant dans le Dunkle Reik : surtout, ne pas tuer la poule aux œufs d'or.

PARAMETRES DES PLANETES DES FEDERATIONS INDEPENDANTES

Nous reprenons maintenant les paramètres décrits dans les règles de base en adaptant leurs commentaires au cas des planètes des fédérations indépendantes. Certaines fédérations sont hétérogènes, au point que les paramètres de civilisation de leur planète peuvent varier. Mais la plupart du temps, les différences politiques et sociales entre planètes d'un système donné sont rares et les mêmes paramètres de civilisation se répètent d'une planète à l'autre.

Affiliation

Ce paramètre ne peut être inférieur à +3. La majorité des planètes des fédérations indépendantes est à +6. A +3, une planète est sur la mauvaise pente. Si elle continue à s'éloigner du Stella Vaticanum, elle ne tardera pas à être ramenée dans le droit chemin manu militari et totalement annexée. Ce paramètre permet également de mesurer la présence effective du Stella Vaticanum dans la fédération concernée. A +3, des membres des Sept Eglises sont présents. Ils surveillent attentivement tout ce qui se passe mais n'interviennent pas directement dans la vie sociale et politique des planètes. A +6, les agents du Stella Vaticanum sont beaucoup plus présents. Ils peuvent avoir la mainmise sur l'enseignement, occuper des postes clefs au gouvernement, etc.

Rapport du Stella Vaticanum

L'isolement des fédérations indépendantes fait que le Stella Vaticanum finit par ne plus avoir d'informations sérieuses les concernant. Celles qu'il possède sont souvent périmées, fausses ou incomplètes. Lorsque le Stella Vaticanum est particulièrement bien renseigné (ça arrive), on doit comprendre que la fédération en question présente un intérêt tout particulier à ses yeux. Il y a alors de fortes chances que ces précieuses informations soient classifiées (-10). Dans la majorité des cas, cependant, la valeur de ce paramètre devra être comprise entre +1 et -1.

Rapport du Dunkle Reik

Dans un passé plus ou moins lointain, le Dunkle Reik contrôlait les planètes maintenant organisées en fédérations indépendantes. Il est donc très possible qu'il ait conservé d'importantes informations les concernant. Certaines peuvent être datées, mais celles concernant des données physiques (orbites des planètes, durée de révolution, etc.) sont pratiquement immuables. Ce paramètre ne sera donc jamais inférieur à -3. N'en déplaise au Stella Vaticanum, certaines fédérations indépendantes sont sérieusement infiltrées par le Dunkle Reik. En règle générale, la valeur maximale de ce paramètre est +2, mais des valeurs supérieures sont possibles si des Démones sont infiltrés.

Loi

La valeur de ce paramètre ne peut pas être négative. Sur l'immense majorité des mondes du Stella Vaticanum (seule la Terre fait exception), ce paramètre est compris entre +1 et +4. La plupart du temps, les fédérations indépendantes suivent cet exemple. Néanmoins, certains systèmes indépendants sortent du lot. Ils ne se distinguent qu'exceptionnellement en appliquant des lois moins sévères qu'ailleurs (valeur égale à zéro). En revanche, les fédérations indépendantes soumises à des

lois particulièrement strictes sont plus fréquentes et des valeurs supérieures à +4 peuvent être rencontrées. La valeur +10 correspond tout de même à un maximum rarement atteint.

Répression

L'obligation qu'ont les fédérations indépendantes de maintenir un ordre social sans faille fait que la valeur de ce paramètre est très rarement inférieure à zéro. Quand c'est le cas, elle n'est jamais inférieure à -2 (minimum requis sur les planètes possédées par le Stella Vaticanum). Ce paramètre peut en revanche être bien supérieur à zéro et même dépasser les plus hautes valeurs rencontrées dans les autres mondes chrétiens. Les valeurs égales à +5 ou +6 ne sont donc pas exceptionnelles. La valeur +10 correspond tout de même à un maximum rarement atteint.

Technologie

La valeur de ce paramètre ne peut pas être supérieure à +2. Même si certaines fédérations ont les moyens de bénéficier d'une technologie supérieure, elles préfèrent ne pas vexer la Nouvelle Jérusalem. Des valeurs négatives, par contre, ne gênent personne. L'isolement des fédérations indépendantes fait que la plupart d'entre elles possèdent un niveau technologique souvent bien inférieur à celui de la Terre du XXème siècle. Au moment de leur libération, toutes les fédérations possédaient un niveau technologique au moins supérieur à +2 mais beaucoup ont régressé. Sauf exception, les valeurs inférieures à -2 ne peuvent pas être rencontrées dans les fédérations indépendantes car le Stella Vaticanum annexe sans états d'âme les planètes jugées trop primitives.

Dans une moindre mesure, ce paramètre permet d'évaluer la puissance militaire de la fédération. En principe, les fédérations indépendantes doivent toutes être en mesure de résister militairement au Dunkle Reik, mais cette règle n'est pas toujours respectée. Pour information, nous développons ici la table fournie par les règles de base, page 34.

Développement technologique	Technologie
Véhicules STL, Armes énergétiques	+2
Véhicules antigrav	+1
Tous les objets du XXème siècle	+0
Pas de véhicules motorisés, Armes à poudre noire	-1
Pas d'armes à feu, Armes blanches en acier	-2

Astroport

La valeur de ce paramètre est automatiquement positive. Même si le niveau technologique général de la fédération indépendante est inférieur, le Stella Vaticanum installe toujours un vaste astroport sur l'une des planètes afin d'y débarquer efficacement si

nécessaire. Lorsque le seul astroport d'une fédération est sous contrôle du Stella Vaticanum, il est souvent protégé par un contingent de la Stella Potens.

Economie

Hors impôt, la valeur de ce paramètre pourrait souvent être bien supérieure à +2. Cependant, le Stella Vaticanum s'arrange toujours pour l'éviter et maintient le niveau économique des fédérations entre zéro et +2. Ce paramètre dépend également du niveau technologique des planètes. Les fédérations dont le niveau économique est inférieur à zéro doivent bénéficier de l'aide du Stella Vaticanum et lui sont d'autant plus soumises. Sauf exception, les valeurs inférieures à -2 ne peuvent pas être rencontrées dans les fédérations indépendantes car leur dépendance économique serait trop importante pour éviter l'annexion. D'ailleurs, faire périr son économie n'est pas le dernier moyen que le Stella Vaticanum pourrait employer pour absorber une fédération trop puissante ou trop peu respectueuse des règles.

CREATION DES HABITANTS DES FEDERATIONS INDEPENDANTES

Les habitants des fédérations indépendantes sont tous des êtres humains. Ils sont tous catholiques et ressemblent aux citoyens du Stella Vaticanum sur bien des points. Quelques différences peuvent néanmoins se faire sentir, en particulier en ce qui concerne les talents.

Les caractéristiques

Comme n'importe quel être humain, les habitants adultes des fédérations indépendantes sont créés avec 9 points à répartir dans les six caractéristiques de base. Le maximum autorisé dans chaque caractéristique est de 3. Vous êtes libres d'imaginer (très exceptionnellement) des règles particulières. Ainsi, pour le cas où la gravité d'une planète est légèrement supérieure à la normale (1G), vous pouvez interdire aux natifs de posséder une Force (FO) inférieure à 2.

Les talents

A l'âge adulte, les habitants des fédérations indépendantes sont créés avec 8 gros points de talents à répartir. 1 point donne un talent au niveau +0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Le niveau maximum d'un talent est de +2.

La liste des talents disponibles dépend du niveau technologique général de la fédération. Avouez que l'on comprendrait assez difficilement comment un natif de l'Age de pierre pourrait savoir conduire un véhicule antigrav. Tous les talents de Stella Inquisitorus ne sont donc pas toujours disponibles. Le tableau ci-dessous vous indique quels sont les talents exigeant un certain degré technologique. A chaque talent correspond une valeur. Cette valeur doit être comparée au paramètre Technologie de la planète d'origine. Si ce paramètre est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans la deuxième colonne, le talent concerné peut être acheté. Les talents qui ne sont pas cités peuvent être développés n'importe où.

Note : ces limitations ne sont pas valables sur les planètes totalement contrôlées par le Stella Vaticanum. Quel que soit le niveau technologique d'une planète, on considère que l'Eglise de Philadelphie est en mesure d'y dispenser l'enseignement voulu.

Talent	Niveau technologique
Physique	
Moto	+0
Voiture	+0
Camion	+0
Hélicoptère	+0
Antigrav	+1
Vaisseau taille 1	+2
Scaphandre	+0
Artistique	
Bio-sculpture, Infographie	+0
Scientifique	
Médecine	-1
Chimie	+0
Mécanique	+0
Electronique	+0
Informatique	+0
Vaisseau taille 2-4	+2
Vaisseau taille 5-6	+2
Ruse	
Crochetage	-1
Combat	
Arme de poing	-1
Arme d'épaule	-1
Arme lourde	+0
Combat 0 G	+0

A la différence des citoyens normaux du Stella Vaticanum, les habitants des fédérations indépendantes peuvent posséder des talents scientifiques au-dessus du niveau +0. Néanmoins, le niveau maximum reste de +2 et est limité par le niveau technologique général de la planète.

En principe, un natif ne peut posséder un talent scientifique à un niveau supérieur à la valeur du paramètre Technologie de sa fédération. Certains scientifiques dominent cependant plus leur sujet qu'ils ne le laissent entendre.

Dans ce cas précis et exceptionnel (création d'un scientifique à la pointe du progrès), le niveau d'un talent scientifique peut être supérieur à la Technologie officielle de la planète.

Les pouvoirs

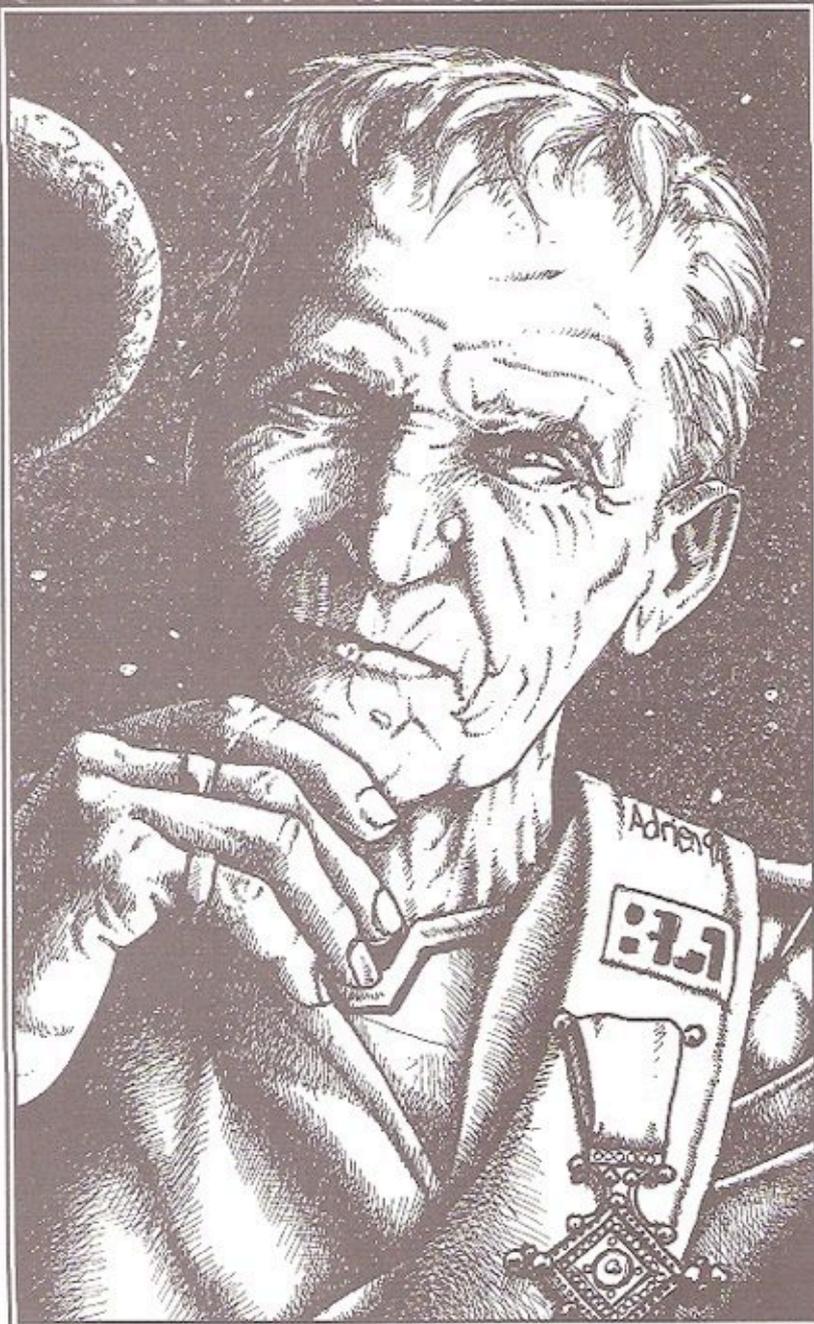
Comme tous les êtres humains normaux, les habitants des fédérations indépendantes ne peuvent pas posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de Points de Pouvoir (PP). Les exceptions sont très rares et seraient plus volontiers le fait du Dunkle Reik (agents infiltrés) que du Stella Vaticanum.

Position dans le Stella Vaticanum

Quelle que soit sa position dans la hiérarchie politique ou sociale de sa fédération, un indépendant n'est rien d'autre qu'un citoyen de rang 1 aux yeux de l'administration de la Nouvelle Jérusalem.

Rappelons que les fédérations indépendantes n'ont aucun fondement légal et que certains ordinateurs du Stella Vaticanum vont même jusqu'à ignorer leur existence.

Si, par extraordinaire, un natif d'une fédération indépendante venait à quitter son système solaire, il serait non seulement en butte à de graves problèmes administratifs, mais devrait en plus compter avec le racisme des "vrais" citoyens.



Ces derniers se feraient un plaisir de lui mettre des bâtons dans les roues à chaque démarche, de lui faire comprendre à quel point les étrangers ne sont pas aimés ou, plus simplement, le dénonceraient aux autorités comme hérétique ou dissident. Aucun citoyen ne fera jamais rien de répréhensible, mais le fonctionnement bureaucratique du Stella Vaticanum génère une infinité d'occasions de rendre la vie difficile à son prochain. Les expatriés des fédérations indépendantes en font l'expérience au quotidien et n'aspirent très vite qu'à retourner chez eux.

LE SYSTEME ARBOGAST

Une fédération parmi d'autres

HISTORIQUE

Après la Première Guerre Sainte, le Saint Empire Terrestre et le Dunkle Reik se livrèrent une guerre d'usure que les forces du Mal ne furent pas loin de gagner. En effet, après avoir joyeusement débarrassé la galaxie de cinq milliards d'âmes, les deux empires changèrent de stratégie et entamèrent un conflit dont les objectifs premiers étaient la rupture des lignes de ravitaillement et la destruction des centres de production. Beaucoup plus vaste que son adversaire, le Saint Empire Terrestre ne tarda pas à perdre à ce petit jeu. Il ne put défendre efficacement ses immenses frontières, consacra néanmoins l'essentiel de ses efforts à lutter contre les expéditions punitives des flottes sataniques et ne vit pas les centaines de démons qui s'infiltraient jusqu'au plus profond de son domaine. Au bout de quelques années de ce régime, le Saint Empire Terrestre dut non seulement faire face à de graves problèmes économiques, mais fut confronté à une hérésie galopante.

Dans l'espoir de résoudre ce double problème, le Vatican annonça en 2221 un gigantesque programme de conquête spatiale, le plus audacieux jamais imaginé depuis l'envol de la première cathédrale stellaire, en 2024. L'objectif avoué de ce programme était l'exploration des régions galactiques encore inconnues et la découverte de nouvelles richesses. Mais le Vatican espérait également combattre l'hérésie en permettant aux foules de se rassembler autour d'un projet prestigieux.

Afin que tous en comprennent bien la nécessité, le programme fut nommé assez pompeusement "Espoir Très Chrétien". Tous les mondes habités du Saint Empire Terrestre furent mis à contribution. Et, moins de cinq ans plus tard, une nuée de chapelles d'exploration décollèrent de tous les astroports de la chrétienté. Nous étions en 2224. Une date symbolique puisque la première cathédrale stellaire avait quitté la Terre deux cents ans plus tôt.

La découverte

Le système Arbogast fut découvert en 2226, après quelques sauts paradisiaques aléatoires moins heureux, par les chapelles d'exploration "Trinidad" et "Spiritus Sanctus". Les scientifiques embarqués ne tardèrent pas à comprendre qu'ils venaient de tomber sur le gros lot. Certes, les deux premières planètes du système étaient trop proches de leur soleil pour être

colonisées (rien n'est simple lorsqu'il fait plus de 500°C à l'ombre et qu'il n'y a rien pour faire de l'ombre). En revanche, les trois autres planètes du système étaient non seulement très facilement colonisables, mais elles possédaient toutes des lunes assez riches pour supporter une exploitation minière plus que durable et rentable.

Dans l'allégresse générale, le système fut nommé "Eldorado Novus"; les planètes, elles, reçurent comme de coutume un numéro (Eldorado I, Eldorado II, Eldorado III, etc.). Sans plus attendre, la chapelle "Spiritus Sanctus" reprit son périple d'exploration et disparut pour des milliers d'années. Quant à la chapelle "Trinidad", elle resta dans le système "Eldorado" quelques semaines, le temps d'effectuer les prélèvements et les analyses de routine, et revint sur Terre. Son retour, et surtout les nouvelles apportées, furent plus qu'appréciés en haut lieu. Les ressources minières annoncées seraient une véritable bouffée d'oxygène pour l'économie exsangue du Saint Empire Terrestre. La construction de trois cathédrales stellaires fut aussitôt décidée.

Par prudence, la nouvelle de la découverte du système "Eldorado Novus" fut entourée du plus grand secret, de même qu'on s'évertua à camoufler les préparatifs de la colonisation. Officiellement, la chapelle d'exploration "Trinidad" était revenue les mains vides; sur le papier, les trois cathédrales stellaires en cours de fabrication étaient destinées à la surveillance des frontières. En effet, le Saint Empire Terrestre savait déjà à cette époque (nous étions tout de même en 2227) qu'il était infiltré par les espions du Dunkle Reik. Or, le Vatican avait parfaitement conscience que sa rapidité d'exécution était de très loin inférieure à celle de son adversaire (immensément vaste, le Saint Empire Terrestre était déjà pénalisé par une administration très lente). Il avait par conséquent toutes les raisons de croire que si le Dunkle Reik apprenait la nouvelle, celui-ci pourrait sans mal hâter de son côté la colonisation du système "Eldorado Novus" et griller le Saint Empire Terrestre au poteau. Le Vatican avait alors besoin de nouvelles sources d'exploitation, pas de nouveaux champs de bataille.

S'il se savait infiltré, le Saint Empire Terrestre ne se doutait cependant pas de l'ampleur catastrophique du phénomène. Cette erreur d'appréciation a peut-être retenu le Vatican de prendre toutes les précautions nécessaires. Quoi qu'il en soit, les

espions démoniaques eurent vent du projet à différents niveaux et, flairant la bonne affaire, ils informèrent immédiatement leurs supérieurs de ce "grand secret". Contre toute attente, l'Enfer laissa courir. La colonisation d'un système n'étant pas une mince affaire, Satan choisit de laisser ce soin au Saint Empire Terrestre. Mieux valait attendre que le plus gros soit fait et intervenir par la suite. Ajoutons que le système "Eldorado Novus" était trop riche pour qu'on risque de le détruire par une bataille en règle. Malphas fut chargé d'imaginer un plan pour "voler" ce système en douceur.

La colonisation

En 2235, les trois cathédrales stellaires prennent leur envol de l'astroport de Los Angeles (la Cité des Anges) pour le système "Eldorado Novus". A l'issue d'un saut paradisiaque sans encombre et relativement court (4 jours), elles arrivent à destination. Selon la procédure habituelle, chacune des cathédrales est placée en orbite autour d'une des trois planètes à coloniser (Eldorado III, IV et V). Les cathédrales sont alors entièrement vidées et démontées. Le matériel et les matières premières embarqués permettent aux colons de s'installer.

Au bout de quelques mois, les colons sont suffisamment bien établis et commencent le retraitement des cathédrales. Grâce aux chapelles industrielles embarquées sur chacune des cathédrales, les colons mettent rapidement le pied sur les lunes minières. Ils y établissent les infrastructures lourdes permettant leur exploitation. Des satellites embarqués à Los Angeles et placés dès les premiers temps en orbite des planètes permettent aux colons de communiquer entre eux ainsi qu'avec la Terre.

Comme de coutume, un climat de compétitivité (soigneusement entretenu par le Vatican) s'installe. Chaque planète travaille en prévision de 2250, date à laquelle il est prévu qu'une poignée de cathédrales stellaires arriveront de Terre pour prendre le premier chargement de minerai. Les années passent. Les colons redoublent d'efforts à mesure que la date fatidique approche. En 2250, les planètes sont autosuffisantes, toutes les lunes sont exploitées.

La deuxième Guerre Sainte

En 2250, l'Archicathédrale "Marche Divine" est détruite au cœur du Saint Empire Terrestre. A peu de choses près, ce coup d'éclat de la division d'élite "Badewanne" provoque la Deuxième Guerre Sainte. Totalement ignorant de ce qui se trame dans le reste de l'univers, les colons ne comprennent pas pourquoi la Terre ne répond soudain plus aux messages. Occupé ailleurs (on le comprend), le Vatican oublie le système "Eldorado Novus". Dans l'autre camp,

Malphas renonce à ses projets de conquête pour se consacrer entièrement à la lutte qui embrase la Galaxie.

Oubliés de tous, les colons continuent l'exploitation des lunes minières mais ne songent pas à organiser leur défense. Au fil des ans, la compétition entre les planètes se mue en haine envieuse. Chaque planète est persuadée intimement de produire moins que les autres et toutes se soupçonnent mutuellement d'avoir fait quelque chose pour mériter leur isolement. La querelle va tellement loin que les contacts sont définitivement rompus entre Eldorado III, Eldorado IV et Eldorado V à la fin de l'année 2253.

En 2255, les radars de toutes les planètes indiquent une présence étrangère dans le système solaire. Chaque colonie croit alors à l'arrivée des cathédrales tant attendues et se met sur son trente-et-un. De leur côté, les vikings du skali "Eric-le-Rouge" arrivent là par hasard n'en croient pas leurs yeux. C'est bien la première fois qu'on les accueille à bras ouverts ailleurs que chez eux. Le malentendu est vite dissipé et la fête tourne court (sans regrets, les vikings boivent toujours trop et cassent l'ambiance). Ravis de l'aubaine, les barbus blonds découvrent incrédules les richesses du système en même tant que sa faiblesse militaire. Parfaitement conscients d'avoir trouvé la poule aux œufs d'or, ils notent précieusement les coordonnées du système sur leurs tablettes et décident de le piller juste un peu, histoire de pouvoir revenir plus tard et recommencer.

Incapables de se défendre, les colons du système "Eldorado Novus" ne peuvent rien faire contre ce premier pillage. Ils n'auront d'ailleurs pas d'autre argument à opposer au retour des pirates en drakkars. A leur quatrième visite (soit vingt ans plus tard), les vikings auront la surprise de voir aller au devant d'eux une des dernières chapelles des colons chargée à ras bord de minerais rares. En clair, les colons avaient décidé de faire contre mauvaise fortune bon cœur et se proposaient de couper aux expéditions punitives tout en évitant bien des efforts aux vikings. Grand seigneurs, ceux-ci acceptèrent en précisant tout de même d'ajouter des femmes à la prochaine livraison (les femmes seules seraient rendues, sauf exception).

En définitive, ce petit manège se répéta pendant plusieurs siècles. Les colons avaient beau envoyer des messages à la Terre pour l'avertir du racket subi, rien ne se passait. Peu à peu, les colons renoncèrent même à appeler le Vatican au secours. A mesure que les siècles passaient, les populations s'habituaient à payer l'impôt aux vikings. Elles n'allèrent pas jusqu'à trouver sympathiques les barbus du cosmos, mais finirent par les ranger dans la catégorie "catastrophes naturelles" au même titre que les tremblements de terre, les raz-de-marée et les ongles incarnés.

L'Eden

L'année 3117 est à marquer d'une pierre noire dans l'histoire de la piraterie viking. C'est en effet cette année que Michel signa un pacte de non agression avec les Jarls responsables des marches vikings. Du coup, les pirates barbus durent renoncer à leurs excursions et, entre autres, privèrent le système "Eldorado Novus" de leurs visites tant appréciées. Bons princes, les vikings firent même l'effort d'indiquer au Saint Empire Terrestre les coordonnées de ce système depuis longtemps oublié du clergé.

La Grande Purge n'eut pas le temps de se faire sentir dans le système "Eldorado Novus". Après avoir été dispensé de Deuxième Guerre Sainte, il connut presque aussitôt les siècles les plus heureux de l'histoire du Saint Empire Terrestre. Durant cette époque bénie, les planètes Eldorado III, IV et V redevinrent prospères. Le niveau de vie des habitants grimpa en flèche. La médecine faisait des miracles. Bref, ici comme ailleurs, le bonheur était au goût du jour.

Les années noires

Malheureusement, les meilleures choses ont une fin. En 4077 commence l'Armageddon. En 4084, deux archicathédrales renégates aux ordres de Bifrons arrivent dans le système "Eldorado Novus". Ces archicathédrales, gagnées par l'hérésie deux ans auparavant et débaptisées pour l'occasion, utilisent le même mode de propulsion supra-luminique que les vaisseaux sataniques. Leur équipage est néanmoins presque uniquement composé de mortels. Les trois planètes du système sont soumises sans effort et connaissent leur lot d'atrocités. Les deux commandants des archicathédrales instaurent une dictature militaire sans faiblesse et se nomment réciproquement vice-empereur à vie. Profitant du chaos généralisé de l'Armageddon, ils rompent tout contact avec le Dunkle Reik dès 4086 et dirigent seuls le système.

La Troisième Guerre Sainte débute en 5001. Comme pour prouver que les dictatures humaines sont toutes appelées à disparaître un jour, des révoltes naissent sur les trois planètes habitées du système "Eldorado Novus" dès 5010. Dépassés par les événements, les vice-empereurs perdent rapidement le contrôle de la situation et finissent par s'affronter. Pendant que l'armée, divisée, ne sait plus où donner de la tête, les rebelles gagnent en force, guidés par le légendaire Arbogast Yurken. L'année où l'un des vice-empereurs est assassiné par sa garde rapprochée (5013), les rebelles s'emparent de l'archicathédrale "Supplice Ultime" et la rebaptisent immédiatement "Liberté Gagnée" (les révolutionnaires ont rarement de l'imagination).

En 5014, Eldorado III est la première planète à être totalement libérée. Elle devient Arbogast I. Forts de cette victoire décisive, les rebelles sont bientôt rejoints par une partie de l'armée. Le dernier vice-empereur en vie avait en effet commis l'erreur de ne pas pardonner aux soldats qui avaient obéi à son adversaire. Eldorado V sera libérée trois ans plus tard, en 5019. Soranis, l'une de ses principales villes, sera rasée pendant les derniers jours de bataille et donnera son nom à la planète. Fief du vice-empereur devenu empereur par élimination directe, Eldorado IV résistera encore des années. Rebaptisée "Imperium" par l'empereur au plus fort de la guerre, elle conservera ce nom en souvenir des heures noires de la dictature.

Après plus de vingt ans de guerre civile, le système "Eldorado Novus" ne sera délivré de la dictature qu'en 5034. Héros de la révolution, Arbogast donnera son nom au système et le dirigera pendant 5 ans avant de le mettre sur la voie de la prospérité, de la chrétienté et de lui léguer les structures politiques et sociales encore en vigueur.

La redécouverte

Le système "Arbogast" ne sera découvert par le Stella Vaticanum qu'en 5637, soit plus de six siècles après sa libération.

En 5636, la cathédrale "Ambassade Divine" quitta la Nouvelle Jérusalem. Sa mission : retrouver quelques-uns des systèmes oubliés depuis l'Armageddon et les convaincre de rejoindre le Stella Vaticanum. A l'issue de quatre sauts divins infructueux, la cathédrale arriva dans un système non répertorié que l'explosion en supernova de son soleil avait débarrassé de ses planètes deux ou trois millions d'années plus tôt. L'équipage de l'"Ambassade Divine" préparait son cinquième saut paradisiaque aléatoire lorsque les senseurs de bord décelèrent une épave en orbite de l'étoile à neutrons, reliquat de la supernova et dernier corps céleste du système.

Retardant le départ de la cathédrale dont il avait la charge, l'Evêque Stellaire ordonna qu'on s'intéresse à l'épave. Elle se révéla être celle de l'ancienne chapelle d'exploration "Spiritus Sanctus". Les plus attentifs d'entre vous se souviennent certainement que cette chapelle fut l'une des deux chapelles qui découvrirent conjointement le système "Eldorado Novus" en 2226. Nous l'avions perdue de vue alors qu'elle laissait derrière elle sa collègue, la chapelle "Trinidad", et reprenait son périple d'exploration. Son dernier saut fut moins chanceux. A peine arrivée, elle fut attirée par l'orbite de l'étoile à neutrons qui la retient encore. Son équipage envoya bien quelques appels au secours mais ils ne furent pas entendus et "Trinidad", bien qu'en parfait état, ne fut jamais en mesure de rejoindre le bercail.

C'est en explorant l'épave et en consultant sa base de données que les membres de la Septième Eglise embarqués dans la cathédrale découvrirent les coordonnées du système "Eldorado Novus". Comme il n'y avait rien qu'on puisse faire pour l'équipage de la "Trinidad" mort 3000 ans plus tôt, on prépara sans plus attendre le prochain saut paradisiaque selon les coordonnées fournies par les ordinateurs de la chapelle.

La cathédrale "Ambassade Divine" arriva donc dans le système "Arbogast" au début de l'année 5636. Craignant le pire, elle fut surprise de découvrir trois planètes politiquement organisées, chrétiennes, prospères et parfaitement en mesure de se défendre contre les agressions extérieures. Les premiers contacts se déroulèrent sans problème. Informée, la Nouvelle Jérusalem comprit rapidement que le système "Arbogast" n'avait besoin de personne. Selon la procédure habituelle, des enquêteurs de l'Eglise d'Ephèse furent envoyés sur place. Malgré leur zèle, ils ne découvrirent rien qui, du point de vue religieux, puisse être reproché aux habitants des trois planètes.

Comme la Nouvelle Jérusalem avait d'autres chats à fouetter avec un Dunkle Reik encore vivace, le système "Arbogast" fut reconnu comme une fédération indépendante affiliée au Stella Vaticanum dès 5637.



LE SYSTEME

Le système "Arbogast" est composé de 5 planètes. Son soleil est une géante jaune (type G) dont la luminosité est environ 100 fois supérieure à celle de notre Soleil. Lors de leur colonisation par le Saint Empire Terrestre, les planètes ont été appelées du nom donné au système. Le numéro de chacune correspond à sa position par rapport au soleil.

Ainsi, Eldorado I est la planète la plus proche du soleil; Eldorado V en est la plus éloignée. Seules les deux premières planètes du système (Eldorado I et II) n'ont jamais été débaptisées.

Eldorado I

Système : Arbogast

Numéro d'orbite : 1

Paramètres d'hospitalité : Gravité -1, Atmosphère -10, Climat -10, Relief -1.

Paramètres annexes : Hydrosphère +0, Faune +0, Flore +0, Richesse +1.

Paramètres de civilisation : Affiliation +6, Rapport du SV -10 (informations classifiées), Rapport du DR -3. Les autres paramètres de civilisation ne sont pas applicables aux planètes inhabitées.

Eldorado I est la planète la plus proche du soleil. Elle est en même temps la plus chaude du système. Sa température en surface est telle qu'il est impossible

d'y vivre (plus de 500°C). De toute manière, elle n'offre strictement aucun intérêt. Eldorado I ne possède pas de lune. La pesanteur y est moindre que sur Terre (environ 1/2G). Son relief est assez plat, seulement parcouru de profondes failles.

Eldorado II

Système : Arbogast

Numéro d'orbite : 2

Paramètres d'hospitalité : Gravité -3, Atmosphère -10, Climat -10, Relief +0.

Paramètres annexes : Hydrosphère +0, Faune +0, Flore +0, Richesse +3.

Paramètres de civilisation : Affiliation +6, Rapport du SV -10 (informations classifiées), Rapport du DR -3. Les autres paramètres de civilisation ne sont pas applicables aux planètes inhabitées.

Eldorado II n'est pas très éloignée d'Eldorado I. Elle lui ressemble d'ailleurs beaucoup, tant du point de vue des températures que du relief. Eldorado II est plus petite que sa grande sœur. La pesanteur s'y fait encore moins sentir (1/10G). Ses richesses sont un peu plus importantes (métaux lourds) mais les conditions d'exploitation ne rendraient pas l'entreprise rentable. La lune d'Eldorado II (Terpsiqua) n'est qu'un gros caillou sans intérêt.

Arbogast I

Système : Arbogast

Numéro d'orbite : 3

Paramètres d'hospitalité : Gravité +0, Atmosphère +0, Climat +0, Relief +0.

Paramètres annexes : Hydrosphère +6, Faune +3, Flore +2, Richesse +10.

Paramètres de civilisation : Affiliation +6, Rapport du SV -10 (informations classifiées), Rapport du DR -3, Loi +2, Répression +4, Technologie +2, Astroport +4, Economie +4.

Arbogast I est la planète principale du système. Un bref coup d'œil à ses paramètres vous apprendra qu'elle est de type terrestre (c'est-à-dire qu'elle ressemble à la Terre du XXème siècle). Grosso-modo, tous les climats terrestres sont représentés sur Arbogast I. Son relief est également varié mais rares sont les régions véritablement inhospitalières. La plus grande partie de sa richesse provient de ses deux lunes minières (Calliope et Clio), mais les propres ressources d'Arbogast I ne sont pas négligeables. Arbogast I bénéficie d'une technologie et d'une industrie avancées. Comme sur toutes les planètes industrialisées, la pollution a fait des ravages, ce qui explique les faibles valeurs des paramètres Faune et Flore. Le Conseil des Patriarches siège à Argo Prime, la capitale d'Arbogast I.

Imperium

Système : Arbogast

Numéro d'orbite : 4

Paramètres d'hospitalité : Gravité +0, Atmosphère +0, Climat +0, Relief -1.

Paramètres annexes : Hydrosphère +9, Faune +1, Flore +1, Richesse +10.

Paramètres de civilisation : Affiliation +6, Rapport du SV -10 (informations classifiées), Rapport du DR -3, Loi +3, Répression +4, Technologie +2, Astroport +4, Economie +3.

Imperium est une planète aquatique. Près de 95% de sa surface est recouverte d'eau. Les premières villes des colons furent établies sur les rares îles de la planète, mais, plus tard, d'autres cités furent édifiées sur de gigantesques plates-formes. Même si de terribles tempêtes peuvent éclater, le climat est assez calme sur Imperium. Il est évidemment difficile de parler de relief à son sujet. Néanmoins, son immense hydrosphère fut d'abord un obstacle à la colonisation (ce qui explique la valeur faiblement négative que nous avons attribuée au paramètre Relief). Les ressources propres d'Imperium sont assez faibles. Ce handicap est largement compensé par les richesses minières de ses quatre lunes (Euterpe, Thaly, Melpo et Polymnia). Technologiquement, Imperium accuse un petit retard par rapport à Arbogast I.

Soranis

Système : Arbogast

Numéro d'orbite : 5

Paramètres d'hospitalité : Gravité +0, Atmosphère +0, Climat -2, Relief -1.

Paramètres annexes : Hydrosphère +7, Faune +5, Flore +7, Richesse +10.

Paramètres de civilisation : Affiliation +6, Rapport du SV -10 (informations classifiées), Rapport du DR -3, Loi +2, Répression +4, Technologie +2, Astroport +4, Economie +4.

Soranis est la planète la plus éloignée du soleil. Ses températures se ressentent de cet éloignement. La différence climatique exceptée, Soranis ressemble assez à Arbogast I. Sur le plan technologique et économique, les deux planètes sont à égalité. La faune et la flore de Soranis ont cependant été beaucoup mieux préservées. Ceci s'explique par le climat et le relief légèrement moins hospitaliers de la planète qui ont retenu les hommes et leur pollution dans quelques cités protégées. Certaines régions de Soranis sont ainsi encore recouvertes d'immenses forêts inexplorées. En son temps, Soranis fut la planète préférée des vikings en villégiature. Soranis possède deux lunes (Erate et Urane) dont elle tire l'essentiel de ses richesses.

Les lunes

Exception faite de Terpsiqua, la lune d'Eldorado II, toutes les lunes du système "Arbogast" recèlent de fabuleuses richesses. La plupart d'entre elles ne sont d'ailleurs que de gros conglomerats de matière première que des mines à ciel ouvert suffisent à exploiter. Aucune des neuf lunes ne possède une atmosphère tangible (Atmo -10) et la pesanteur y est en général très faible (Grav -3 ou -6). Néanmoins, ces difficultés sont facilement contournées et le prix à payer pour exploiter les huit lunes minières du système n'est rien comparé à ce qu'elles rapportent. En clair, le jeu en vaut largement la chandelle. Il n'y a que Melpo dont les gisements commencent à s'épuiser. Les autres lunes pourront encore être exploitées dans un millier d'années.

est désigné par une assemblée de grands électeurs élus au suffrage universel tous les cinq ans. En règle générale, le gouverneur choisit les membres de son gouvernement parmi les grands électeurs, mais rien ne l'y oblige. Le gouvernement est souverain pour toutes les affaires internes.

Tous les dix ans, les électeurs de chaque planète désignent au suffrage universel les trois sénateurs qui les représenteront au Conseil des Patriarches (le Sénat). Le Sénat est donc constitué de neuf membres, lesquels nomment un dixième larron pour les présider. C'est le président du Sénat ou Grand Patriarche. Le Conseil des Patriarches dirige la fédération. Il est responsable de ses actes devant la Nouvelle Jérusalem.

Tableau récapitulatif

	Grav	Atmo	Clim	Relf	Hydr	Faun	Flore	Rich
Eldorado I	-1	-10	-10	-1	+0	+0	+0	+1
Eldorado II	-3	-10	-10	+0	+0	+0	+0	+3
Arbogast I	+0	+0	+0	+0	+6	+3	+2	+10
Imperium	+0	+0	+0	-1	+9	+1	+1	+10
Soranis	+0	+0	-2	-1	+7	+5	+7	+10

	Af	Rsv	Rdr	Loi	Rép	Tech	Ast	Eco
Eldorado I	+6	-10	-3	-	-	-	-	-
Eldorado II	+6	-10	-3	-	-	-	-	-
Arbogast I	+6	-10	-3	+2	+4	+2	+4	+4
Imperium	+6	-10	-3	+3	+4	+2	+4	+3
Soranis	+6	-10	-3	+2	+4	+2	+4	+4

ORGANISATION POLITIQUE, MILITAIRE ET SOCIALE

Dans le Stella Vaticanum, le terme de fédération est souvent utilisé improprement pour désigner tous les Etats qui lui sont plus ou moins affiliés. Au sens strict, une fédération est un groupement d'Etats qui constitue une unité internationale distincte, superposée aux Etats membres, et à qui appartient exclusivement la souveraineté externe. C'est la définition du dico. En gros, cela signifie que plusieurs Etats font front commun au niveau international, mais conservent la souveraineté pour tout ce qui ne sort pas du cadre de leurs frontières propres.

Toutes les fédérations indépendantes reconnues par la Nouvelle Jérusalem ne sont donc pas des fédérations stricto sensu. Mais le système "Arbogast", lui, en est une. J'explique.

Mode de gouvernement

Chacune des trois planètes habitées du système est soumise à l'autorité d'un gouverneur. Ce gouverneur

Naturellement, Eldorado I et II ne possèdent pas leur propre gouvernement. Désertes et inexploitées, elles sont placées sous l'autorité du Conseil des Patriarches.

L'armée

L'armée est fédérale. Elle ne dépend directement d'aucun gouvernement planétaire mais obéit au Conseil des Patriarches qui lui délivre chaque année ses crédits et nomme son état-major. Chaque planète fournit le tiers des effectifs militaires. De même, le Sénat prend garde à ce que le corps des officiers ne soit pas majoritairement constitué de ressortissants d'une même planète. Tous les régiments sont mixtes, c'est-à-dire qu'ils sont toujours composés de soldats originaires des trois planètes. Toutes ces précautions n'ont qu'un seul but : éviter qu'un gouvernement planétaire ne puisse faire main basse sur l'armée et renverser le Sénat.

Il est naturellement impossible de comparer la puissance militaire de la fédération à celle du Stella Vaticanum, ni même à celle du Dunkle Reik.

Néanmoins, nombre de fédérations indépendantes aimeraient profiter du dixième de la force armée dont bénéficie le Conseil des Patriarches. D'ailleurs, la Nouvelle Jérusalem serait certainement ravie d'apprendre que tous ses mondes habités sont aussi bien défendus que le système "Arbogast".

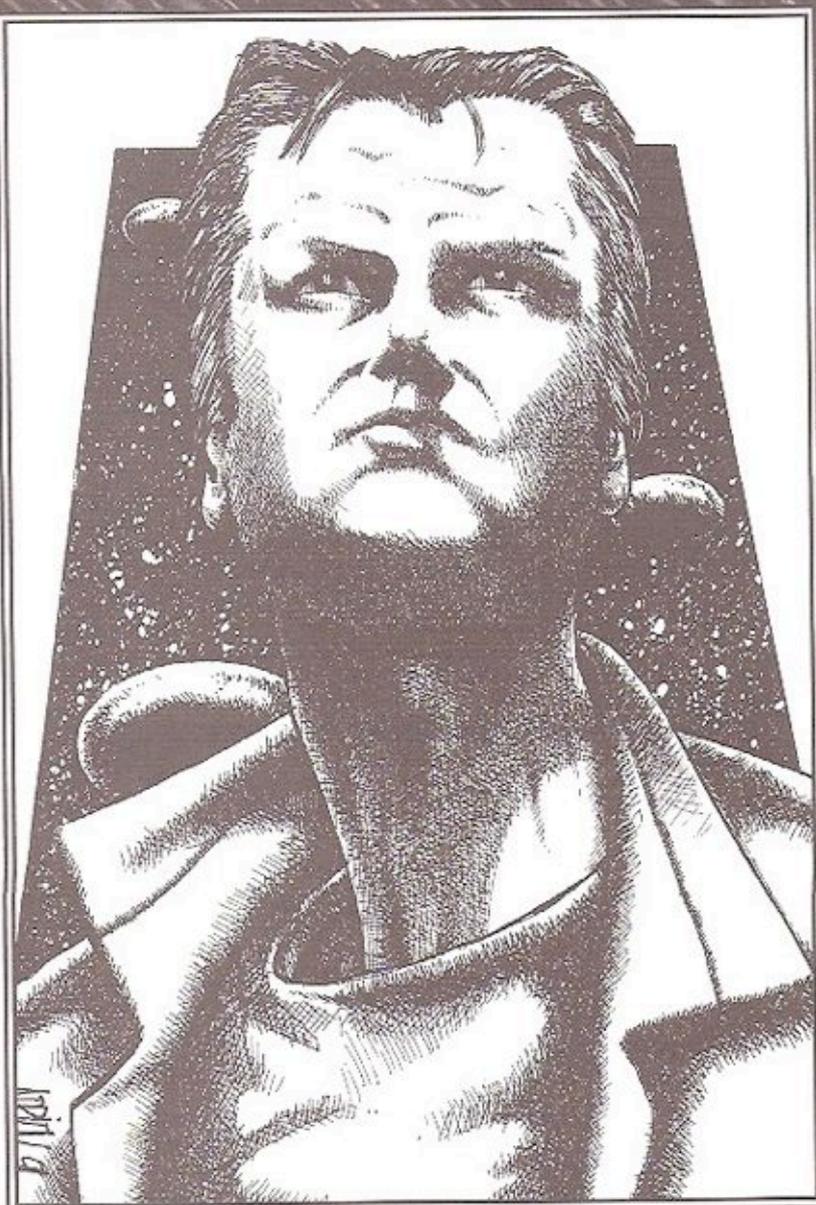
Il est en effet plutôt exceptionnel que deux archicathédrales soient employées uniquement à la protection de quelques planètes, aussi riches soient-elles. C'est pourtant bien le cas de la fédération "Arbogast". Héritées des heures noires de la dictature, les deux archicathédrales sont maintenant devenues des bases (l'équivalent technologique des archicathédrales). Elles ne sont pas en mesure de voyager plus vite que la lumière (et donc de quitter le système solaire), mais sillonnent inlassablement la fédération, prêtes à faire feu sur d'éventuels agresseurs.

Militairement parlant, le Stella Vaticanum estime devoir employer le double de la puissance de feu de l'adversaire pour vaincre à coup sûr. C'est donc la bagatelle de quatre archicathédrales que la Nouvelle Jérusalem devrait employer pour soumettre les trois planètes du système. On imagine donc aisément que la fédération "Arbogast" doit beaucoup de son indépendance à ce simple calcul. Précisons pour finir que les considérations militaires n'ont jamais retenu le Stella Vaticanum de combattre l'hérésie. Si la fédération qui nous intéresse devait se détourner du Très-Haut, la Nouvelle Jérusalem ordonnerait sa conquête, quel qu'en soit le prix à payer. Il faut quand même pas exagérer...

Le commerce

Les planètes commercent entre elles librement. Le Sénat ne s'autorise à ce niveau qu'un droit de regard sur les échanges afin de sauvegarder la bonne santé économique de la fédération.

Chaque planète est responsable de l'exploitation de ses lunes minières et autres ressources, mais le Conseil des Patriarches intervient de temps à autre pour freiner ou encourager la production selon les besoins du marché. Le prix des matières premières à



la vente est fixé par le Sénat. Celui-ci choisit les grandes lignes de la politique extérieure économique de la fédération. En clair, il contrôle les exportations. Les gouvernements planétaires ne sont pas autorisés à vendre directement leur production au Stella Vaticanum. Tout le commerce extérieur est du ressort du gouvernement fédéral.

Contrairement à la majorité des fédérations indépendantes, la fédération "Arbogast" est en effet suffisamment productive pour se permettre d'exporter dans le Stella Vaticanum. La totalité de ses exportations consistent en métaux produits par les lunes minières. Pour la fédération, c'est une manière de payer ses impôts: les bénéfices effectués à l'exportation sont quasiment nuls.

La police

Chaque planète a sa propre police. Dans une moindre mesure, chaque planète a ses propres lois. Grosso modo, les trois planètes de la fédération connaissent les mêmes crimes et délits. Cependant, les lois en vigueur sur Imperium sont un petit peu plus sévères que celles en vigueur sur Arbogast I et Soranis. Peut-être faut-il voir là un lointain héritage du temps où Imperium était la première planète de l'empire.

En revanche, la force de la répression est la même partout. A l'image des autres fédérations indépendantes, ce système est extrêmement surveillé (et pas seulement par le Stella Vaticanum). Chaque planète possède une police efficace et parfaitement organisée qui maintient l'ordre social et suffit à expliquer un taux de criminalité particulièrement bas. Les crimes restent rarement impunis. Et si les lois ne sont pas outrageusement sévères (Loi +2 ou +3), il ne fait pas bon les violer (Répression +4). La peine de mort est appliquée aux crimes les plus graves (meurtre, viol, etc.).

Il existe en outre une police fédérale très puissante dont la juridiction s'étend à toutes les planètes du système. Les effectifs de cette police obéissent aux mêmes quotas que l'armée. Elle est constituée des meilleurs éléments des polices planétaires et n'a de compte à rendre qu'au Conseil des Patriarches. Une branche de la police fédérale fait office de contre-espionnage et veille à ce que des agents du Dunkle Reik n'infiltreront pas la fédération. La police fédérale a beaucoup gagné à tous les niveaux depuis qu'elle est dirigée par Octavio Sark.

Enfin, une police spirituelle veille sur la bonne moralité religieuse des habitants du système "Arbogast". Créée à l'initiative de la Première Eglise peu après la reconnaissance officielle de la fédération, cette police est discrète et efficace. Tellement efficace que, sur les trois planètes, nombreux sont ceux qui refusent d'admettre son existence en dépit des rumeurs. En fait, cette police spirituelle intervient peu, et seulement à coup sûr. Lorsqu'un hérétique est dénoncé (ce qui arrive assez souvent), l'enquête préliminaire peut durer des mois. La police spirituelle met en effet un point d'honneur à n'arrêter que des coupables.

Contrairement à ce qui se passe dans le reste du Stella Vaticanum, le système judiciaire de la fédération n'est pas seulement une vue de l'esprit. Lorsqu'un suspect est appréhendé, il a droit à un véritable procès avec un juge, un avocat, etc. Dans les cas les plus graves, des jurés sont convoqués. Mais quelle que soit la faute qu'on le soupçonne d'avoir commise, un citoyen est présumé innocent tant qu'on n'a pas fait la preuve de sa culpabilité. Lorsqu'un crime religieux est soupçonné (hérésie,

sacrilège, profanation), il arrive que la justice soit légèrement plus expéditive, mais c'est sans doute pour faire plaisir à la Première Eglise.

Les mœurs

Comme sur toutes les planètes du Stella Vaticanum, la seule religion qui saurait être pratiquée dans la fédération qui nous intéresse est la religion catholique romaine, telle que revisitée par les théologiens un rien perturbés de la Nouvelle Jérusalem. Ainsi, il est non seulement interdit d'être athée, mais il est encore fortement conseillé (et c'est un euphémisme) de croire en Dieu et de le clamer haut et fort.

Il n'y a donc pas de liberté de culte dans le système "Arbogast". Catholiques fervents à 90%, ses habitants n'en souffrent pas et respectent en toute liberté les préceptes du catholicisme. Les 10% qui restent font comme tout le monde, même s'ils n'en pensent pas moins. Personne, cependant, n'ira jusqu'à vénérer le Diable. L'athéisme est le cas d'hérésie le plus grave et n'a encore jamais été rencontré sur les trois planètes depuis la reconnaissance de la fédération.

La religion règle donc la vie morale et intellectuelle des habitants d'Arbogast I, Imperium et Soranis. Tout ce que la Bible interdit est prohibé. Il est ainsi impossible de divorcer. L'avortement est considéré comme un meurtre avec préméditation. L'adultère, les relations sexuelles avant le mariage, l'homosexualité, la bestialité, la sodomie et toutes ces sortes de choses parfois rigolotes constituent des crimes ou des délits répréhensibles. Les peines ne sont cependant pas uniformes. Si l'avortement est passible de la peine capitale, la femme adultère ne risque "que" la prison.

A ce sujet, notez que de tous les citoyens du système "Arbogast", les femmes ne sont pas les mieux considérées (encore un euphémisme). Inférieures aux hommes selon la Bible, elles n'ont presque aucun droit mais collectionnent les devoirs. Quand elle n'est pas mariée, elle est soumise à son père. Quand elle est mariée, elle est soumise à son époux. Quand elle est veuve, elle est soumise à qui voudra bien d'elle (en général, la famille du défunt). Le rôle d'une épouse se limite à faire des enfants, à les élever et à s'occuper de son foyer. Si un couple est stérile, c'est forcément sa faute. Il est naturellement impensable qu'une femme échappe à ses tâches ménagères pour aller travailler. Le plus étonnant est que les femmes supportent cette situation sans broncher. Ne me demandez pas pourquoi ni comment.

Dans le même esprit, l'école n'est pas obligatoire pour les femmes; elle leur est d'ailleurs interdite passé 16 ans. C'est bien dommage car les structures scolaires de la fédération sont assez bonnes. Ses

universités, en particulier, méritent une palme (pas celle de l'égalité des sexes, évidemment). Il existe un enseignement privé et payant, minoritaire, dirigé par la Scola Legiones (Quatrième Eglise). Mais même l'enseignement public vers lequel se dirige l'essentiel des étudiants est religieux.

Les sciences

Le niveau technologique général des planètes de la fédération est supérieur à celui qui règne dans le reste du Stella Vaticanum. La fédération doit l'essentiel de cette avancée aux six siècles d'isolement qu'elle connut entre la chute de l'empire et son rattachement à la chrétienté, en 5637.

Bien avant que la Première Eglise ne puisse faire quelque chose, les habitants des trois planètes avaient appris à ne pas avoir peur des sciences et à profiter des bienfaits de la technologie. Ainsi, vous ne verrez jamais un habitant de Soranis réciter un verset de la Bible avant d'allumer la lumière. Il appuie sur l'interrupteur sans chichis, comme vous et moi (comme moi, en tout cas). Par contre, il y a une petite chance qu'il se signe pour remercier le Seigneur. Cette probabilité n'est pas la moindre des réussites de l'Eglise d'Ephèse qui est plus ou moins parvenue à convaincre les populations de la fédération que, si le Très-Haut ne se manifeste peut-être pas personnellement pour allumer les postes de télévision, il ne tient qu'à lui que les postes implorent sans prévenir. La miséricorde de Dieu a beau être infinie, cela ne dispense personne de Lui rendre grâce.

Néanmoins, le pli est pris, comme on dit. Et la Première Eglise n'a rien pu faire pour empêcher les cours de physique, chimie et autres disciplines scientifiques dans les écoles et universités de la fédération. Même s'il prend soin de ne pas froisser la susceptibilité de la Nouvelle Jérusalem, le Conseil des Patriarches encourage plutôt les hommes de science à poursuivre leurs recherches. Naturellement, on ne cherche pas à connaître ce qui pourrait contredire le dogme officiel (pas d'anthropologie ni de recherche génétique, par exemple). Mais la fédération justifie le plus souvent ses recherches scientifiques par l'application militaire qu'on peut en faire. Peut-on réellement lui interdire de chercher des moyens de se défendre contre l'agresseur satanique? Le Stella Vaticanum n'est pas dupe, mais il laissera courir tant qu'il ne se sentira pas dépassé, sentiment que le Sénat se garde bien de provoquer.

Au quotidien, l'avancée technologique de la fédération se traduit par un mieux-vivre incontestable. Ici, les machines ne tombent pas tout le temps en panne et il est possible de trouver quelqu'un pour les réparer ou les entretenir. Le réseau informatique des trois planètes est

parfaitement opérationnel, ce qui permet aux particuliers de bénéficier de nombreux services. Entre autres choses, il existe ce qui pourrait ressembler à notre Minitel (serveurs roses en moins).

La médecine facilite également la vie des habitants en les maintenant en bonne santé et en les soignant quand c'est nécessaire. Même si c'est déjà beaucoup mieux qu'ailleurs, on reste cependant moins bien soigné sur les trois planètes que dans les pays industrialisés de la Terre du XXème siècle. Ce déséquilibre s'explique par l'influence de la Première Eglise qui n'apprécie pas outre mesure qu'on empêche le Très-Haut de rappeler à lui ceux qu'il a désignés. Cette opinion est d'ailleurs partagée par la majorité de la population. Les médecins évitent soigneusement de tomber dans l'hérésie et la recherche médicale est presque inexistante.

Enfin, l'avancée technologique de la fédération explique pour une bonne part sa puissance militaire. Même si la recherche militaire n'est parfois qu'un prétexte pour évoluer dans d'autres domaines, il est exact que la recherche scientifique est souvent employée à découvrir les méthodes les plus efficaces pour se débarrasser de son prochain. Les crédits débloqués à l'armée étant colossaux, l'armée fédérale bénéficie d'un armement de pointe régulièrement renouvelé. Néanmoins, les scientifiques de l'armée n'ont pas découvert (et ne cherchent pas à découvrir), le moyen de voyager plus vite que la lumière sans faire appel au surnaturel. Non seulement ce moyen n'existe probablement pas, mais la Nouvelle Jérusalem supporterait très mal que l'on cherche dans cette direction sacrilège. N'oublions pas que, selon les Sept Eglises, les sauts paradisiaques constituent la plus éclatante démonstration de la puissance divine (ne dites pas aux apôtres en poste que les satanistes et les Vikings en font autant sans passer par la case Paradis, vous leur feriez de la peine).

INFLUENCE DES SEPT EGLISES

Sa puissance militaire n'empêche pas la fédération du système "Arbogast" d'être étroitement surveillée par le Stella Vaticanum. Nous allons maintenant passer en revue les Sept Eglises, en indiquant pour chacune à quel niveau (et comment) son influence se fait sentir sur les trois planètes.

L'Eglise d'Ephèse

L'Eglise la plus crainte du Stella Vaticanum est naturellement représentée dans le système "Arbogast".

La Stella Securus : lors de sa reconnaissance officielle, il a été entendu que la fédération bénéficierait de sa propre police (en fait, chaque planète a sa police). Par conséquent, la Stella Securus n'y a aucun droit ni pouvoir.

La Stella Inquisitorus : l'Inquisition Stellaire, elle, a son rôle à jouer. Sa présence est discrète mais réelle. Elle est représentée sur chaque planète et ses membres ont un droit de regard sur toutes les décisions gouvernementales relevant du religieux. C'est à son instigation que la police spirituelle a été créée. Elle tente d'en prendre le contrôle depuis des années, sans succès.

Les membres de l'Eglise d'Ephèse ne siègent à aucun poste officiel. Ils se contentent de conseiller dans l'ombre les responsables locaux. Le rôle de censeur leur convient tout à fait.

La Verax Veritas : travaillant d'ordinaire main dans la main avec la Stella Inquisitorus, la Verax Veritas est faiblement représentée. Il va sans dire qu'un mot de l'Inquisition Stellaire suffirait à ce que des milliers d'exorcistes soient immédiatement envoyés sur place.

La Furtivus Legiones : difficile de dire si la Furtivus Legiones a infiltré la fédération. Il est très probable que oui. C'est du moins l'avis du Conseil des Patriarches qui, sous prétexte de se défier des agents du Dunkle Reik, multiplie les mesures de sécurité. Jusqu'à présent, aucun membre de la Furtivus Legiones n'a pu être pris sur le fait.

L'Eglise de Smyrne

L'Eglise des finances intervient bien naturellement dans la vie économique du système.

La Productivus Mana : chaque planète de la fédération étant seule responsable de toutes les étapes de sa production, on voit mal ce que la Productivus Mana pourrait bien venir faire dans le système "Arbogast". Il se trouve que c'est exactement l'avis du Stella Vaticanum. Du coup, cette chapelle n'est pas représentée.

Peu après la reconnaissance officielle de la fédération pourtant, le Sénat avait envisagé d'exploiter les lunes minières en collaboration avec la Productivus Mana. Le Conseil des Patriarches imaginait pouvoir ainsi bénéficier d'une technologie supérieure. Mais, déjà à cette époque, les machines et les techniciens de cette chapelle étaient moins performants que ceux des trois planètes. L'expérience a tourné court.

L'Economicus : avec la Magna Veritas, cette chapelle est probablement la plus fortement représentée sur les trois planètes de la fédération. Ici comme ailleurs, c'est essentiellement l'aspect financier des choses qui l'intéresse. Sa première mission est de surveiller attentivement les comptes de la fédération, de traquer les fraudes éventuelles et, surtout, de vérifier que la production des lunes minières n'est pas sous-évaluée. Ensuite, l'Economicus doit gérer les

marchandises à l'exportation et assurer la redistribution des matières premières exportées dans le Stella Vaticanum. Enfin, la chapelle doit calculer au plus juste le montant des impôts qu'elle prélève, en prenant garde que la fédération ne s'enrichisse pas outrageusement (en gros, le montant des impôts est calculé selon le volume des exportations).

Pour mener à bien cette triple tâche, les membres de l'Economicus en poste dans la fédération sont légion et sont présents à toutes les étapes de la vie économique et financière des trois planètes. Ses représentants siègent même à la Commission des Comptes, un organisme créé de toutes pièces par le Stella Vaticanum et très proche du Sénat.

L'Eglise de Pergame

Responsable des voyages interstellaires, la Troisième Eglise n'intervient dans la fédération que dans la mesure où ce sont ses vaisseaux qui, deux fois l'an, assurent l'acheminement des matières premières exportées selon les directives de l'Economicus.

Un temps, l'Eglise de Pergame a bien tenté de récupérer les deux archicathédrales transformées en bases que possède la fédération. Mais les modifications qui avaient été apportées aux vaisseaux s'avèrent irrémédiables et, de l'avis de la Deuxième Eglise, les aménagements nécessaires auraient coûté trop cher. La Troisième Eglise renonça au projet et fit une croix sur les deux archicathédrales. Définitivement.

L'Eglise de Thyatire

Rares sont les chapelles de cette église à avoir mis le pied sur les trois planètes de la fédération "Arbogast".

La Velox Spiritus : naturellement, cette chapelle jette un œil plus que circonspect sur l'avancée technologique de la fédération. De fait, il n'y a pas un laboratoire, pas une unité de recherche qui ne soit surveillé par un membre de la Velox Spiritus. Le plus drôle est que les délégués de la Velox Spiritus ne possèdent pas le bagage nécessaire pour comprendre et juger les recherches qu'ils doivent surveiller. On constate alors deux types de réactions.

Première possibilité, le délégué ne comprend rien à ce qui se passe, en déduit habilement que ce doit être contraire aux préceptes de la Nouvelle Jérusalem (sinon il comprendrait) et envoie des rapports alamistes mais creux à ses supérieurs.

Seconde possibilité, le délégué ne comprend toujours rien à ce qui se passe, mais il veut comprendre et demande. Dans ce cas, les scientifiques prennent soin de ne rien lui dire qui pourrait l'inquiéter et racontent le plus souvent n'importe quoi. En général,

le délégué n'en sait pas plus qu'avant, mais il est rassuré et tape un rapport sans valeur.

L'Administratum : cette chapelle n'intervient pas dans la vie de la fédération. Chacune des trois planètes possède son administration et l'administration fédérale sous contrôle du Sénat se débrouille très bien toute seule, merci pour elle.

La Scola Legionis : cette chapelle possède quelques établissements d'enseignement sur chaque planète. Ces établissements sont mineurs et attirent moins d'un pour cent de la population scolarisée. La plupart des élèves préfèrent en effet se tourner vers l'enseignement fédéral qui est le seul à dispenser des cours scientifiques.

La Beneficium Terra : cette chapelle a bien créé une Commission à la Protection de l'Environnement, mais le Conseil des Patriarches se moque royalement de ses avis, même s'il les écoute poliment.

La Medicatoris Corpus : étant donné que le dernier médecin de la fédération a avoir discuté avec un collègue du Medicatoris Corpus aurait manqué de s'étrangler de rire, vous imaginez le succès que rencontre cette chapelle sur les trois planètes du système "Arbogast".

L'Eglise de Sardes

La condition première pour qu'un système bénéficie du statut de fédération indépendante est qu'il soit en mesure de se défendre seul contre le Dunkle Reik. Par conséquent, rien ne justifie la présence des troupes de la Cinquième Eglise sur les planètes d'une fédération indépendante.

La seule présence militaire du Stella Vaticanum que le Sénat tolère dans ses frontières est celle des gardes rapprochées des dignitaires qui lui rendent visite, à l'occasion. La fédération verrait d'un très mauvais œil que le Stella Vaticanum déploie des troupes chez elle car ce serait l'indice certain d'une proche annexion. Il va sans dire que si le Stella Vaticanum envoyait sous n'importe quel prétexte des troupes dans la fédération, le Conseil des Patriarches prendrait cela comme une provocation et des désagréments s'ensuivraient.



L'Eglise de Philadelphie

Le seul contrôle que s'autorise le Stella Vaticanum sur les fédérations indépendantes est, pour résumer, économique et religieux. Avec l'Eglise de Smyrne, la Sixième Eglise est celle que les indépendants côtoient le plus.

La Magna Veritas : une des premières dispositions que prit le Stella Vaticanum après avoir reconnu la fédération "Arbogast" fut de remplacer le clergé local (pourtant irréprochable) par des membres de la Magna Veritas. Maintenant, l'ensemble de la vie religieuse des habitants des trois planètes est dirigé par cette chapelle. Les membres de la Magna Veritas sont parfaitement intégrés. De tous les délégués des Sept Eglises, sans doute sont-ils les plus proches de

la population. La plupart d'entre eux, d'ailleurs, accomplissent toute leur carrière sur l'une des trois planètes. Pour les familles, le curé de la paroisse est un compagnon de tous les jours. Il accompagne chacun du baptême à l'extrême onction. On le respecte beaucoup plus qu'on ne le craint.

Certains membres de la Magna Veritas en poste dans la fédération sont nés ici. Cette chapelle est la seule qui admette en son sein des citoyens originaires des trois planètes. Ceci montre à quel point la Magna Veritas est proche de ses ouailles. Néanmoins, comme n'importe quels indépendants, ces religieux ne sont pas autorisés à quitter le système et ne sont pas particulièrement bien traités par leurs pairs. En outre, le Stella Vaticanum prend garde à ce qu'ils ne deviennent pas majoritaires. Si la Nouvelle Jérusalem a soigneusement débarrassé le système de son clergé local 500 ans plus tôt, ce n'est pas pour le voir se reconstituer en son propre sein.

L'itinerum Veritas : il y a belle lurette que la foi est parvenue dans ce système. Les membres de l'itinerum Veritas peuvent donc aller prêcher ailleurs, ce dont ils ne se privent pas.

L'Eglise de Laodicée

Il ne reste naturellement plus rien à découvrir dans le système "Arbogast". La Septième Eglise n'y est donc pas représentée. Il arrive seulement que quelques vaisseaux d'exploration viennent y faire relâche avant de partir à la découverte de systèmes inconnus.

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Nous vous présentons ici quelques personnages parmi les plus importants de la fédération. Chacun d'entre eux représente ou dirige l'un des pouvoirs (politique, religieux, militaire, etc.) qui s'affrontent ou s'associent dans le système.

Arnold Farggi, Président du Sénat

FO	VO	AG	PE	PK	AP	PP
1	2	1	1	1	3	0

Talents : Médecine +2, Discussion +2, Savoir-faire +1, Arme de poing +0.

Équipement : Costume élégant, attaché-case, pistolaser, deux gardes du corps larges et armés comme des blindés lourds.

Description : Arnold Farggi est âgé d'une soixantaine d'années. C'est un homme de taille moyenne, aux cheveux blancs, aux yeux noirs et malicieux, au sourire désarmant. Malgré ses soixante ans, il est en parfaite santé. Sa démarche est souple, ses manières

raffinées. Il parle en général d'une voix douce et ferme, en regardant son interlocuteur droit dans les yeux.

Historique : Médecin de formation, Farggi s'est dirigé très tôt vers la politique. Il y fit une carrière exemplaire. Il fut nommé pour la première fois Président du Sénat par le Conseil des Patriarches en 6975. Réélu en 6985, il termine actuellement son deuxième mandat. Farggi est marié depuis trente ans. Il a deux filles et trois petits-enfants. Sa vie familiale est sans histoire, au grand dam du Condamnateur Enomus.

Personnalité : Farggi est un homme intègre et particulièrement intelligent. Il est très probable que personne avant lui n'avait aussi bien dirigé la fédération depuis Arbogast Yurken. C'est du moins ce que dit l'opinion publique. En presque vingt ans de règne, Farggi a largement eu tout le temps d'étudier tous les rouages de la fédération. Son intégrité s'allie donc à une grande compétence. Farggi est en outre un catholique convaincu comme la plupart de ses concitoyens.

Excellent diplomate, Farggi gère avec intelligence les négociations avec le Stella Vaticanum. Il a parfaitement conscience de la précarité du statut de sa fédération et sait dans quels domaines il ne vaut mieux pas contrarier la Nouvelle Jérusalem. En revanche, il connaît les atouts de sa fédération (sa puissance économique, sa foi, son armée) et sait très bien en tirer parti auprès des édiles du Stella Vaticanum. Ses rapports avec le Condamnateur Enomus sont cependant plus que tendus. En fait les deux hommes se détestent cordialement et, sous le masque de l'étiquette, se livrent une lutte d'influence souterraine dont la fédération est l'enjeu.

Ce qu'il pense de :

Le Grand Amiral Sparus : il est digne de confiance, totalement dévoué à la cause de la fédération. Je ne crois pas qu'on puisse lui reprocher grand-chose. Il rendrait sans doute un grand service à la fédération en me succédant.

Octavio Sark : jusqu'à présent, il n'a fait que servir les intérêts de la fédération mais je ne peux m'empêcher de me défier de lui.

Le Condamnateur Enomus : cet homme est dangereux. Il me déteste sans doute autant qu'il déteste la fédération. Si un jour une armée d'invasion chrétienne débarque chez nous, ce sera grâce à lui.

Le Financier Stanislas : tant que le Stella Vaticanum aura plus intérêt à négocier avec la fédération qu'à l'envahir, cet homme sera de notre côté.

La Fédération : son indépendance est précaire et nous ne pourrions rien contre le Stella Vaticanum s'il voulait nous annexer. A moi de tout faire pour qu'une pareille idée ne lui vienne jamais. En outre, une guerre serait stupide car elle nuirait aux deux parties.

Je prie pour que le Condamné Enomus ne soit jamais entendu. Mais pourquoi déteste-t-il à ce point mes concitoyens?

Yan Sparus, Grand Amiral de la flotte d'Arbogast

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	1	2	2	0

Talents : Scaphandre +0, Vaisseau taillé 5-6 +2, Stratégie +2, Arme de poing +1.

Équipement : Uniforme de Grand Amiral (très joli), pisto-laser, gilet en kevlar, des tas de médailles.

Description : Sparus est un homme de grand taille, particulièrement maigre. Il a une cinquantaine d'années. Son visage semble taillé à coups de serpe. Ses yeux bleus glacent ses vis-à-vis. Ses cheveux sont bruns, très courts (c'est un militaire). Il parle d'une voix calme et posée, le plus souvent sur le ton d'un homme qui n'aime pas se répéter.

Historique : Yan Sparus est un pur produit de l'Académie militaire de la fédération. Excellent élève, il y a fait toutes ses classes et en est sorti major de promotion. Par la suite, il prit l'excellente habitude de passer au grade supérieur avec au moins deux ans d'avance sur ses collègues. Il est parvenu au grade de Grand Amiral en 6990, ce qui fit de lui le plus jeune Grand Amiral de l'histoire de la fédération. Il ne doit normalement quitter ce poste que dans 5 ans, lors de son départ à la retraite. Sparus est célibataire. On ne lui connaît pas d'autre maîtresse que l'armée. Depuis sa sortie de l'Académie militaire, une rumeur fait de lui un homosexuel. C'est totalement faux.

Personnalité : trente-cinq ans d'armée, ça marque un homme. Sparus est l'archétype du militaire. Il aime l'ordre et la discipline, déteste l'incompétence et la lâcheté et reste convaincu que servir sa patrie est la plus belle des ambitions. Ses hommes l'exècrent ou l'idolâtrèrent, mais tous le respectent ou, du moins, le craignent. Sparus considère que si un chef doit être obéi, il ne doit jamais fuir ses responsabilités. Il sait reconnaître ses erreurs et faire machine arrière quand c'est nécessaire. Son orgueil est beaucoup moins développé qu'on ne pourrait le croire. En tout cas, il n'est jamais mal placé.

Sparus aime l'espace comme les marins aiment la mer. Il rêve de pouvoir un jour quitter son système solaire. Plus que tout, il aurait aimé être admis au sein de la Constrigerus Veritas, même comme simple matelot, et partir à la découverte de nouveaux mondes. Il sait cependant que ce rêve ne se réalisera sans doute jamais.

Yan Sparus est un chrétien fervent. En ce sens, il respecte l'essentiel des préceptes de la Nouvelle Jérusalem. Néanmoins, il n'hésitera pas à faire la guerre au Stella Vaticanum si celui-ci voulait annexer la fédération.

Ce qu'il pense de :

Le Président du Sénat Farggi : la fédération a de la chance d'être gouvernée par un homme tel que lui. Nous perdrons beaucoup quand il prendra sa retraite et je ne donnerai pas cher de notre indépendance. Pour l'instant, je crois que nous formons une bonne équipe.

Octavio Sark : il est utile. Peut-être indispensable. Nous ne sommes pas du même monde.

Le Condamné Enomus : je ne l'aime pas et c'est réciproque. C'est un fourbe. Ses bonnes manières ne me trompent pas. Je me demande comme le Président fait pour le supporter. Je l'évite quand c'est possible. Si la fédération est un jour annexée, il sera le premier à applaudir.

Le Financier Stanislas : c'est plus un allié qu'un adversaire. Mais je ne parviens pas à faire confiance à un homme seulement guidé par l'intérêt.

La Fédération : un soldat n'a d'autre devoir que de protéger les siens. Je suis prêt à me battre, contre n'importe qui.

Octavio Sark, patron de la police fédérale

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	2	1	1	0

Talents : Discussion +2, Savoir-faire +0, Discrétion +2, Arme de poing +1.

Équipement : un costume passe-partout, jamais d'arme.

Description : Octavio Sark n'est ni grand, ni petit. Ni gros, ni maigre. Ses cheveux sont bruns, ses yeux noisettes. Son regard n'est ni franc, ni fuyant. Il paraît avoir entre trente et quarante ans (il en a exactement 37). Il est suffisamment bien habillé pour ne choquer personne mais son élégance n'attire pas les regards. Il parle assez peu. Il écoute beaucoup. Bref, si vous passez une soirée avec quatre personnes et qu'en définitive vous ne souveniez plus de la quatrième, il y a toutes les chances pour qu'il s'agisse d'Octavio Sark.

Historique : en définitive, on sait assez peu de choses de Sark. Il a commencé sa carrière sur Imperium comme simple flic. Quelques années plus tard, on le retrouve responsable de la sécurité du Président du Sénat (déjà Farggi, à l'époque). Sans tambours ni trompettes, il est nommé par le Grand Patriarche au poste de directeur de la police fédérale du système en 6989.

Personnalité : Octavio Sark semble avoir été fait pour le poste qu'il occupe. Discret, curieux, consciencieux et organisé, c'est l'homme de l'ombre par excellence. En quelques années, il a totalement réorganisé les services qu'il dirige. L'efficacité de la police fédérale en est sortie considérablement

accrue. Cela fait peut-être de lui l'homme le plus puissant de la fédération. Officiellement, il doit prendre ses ordres et rendre compte de ses activités au Sénat. Dans la pratique, il n'obéit qu'au Président du Sénat (plus par affinité que par obligation). Sa réputation est exécrationnelle. Elle est moyennement méritée. Certes, Octavio sait beaucoup de choses sur beaucoup de monde. Néanmoins, il n'a jamais fait un usage privé de ses informations et ne cherche que le bien de la fédération. Quoi qu'en pense Farggi (qui l'a nommé), Sark est digne de confiance.

Ce qu'il pense de :

Le Président du Sénat Farggi : il est ce qui pouvait arriver de mieux à la fédération. Je sais qu'il ne me fait pas totalement confiance, mais si je devais donner ma vie pour sauver la sienne, je n'hésiterais pas.

Le Grand Amiral Sparus : c'est un très bon soldat. Dommage qu'il ne se rende pas compte que ma fonction est aussi nécessaire que la sienne.

Le Condamné Enomus : dangereux. Très dangereux. A surveiller. On s'y emploie.

Le Financier Stanislas : il est à peine moins dangereux que son collègue de la Première Eglise. Heureusement pour nous, ils ne s'aiment pas.

La Fédération : c'est ma patrie. Je dois la défendre, même contre elle-même.

Condamné Enomus, membre de la Stella Inquisitorus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	1	2	2	3	4

Talents : Esquive +0, Discussion +2, Stratégie +1, Langues (Latin) +2, Arme de poing +0.

Pouvoirs : Mensonge +0 (316), Volonté supra-normale +0 (221).

Équipement : une tenue du Stella Inquisitorus, pistolet à effet Gauss.

Description : Enomus est de taille et de corpulence moyennes. Ses yeux sont d'un gris froid étonnant. Son crâne est rasé. Il porte en permanence la tenue de sa chapelle avec les insignes de son grade. Il possède des mains fines et élégantes, des mains de femme, dont il prend grand soin (manucure, pommades, etc.) et qu'il cache le plus souvent dans ses manches.

Historique : Enomus, après quelques années de carrière sans faux pas, fut envoyé par sa chapelle dans le système "Arbogast" en 6975, l'année même où Farggi obtint pour la première fois la présidence du Sénat. Les deux hommes n'ont jamais cessé de s'affronter et de se détester depuis. Enomus est le plus haut gradé de sa chapelle présent dans la fédération.

Personnalité : comme tous les membres de sa chapelle, Enomus est un fanatique. Selon lui, les fédérations ne devraient pas exister. C'est bien simple. Si un homme est bon catholique, il ne peut que désirer rejoindre le Stella Vaticanum. S'il y rechigne, c'est qu'il a quelque chose à cacher. La conclusion de ce raisonnement simpliste est limpide : toutes les fédérations indépendantes sans exception sont des foyers de l'hérésie, quand elles ne sont pas des bases avancées du Dunkle Reik.

Pour Enomus, la fédération "Arbogast" ne fait pas exception à la règle. C'est ainsi qu'il y traque l'hérésie à longueur d'année. Sa persévérance est telle que, de temps à autres, il en trouve un, d'hérétique. C'est rare, mais ça arrive. Le fait qu'une telle découverte soit exceptionnelle n'amène pas le Condamné à penser que, peut-être, les populations des trois planètes n'ont rien à se reprocher. Au contraire, il reste convaincu que les hérétiques sont légion, mais particulièrement habiles. Même si c'est un secret de polichinelle, Enomus contrôle dans l'ombre la police spirituelle du système.

Farggi est l'homme qui incarne l'hérésie aux yeux d'Enomus. Si le Grand Patriarche ne méritait pas ce jugement, serait-il autant aimé des masses? Malgré ses efforts pourtant, Enomus n'est jamais parvenu à découvrir quoi que ce soit de compromettant au sujet du Président du Sénat. Cela ne l'empêche pas d'envoyer régulièrement des rapports alarmistes à la Nouvelle Jérusalem.

Vous avez certainement compris (dans le cas contraire relisez ce qui précède) qu'Enomus est un paranoïaque dangereux. En temps normal, et malgré cette folie qui est une qualité chez les inquisiteurs, Enomus aurait sans doute été écouté et la fédération ne serait déjà plus qu'un souvenir. Heureusement pour elle, le Condamné n'est pas le seul représentant gradé de la Nouvelle Jérusalem sur son sol.

Ce qu'il pense de :

Le Président du Sénat Farggi : c'est un hérétique. Le charme qu'il exerce depuis des années sur les foules ne peut être que d'origine démoniaque.

Le Grand Amiral Sparus : lui aussi est un hérétique. Il est le complice de son président.

Octavio Sark : encore un hérétique. Décidément, ils sont partout mais je trouverai un jour les preuves qui les confondent. J'y suis presque. Je le sens.

Le Financier Stanislas : je suis surpris de ne pas le trouver plus souvent à mes côtés. Un hérétique, lui aussi? Vous croyez? Mais c'est impossible. Un hérétique ne pourrait occuper le poste qu'occupe Stanislas... Serais-je le dernier pur?

La Fédération : il n'y a que deux moyens de guérir un système de l'hérésie. La conversion, parfois. La destruction, toujours.

Financier Stanislas,

membre de l'Economicus

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	3	1	1	0

Talents : Discussion +2, Informatique +2, Langues (Latin) +1.

Équipement : une tenue de l'Economicus, un ordinateur portable (3 kg, quand même).

Description : le Financier Stanislas est un petit bonhomme toujours souriant. Il a une figure de poupon, éclairée par deux grands yeux innocents. Sa voix est enfantine. Il ne quitte jamais sa tenue officielle, laquelle paraît trop grande pour lui. Il marche à petits pas vifs et silencieux.

Historique : Stanislas fut muté dans la fédération "Arbogast" alors qu'il n'avait que vingt ans. Il en a maintenant 44. Autant dire qu'il finira sans doute sa carrière dans ce système. Stanislas est le plus haut gradé de sa chapelle présent dans la fédération.

Personnalité : la personnalité du Financier Stanislas est particulièrement complexe. Commençons par dire qu'il dissimule un orgueil et une confiance en soi démesurés sous des manières affables et une humilité feinte. En fait, il ne serait qu'un hypocrite s'il n'était convaincu d'avoir un talent exceptionnel tout en se considérant comme un rouage minime dans la machinerie du Stella Vaticanum. Autre paradoxe, Stanislas est persuadé du bien-fondé du Stella Vaticanum et de la nécessité d'étendre sa bénéfique influence partout dans la galaxie. Néanmoins, il est un des plus fervents défenseurs de l'indépendance relative du système "Arbogast". Pourquoi? Parce qu'il sait que la situation actuelle rapporte beaucoup à la Nouvelle Jérusalem. En revanche, une guerre ne permettrait sans doute pas de reprendre la production des lunes minières avant des décennies. "Arbogast" est loin d'être un système sans défense. Une guerre ouverte serait économiquement catastrophique. Plutôt que d'essayer de le faire comprendre au Condamné Enomus, Stanislas préfère défendre son point de vue dans les rapports qu'il envoie régulièrement au Stella Vaticanum et dédramatiser les missives paranoïaques de l'inquisiteur. Il a, jusqu'à présent, parfaitement réussi.

**Ce qu'il pense de :**

Le Président du Sénat Farggi : un homme très intelligent. Il aime sa fédération, tient à l'indépendance de cette dernière, mais il est bon catholique. C'est un allié.

Le Grand Amiral Sparus : c'est un soldat de grande valeur. Si nous devons l'affronter, ses deux bases nous entraîneraient dans un conflit terrible qui ruinerait le système.

Octavio Sark : je le connais assez mal. Je m'en méfie, mais tant que le Président du Sénat lui fait confiance...

Le Condamné Enomus : c'est un bon inquisiteur. Très bon, même. Le problème est que ce système n'a pas besoin d'un inquisiteur. Si ça continue, il va devenir fou.

La Fédération : nous avons trouvé la poule aux œufs d'or. Ne la tuons pas en voulant gagner plus.

Y'A PAS DE FEU SANS FUMEE

Scénario pour Anges et Démons

Message destiné à : Arnold Farggi, Président du Sénat de la Fédération Indépendante "Arbogast"
Source : Conseil des Sept Apôtres (Nouvelle Jérusalem)
Réf : 0997479-VPR-846X56-ARBO-6994

*Monsieur le Président du Sénat
 Il semble que vos services n'aient pas été en mesure d'endiguer la vague de terrorisme qui balaie votre fédération et dont les infrastructures du Stella Vaticanum sont les cibles privilégiées. En conséquence, nous vous annonçons la réunion prochaine dans vos frontières d'un Conseil extraordinaire, auquel vous êtes naturellement convié. L'objectif de ce Conseil sera de trouver une solution aux graves problèmes que vous rencontrez, solution que nous espérons satisfaisante pour tous. Siégeront les personnalités que vous jugerez bon d'appeler à vos côtés, ainsi que les différents représentants du Stella Vaticanum en poste dans votre fédération. Les débats seront dirigés et arbitrés par un Légat nommé par nous, Apôtres. La date d'arrivée de notre Légat vous sera transmise ultérieurement.*

Introduction pour les Anges

Cette mission commence comme la plupart des missions, c'est-à-dire par une convocation. Selon la procédure habituelle, les personnages reçoivent un beau matin l'ordre de se rendre dans les plus brefs délais à l'astroport le plus proche, où un Presbytère aux armes de la Première Eglise les attend déjà. Après avoir décliné leur identité, les personnages sont à peine embarqués que le vaisseau décolle. Les personnages sont les seuls passagers. Le pilote ne décroche pas un mot. Une heure plus tard, le Presbytère quitte l'atmosphère de la planète. Les personnages entendent alors le pilote demander une autorisation d'approche et d'apportage. Cette autorisation accordée (un bon quart d'heure d'attente), le Presbytère change de cap et les personnages peuvent enfin apercevoir au détour d'une lune leur destination immédiate : la Cathédrale stellaire "Rédemption par le feu". Une fois à bord de la Cathédrale, les personnages sont conduits sous bonne garde à travers un dédale de coursives. On les laisse enfin devant une petite porte anonyme. "Vous êtes arrivés. On vous attend."

Les personnages sont en effet attendus par un petit homme maigrichon et myope. Assis derrière un immense bureau, il est vêtu très simplement et ne porte rien sur lui qui puisse indiquer sa Chapelle ou sa fonction. Très poli, il se lève lorsque les personnages entrent et les invite à s'asseoir. Après avoir pris des nouvelles de leur santé, et sans s'être présenté, il retourne à sa place et entre dans le vif du sujet. Il parle d'une voix douce, abuse des métaphores et des formules de politesse, et s'écoute parler en contemplant le plafond.

"Depuis plusieurs mois, la fédération indépendante "Arbogast" est le théâtre de violents actes terroristes. Les attentats sont essentiellement dirigés contre les ressortissants et les intérêts du Stella Vaticanum. Jusqu'à présent, la Nouvelle Jérusalem a été très patiente. Malheureusement, il semble que la fédération ne soit pas en mesure de mettre seule un terme aux graves désordres qui l'ébranlent. La Nouvelle Jérusalem, dans son immense sagesse, a par conséquent décidé d'organiser un Conseil extraordinaire. Ce Conseil doit réunir, d'une part, quelques personnalités politiques locales et, d'autre part, les représentants du Stella Vaticanum en poste dans la fédération. Les débats seront dirigés et arbitrés par un Légat représentant les Sept Apôtres. La Nouvelle Jérusalem espère ainsi qu'une solution (satisfaisante pour toutes les parties) pourra être trouvée aux problèmes intérieurs de la fédération."

Cependant, on craint en haut lieu que les terroristes ne profitent de l'occasion pour attenter à la vie du Légat. Par mesure de sécurité, le Conseil extraordinaire se tiendra donc dans l'espace, à bord de la Chapelle du Légat. Avant l'arrivée des négociateurs, la Chapelle aura été soigneusement fouillée et, une fois dans l'espace, personne ne pourra plus s'y introduire. Deux précautions valant toujours mieux qu'une, les personnages sont en outre chargés de la sécurité du Légat durant toute la durée des débats.

C'est ainsi qu'une Chapelle n'attend plus que les personnages pour se rendre jusqu'à la fédération "Arbogast". Normalement, ils devraient y parvenir seulement quelques heures après le Légat. Le temps presse, le petit homme ne répondra plus à aucune question.

Introduction pour les Démons

Ce scénario, initialement conçu pour des Anges, peut très facilement être adapté pour des Démons pas trop bourrins. Les joueurs sont convoqués par un représentant de la Furfurlivus Legionux ressemblant comme deux gouttes d'eau au petit bonhomme myope qui reçoit les Anges (cf. Introduction pour les Anges). Après avoir fait un topo très général sur la Fédération Indépendante "Arbogast", il dira les choses suivantes :

"Depuis quelques mois, la fédération est le théâtre de violents attentats perpétrés contre les intérêts du Stella Vaticanum. Cette nouvelle devrait plutôt nous réjouir. Cependant, plusieurs ombres viennent gâcher le tableau. Premièrement, les responsables de ces attentats ne sont pas de chez nous. Deuxièmement, nous avons là-bas un agent infiltré qui parvient à détourner à notre profit une partie de la production des lunes minières."

A ce moment, le sosie décrit en quelques mots Sigmund, l'agent en question, avant de poursuivre : "Nous ne savons absolument pas qui s'amuse à déstabiliser la fédération. Il nous a paru trop risqué d'envoyer des agents enquêter à ce sujet; de son côté, Sigmund ne peut pas faire grand-chose sans risquer de compromettre sa couverture. Quoi qu'il en soit, nous avons appris que la Nouvelle Jérusalem a ordonné la réunion d'un Conseil extraordinaire. Officiellement, il s'agit de trouver une solution aux actions terroristes. Mais nous sommes convaincus que le Stella Vaticanum veut faire la preuve de l'incapacité du gouvernement et, sous prétexte d'un travail de police, mettre la main en douceur sur la fédération. Le Conseil sera arbitré par un Légat doté des pleins pouvoirs par les sept guignols. Il se tiendra à bord de la Chapelle du Légat, dans l'espace."

"Nous sommes parvenus à intercepter les Anges envoyés sur place pour assurer la sécurité du Légat. Vous allez les remplacer. Votre mission consiste à faire en sorte que rien ne vienne troubler les débats. Nous devons à tout prix éviter que la fédération "Arbogast" tombe entre les mains du Stella Vaticanum. Vous devez bien comprendre que l'enjeu économique est énorme. Le trafic dont nous profitons cesserait immédiatement (profitez de l'occasion pour expliquer aux joueurs la politique générale du Dunkle Reik vis-à-vis des fédérations indépendantes). En outre, le Stella bénéficierait d'un regain de puissance important. Diplomatiquement, la partie n'est pas perdue pour les représentants de la fédération qui siègeront au conseil. Mais le moindre incident réduirait à néant tous leurs espoirs et tous les nôtres."

"Voilà, messieurs. Une Chapelle modifiée selon nos besoins vous attend pour vous conduire à destination. Le stratagème est un peu gros, aussi ne

s'éterniserait-elle pas quand vous serez arrivés. Vous serez alors seuls. Evitez de prendre contact avec Sigmund. Vous risqueriez de le griller. D'ailleurs nous n'avons pas pu le prévenir et il ignore qui vous êtes. Bon voyage et bonne chance."

Le voyage

Le voyage jusqu'au système "Arbogast" va durer 6 heures. S'ils le souhaitent, les personnages peuvent mettre ce temps mort à profit pour glaner quelques renseignements. Il y a fort à parier, par exemple, qu'ils ne savent rien des fédérations indépendantes en général, ni rien de la fédération où ils se rendent en particulier. Vous pouvez vous permettre de leur faire un petit laïus sur l'historique et le statut des fédérations au sein du Stella Vaticanum. En revanche, ne leur dites rien de la fédération "Arbogast" (Anges uniquement). S'ils tentent de se renseigner par eux-mêmes (en consultant l'ordinateur de bord), rappelez-vous que les informations qu'ils demandent sont classifiées (-10).

Quoi qu'il en soit, après ce bref passage par la case "Paradis" (ou la case "Enfer"), les personnages parviennent à bon port sans encombre. Ils ont alors la possibilité de découvrir les cinq planètes du système, leurs lunes, ainsi qu'une Chapelle luxueuse et une Eglise arborant toutes les deux les armes de la Première Eglise. Les deux Chapelles ne tardent pas à apponter et les personnages arrivent enfin sur le lieu de leurs futurs exploits.

Galerie de portraits

Avant d'aller plus loin, je dois d'abord vous présenter les différents personnages que nos héros vont côtoyer, espionner, soupçonner.

Le Légat : âgé d'au moins 80 ans, c'est un homme complètement gâteux mais très pieux. Il a entre autre une fâcheuse tendance à s'endormir en plein milieu d'une conversation. Hypochondriaque, il se croit tout le temps malade et ne se sépare jamais de son médecin personnel qui lui prescrit des placebos depuis des années. Le Légat, qui a grade d'évêque, passe de longues heures en prière. Ses prières sont d'autant plus longues qu'elles sont l'occasion de siestes réparatrices. Fondamentalement bon, il n'appartient à aucune Eglise mais représente le Conseil des Apôtres et parle en son nom, ce qui n'est pas rien.

Le Médecin Daryllio : cet éminent membre du Medicatoris Corpus est le médecin personnel du Légat depuis une bonne dizaine d'années. Grand, brun, âgé d'une quarantaine d'années, il parle peu et se tient toujours dans l'ombre de son maître. Beaucoup le soupçonne d'être le bras droit du Légat et de se charger des tractations secrètes. C'est

totallement faux. Il y a longtemps que Daryllio a compris que son patient exclusif ne souffrait d'aucune maladie. Pour le calmer, il le gave de placebos en prenant soin de changer régulièrement la couleur des pilules.

Le Gestionnaire Sigmund : ce membre de l'Economicus est le bras droit du Financier Stanislas depuis deux années. C'est un homme de taille moyenne, aux cheveux châtain. D'un abord sympathique, certains le trouvent trop bavard. Il passe pour être un excellent comptable. Il est, entre autre, chargé de vérifier les comptes des principales mines de la fédération.

Le Comptable Robert : ce petit homme est encore un citoyen de Rang 1 à cinquante ans. Il le restera sans doute toute sa vie. Moyennement compétent mais très dévoué, il est le secrétaire du Financier Stanislas depuis que ce dernier est en poste dans la fédération (environ 25 ans). Robert ne perçoit la vie qu'au travers d'épais verres correcteurs et souffre en outre d'un léger bègaiement.

L'Inquisiteur Stonehelm : naturellement membre de la Stella Inquisitorus, cet homme est le premier conseiller d'Enomus. Il l'accompagne partout. Il est les yeux, les oreilles et, parfois, le bras d'Enomus. Bref, il est l'âme damnée (passez-moi l'expression) du Condamné. Grand, maigre, l'aspect sévère, la démarche rigide, Stonehelm est, comme son maître, un fanatique paranoïaque. Tout le monde le déteste. Il n'aime personne. Bref, un type qui ne gagne pas à être connu.

L'Inquisiteur Sygull : Sygull est un jeune homme de taille moyenne, aux cheveux noirs coupés très court, au visage impassible. Sygull est arrivé dans la fédération six mois auparavant. Sa froideur méthodique, son fanatisme, son racisme ont séduit immédiatement le Condamné Enomus qui a fait de lui son secrétaire particulier au bout de quelques semaines. Sygull déteste ouvertement Stonehelm.

Dieter Whilm : cet homme élégant âgé d'une quarantaine d'années est le plus proche conseiller du Président Farggi depuis que ce dernier s'est lancé dans la politique. Dénué de la moindre ambition personnelle, il ne se réalise qu'au travers des succès de son patron. Il est d'une fidélité à toute épreuve et se dévoue corps et âme.

D'autres personnalités sont présentes mais nous les connaissons déjà. Il s'agit d'Arnold Farggi (Président du Sénat), d'Octavio Sark (patron de la Police Fédérale), du Condamné Enomus et du Financier Stanislas. En outre, il faut encore citer quelques figurants : 5 hommes d'équipage, 10 hommes de la Stella Potens, 1 cuisinier et 10 serveurs.

Quelques précisions

Deux des personnages que nous avons cités plus haut ne sont pas du tout ce qu'ils semblent être. Ce sont eux qui vont poser tous les problèmes que les Anges devront résoudre. Commençons par détailler le moins puissant des deux trouble-fête.

Sigmund, Gestionnaire

Démon de Grade 1 au service de Malphas

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	3	3	3	2	14

Talents : Esquive +1, Vaisseau taille 1 +0, Electronique +0, Informatique +1, Discussion +0, Discrétion +1, Crochetage +0.

Pouvoirs : Sommeil +1 (132), Non détection (222), Multiplication +0 (223), Couverture - Membre de l'Economicus (235), Mensonge +0 (223), Futur proche +1 (314).

Equipement : une tenue de l'Economicus indiquant son rang et sa fonction, un pistolet dont il ne sait pas se servir mais ça rassure, comprenez-vous?

Cela va bientôt faire deux ans que Sigmund profite de ses fonctions pour permettre au Dunkle Reik de profiter modestement des richesses minières de la fédération. Quelques jeux d'écriture suffisent en effet à faire croire au Stella Vaticanum qu'il prélève plus de minerais qu'il n'en reçoit effectivement en guise d'impôt. Ceci fait, il ne reste plus qu'à s'arranger pour que la différence entre ce que la fédération donne et ce que le Stella Vaticanum reçoit parvienne au Dunkle Reik. Rien de plus facile. Sigmund utilise pour ce faire quelques-uns des Cargos entièrement automatisés qui font d'ordinaire la navette entre les lunes minières et les planètes. Il les programme à l'insu de tous pour aller décharger le minerai "surnuméraire" quelque part au large, à l'écart des routes spatiales. Quelques magouilles administratives suffisent encore à rendre la chose discrète. Tous les six mois, un navire du Dunkle Reik arrive incognito et récolte le minerai abandonné. Simple, non? En outre, les risques sont presque nuls puisque la fédération ne met pas son nez dans les affaires de l'Economicus. En fait, le seul risque pourrait venir du Stella Vaticanum, s'il se rendait compte qu'il reçoit moins que ce qui est déclaré. Malheureusement, c'est justement ce qui vient de se passer. Au moment où commence ce scénario, le Financier Stanislas sait que Sigmund détourne du minerai. Il ne sait pas pour qui, mais il s'en doute. En revanche, il ne suppose pas une seconde que son collègue puisse être un démon. Malgré les preuves accumulées, Stanislas hésite à révéler la chose. En effet, il sait que le Stella Vaticanum sauterait sur l'occasion pour annexer la fédération. Pour savoir pourquoi cette éventualité ne lui plaît pas, relisez les lignes consacrées au Financier avant ce scénario.

Sigmund n'est pour rien dans les attentats perpétrés depuis quelques mois dans la fédération. On peut même dire que l'ensemble du Dunkle Reik n'y est pour rien. Après s'en être assuré, Sigmund, qui n'est pas la moitié d'un con, a vite compris que quelqu'un était en train de fabriquer un prétexte au Stella Vaticanum pour annexer la fédération. Depuis peu, ses soupçons se dirigent vers l'Inquisiteur Sygull dont l'arrivée coïncide à peu près avec le début des attentats. Vous allez voir qu'il n'a pas tort.

Note : si le scénario est joué par des Démon, Sigmund est en plein potage et ne soupçonne absolument personne. Avouez que ce serait un peu trop facile, non?

Sygull, Inquisiteur

Ange de Grade 3 au service de Joseph

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	5	3	5	3	2	30

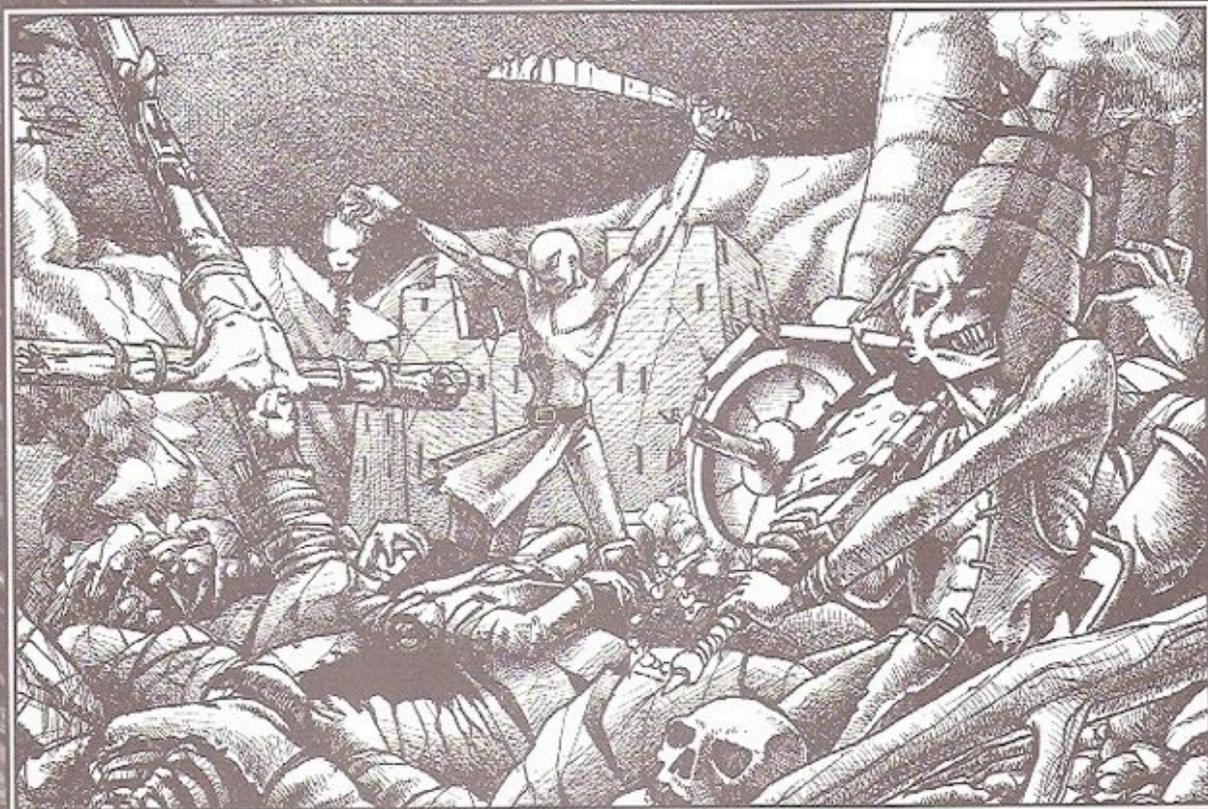
Talents : Esquive +1, Electronique +1, Vaisseau taille 2-4 +2, Discrétion +1, Crochetage +0, Arme de poing +0, Spécialisation - Explosifs +0.

Pouvoirs : Eclair +2 (121), Faiblesse +1 (133), Peur +2 (134), Absorption de force +2 (142), Paralysie +2 (163), Non détection (222), Couverture - Membre de la Stella Inquisitorus (23x), Forme gazeuse +1 (266),

Polymorphe +0 (266), Détection du Mal +1 (311), Torture +1 (Spécial), Paranoïa (631), Schizophrénie (635).

Équipement : une tenue du Stella Inquisitorus indiquant son rang et sa fonction, un pistolet à effet Gauss.

A force d'envoyer des rapports fantaisistes mais alarmistes, le Condamneur Enomus a fini par inquiéter l'Archange Joseph. Celui-ci ne tarda pas à se persuader que la fédération "Arbogast" était un repaire d'hérétiques insaisissables. Il joua alors de son influence pour qu'une enquête soit ouverte par la Première Église et pour qu'elle soit confiée à Sygull, un Ange travaillant incognito et qu'il affectionne particulièrement. Malgré toute sa bonne volonté, Sygull ne découvrit pas grand-chose. Mais comme Joseph lui avait dit que des hérétiques se cachaient là, il décida de forcer un peu le destin et de fabriquer les preuves qui manquaient pour demander l'annexion de la fédération. C'est ainsi qu'il se mit à placer des bombes un peu partout. Ses pouvoirs lui permirent de ne jamais se faire prendre par les autorités locales. Les efforts de Sygull ne tardèrent pas à être récompensés. Au bout de quelques mois, la Nouvelle Jérusalem se préoccupa de savoir ce qu'il se passait dans le système "Arbogast".



Les rapports paranoïaques d'Enomus furent reconsidérés et les Apôtres se mirent à réfléchir sérieusement sur la possibilité d'une annexion.

Il doit y avoir une justice puisque, indirectement, Sygull fut victime de sa machination. Déjà passablement secoué avant cette mission, il supporta mal de faire le Mal pour faire le Bien et finit par ne plus pouvoir faire la différence. Peu à peu, il tomba dans la schizophrénie. Ainsi, au moment où commence ce scénario, il arrive que Sygull se prenne par un Démon et se comporte comme tel. Ce qui ne va pas simplifier la tâche des joueurs.

Le lieu

Vous avez sans doute déjà compris que ce scénario va se dérouler intégralement à bord de la Chapelle du Légal. Cette Chapelle est de classe "Ambassade". C'est un vaisseau grand luxe, aménagé pour recevoir des hôtes d'exception. Les Chapelles "Ambassade" peuvent accueillir jusqu'à trente passagers dans des cabines confortables et spacieuses. Les cabines "luxe" font environ 20m²; elles possèdent toutes un cabinet de toilette particulier. Vingt autres cabines (sur un pont différent) sont destinées au personnel de service et de sécurité. Deux ponts sont réservés aux passagers. On y trouve les cabines, bien sûr, mais aussi des salons, une salle de réunion, une salle de projection, une petite salle de musculation et même un bloc opératoire. La soute à vaisseau embarque un Confessionnal biplace.

Chapelle de croisière

Classe : Ambassade

Taille : 3

Type : Ambassade

Radars : Grade 1

Equipage : 5

Passagers : 50 (30 luxe)

Cargo : 5 tonnes

Masse : 500 tonnes

Accélération : 1

Commandes : +1

Tireurs : 2

Soute : 38 tonnes

Armure : 4

Déplacement supra-luminique : oui

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
Laser Grade 5 (x2)	Tourelle	2	+2	2
Torpille	Fixe	4	-1	2

Derniers conseils

Ce scénario est présenté comme une chronologie d'événements. Cependant, les décisions imprévisibles des joueurs peuvent bouleverser l'ordre des choses. Attendez-vous à improviser. En outre, les événements plus ou moins inéluctables que nous vous proposons ne doivent pas être les seuls à se réaliser. Imaginez-en d'autres. Surtout, débrouillez-vous pour que les joueurs finissent par soupçonner tout le monde. Multipliez les fausses pistes, insistez

sur des indices qui n'en sont pas, bref, faites monter le suspense. Logiquement, ce scénario doit se dérouler en deux phases. Une première d'enquête. Et une seconde, résolument plus physique.

Premier jour

C'est le jour d'arrivée des personnages. Dès qu'ils sont à bord, la Chapelle commence à tourner en rond dans le système, escortée par l'Eglise stellaire qui doit la prévenir de toute agression extérieure.

Aucun événement bizarre n'est prévu ce premier jour. Les négociations ne doivent d'ailleurs commencer que le lendemain. Les personnages peuvent profiter de ce délai pour faire connaissance avec les gens et les lieux. Une liste de toutes les personnes embarquées est à leur disposition. Si possible, permettez aux joueurs de fraterniser avec certains des passagers. Comme ils ne seront pas autorisés à assister aux débats, cela leur permettra de se tenir au courant de ce qui se trame.

Vous devez avant tout faire comprendre aux joueurs que l'avenir de la fédération dépend de l'issue des négociations. Le Stella Vaticanum a beaucoup à gagner, la fédération a beaucoup à perdre. Cependant, un conflit armé serait catastrophique pour les deux parties. Les négociateurs du Stella Vaticanum vont donc tout faire pour obliger les responsables de la fédération à accepter une annexion "douce". Les Démons le savent déjà mais insistez.

Le commandant de la Chapelle sera enchanté de faire faire le tour du propriétaire aux joueurs. Il pourra leur expliquer que par mesure de sécurité, les sas d'accès aux ponts 6 et 7 (où vont vivre les négociateurs et les joueurs) seront verrouillés pendant la nuit. Seul le Prélat possède une carte qui permettrait de les ouvrir sans les fracturer entre minuit et 6 heures du matin.

Première nuit

R.A.S. Les ponts 6 et 7 sont isolés comme prévu. Une nuit calme. La seule.

Deuxième jour

Les négociations commencent enfin. Elles ont lieu dans la salle de conférence de la Chapelle. Pour garantir la confidentialité des débats, le Condamné Enomus a demandé que les émissions radio autour de la Chapelle soient brouillées par l'Eglise d'escorte. Quoi qu'en pensent les joueurs, Enomus obtiendra gain de cause et l'Eglise ne libérera les ondes que dans 5 jours. Seuls le Prélat, le Président Farggi, Octavio Sark, Enomus et Stanislas participent aux débats. Tous les autres (dont les personnages-

joueurs, donc) doivent attendre à l'extérieur. Il arrive pourtant que l'un ou l'autre des négociateurs quitte la salle de conférence pour s'entretenir avec ses conseillers.

Deuxième nuit

Syggull pète un plomb. Sous forme gazeuse, il emprunte les conduits d'aération pour quitter les ponts 6 et 7. Il se rématérialise sous l'apparence d'un homme totalement nu, haut de 2 mètres, aux cheveux or et à la peau noire comme le jais. C'est dans cette "tenue" qu'il se ballade tranquillement dans les couloirs de la Chapelle. Il est aperçu par un cuisot insomniaque qui donne l'alerte.

Toute la Chapelle est réveillée par le signal d'alarme. Dans l'urgence, le Prêlat utilise sa carte pour ouvrir les sas et permettre aux joueurs d'aller voir ce qui se passe. Entre temps, Syggull a largement eu le temps de regagner sa cabine et de faire l'étonné. Terrorisé, le cuisot raconte n'importe quoi. Le Médecin Daryllio est obligé de lui administrer des calmants.

Troisième jour

R.A.S. Les joueurs peuvent, s'ils le veulent, organiser des recherches pour mettre la main sur le géant noir. De l'avis général, le cuisot est un simple d'esprit qui a pris ses cauchemars pour des réalités. Pendant ce temps, les négociations s'engagent mal pour la fédération qui doit répondre des attentats et de son incapacité à y mettre un terme.

Troisième nuit

Après ce qui s'est passé la nuit précédente, les joueurs auront peut-être l'idée de rôder dans les coursives des ponts 6 et 7. Sinon, arrangez-vous pour que l'un d'entre eux au moins surprenne le Financier Stanislas alors qu'il entre dans la cabine de Farggi (vers une heure du matin). Demandez au(x) personnage(s) présent(s) un jet de Perception. Quelqu'un d'autre observe la scène, à l'autre bout de la coursive. C'est Syggull, dans son costume de Démon. Ce dernier, méconnaissable, ne peut être qu'aperçu. Il fait vite demi-tour et, hors de vue, prend sa forme gazeuse pour s'échapper par les conduits d'aération.

Si les joueurs ne peuvent pas approcher de Syggull, ils peuvent surprendre des bribes de conversation entre Stanislas et Farggi en collant l'oreille contre la porte. Stanislas explique à Farggi qu'il a les preuves que quelqu'un détourne du minéral. Il sait que ce quelqu'un est Sigmund, mais il ne le nomme pas pour ne pas compromettre son Eglise. En fait, Stanislas est venu pour annoncer qu'il veut bien cacher ces informations le plus longtemps possible

pour le bien de la fédération. Cependant, il n'ira pas jusqu'à se compromettre si les choses tournent au vinaigre. Farggi le remercie et dit qu'il comprend. En tout, la conversation dure trente minutes (à l'issue desquelles Stanislas retourne sagement dans sa cabine). Vous êtes seul juge de l'importance des informations que les personnages-joueurs pourront récolter à cette occasion.

Pendant ce temps, Syggull n'est pas resté inactif. Les joueurs n'ont aucun moyen de le savoir dans l'immédiat, mais voici ce qui s'est passé (il faut quand même que vous soyez au courant). Syggull, qui connaît bien les Chapelles "Ambassade", sait qu'un réseau de caméras espionne toutes les cabines. Il s'est donc rendu sur le pont 5 et a pénétré par effraction dans la salle de surveillance. Il a ainsi pu observer le Financier Stanislas présentant des documents à Farggi, sans pouvoir cependant deviner ce qui se trame. Alors qu'il fixait les écrans de contrôle, Syggull a été surpris par un garde de la Stella Potens qu'il a été obligé de tuer. Il a déshabillé le cadavre et il a ensuite caché le corps et les vêtements à deux endroits différents. Pourquoi? Il espère que les vêtements, qu'il a moins bien dissimulés, seront découverts en premier et que l'on pourra croire qu'un Ange ou un Démon a été tué.

Quatrième jour

C'est une journée riche en événements. Procédons par ordre.

1- En début de matinée :

Un garde est porté absent. Les personnages-joueurs sont prévenus. Le commandant propose d'organiser des recherches. Le Prêlat demande aux personnages-joueurs s'il ne serait pas préférable de ne pas ébruiter la disparition du garde.

2- En milieu de matinée :

Un garde découvre par hasard la porte de la salle de surveillance fracturée. Il avertit ses supérieurs qui avertissent les personnages. Ces derniers découvrent à cette occasion le réseau de caméras secret. Dans la salle de surveillance, les personnages-joueurs peuvent trouver un bouton d'uniforme de la Stella Potens. Le Prêlat, également prévenu, demande aux personnages-joueurs de rester discrets. "Vous comprenez, si on venait à apprendre que des caméras espionnent toutes les cabines..."

3- A midi :

Un scandale éclate. Octavio Sark, dont c'est le métier, a découvert les caméras. Farggi proteste énergiquement. Le Prêlat affirme que les caméras n'étaient pas branchées et propose que tous les objectifs soient obturés. Ce qui est fait dans toutes les cabines. Les débats reprennent.

4- En début de soirée :

On découvre l'uniforme du garde en vrac dans la chaufferie. Il manque un bouton à l'uniforme. Le cadavre, par contre, reste introuvable.

5- En fin de soirée :

Le Financier Stanislas, le Condamné Enomus, le Prêlat et son médecin restent très tard à discuter dans un salon. Tous les autres sont supposés être dans leur chambre. En fait, Sygull profite de l'occasion pour s'introduire dans la cabine de Stanislas dans l'espoir d'y trouver les documents qu'il n'a fait qu'entreapercevoir la nuit dernière. Dans sa paranoïa, il craint d'avoir été démasqué et croit que les documents révèlent qu'il est l'auteur des attentats. Il fait chou blanc.

Quatrième nuit

Vers 1 heure du matin, le Financier Stanislas découvre que sa cabine a été cambriolée. Il donne naturellement l'alerte. Il a bien sûr compris ce que l'on était venu chercher. Il révèle alors le pot aux roses et accuse Sigmund.

Comme par hasard, ce dernier s'est déjà éclipsé, prévenu par son pouvoir futur proche (314). Pour s'échapper, il fracture un des sas d'accès au reste de la Chapelle et tente de prendre le Confessionnal embarqué.

Pour les Anges :

Si les personnages-joueurs agissent assez vite, un combat pourra s'engager dans la soute. Sinon, Sigmund s'échappera, au besoin en éclatant le sas de sortie vers l'espace à grands coups de laser. S'il y parvient, les personnages-joueurs pourront encore espérer l'abattre grâce aux armes de la Chapelle. Mais ils ne disposeront que de quelques rounds pour le faire avant que le Confessionnal ne soit hors de portée. L'Église d'escorte, ne comprenant rien à ce qui se passe, préférera ne pas agir.

Pour les Démons :

En principe, Sigmund ne sait pas que les personnages-joueurs sont des Démons. Son comportement ne sera donc pas différent. Par contre, les choses seront un petit peu plus délicates pour les joueurs. D'un côté, ils doivent jouer le jeu de leur couverture et (au moins) donner l'impression qu'ils font tout pour arrêter le fuyard. D'un autre côté, peuvent-ils vraiment se permettre d'abattre un des leurs?

Cinquième jour

Dès l'ouverture des débats, le Prêlat annonce que la preuve est désormais faite que la fédération "Arbogast" est minée par l'hérésie et les démons. En conséquence, il émettra un avis favorable à l'annexion de la fédération. Et ce, par tous les moyens. Les négociations sont closes. Après une telle nouvelle, l'humeur n'est pas à la fête du côté des représentants de la fédération. Enomus, quant à lui, pavoise. Les communications reprennent avec l'Église d'escorte et la Chapelle met le cap sur cette dernière. Tout porte à croire que cette mission s'achève.

Et bien non! Tout se passe bien jusqu'à ce qu'une nouvelle alerte se déclare. Celle-ci semble plus grave que la précédente puisque les intercoms annoncent une baisse brutale de la pression dans les coursives. Tous les sas se referment alors automatiquement. Et au bout de quelques minutes, les ponts 6 et 7 sont totalement isolés du reste de la Chapelle par des coursives dépressurisées. Pris au piège, les joueurs et les négociateurs se rendent alors compte que la Chapelle change de cap et se dirige vers une des lunes minières à pleine vitesse.

Sygull, naturellement, est responsable de tout ce cirque. Rendu définitivement fou par la découverte d'un Démon qu'il n'a pas été en mesure de démasquer lui-même, Sygull s'est enfermé dans la cabine de pilotage et compte bien faire s'écraser la Chapelle. Il a dépressurisé l'ensemble des coursives du vaisseau. Heureusement, il est impossible d'en faire autant dans les salles. Par l'intercom, Sygull hurle que tous sont des démons infiltrés et que tous doivent mourir et qu'il est heureux de sacrifier sa vie et que Joseph l'accueillera à sa droite et que, et que... Dans la foulée, il lâche qu'il est l'auteur des attentats, il explique ses motivations et donne des preuves évidentes de sa culpabilité. Bref, il a complètement disjoncté. Et c'est tantôt l'Ange, tantôt le Démon qui parle par sa bouche.

Il est clair que si les personnages-joueurs ne font pas quelque chose très vite, tout cela va se finir par un très joli feu d'artifice à la surface d'une lune. Pour ceux qui ne possèderaient pas le pouvoir Anaérobiose (216), des scaphandres sont répartis un peu partout pour que les passagers puissent, justement, faire face en cas de dépressurisation des coursives. Il restera encore à gagner le poste de pilotage (qui est encore pressurisé) et à mettre Sygull hors de nuire. Si vous êtes d'humeur sadique, vous pouvez engager un compte à rebours avant le crash dès l'instant où les personnages pénètrent dans le poste de pilotage. Soyez plus ou moins large en fonction de la puissance des joueurs. Sygull est tout de même un adversaire coriace.

Pour les Démons :

Par chance, le combat final se déroule loin des regards. Les joueurs peuvent donc utiliser l'ensemble de leurs pouvoirs pour éliminer Sygull. Cependant, il serait souhaitable qu'ils évitent de laisser trainer des indices trop évidents de leur nature démoniaque. Encore une fois, ils ont plutôt intérêt à la jouer fine.

Conclusion pour les Anges

Si les joueurs ne parviennent pas à modifier la trajectoire de la Chapelle, tout le monde meurt et c'est un échec total.

S'ils y arrivent mais que Sigmund a réussi à s'échapper, comptez une réussite partielle; l'arrestation de Sigmund, qui s'est posé sur une des lunes minières, pourra faire l'objet d'une prochaine mission dans la fédération.

Si Sigmund a été éliminé, les joueurs bénéficieront d'une victoire totale.

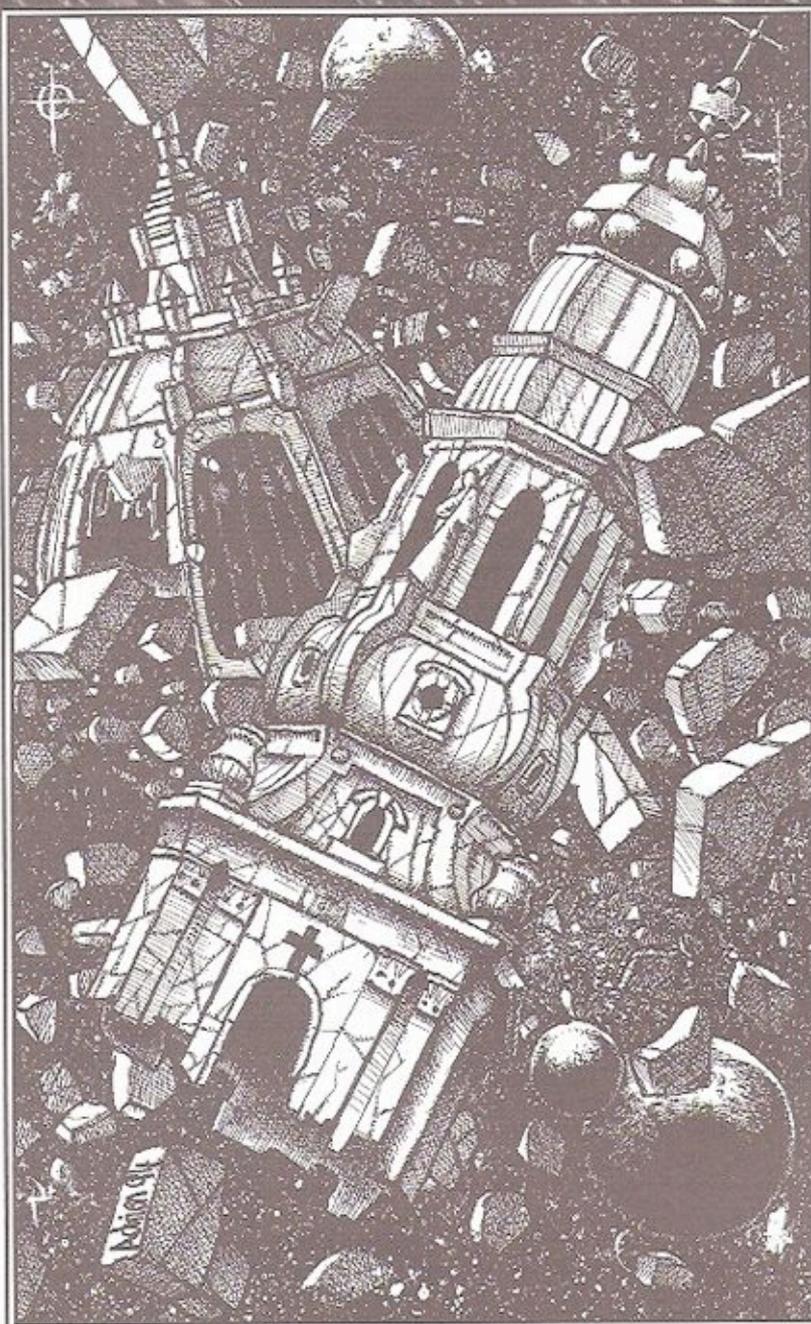
Conclusion pour les Démons

Si les joueurs ne parviennent pas à modifier la trajectoire de la Chapelle, tout le monde meurt et c'est un échec total. S'ils y arrivent mais que Sigmund a réussi à s'échapper, comptez une réussite totale.

Si Sigmund a été éliminé, les joueurs ne bénéficieront que d'une victoire partielle.

Epilogue

En imaginant que les joueurs aient parfaitement réussi cette mission, la fédération "Arbogast" ne sera pas annexée. Premièrement, on sait maintenant que les attentats étaient commis par un membre du Stella Inquisitorus, Ange de surcroît. Autant dire que ça va barder dans les couloirs de la Nouvelle Jérusalem autant qu'au Paradis.



Reste le problème du détournement de minéral, mais le Stella Vaticanum préférera ne pas revenir dessus puisqu'il lui faudrait répondre des actes d'un Démon infiltré dans ses rangs.

Si en revanche la Chapelle s'écrase, chaque partie imaginera que l'attentat a été provoqué par l'autre et une guerre sans pitié éclatera, provoquant la ruine de la fédération.

Mais ceci est une autre histoire...

STELLA INCOGNITA

Les planètes oubliées

En 6993 et des poussières, trois puissances politiques et militaires se partagent l'univers connu. On trouve en première place le Stella Vaticanum qui domine au moins les trois quarts de la galaxie. Viennent ensuite les Marches Vikings, alliées au Stella Vaticanum en vertu du pacte de non-agression de 3117, et qui s'étendent plus volontiers sur des planètes isolées que sur des systèmes entiers. Et enfin, last but not least, il faut tout de même citer le Dunkle Reik, retranché aux confins de l'empire chrétien mais toujours vivace.

Cependant, malgré l'effort colonial fourni par tous depuis des millénaires, il y a aujourd'hui des systèmes planétaires absents des cartes et parfois habités. Comment cela est-il possible? Qui habite ces planètes? Et quels sont les organismes qui s'emploient à les retrouver? Autant de questions auxquelles nous allons tenter de répondre dans ce chapitre qui commence par un historique de la conquête spatiale à partir de 2010. C'est parti.

LA COLONISATION DE LA GALAXIE

2010-2153 : les débuts

En 2010, Jean, Archange de la Foudre, fournit aux mortels le moyen de voyager dans l'espace. La première Cathédrale stellaire quitte la Terre en fanfare en 2024. Les 4000 chrétiens d'élite embarqués colonisent les planètes les plus propices à les accueillir. Seules les planètes de type terrestre sont visitées. Les hommes ne possèdent pas encore les moyens de s'établir sur des planètes inhospitalières. Malgré tout, trente planètes sont colonisées à l'issue de ce premier vol. C'est-à-dire en moins d'un siècle.

Ce succès encourage les gouvernements à réitérer l'expérience et même à élargir le champ d'investigation aux planètes moins hospitalières croisées par la première Cathédrale stellaire. Les crédits consacrés à la conquête spatiale sont surmultipliés. On compte au moins un départ par an. Les descendants des premiers colons retournent sur Terre en héros et galvanisent les populations. Pour l'instant, les sauts paradisiaques restent le seul moyen connu de passer d'un système solaire à un autre efficacement. De fait, la colonisation de l'espace est à cette date uniquement catholique.

En 2111, les disparitions de quelques Cathédrales coloniales provoquent l'abandon du principe des Cathédrales stellaires partant en aveugle à la découverte de nouvelles planètes. On préfère envoyer en avant des Chapelles d'exploration pour ouvrir les routes spatiales et repérer d'éventuelles planètes à coloniser. Les Cathédrales coloniales ne partent maintenant que dûment informées, ce qui évite à des dizaines de milliers de colons enthousiastes de se jeter tête baissée dans un trou noir ou dans une supernova au sortir du Paradis. La perte d'une Chapelle n'est rien comparée à celle d'une Cathédrale stellaire.

Les troupes du Malin, restées trop longtemps sur la touche au goût du grand cornu, mettent les bouchées doubles pour combler leur retard technique. Elles construisent à grand peine leur premier vaisseau spatial, lequel est aussitôt employé à détruire la Cathédrale stellaire "Notre Dame de la Victoire" en 2150. Le vaisseau suicide ne survit pas à l'entreprise, mais la preuve est maintenant faite que Satan va avoir son rôle à jouer dans la galaxie.

En moins de quatre ans, les populations de cinq planètes sont exterminées puis remplacées par les serviteurs du Mal. Ce sont, historiquement, les premières colonies hérétiques. Elles accueillent des serviteurs humains mais aussi des Démons, des Familiers, des morts-vivants. A la même époque, le mode de propulsion satanique est perfectionné. Satan commence à se constituer une flotte spatiale. La fabrication des premières Cryptes infernales est amorcée. La plupart deviendront des Cryptes d'exploration sur le modèle des Chapelles d'exploration chères au Saint Empire Terrestre. La Délégation à l'Exotisme est créée au sein du Ministère des Affaires Etrangères.

2154-2198 : première époque

Les mœurs en vigueur dans les colonies chrétiennes (mariage presque obligatoire, contraception interdite) font bénéficier le Saint Empire Terrestre d'un taux de natalité exceptionnel. L'empire catholique connaît un premier âge d'or économique. Sa démographie galopante et son extraordinaire richesse lui permettent de s'étendre à la vitesse grand V. Tous les systèmes solaires situés à la périphérie de la Voie lactée (notre système solaire) sont colonisés en quelques dizaines d'années. Pendant ce temps, Satan joue la carte de la discrétion. L'exode satanique se

poursuit en secret, les populations de quelques planètes isolées sont remplacées. Parallèlement, la flotte infernale se développe dans l'indifférence générale. Le réveil sera douloureux.

En 2175, les armées du Malin passent à l'attaque et remportent de faciles victoires sur un adversaire totalement surpris. Le Saint Empire Terrestre se ressaisit et c'est bientôt la Première Guerre Sainte. Elle va durer 23 ans. Durant ces années, la galaxie sera soulagée de 5 milliards d'âmes. Trop occupés à se battre pour les systèmes connus, les deux camps cessent totalement d'explorer de nouvelles planètes. La colonisation de la galaxie est d'abord ralentie, puis stoppée.

Jusqu'à présent particulièrement discrets, les Vikings profitent de la panique et étrennent leur nouveau système de propulsion spatial. C'est le début de la colonisation viking. Les barbus du cosmos s'établissent dans le plus grand secret sur quelques planètes situées aux confins de l'univers connu. Les planètes choisies reproduisent la plupart du temps la géographie et le climat du nord de l'Europe. Ces planètes, souvent jugées inhospitalières aussi bien par les colons chrétiens que par leurs homologues sataniques, n'intéressent en définitive que les Vikings et tout va pour le mieux. Le mode de propulsion viking est cependant nettement plus lent que les autres et constitue un handicap certain. Les colons vikings ne seront jamais des concurrents sérieux dans la course aux étoiles. Sur le champ de bataille, c'est une autre histoire...

2199-3119 : deuxième époque

La Première Guerre Sainte s'achève enfin. Les deux adversaires sont exsangues. Satan a perdu 90% de ses troupes. Commence alors la Can Wars, qui dégénère en une lutte plus soumoïse qui fait encore taire les ambitions coloniales de chacun.

La colonisation de la galaxie reprend aux alentours de 2220. Le Saint Empire Terrestre, quatre fois plus étendu que le Dunkle Reik, est cependant miné par l'hérésie. Ses Chapelles d'exploration découvrent de nombreuses planètes mais les informations sont souvent interceptées et détournées par les espions du Dunkle Reik. Ainsi, les pontes catholiques reçoivent des rapports catastrophiques sur les planètes observées pendant que le Ministère des Affaires Etrangères du Dunkle Reik profite des véritables comptes rendus d'exploration et choisit tranquillement les systèmes dans lesquels débarqueront ses Cimetières coloniaux.

Les forces sataniques, qui ont le sens de la fête, décident de commémorer le centenaire de la destruction de la Cathédrale "Notre Dame de la Victoire" en pulvérisant l'Archicathédrale stellaire

"Marche Divine". Le Saint Empire Terrestre apprécie mal l'intention et, à peu de choses près, proclame une nouvelle Guerre Sainte pour être sûr que tout le monde s'amuse. La colonisation de la galaxie est à nouveau suspendue de part et d'autre. De leur côté, les Vikings retournent sur le devant de la scène et pillent allégrement les planètes les plus proches des leurs dans la plus parfaite impunité.

Pendant des siècles, le Dunkle Reik et le Saint Empire Terrestre sont trop occupés à détruire des planètes pour songer à en découvrir de nouvelles. Seuls les Vikings découvrent des systèmes, au hasard de leurs excursions guerrières. Ils s'établissent çà et là, fondant leurs colonies sur des planètes froides et boisées, mais le nombre de leurs découvertes n'est pas suffisant pour s'inscrire véritablement dans l'histoire de la conquête spatiale. L'air de rien, ce temps mort colonial va se prolonger jusqu'en 3120.

3120-4076 : troisième époque

Durant près d'un millénaire, le Saint Empire Terrestre connaît son âge d'or. Les populations, guidées par les préceptes du Christ, sont heureuses et respectées. La galaxie est enfin en paix. Un pacte de non-agression a été signé avec les principaux Jarls des planètes vikings. Le Dunkle Reik est réduit à un système solaire perdu à la frontière de l'univers connu. Bref, tout n'est que luxe, calme et volupté.

C'est dans ce climat idyllique que le Saint Empire Terrestre décide de lancer un vaste programme d'exploration spatiale. Avec l'enthousiasme des premières années, des milliers de Chapelles d'exploration quittent les astroports. Les derniers systèmes solaires qu'il restait à découvrir dans notre galaxie vont ainsi être répertoriés en quelques siècles. Partout où c'est possible, des colons seront envoyés. Seuls les systèmes morts (ceux dont le soleil est éteint) et les planètes les plus inhospitalières seront négligés.

C'est durant cette période que la technique de terraformage est développée. Ainsi, il est bientôt possible de transformer une planète hostile en planète de type terrestre. Grâce à cette technologie (due à Alain, Archange des Cultures), rares sont les systèmes solaires qui, aux alentours de l'an 4000, ne possèdent pas au moins une planète colonisée. Grâce aux serres et aux élevages industriels, l'absence de soleil n'est bientôt plus rédhibitoire.

Le Dunkle Reik, réduit à l'état larvaire, ne participe absolument pas à ce renouveau spatial. A peine remis de ses blessures, il se consacre entièrement à une invocation qui ne va pas tarder à porter ses fruits. Les Vikings, eux, ont abandonné le pillage faute de victimes potentielles. Ils sont objectivement alliés au Saint Empire Terrestre grâce à l'Archange

Michel depuis 3117 et le Dunkle Reik est une bien trop maigre proie. Les Vikings renoncent donc à la piraterie pour se consacrer à l'exploration. Amicaux, les colons du Saint Empire Terrestre vont parfois même jusqu'à leur indiquer des planètes susceptibles de les intéresser.

A l'issue de cette troisième époque dans la conquête spatiale, tous les systèmes solaires de la galaxie ont été visités, si ce n'est colonisés.

4077-4095 : l'Armageddon

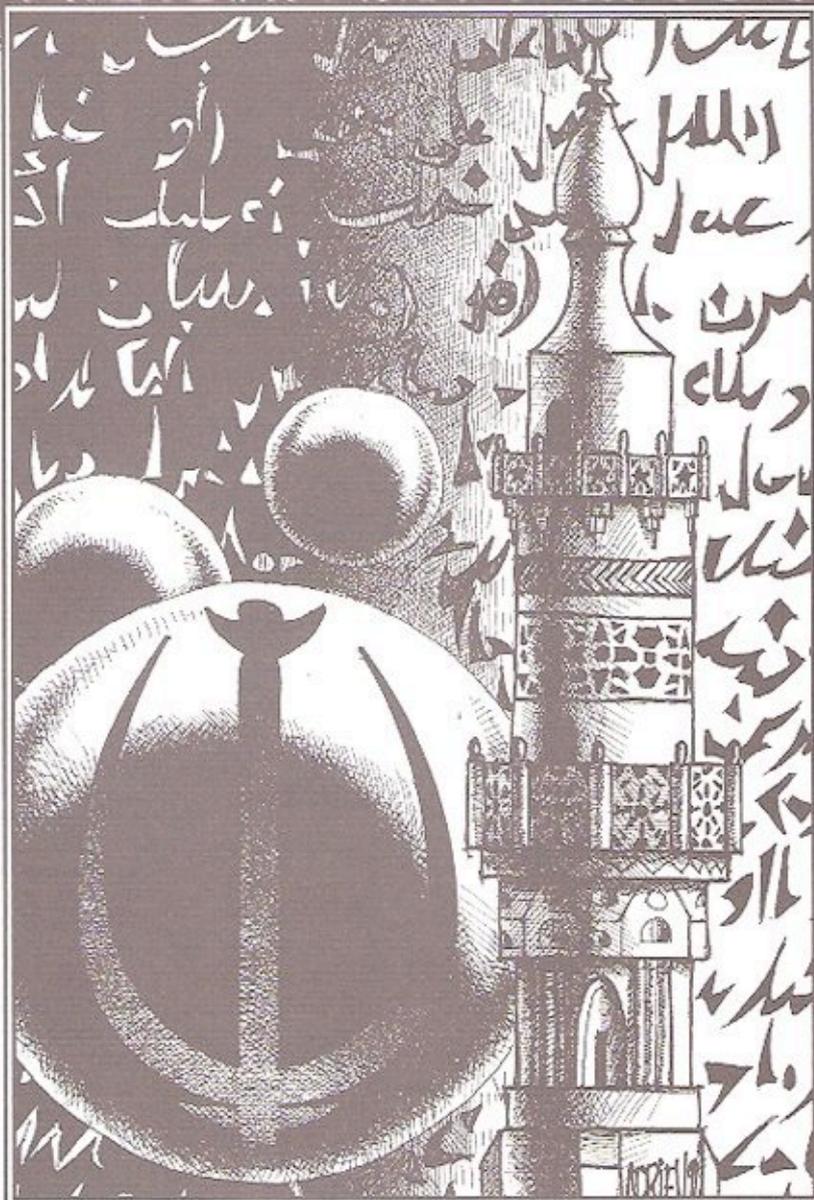
Guidées par la Bête, les maigres forces sataniques attaquent le Saint Empire Terrestre. Grâce à l'Antéchrist, elles ravagent la galaxie et font subir d'effroyables pertes aux armées du Bien. Les populations civiles ne sont pas épargnées. Des planètes sont détruites. Des systèmes solaires entiers disparaissent. En moins de 20 ans, la moitié de la population du Saint Empire Terrestre est exterminée. Naturellement, tout l'acquis colonial de l'empire chrétien est anéanti.

L'année même où la Bête se lance à l'assaut du Saint Empire Terrestre, en 4077, le Cosmic Djihad sort de l'ombre et gagne quelques planètes isolées à la cause musulmane. Par tous les moyens possibles et imaginables (essentiellement des attentats), le Cosmic Djihad efface les traces des planètes dont il a pris le contrôle. Dans le chaos généralisé, des planètes disparaissent ainsi des cartes spatiales et plongent dans l'oubli. D'autres planètes subissent le même sort plus ou moins volontairement avec l'effondrement des structures coloniales du Saint Empire Terrestre.

Le plus souvent établis sur des planètes isolées, les Vikings ne mettent pas le nez dehors et échappent à peu près au massacre tout en restant fidèles aux accords passés avec le Saint Empire Terrestre. Néanmoins, leurs planètes les plus exposées auront à souffrir des armées de la Bête.

4096 : le tournant

L'année 4096 fut riche en événements. C'est en effet cette année-là que les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau détruisirent la Bête et ses armées en même



temps que toute trace de vie de la surface de la Terre. C'est également cette année que le Très Haut fit don aux hommes de la Nouvelle Jérusalem et que le Stella Vaticanum fut fondé. Enfin, c'est en 4096 que l'Archange Michel organise la future Constrigerus Veritas en y admettant les convertis, ce qui ne manque pas d'agacer prodigieusement Dominique.

4097-6992 : la reconquête

En même temps que le Stella Vaticanum livre au Dunkle Reik une guerre que ce dernier n'arrête pas de perdre, les Sept Apôtres s'inquiètent très tôt de ce qu'il est advenu de ces planètes oubliées depuis l'Armageddon. Cette inquiétude est d'autant plus grande qu'ils ne savent pas si ces planètes ont échappé au massacre, sont parvenues à repousser

les armées infernales ou subissent encore le joug de Satan. Il paraît donc nécessaire de les retrouver, ne serait-ce que pour savoir à quoi s'en tenir quant à l'état de santé de l'adversaire. La Constrigerus Veritas va s'y employer. Les Vikings, eux, tentent également de retrouver les planètes sur lesquelles ils étaient établis et dont ils n'ont plus de nouvelles. De son côté, le Dunkle Reik abandonne totalement la course aux étoiles.

Comme aux premiers temps de la conquête spatiale, les sauts paradisiaques aléatoires reprennent. Des mondes sont redécouverts. Ils sont parfois l'enjeu de batailles terribles, doivent être repeuplés ou rejoignent le giron de la Nouvelle Jérusalem sans coup férir. Les premières Fédérations indépendantes voient le jour. Grâce à la Constrigerus Veritas, le Stella Vaticanum s'étend inexorablement sur les ruines encore fumantes d'un Saint Empire Terrestre ravagé. A leur tour, les Vikings retrouvent leur ancienne puissance et gagnent même quelques planètes. Seul le Dunkle Reik recule, grignoté par tous.

6993 : bilan

Trois mille ans après le début de la reconquête, l'exploration de la galaxie se poursuit. On estime que 20% des mondes de l'ancien Saint Empire Terrestre n'ont toujours pas été retrouvés. Nombre de systèmes n'ont pas survécu à l'Armageddon. D'autres sont maintenant déserts. Mais il reste des planètes habitées dont le Stella Vaticanum, le Dunkle Reik et les Marches Vikings ignorent encore l'existence.

Désormais, la découverte de nouvelles planètes n'est plus un enjeu militaire. Il y a belle lurette que le Dunkle Reik a perdu la guerre. Pour ce dernier, il s'agit de s'étendre sans affronter directement un Stella Vaticanum dix fois plus puissant que lui. Quant au Stella Vaticanum, il cherche simplement à satisfaire son désir hégémonique : il n'y a qu'une voie, celle du Christ, et tout le monde doit la suivre. De fait, le Stella Vaticanum est plus intéressé par les mondes inconnus et habités qu'il pourra convertir que par des systèmes planétaires riches mais déserts. L'idée que des populations isolées puissent vivre dans l'hérésie suffit à insupporter la Nouvelle Jérusalem.

Les Vikings mènent leur petit bonhomme de chemin dans l'indifférence générale et rêvent d'une grande nation viking. Les musulmans n'ont toujours pas trouvé le moyen de voyager plus vite que la lumière, ce qui leur interdit de quitter les systèmes solaires dont ils ont pris possession. A l'heure actuelle, personne dans l'univers connu ne soupçonne l'existence des planètes musulmanes.

LES SYSTEMES INHABITES

Avant l'Armageddon, l'immense majorité des systèmes solaires viables étaient habités. Les choses ont désormais changé. En effet, nombre de planètes oubliées sont maintenant désertes. Les mondes inhabités peuvent être rangés dans deux catégories. La première catégorie regroupe les systèmes inexploités qui, pour une raison ou pour une autre, n'ont jamais été colonisés. La seconde catégorie est constituée de systèmes autrefois habités.

Les systèmes inexploités

L'immense majorité des systèmes planétaires qui n'ont jamais été exploités n'avaient pas lieu de l'être. Ainsi, il n'est pas rare de redécouvrir des systèmes dont les planètes n'ont pas encore été colonisées et qui ne le seront sans doute jamais. En clair, la plupart des systèmes inexploités sont inexploitable. Un système solaire peut être jugé inexploitable pour différentes raisons. Nous vous en présentons ici les principales.

1- le système n'est pas en mesure d'abriter une colonie autosuffisante : on dit d'une colonie qu'elle est autosuffisante lorsqu'elle subvient à ses propres besoins. Notez qu'on ne demande pas à une colonie autosuffisante de produire des bénéfices. Il suffit qu'elle ne coûte rien. Néanmoins, des conditions particulièrement favorables doivent être réunies pour que cela soit possible. D'abord, la colonie doit trouver sur place toutes les matières premières nécessaires à son bon fonctionnement; dans le cas contraire, elle devrait importer pour survivre. Mais surtout, la planète d'accueil doit être suffisamment amicale pour que la vie y soit possible sans de lourds et coûteux aménagements. La planète d'accueil idéale est donc de type terrestre.

2- le système ne possède pas d'importantes ressources naturelles : il arrive en effet que des planètes très inhospitalières (forte gravité, pas d'atmosphère) soient colonisées. La plupart de ses planètes ne sont pas capables d'entretenir leurs colonies et la vie n'y est possible qu'au prix d'un aménagement colossal. Si de telles planètes sont tout de même colonisées, c'est souvent parce qu'elles recèlent d'importantes ressources naturelles. En définitive, elles rapportent plus qu'elles ne coûtent. Naturellement, pour être exploitée, une planète doit être d'autant plus riche qu'elle est inhospitalière. L'entretien de la colonie qu'elle accueille ne doit jamais coûter plus cher que l'exploitation de ses richesses.

3- le système ne présente aucun intérêt stratégique et militaire : car un système solaire uniquement composé de planètes inhospitalières et

pauvres peut tout de même abriter une colonie s'il présente un intérêt stratégique. En fait de colonie, ce système abrite plutôt une ou des bases militaires. Il va sans dire que ces bases isolées ne produisent rien. Elles ne sont entretenues que pour des motifs guerriers.

En résumé, si un système solaire n'est pas en mesure d'accueillir une colonie autosuffisante, ne possède pas d'importantes ressources naturelles ou ne présente pas d'intérêt stratégique, il y a fort à parier qu'il n'a jamais été exploité. Normalement, une seule de ces conditions suffit à l'établissement d'une colonie civile, industrielle ou militaire. Cependant, les explorateurs trouvent parfois des systèmes exploitables dont personne n'a jamais profité. Le cas est d'autant plus rare qu'il est théoriquement impossible. Rappelez-vous en effet qu'à la fin de la troisième époque de la conquête spatiale (c'est-à-dire avant 4077), tous les systèmes solaires de la galaxie ont au moins été visités par l'un ou l'autre camp. En conséquence, comment expliquer que des systèmes soient passés à l'as en deux mille ans d'exploration galactique? Comme vous êtes sages, on vous dit (presque) tout.

1- l'erreur humaine : tout bêtement. Personne n'est parfait. On peut parfaitement imaginer que des explorateurs fatigués ou peu scrupuleux aient mal analysé les informations transmises par leurs senseurs. N'exagérons rien, seuls des observateurs aveuglés peuvent manquer une planète de type terrestre et l'on ne confie que très rarement des chapelles d'exploration à des non-voyants. Plus sérieusement, des gisements miniers profonds ou des lunes minières cachées au moment de l'observation peuvent assez facilement passer inaperçus. Pour peu que des explorateurs bâclent un peu leur travail...

2- l'erreur technique : n'accablons pas les explorateurs. Ils ont très bien pu être trompés par leurs instruments de mesure. On n'observe pas une planète comme un poisson dans un aquarium. Il suffit qu'un senseur soit défectueux pour qu'une planète offre un visage qui n'est pas le sien. Encore une fois, il ne faut pas surestimer ce type d'erreurs. Si un senseur fonctionne vraiment mal, les scientifiques embarqués ne devraient pas tarder à s'en rendre compte. Il n'y a que les dysfonctionnements légers (et donc ne provoquant que de faibles erreurs) qui peuvent ne pas être remarqués de sitôt. En conséquence, il est peu probable que des explorateurs aient manqué un Eldorado minier à la suite d'une erreur technique.

3- l'erreur administrative : le Saint Empire Terrestre et maintenant le Stella Vaticanum ont toujours été des spécialistes de ce genre de gaffes (souvenez-vous de Mandchour I, pendant la Grande Purge). Il n'y aurait donc rien d'étonnant à ce que quelques rapports indiquant des planètes exploitables aient été

perdus. Aujourd'hui encore, il arrive que des fonctionnaires de la Nouvelle Jérusalem exhument de semblables rapports datant de la deuxième époque de la conquête spatiale.

4- la guerre : que se passe-t-il lorsqu'on envisage la colonisation d'un système et qu'une guerre éclate? En général, on classe l'affaire en se promettant de rouvrir le dossier plus tard. Evidemment, il arrive qu'on oublie ou que le dossier saute en même temps qu'une planète. Résultat : un autre système exploitable de perdu pour tout le monde.

Bien d'autres circonstances particulières peuvent expliquer que des systèmes dignes d'intérêt restent inexploités en 6993. Elles relèvent le plus souvent de l'anecdotique alors que chacune des explications fournies plus haut concerne certainement plusieurs systèmes solaires. Citons pour mémoire le cas de la chapelle d'exploration qui reste prisonnière de l'orbite d'une naine noire à sa sortie du Paradis et qui tourne, tourne, tourne...

Les systèmes désertés

Les systèmes désertés sont les systèmes qui ont autrefois été habités et qui, pour une raison ou pour une autre, ont perdu leur population. Les causes qui peuvent mener à une telle extrémité sont au nombre de quatre, même si certaines d'entre elles possèdent pas mal de variantes.

1- l'épuisement des ressources : c'est de loin le cas le moins fréquent. On a dit plus haut que certains systèmes n'étaient colonisés que pour leurs importantes ressources naturelles. On parle alors de colonisation industrielle. Evidemment, tout a une fin. Souvent, une planète minière est abandonnée bien avant l'épuisement total de ses gisements. L'exploitation des gisements est arrêtée dès qu'elle n'est plus rentable (elle le sera donc d'autant plus tôt que la planète est inhospitalière). Il arrive par conséquent que des explorateurs découvrent des systèmes oubliés de tous, semblables aux villes fantômes du Far-West, où tout ce qui pouvait être réutilisé a déjà été emporté.

2- les catastrophes naturelles : il y a des planètes qui, parfois, ont été colonisées un peu vite. La procédure en vigueur dans un camp comme dans l'autre veut qu'un délai d'observation d'une année soit respecté avant de peupler une planète. Cette procédure n'est que très rarement suivie. Et après on s'étonne que les populations soient victimes de séismes imprévisibles, de raz-de-marée tout aussi soudains, d'ouragans non moins dévastateurs et j'en passe... La plupart du temps, il est possible de corriger le tir et les populations s'installent dans des régions moins exposées. Parfois pourtant, il n'existe

pas de régions moins exposées. Dans ce cas tout le monde meurt, la planète est enfin répertoriée comme dangereuse et le dossier est classé.

3- les crimes de guerre : être militaire dans l'univers de **Stella Inquisitorus** est un beau métier. On voyage, on rencontre des gens, on les tue... Et il y a même des fois où on participe à l'extermination totale de la population d'une planète. Bien sûr, ce n'est pas tous les jours. Le plus souvent, il faut attendre une guerre pour que ça arrive. Les raisons de ces génocides sont en général assez floues. C'est peut-être juste histoire de faire du mal. Mais qu'importe pourvu qu'on s'amuse. Les moyens employés pour accomplir ce genre d'exploits sont légion. Tout d'abord, on peut faire sauter la planète mais les explorateurs à venir n'ont plus grand chose à découvrir et c'est bien dommage. On peut vitrifier la surface de la planète jusqu'à pouvoir se regarder dedans. On peut irradier les nappes phréatiques. On peut balancer des gaz ou, plus prosaïquement, des bombes. Il y a aussi la technique manuelle, à la vibrolame, mais ça prend nettement plus de temps et fatigue beaucoup les troupes.

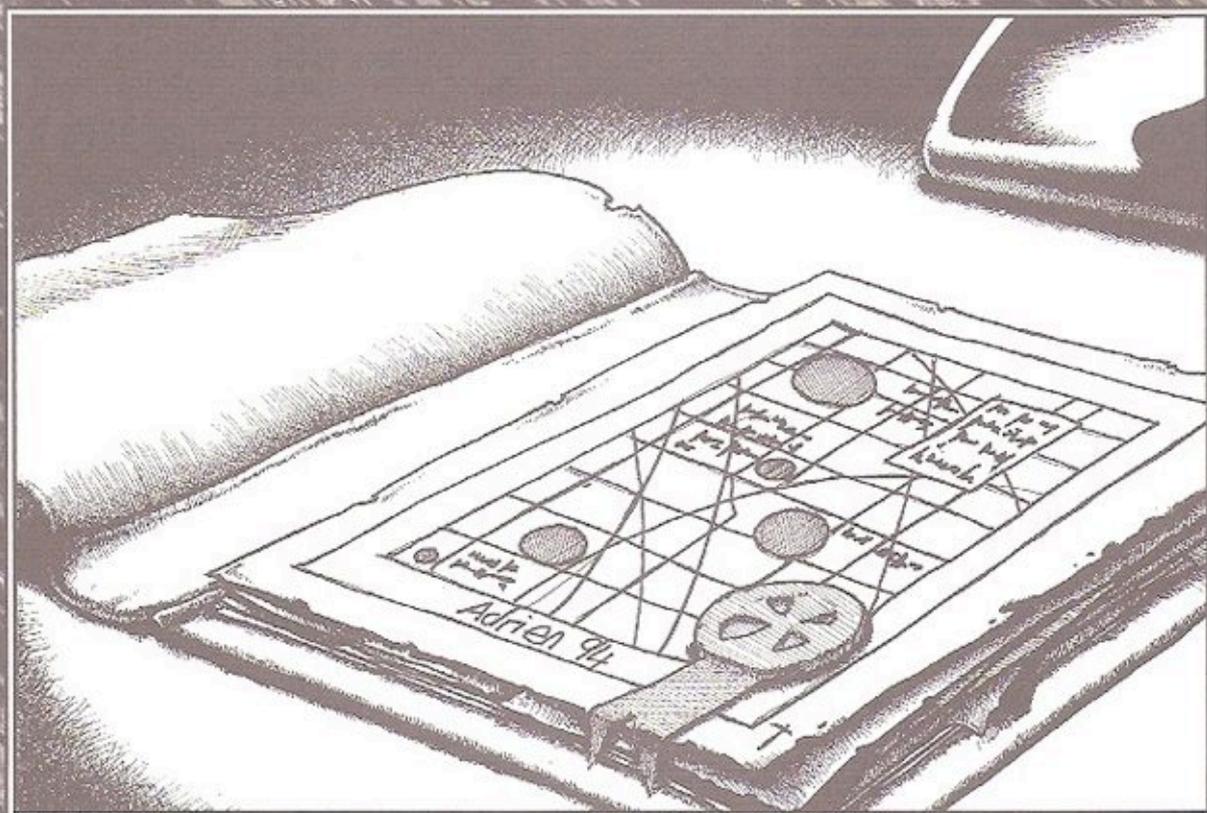
4- l'isolement : l'Armageddon a isolé pas mal de colonies. Malheureusement, la plupart d'entre elles dépendaient étroitement de leur base et importaient

l'immense majorité des matières premières qu'elles consommaient. Privées de tout et incapables de subvenir à leurs propres besoins, ces colonies n'ont pas tardé à périr et leur population à disparaître. Cinquante ans d'isolement, c'est largement plus qu'il n'en faut pour éliminer toute trace de vie d'un centre minier. Imaginez l'horreur de ces populations qui, du jour au lendemain, ne virent plus arriver les navettes de ravitaillement.

Ce sont essentiellement les colonies industrielles ou les bases militaires au sol qui subissent ce sort. Les colonies civiles, établies sur des planètes viables, furent beaucoup plus en mesure de survivre même si elles régressèrent.

Tout ces malheurs sont autant d'occasions de découvrir des systèmes désertés. Vous avez pu constater que certains d'entre eux sont inexploitable.

Par exemple, ceux qui ont été abandonnés quand leurs ressources naturelles se sont épuisées ou ceux qui auraient trop souffert des exactions des armées en guerre (il n'est pas très confortable de vivre sur une planète irradiée comme le cœur d'une centrale nucléaire). Mais d'autres systèmes désertés ne demandent qu'à être repeuplés.



Paramètres des planètes inhabitées

Nous reprenons ici les paramètres décrits dans les règles de base en adaptant leurs commentaires au cas des planètes oubliées et inhabitées.

Affiliation : paramètre toujours égal à zéro. Ces planètes n'appartiennent pour l'instant à personne.

Rapport du Stella Vaticanum : paramètre souvent négatif (-6). Cependant, le Stella Vaticanum peut très bien posséder d'amples informations sur une planète (pourvu qu'elle lui ait appartenu) sans savoir où elle se trouve. Certaines de ces informations (les données physiques en particulier) peuvent être encore d'actualité. Si une planète de ce type est redécouverte, ce paramètre pourra donc ne pas être négatif dès l'instant où elle est reconnue. La qualité des ordinateurs du Stella Vaticanum étant ce qu'elle est, ce paramètre ne pourra jamais être supérieur à zéro, même dans le cas d'une planète connue et redécouverte.

Rapport du Dunkle Reik : paramètre souvent négatif (-6). Cependant, le Dunkle Reik peut très bien posséder d'amples informations sur une planète sans savoir où elle se trouve. Certaines de ces informations (les données physiques en particulier) peuvent être encore d'actualité. Si une planète de ce type est redécouverte, ce paramètre pourra donc être positif à partir du moment où elle est reconnue (valeur du paramètre compris entre -2 et +2).

Loi : paramètre inapplicable (-10).

Répression : paramètre inapplicable (-10).

Technologie : paramètre toujours négatif. Cependant, les instruments technologiques d'une planète peuvent avoir survécu à la population pourvu que l'énergie nécessaire à leur fonctionnement continue à être fournie. Des nappes phréatiques polluées nuisent aux êtres vivants, pas aux machines. Ne négligez néanmoins pas le fait que des machines non entretenues finissent toujours par casser. La plupart du temps, ce paramètre sera très négatif (-10). Une valeur faiblement négative (jamais supérieure à -2) indique seulement que certains objets technologiques pourront à nouveau fonctionner au prix de quelques réparations.

Astroport : paramètre toujours négatif. Ce paramètre est inapplicable (-10) concernant les planètes inexploitées. A priori, tous les mondes désertés possédaient autrefois un astroport. Dans le meilleur des cas, il sera devenu une simple piste en terre battue (-2, donc).

Economie : paramètre inapplicable (-10).

LES PLANETES HABITEES

Toutes les planètes habitées n'appartenant ni aux Vikings, ni au Stella Vaticanum, ni au Dunkle Reik sont nées de la tourmente de l'Armageddon. Chacun sait que de telles planètes existent pour en avoir déjà rencontré et annexé quand c'était possible. Cependant, ces planètes mystérieuses réservent encore beaucoup de surprises aux explorateurs de tout bord.

I. LES PLANETES MUSULMANES

On a déjà dit comment les musulmans étaient parvenus à se trouver des planètes bien à eux durant l'Armageddon. L'ensemble de ces planètes constitue le Cosmic Islam. Le Cosmic Islam n'a cependant aucune réalité politique ou militaire. Incapables de voyager plus vite que la lumière, les musulmans ne sont pas en mesure de rassembler les différents systèmes planétaires qu'ils contrôlent à la périphérie du Stella Vaticanum. Des agents infiltrés dans les rangs des forces chrétiennes tentent tant bien que mal d'établir le contact, mais l'entreprise risque trop de révéler l'existence des planètes musulmanes. Tant qu'ils n'auront pas trouvé le moyen de se déplacer plus vite que la lumière, les Space Muslims resteront discrets.

Malgré leur isolement, la puissance militaire et économique des planètes musulmanes est loin d'être à négliger. Disposant de plus de moyen que le Dunkle Reik et ne possédant pas les scrupules du Stella Vaticanum, le Cosmic Islam encourage la recherche technologique par tous les moyens. Son objectif premier est la découverte d'un mode de propulsion supraluminique.

Jusqu'à présent les travaux des anges et scientifiques musulmans n'ont pas été couronnés de succès mais un jour viendra... Ce jour est peut-être très proche. L'autre objectif de la recherche technologique est la constitution d'une armée puissante. Pour le coup, cet objectif a parfaitement été atteint et toutes les planètes musulmanes sont extrêmement bien défendues.

Religieusement et technologiquement, toutes les planètes musulmanes se ressemblent. Cependant, l'isolement de chacune d'entre elles fait naître de profondes différences au niveau social. Ainsi, le Coran fait la loi partout mais il est différemment interprété. Certaines planètes souffrent de la folie des barbus intégristes, folie qui n'a rien à envier à celle de la plupart des Sept Apôtres et des Princes-Démons.

D'autres planètes sont régies par un Islam tolérant et plutôt sympathique, en fait.

Paramètres des planètes musulmanes

Nous reprenons ici les paramètres décrits dans les règles de base en adaptant leurs commentaires au cas des planètes musulmanes.

Affiliation : paramètre toujours égal à zéro (+0). Les planètes musulmanes ne reconnaissent ni l'autorité du Stella Vaticanum, ni celle du Dunkle Reik.

Rapport du Stella Vaticanum : paramètre toujours fortement négatif (au mieux, -3). Non seulement le Stella Vaticanum ne sait plus rien des planètes désormais musulmanes, mais il doit compter avec la médiocrité des ordinateurs de bord de ses vaisseaux.

Rapport du Dunkle Reik : paramètre souvent égal à zéro (+0). Le Dunkle Reik n'en sait pas plus sur les planètes devenues musulmanes que le Stella Vaticanum, ce qui explique que la valeur de ce paramètre ne puisse être supérieure à +0. En revanche, la qualité des ordinateurs du Dunkle Reik le dispense de valeurs trop fortement négatives.

Loi : paramètre toujours égal à +2. Toutes les planètes musulmanes sont régies par la loi coranique.

Répression : paramètre variable. Sur les planètes musulmanes les plus libérales, ce paramètre sera égal à +0 (jamais moins). En revanche, sur les planètes musulmanes dirigées par des intégristes, la valeur de ce paramètre pourra aller jusqu'à +4.

Technologie : +4. Dans le cas des planètes musulmanes, la valeur de ce paramètre doit être considérée avec circonspection. En effet, si elles bénéficient d'un niveau technologique appréciable, aucune d'entre elles n'a pu (à notre connaissance) mettre au point un mode de propulsion supraluminique. En conséquence, ce paramètre sera évalué à +4 dans tous les domaines, excepté celui de la technologie spatiale.

Astroport : la valeur de ce paramètre est toujours égale à +2 sur les planètes musulmanes isolées. Lorsqu'un même système solaire abrite plusieurs planètes musulmanes, il arrive cependant que la plus importante d'entre elles possède un astroport particulièrement développé (+4). Le cas reste rare.

Economie : le niveau de vie des habitants des planètes musulmanes est assez bon (+1). Ce chiffre pourrait être plus élevé, mais les planètes musulmanes souffrent tout de même de leur isolement.

II. LES PLANETES HYPERDEVELOPPEES

Outre les planètes musulmanes, nombre de planètes furent coupées du reste du monde sans avoir été les victimes de la fureur destructrice des armées de la Bête. Pour ces mondes privilégiés, l'Armageddon fut une véritable aubaine. Déjà prospères, quelques planètes trouvèrent dans leur isolement l'occasion de se développer en toute quiétude et bénéficièrent désormais d'un niveau technologique plus qu'enviable.

Les planètes hyperdéveloppées ne sont pas très nombreuses. Leur petit nombre s'explique assez facilement par les très exceptionnelles circonstances nécessaires à leur naissance. Ainsi, ces planètes durent d'abord avoir la chance d'être épargnées par les horreurs de l'Armageddon. Ensuite, les hasards de la guerre devaient faire en sorte que leur position soit oubliée par tous les belligérants. Pour finir, elles devaient être assez fortes pour non seulement survivre à l'isolement, mais encore en profiter pour prospérer. Rares sont les mondes qui ne furent pas le théâtre de combats terribles. Ceux qui tombèrent dans l'oubli sont encore moins nombreux. Quant à ceux qui, réunissant ces premières conditions, continuèrent à se développer, ils se comptent sur les doigts d'une dizaine de personnes normalement constituées. Faites le calcul vous-même, on arrive à une petite centaine de planètes hyperdéveloppées. Comparé à l'immensité de la galaxie, c'est peu, très peu.

Le développement technologique mis à part, les planètes hyperdéveloppées ne présentent aucune unité d'un système solaire à l'autre. Politiquement, tous les cas de figure peuvent se présenter. Certaines sont dirigées par des trusts financiers. D'autres par des gouvernements planétaires plus ou moins démocratiques. Il n'y a pas de règle. Socialement, on peut encore tout imaginer, de l'égalitarisme aux castes héréditaires. D'une manière ou d'une autre, toutes les planètes hyperdéveloppées sont organisées et policées.

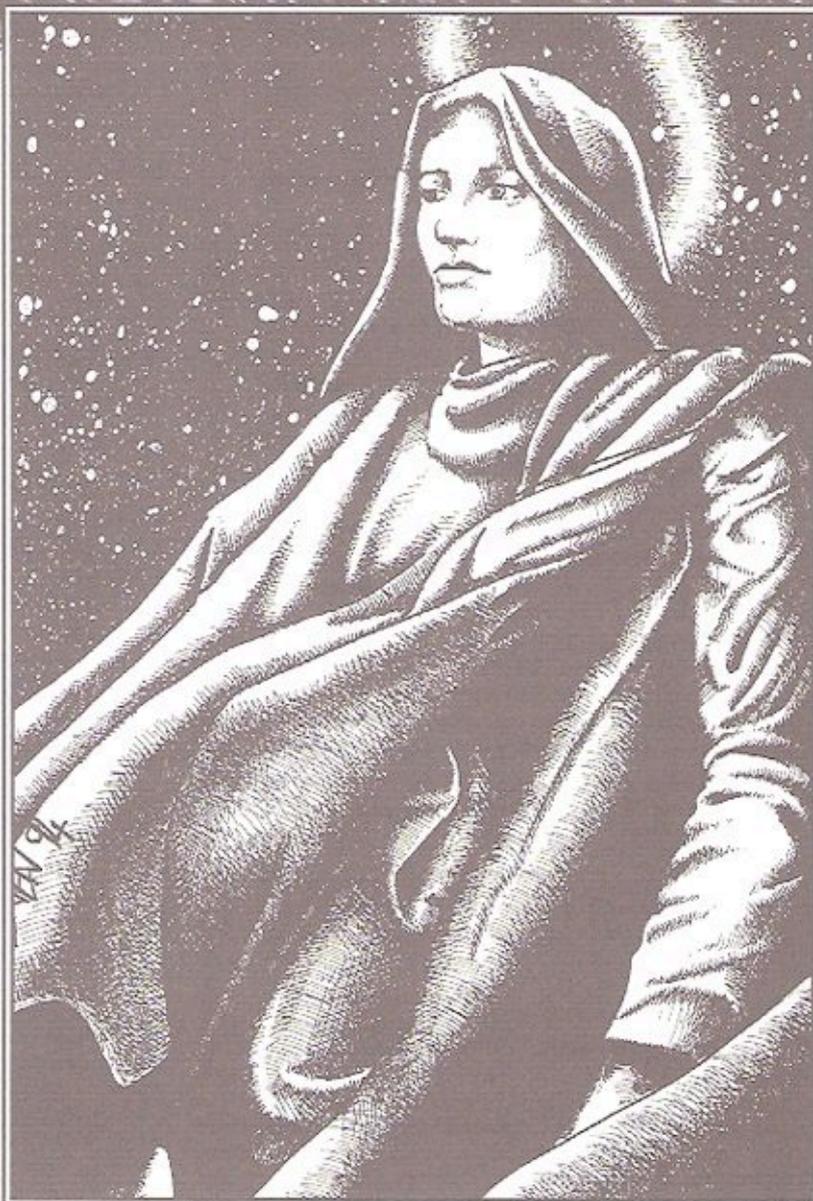
Puisque c'est leur particularité, les planètes hyperdéveloppées partagent toutes un niveau technologique de loin supérieur à celui de l'immense majorité des mondes connus. Le Stella Vaticanum et, surtout, les Marches vikings accusent un retard plus qu'important. Malgré leur énorme avancée technologique, les planètes hyperdéveloppées ne disposent pas d'un mode de propulsion supraluminique. Aucune n'est donc en mesure d'étendre son influence ailleurs que dans son propre système solaire. Mais dans les limites du système solaire, tout ce qui pouvait être fait l'a été : colonisation des autres planètes du système, exploitation de leurs ressources, terraformage, etc. Tous les mondes hyperdéveloppés disposent d'une flotte spatiale

importante et puissante, c'est-à-dire en mesure de tenir tête à une ou deux Archicathédrales stellaires.

Le développement technologique de ces planètes est également sensible au quotidien. En règle générale, les populations en profitent largement. La médecine est extrêmement performante. L'informatique intervient à tous les niveaux.

La télématique fait partie du cadre de vie de chacun. En revanche, le problème de la pollution est inégalement résolu sur les planètes hyperdéveloppées. Certaines ont depuis longtemps trouvé des sources d'énergie propre. D'autres sont obligées d'entretenir leurs écosystèmes à grands frais.

Outre la pollution, les mondes technologiques doivent faire face à de graves problèmes de surpopulation. Le niveau de vie élevé des habitants encourage en effet les naissances, ce qui se concilie mal avec l'incapacité de ces populations à quitter leur système solaire. En réponse, les gouvernements conduisent une politique de limitation des naissances très stricte. Dans les sociétés les plus libérales, de lourdes amendes ou des désavantages fiscaux sont infligés aux parents de plus d'un enfant. Mais des dictatures peuvent aller jusqu'à la stérilisation forcée d'un pourcentage plus ou moins élevé de la population adulte.



Paramètres des planètes hyperdéveloppées

Nous reprenons ici les paramètres décrits dans les règles de base en adaptant leurs commentaires au cas des planètes hyperdéveloppées.

Affiliation : paramètre toujours égal à zéro (+0). Les planètes hyperdéveloppées ne reconnaissent ni l'autorité du Stella Vaticanum, ni celle du Dunkle Reik. Elles restent politiquement neutres malgré leur très ancienne appartenance au Saint Empire Terrestre.

Rapport du Stella Vaticanum : paramètre toujours négatif (souvent -1). Le Stella Vaticanum ne sait rien des planètes hyperdéveloppées. Néanmoins, la

qualité des banques de données d'une planète hyperdéveloppée permettrait à un vaisseau en orbite d'obtenir tout de même d'amples renseignements à son sujet. Là encore, le Stella Vaticanum est profondément handicapé par la vétusté de ses ordinateurs.

Rapport du Dunkle Reik : paramètre faiblement positif (+1). Le Dunkle Reik ne sait rien des planètes hyperdéveloppées. Néanmoins, la qualité des banques de données d'une planète hyperdéveloppée permettrait à un vaisseau en orbite d'obtenir tout de même d'amples renseignements à son sujet. Contrairement au Stella Vaticanum, le Dunkle Reik dispose d'ordinateurs performants qui lui permettent de profiter efficacement des réseaux informatiques consultés.

Loi : variable, rarement négatif. Les lois en vigueur varient grandement d'une planète hyperdéveloppée à une autre et peuvent donc être plus ou moins sévères. Cependant, une société digne de ce nom se développe rarement sans des lois pour protéger ses membres. Par conséquent une valeur de +0 dans ce paramètre semble être un minimum logique. Il n'y a pas de maximum.

Répression : variable, rarement négatif. L'ordre règne dans la plupart des mondes hyperdéveloppés. La force de la loi étant étroitement liée au régime politique de la planète, la valeur de ce paramètre ne sera jamais inférieure à +0, mais pourra être plus élevée (jusqu'à +6).

Technologie : +6. Dans le cas des planètes hyperdéveloppées, la valeur de ce paramètre doit être considérée avec circonspection. En effet, si elles bénéficient d'un niveau technologique particulièrement haut, aucune d'entre elles n'a pu (à notre connaissance) mettre au point un mode de propulsion supraluminique. En conséquence, ce paramètre sera évalué à +6 dans tous les domaines, excepté celui de la technologie spatiale.

Astroport : paramètre jamais inférieur à +2, souvent égal à +4. Chaque planète hyperdéveloppée possède souvent plusieurs astroports. L'un de ces astroports est toujours assez grand pour faire bénéficier sa planète d'une valeur de +4 dans ce paramètre. Les autres astroports sont plus modestes (+2).

Economie : le niveau de vie des habitants des planètes hyperdéveloppées compte parmi les plus élevés de la galaxie (+2). Néanmoins, cette note peut n'être qu'une évaluation globale concernant des sociétés profondément inégalitaires. Toutes les planètes hyperdéveloppées ne sont pas des paradis pour tout le monde.

III. LES PLANETES PRIMITIVES

Les planètes primitives sont celles dont le niveau technologique est globalement inférieur ou égal à celui de la Terre du XXème siècle. Stricto sensu, certaines planètes connues sont par conséquent des planètes primitives. On pense en particulier aux planètes vikings et à certaines planètes du Stella Vaticanum. Cependant, cette qualification n'est en général appliquée qu'à des planètes oubliées. En effet, même les moins développées des planètes connues possèdent souvent au moins un pôle technologique : astroport, base militaire, usine, mine, chantier, centre de recherche, etc.

La présence d'un pôle technologique ne parvient pas à relever seule le niveau technologique global de la planète. Mais elle suffit à éviter à la planète de passer pour primitive.

Comme toutes les planètes oubliées, l'histoire des planètes primitives commence pendant l'Armageddon. On sait que la guerre ravagea certains mondes au point d'en effacer totalement la civilisation. Parfois, un faible pourcentage de la population locale échappa au massacre et tenta tant bien que mal de remonter la pente. D'autres planètes eurent la chance d'être épargnées par les troupes démoniaques. Malheureusement, l'oubli dans lequel elles tombèrent par la suite leur fut presque fatal. Isolées et incapables pour la plupart de subvenir à leurs propres besoins, ces planètes dépendantes ne purent que régresser technologiquement et, souvent, socialement.

Mais quelle que soit leur histoire, les planètes primitives peuvent offrir des visages très différents. En trois mille ans, les civilisations contraintes à régresser, ainsi que celles qui durent repartir de zéro, ont pu atteindre n'importe quel niveau de développement. Ce serait donc une erreur que de penser qu'une planète primitive est automatiquement peuplée d'hommes des cavernes. Grosso modo, on peut s'attendre à y découvrir toute sorte de civilisations. En clair, cela signifie que le paramètre Technologie d'une planète primitive peut aller de +0 à -10.

Développement technologique	Technologie
Tous les objets du XXème siècle	+0
Pas de véhicules motorisés, armes à poudre noire	-1
Pas d'armes à feu, armes blanches en acier	-2
Armes blanches en fer ou en bronze	-3
Outils en pierre taillée	-6
Rien	-10

Technologie -10 : il n'existe aucune trace de civilisation humaine. L'homme existe, mais il descend à peine de son arbre et reste nomade.

Technologie -6 : la Préhistoire. Les premières civilisations humaines apparaissent. Les outils et les armes sont en bois ou en pierre. L'élevage est pratiqué. L'homme se sédentarise; il s'essaie à l'agriculture, mais reste avant tout un chasseur.

Technologie -3 : l'Antiquité. Les premières grandes cités apparaissent. Naissance de l'écriture. Les outils et les armes sont en fer ou en bronze. L'homme abandonne peu à peu la chasse au profit de l'élevage et de l'agriculture. Il commence à naviguer. Les navires avancent à la voile, mais encore plus souvent à la force des rameurs. Les grandes mers et les océans ne sont pas traversés; on navigue essentiellement par cabotage (le long des côtes). Chaque civilisation ne connaît qu'une infime partie de la planète.

Technologie -2 : c'est le Moyen Age. Les villes se développent, mais la population de la planète est essentiellement rurale. La plupart des navires

avancent à la rame ou à la voile. Les grandes mers et les océans ne sont toujours pas traversés; on navigue encore par cabotage. Les rares sciences déjà développées sont balbutiantes. L'agriculture et l'élevage sont maîtrisés. D'immenses étendues de la planète restent inexplorées.

Technologie -1 : ce niveau de développement correspond plus ou moins à notre Europe, de la Renaissance à l'époque napoléonienne. Une planète primitive de ce type n'est pas encore industrialisée. Les armes à feu existent déjà, mais elles fonctionnent encore à la poudre noire. Les moyens de locomotion motorisés n'existent pas encore. Les navires avancent essentiellement à la voile; ils traversent les océans (même si cela reste périlleux). La médecine est assez inefficace. L'ensemble de la planète n'a pas encore été totalement exploré.

Technologie +0 : le développement technologique global de la planète est à peu près similaire à celui des pays post-industrialisés de la Terre du XXème siècle. Il peut même être légèrement inférieur et ressembler par certains côtés à la fin de notre XIXème siècle industriel. Une planète primitive de ce type peut avoir déjà fait quelques petits pas dans l'espace, comme c'est le cas aujourd'hui à la fin du XXème siècle. Mais la conquête spatiale n'en sera alors qu'à ses balbutiements. Même à son plus haut niveau de développement, une planète primitive ne peut en aucun cas avoir colonisé son système solaire. En revanche la totalité de la planète a été explorée.

Les planètes primitives ne sont que très exceptionnellement dirigées par des gouvernements planétaires. Elles sont en effet dans leur immense majorité morcelées en une multitude d'Etats plus ou moins indépendants. Au mieux, et sur les plus développées d'entre elles (Technologie +0), on trouve quelques organismes internationaux sans réel pouvoir politique (comme notre ONU, par exemple, ou cette Union Européenne qui a tant de mal à se faire).

En fait, une planète primitive sera d'autant plus divisée que son développement technologique est faible. Ainsi, non seulement elle abritera des Etats souverains (voire ennemis), mais en plus des peuples isolés géographiquement pourront avoir donné naissance à des civilisations très différentes. Consultez l'histoire de notre belle planète pour vous en convaincre. Quel rapport y a-t-il entre l'empereur aztèque Montezuma et le roi de France François Premier, si ce n'est qu'ils étaient contemporains? Toujours en nous inspirant de l'histoire des peuples de la Terre, on peut aller plus loin et imaginer des civilisations inégalement développées sur le plan technologique.

Pour reprendre l'exemple précédent, les Aztèques se battaient avec des armes en obsidienne (en pierre,

donc), alors que les conquistadores maniaient le mousquet. Les maîtres de jeu les plus courageux pourront s'amuser à imaginer des planètes primitives particulièrement complexes où de nombreuses civilisations se côtoient. Prenez garde tout de même à ne pas créer des différences trop flagrantes. Contentez-vous de faire varier le paramètre Technologie d'un ou deux points (ce qui est déjà énorme). Bien sûr, à l'heure actuelle, certaines tribus d'Amazonie vivent comme pendant la Préhistoire. Cependant, l'essentiel de la population du globe profite à ce jour des bienfaits de l'électricité...

Sur une planète primitive, le nombre de civilisations aura tendance à diminuer à mesure que l'une d'entre elles se sera développée à tout point de vue (géographiquement et technologiquement). Ce n'est un secret pour personne, les civilisations ont la fâcheuse tendance de se développer au détriment des petits copains. C'est ainsi qu'il ne reste pas grand chose des Aztèques (encore eux), ni des Indiens d'Amérique du Nord. Le nombre des pays, en revanche, varie peu.

Paramètres des planètes primitives

Nous reprenons ici les paramètres décrits dans les règles de base en adaptant leurs commentaires au cas des planètes primitives.

Affiliation : paramètre toujours égal à zéro (+0). Les planètes primitives ne reconnaissent ni l'autorité du Stella Vaticanum, ni celle du Dunkle Reik (certaines ignorent même leur existence). Cependant, le faible développement technologique de ces planètes les rend particulièrement vulnérables. Les annexer ne poserait aucun problème à l'une ou l'autre des puissances de l'univers connu.

Rapport du Stella Vaticanum : paramètre toujours négatif (maximum -2). Le Stella Vaticanum ne sait plus grand-chose des planètes devenues primitives comme de la plupart des mondes oubliés. Et ce ne sont pas les banques de données des planètes primitives qui pourront l'aider lorsqu'il arrivera dans leurs orbites.

Rapport du Dunkle Reik : paramètre toujours négatif (maximum -2). Le Dunkle Reik ne sait plus grand-chose des planètes devenues primitives comme de la plupart des mondes oubliés. Quant aux banques de données locales, voir plus haut parce que j'en ai assez de me répéter.

Loi : tout (ou presque) est possible (-10 à +2). Les planètes les plus archaïques ne sont pas toujours celles où on légifère le moins (pensez aux lois romaines). Sur une même planète, d'importantes différences légales sont probables d'une civilisation à une autre. Une civilisation ne pouvant pas réellement

se développer sans un système légal, faites en sorte que la valeur de ce paramètre ne soit pas trop différente de celle du paramètre Technologie.

Répression : paramètre compris entre -10 et +0. La loi du plus fort et la vendetta ont parfois libre cours sur les planètes les moins développées. Toutes les civilisations possèdent leur police. Quelles que soient les intentions des gouvernants, celle-ci est en général d'autant plus efficace qu'elle dispose de moyens technologiques importants (communication des informations, techniques d'investigation, etc.). La valeur de ce paramètre pourra donc être (ce n'est pas une obligation) d'autant plus élevée que la valeur du paramètre Technologie est importante.

Technologie : paramètre extrêmement variable (entre +0 et -10). Concernant les planètes abritant des civilisations inégalement développées, ce paramètre devra être compris comme une moyenne. Le maître de jeu est libre de spécifier ce paramètre pour chaque civilisation imaginée.

Astroport : paramètre compris entre -10 et +2. Aucune planète primitive ne possède naturellement d'astroport (-10). Néanmoins, les plus développées (Technologie +0) possèdent certainement des aéroports qui peuvent faire illusion, même si la piste

risque de supporter assez mal le poids d'une Cathédrale stellaire. Considérez les plus grands aéroports comme des astroports de valeur +2.

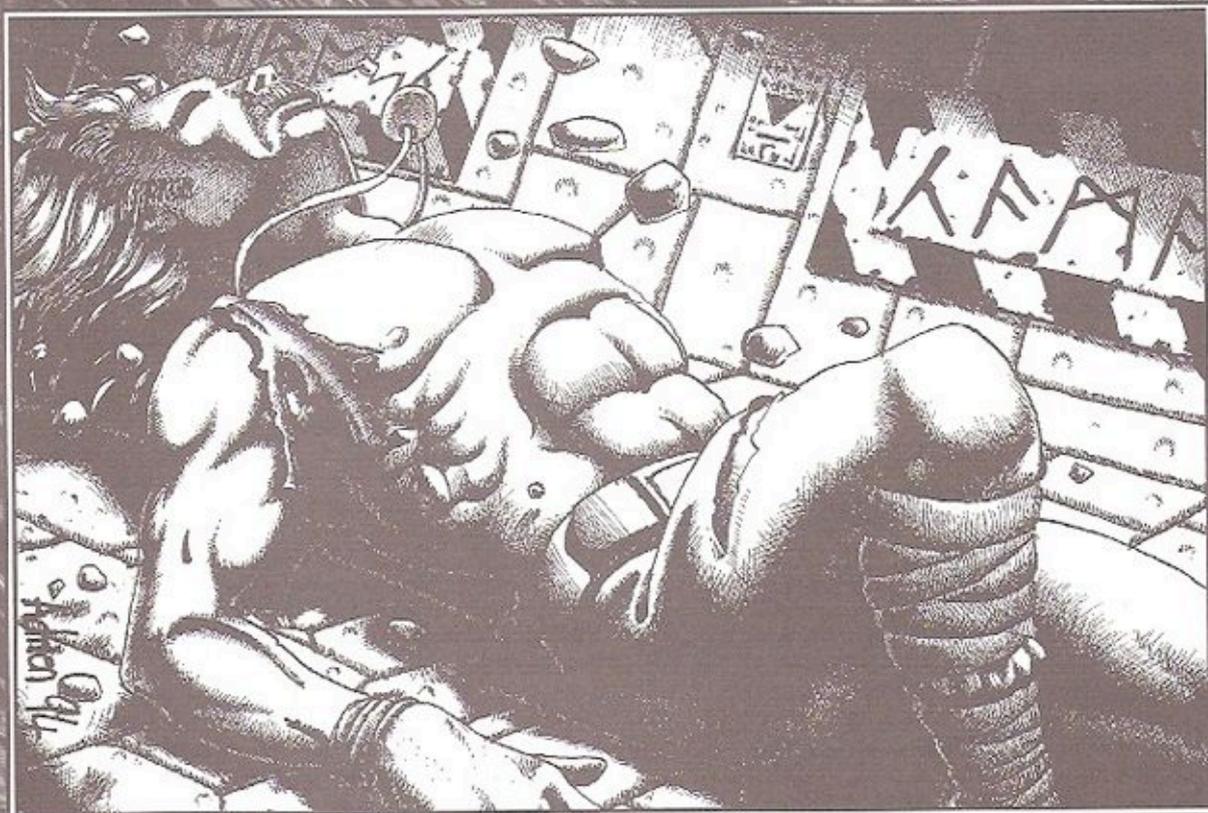
Economie : paramètre toujours compris entre -10 et +0. Grosso modo, le niveau de vie d'une population est fonction du développement technologique de sa société. Simplifiez-vous la vie et calquez la valeur de ce paramètre sur celle du paramètre Technologie.

IV. RELIGION DES PLANETES HYPERDEVELOPPEES ET PRIMITIVES

Tous les mondes oubliés depuis l'Armageddon appartenaient autrefois au Saint Empire Terrestre. Malgré cela, la religion catholique n'y est pour ainsi dire plus pratiquée (3000 ans d'isolement, c'est très long). Le cas des planètes musulmanes est déjà connu. Cependant, il nous reste à examiner les différentes religions que l'on peut rencontrer sur les planètes hyperdéveloppées et primitives.

Les athées

Les athées se rencontrent surtout sur les planètes hyperdéveloppées. Celles-ci ne sont en effet que très



rarement le lieu d'une vie religieuse. Cela tient d'abord à quelques millénaires d'isolement, au cours desquels les traditions ont largement le temps de se perdre. Mais cette désertion a certainement à voir avec le progrès technologique de ces planètes. En général, on constate un recul du religieux là où l'avancée technologique est importante. Les planètes hyperdéveloppées en sont la démonstration flagrante. Leurs habitants sont pour la plupart des matérialistes convaincus. Evidemment, il y a des mystiques partout. Mais dans les mondes technologiques, on les trouve plus souvent dans des établissements spécialisés qu'à la tête d'une foule de fanatiques.

Pour les besoins d'un scénario, vous pouvez naturellement imaginer une planète hyperdéveloppée et néanmoins animée d'une vie religieuse. A l'inverse, il est très peu probable qu'une planète primitive vive à l'écart de la religion (sous quelque forme que ce soit, voir plus bas). Là encore, vous avez toute liberté.

Les religions déviantes

Les religions déviantes sont des formes dégénérées du catholicisme. Les esprits les plus caustiques pourront objecter que la religion prônée par la Nouvelle Jérusalem est DÉJÀ une forme dégénérée du catholicisme. OK. Mettons que les religions déviantes sont les religions apparentées de loin ou de près au catholicisme tel qu'il est pratiqué dans le Stella Vaticanum. On est d'accord?

Les religions déviantes se rencontrent essentiellement sur les planètes primitives. Il y a même toutes les chances pour que la religion d'une planète primitive soit plus ou moins héritée de l'Âge d'Or du Saint Empire Terrestre. En réalité, tout dépend de l'histoire de la planète en question. Si elle n'a pas souffert directement de l'Armageddon, il est peu probable que sa population ait totalement oublié de quoi retourne la religion qu'elle pratiquait avant d'être coupée du reste de l'univers. Dans ce cas, les rites religieux ont certainement évolué en trois mille ans jusqu'à donner naissance à une religion déviante. Si, par contre, les armées de la Bête ont effacé toute forme de vie civilisée de la surface de la planète, alors il est presque certain que les populations locales oublièrent tout du passé et imaginèrent d'autres religions en réinventant une civilisation.

On peut bien sûr imaginer une multitude de religions déviantes. Regardez aujourd'hui le nombre de sectes et religions nées du catholicisme. A titre indicatif, nous vous proposons quelques religions déviantes de notre cru. Utilisez-les pour vos scénarios originaux.

Le culte des saints : le culte des saints et saintes a dégénéré peu à peu en une religion polythéiste. Les saints sont maintenant vénérés comme des dieux.

Chaque saint a son clergé, ses adeptes. On leur attribue d'immenses pouvoirs. Chacun d'entre eux est associé à un domaine d'activité particulier (médecine, guerre, amour, voyage, etc.). Ces nouveaux dieux constituent un panthéon dirigé par un dieu suprême plus ou moins apparenté au Dieu chrétien. La Vierge Marie est devenue une déesse, épouse du dieu suprême.

Le dieu réincarné : selon cette religion déviante, le dieu réincarné a donné naissance à une lignée d'élus. Ces élus, véritables dieux vivants, dirigent la planète tant religieusement que politiquement. Leur clergé est tout puissant. Ils sont eux-mêmes commandés par l'aîné de la lignée, lequel prend directement ses ordres d'en haut.

Le culte de la Vierge : la Vierge Marie a été débaptisée et, sous son nouveau nom, est devenue une déesse. Elle incarne la femme dans tous ses états : épouse, mère, maîtresse. Son clergé est uniquement constitué de vierges triées sur le volet. Toutes les figures masculines de la religion catholique ont disparu ou sont reléguées à des rôles subalternes. Ce culte semble particulièrement bien s'inscrire dans le cadre d'une société matriarcale.

Les nouvelles religions

Les nouvelles religions sont celles qui, nées sur les planètes perdues ravagées par l'Armageddon, ne doivent rien au christianisme. Il peut aussi bien s'agir de religions totalement originales que de cultes anciens réapparus. Laissez courir votre imagination. Inventez des planètes régies par l'animisme, le culte de la Déesse-Mère, une forme dérivée d'hindouisme ou pourquoi pas un succédané de satanisme. De toute façon, pour le Stella Vaticanum, il s'agira toujours de la même hérésie.

V. CREATION DES HABITANTS DES MONDES OUBLIES

Nous ne faisons allusion ici qu'aux êtres humains "normaux" peuplant les mondes oubliés. Les mutants, psys et autres sorciers que l'on peut rencontrer sur certaines planètes perdues depuis l'Armageddon feront l'objet d'une autre extension pour **Stella Inquisitorus**. Soyez patients.

Les êtres humains dont nous allons parler ressemblent aux citoyens du Stella Vaticanum sur bien des points. Quelques différences peuvent néanmoins se faire sentir, en particulier en ce qui concerne les talents.

Les caractéristiques

Les habitants normaux des planètes oubliées sont créés avec 9 points à répartir dans les six

caractéristiques de base. Le maximum autorisé dans chaque caractéristique est de 3. Vous êtes libres d'imaginer (très exceptionnellement) des règles particulières.

Les talents

À l'âge adulte, les habitants normaux des planètes oubliées sont créés avec 8 points de talents à répartir. 1 point donne un talent au niveau +0, 2 points donnent un niveau +1 et 4 points donnent un niveau +2. Un talent ne peut excéder le niveau +2.

La liste des talents disponibles dépend du niveau technologique général de la planète d'origine. Tous les talents de **Stella Inquisitorus** ne sont donc pas toujours disponibles. Le tableau ci-dessous vous indique quels sont les talents exigeant un certain degré technologique pour être développés. À chaque talent correspond une valeur. Cette valeur doit être comparée au paramètre Technologie de la planète d'origine. Si ce paramètre est supérieur ou égal à la valeur indiquée dans la deuxième colonne, le talent concerné peut être acheté. Les talents qui ne sont pas cités dans ce tableau peuvent être développés n'importe où.

Talent	Niveau technologique
Physique	
Moto	+0
Voiture	+0
Camion	+0
Hélicoptère	+0
Antigrav	+1
Vaisseau taille 1	+2
Scaphandre	+0
Artistique	
Bio-sculpture, Infographie	+0
Scientifique	
Médecine	-1
Chimie	+0
Mécanique	+0
Electronique	+0
Informatique	+0
Vaisseau taille 2-4	+2
Vaisseau taille 5-6	+2
Ruse	
Crochetage	-1
Combat	
Arme de poing	-1
Arme d'épaule	-1
Arme lourde	+0
Combat OG	+0

Les habitants des planètes oubliées peuvent posséder des talents scientifiques au-dessus du niveau +0. Néanmoins, le niveau maximum reste de +2 et est limité par le niveau technologique général de la planète. Quelques scientifiques à la pointe du progrès peuvent cependant contredire cette règle.

Les pouvoirs

Comme tous les êtres humains normaux, les habitants des planètes oubliées ne peuvent pas posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de Points de Pouvoir (PP). Les exceptions sont très rares (psys et mutants).

Pourquoi la colonisation de l'espace s'est-elle arrêtée aux frontières de notre galaxie?

Il est vrai, qu'officiellement du moins, aucun vaisseau n'a jamais quitté notre bonne vieille Voie lactée. Pourquoi? Commençons par dire que, depuis l'Armageddon, des régions entières de la galaxie ont sombré dans l'oubli le plus total et doivent à nouveau être explorées comme aux premiers temps de la conquête spatiale. Peut-être ne va-t-on pas voir ailleurs avant de connaître tous les recoins de l'actuel terrain de jeu. Le Stella Vaticanum juge sans doute très dangereux de s'étendre en laissant derrière lui des zones vierges où les armées du Malin pourraient s'étendre impunément.

Néanmoins, on comprend mal que le Dunkle Reik, tellement à l'étroit, ou que les Vikings, grands explorateurs devant l'Eternel, ne tentent pas de découvrir de nouveaux mondes les plus éloignés possible du Stella Vaticanum. Or, on sait parfaitement que l'univers ne se limite pas à la Voie lactée et que les autres galaxies attendent sagement d'être conquises. Il faut dire que le mode de propulsion supraluminique viking, lent et en définitive plutôt hasardeux, a plutôt tendance à réfréner les ardeurs coloniales des barbus cosmiques. Mais l'argument n'est plus valable concernant le Dunkle Reik. Techniquement, les sauts infernaux sont à peine moins performants que les sauts paradisiaques (ils "consomment" plus d'êtres humains). Cependant, il n'est a priori pas plus périlleux d'effectuer un saut infernal aléatoire à destination de notre galaxie qu'à destination d'une autre galaxie, même totalement inconnue.

*Le fait est que, jusqu'à présent, les plus hautes autorités de chaque camp (vous voyez de qui je parle?) se sont toujours fermement opposées à ce que les limites de la Voie lactée soient dépassées. Si vous êtes sages, vous trouverez peut-être une explication à ce mystère dans une prochaine extension de **Stella Inquisitorus**.*

L'EXPLORATION SPATIALE

A la découverte de nouveaux mondes

L'exploration spatiale connaît depuis 4097 une période de renouveau initiée par le Stella Vaticanum. Cette quatrième époque de conquête a pour objet la redécouverte des planètes perdues pendant l'Armageddon. Maintenant, après avoir laissé la Nouvelle Jérusalem prendre quelques longueurs d'avance, Vikings et satanistes ont rejoint la course avec plus ou moins d'ambition, plus ou moins de moyens, et plus ou moins de succès.

L'EGLISE DE LAODICEE

Le Stella Vaticanum dispose d'un organisme spécialement dédié à la redécouverte des mondes perdus. Nous parlons naturellement de la Septième Eglise, l'Eglise de Laodicée, commandée par Jorg Moscal, son Grand Apôtre-Conquérant.

Historique

Comme ses six consœurs, l'Eglise de Laodicée est née en même temps que le Stella Vaticanum, en 4096. Son premier Apôtre fut Hhirg Bravsten, un Viking converti sur le tard.

Bravsten naquit aux alentours de 4050 sur une planète isolée à la périphérie du Saint Empire Terrestre. Il en était le principal Jarl lorsqu'elle eut le triste privilège d'être la première planète viking ravagée par les armées de la Bête. Nous étions en 4079, Bravsten avait alors une trentaine d'années. Très gravement blessé, Hhirg Bravsten était le seul survivant de son Drakkar de guerre dérivant dans l'espace, lorsque sa mission divine lui fut révélée par le Très-Haut. Se sachant mortellement touché, Bravsten crut d'abord qu'il délirait, mais la guérison instantanée et totale de ses blessures acheva de l'illuminer.

La légende veut qu'il ait été converti par l'Archange Michel en personne (reconnaissez que ça vous pose un homme). Par la suite, tout au long de l'Armageddon, l'épave miraculeusement préservée de son Drakkar l'aurait conduit de planète en planète afin que Bravsten y porte la bonne parole. Si cela est encore matière à controverse, il n'en est pas moins certain que Hhirg Bravsten fut, historiquement, le premier des Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau. Aujourd'hui encore, les

théologiens de la Nouvelle Jérusalem discutent toujours des raisons qui purent pousser le Seigneur à illuminer d'abord un converti.

Comme si cela ne suffisait pas pour la distinguer, l'Eglise de Laodicée fut ensuite constituée à l'initiative d'un archange, le très controversé Michel. Plus exactement, il faut dire que l'Archange Michel s'employa à réunir les plus capables et les plus tolérants des guerriers vikings qui, une fois convertis, jetteront les bases de la future Constrigerus Veritas. Mais comme cette chapelle est la seule qui constitue l'Eglise de Laodicée, autant dire que l'Archange Michel fit un peu plus que suggérer l'existence de la Septième Eglise. Naturellement, Hhirg Bravsten parut tout désigné pour la diriger, ce qu'il fit avec brio.

Les premiers temps de l'Eglise de Laodicée furent héroïques. En effet, la Nouvelle Jérusalem lança un vaste programme de redécouverte des mondes perdus dès 4097. A cette époque, nombre de systèmes étaient encore sous la domination du Dunkle Reik. C'est ainsi que des centaines de Chapelles d'exploration se retrouvèrent nez à nez avec des Mausolées ou des Cimetières sur le pied de guerre. Les pertes furent énormes. En outre, la Septième Eglise ne disposaient à ses débuts que de moyens dérisoires. Les Fœtusaints, par exemple, étaient rares. Il fut nécessaire de les répartir parmi le plus de vaisseaux possible afin d'augmenter le nombre des bâtiments en mesure d'aller de système solaire en système solaire. Cette répartition chiche rendait néanmoins les sauts divins de chacun particulièrement hasardeux. Le Stella Vaticanum ne pouvant se permettre de perdre des vaisseaux de guerre, ce sont essentiellement les navires d'exploration qui eurent à se plaindre du peu de fœtusaints qui leur étaient alloués. Malgré toutes ces difficultés, l'Eglise de Laodicée poursuivit sa mission sans faillir et connut à cette époque sa plus grande heure de gloire. Les membres de la Constrigerus Veritas faisaient, à juste titre, figure de héros. On raconte même que Hhirg Bravsten ne dédaignait pas quitter ses fonctions officielles (dès qu'il en avait la possibilité) pour aider ses hommes sur le terrain.

A mesure que le Stella Vaticanum gagnait en puissance sur les ruines d'un Dunkle Reik aux abois, les effectifs et les moyens de la Septième

Eglise augmentaient tout naturellement. En même temps, il devenait de plus en plus rare de rencontrer par hasard des vaisseaux de guerre démoniaques en goquette. Le travail de la Constrigerus Veritas s'en trouva bien sûr simplifié, même si les risques strictement inhérents aux sauts divins aléatoires restaient identiques et considérables. Mais malgré tout, les membres de l'Eglise de Laodicée perdirent peu à peu leur statut de héros. Pire, on ne vit bientôt plus en eux que des convertis, c'est-à-dire des suspects.

Hhrg Bravsten mourut de sa belle mort en 4125, à l'âge de 75 ans. Les dirigeants de la Nouvelle Jérusalem commencèrent alors à s'inquiéter de la puissance de la Septième Eglise. Plus que tout, les Apôtres de la deuxième génération trouvaient regrettable que cette puissance fut aux mains de convertis. Il était bien sûr impensable de dissoudre l'Eglise de Laodicée. Alors au fil des ans, les crédits alloués diminuèrent, la Verax Veritas officialisa moins de conversions, l'Astronomus attribua plus chichement ses vaisseaux. Bref tout fut mis en œuvre pour provoquer en douceur le déclin de la Constrigerus Veritas. Parallèlement, le fanatisme grandissant des populations accéléra la diabolisation des convertis. On raconta que seuls les convertis et les athées étaient admis dans la Septième Eglise et la suspicion se mêla à la jalousie. Or, s'il est vrai que les athées et les convertis ont toujours été majoritaires dans la Constrigerus Veritas, cette chapelle ne fut jamais interdite aux chrétiens "de souche". Néanmoins, la rumeur en est encore communément admise dans le Stella Vaticanum. A tel point qu'elle est confirmée quelque part dans les règles de base de **Stella Inquisitorus**, mais il ne faut pas croire tout ce qu'on vous dit.

Maintenant, l'Eglise de Laodicée continue d'accomplir son œuvre en dépit des problèmes qu'elle rencontre dans le Stella Vaticanum. Et depuis quelques siècles, les membres de la Constrigerus Veritas doivent faire face à une nouvelle difficulté : la concurrence. En effet, plusieurs rapports affirment que le Dunkle Reik, à son tour, s'est lancé à la redécouverte des planètes oubliées.

Organisation

Avec la Troisième Eglise, l'Eglise de Laodicée est la seule à ne pas regrouper plusieurs chapelles. Elle n'est constituée que de la Constrigerus Veritas, ce qui fait d'elle un organisme homogène aux ordres d'une même hiérarchie. Ce privilège la dispense de nombre de querelles internes comme il en éclate parfois entre les chapelles des autres Eglises. Autre particularité, la Septième Eglise accueille en son sein des athées et des convertis. Répétons-le : elle

n'est pas uniquement composée d'athées et de convertis, mais elle est la seule à en admettre dans ses rangs. Les convertis occupent souvent des postes importants. L'exemple vient de haut puisque, traditionnellement, son Grand Apôtre est lui-même un converti (jamais un athée, faut pas pousser). Parallèlement, la Constrigerus Veritas est la seule à employer des femmes. Celles-ci sont encore peu nombreuses, mais leur nombre tend à augmenter depuis que l'une d'elles, Ambre Saaro, est devenue le Cinquième Cardinal Exorcisé de la Septième Eglise (cf: Personnalités de l'Eglise de Laodicée, plus loin).

La Constrigerus Veritas ne compte que cinq cardinaux. De toutes les chapelles, c'est encore elle qui en compte le moins. Ce petit nombre s'explique d'abord par les faibles effectifs de la Septième Eglise. Les mauvais esprits affirment également que, comme la plupart des cardinaux de la Constrigerus Veritas sont des convertis, la Nouvelle Jérusalem réduit leur nombre pour voir le moins de convertis possible à des postes à haute responsabilité. Mais la vraie raison est que l'Eglise de Laodicée n'en a pas besoin de plus. Cela tient à son organisation interne très particulière.

Contrairement à ses consœurs, la Septième Eglise n'est pas un organisme lent, lourdement administré et où rien ne peut se faire sans une cascade d'autorisations. Elle est au contraire essentiellement constituée d'une multitude d'équipages perpétuellement en vadrouille et presque totalement libres de leurs actes dès l'instant où ils ont quitté la base. Les ordres de mission que reçoivent les commandants des vaisseaux d'exploration sont en général très vagues. Il s'agit le plus souvent d'aller voir si, par hasard, il n'y aurait pas quelque chose à découvrir dans tel ou tel secteur. Evidemment, chaque commandant a des comptes à rendre lorsqu'il rentre. Mais durant le voyage, il est dans l'incapacité physique de communiquer avec ses supérieurs et doit prendre une foule de décisions en son âme et conscience (exactement comme le capitaine Kirk, dans *Star Trek*). A quoi pourrait donc servir une vingtaine de cardinaux à demeure quand la majorité de la Constrigerus Veritas se ballade dans la Galaxie? Cinq suffisent largement à organiser et diriger la Septième Eglise sous les ordres directs du Grand Apôtre-Conquérant.

L'importance donnée dans l'Eglise de Laodicée à l'initiative personnelle explique d'ailleurs que les convertis soient particulièrement recherchés. Habités dès l'enfance à toujours dépendre des directives hiérarchiques, la plupart des citoyens du Stella Vaticanum ont un mal fou à briser leurs chaînes et à décider par eux-mêmes. On comprend donc que le Stella Vaticanum produise rarement

des éléments de choix pour la Constrigerus Veritas. Les Vikings, en revanche, ont souvent les qualités exigées. Quant aux athées, s'ils sont parvenus à conserver leur libre arbitre dans cet univers de folie, ils bénéficient sans aucun doute de la force de caractère qui fait les bons commandants.

Position dans le Stella Vaticanum

L'Eglise de Laodicée jouit d'une réputation déplorable. Cette antipathie existe aussi à l'égard des simples citoyens que des officiels du Stella Vaticanum. Naturellement, les membres de la Constrigerus peuvent parfaitement se passer d'être appréciés des foules, mais ils sont amenés à côtoyer d'autres Eglises dans l'exercice de leurs fonctions. Nous faisons maintenant l'inventaire des chapelles travaillant régulièrement avec la Septième Eglise en précisant pour chacune la nature de leur collaboration et les rapports entretenus.

La Verax Veritas : il serait abusif de prétendre que la Constrigerus Veritas et la Verax Veritas travaillent main dans la main. Cependant, tous les convertis de la Septième Eglise ont d'abord été confiés aux exorcistes de la Première. Rares sont ceux qui en gardent un bon souvenir. On estime que la Verax Veritas ne libère qu'un pour cent des hérétiques qui lui sont confiés. Tous, en outre, ne sont pas capables d'entrer dans la Constrigerus Veritas. Il n'y a donc rien d'étonnant à ce que cette dernière connaisse de graves problèmes d'effectifs. Ces problèmes pourraient facilement être résolus si les exorcistes de la Première Eglise étaient moins zélés mais il semble impossible de leur faire entendre raison. Les membres de la Verax Veritas n'aiment vraiment pas ceux de la Constrigerus Veritas. C'est assez étrange car, en définitive, les premiers devraient être les garants de la bonne moralité des seconds. A croire que les exorcistes du Stella Vaticanum doutent de la qualité de leur travail...

La Furtivus Legiones : là encore, cette chapelle ne collabore que très rarement avec la Constrigerus Veritas. Si ces deux chapelles sont parfois en contact, c'est surtout parce que l'une surveille l'autre. La Septième Eglise sait parfaitement qu'elle est l'objet de la surveillance assidue des services secrets du Stella Vaticanum. Elle fait semblant de ne pas s'en rendre compte et se contente de trouver dommage que tant d'énergie soit gaspillée. Le fait est que, à ce jour, rien n'a encore pu lui être reproché. De temps à autres, pourtant, la Constrigerus Veritas et la Furtivus Legiones s'associent officiellement. C'est en général lorsqu'une planète habitée est découverte par la Septième Eglise et qu'une

discrète enquête préliminaire est ordonnée par la Nouvelle Jérusalem. Cela se passe le plus souvent sans problème. Le rôle de la Constrigerus Veritas se borne alors à transporter les agents à bon port et à les ramener au terme de leur mission.

La Stella Inquisitorus : dès qu'une planète habitée est découverte, la Stella Inquisitorus entre en scène. La Constrigerus Veritas est donc contrainte de travailler avec elle puisqu'elle doit lui rendre compte de toutes les planètes peuplées qu'elle rencontre. Les membres de l'Eglise de Laodicée n'aiment pas beaucoup les inquisiteurs. Les méthodes, le fanatisme et la bêtise crasse de ces derniers, surtout, les révoltent. Incapables d'apprécier une autre civilisation que la leur, ils voient l'hérésie partout et ne savent qu'utiliser la violence pour imposer leur culture. En fait, ils agissent comme le firent les conquistadores en Amérique du Sud. Plutôt que d'assister au massacre et à la ruine organisée des civilisations évangélisées, la Constrigerus Veritas préfèrent partir sous d'autres cieux en priant de ne pas redécouvrir des mondes habités de sitôt. Un comble pour des hommes qui consacrent leur vie à l'exploration spatiale...

L'Astronomus : on imagine mal comment la Septième Eglise pourrait se passer de la Troisième puisque cette dernière lui fournit ses principaux instruments de travail. Les rapports entretenus entre l'Astronomus et la Constrigerus Veritas sont assez bons. Les deux chapelles sont réunies par un même goût du voyage, par la même conviction de ne pas ressembler aux autres citoyens du Stella Vaticanum. L'Astronomus sait en outre que les pilotes de la Constrigerus Veritas sont extrêmement compétents. Cette estime est d'ailleurs mutuelle. Officiellement, l'Eglise de Laodicée ne possède pas sa propre flotte. Cependant, les vaisseaux qu'elle emprunte aux Astronomiums sont tellement spécifiques que nul ne songe à les utiliser. Les autorisations d'utilisation lui sont automatiquement accordées et reconduites. La plupart des "vrais" chrétiens engagés dans la Constrigerus Veritas sont des transfuges de l'Astronomus.

La Beneficium Terra : la Beneficium Terra s'associe à l'Eglise de Laodicée lorsqu'une planète susceptible d'être terraformée est découverte. Dans ce cas, les vaisseaux de la Constrigerus Veritas se contentent de désigner la planète et continuent leur périple. La Beneficium Terra est également chargée d'étudier les écosystèmes des planètes où la vie s'est développée. Pour ce faire, certains de ses membres sont intégrés dans les équipages d'exploration. La réputation des convertis est telle que ce type de mutations fait figure de sanction. En règle générale, les chargés

de mission de la Beneficium Terra s'intègrent parfaitement et, pourvu que rien ne les retienne à terre, rechignent ensuite à regagner le rang.

La Stella Potens : il arrive que les explorateurs fassent de mauvaises rencontres. Dans l'espace, ils peuvent tomber sur des engins ennemis. Ils peuvent également explorer des planètes dont la faune, la flore ou les habitants s'avèrent hostiles. Tous les vaisseaux de la Constrigerus Veritas de taille 4 ou plus possèdent donc un contingent plus ou moins élevé de membres de la Stella Potens chargés de la sécurité des explorateurs. Ceux de la Stella Potens passent pour avoir la gâchette facile et les rapports entre les deux chapelles sont assez tendus. Mais les soldats passent le plus clair de leur temps entre eux et ne sortent de leurs quartiers que lorsque c'est nécessaire.

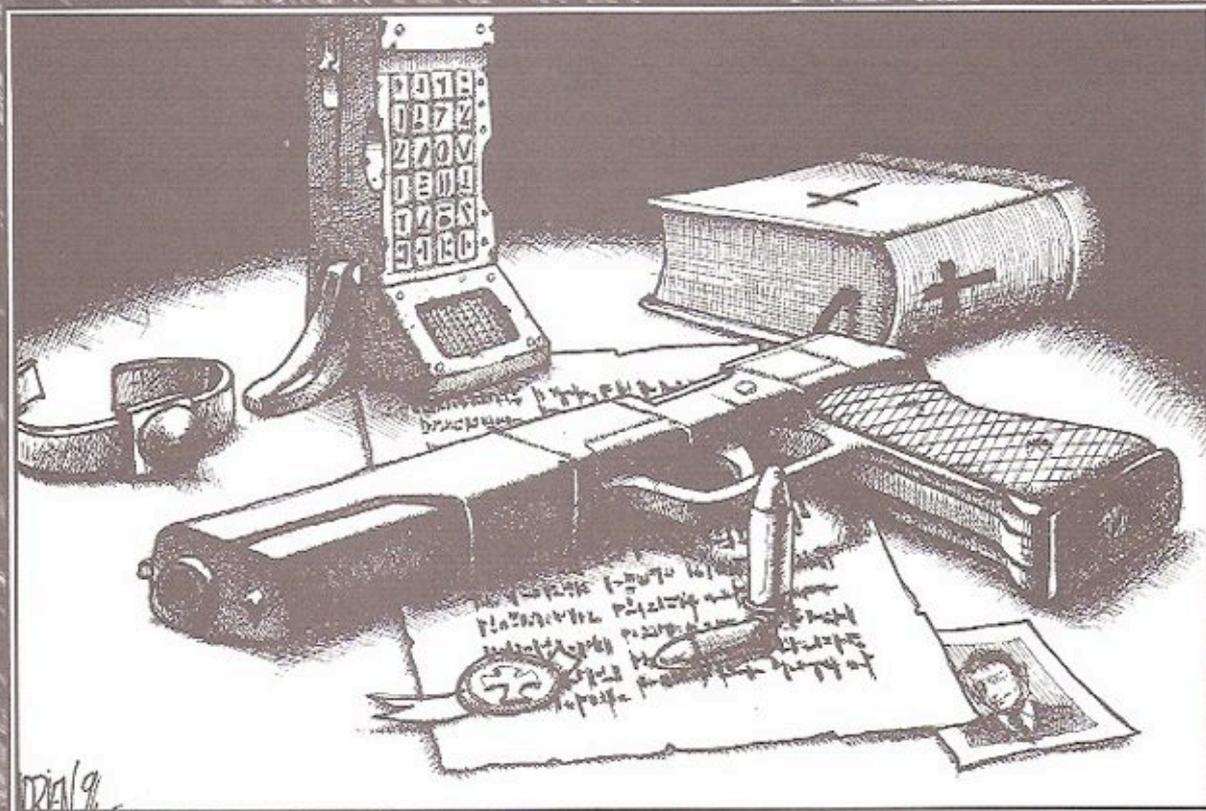
L'Itinerum Veritas : les membres de l'Itinerum Veritas partagent avec ceux de la Septième Eglise le même goût du voyage. Ils sont habités par la même foi. Tous veulent repousser plus loin les frontières du Stella Vaticanum. Les convertis préfèrent de loin les missionnaires aux inquisiteurs car ils préfèrent convaincre que détruire pour convertir. A partir de la taille 4 incluse, tous les vaisseaux de la Constrigerus Veritas doivent avoir à

leur bord un missionnaire. Son rôle est d'évaluer sommairement les possibilités d'évangélisation des planètes habitées découvertes et, si possible, d'amorcer le processus. Les missionnaires embarqués font également office d'aumôniers. Ils sont en général très appréciés des équipages qui les intègrent bien vite.

Conclusion

A l'instar des Astronomiums, les membres de l'Eglise de Laodicée ont le juste sentiment d'être différents. Les uns comme les autres sont d'abord de grands voyageurs devant l'Eternel, ce qui les distingue du commun des mortels, essentiellement sédentaire dans le Stella Vaticanum. Ensuite, la Septième Eglise partage avec l'Eglise de Pergame le privilège de ne posséder qu'une chapelle, privilège qui développe l'esprit de corps à un point extrême.

Ces particularités suffisent à faire de l'Astronomus et de la Constrigerus Veritas deux corporations à part. Mais la Constrigerus Veritas affirme encore sa différence. Premièrement, sa fonction oblige ses membres à vivre le plus clair de leur temps au-delà des frontières du Stella Vaticanum. C'est un cas unique, exception faite de l'Itinerum Veritas. Enfin,



elle admet des convertis et des athées dans ses rangs, ce qu'aucune chapelle n'est autorisée à faire.

Tant de spécificités font de l'Eglise de Laodicée une corporation d'exception. Jalosée par certains, méprisée par tous, elle souffre surtout du fait d'admettre des convertis et des athées. Les citoyens du Stella Vaticanum ne sont pas réputés pour leur tolérance et les premières différences de la Constrigerus Veritas suffiraient déjà à provoquer leur méfiance. Les "chrétiens de la dernière heure" qui composent la Septième Eglise (pour une bonne part) achèvent de noircir sa réputation.

PERSONNALITES DE L'EGLISE DE LAODICEE

Nous vous présentons ici les plus importants personnages de la Constrigerus Veritas. Jorg Moscal, Grand Apôtre-Conquérant de l'Eglise de Laodicée vient naturellement en tête de liste. Suivent les portraits des cinq Cardinaux que compte cette Eglise.

Jorg Moscal

Grand Apôtre-Conquérant

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	2	2	2	4	0

Talents : Survie (Climat polaire) +0, Vaisseau (Taille 2-4) +3, Discussion +3, Tactique +1, Stratégie +2, Arme de poing +1, Arme de contact +2, Combat 0G +0.

Equipement : Jorg Moscal est un des Apôtres du Stella Vaticanum. Autant dire qu'il a à sa disposition à peu près tout ce dont il pourrait avoir envie.

Description : âgé d'une cinquantaine d'années qu'il a bien remplies, Jorg Moscal est un colosse. Taquinant les 2,10m, il avoisine tranquillement les 120 kg. Sa force et sa robustesse sont proverbiales. Si l'on excepte une bedaine naissante uniquement due à l'âge, Jorg Moscal est tout en muscles. Ses cheveux sont roux. Il les porte longs et réunis sur la nuque par un mince anneau d'or. Sa figure sévère inspire le respect. Ses yeux surtout, bleus, glaciaux, font baisser les regards. Jorg Moscal est toujours soigneusement rasé. Il parle d'une voix calme et posée, même dans la colère. A la robe officielle des Apôtres, il préfère la tenue d'amiral, titre qu'il possède en tant que commandant en chef de la flotte d'exploration du Stella Vaticanum. Néanmoins, Jorg Moscal prend toujours soin de porter sur lui

un indice de sa fonction religieuse; par exemple : un brassard blanc (couleur des Apôtres) aux armes de l'Eglise de Laodicée.

Personnalité : comme tous les Apôtres, Jorg Moscal se distingue avant tout par sa piété. Convaincu de la nécessité d'évangéliser la galaxie, il consacre toute son énergie à la découverte de nouveaux mondes et de nouvelles routes. Beaucoup plus indulgent que ses confrères, il fait une lecture tolérante et humaine des Evangiles. Si le Mal doit être combattu sous toutes ses formes, Jorg Moscal ne veut pas voir le Diable partout. Il croit beaucoup en la miséricorde divine (laquelle est infinie, rappelons-le) et souffre que le fanatisme de ses contemporains les empêche de vivre réellement dans l'amour du prochain. Il sait parfaitement que le Stella Vaticanum ne deviendra pas de silôt l'Eden qu'était le Saint Empire Terrestre avant l'Armageddon, mais ce triste constat ne l'empêche pas de lutter de toutes ses forces contre l'obscurantisme. Sa marge de manœuvre étant étroite, Jorg Moscal doit le plus souvent se contenter d'appliquer ses idées de tolérance religieuse à sa seule Eglise.

Jorg Moscal est très aimé de ses Cardinaux; il jouit en outre d'une excellente réputation auprès des membres de la Constrigerus Veritas. Selon l'expression désormais consacrée, il est un chef sévère mais juste. Il dirige d'ailleurs l'Eglise de Laodicée comme d'autres dirigent un navire. Ainsi, ses ordres ne sauraient être discutés et doivent toujours être suivis à la lettre. Jaloux de son autorité, il sait prendre des avis mais ses décisions sont le plus souvent sans appel. S'il se trompe (ce qui arrive rarement), Jorg Moscal le reconnaît sans fausse honte. Cependant, il voudra rattraper son erreur avant d'avoir à présenter des excuses. Il attend exactement le même comportement de ses subordonnés directs (les Cardinaux). Ses colères sont rares, froides et terriblement éprouvantes pour ceux qui les ont provoquées. Jorg Moscal n'élève jamais la voix. Au contraire, la colère se manifeste chez lui par une impassibilité lourde de menaces.

L'excellente réputation dont Jorg Moscal bénéficie à tous les échelons de la Septième Eglise date de l'époque où il n'était "que" commandant d'une Eglise. Jorg Moscal est nostalgique de cette époque. Il regrette le temps où il pouvait se permettre de se mêler à ses hommes et de partager leurs peines et leurs joies. Malheureusement, ses fonctions actuelles l'accaparent trop. Seul le sentiment d'être plus utile à la cause du Christ aujourd'hui qu'hier l'aide à lutter contre la nostalgie. De toute façon, il est trop tard pour faire machine arrière et Jorg Moscal le sait.

Historique : Jorg Moscal est un Viking converti, au passé plus que mouvementé. Il descend par sa mère d'un des grands Jarls qui signèrent avec l'Archange Michel le fameux pacte de non-agression de 3117. Fils de Jarl, Jorg Moscal est né sur l'une des planètes vikings et néanmoins chrétiennes qui subsistent de nos jours. Ces planètes apparurent durant l'Eden, à l'époque où le Saint Empire Terrestre était un havre de paix et où la religion catholique paraissait idéale. Gagnées par la Foi, de nombreuses planètes vikings se convertirent librement tout en conservant leurs coutumes ancestrales (quelques aménagements furent cependant nécessaires). Après l'Armageddon, la plupart de ces planètes furent effrayées par l'intransigeance du Stella Vaticanum et préférèrent renoncer à la parole du Christ. Mais quelques-unes persistèrent. Protégées par le pacte de non-agression et fortes de leur liberté de culte, elles se désolidarisèrent de la Nouvelle Jérusalem sur le plan religieux et donnèrent naissance à un clergé parallèle beaucoup plus tolérant que celui du Stella Vaticanum.

Techniquement, Jorg Moscal est par conséquent né chrétien (en 6940). Malheureusement, cet état ne lui convint pas longtemps. Les Vikings chrétiens ne disposent en effet d'aucun mode de propulsion supra-luminique. Les portes du Valhalla leur sont naturellement fermées. Quant aux sauts paradisiaques, ils ne peuvent être pratiqués sans fœtusaints. Résultat, aucun Viking chrétien n'est en mesure de quitter le système solaire qu'il habite. Attiré par l'espace depuis sa plus tendre enfance, Jorg Moscal ne put supporter ce qu'il considérait comme un emprisonnement. Dès qu'il fut en âge de le faire, il commanda un Drakkar et s'initia à la navigation spatiale dans les limites du système solaire. Au bout de quelques années d'apprentissage, il passa pour le meilleur capitaine de sa planète. Il eut bientôt l'occasion de le démontrer lorsqu'un Mausolée et quelques Caveaux firent irruption à quelques encablures de l'orbite de la planète viking.

C'est à la suite de cette bataille, remportée par les Vikings, que Jorg Moscal annonça publiquement son intention de parcourir la galaxie. Cette nouvelle fit l'effet d'une bombe. D'une part parce qu'il était l'ainé et devait un jour succéder à son père comme Jarl planétaire. D'autre part parce que quitter le système solaire signifiait renoncer à la foi catholique et renouer avec les croyances ancestrales. On lui reprocha de trahir son peuple. Il répondit que les Vikings n'auraient jamais dû abandonner leurs dieux. On lui dit que les anciens dieux ne répondraient jamais à son appel. Il dit qu'on verrait bien.

Déjà doué d'une force de persuasion peu commune, il put gagner l'équipage de son Drakkar

à sa cause. Après avoir abjuré la foi chrétienne, Jorg Moscal, ses hommes et leurs familles vécurent pendant un an dans le respect de la tradition viking et prièrent les dieux du Valhalla. A l'issue de cette année de "retour aux sources", Jorg Moscal embarqua avec son équipage. Il n'avait pas vingt ans. Tous pensaient qu'il courait à sa perte et on ne lui pardonnait pas de conduire d'autres Vikings à une mort certaine. Le Drakkar quitta l'orbite de la planète et navigua quelques jours dans le système solaire. Les autres vaisseaux de la planète l'accompagnèrent tant qu'ils le purent, puis renoncèrent, handicapés par leurs moteurs STL. Le périple du Drakkar ne fut alors plus connu que par radars interposés, jusqu'au jour où son écho disparut des écrans. Jorg Moscal avait réussi.

Durant l'année qui suivit son départ, Jorg Moscal rechercha une planète viking qui pourrait l'accueillir. La chance lui sourit puisqu'il en découvrit une au bout de quelques mois. Il s'y établit et encouragea ses hommes à y commencer une nouvelle vie. Jorg Moscal s'intégra parfaitement dans la société de sa planète d'adoption. Ses talents furent reconnus et plusieurs missions d'exploration lui furent confiées. A trente ans, il avait déjà à son actif la découverte d'une dizaine de mondes susceptibles d'abriter une colonie viking. Il se maria, eut trois enfants. Tout le monde avait maintenant oublié qu'il était originaire d'une autre planète. On finit même par lui confier le commandement de l'intégralité de la flotte planétaire. Sa réputation gagna bientôt la plupart des mondes vikings. A trente-cinq ans, il était devenu le meilleur explorateur viking de sa génération.

La vie de Jorg Moscal bascula une seconde fois alors qu'il allait fêter son trente-sixième anniversaire. Cette année-là, il commençait une nouvelle mission d'exploration lorsque, pour une raison inconnue, son Drakkar resta immobilisé à mi-chemin du Valhalla, dans une des Marches Intermédiaires. Malgré les efforts de l'équipage, toutes les tentatives pour faire repartir le navire dans une direction ou une autre restèrent vaines. Au bout de quelques mois, les vivres vinrent à manquer. Le désespoir s'installa. Une mutinerie éclata. Elle divisa l'équipage. D'un côté, les rebelles. De l'autre, Jorg Moscal et quelques fidèles. Pour survivre, Jorg Moscal et ses hommes durent éliminer tous leurs adversaires. Les cadavres furent jetés par-dessus bord.

Plutôt que de mourir de faim, les survivants décidèrent de se livrer à une ultime bataille; ainsi pourraient-ils périr les armes à la main, selon la tradition. A l'issue de cette bataille désespérée, il ne restait plus que Jorg Moscal. Prenant sur lui

toute la faute, il avait jugé être le seul, sur son Drakkar, à ne pas mériter de mourir en Viking. La faim et le remords lui ôtèrent les dernières forces qui lui restaient. Et il allait rendre l'âme lorsque, soudainement effrayé par la perspective d'une mort indigne, il pria. Mais il ne pria pas les dieux nordiques, mais le dieu chrétien, le dieu de son enfance. Sa ferveur fut telle que son appel fut entendu. Il y eut alors ce que l'on peut appeler un miracle : le Drakkar traversa les dimensions et se rematérialisa au beau milieu de la principale piste d'envol de l'aéroport de la Nouvelle Jérusalem. Nous étions en 6976.

Pendant que Jorg Moscal était soigné, les Sept Apôtres se réunirent. Qui était cet homme que la volonté de l'Eternel avait fait parvenir mourant au cœur de la chrétienté? Était-il au moins chrétien? Lorsqu'il fut remis, Jorg Moscal fut entendu par les Apôtres et raconta son histoire, sans rien omettre. Il raconta comment il avait abjuré la foi chrétienne, comment il avait servi les dieux du Valhalla, comment il avait été sauvé par l'Eternel. La dernière partie de son récit, surtout, étonna. Mais si le Viking mentait, comment expliquer son arrivée inopinée dans la maison de Dieu? Des enquêtes furent ordonnées. Par la prière, les Apôtres consultèrent les quelques Archanges encore disponibles. Toutes les sources indiquaient que Jorg Moscal était envoyé par le Seigneur. Mais alors, à quoi le Très Haut le destinait-il? Les plus hautes instances (Ange, Archanges...) restant silencieuses à ce sujet, les meilleurs théologiens du Stella Vaticanum furent interrogés. Aux dernières nouvelles, aucun messie n'était attendu. Mais à part ça...

Plutôt que de faire une bêtise, les Apôtres décidèrent de garder le secret sur toute cette histoire et de laisser Jorg Moscal suivre son chemin dans le Stella Vaticanum. Le Très Haut saurait bien guider ses pas. Il fut ainsi confié (Jorg Moscal, pas le Très Haut) à la Première Eglise qui en fit un chrétien sans reproches. Il fut ensuite admis à la Constrigerus Veritas où sa réputation d'explorateur l'avait précédé. On lui confia le commandement d'une Chapelle pendant un an, puis celui d'une Eglise. Comme à son habitude, Jorg Moscal fit des merveilles. Sa renommée encouragea même nombre de Vikings à se convertir pour le rejoindre.

En 6987, on pensait à faire de Jorg Moscal un Cardinal Exorcisé lorsque l'Eternel rappela à lui l'Apôtre de la Troisième Eglise. Selon la procédure, les Apôtres qui restaient nommèrent son successeur dans la journée. L'heureux élu rendit son dernier soupir dans le mois qui suivit. Sans se décourager, les six Apôtres élurent le successeur du successeur dans les délais légaux.

Malheureusement, il n'arriva jamais à la Nouvelle Jérusalem, la Cathédrale stellaire qui le transportait ayant mystérieusement disparu quelque part entre le monde des vivants et le Paradis. Les Apôtres de l'époque se firent la réflexion que, décidément, ils n'avaient pas de chance et, pour une fois, les voies du Seigneur leur parurent vaguement pénétrables. A coup sûr, la volonté divine était que Jorg Moscal devienne Apôtre. Le principal intéressé ayant accepté l'offre, il fut ainsi fait. Et tout le monde poussa un soupir de soulagement en constatant que le Viking semblait survivre à l'opération.

A ce jour, Jorg Moscal occupe toujours les mêmes fonctions.

Krinn Recht

Premier Cardinal Exorcisé

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	1	3	2	3	0

Talents : Discussion +3, Stratégie +3, Séduction +2, Savoir-faire +3.

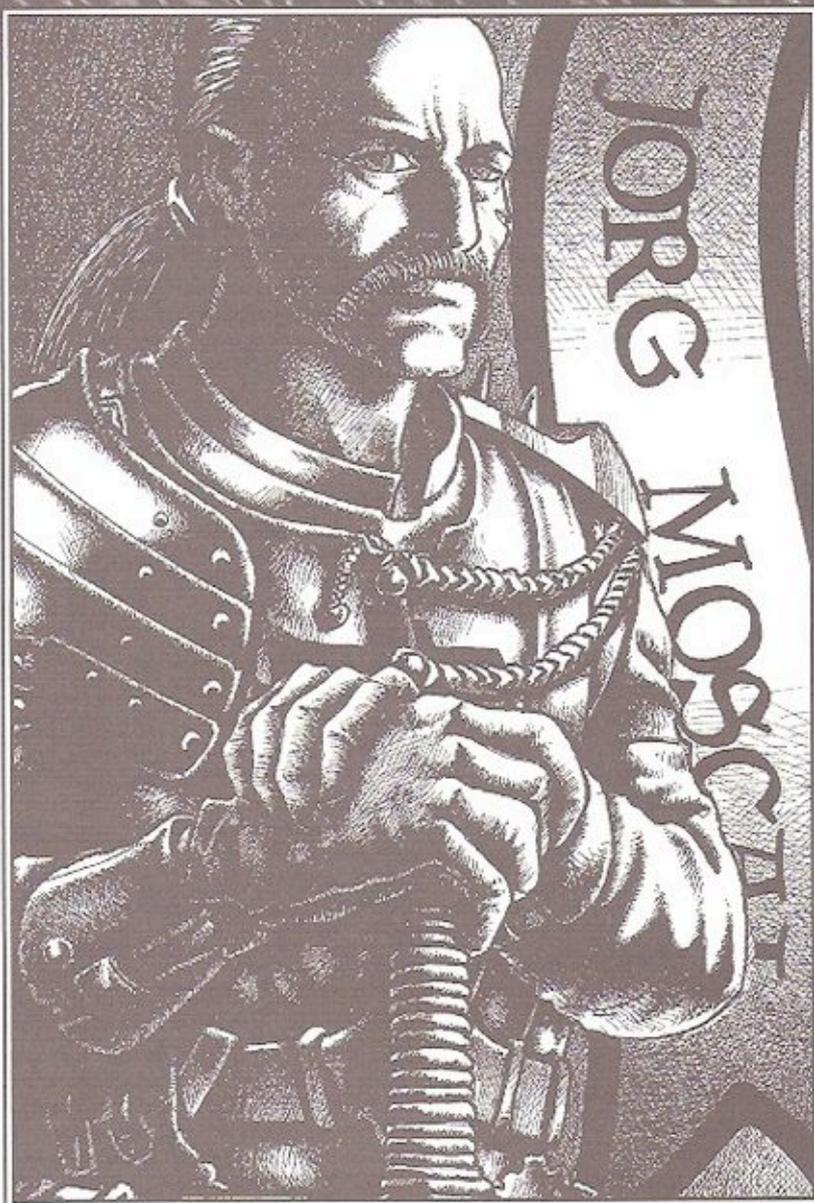
Équipement : Krinn Recht est un des Cardinaux du Stella Vaticanum. A ce titre, il dispose de tout ce dont il peut avoir besoin.

Description : Krinn Recht est âgé d'une soixantaine d'années. C'est un homme grand, mince, au port noble. La pourpre cardinalice lui va à ravir, comme lui va tout ce qu'il peut porter. Malgré son âge, Krinn Recht est en excellente santé et reste très séduisant. Il jouit d'un charme tranquille qui séduit les femmes et force les hommes au respect. Krinn Recht est très soucieux de son apparence. A n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, ses vêtements sont propres et repassés. Ses cheveux gris et épais sont parfaitement coiffés en toute circonstance. Il est toujours impeccablement rasé. En homme bien éduqué, Krinn Recht ne fait aucun geste inutile et n'a jamais de paroles déplacées. Il parle d'ailleurs assez peu et toujours calmement. Ses yeux noirs savent se faire charmeurs ou inquisiteurs, selon le tour que prend la conversation.

Personnalité : Krinn Recht compte certainement parmi les meilleurs négociateurs du Stella Vaticanum. En tout cas, il serait presque impossible de faire l'inventaire de tous les conflits qu'il a su désamorcer entre la Constrigerus Veritas et les six autres Eglises au cours de sa carrière. Krinn Recht possède le talent rare de laisser entendre à ses interlocuteurs qu'il s'inquiète plus de leur cas que de son intérêt propre. Il parvient ainsi à les séduire et, en définitive, à conclure l'entrevue à son avantage (c'est-à-dire celui de

l'Eglise de Laodicée). Il n'y a pas d'excités qu'il ne puisse calmer, d'entêtés qu'il ne puisse faire changer d'avis. Krinn Recht ajoute à sa nature diplomate toute l'expérience de ses trente années de carrière. C'est bien simple, il connaît tous les incontournables du Stella Vaticanum et aucune administration n'a de secret pour lui. Bref, un homme irremplaçable.

Historique : Krinn Recht n'est pas originaire du Stella Vaticanum. Il est né en 6932 sur une planète oubliée depuis l'Armagedon. Cette planète, régie par un système féodal, bénéficiait d'un niveau technologique général semblable à celui de la Terre du XIXème siècle. Krinn Recht faisait partie de l'aristocratie locale. Lorsque la Constrigerus Veritas tomba du ciel par un beau matin de septembre 6960, il fut désigné par son peuple pour parlementer avec les nouveaux venus. Krinn Recht comprit très vite le danger que courait sa planète. N'étant pas capable de résister, elle ne pouvait qu'être annexée à plus ou moins long terme. Les explorateurs de la Septième Eglise lui expliquèrent en outre qu'il était nécessaire que les populations se convertissent en masse avant de rejoindre la chrétienté. Cette conversion leur serait imposée, si nécessaire, par les as de la Première Eglise. Pour sauver les siens, Krinn Recht aida à leur conversion. Il donna l'exemple et encouragea chacun à l'imiter. Il fit des miracles, tant au niveau politique que religieux, et la planète où il était né put rejoindre le Stella Vaticanum sans trop de casse. On proposa alors à Krinn Recht de rejoindre la Constrigerus Veritas, où ses talents de diplomate auraient l'occasion de s'exprimer. Pendant près de dix ans, il fut envoyé sur toutes les planètes dont l'annexion pouvait être facilitée par la voie diplomatique et il évita sans doute des millions de morts inutiles. Plus tard, il fut appelé à la Nouvelle Jérusalem et devint chargé des relations extérieures avec les autres Eglises. Il fut nommé Cardinal à cette occasion. C'était en 6978. Krinn Recht fut reconduit dans ses fonctions en 6987 par Jorg Moscal, ce qui fait de lui le plus ancien Cardinal Exorcisé de l'Eglise de Laodicée.



Hugues Capcir

Second Cardinal Exorcisé

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	2	3	2	1	0

Talents : Informatique +0, Vaisseau (Taille 2-4) +1, Vaisseau (Taille 5-6) +0, Discussion +3, Stratégie +2, Savoir-faire +2.

Équipement : Hugues Capcir est un des Cardinaux du Stella Vaticanum. A ce titre, il dispose de tout ce dont il peut avoir besoin.

Description : Hugues Capcir est de petite taille (à peine 1,50m). Maigre comme un clou, il évolue à grand peine dans la robe pourpre exigée par sa

fonction et qui, pourtant, est taillée sur mesure. De fait, on ne voit de lui que sa tête et ses mains, ce dont personne ne se plaint. Ses mains semblent être celles d'une momie. Sèches et décharnées, elles sont couvertes d'une peau parcheminée qui doit couvrir tout son corps puisqu'elle s'étend jusqu'à son visage. Ce dernier, taillé à coups de serpe, est totalement glabre. Hugues Capcir pousse la coquetterie jusqu'à se raser l'intégralité du crâne. Ses yeux sont petits et noirs. Toujours en mouvement, ils donnent à leur propriétaire l'air d'un oisillon effrayé. Il parle d'ailleurs d'une voix aiguë difficilement supportable à la longue.

Personnalité : Hugues Capcir est très compétent au poste qu'il occupe mais il est surtout un homme très pieux qui ne remerciera jamais assez le Ciel de lui avoir permis de réaliser son rêve (voir plus bas). Il passe quotidiennement de longues heures en prière et les formules du style "Par la grâce de Dieu" ou "Loué soit le nom du Très Haut" reviennent régulièrement dans sa bouche. Cependant, sa piété n'a rien de commun avec celle qui a cours dans le Stella Vaticanum. Hugues Capcir est un homme tolérant, au moins autant que l'est le Grand Apôtre-Conquérant. Les exactions de la Première Eglise, par exemple, le font frémir. Mais il ne les condamne pas ouvertement et prie pour l'âme de ceux qui les commettent car, même s'ils agissent au nom de l'Eternel, ils ne peuvent que faire fausse route. Il est d'ailleurs très probable que Jorg Moscal l'a nommé Cardinal Exorcisé pour sa piété (ce qui ne l'empêche pas d'être totalement compétent au poste qu'il occupe). Une caution morale, en quelque sorte. L'Eglise de Laodicée en a bien besoin.

Historique : Hugues Capcir est né sur une planète anonyme du Stella Vaticanum en l'an de grâce 6940 après Jésus-Christ. Fonctionnaire de son état dans l'Administratum, il fut pendant trente ans un citoyen anonyme comme il en existe des milliards dans la chrétienté. Pendant toutes ces années, Hugues Capcir ne rêva que d'une chose : l'espace. Il collectionnait les modèles réduits de vaisseaux spatiaux, passait tout son temps de loisir dans les astroports et prenait même quelques risques avec les autorités en consultant des ouvrages techniques normalement interdits aux citoyens de sa catégorie (après tout, il est inutile de connaître quoi que ce soit au couplage cybernétique pour classer des dossiers). Un jour, celui que tous ses collègues de travail considéraient comme un charmant original prit son courage à deux mains et, naïvement, frappa à la porte de la Troisième Eglise, offrant même de payer sa formation de pilote avec ses économies. Naturellement, on lui rit au nez et il lui fut conseillé d'utiliser plutôt son capital au financement de la toute nouvelle

Basilique dont la cité-puits venait de lancer la construction par souscription publique et obligatoire. Bref, la réponse fut négative. En désespoir de cause, Hugues Capcir s'adressa à la Septième Eglise malgré l'exécrable réputation de cette corporation d'athées et de convertis. Il y fut admis à la stupeur générale, les recruteurs de la Constrigerus Veritas ayant sans doute été séduits par son enthousiasme. Sa carrière fut alors fulgurante. En 6972, il obtint son brevet de pilote haut la main (Vaisseau Taille 2-4). En 6974, il commandait une Chapelle d'exploration. En 6982, il devenait Evêque stellaire et commandait une Cathédrale. En 6987, enfin, il fut nommé au poste que l'on destinait à Jorg Moscal avant d'en faire un Apôtre et devint Cardinal Exorcisé. Comme quoi, il ne faut jamais désespérer.

Quentin Santorem

Troisième Cardinal Exorcisé

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	3	3	3	1	0

Talents : Vaisseau (Taille 1) +3, Scaphandre +0, Electronique +0, Vaisseau (Taille 2-4), Arme de poing +0.

Equipement : Quentin Santorem est un des Cardinaux du Stella Vaticanum. A ce titre, il dispose de tout ce dont il peut avoir besoin.

Description : Quentin Santorem a 45 ans. C'est un homme de taille moyenne, en parfaite condition physique. Quentin Santorem est un ancien militaire; il a gardé de ce précédent état certaines habitudes de rigueur. Ainsi, ses cheveux bruns sont coupés très courts. Il porte une barbe courte et soigneusement taillée. Il parle d'une voix autoritaire; ses ordres sont clairs et concis. Etant athée, et malgré son titre, Quentin Santorem n'est pas autorisé à porter la pourpre cardinalice. Il s'en passe d'ailleurs très bien et revêt en règle générale la tenue des pilotes de la Constrigerus Veritas. Néanmoins, Quentin Santorem prend toujours soin de porter sur lui un indice de sa fonction religieuse, par exemple, un brassard pourpre frappé d'un grand "3" (il est le Troisième Cardinal Exorcisé) aux armes de l'Eglise de Laodicée.

Personnalité : Quentin Santorem est un homme franc, très franc, trop franc peut-être. Son caractère entier ne lui permet pas de faire de nuances. Il y a ce qu'il aime, ce qu'il n'aime pas et il le dit. Autant dire qu'il est tout sauf diplomate. En tant qu'ancien militaire, il a le goût de l'ordre et de la discipline. Il a l'habitude de respecter ses chefs et aime être obéi. Il ne juge les hommes que sur deux critères : leur fiabilité et leur efficacité. Quentin Santorem a gardé de l'époque où il était

pilote d'essai une grande compétence technique dans le domaine de l'aéronautique spatiale. C'est un pilote hors pair en même temps qu'un excellent ingénieur. Il est donc compétent, mais un peu borné. Priez pour qu'il ne vous ait pas dans le nez.

Historique : comme Krinn Recht, Quentin Santorem n'est pas originaire du Stella Vaticanum, mais d'une planète hyperdéveloppée oubliée depuis l'Armageddon. Quentin Santorem est né en 6941. Fils de militaire (son père était officier de marine), il s'est également dirigé vers les armes pour devenir pilote d'essai en 6965. Sa planète fut retrouvée le 27 septembre 6968. En évaluant sur le terrain le développement technologique de sa dernière trouvaille, la Constrigerus Veritas remarqua très vite le jeune lieutenant Santorem. Consciente que son génie ne pouvait qu'intéresser la Velox Spiritus, la Septième Eglise se dépêcha d'engager Quentin Santorem. Ce dernier accepta l'offre à la condition qu'on ne lui demandait pas de se convertir. Pendant onze ans, il pilota des vaisseaux pour la Constrigerus Veritas et parcourut la galaxie. C'est durant cette période qu'il eut l'idée de nombreux aménagements technologiques qui pourraient faciliter le travail des explorateurs. En 6979, il intégra un bureau de recherche de la Septième Eglise chargé de jeter les bases d'une nouvelle gamme de vaisseaux d'exploration. Le rapport fut soumis à la Velox Spiritus qui émit un avis favorable, ce qui permit à l'Economicus de débloquer les crédits nécessaires, afin que la Productivus Mana lance la production de la gamme sous les regards circonspects de l'Astronomus. Bref, dix ans plus tard, la première série de la gamme "Saint Graal" sortait des usines. Nous étions alors en 6988. C'est à cette date que Quentin Santorem devint Cardinal Exorcisé. Il est maintenant responsable du domaine technique.

Igmar Kraggen

Quatrième Cardinal Exorcisé

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	3	2	1	2	2	0

Talent : Esquive +1, Vaisseau Taille 2-4 +2, Tactique +2, Arme d'épaule +0, Arme de contact lourde +2, Combat OG +1.

Equipement : Igmar Kraggen est un des Cardinaux du Stella Vaticanum. A ce titre, il dispose de tout ce dont il peut avoir besoin.

Description : Igmar Kraggen mesure environ 1,90m. Il pèse la bagatelle de 100kg. Des épaules de gorille, un torse de baleineau et un cou de taureau. Igmar Kraggen semble à peine moins fragile qu'un bulldozer. Il en possède d'ailleurs la grâce aérienne. Ses gestes sont brusques et

souvent maladroits. Il ne marche pas, il fonce. Pour parfaire son image de bête humaine, il arbore en permanence un air buté et peu engageant. Igmar Kraggen doit à ses origines vikings une blondeur extrême. Ses cheveux, son collier de barbe sévère, ses sourcils broussailleux sont d'un blond très pâle qui se marie assez mal avec une face rougeaude et brutale. Autant dire que la robe pourpre des cardinaux lui va comme une aube de première communiant à un parachutiste en campagne. Il la porte pourtant en permanence, et avec fierté.

Personnalité : malgré ses allures de primate furieux, Igmar Kraggen est tout sauf un imbécile. Certes, la rudesse de ses manières et son physique de brute le feront toujours passer pour un barbare mal dégrossi. Mais ceux qui le connaissent bien lui reconnaissent un esprit de synthèse et une rapidité de jugement exceptionnels. Igmar Kraggen est l'homme des situations de crise. Lorsque tout va mal, faire appel à lui c'est déjà avoir un début de solution. Igmar Kraggen aime d'ailleurs travailler dans l'urgence, lorsque tout semble perdu d'avance. Il a l'habitude de prendre les problèmes qui lui sont confiés à bras-le-corps et il ne lâche sa proie que lorsqu'il a vaincu ou qu'il ne reste plus rien à faire. La vie, en fait, est pour lui un combat. Il ne rend les armes que pour prier. Encore le fait-il avec une ferveur peu commune, proche du mysticisme. Les colères et les amitiés d'Igmar Kraggen sont à la mesure du personnage : énormes. Toujours sur la brèche, il prend garde à ne s'entourer que de personnes parfaitement compétentes. Par conséquent, il ne supporte pas de voir ses ordres mal interprétés ou mal exécutés. Il faut dire que les situations auxquelles il doit faire face avec son équipe ne pardonnent pas la moindre erreur ni le moindre délai. Concluons le portrait psychologique d'Igmar Kraggen en précisant qu'il voue une admiration sans borne à Jorg Moscal

Historique : Igmar Kraggen naquit en 6959 sur une des planètes vikings les plus isolées de la galaxie. Fils unique, il perdit sa mère très tôt. Son père disparut quelques années plus tard dans l'espace et Igmar Kraggen fut élevé par un oncle qui ne voyait en lui qu'une bouche surnuméraire. A sa majorité, il embarqua sur le premier Drakkar en partance. Au cours de la traversée, le Drakkar eut la mauvaise idée de faire halte dans une fédération indépendante que deux Cimetières et leur flotte d'accompagnement étaient en train de piller. Le combat tourna rapidement au désavantage des Vikings. Mais, par chance, les Cimetières avaient été repérés et l'arrivée opportune de trois Cathédrales aux armes de la Septième Eglise provoqua la défaite des troupes démoniaques. Rudement endommagé, le Drakkar

fut remorqué jusqu'à la principale planète de la fédération. Durant le temps que prirent les réparations, Igmarr Kraggen discuta beaucoup avec les équipages des Cathédrales arrivées à la rescousse. Il fut si bien séduit par la mentalité et la tolérance de la Constrigerus Veritas qu'il décida de se convertir et laissa le Drakkar repartir sans lui quelques semaines plus tard. Son diplôme de bon chrétien une fois décerné par la Verax Veritas, Igmarr Kraggen fut admis dans les rangs de la Septième Eglise. En 6985, il eut le privilège d'entrer sous les ordres de Jorg Moscal, alors simple commandant d'une chapelle. Son admiration pour l'actuel Grand Apôtre-Conquérant date de cette époque. Elle n'a jamais faibli. Impressionné par la piété et les qualités intellectuelles d'Igmarr Kraggen, Jorg Moscal le nomma Cardinal Exorcisé en 6991. Il avait alors 32 ans.

Ambre Saaro

Cinquième Cardinal Exorcisé

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	3	2	2	2	4	0

Talents : Vaisseau (Taille 2-4) +2, Discussion +2, Stratégie +3, Séduction +3, Savoir-faire +0.

Equipement : Ambre Saaro est un des Cardinaux du Stella Vaticanum. A ce titre, et malgré son sexe, elle dispose de tout ce dont elle peut avoir besoin.

Description : la trentaine rayonnante. Ambre Saaro est une femme magnifique. Grande, mince, elle déplace ses formes avantageuses avec une grâce exceptionnelle. Ses cheveux sont d'un noir profond. Longs et épais, ils tombent sans entrave jusqu'à ses reins. Nombreux sont ceux qui, au détour d'une conversation, se sont déjà perdus dans ses grands yeux verts. Ses lèvres délicates, purpurines, dévoilent par moment une dentition parfaite et étincelante. Les gestes d'Ambre Saaro sont rares et soigneusement mesurés. Sa voix, capable d'une infinité de tons, sait se faire charmeuse ou terrible. Elle hante très probablement les nuits de nombre de dévots. Son sexe lui interdit de porter la pourpre cardinalice. Néanmoins, Ambre Saaro prend toujours soin de porter sur elle un indice de sa fonction religieuse, par exemple, un brassard pourpre frappé d'un grand "5" (elle est, quoiqu'on en pense, le Cinquième Cardinal Exorcisé) aux armes de l'Eglise de Laodicée.

Personnalité : Ambre Saaro est consciente de ses charmes et tout à fait capable d'en user. Dans l'univers misogyne et strictement masculin du Stella Vaticanum, être une femme est un handicap

certain : tout est plus difficile (voire impossible) pour une personne du sexe "faible". Néanmoins, Ambre Saaro démontre quotidiennement que, lorsque les premières barrières sont passées, les machistes de tout poil sont rapidement désarmés. Ambre Saaro joue beaucoup de ses charmes. Elle les met au service d'une intelligence rare et d'une lucidité qui font d'elle un redoutable adversaire. Pour espérer être traitée sur un pied d'égalité par ses contemporains, Ambre Saaro sait qu'elle doit être plus forte ou meilleure qu'eux.

Consciente de cette supériorité dans plusieurs domaines et, surtout, de la facilité avec laquelle elle abuse certains hommes, elle méprise gentiment le sexe "fort". Ambre Saaro n'a jamais eu d'amant et n'en aura sans doute jamais. D'abord parce qu'il est hors de question qu'un homme puisse avoir la moindre influence sur elle. Ensuite parce qu'elle sait que la Première Eglise attend la moindre occasion pour la taxer de lubricité et demander sa destitution.

Historique : Ambre Saaro est née en 6962. Native d'une fédération indépendante riche et puissante, elle est la fille d'un homme politique important. Elle fut la première femme à entrer dans la Grande Ecole Militaire de sa fédération. Triomphant de tous les obstacles et supportant toutes les brimades, elle en sortit diplômée et avec les honneurs. Elle fit encore parler d'elle en devenant pilote de chasse.

Cette suffragette d'un nouveau genre attira sur elle les regards de tous et, en particulier, ceux de la Première Eglise qui commença à trouver qu'on bousculait un peu trop les usages du Stella Vaticanum. L'affaire prit bientôt des proportions énormes. La Nouvelle Jérusalem somma la fédération de calmer les ardeurs de "cette jeune donzelle". C'est alors qu'intervint la Constrigerus Veritas. Elle contacta Ambre Saaro et lui proposa de l'engager. Comprenant qu'elle ne pourrait pas s'émanciper plus sur sa planète d'origine,

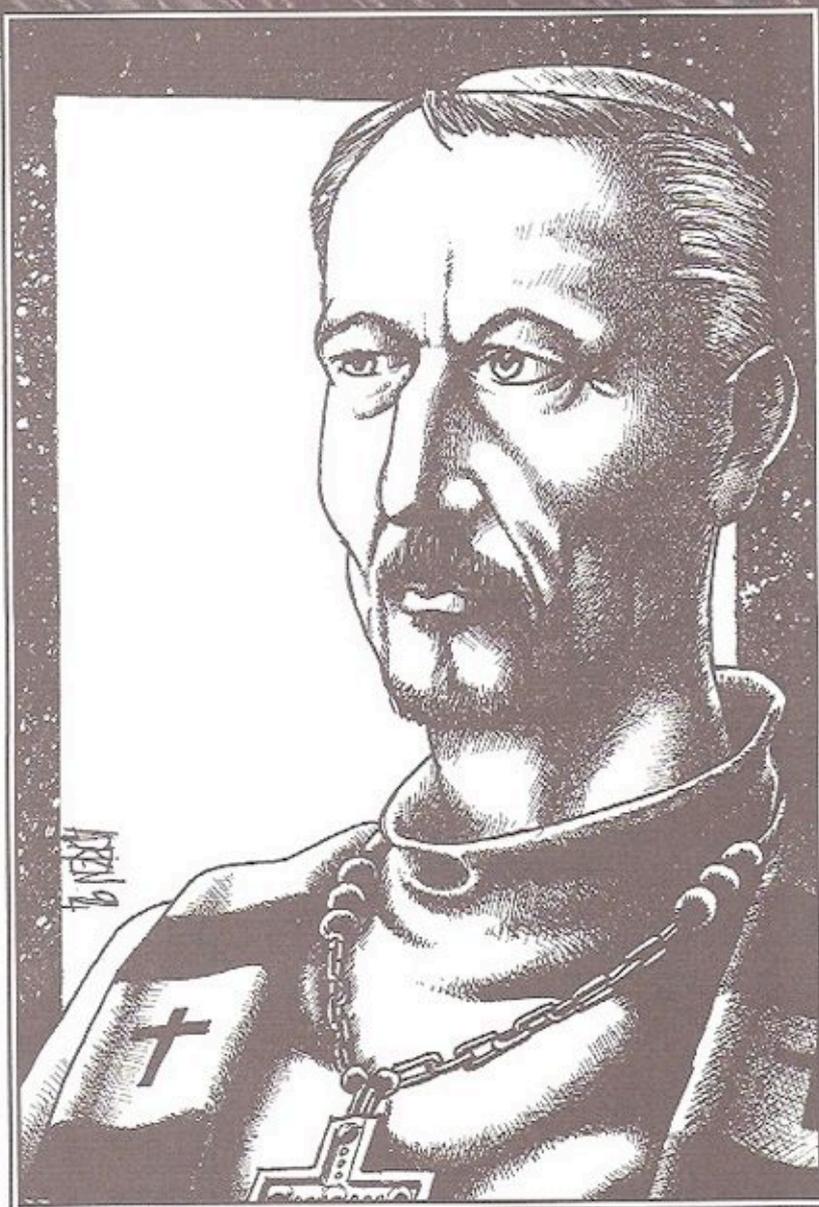
Ambre Saaro accepta l'offre. Elle sillonna la galaxie à bord d'un vaisseau d'exploration pendant quelques mois avant d'en recevoir le commandement. En 6992, le Grand Apôtre-Conquérant décida de frapper un grand coup contre la misogynie du Stella Vaticanum et nomma Ambre Saaro Cinquième Cardinal Exorciste. Si personne n'avait songé avant lui à nommer une femme à ce poste, rien ne l'interdisait. En effet, il est écrit que chaque Apôtre désigne librement ses Cardinaux. Depuis, Ambre Saaro épaula efficacement Krinn Recht dans toutes les négociations de la Septième Eglise avec la Nouvelle Jérusalem.

LA FLOTTE DE LA SEPTIEME EGLISE : LA GAMME "SAINT GRAAL"

La gamme "Saint Graal" a spécialement été conçue à l'intention de la Constrigerus Veritas. Elle est en fait le résultat d'une réflexion amorcée par Quentin Santorem aux alentours de 6980 à la demande de la Septième Eglise. Les vaisseaux de cette gamme n'ont ainsi aucune vocation militaire. Ce sont des vaisseaux d'exploration. Par conséquent, leur armement a toujours été réduit au profit d'un matériel scientifique de pointe (pour le Stella Vaticanum) et de passagers surnuméraires. Les plus petits vaisseaux de la gamme ne sont d'ailleurs pas ou très peu armés. Les Confessionnaux "Gauvain", par exemple, ne bénéficient d'aucun armement. La gamme "Saint Graal" ne comprend pas d'Archicathédrales stellaires. En effet, la Constrigerus Veritas n'a jamais l'occasion d'utiliser des vaisseaux de Taille 6.

En plus de l'équipage minimal, les vaisseaux de la gamme "Saint Graal" prévoient toujours des passagers supplémentaires. Ces passagers supplémentaires sont en général des scientifiques (indispensables aux missions effectuées par la Constrigerus Veritas) et parfois des militaires dépêchés par la Stella Potens et chargés de la sécurité. Rappelons qu'à partir de la Taille 3, tous les vaisseaux de la Constrigerus Veritas sont tenus d'embarquer un missionnaire de l'Ilinerum Veritas.

Tous les vaisseaux de la Constrigerus Veritas ne sont pas de la gamme "Saint Graal". Celle-ci n'équipe sans doute que 15% de la flotte d'exploration du Stella Vaticanum. Seuls les meilleurs équipages profitent pour l'instant de ces vaisseaux d'exception. Le premier vaisseau de la gamme est sorti des usines en 6988. Depuis cette date, l'ancienne flotte de la Constrigerus Veritas est peu à peu remplacée, mais la Septième Eglise ne sera pas entièrement équipée de vaisseaux "Saint Graal" avant 7050.



Confessionnal

Classe : Gauvain

Note : les Confessionnaux de classe "Gauvain" ne sont pas armés. Ils sont utilisés pour analyser les couches atmosphériques les plus basses des planètes ou pour effectuer des prélèvements de surface. En plus du pilote indispensable, les Confessionnaux "Gauvain" accueillent un observateur. Cet observateur dispose à bord d'un matériel scientifique suffisant aux premières analyses de routine. Rapides et maniables, les Confessionnaux "Gauvain" sont en principe en mesure d'échapper à d'éventuels poursuivants. Ne disposant pas du mode de propulsion supraluminique, ils doivent être embarqués jusqu'aux planètes observées.

Taille : Confessionnal (1)
Accélération : 3G
Equipage : 1
Soute : -

Masse : 25 tonnes
Radar : Grade 1
Tireurs : aucun
Cargo : 5 tonnes

Type : Gauvain
Commandes : +1
Passagers : 1
Armure : 1

Déplacement supra-luminique : non

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
-	-	-	-	-

Presbytère

Classe : Pellinore

Note : faiblement blindés et armés, les Presbytères de la classe "Pellinore" servent essentiellement à établir les têtes de pont coloniales : missions, bases d'expérimentation, centre de terraformage. Ne bénéficiant pas du mode de propulsion supra-luminique, ces Presbytères sont toujours embarqués dans des Cathédrales coloniales qui les emploient à faire la navette entre la surface et l'orbite de la planète. Les Presbytères "Pellinore" bénéficient de soutes à matériel énormes. Quelques aménagements mineurs leur permettent d'embarquer n'importe quelle marchandise (poutres métalliques, colons, bétail, engins de terrassement, etc.).

Taille : Presbytère (2)
Accélération : 2G
Equipage : 1
Soute : -

Masse : 100 tonnes
Radar : 1
Tireurs : 1
Cargo : 43 tonnes

Type : Pellinore
Commandes : +1
Passagers : 1
Armure : 1

Déplacement supra-luminique : non

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
Laser Grade 1	Tourelle	1	+1	1

Taille : Chapelle (3)
Accélération : 1
Equipage : 5
Soute : 40 tonnes

Masse : 500 tonnes
Radar : Grade 2
Tireurs : 2
Cargo : 20 tonnes

Type : Perceval
Commandes : +1
Passagers : 3
Armure : 5

Déplacement supra-luminique : oui

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
Laser Grade 2	Pivot	20	+1	1

Taille : Eglise (4)
Accélération : 1 G
Equipage : 10
Soute : -

Masse : 1000 tonnes
Radar : Grade 2
Tireurs : 3
Cargo : 250

Type : Galahad
Commandes : +1
Passagers : 7
Armure : 3

Déplacement supra-luminique : oui

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
Laser Grade 2 (x2)	Tourelle	1	+1	1
Torpilles (x5)	Fixe	4	-1	2

Eglise**Classe : Galahad**

Note : à partir de la Taille 4, les vaisseaux de la Constrigerus Veritas sont moins des vaisseaux d'exploration que des vaisseaux de colonisation. Une fois qu'une planète est repérée et étudiée (ce que les Chapelles d'exploration sont chargées de faire), il reste encore à l'exploiter. Commence alors ce que l'on appelle la "seconde vague". Si la planète n'est pas jugée habitable, elle recevra bientôt la visite d'une Eglise "Galahad". Les Eglises de cette classe bénéficient bien entendu du mode de propulsion supra-luminique. Elles jouissent d'un énorme cargo multi-usage. Elles sont en général employées pour terraformer les planètes hostiles.

Cathédrale coloniale**Classe : Lancelot**

Note : à l'instar de l'Eglise "Galahad", la cathédrale coloniale "Lancelot" est un vaisseau de la "seconde vague". Comme leur nom l'indique, les Cathédrales coloniales "Lancelot" servent à établir des colonies sur les planètes jugées ou rendues (grâce au terraformage) habitables. Leurs soutes à vaisseaux leur permettent de transporter jusqu'à trois Presbytères. Leurs soutes à marchandises (cargo) sont modulables et peuvent accueillir des colons; toutes sont en effet pressurisées. En général, cependant, les soutes à marchandises sont réservées au matériel ou au bétail. Les colons peuvent prendre place dans les espaces réservés aux passagers (une vingtaine de familles peut ainsi être transportée). Comme elles ont charge d'âmes, les cathédrales coloniales sont plutôt bien armées et sont souvent escortées jusqu'à bon port.

Taille : Cathédrale (5)**Accélération :** 1G**Equipage :** 2 000**Soute :** 500**Masse :** 200 000 tonnes**Radar :** Grade 4**Tireurs :** 5**Cargo :** 1000 tonnes**Type :** Lancelot**Commandes :** +1**Passagers :** 200**Armure :** 10**Déplacement supra-luminique :** oui

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée
Laser lourd	Pivot lourd	1800	+1	3
Laser lourd (x10)	Tourelle	9	+2	3
Cinétique lourd (x2)	Pivot	100	+0	5

**LE MINISTERE
DES AFFAIRES ETRANGERES**

Au sein du Dunkle Reik, l'homologue de la Constrigerus Veritas est la Délégation à l'Exotisme, organisme dépendant du Ministère des Affaires Etrangères (d'où le titre de ce chapitre). Le

Ministère des A.E. rassemble en outre le Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores et la Furfurtivus Legionux. On s'interroge encore sur le rôle du Comité. En revanche, la Furfurtivus Legionux est aussi discrète qu'efficace. La Délégation à l'Exotisme, quant à elle, regroupe plus qu'elle n'organise les explorateurs à la solde de Satan.

Historique

La Délégation à l'Exotisme fut probablement fondée aux alentours de 2150 puisque c'est à cette date que Satan commença discrètement à prendre des options sur la galaxie. A l'époque, en fait, il s'agissait plus de piquer les planètes découvertes par le Saint Empire Terrestre que de découvrir de nouveaux mondes. Le Dunkle Reik, d'ailleurs, n'existait pas ou n'était qu'embryonnaire. Les armées démoniaques s'évertuaient simplement à faire des gosses dans le dos de la chrétienté en remplaçant les populations de quelques planètes isolées. C'était encore l'heure de la semi-clandestinité.

Ce n'est que deux ou trois années plus tard que le système de propulsion satanique fut rodé et permit enfin aux petits curieux du Dunkle Reik d'aller jeter un œil là où personne n'avait mis le pied. Quelques systèmes solaires furent ainsi découverts par des explorateurs démoniaques, mais l'expérience ne fut pas renouvelée. Le Malin jugeait en effet que l'exode secret suffisait à étendre son influence. Il ne voulait pas perdre du temps, des hommes et, surtout, des vaisseaux à chercher des planètes inconnues alors qu'il lui était si facile de gagner en puissance aux dépens d'un Saint Empire Terrestre euphorique et trop

confiant. En conséquence, la Délégation à l'Exotisme semblait condamnée à n'être jamais qu'un vague organisme plus ou moins affilié à la Furfurtivus Legionux...

En 2175, Lucifer lança une attaque en règle contre le Saint Empire Terrestre et provoqua la Première Guerre Sainte. Cinq milliards de morts plus tard, il avait presque tout perdu et il était encore moins

question de lui parler de partir à la découverte de la galaxie. Il faudra donc attendre encore un peu moins d'un siècle (et la fin de la Can Wars) avant que le Dunkle Reik ne se décide enfin à se développer ailleurs que sur le dos du Saint Empire Terrestre. Même les Vikings s'y étaient déjà mis...

Des crédits furent alors débloqués à la Délégation à l'Exotisme. Jusqu'à présent, le Ministère des Affaires Etrangères était presque uniquement constitué de la Furfurtivus Legionux. Il n'y avait donc rien d'étonnant à ce que ce ministère soit placé sous la responsabilité de Malphas. Malheureusement, il ne vint à l'idée de personne que Malphas risquait d'être légèrement moins compétent à la tête des explorateurs qu'à celle des services secrets. Et lorsque la Délégation à l'Exotisme devint bien autre chose qu'une structure fantôme, le très bordélique Malphas fut néanmoins nommé à sa direction. Pour couronner le tout, l'époque où la Délégation à l'Exotisme prit du galon fut surtout celle où la Furfurtivus Legionux connaissait son heure de gloire en noyant le Saint Empire Terrestre à tous les échelons. En plus d'être incompetent, le malheureux Malphas n'était même pas disponible.

La Délégation à l'Exotisme eut ainsi le surprenant privilège de commencer sa carrière effective sous la direction d'un Prince-Démon absent par obligation et incapable par nature. Partout ailleurs, un organisme né dans de telles conditions serait mort au bout de quelques années ou, du moins, serait resté infructueux. Mais pas dans le Dunkle Reik. En fait, la Délégation à l'Exotisme parvint même à remplir ses fonctions très honorablement. Tant bien que mal, des vaisseaux furent armés, des équipages furent constitués, des commandants furent nommés. Dans l'anarchie la plus totale. Et tout ce petit monde partit gaillardement à la conquête de la galaxie. Naturellement, les entreprises de la Délégation à l'Exotisme n'eurent jamais rien de commun avec les vastes programmes de conquête spatiale lancés par le Saint Empire Terrestre depuis sa création. La Délégation permit tout de même au Dunkle Reik de s'étendre de son côté, même si la chrétienté était encore quatre fois plus vaste à l'aube de la Deuxième Guerre Sainte.

Les siècles qui suivirent ne permirent pas à la Délégation à l'Exotisme de continuer son œuvre. Il y eut d'abord la Deuxième Guerre Sainte, qui s'éternisa. Ce fut ensuite la Grande Purge, qui réduisit le Dunkle Reik à un petit système solaire jusqu'à l'Armageddon. Après l'Armageddon et quelques années glorieuses, le Dunkle Reik se retrouva au creux de la vague et fut à nouveau réduit à l'état larvaire. Durant ces longs siècles, le Dunkle Reik eut d'autres chats à fouetter. Il

abandonna la course aux étoiles et la Délégation à l'Exotisme redevint une vue de l'esprit. Ce n'est que tout récemment que Satan décida de donner un nouveau coup de pouce à cette noble institution.

Aujourd'hui

La Délégation à l'Exotisme n'est pas mieux organisée que les autres structures du Dunkle Reik. En fait, ce serait même plutôt pire. Débordé aujourd'hui autant qu'hier, Malphas n'a toujours pas le temps de se consacrer équitablement à tous les organismes du ministère dont il a la charge. Naturellement, la Délégation à l'Exotisme fait les frais de cette injustice. Mais il semble que tout le monde s'en moque.

Sur le papier, la Délégation à l'Exotisme est dirigée par huit Grands-Chefs Explorateurs, tous démons. Ces démons sont nommés par Malphas, trop heureux que d'autres se chargent de la corvée. Par acquit de conscience, il demande tout de même à être tenu au courant de ce qui se passe, mais c'est loin d'être systématiquement le cas. En fait les Grands-Chefs Explorateurs font à peu près ce qu'ils veulent, c'est-à-dire pas grand chose. Ils collaborent rarement entre eux. Chacun est jaloux de la petite flotte d'exploration qu'il dirige et cherche avant tout à tirer la couverture à lui. C'est ainsi que les Grands-Chefs de la Délégation à l'Exotisme passent l'essentiel de leur temps à essayer d'obtenir plus de crédits que les autres et à vanter les prouesses de ses équipages, les progrès accomplis, le manque cruel de moyens dont ils souffrent. Malphas, qui s'en moque éperdument, pique régulièrement une colère et limoge tout le monde en se jurant que, cette fois, il va tout reprendre de zéro et faire enfin quelque chose de ce sous-ministère. Des vœux pieux, si je puis dire. A croire que Malphas nomme toujours la même bande d'incompétents. C'est à se demander s'il tient tant que ça à ce que ses sous-fifres s'entendent... Mais, sérieusement, peut-on réellement demander au Prince-Démon de la Discorde de faire régner l'ordre dans ses rangs?

Tout cela fait que la Délégation à l'Exotisme est loin d'être l'organisme auquel Satan rêve pour agrandir le Dunkle Reik. En outre, il faut reconnaître que le mode de propulsion supra-luminique dont dispose les vaisseaux démoniaques est un sérieux handicap. Les navires du Malin consomment en effet beaucoup de carburant humain. Avec sa cargaison initiale, un vaisseau démoniaque peut espérer faire deux sauts infernaux, mais guère plus. En conséquence, la liberté de mouvement des vaisseaux de la Délégation à l'Exotisme est sérieusement réduite. Quand, après avoir "sauté" dans un système

désert, une Chapelle d'exploration du Stella Vaticanum peut remettre ça presque aussitôt, un vaisseau d'exploration du Dunkle Reik doit retourner à sa base et refaire le plein. La perte de temps est donc considérable. De plus, la vie humaine est une denrée trop précieuse dans le Dunkle Reik pour être consommée plus ou moins gratuitement.

Cependant, il serait injuste de finir sur cette note pessimiste. En effet, la Délégation à l'Exotisme remporte tout de même quelques succès. Elle les doit au talent des commandants qui dirigent sa flotte. Pour la plupart, ce sont des hommes et des femmes amoureux de leur métier et particulièrement compétents. De même, les Maîtres des Martyrs et les Familiers de la Délégation à l'Exotisme comptent certainement parmi les meilleurs du Dunkle Reik. Des études commandées par Andromallus ont démontré qu'ils consommaient 25% moins de carburant humain que leurs homologues. Livrés à eux-mêmes, les commandants se comportent comme des corsaires. Ils servent le Dunkle Reik, dépendent de lui pour une bonne part, mais dirigent leurs expéditions comme ils l'entendent. Ils nomment librement leurs équipages et possèdent souvent le vaisseau qu'ils commandent (ne serait-ce qu'à crédit). Il s'agit en général de Cryptes conçues sur le modèle des Chapelles d'exploration de la Constrigerus Veritas, mais chacune d'entre elles bénéficie d'aménagements particuliers voulus par son commandant. Il est par conséquent impossible de décrire une gamme "type" des vaisseaux utilisés par la Délégation à l'Exotisme, tous sont customisés différemment.

Le jour où Vapula aura trouvé le moyen de réduire la consommation des vaisseaux démoniaques, cette formule d'explorateurs indépendants portera certainement tous ses fruits.

LES VIKINGS

Les Vikings, contrairement au Stella Vaticanum et même au Dunkle Reik, ne disposent d'aucune



structure coloniale. Les découvertes vikings ont toujours été le résultat d'initiatives locales, voire privées.

Historique

Ce n'est pas faute d'avoir essayé, mais les Vikings n'ont joué qu'un tout petit rôle dans la conquête de l'espace. Comme le Dunkle Reik, ils prirent un sérieux retard sur le Saint Empire Terrestre en ne mettant au point un système de propulsion supraluminique que très tardivement. Ce n'est en effet qu'aux alentours de 2200 qu'ils commencèrent à coloniser quelques planètes périphériques.

D'abord colons, les Vikings ne mirent pas longtemps à renouer avec de très vieilles

habitudes. C'est ainsi que, dès les premiers temps de la Deuxième Guerre Sainte, des pirates vikings commencèrent à mettre à sac les planètes que le Saint Empire Terrestre n'était pas en mesure de défendre. S'enhardissant, les Vikings en vinrent à se comporter comme leurs glorieux ancêtres, pillant et conquérant au hasard de leurs découvertes. Cette époque héroïque va durer près de huit siècles. En fait, elle s'achèvera vers 3040, lorsque le Saint Empire parviendra enfin à prendre le dessus sur le Dunkle Reik. Durant ce petit millénaire, les Vikings étendirent largement leur sphère d'influence sans pour autant parvenir à s'unir pour constituer un Etat fort. Parallèlement, ils eurent le loisir de perfectionner leurs techniques de combat spatial.

Si nécessaire, l'année 3117 mit un terme aux pillages vikings. Comme nous l'avons déjà expliqué, c'est à cette date que l'Archange Michel négocia une paix entre le Saint Empire Terrestre et les Marches vikings qui commençaient à souffrir cruellement de la Grande Purge. Dès lors, les Vikings ne cessèrent pas pour autant de sillonner la galaxie. Seulement, ils se contentèrent de l'explorer pacifiquement. Ils découvrirent quelques mondes inhabités et les colonisèrent. En vertu du pacte de non-agression, ils n'attaquaient plus que les rares planètes appartenant encore au Dunkle Reik.

Ce fut ensuite l'Eden, au cours duquel le Saint Empire Terrestre connut ses plus belles années et acheva l'exploration de la Voie lactée. Les Vikings participèrent à cette entreprise, même si les moyens qu'ils mettaient en œuvre n'avaient rien de comparable à ceux de l'empire chrétien. En collaboration avec le Saint Empire Terrestre, ils découvrirent encore quelques centaines de mondes qu'ils colonisèrent. Lorsque c'était possible, des systèmes solaires furent même colonisés conjointement par des chrétiens et des Vikings. Les deux camps, cependant, n'allaient pas jusqu'à se partager des planètes.

L'Armageddon remit tout en question. Mais dès qu'il fut achevé et que le Stella Vaticanum émergea des cendres du Saint Empire Terrestre, les Vikings repartirent à la découverte des mondes oubliés. Le manque de moyens empêcha encore

une fois les barbus du cosmos d'égaliser les conquêtes du Stella Vaticanum. Cependant, les Marches vikings ne restèrent pas à la traîne comme ce fut le cas du Dunkle Reik.

Aujourd'hui

Dans les Marches vikings, vous ne trouverez pas d'équivalent à la Constrigerus Veritas du Stella Vaticanum ou à la Délégation à l'Exotisme du Dunkle Reik. Ce n'est là qu'un des effets pervers d'une réalité évidente : les Vikings ne constituent pas une nation.

Disséminées et souvent divisées, les tribus vikings sont pour ainsi dire incapables d'un effort collectif durable. En fait, elles ne s'associent que contre un ennemi commun. Mais à peine la menace est-elle éloignée que chacun retourne à ses intérêts particuliers. Dans le domaine de la conquête spatiale, l'individualisme des tribus vikings constitue un grave handicap. Certes, les équipages qui partent régulièrement à l'aventure ne manquent pas de courage. Mais leurs efforts sont rarement couronnés de succès. Le Saint Empire Terrestre, et maintenant le Stella Vaticanum, ont démontré qu'on ne peut explorer efficacement la galaxie qu'en multipliant les missions systématiques et concertées. Explorer l'espace à la manière viking (ou du Dunkle Reik) revient à peu près à chercher une bille dans un tas de sable avec un râteau qui n'aurait que trois dents.

Néanmoins, chaque planète viking continue de monter des missions d'exploration comme le faisait chaque village anciennement. Respectant la coutume des ancêtres, les explorateurs vikings emploient des Drakkars conçus pour le voyage comme pour la guerre. Ces Drakkars, de classe "New Frontier", sont élaborés sur le modèle des "Thor's Anger", mais leur armement a été réduit au profit d'un espace Cargo (c'est mieux quand on peut embarquer ce qu'on pille). L'armure a été augmentée. Les passagers embarqués sont bien sûr tous des combattants lourdement armés et entraînés au combat en OG. Pour échapper à ses poursuivants, le Drakkar "New Frontier" bénéficie en outre d'une accélération supérieure à celle de la plupart des vaisseaux de sa classe.

Taille : Drakkar (4)

Accélération : 2 G

Equipage : 10

Soute : -

Masse : 1000 tonnes

Radar : Grade 2

Tireurs : 3

Cargo : 50

Type : New Frontier

Commandes : +1

Passagers : 10

Armure : 2

Déplacement supra-luminique : oui

Armement

Laser Grade 2 (x2)

Fixation

Tourelle

Potentiel

1

Précision

+1

Portée

1

LEXIQUE ASTRONOMIQUE

Année-lumière : unité astronomique de distance : Correspond à la distance parcourue par la lumière en une année (terrestre), soit environ 9 500 milliards de km.

Astéroïdes : petits corps célestes dont les plus grands ne dépassent pas 1 000 km de diamètre.

Atmosphère : couche gazeuse entourant certaines planètes. Une atmosphère doit contenir de l'oxygène pour permettre l'apparition de la vie.

Comète : astre au noyau brillant (la tête) et à la traînée gazeuse (la chevelure et la queue) qui décrit une orbite parabolique.

Conjonction : rapprochement de deux planètes.

Eclipse : occultation passagère d'un astre. L'occultation peut être provoquée par le passage d'un autre corps céleste entre l'astre et la source de lumière ou par le passage d'un autre corps céleste entre l'astre observé et le point d'observation. Il y a éclipse de soleil lorsqu'un corps céleste passe devant le soleil et le cache aux observateurs.

Energie stellaire : énergie émise par les étoiles et qui aurait pour source les réactions thermonucléaires qui s'y déroulent.

Etoile : astre producteur et émetteur d'énergie.

Etoile binaire : cf. Etoile double.

Etoile double : désigne deux étoiles tournant autour d'un centre de gravité commun, à la fois retenues par la force de gravité et repoussées par la force centrifuge; il existe, sur le même principe, des étoiles triples, quadruples, etc.

Etoile filante : météorite de petites dimensions qui pénètre dans une atmosphère et que son échauffement rend lumineux.

Etoile à neutrons : étoile très dense dont la matière est dégénérée et qui n'est formée principalement que de neutrons.

Galaxie : énorme amas d'étoiles et d'autres objets célestes.

Galaxie elliptique : galaxie de forme sphérique ou elliptique et sans grande structure apparente.

Galaxie lenticulaire : galaxie de forme très aplatie, mais sans structure spirale.

Galaxie satellite : par analogie avec le système Terre-Lune, par exemple, désigne une galaxie orbitant autour d'une autre galaxie plus massive. Notre galaxie possède ainsi deux galaxies satellites : le Petit et le Grand Nuage de Magellan.

Galaxie spirale : galaxie aplatie qui montre une structure spirale. La Voie lactée est une galaxie spirale.

Géante rouge : étoile de couleur rouge et qui a de dix à cent fois le diamètre du Soleil.

Lune : satellite naturel d'une planète. Une planète peut posséder plusieurs lunes.

Météore : corps céleste qui brûle en traversant l'atmosphère et devient visible la nuit.

Météorite : fragment d'un corps céleste qui traverse l'atmosphère et tombe à la surface d'une planète.

Naine blanche : étoile très dense, dégénérée, peu lumineuse. Une naine blanche est le stade final de l'évolution d'une étoile de faible masse.

Naine rouge : étoile de couleur rouge, plus massive et plus chaude que le Soleil.

Naine noire : étoile totalement dégénérée, ne diffusant aucune lumière ni chaleur.

Nébuleuse : amas de matières raréfiées de forme irrégulière (nébuleuses diffuses) ou non (nébuleuses planétaires).

Noyau galactique : concentration de matière très dense située au centre d'une galaxie.

Orbite : trajectoire courbe d'un corps céleste autour d'un autre corps céleste.

Parsec : unité de longueur valant 3,26 années-lumière.

Planète : corps céleste sans lumière propre et qui décrit une orbite autour de son soleil.

Pulsar : étoile à neutrons.

Satellite : corps céleste gravitant sur une orbite elliptique autour d'une planète.

Soleil : par extension, étoile constituant le foyer central d'un système solaire. Notre Soleil est le soleil de notre système solaire.

Supergéante : étoile très massive et très lumineuse ayant plus de 300 fois la largeur de notre Soleil.

Supernova : explosion mettant fin à la vie de certaines étoiles, en particulier des plus massives. Après l'explosion, reste une étoile à neutrons.

Système planétaire : cf. Système solaire.

Système solaire (ou planétaire) : ensemble des planètes en orbite et des autres corps célestes retenus autour d'une étoile (ou soleil).

Trou noir : objet céleste dont la force gravitation est telle qu'aucun rayonnement ne peut en sortir.

Voie lactée : notre galaxie, cœur du Stella Vaticanum.

FICHE DE PLANETE

Système solaire : _____

Soleil (Type) : _____

Nombre de planètes : _____

Note(s) : _____

Planète : _____

Numéro d'orbite : _____

Grav : _____	Hydr : _____	Af : _____	Rép : _____
Atmo : _____	Faun : _____	Rsv : _____	Tec : _____
Clim : _____	Flore : _____	Rdr : _____	Ast : _____
Relf : _____	Rich : _____	Loi : _____	Eco : _____

Note(s) : _____

FICHE DE PLANETE

Système solaire : _____

Soleil (Type) : _____

Nombre de planètes : _____

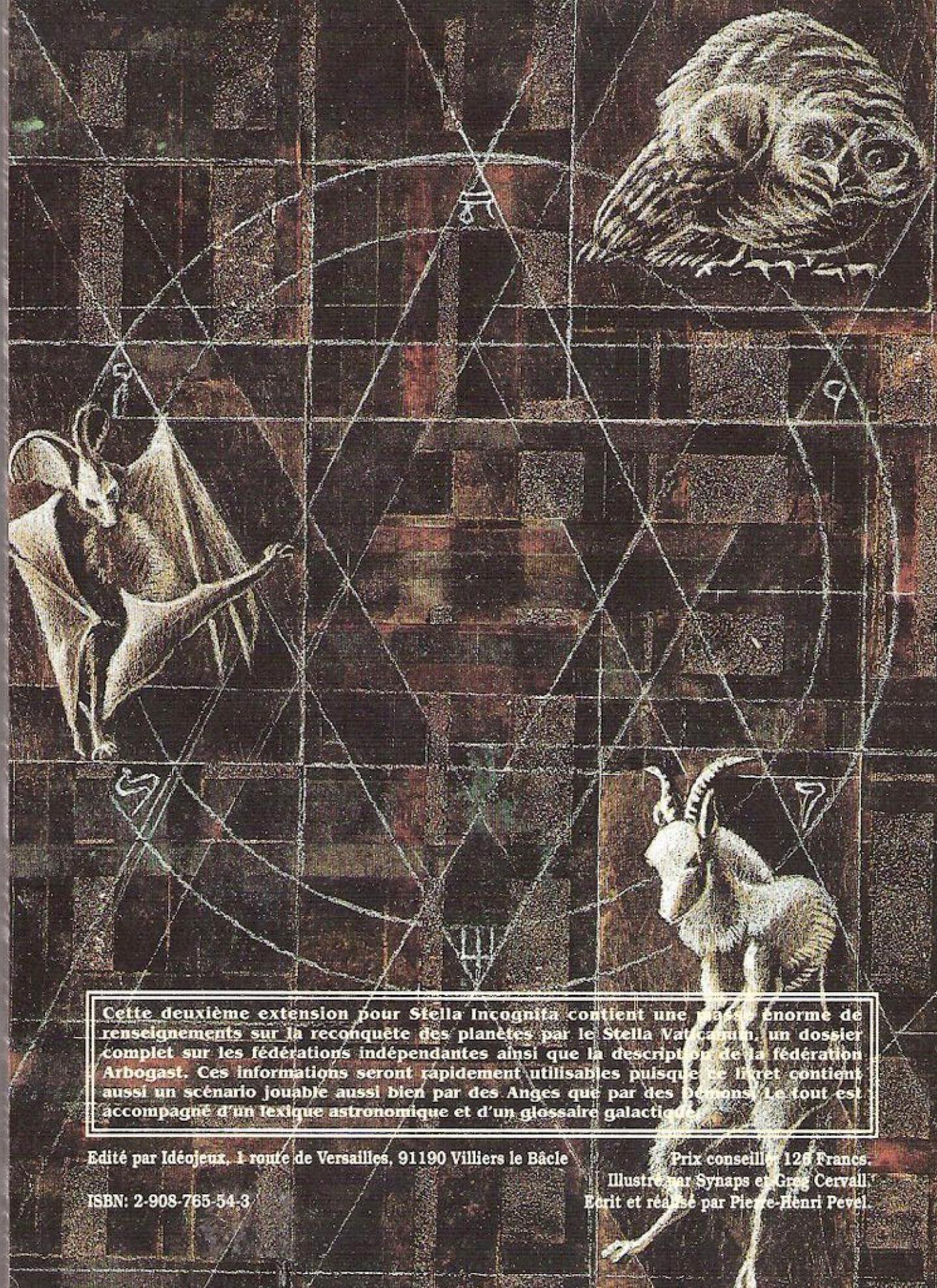
Note(s) : _____

Planète : _____

Numéro d'orbite : _____

Grav : _____	Hydr : _____	Af : _____	Rép : _____
Atmo : _____	Faun : _____	Rsv : _____	Tec : _____
Clim : _____	Flore : _____	Rdr : _____	Ast : _____
Relf : _____	Rich : _____	Loi : _____	Eco : _____

Note(s) : _____



Cette deuxième extension pour Stella Incognita contient une masse énorme de renseignements sur la reconquête des planètes par le Stella Vaticanum, un dossier complet sur les fédérations indépendantes ainsi que la description de la fédération Arbogast. Ces informations seront rapidement utilisables puisque ce livret contient aussi un scénario jouable aussi bien par des Anges que par des Diables. Le tout est accompagné d'un lexique astronomique et d'un glossaire galactique.

Edité par Idéojoux, 1 route de Versailles, 91190 Villiers le Bâcle

ISBN: 2-908-765-54-3

Prix conseillé: 128 Francs.

Illustré par Synaps et Greg Cervall
Ecrit et réalisé par Pierre-Henri Pevet.