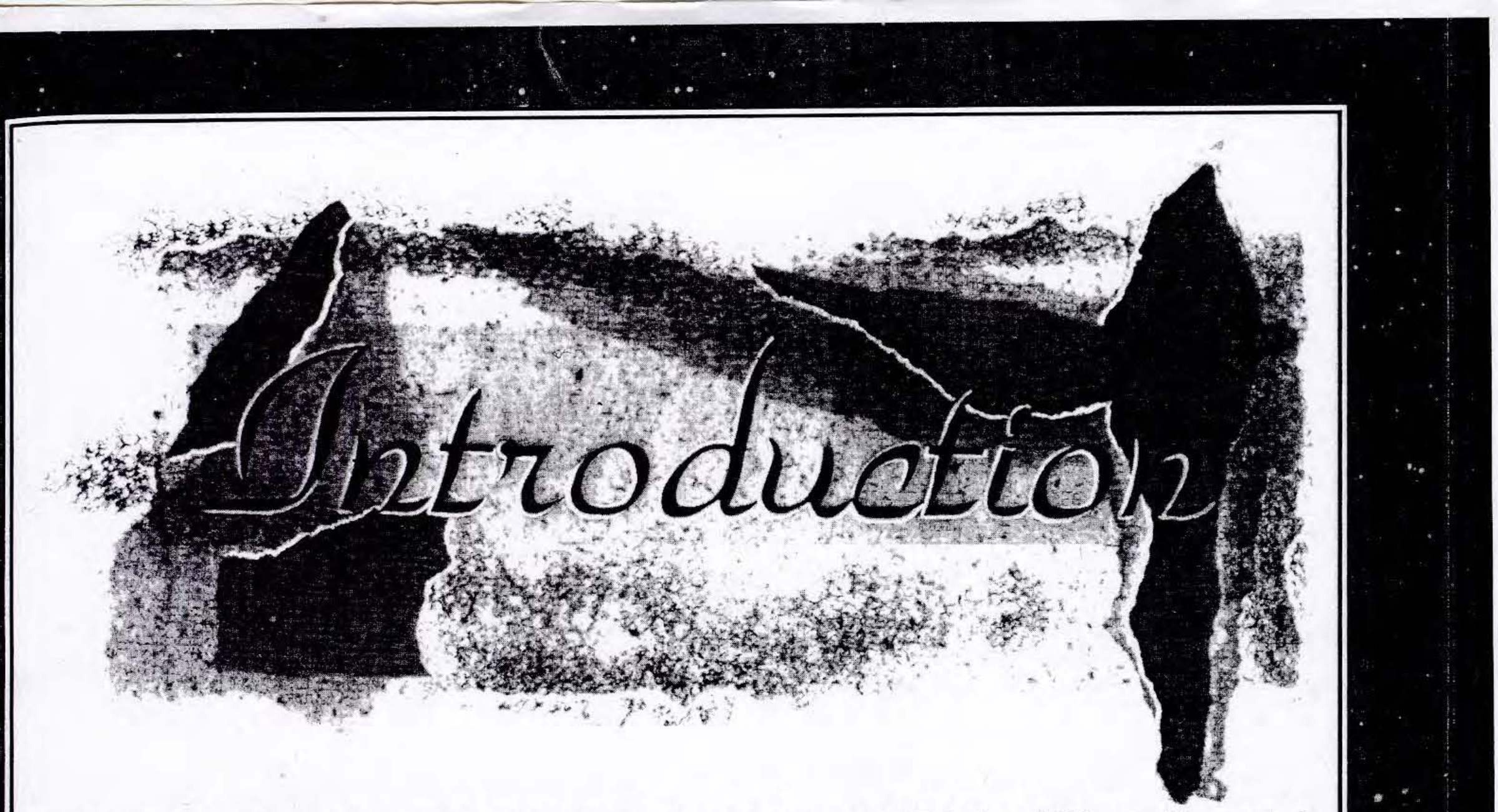
Stella Inquisitorus

Par CROC
&
Ze Siroz
Dream Team

SIROZ PRODUCTIONS



Avez-vous déjà rêvé de ce que pourraient donner les forces du Bien et du Mal, dans 5000 ans, si le secret du voyage supra-luminique avait été mis à la portée des humains ?

Si Dieu et Lucifer avaient des vaisseaux spatiaux, des planètes entières, des empires galactiques comme nouveau terrain de jeu ?

Imaginez... Imaginez des Cathédrales stellaires, dont la magnificence éclipse l'éclat des étoiles, imaginez la Nouvelle Jérusalem, ville de jaspe, d'or et de pierreries étincelantes sur la Terre à présent vitrifiée, imaginez les Fœtusaints, dont l'âme à jamais pure est la seule à savoir se mettre en phase avec les lueurs éternelles du Paradis pour déchirer les replis de l'espace...

Imaginez les vaisseaux Démoniaques, porteurs en leur sein d'un morceau de l'Enfer, imaginez des planètes entières soumises aux caprices de Prince-Démons fous et tous puissants, pouvant tester sur les humains leurs expériences les plus insensées...

L'Armaggedon, l'arrivée de la Bête, la vitrification de la Terre par les Sept Apôtres, la création des sept Eglises pour contrer le pouvoir tout puissant des Archanges, les administrations et les terreurs à une échelle inhumaine... Oui, l'univers a changé. Mais dans le froid éternel de l'espace, les forces angéliques et démoniaques se déchirent encore, et la frontière du Bien et du Mal n'est plus aussi claire qu'autrefois.

Avez-vous déjà rêvé de l'univers en 6993 après l'avènement de Notre Seigneur Jésus-Christ ?
Un rêve... ou un cauchemar ?

Avertissement

Certains concepts de Stella Inquisitorus peuvent choquer.

Les auteurs, ravis d'avoir une myriade d'étoiles à leur disposition, ont ouvert leur imagination aux délires les plus fous... Normal : comment dépeindre autrement le Bien (avec un grand B) ou le Mal (avec un grand M) à l'échelle d'un univers ?

Alors n'oubliez pas, avant de lire ces quelques pages qui suivent : ce jeu n'est pas, surtout pas, à prendre au premier degré. Ni ce "Bien" et son fascisme rampant, ni ce "Mal" et son délire monstrueux et cruel ne correspondent à de réelles aspirations. Stella Inquisitorus est un ouvrage de *Science-Fiction*, qui, respectant la tradition du genre, s'amuse à explorer des voies folles et impossibles, et, en décrivant des "contres-utopies", dénonce en les exagérant des tendances détestables dans la société et la religion d'hier et d'aujourd'hui.

Citons juste Norman Spinrad, Philip K.Dick et quelques autres (les auteurs ne cherchent pas à forcer une comparaison, ils sont conscients du gouffre qui les sépare), et des oeuvres telles que Rêve de Fer, Le Maître du Haut Château, Dune, sans oublier l'Empire de la Saga Star Wars ou l'Empire Granbreton cher à Michael Moorcock pour étayer notre thèse.

Alors, compris ? On peut vous laisser seuls avec les Nécropoles, les Foetusaints, les ponctions humaines en carburant (ben oui, c'est pas sympa, mais depuis que le grand monolithe noir* est arrivé et que l'homme a su ramasser une pierre il s'en est servi pour éclater la tête à son voisin) sans que vous commenciez à rassembler le bois pour un autodafé ?

C'est de l'humour, vous savez, ce mot qui commence par un H et qui est, la plupart du temps, d'autant plus drôle qu'il est plus noir...

Et puis, si ça vous horrifie - parfait, ce serait inquiétant si ça ne vous horrifiait pas - essayez de faire ce que vous pouvez pour éviter que tout cela ne se produise ou même ne se reproduise. Par exemple en luttant contre ceux qui brûlent les cinémas parce qu'ils passent des trucs qu'ils n'aiment pas, et d'une manière générale contre tous les fascismes, même et surtout religieux !

(C'était notre page "politique". Ouvrez le paquet de Pop-Corn, le film arrive !)

** Référence à peine marquée à 2001, un petit film de SF des années 70 réalisé par un obscur tâcheron...*

Sommaire

Introduction 1
Sommaire 2
Historique 3
Système de jeu 10
Principes de jeu 10
Notion de temps 10
Les dés 10
Le d666 10
Le Nombre de la Bête 11
L'unique 11
Le 421 11
Les caractéristiques 11
Effets spéciaux des caractéristiques 11
Liste des caractéristiques 11
Les talents 11
Liste des talents 12
Les pouvoirs 15
Détermination des points de pouvoir 15
Récupération des points de pouvoir 15
La table unique multiple 16
Utilisation des caractéristiques 16
Utilisation des talents et des pouvoirs 16
Résolution des conflits 16
Modificateurs sur la table UM 17
Création des humains normaux 17
Les êtres humains 17
Combat 18
Le déplacement 18
Le combat physique 18
Le combat psychique 19
Effets sur les personnages 19
Expérience 20
Augmentation des talents 20
Apprentissage des talents 20
Augmentation et apprentissage des pouvoirs 20
Les armes personnelles 20
Les armes personnelles primitives 21
Les armes personnelles technologiques 22
Quelques exemples 23
Les armures 23
Les armures primitives 23
Les armures technologiques 24
Les vaisseaux spatiaux 24
Construction 25
Déplacement infra-luminique 26
Déplacement supra-luminique 27
Combat 30
Autres véhicules 33
Les planètes 33
Le Stella Vaticanum 35
Chronologies 35
Chronologie à l'usage du citoyen 36
Chronologie à l'usage des gradés 36
La Nouvelle Jérusalem 39
L'organisation politique 40
Les Eglises 40
Politique locale 41
L'organisation sociale 42
Les citoyens 43
La hiérarchie 43
Les rangs dans le Stella Vaticanum 45
Les Sciences 46
Les mœurs et la justice 47
Le calendrier 48
La vie quotidienne 48
Les langages 48
Les Sept Eglises 49
L'Eglise d'Ephese ou Première Eglise 49
L'Eglise de Smyrne ou Seconde Eglise 50
L'Eglise de Pergame ou Troisième Eglise 51
L'Eglise de Thyatire ou Quatrième Eglise 51
L'Eglise de Sardes ou Cinquième Eglise 53
L'Eglise de Philadelphie ou Sixième Eglise 54
L'Eglise de Laodicée ou Septième Eglise 55
Rôle des Archanges dans le Stella Vaticanum 55
Les armées du Bien 58
Création des Anges 58
Etres humains au service du Seigneur 58
Anges 58
Création des personnages-joueurs 59
Les pouvoirs des Anges 59
L'équipement Divin 73
Les armes personnelles 73
Les armures 75
La hiérarchie 75
Les différents rangs 75
Rapport avec ses supérieurs 76
Rapport avec ses serviteurs 76
Récompenses spécifiques et pouvoirs annexes 76
Pouvoirs possédés par certaines créatures angéliques 77
Aura bénéfique 77
Langage angélique 77
Invocation de son supérieur 77
Comment bien incarner un Ange 77
Comment diriger une partie de SI avec des Anges 78
Quelques Archanges 78
Ange 79
Blandine 81
Didier 83
Dominique 85
Janus 87
Jean 89
Joseph 91
Laurent 93
Marc 95
Yves 97
Le Dunkle Reik 99
Chronologie 99
Le Polo 99
L'Armaggedon 100
L'organisation politique 100
L'organisation sociale 101
Les citoyens 102
Les sciences 102
Les mœurs et la justice 103
La hiérarchie 104
Le calendrier 106
La vie quotidienne 106
Langages 106
Les six Ministères 107
Ministère de la Justice 107
Ministère du Plan 107
Ministère des Hostilités 108
Ministère de la Culture 108
Ministère des Affaires Etrangères 109
Ministère de la Production 109
Quelques planètes du Dunkle Reik 110
Les armées du Mal 171
Création des Démons 171
Mort-vivants 171
Familiers 172
Démons 173
Démons de combat 174
Création des personnages-joueurs 175
Les pouvoirs des Démons 175
L'équipement Infernal 191
Les armes personnelles 191
Les armures 192
La hiérarchie 192
Les différents rangs 192
Rapport avec ses supérieurs 193
Rapport avec ses serviteurs 194
Statut social et pouvoirs annexes 194
Changement de leader 194
Pouvoirs possédés par certaines créatures maléfiques 194
Aura maléfique 194
Langage démoniaque 195
Invocation de son supérieur 195
Comment bien incarner un Démon 195
Comment diriger une partie de SI avec des Démons 196
Quelques Prince-Démons 196
Abalam 197
Andromalius 199
Baal 201
Beleth 203
Belial 205
Bifrons 207
Kobal 209
Kronos 211
Malphas 213
Vapula 215
Les autres 217
Les Vikings 217
Les sorciers 218
Les brebis égarées 218
Les Musulmans 220
Les renégats 220
Les scénarios 221
Annexes 239

Historique

Voici la vérité vraie, la chronologie de Stella Inquisitorus dans toute sa pureté. Si vous n'êtes pas maître de jeu, nous vous prions de cesser votre lecture dès la fin de cette phrase, cette section n'étant en effet accessible qu'aux Archanges, aux Prince-Démons et aux dirigeants des Sept Eglises (les Sept Apôtres de Rang 7), alors ne risquez pas la foudre divine ou les flammes de l'enfer pour un petit coup d'œil dans ce chapitre des règles.

Ce texte est tiré directement du précis de chronologie qui prend place dans la bibliothèque personnelle d'Yves, Archange des Sources et grand responsable de l'agenda de Dieu. Vous pouvez donc lire les yeux fermés, c'est du concret, du réel. Rien n'a été censuré... Encore que...

Certains termes précis peuvent vous sembler incompréhensibles dans un premier temps mais une lecture du jeu et plus précisément de son glossaire détaillé dans sa totalité devrait vous permettre de bien appréhender tous les nouveaux concepts développés dans ce jeu. La bonne maîtrise d'une partie de Stella Inquisitorus passe par la connaissance ne serait-ce que superficielle de ce qui suit.

0-2009

C'est dans cette période que le jeu "In Nomine Satanis / Magna Veritas" se déroule. Ce jeu a pour cadre la terre, principalement au 20ème siècle et met en présence les forces du Bien représentées par des Anges et les forces du Mal représentées par des Démons. Ces créatures magiques s'incarnent dans des corps humains pour obéir aux ordres de leurs supérieurs directs et par la même occasion de Dieu et de Satan. Si vous voulez connaître avec plus de précision cette période, je ne vous conseillerai jamais assez de lire cet excellent jeu (en vente dans toutes les bonnes boutiques près de chez vous).

2010-2097

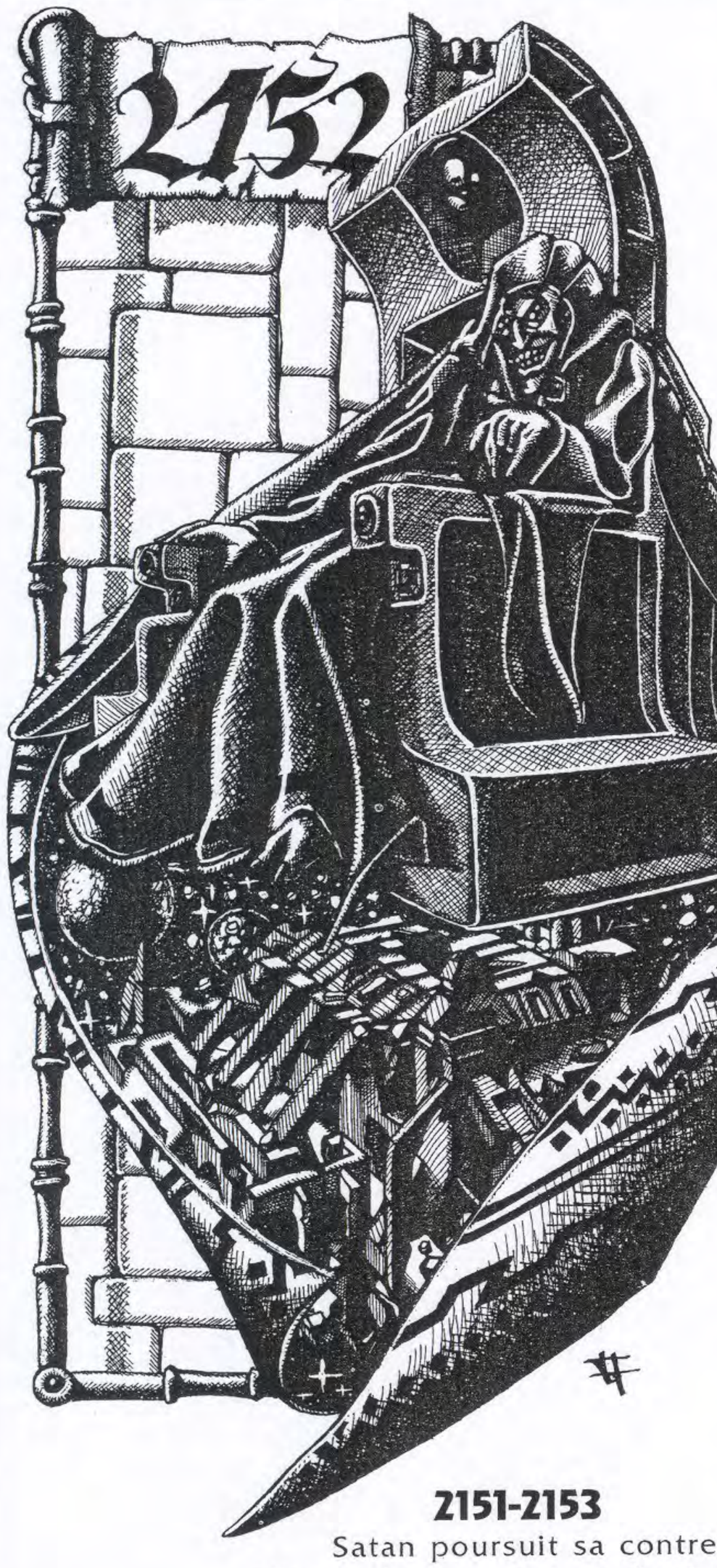
Jean, Archange de la Foudre, reçoit l'ordre de fournir aux hommes le moyen de voyager dans l'espace. La première Cathédrale stellaire quitte la Terre en 2024. 77 fœtus, artificiellement créés par Jean, sont placés en catatonie, et instruits par Blandine avant le départ. Ces êtres d'une pureté extrême seront appelés par la suite Fœtusaints. Ce premier vaisseau fait plusieurs milliers de sauts paradisiaques pour trouver une trentaine de planètes propices où il déposera à chaque fois un peu des 4000 chrétiens embarqués. L'existence des Anges est révélée au monde. Toutes les religions terrestres essayent de justifier leur existence par rapport à ce nouvel élément. On note un très fort regain de mysticisme parmi les populations indigènes. De par la nature très particulière des voyages, tous les colons doivent être de fervents catholiques. Cette religion devient alors prédominante (75% de la population terrestre suit avec ferveur les préceptes du pape Jean-Paul IV).

2098-2149

La Terre envoie de plus en plus de catholiques coloniser l'espace. Quelques fervents chrétiens, faisant partie de la seconde génération de colons reviennent sur terre et prêchent la bonne parole. Le Vatican a tellement de prise sur les populations terrestres qu'il devient un état au dessus des états. Seuls les juifs, les Musulmans et quelques poignées de protestants refusent de suivre les préceptes du clergé. Les premières ségrégations religieuses apparaissent. Les Vikings se font tous petits, attendant que leurs dieux, une fois sortis de leur coma éthylique quasi-permanent, trouvent une solution pour continuer le Ragnarok.

2150

Satan, qui restait sur la défensive depuis 2010, contre-attaque en force. La Cathédrale stellaire "Notre-Dame de la Victoire" est détruite dans l'espace par un étron-suicide, premier vaisseau construit à grand-peine par le staff du Malin. C'est le début des hostilités au grand jour. Le clergé profite de cette attaque pour prendre véritablement le pouvoir et instaurer le Saint Empire Terrestre. Jean XXV se proclame lui-même Empereurpape. Les infidèles sont persécutés, rendus à la raison divine, mais non encore exterminés.



2151-2153

Satan poursuit sa contre-attaque. Les populations de cinq planètes sont exterminées. Vapula parfait et affine le système de propulsion satanique. Les premières cryptes infernales sont construites. Les cinq planètes vides sont repeuplées avec des colons sataniques (serviteurs humains mais aussi, en plus faible proportion, mort-vivants, Familiers, etc...), acheminés secrètement depuis la Terre. L'Empereurpape est fermement assisté par les conseils d'Archanges identiques à ceux décrits dans le "Scriptarium Veritas". Les Anges sont présents à tous les postes clés du pouvoir terrestre, aussi bien politiques que militaires.

2154-2174

L'exode satanique secret se poursuit. La flotte démoniaque ne cesse de croître, sans que les autorités n'en saisissent la mesure. Le 13 Septembre 2154 voit la destruction d'un convoi de 5 barges entre la Terre et la Lune. La division démoniaque "Flammentod" aux ordres de Belial revendique l'attaque. De nombreux Cercueils d'interception sont détruits par les postes de défense terriens. La Saint Empire Terrestre continue de s'étendre à travers la galaxie, profitant d'un taux de natalité exceptionnel sur les planètes colonisées.

2175

Satan, s'estimant prêt, attaque au coeur du Saint Empire Terrestre à la vitesse de l'éclair. Les divisions "Flammentod" et "Eissturm" détruisent totalement la Chapelle porte-chasseurs "Gardien des Ames" et l'Eglise stellaire "Rédemption Suprême" ainsi que 150 confessionnaux embarqués. Le Saint Empire Terrestre est totalement surpris et subit d'effroyables pertes. Après six mois de guerre, l'Empereurpape Fabien IV succède à Jean-Luc II, et proclame immédiatement la Guerre Sainte. Les troupes, galvanisées par le matraquage médiatique, ne tardent pas à reprendre du poil de la bête et les pertes dans les divisions démoniaques sont énormes.

2176-2198

Première Guerre Sainte. Elle dure 23 ans et fait plus de cinq milliards de morts; les trois-quarts des pertes sont subies par le Saint Empire Terrestre. Les armées sataniques ayant perdu 90% de leurs troupes se retranchent sur les planètes qu'elles contrôlent et pansent leurs blessures. Les deux adversaires se remettent sur pied. Mais le réservoir des forces chrétiennes étant sans commune mesure avec celui des armées sataniques qui ont donc déjà perdu la majorité de leur effectif, Satan décide bientôt d'opter pour une position défensive. Pendant ce temps, les armées du Bien se réfugient dans des prières antalgiques. Les Vikings, ayant mis au point un système de propulsion basé sur le même principe que celui de ses adversaires commencent à coloniser secrètement quelques planètes en bordure de l'Empire. Les planètes choisies sont celles qui reproduisent assez fidèlement le climat et la géographie des régions terrestres anciennement contrôlées par les hommes du nord. Leur nombre reste malheureusement bien trop faible pour représenter un risque quelconque aussi bien pour les forces du Bien que pour celles du Mal.

2199-2249

Commence alors ce qui sera nommé "Can Wars" dans tout le Dunkle Reik: Une unité d'élite créée par Furfur mettra un point d'honneur à piéger toutes les conserves transportées par les vaisseaux du Saint Empire Terrestre. La "Furfurtivus Legionux" va ainsi remplacer le contenu des boites par de petits Familiers spécialement conçus à cet effet. La surprise passée, la guerre va dégénérer en un "jeu" d'attaque/défense situé d'abord au niveau des transports de matériel, puis s'étendra à toutes les étapes de la production. Complètement concentrées sur la protection des denrées alimentaires, les forces du Bien se laissent

déborder et permettent à des centaines de Démons de s'infiltrer au plus profond du Saint Empire Terrestre. C'est alors que commence le travail de sape de ceux-ci. Les statistiques sur le taux d'hérétiques grimpent en flèche, l'absentéisme des élèves atteint son niveau le plus élevé depuis les grèves étudiantes de 1986, la gangrène touchant jusqu'aux plus hauts gradés dont les sautes d'humeur deviennent de plus en plus fréquentes. Une police de l'âme est donc créée pour essayer d'enrayer le phénomène à tous les niveaux de la population. Les deux "Empires" s'étendent chacun de leur côté et renaissent peu à peu de leurs cendres. Le Saint Empire Terrestre reste quatre fois plus important que le Dunkle Reik, mais est désormais noyauté par les Démons et miné par les hérétiques de toutes sortes.

2250

La division d'élite "Badewanne" détruit l'Archicathédrale stellaire "Marche Divine" de même que ses 800000 troupes embarquées et ceci au coeur même du Saint Empire Terrestre.

2251

Le clergé hésite à riposter de peur de déclencher une nouvelle Guerre Sainte. Un prêtre ermite de Fomalhaut IV prêche de par l'Empire. Il est fortement soutenu par les Archanges du conseil offensif. Il remporte un succès d'une telle envergure dans son long périple que le clergé, dépassé par les événements, proclame la deuxième Guerre Sainte. La moitié des hommes valides de l'Empire prennent les armes et s'en vont exterminer du Démon aux limites du Saint Empire Terrestre. Malheureusement, leur enthousiasme ne parvient pas à contrebalancer leur manque d'entraînement, et ils subissent d'effroyables pertes face aux divisions surentraînées du Dunkle Reik. La division "Badewanne" prétend même détenir le record de chrétiens tués par homme de troupe avec un "score" de 217 à l'heure. Profitant de la confusion générale, les Vikings partent dans leurs vaisseaux de guerre pour mettre à sac les planètes de l'Empire proches des leurs. Ce sont donc de véritables Vikings de l'espace qui explorent et pillent tout sur leur passage. Leurs attaques surprises sont anecdotiques par rapport au conflit en cours et ils agissent avec une impunité presque totale.

2252-3039

La guerre s'éternise, mais les deux adversaires économisent leurs forces. Des planètes entières sont détruites lors de gigantesques batailles spatiales. Les deux Empires ne vivent que par et pour la guerre. Les populations, l'éducation, l'industrie, tous n'ont pour but que la destruction de leurs ennemis. Les Archanges du conseil offensif manipulent les cardinaux afin qu'ils élisent un Empereurpape qui leur soit favorable. C'est la première erreur du Saint Empire Terrestre, et le début de l'âge sombre de l'humanité, où la galaxie ne vibre qu'au son de la mort et de la désolation. Les moyens de destruction mis en oeuvre par les deux côtés sont colossaux. Des planètes sont désintégrées dans leur totalité, des populations entières jetées vives dans les flammes d'un enfer bien trop réel. Le Saint Empire Terrestre, obnubilé par sa folie destructrice est descendu au même niveau que son adversaire et continue même à chuter. Les planètes Vikings subissent pour la plupart le même sort que celles contrôlées par les forces du Mal. Les Vikings perdent les planètes les plus fertiles mais résistent sur celles qui se révèlent les plus inhospitalières, montrant aux troupes chrétiennes que leur puissance militaire n'est pas aussi négligeable que cela.

3040

Infiltré par les Démons et par les hérétiques, le Saint Empire Terrestre va de défaites en défaites. Sa puissance militaire ne fait pas le poids face à la ruse du Prince des Ténèbres et de ses sbires. Dominique décide de réagir. Il parvient à prendre tous les pouvoirs et "fait don de sa personne" pour sauver l'Empire. Il monte un corps armé d'élite: Les Inquisiteurs Impériaux, et proclame la Douzième Croisade (eh oui, comme le temps passe). Toutes les personnes soupçonnées d'hérésie sont immédiatement brûlées sur des bûchers en forme de croix ou éboui-llantées vives

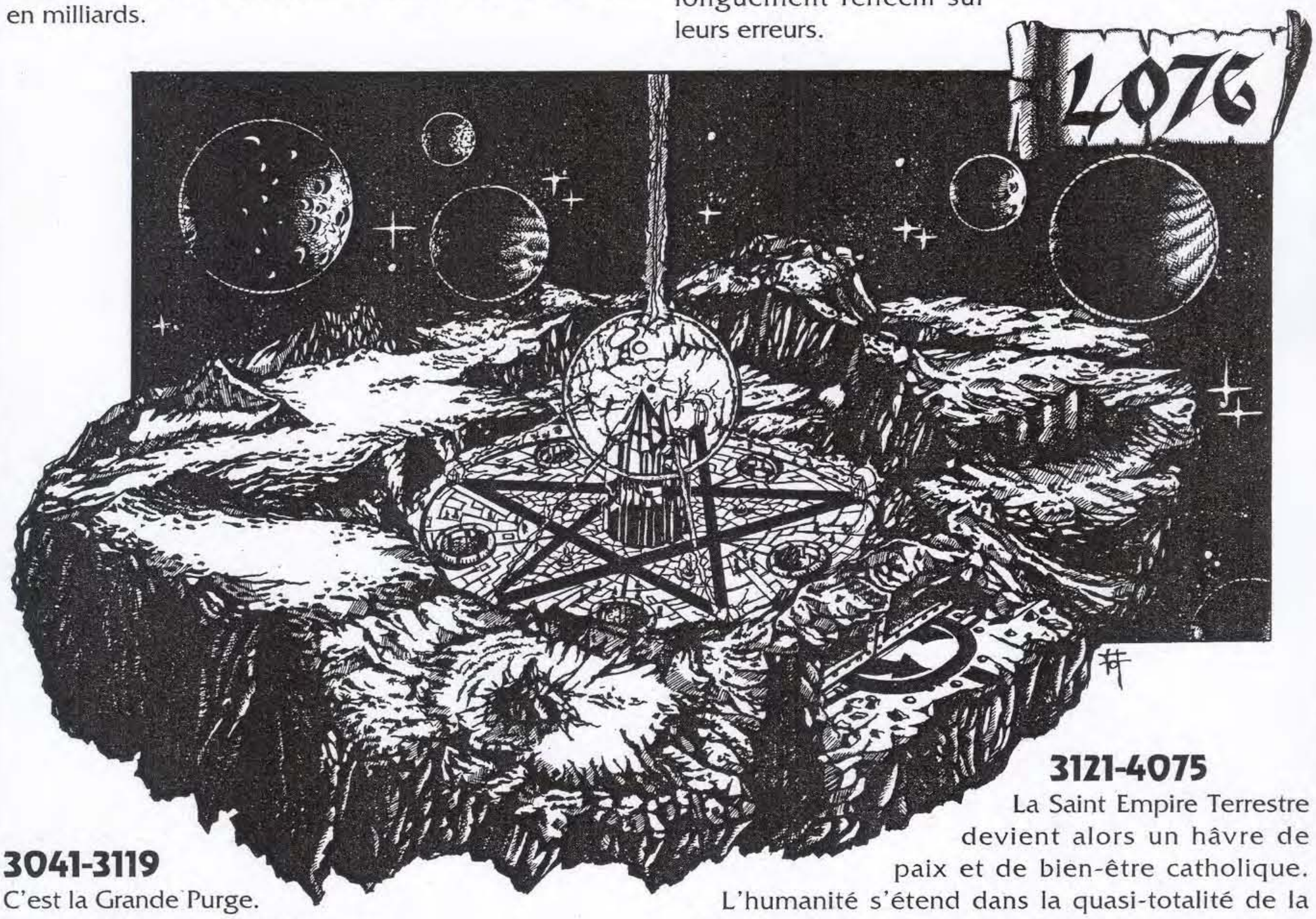
dans la plus grande tradition de l'inquisition moyenâgeuse. Laurent est chargé de monter une division qui serait assez pure pour tailler dans la masse des armées du Malin. Il va donc créer cent onze bataillons, dont il choisira personnellement chaque membre. Chaque bataillon est sous les ordres d'un Ange 1% au service de Laurent... (les anges "1%" sont les plus intégristes des serviteurs de cet Archange déjà très peu porté sur la tolérance et le pardon). Les Croisés de l'Espace, engoncés dans des armures de combat, parmi les plus résistantes jamais créées, partent à l'assaut et massacrent tout devant eux, y compris les populations des planètes reprises à l'ennemi, qui sont de toute façon souillées par le péché. C'est l'une des périodes les plus dures du Saint Empire Terrestre, et les morts se comptent de nouveau en milliards.

3041-3119

C'est la Grande Purge.
En 80 ans le Dunkle Reik
est réduit à un seul système solaire en bordure de la galaxie connue, et l'Empire est nettoyé de l'hérésie. Le Saint Empire Terrestre se reconstruit à grands pas sous la férule de l'Inquisition Impériale assistée des Croisés de l'Espace. L'Empereurpape n'a plus qu'un rôle consultatif et médiatique. C'est à cette époque qu'a lieu le massacre de Mandchour I, où la population entière du système de la planète Mandchour est éradiquée suite à une "erreur dans la procédure de transmission". Les incidents de ce genre se multiplient pendant les années qui suivent, démontrant si besoin en était que l'Inquisition Impériale outrepasse sans cesse ses droits. Voulant par là même saluer les principes glorieux et la résistance tenace de ses anciens compagnons d'arme, Michel signe un pacte de non-agression avec les Jarls responsables des planètes Vikings restantes. Cet accord est encore valable de nos jours, au grand désespoir de Dominique et de Joseph.

3120

Dieu trouve que Dominique est allé trop loin, les chefs de l'Inquisition Impériale sont jugés pour abus de pouvoir, tandis que Dominique, Laurent, Walther et Joseph sont convoqués par Dieu. Ceux-ci sont envoyés "en vacances" pour un certain temps, pour ne pas dire un temps certain. L'Empereurpape retrouve sa place de dirigeant, les humains tiennent de nouveau les rênes du pouvoir dans le Saint Empire Terrestre. Ces Archanges ne reprendront leurs fonctions que quelques centaines d'années plus tard, après avoir longuement réfléchi sur leurs erreurs.



3121-4075

La Saint Empire Terrestre devient alors un hâvre de paix et de bien-être catholique.
L'humanité s'étend dans la quasi-totalité de la galaxie. Le Jardin d'Eden semble devenir réalité. Tant et si bien que l'on en oublie le Dunkle Reik. C'est la seconde erreur du Saint Empire, et elle nous montre que le succès peut se révéler encore bien pire que l'échec. Grisé par sa réussite, l'Empire s'est engoncé dans une torpeur bucolique, oubliant que dans un système sombre de la bordure extrême de la galaxie, de viles créatures du Malin complotaient, ourdissant de noirs stratagèmes visant à détruire ce magnifique paradis stellaire.

4076

Satan conçoit avec tous ses disciples un gigantesque rituel qui engloutira une bonne partie des ressources du Dunkle Reik pendant plus de trois siècles, le rituel ayant été commencé en 3721. Le 24 Décembre 4076

à minuit naît l'Antéchrist, celui que l'on appelle la Bête dans la Bible, fils de Satan et grand fouteur de bordel cosmique.

4077

La Bête se lance à l'assaut du Saint Empire Terrestre à la tête des maigres forces sataniques restantes. C'est le début de l'Armaggedon. Le Saint Empire envoie plusieurs divisions de Croisés de l'Espace afin de régler le problème. Malheureusement, les Croisés tombent sous le pouvoir de la Bête et combattent sous ses ordres. Les frères combattent les frères, comme l'avait prévu la Bible, il y a de cela plusieurs milliers d'années.

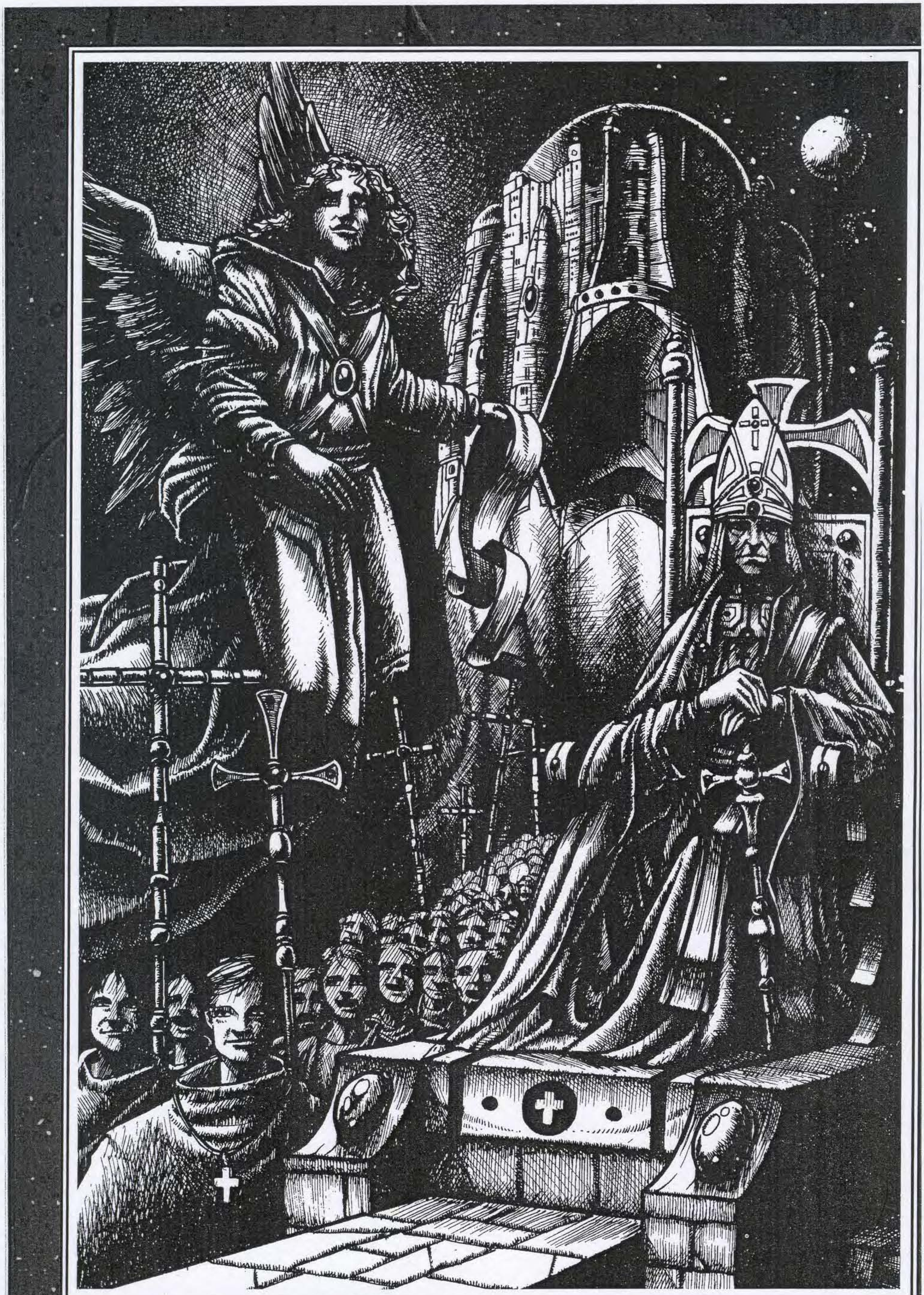
4078-4095

L'Armaggedon bat son plein. Les attaques suicides des disciples de Furfur détruisent plus de 10 planètes et les divisions "Rigor Mortis", "Reanimator" et "Ad Vitam" comprenant plus de 9500 Cercueils et 56 Mausolées aux ordres de Bifrons fondent sur toutes les planètes ayant une importance militaire. La guerre civile ravage la galaxie, l'Empire vacille sous le choc de l'hérésie. Durant ces 19 ans de guerres et de génocides, la moitié de la population de la galaxie est exterminée. Des systèmes solaires entiers sont pulvérisés. Des milliards de personnes sont jetées vives dans l'espace (ça change, la dernière fois c'était dans les flammes...). Vers la fin de la guerre, l'Empereurpape lui-même passe à l'ennemi et se fait débaptiser. La Bête et ses armées victorieuses débarquent sur Terre et entrent triomphalement au Vatican.

4096

> *La paix n'est que la période de préparation à la guerre.*
>
> *Varcless Strutoff, Apôtre de la Première Eglise*

C'est alors que sept hommes sont illuminés. Ils reçoivent de Dieu la mission de sauver le monde en tuant la Bête. Pour ce faire, ils déclenchent tous les missiles à tête nucléaire de la Terre, la réduisant à un désert vitrifié et/ou radioactif. Les sept hérauts transitent au dernier moment vers la Lune, par un moyen qui n'est signalé dans aucun des écrits de l'époque. La Bête et toutes ses armées stationnées sur la planète sont détruites ainsi que toute la population (plus de 20 milliards d'êtres humains). Les sept hommes se proclament les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau. De la Lune, ils appellent et rassemblent sous la croix tous les survivants fidèles et repentis, qui sont malheureusement dispersés dans toute la galaxie. Cinq années de rédemption s'écoulent et c'est le début de la Troisième Guerre Sainte, appelée aussi Grande Purification. Les légions sataniques sont impitoyablement chassées et les hérétiques massacrés. Les Sept Apôtres donnent les dernières directives à leurs troupes et prennent les rênes du pouvoir. C'est le début du Stella Vaticanum, qui se construit depuis sa capitale, la Nouvelle Jérusalem, don du Seigneur au peuple du Saint Empire Terrestre. Michel, après une audience avec le Jarl responsable des Marches Vikings, recrute les plus tolérants de ses guerriers et forme une unité d'élite non-chrétienne dont les membres, une fois convertis, auront les postes les plus importants de la future Constrigerus Veritas. Dominique tape un rapport salé en quatre exemplaires qui est remis à Dieu le soir même de



cette réunion. Dominique est convoqué immédiatement par Dieu. Il en ressort la queue entre les jambes (vous me pardonnerez l'expression) et Michel est félicité.

4097-6989

Le Stella Vaticanum croît sur les ruines du défunt Empire. La population est fanatisée afin d'empêcher que le Mal s'installe. L'Inquisition Impériale est rebaptisée Inquisition Stellaire et devient peu à peu l'organisation la plus puissante du Stella Vaticanum, contrôlant jusqu'aux pensées intimes des chrétiens. Certains systèmes isolés du Stella Vaticanum deviennent des fédérations indépendantes. Ils parviennent à résister au Mal sans l'aide des forces armées chrétiennes. Le Dunkle Reik se replie et est réduit à l'état larvaire. Pour prouver leur modestie universelle, les Sept Apôtres refusent les distinctions proposées par Dieu. Plutôt que de devenir Archanges, et par là même immortels, les Apôtres vont diriger leurs Eglises respectives jusqu'à leur mort. Un modèle qui sera suivi par tous les Apôtres suivants, inflexibles, impartiaux mais néanmoins humains.

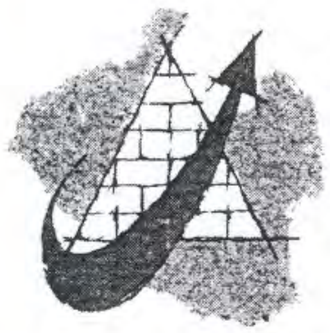
6990-6992

Le Stella Vaticanum s'étend inexorablement, essayant de reconquérir toute la galaxie. De nombreuses planètes ne sont pas retrouvées, la plupart des cartes ayant été détruites durant la guerre, et les populations locales développent en parallèle d'autres mœurs et d'autres coutumes (et même quelquefois d'autres religions). Satan décide de recommencer la guerre, mais de la façon insidieuse qu'il affectionnait il y a si longtemps. Les Anges et Archanges, ayant montré leur faillibilité, n'ont plus qu'un rôle annexe. La Terre a été entièrement ravagée par un holocauste nucléaire lors de la Grande Purification qui a suivi l'Armaggedon. Il ne reste plus qu'un seul lieu habité: la Nouvelle Jérusalem. C'est le siège du Stella Vaticanum et seuls les plus hauts dignitaires ont le droit de s'y rendre. C'est là que se tient le conseil des Sept Eglises.

6993

Avec la conquête de l'espace, Dieu et Satan se retrouvent avec un terrain de jeu bien plus important qu'au vingtième siècle. Les forces du Bien ont donc créé un immense royaume appelé Stella Vaticanum. Les forces du Mal se sont réfugiées sur les planètes les plus inhospitalières, aux confins du royaume des chrétiens. Ils luttent avec tous les moyens dont ils disposent pour faire basculer le Stella Vaticanum dans l'anarchie la plus totale. Les joueurs vont donc maintenant prendre part à cette guerre froide dont les ramifications sont présentes sur la quasi-totalité des planètes connues.

Système de Jeu



Principes de jeu

La pratique de Stella Inquisitorus (abréviation: SI) demande la connaissance de quelques règles de base qui serviront au maître de jeu pour diriger efficacement un scénario et aux joueurs pour déterminer le plus justement possible leurs capacités lors d'une partie.

Ces règles sont en grande partie tirées de celles de In Nomine Satanis / Magna Veritas mais les joueurs habitués à ce jeu devront tout de même survoler cette partie du jeu car certains points de règles (et surtout de nombreux pouvoirs) ont changé.

Notion de temps

L'unité de temps utilisée dans Stella Inquisitorus est le Tour qui dure environ 1 seconde et qui permet à chaque personnage d'agir une fois (quelques exceptions et précisions viendront bien sûr compléter cette définition trop rapide).

Les dés

Les dés jouent un rôle important dans la résolution des actions lors d'une partie de jeu de rôles. SI n'utilise que des dés à six faces "normaux" (c'est-à-dire ayant la forme d'un cube). On utilise les dés de plusieurs façons et on les note comme ceci:

1d6 — *Lancer 1 dé à six faces.*

2d6 — *Lancer 2 dés à six faces et additionner leurs résultats.*

1d6+3 — *Lancer 1 dé à six faces et y ajouter 3.*

d66 — *Lancer deux dés à six faces en désignant à l'avance l'un comme représentant les unités et l'autre comme représentant les dizaines.*

Le d666

d666: Lancer trois dés à six faces en désignant à l'avance l'un comme représentant les centaines, le second comme représentant les dizaines et le dernier, comme les unités. Ce type de dé est utilisé pour la résolution de nombreuses actions dans le cadre du jeu. Pour bien nous comprendre nous utiliserons le code suivant:

x représente les centaines.
y représente les dizaines.
z représente les unités.

Quand on utilise le d666 sur la table UM (voir "La table unique multiple"), on partage en deux le résultat. xy donnent un nombre à deux chiffres (le résultat d'un d66) et z indique la qualité de la réussite. Le z peut aussi être utilisé lors de conflits entre deux personnages pour en déterminer le vainqueur (voir "Résolution des conflits"). On appelle aussi cette valeur RU (pour Résultat des Unités). On peut donc poser la formule suivante: RU = z = Résultat du dé représentant les unités.

Si le maître de jeu est débutant et qu'il ne se rend pas bien compte de l'effet obtenu avec un RU donné, il peut consulter la petite table suivante qui lui permettra de mieux décrire à ses joueurs les effets de leurs jets de dés.

Résultat des unités	Effet
1-2	Médiocre
3-4	Moyen
5-6	Bon
7* et +	Très bon

*: Un résultat des unités supérieur ou égal à 7 peut être obtenu en décalant volontairement son jet de dé. Voir à ce propos le chapitre "Modificateurs sur la table UM".

Le Nombre de la Bête

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange ou Démon) lance un d666 et obtient 666, Satan intervient en personne et affecte directement le succès de l'action entreprise. Autant dire que, quelle que soit la situation, Satan avantagera ses serviteurs et gênera le Bien. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

L'unique

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit Ange ou Démon) lance un d666 et obtient 111, Dieu, dans Son infinie bonté, intervient en personne et affecte directement le succès de l'action entreprise. Autant dire que, quelle que soit la situation, Dieu avantagera ses serviteurs et gênera le Mal. Les effets exacts sont laissés à la discrétion du maître de jeu mais doivent surtout être spectaculaires.

Le 421

Les êtres humains qui développent des pouvoirs psys possèdent un chiffre de chance: Le 421. Pour plus de précisions sur ce résultat très étrange, veuillez consulter l'extension de INS/MV Mindstorm.

Les caractéristiques

Le profil psychique et physique de chaque personnage de SI est déterminé à l'aide de six caractéristiques qui permettent de situer ses capacités vis à vis des autres. Ces caractéristiques peuvent varier entre un et six et n'ont pas de valeur linéaire.

Valeur	Signification
1	Faible (pour un humain).
2	Moyen (pour un humain).
3	Fort (pour un humain), faible (pour un Démon ou un Ange).
4	Moyen pour un Démon ou un Ange (environ deux fois plus important qu'un humain normal).
5	Fort pour un Démon ou un Ange (environ trois fois plus important qu'un humain normal).
6	Très fort même pour un Démon ou un Ange (environ six fois plus important qu'un humain normal).

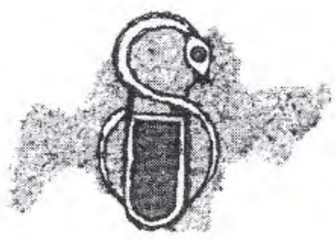
Ces limitations ne sont valables que pour les humains, les Anges et les Démons. Le cas des animaux est un peu différent et il se peut qu'une créature possède des caractéristiques particulièrement élevées (Exemple: Force pour un éléphant et Agilité pour un colibri).

Effets spéciaux des caractéristiques

A partir du niveau 4, une caractéristique commence à pouvoir permettre au personnage de résoudre certaines actions supra-normales. Un bon score en perception permettra de voir dans le noir et une force de 6 de soulever une tonne. Les effets exacts sont laissés à l'appréciation du maître de jeu.

Liste des caractéristiques

Force (FO): Résistance aux coups, combat au contact et puissance physique.
Précision (PR): Caractéristique utilisée surtout pour les pouvoirs et armes à distance et pour les actions demandant un maximum de soin et de maîtrise de soi.
Volonté (VO): Résistance et puissance psychique. Utilisable en défense même pour un personnage n'ayant aucun pouvoir mental.
Perception (PE): L'ensemble des cinq sens et de temps à autre le sixième. Utilisé pour les combats à distance.
Agilité (AG): Souplesse du corps et coordination.
Apparence (AP): La beauté physique du personnage ainsi que son charisme.



Les talents

Chaque personnage est aussi doté d'un ou de plusieurs talents. Ils permettent aux personnages d'utiliser efficacement leurs dons (les caractéristiques) pour des actions particulièrement importantes ou compliquées. La liste ci-dessous vous indique aussi la façon de les utiliser. Vous devrez cependant déjà avoir lu la partie "Utilisation des talents" pour utiliser efficacement ce chapitre. Chaque talent est doté d'un niveau qui ne se positionne pas, lui non plus, sur une échelle linéaire.

Niveau	Signification
-X	Profane.
0	Amateur.
+1	Amateur averti ou professionnel moyen.
+2	Expert en la matière.
+3	Niveau impossible pour un être humain. Rare même pour un Démon ou un Ange.

Un personnage débutant possède le talent de base (niveau 0) qui est noté (par exemple) dans le cas de l'esquive: "Esquive+0". Un talent de niveau 1 sera noté "Esquive+1" et ainsi de suite jusqu'au niveau 3 (le maximum) qui est noté "Esquive+3". Lorsqu'un personnage ne possède pas le talent nécessaire (niveau -X) à la résolution de l'action qu'il entreprend,

on utilise le niveau 0, assorti d'un malus de X colonnes (voir "Modificateurs de la table UM"). X représente un chiffre entre 1 et 8.

Liste des talents

La liste ci-après n'est pas du tout limitative. Le maître du jeu pourra créer de nouveaux talents dont il dotera ses personnages et qu'il pourra même proposer aux joueurs. Vous trouverez aussi, entre parenthèses, la caractéristique conseillée pour la résolution d'une telle action. Le malus (appelé X dans le paragraphe précédent) lorsque le personnage ne possède pas le talent approprié est indiqué entre parenthèses après le nom du talent.

Physique

Acrobatie (-3): Ce talent sert à travailler dans un cirque, à se sortir de bien des mauvais pas (Agilité) et à amuser les enfants (Agilité). Il est aussi utilisé pour les sauts (Force).

Grimper (-2): Ce talent sert à se déplacer sur une surface verticale (Agilité) ou à évaluer la difficulté d'une telle progression (Perception).

Nage (-1): Ce talent permet à la créature qui l'utilise de se mouvoir (Force) sans problèmes sur (et dans une certaine limite sous) l'eau. Lorsque le déplacement est particulièrement long, c'est la caractéristique de Volonté qui est utilisée.

Esquive (-1): Ce talent sert à éviter les coups lors d'un combat (Agilité). Cette compétence fonctionne aussi bien pour les attaques au corps à corps qu'à distance à la condition que le personnage voie arriver l'attaquant et qu'il ait les moyens physiques de l'éviter.

Course (-1): Ce talent sert à prendre ses jambes à son cou (Force) en cas de problèmes. Lorsque le déplacement est particulièrement long, c'est la caractéristique de Volonté qui est utilisée.

Moto (-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 2 et 3 roues et éventuellement à les réparer (Précision). On peut même imaginer utiliser cette compétence pour les très rares véhicules à une roue (système de déplacement avec gyroscope).

Voiture (-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 4 à 6 roues et éventuellement à les réparer (Précision). De nombreux véhicules de ce type possèdent des programmes de pilotage automatique qui agissent comme ce talent au niveau +0.

Camion (-2): Ce talent sert à utiliser efficacement les véhicules roulants (Perception) sur 8 roues (et plus) et éventuellement à les réparer (Précision). De nombreux véhicules de ce type possèdent des programmes de pilotage automatique qui agissent comme ce talent au niveau +0.

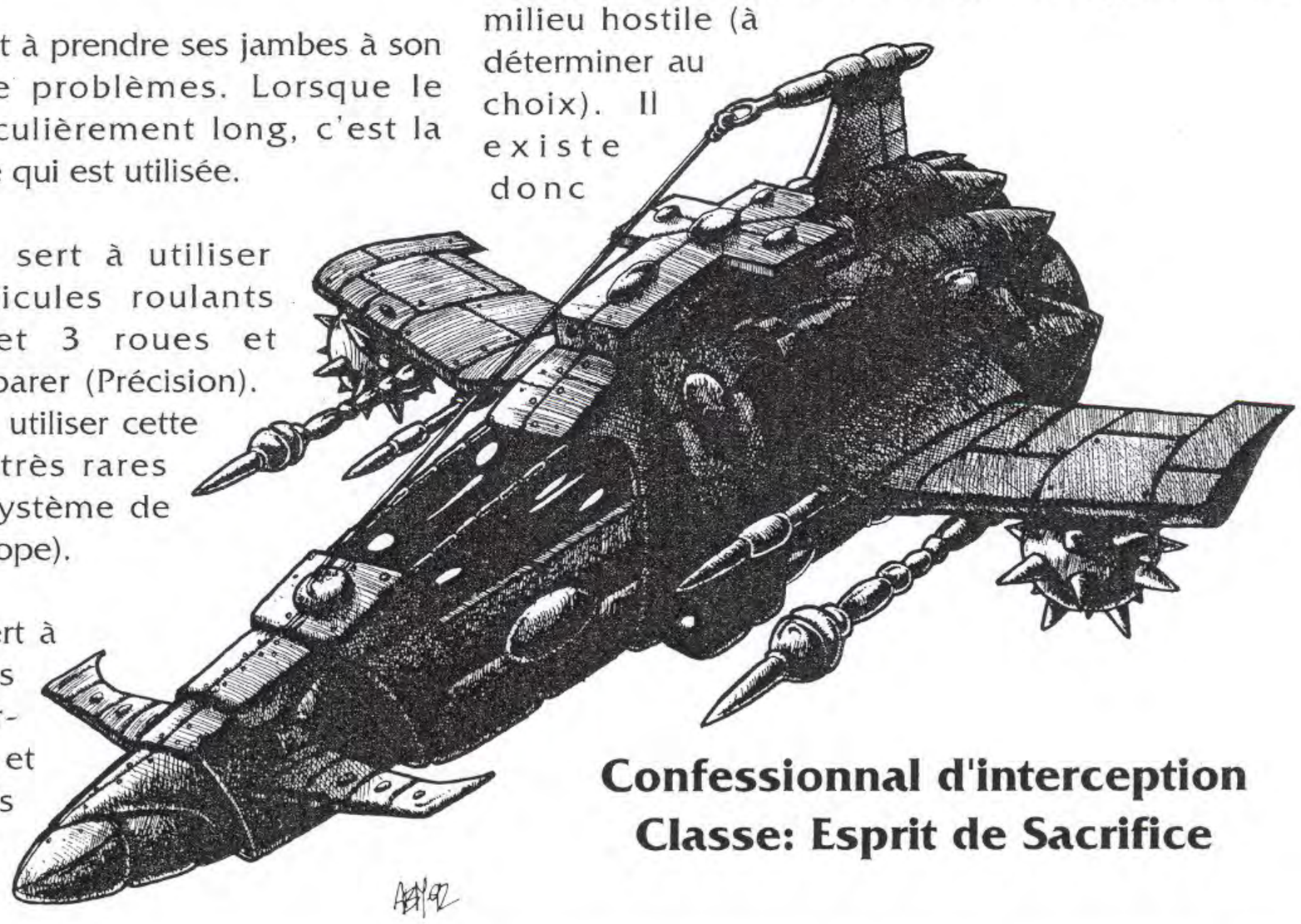
Hélicoptère (-4): Ce talent sert à utiliser efficacement un hélicoptère (Volonté) et éventuellement à le réparer (Précision).

Antigrav (-5): Ce talent sert à utiliser efficacement un véhicule à propulsion antigrav (Volonté) et éventuellement à le réparer (Précision). De nombreux véhicules de ce type possèdent des programmes de pilotage automatique qui agissent comme ce talent au niveau +0.

Vaisseau Taille 1 (-3): Ce talent sert à utiliser efficacement les vaisseaux de taille 1 (voir chapitre "Matériel") et éventuellement à les réparer. La caractéristique utilisée est la Perception ou la Précision pour le Pilotage et la Précision pour la réparation. Le pilotage des autres vaisseaux est beaucoup plus technique et moins intuitif et est considéré comme un talent scientifique.

Spécialisation (Variable): Il existe bien sûr de nombreux autres véhicules, mais il est rare que les personnages de SI les utilisent. Le maître de jeu devra donc créer des talents pour chaque type de véhicule qu'il souhaiterait utiliser (bateau à voile, char, aile-delta).

Survie (-2): Ce talent sert à se nourrir (Perception), à se repérer (Perception) et à se déplacer (Agilité) dans un milieu hostile (à déterminer au choix). Il existe donc



Confessionnal d'interception
Classe: Esprit de Sacrifice

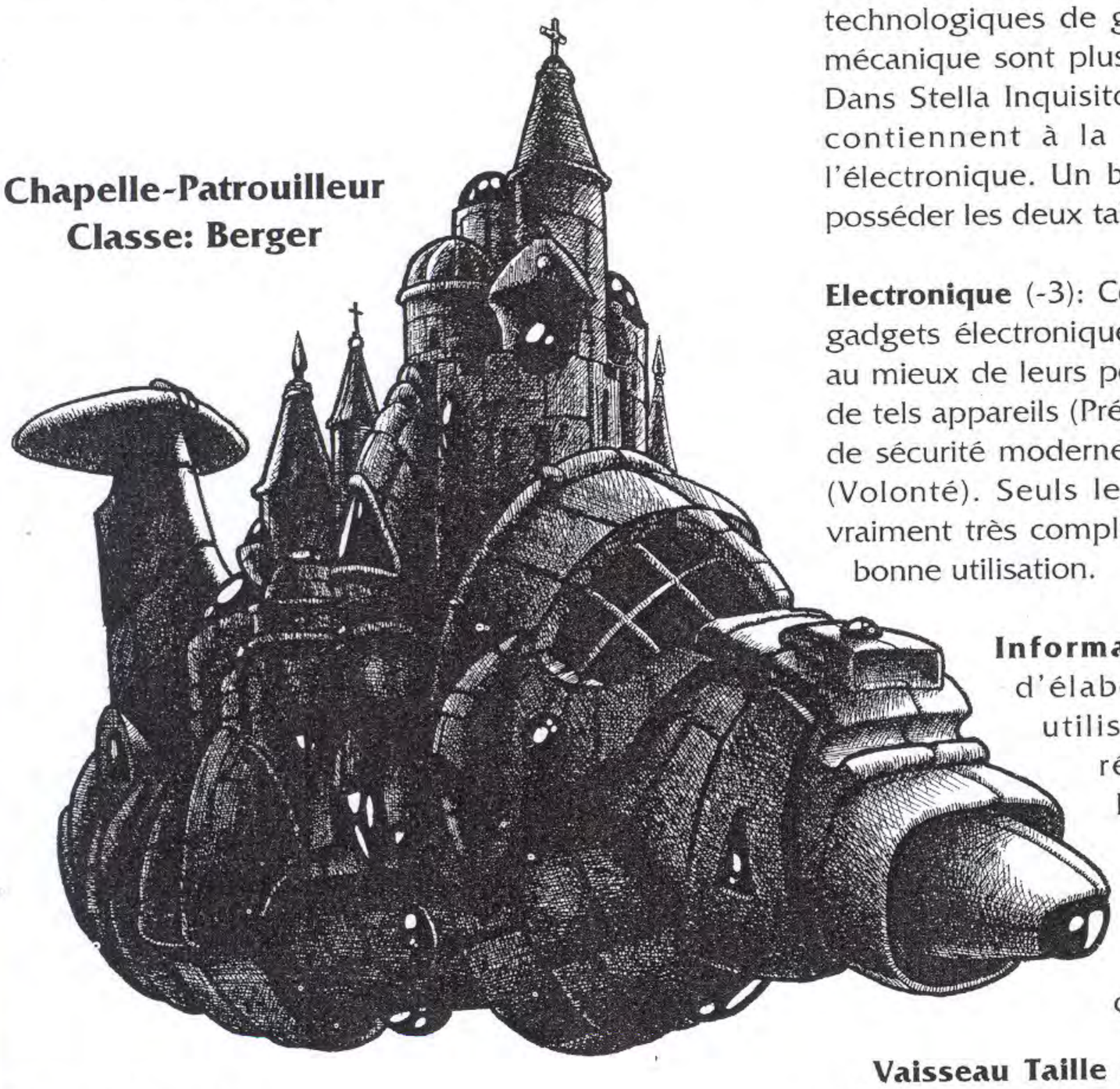
de nombreux talents ayant pour base cette description (survie en milieu arctique, survie en mer, survie en ville, survie en forêt, etc...).

Scaphandre (-2): Ce talent permet au personnage de se déplacer (Agilité) et d'agir (Précision) dans l'espace (mais pas de combattre). S'ajoutant au malus de -2, si le personnage ne possède pas ce talent, un jet sans aucun modificateur supplémentaire devra être réussi par tranche de 10 minutes passées dans l'espace (un jet raté indique qu'un incident s'est produit, à déterminer au choix par le maître de jeu).

Artistique

Il est impossible de donner une liste complète des talents artistiques. Je me bornerai à énumérer quelques exemples avec leurs caractéristiques associées: **Danse** (-4) (Agilité), **peinture** (-2) (Perception), **sculpture** (-4) (Perception), **chant** (-3) (Perception), **comédie** (-4) (Volonté), **bio-sculpture** (-5) (Précision), **infographie** (-4) (Précision), etc...

Chapelle-Patrouilleur
Classe: Berger



Scientifique

Médecine (-4): Ce talent permet de diagnostiquer une maladie ou une blessure (Volonté) et de soigner un blessé, si le matériel adéquat est disponible (Précision). Un bas niveau correspond aux premiers soins et un niveau +2 correspond à un chirurgien. Un jet réussi permet de récupérer un nombre de points de Force selon la durée du traitement et le niveau. Note: Le niveau+3 correspond à une faculté surnaturelle que seuls les Démons et les Anges peuvent acquérir.

Niveau minimum	Durée	Nombre de points récupérés
0	1 minute	1
+1	1 heure	2
+2	1 journée	3
+3	1 minute	2

Il faut noter que de nombreux hôpitaux du Dunkle Reik accordent des bonus à de tels jets (ces bonus peuvent aller jusqu'à 4 colonnes). Dans le Stella Vaticanum par contre, seuls les individus importants sont soignés et jamais avec un bonus supérieur à 2 colonnes.

Chimie (-6): Ce talent permet d'analyser des substances inconnues du personnage (Volonté) et de fabriquer quelques gadgets "chimiques" comme des cocktails Molotov au sodium et des gaz lacrymogènes (Précision).

Mécanique (-3): Ce talent permet de concevoir (Volonté) et de réparer (Précision) les machines technologiques de grande taille (où l'électricité et la mécanique sont plus importantes que l'électronique). Dans Stella Inquisitorus, de nombreux équipements contiennent à la fois de la mécanique et de l'électronique. Un bon technicien se devra donc de posséder les deux talents pour être efficace.

Electronique (-3): Ce talent permet de concevoir des gadgets électroniques (Volonté), de savoir les utiliser au mieux de leurs possibilités (Perception), de réparer de tels appareils (Précision) et de déjouer les systèmes de sécurité modernes et autres serrures électroniques (Volonté). Seuls les équipements inconnus et/ou vraiment très compliqués nécessitent un jet pour une bonne utilisation.

Informatique (-1): Ce talent permet d'élaborer des programmes, de les utiliser et, bien sûr, de pirater les réseaux existants (Volonté). L'informatique de Stella Inquisitorus n'est pas très évoluée par rapport à celle du vingtième siècle sauf sur certaines planètes particulièrement tournées vers cette technique.

Vaisseau Taille 2-4 (-5): Ce talent sert à utiliser efficacement les vaisseaux de taille 2 à 4 (voir chapitre "Matériel") et éventuellement à les réparer. La caractéristique utilisée est la Volonté pour le Pilotage et la Précision pour la réparation. Ce talent est considéré comme étant scientifique car les véhicules de cette taille sont plus souvent pilotés en poussant des boutons qu'en s'énervant sur un manche à balai.

Vaisseau Taille 5-6 (-8): Ce talent sert à utiliser efficacement les vaisseaux de taille 5 à 6 (voir chapitre "Matériel") et éventuellement à les réparer. La

caractéristique utilisée est la Volonté pour le Pilotage et la Précision pour la réparation. Ce talent est considéré comme étant scientifique car les véhicules de cette taille sont toujours pilotés en poussant des boutons et non pas en s'énervant sur un manche à balai.

Communication

Baratin (-1): Ce talent permet de faire rapidement avaler n'importe quoi à un autre personnage (Perception) en le noyant de paroles et de faits illogiques ou sans liens entre eux. C'est un talent très efficace mais qui ne permet pas d'obtenir des résultats sur une longue durée (l'interlocuteur se rendant rapidement compte que le personnage s'est moqué de lui).

Discussion (-2): Ce talent permet de faire triompher son point de vue (Volonté) lors d'un débat long et réfléchi. C'est un talent compliqué mais qui donne des résultats très probants sur une longue durée (une fois convaincu, l'interlocuteur aura très peu de chance de changer d'avis à nouveau).

Tactique (-2): Ce talent permet de commander (Volonté) un petit nombre d'hommes (moins de 30) lors d'un conflit réduit (un groupe de bâtiments par exemple). Ce talent permet aussi de commander un, deux ou trois vaisseaux en combat spatial (et uniquement s'ils sont tous de taille 1 ou 2).

Stratégie (-3): Ce talent permet de commander (Volonté) un grand nombre d'hommes (plus de 30) lors d'un conflit important (une ville par exemple). Ce talent permet aussi de commander plus de trois vaisseaux en combat spatial (ou moins s'ils sont de taille 3 ou plus).

Séduction (-1): Ce talent permet de faire comprendre à un membre du sexe opposé que vous avez une attirance physique envers lui et bien sûr, de s'arranger pour que ce soit réciproque (Apparence). Notez que ce talent est assorti d'un malus de 4 colonnes dans le Stella Vaticanum car les individus qui habitent sur ces planètes sont éduqués de façon à être très peu réceptifs à la séduction.

Langues (-8): Ce talent en regroupe en fait une infinité. Il en existe un pour chaque langage terrestre et surtout extra-terrestre. Il sert à dialoguer avec des autochtones (Volonté). Un personnage possède sa langue de naissance au niveau+1. Le malus est toujours de 8 pour les langues différentes mais est seulement de 2 pour les dialectes parlés sur les différentes planètes du Stella Vaticanum. Exemple: Même si un personnage parle Latin, il ne comprendra pas obligatoirement le Latin parlé sur une autre planète que la sienne (malus de -2). Selon le même principe, les descendants des colons des premiers balbutiements de l'ère spatiale (ou les habitants des planètes oubliées après l'Armaggedon) parlent soit une langue unique déformée par des siècles de pratique en huis-clos (-3 pour un terrien du 20ème siècle, -6 pour les autres), soit un mélange de plusieurs langues (-8). Rappelons que les citoyens du Stella Vaticanum parlent Latin et que les citoyens du Dunkle Reik parlent soit anglais (80%) soit allemand (20%).

Savoir-faire (-6): Ce talent permet de connaître les us et coutumes des grands de ce monde (Volonté), la façon de se tenir à table et ce qu'il vaut mieux ne pas dire lorsque tout le monde a les yeux tournés vers vous. Elle permet aussi de connaître les coutumes de la planète sur laquelle vous venez d'atterrir et sur laquelle (par exemple) un éternuement en public est considéré comme étant particulièrement odieux.

Ruse

Discrétion (-1): Ce talent regroupe tout ce qu'un personnage peut utiliser comme ruses et tactiques pour passer inaperçu, que ce soit le déplacement en silence (Agilité), dans les coins d'ombre (Agilité) ou au milieu d'une foule (Perception).

Crochetage (-3): Ce talent est utilisé pour ouvrir les serrures mécaniques (Précision) et certains systèmes de sécurité primitifs. Il est très peu utilisé dans Stella Inquisitorus et on préférera plutôt doter son personnage d'un niveau élevé en électronique.

Manipulation (-2): Ce talent est utilisé à la fois pour jongler (Précision) et faire les poches à un petit camarade (Agilité).

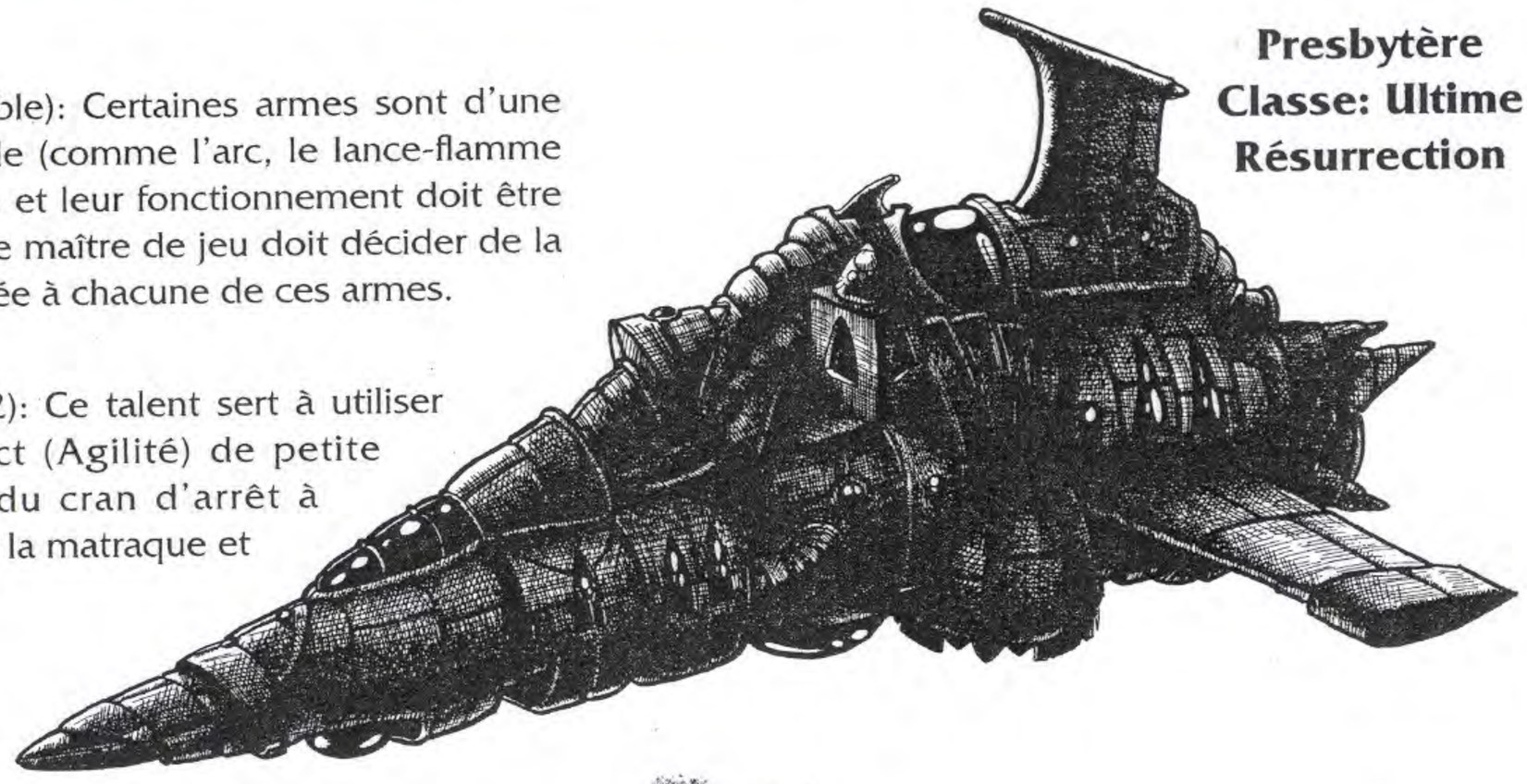
Combat

Arme de poing (-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) avec un revolver à effet Gauss, un pistolet ou une arbalète de poing. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Arme d'épaule (-2): Ce talent sert à toucher une cible (Perception pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) avec un fusil, normal, à pompe ou à lunette ou encore une arbalète. Il peut aussi servir à entretenir ou à réparer une telle arme (Précision).

Arme lourde (-3): Ce talent sert à toucher une cible (Perception pour les tirs instinctifs, Précision pour les tirs visés) avec une arme montée sur trépied ou sur véhicule, comme par exemple un canon à tir rapide, une mitrailleuse ou un lance-flamme. Il peut aussi servir à entretenir ou réparer une telle arme (Précision).

Lancer (-1): Ce talent permet de lancer aussi bien un couteau qu'une grenade à un point précis (Précision).



Spécialisation (Variable): Certaines armes sont d'une utilisation très spéciale (comme l'arc, le lance-flamme portatif ou le mortier) et leur fonctionnement doit être appris séparément. Le maître de jeu doit décider de la caractéristique associée à chacune de ces armes.

Arme de contact (-2): Ce talent sert à utiliser une arme de contact (Agilité) de petite taille (c'est à dire du cran d'arrêt à l'épée en passant par la matraque et la hachette).

Arme de contact lourde (-3): Ce talent permet d'utiliser les armes de contact (Force) de grande taille (entre la hache de bataille et le marteau à deux mains en passant par la morningstar et la hallebarde).

Corps à corps (-1): Ce talent est utilisé pour frapper avec ses armes naturelles (Agilité) (poings, pieds ou tête). Il correspond, à bas niveau, au pugilat et aux arts martiaux à un niveau supérieur ou égal à +2.

Combat en 0G (Spécial): Ce talent permet d'utiliser une arme dans l'espace (ou dans le vide total) sans les malus prévus à cet effet. Pour bénéficier pleinement de ce talent, le personnage devra avoir un niveau au moins équivalent dans le talent "Scaphandre" ou ne pas en avoir besoin (Pouvoir 216: Anaérobiose). Pour connaître les malus d'un tir ou d'une attaque en 0G, il suffit de consulter la table suivante:

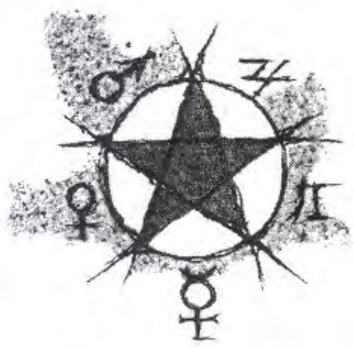
Niveau	Contact	Cinétique	Energétique
Aucun	-3*	-6*	-2
+0	-2	-5*	-1
+1	-1	-3*	-
+2	-	-1	-
+3	-	-	-

Malus: Le chiffre indiqué représente le malus (en nombre de colonnes) à toutes les actions entreprises par le personnage durant le tour suivant (ou durant les deux tours suivants si le chiffre est suivi d'un *).

Contact: Arme de contact ou corps à corps.

Cinétique: N'importe quelle arme à distance (ou de jet) ayant du recul, ainsi que tous les pouvoirs projetant des matières solides ou liquides.

Energétique: N'importe quelle arme à distance (ou de jet) n'ayant pas de recul, ainsi que tous les pouvoirs énergétiques.



Les pouvoirs

Les pouvoirs sont, comme les talents, utilisés par les personnages pour réussir plus facilement une action entreprise. La différence principale entre les talents et les pouvoirs réside dans le fait qu'ils sont normalement réservés aux Démons ou aux Anges et qu'ils puisent leur énergie dans le subconscient de l'utilisateur et ne peuvent donc pas être utilisés à tout bout de champ. Pour simuler ceci, chaque être surnaturel possède un nombre de Points de Pouvoir (PP) qu'il utilise comme "carburant" pour ses pouvoirs.

Détermination des Points de Pouvoir

Tout être possédant au moins une capacité utilisant des Points de Pouvoir (PP) bénéficie d'un nombre de Points de Pouvoir maximum égal à sa Volonté. Ajoutez à cela un point par tirage sur la table des pouvoirs (que la capacité acquise soit bénéfique ou non). Voir à ce sujet, pour plus de précisions la partie "Création des personnages".

Récupération des Points de Pouvoir

Chaque créature qui possède des PP les récupère selon son type (mort-vivant, Familier, Stella Potens, Spiritus Legiones, Stella Inquisitorus, Ange, Démon, Archange ou Prince-Démon, etc...). Voir à ce sujet la partie "Création des personnages". Dans tous les cas, la créature ne peut augmenter ses PP au dessus de ses Points de Pouvoir maximum avec ce type de récupération. Quel que soit ce barème, une créature possédant des Points de Pouvoirs au repos complet récupère 1PP par 24 heures.

La table unique multiple

Toutes les actions, dans SI, sont résolues à l'aide d'une table unique multiple (c'est-à-dire qui fonctionne, comme tous les systèmes à table unique, PRESQUE tout le temps). Elle est de lecture facile et peut être utilisée de plusieurs façons différentes. Pour simplifier les textes suivants nous appellerons cette table: table UM.

Utilisation des caractéristiques

Quand un personnage tente une action qui n'a pas de rapport avec un talent particulier (comme tenter de défoncer une porte à coups d'épaule) le maître de jeu doit définir la caractéristique qui s'en rapproche le plus et établir un niveau de difficulté adéquat selon le barème suivant:

0 Difficile
+1 Moyen
+2 Facile

Il repère la caractéristique concernée sur la table UM et ce niveau de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 2). Le résultat obtenu sur le tableau est le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666. Les unités seront utilisées, comme de bien entendu, pour quantifier une éventuelle réussite.

Exemple: Marcus Stormberg, inquisiteur de son état, tente de pénétrer par effraction dans les locaux d'une imprimerie qu'il pense subversive. Il se jette, épaule en avant, sur la porte. Le maître de jeu estime que cette action implique l'utilisation de la caractéristique de Force (la Force de l'inquisiteur étant de 3, la colonne utilisée est la 3) du personnage et que, vue l'épaisseur de la porte, l'action est facile (ligne: +2). Le joueur doit donc réussir un jet de d666 inférieur ou égal à 62X (X représentant comme de bien entendu le résultat des unités et n'entrant pas en ligne de compte pour l'instant).

Utilisation des talents et des pouvoirs

Quand un personnage tente d'utiliser un talent ou un pouvoir, ou que le maître de jeu l'y incite (il faut toujours qu'il se mêle de ce qui ne le regarde pas celui-là), il repère la caractéristique concernée sur la table UM et le niveau du talent considéré de l'autre côté (sur l'échelle de 0 à 3). Le résultat obtenu sur le tableau est, comme ci-dessus le chiffre (inférieur ou égal) à obtenir avec un d666.

Les unités seront utilisées (combien de fois va t-il falloir vous le dire ?) pour quantifier une éventuelle réussite.

Niveau du talent	Caractéristique																	
	-	1	2	-	-	3	-	-	4	-	-	-	-	5	-	-	-	6
0	11	13	21	22	23	24	25	26	32	33	34	35	41	43	46	53	61	66
+1	13	21	32	34	36	43	45	51	54	55	56	62	64	66	66	66	66	66
+2	16	24	43	46	54	62	63	64	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66
+3	31	43	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66	66

Exemple: Marcus a obtenu un résultat de 634 sur son d666 et s'est donc cassé le nez (au figuré) sur la porte. Il compte donc utiliser maintenant une autre façon de pénétrer dans les lieux. Employant son talent d'Electronique (qu'il possède à +1) et sa caractéristique de Volonté (égale à 2), il tente d'ouvrir la porte en court-circuitant son système de fermeture. La table UM indique qu'il devra réussir un jet de d666 inférieur ou égal à 32X. Espérons que cette fois-çi il y parviendra.

Résolution des conflits

Lorsque qu'un personnage tente une action et qu'un autre souhaite se défendre ou l'en empêcher, chacun des deux protagonistes utilise le talent, la caractéristique ou le pouvoir concerné. Ensuite, le maître de jeu doit consulter la table ci-dessous qui résume les effets de l'utilisation des deux talents, caractéristiques et/ou pouvoirs.

Jet de l'attaquant	Jet du défenseur	Résultat
Raté	Raté	L'attaque est ratée
Raté	Réussi	L'attaque est ratée
Réussi	Raté	L'attaque est réussie
Réussi	Réussi	Conflit réel (voir ci-dessous)

Lorsqu'il y a conflit proprement dit, le maître de jeu doit comparer le résultat des unités qui sert, pour une fois, à autre chose qu'à palier son manque d'imagination. Le résultat le plus important indique le vainqueur du conflit. Si c'est l'attaquant, l'action est réussie, si c'est le défenseur, l'action est ratée. Si le résultat des unités est identique, c'est le maître de jeu

qui décide (ben voyons...). Si l'action est réussie et si le résultat des unités sert à quantifier une réussite quelconque, le résultat final des unités est la différence entre les deux.

Exemple: Marcus Stormberg, une fois dans les locaux de l'imprimerie, appréhende ce qu'il estime être un hérétique. Il entreprend donc de l'interroger avec son talent de Discussion. Son interlocuteur ne devrait pas avoir la possibilité de se défendre mais c'est réellement un hérétique et il possède un talent de Religion Satanique qui lui permet de résister aux arguments de l'inquisiteur. Les deux personnages réussissent leur jet. Le résultat des unités de Stormberg est égal à 4 et le résultat des unités de l'hérétique est égal à 3. Marcus est donc vainqueur mais le RU (Résultat des Unités) n'est que de 1 (4-3).

Modificateurs sur la table UM

Le maître de jeu peut souhaiter modifier les probabilités de réussite de l'utilisation d'un talent ou d'un pouvoir en modifiant la colonne utilisée initialement (celle qui est placée en dessous de la caractéristique adéquate). Une modification vers la gauche représente un malus et vers la droite un bonus. Un joueur peut décider d'accorder, de lui même, un décalage vers la gauche sur la table de réussite. Il tente alors une action plus précise, moins facile à réussir mais qui peut avoir un effet très surprenant. En effet, le nombre de colonnes décalées vers la gauche est ajouté au résultat des unités du d666. Notez que ce décalage s'additionne à celui préalablement donné par le maître de jeu (si décalage il y a). Note: Si, à la suite de malus, l'emplacement utilisé dépasse la colonne "-" (la plus à gauche), l'action est obligatoirement ratée. Si, au contraire, elle dépasse la colonne "6", l'action est obligatoirement réussie. Un personnage normal ne peut pas décaler volontairement son jet de plus de 5 colonnes. Les Archanges, Dieux Vikings et Prince-Démons ont la possibilité de décaler leurs jets de 10 colonnes.

Création des humains normaux

Dans toute partie de jeu de rôles, et surtout dans SI, l'interaction entre les personnages est très importante. Après avoir étudié la façon dont les personnages agissent, grâce à leurs talents, caractéristiques et pouvoirs. Il faut maintenant connaître exactement ces valeurs. Le système de création ci-dessous permet de définir des personnages humains moyens (ou même plutôt débutants). Il existe bien sûr des exceptions aux valeurs indiquées.

Les êtres humains

Les êtres humains sont les créatures les plus intelligentes de tout l'univers connu de Stella Inquisitorus et forment même la seule race que Dieu et Satan estiment être dotée d'une âme (les seuls qui, après leur mort, peuvent prendre place en Enfer, au Purgatoire ou au Paradis). Ils sont néanmoins particulièrement fragiles, tant du point de vue physique que psychique.

Les caractéristiques

Un être humain adulte est créé avec 9 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum autorisé dans chaque caractéristique est de 3.

Les talents

Un être humain adulte est créé avec 8 points de talents à partager comme suit: 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 +2.

Les pouvoirs

Les êtres humains ne peuvent posséder de pouvoirs et n'ont donc pas de PP.

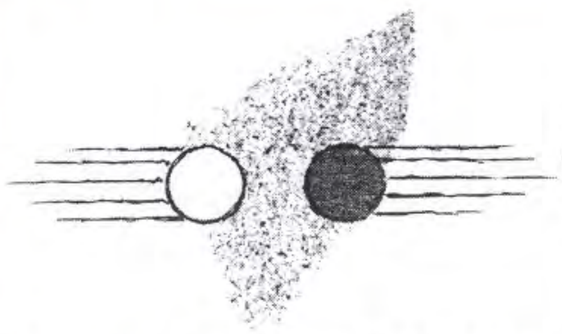
Quelques petites précisions

On sépare en fait les humains normaux en trois types distincts qui possèdent tous des caractéristiques spéciales.

- Les citoyens du Stella Vaticanum: Aucun personnage de ce type n'a le droit de posséder un talent scientifique au dessus du niveau +0 (même en ce qui concerne le pilotage des vaisseaux de taille 2 à 6). Les Anges ainsi que les Fils et Filles de Dieu (les métis qui naissent d'une union entre un Ange et un humain) ne sont, bien sûr, pas affectés par ces restrictions. Certains citoyens du Stella Vaticanum (jugés assez purs) possèdent des pouvoirs et donc, par la même occasion, des Points de Pouvoir.

- Les habitants du Dunkle Reik: Ils possèdent des caractéristiques et talents qui dépendent de la planète où ils sont nés (exemple: Un habitant d'une planète contrôlée par Andrealphus, Prince du Sexe, possèdera au minimum le talent Acte Sexuel au niveau+1).

- Les habitants des planètes oubliées depuis l'Armaggedon: Leurs talents et caractéristiques sont très variés et sont impossibles à définir en quelques lignes. Le maître de jeu dispose donc de toute son imagination débordante pour créer des civilisations humaines originales.



Combat

Lorsque deux personnages se rencontrent et qu'ils n'ont pas les mêmes intentions, il peut en résulter un conflit (il en résulte souvent un conflit). Quand ces deux personnages sont un Ange et un Démon, il est même sûr que tout va se terminer par l'élimination (même provisoire) de l'une des deux parties.

Le déplacement

Un être humain (ou assimilé, c'est à dire: Ange, Démon, Mort-vivant humanoïde etc...) peut bouger de 6+(sa Force) mètres par seconde et ce, avant une éventuelle attaque. En cas de poursuite, on utilise le talent de course des personnages pour résoudre la situation (le résultat des unités du vainqueur indique le nombre de mètres gagnés sur l'autre).

Le combat physique

Le combat physique est la plus simple, la plus directe mais aussi la plus sale des formes de conflit. Il a le désavantage de ne pas être discret et l'avantage d'être expéditif. C'est la forme de combat préférée des êtres simples (humains, mort-vivants, certains Anges et de nombreux Démons).

Le combat physique lui-même se déroule en une série de tours dont la durée est d'une seconde et qui comprend toujours les points suivants:

1- Chaque personnage peut utiliser l'un de ses pouvoirs psychiques (par ordre décroîssant de volonté). Les pouvoirs utilisés par des personnages ayant la même volonté prennent effet immédiatement. Un pouvoir est considéré comme psychique s'il utilise la caractéristique de Volonté ou d'Apparence de l'attaquant.

2- Les personnages agissent physiquement par ordre d'agilité décroissante. Ceux qui possèdent la même agilité passent à l'action simultanément.

3- Le personnage qui agit peut tout d'abord se déplacer, puis intervenir en réalisant une action physique de base (ouvrir une porte, se jeter à terre, etc...) ou une attaque.

4- Un éventuel jet de toucher est résolu si le personnage souhaite blesser l'un de ses adversaires.

5- Les effets des dommages prennent effet immédiatement.

6- On revient au point (2) et on résout les déplacements et les actions du personnage suivant (toujours par ordre d'Agilité décroîssante).

Résolution d'une attaque

Une attaque est résolue comme un conflit avec, comme compétence de défense, l'utilisation d'un talent du défenseur qui dépend de l'attaque qu'il subit. A noter qu'on peut tenter un jet de défense pour chaque attaque que l'on voit venir et que l'on a la possibilité d'éviter.

Talent ou pouvoir	**Défense**
Arme à distance	Esquive
Corps à corps	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact	Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Arme de contact lourde	Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir de contact	Corps à corps, Arme de contact, Arme de contact lourde, Esquive
Pouvoir à distance	Esquive

Dans tous les cas, le défenseur doit voir venir l'attaque. Dans le cas contraire, il ne peut agir pour se défendre. Si une arme, et le talent d'arme approprié sont utilisés pour se défendre, on emploie le modificateur de précision de l'arme (la parade est plus difficile avec une arme mal équilibrée). On ajoute aussi aux unités la puissance de l'arme utilisée (car une arme plus puissante, si elle pare, arrête plus de dommages).

Les dommages reçus par la cible sont calculés en suivant le barème ci-dessous. Vous n'aurez plus ensuite qu'à consulter la partie "Effets des blessures" pour connaître le résultat de ces dommages pour l'infortunée victime.

Résultat des Unités du d666 d'attaque (si l'attaque est réussie, sinon, pas de dommages).
- Résultat des Unités du d666 de défense (si la défense est réussie, sinon pas d'ajustement).
+ La puissance de l'arme (ou de l'attaque).
- La protection accordée par l'armure.

Lors d'une attaque au corps à corps ou avec une arme de contact, et si l'attaquant possède une force surhumaine (4 ou plus) il peut majorer ses dégâts de (Force-3) points. C'est à dire +1 pour une force de 4, +2 pour 5 et +3 pour 6. Ce modificateur ne sert qu'en attaque pour déterminer les dommages, jamais lors d'une parade.

Exemple: Marcus en a marre de parler dans le vide et lève la main pour frapper son interlocuteur. Ce dernier n'attend pas que les coups pleuvent et sort de son blouson un revolver de petit calibre. Un tour de combat peut commencer. Marcus tente de sortir son arme de son holster et il lui est donc visiblement impossible d'attaquer durant ce tour. Par contre, son ennemi tire avec son arme à feu. Le résultat des unités de son attaque est égal à 4, l'esquive de Marcus est

de 3. L'arme de petit calibre ne possède pas de modificateur de puissance et Marcus n'est pas équipé d'une armure. Il reçoit donc 1 point de dommage (4-3). S'il n'avait pas pu esquiver, il aurait subi directement 4 points de dommages (et aurait par la même occasion rejoint ses confrères malchanceux au Paradis).

Modificateurs au jet d'attaque

Les modificateurs principaux aux jets d'attaques ont été rassemblés sur la table ci-dessous pour aider le maître de jeu dans son rôle d'arbitre lors d'un conflit armé entre deux factions. Les modificateurs sont, bien sûr, des décalages sur la table UM pour le jet d'attaque.

	Type d'attaque		
Evénement	**Au contact**	**A distance**	**Note(s)**
Cible surprise	+1	-	Pas d'esquive
Cible de dos	+1	-	Pas d'esquive
Cible mobile	-	-1	
Attaquant mobile	-1	-1	
Portée	-	+1	
Portée à Portée x2	-	-	
Portée x2 à Portée x5	-	-1	
Viser (un tour)*	+1	+1	
Viser (Deux tours)*	+1	+2	
Viser (Trois tours et plus)*	+1	+3	
Nuit	-1	-2	
Voiture	+1	+2	
Attaquant surélevé	-1	-	
Attaquant en contrebas	+1	-	

*: Lorsque l'on vise avec un arme ou un pouvoir à distance, on utilise la caractéristique de Précision du tireur et non pas sa Perception.

Exemple: Si le combat du paragraphe précédent avait eu lieu de nuit et que l'adversaire avait pris soin de viser un tour avant de tirer, il aurait modifié son jet d'attaque d'une colonne vers la gauche (2 colonnes vers la gauche pour la nuit et une colonne vers la droite pour la visée).

Le combat psychique

Le combat psychique utilise le même système de base que le combat physique mais se montre différent à certains égards. Seuls les êtres ayant des pouvoirs peuvent attaquer psychiquement (par contre, tous peuvent de défendre). On peut attaquer une fois par seconde, avant les attaques physiques et par ordre décroissant de volonté (les ex-aequo sont résolus simultanément).

Les pouvoirs offensifs

Un pouvoir psychique est utilisé comme un pouvoir conventionnel en prenant en compte le niveau du talent et la caractéristique de volonté (ou d'apparence, selon les cas).

Défense

Si l'adversaire veut se défendre, et il le voudra sûrement, il a droit à un jet de Volonté au niveau +0. Le résultat des unités sert à résoudre un éventuel conflit avec le pouvoir offensif. On peut se défendre une fois pour chaque attaque psychique. Note: Certains pouvoirs psychiques permettent de se défendre avec la Force ou avec une autre caractéristique. Normalement, ce mode de défense est inné et ne permet pas à celui qui est agressé de réaliser qu'il a été victime d'une attaque. Par contre, si le jet de défense est supérieur d'au moins deux points à celui de l'attaquant, le personnage se rend compte qu'il vient d'être victime d'une attaque mentale (mais il lui est impossible de savoir d'où elle vient).

Effets sur les personnages

Sur les humains

Chaque point de dommage réduit la force du personnage d'un point. Arrivé à 0, l'humain est évanoui pour d6 minutes, à -1 il est dans le coma pour d6 jours et à -2 il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine de repos total. Un personnage blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombres de points de dommages qu'il a reçu et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine. Il ne récupère ces points que s'il est soigné, jamais automatiquement.

Sur les mort-vivants

Chaque point de dommage réduit la Force de la créature d'un point. Arrivé à -2 il est mort. Il récupère ces points à raison d'un par semaine. Un mort-vivant blessé ne reçoit aucun malus provenant de ses blessures (il ne ressent pas la douleur). Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine. Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par jour.

Sur les Familiers

Deux points de dommage réduisent la Force du Familier d'un point. Arrivé à -1, il est assommé pour d6 secondes et à -2, il est mort (le corps physique s'évapore laissant échapper une odeur de soufre et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Un Familier blessé reçoit un malus de x colonnes sur toutes ses actions (x est égal au nombre de points de dommages qu'il a reçu et qui ne sont pas encore guéris). Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Démons

Deux points de dommage réduisent la Force du Démon d'un point. Arrivé à -2, il est assommé pour d6 secondes et à -3, il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne dans le monde de Satan pour au moins cent ans). Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Anges

A chaque fois qu'un Ange prend 3 points de dommages, il perd 1 point de Force. Arrivé à -2, il est assommé pour d6 secondes et à -3, il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne au Paradis pour au moins deux ou trois siècles). Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Archanges

Cinq points de dommage réduisent la force de l'Archange d'un point. Arrivé à -3, il est assommé pour d6 secondes et à -4, il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne aux côtés de Dieu). Il ne peut plus revenir sur Terre pendant 1d6 semaines. Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la Force prend en compte sa valeur d'origine.

Sur les Prince-Démons

Trois points de dommage réduisent la Force du Prince d'un point. Arrivé à -3, il est assommé pour d6 secondes et à -4, il est mort (le corps physique s'évapore et l'esprit retourne dans le monde de Satan). Il ne peut plus revenir sur terre pendant 1d6 semaines. Il récupère automatiquement ces points à raison d'un par semaine. Tout jet sur la table UM utilisant la force prend en compte sa valeur d'origine.

Expérience

Augmentation des talents

Chaque fois qu'un personnage utilise l'un de ses talents dans une situation importante pour l'aventure, il marque autant de points d'expérience que le résultat des unités du d666 qui a servi à déterminer la réussite du talent. Il élève son niveau de talent dès qu'il obtient le nombre de points suffisant (pas au dessus du maximum autorisé). Note: Le nombre de points accumulés ne compte plus une fois le niveau acquis (il faut repartir à zéro).

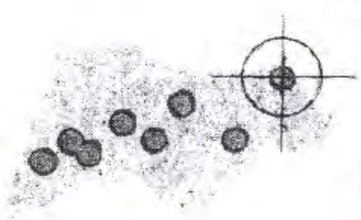
Niveau du talent	Coût pour monter d'un niveau
0	100
+1	200
+2	400

Apprentissage des talents

Si le personnage réussit x fois l'utilisation d'un talent qu'il ne possède pas, il l'acquiert au niveau 0. x a pour valeur 10 fois le malus indiqué entre parenthèses après chaque talent (Exemple: 3 pour arme de poing et 4 pour médecine).

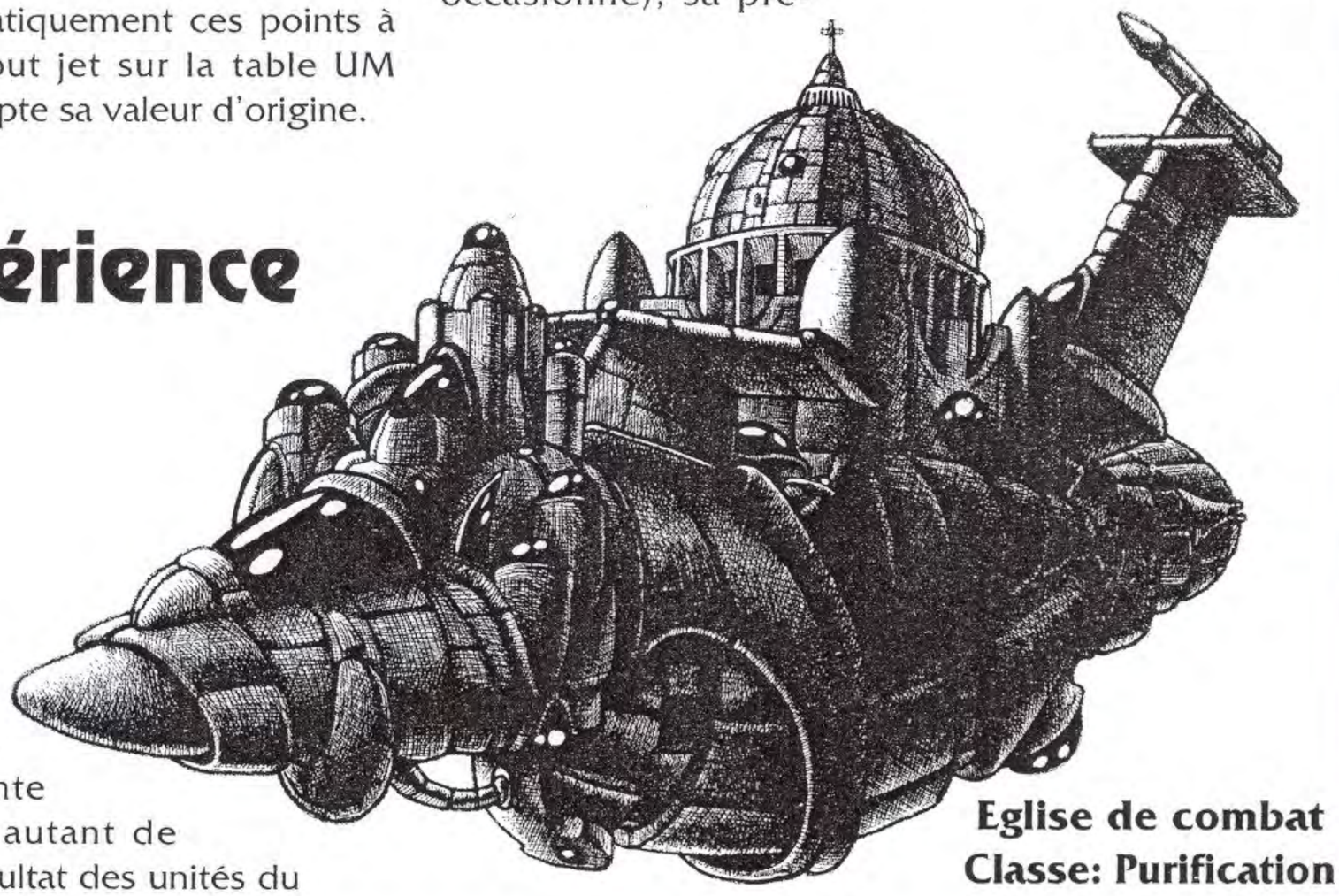
Augmentation et apprentissage des pouvoirs

Seulement en cas de récompense. Pas d'expérience possible. Uniquement pour les créatures ou personnages qui en possèdent à leur création.



Les armes personnelles

Les créatures qui ne possèdent pas de pouvoirs suffisants pour combattre efficacement doivent faire confiance à des artifices technologiques qu'ils appellent "armes". Chaque arme est définie par 4 caractéristiques: Sa puissance (les dommages qu'elle occasionne), sa pré-



Eglise de combat
Classe: Purification

cision (la facilité qu'elle a à toucher sa cible), sa portée (pour les armes à distance) et le talent que l'on doit posséder pour l'utiliser efficacement. Le maître de jeu peut créer les armes dont il estime avoir besoin et qui ne sont normalement pas prévues dans les règles.

Les armes personnelles primitives

Bien que les armes de corps à corps décrites ci-dessous datent de plusieurs milliers d'années, certains humains et certains Anges ou Démons les utilisent encore (sans parler des Vikings qui sont de grands conservateurs).

Arme de contact	Puissance	Précision	Talent	Note(s)
Coup de poing	-3	-	Corps à corps	a
Coup de pied	-2	-1	Corps à corps	a
Coup de boule	Spécial	-1	Corps à corps	b
Cran d'arrêt	-1	-	Arme de contact	
Matraque	Spécial	-	Arme de contact	c
Poignard	+0	-	Arme de contact	
Hachette	+1	-1	Arme de contact	
Epée courte	+1	-	Arme de contact	
Epée longue	+2	-	Arme de contact	
Hache de bataille	+2	-	Arme de contact lourde	
Hallebarde	+2	-1	Arme de contact lourde	
Masse à deux mains	+3	-2	Arme de contact lourde	
Epée à deux mains	+3	-1	Arme de contact lourde	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages.

Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.

a: Un niveau de Corps à corps supérieur ou égal à +2 rajoute un point de dommage et une partie du corps protégée (bottes ferrées, poing américain) rajoute aussi un point de dommage.

b: Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommages (Exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). Si la tête est protégée (avec un casque), la puissance est de +2. Sinon, elle est de 0.

c: Même procédure que ci-dessus. La puissance est de +1.

Les armes à distance décrites ci-dessous étaient à la mode vers la fin du 20ème siècle mais ne servent plus maintenant que pour les êtres humains qui n'ont pas accès à l'équipement technologique standard et à certains Anges et Démons amoureux du passé.

Arme à distance	Puissance	Précision	Portée	Coups	Talent	Note(s)
Revolver cal.22	+0	-	10	6	Arme de poing	
Revolver cal.44	+1	-	15	6	Arme de poing	
Canon scié	+3	-1	3	2	Arme de poing	a
Pistolet-mitrailleur	+1(+3)	-	35	30(5)	Arme de poing	b
Fusil à pompe	+2	-	25	10	Arme d'épaule	
Carabine	+1	+1	100	10	Arme d'épaule	
Fusil-mitrailleur	+2(+4)	-	80	30(5)	Arme d'épaule	c
Mitrailleuse	(+6)	-	200	-(20)	Mitrailleuse	d
Lance-grenade	Spécial	-1	20	1	Lance-grenade	e
Lance-flammes	+6	-1	10	5	Lance-flammes	f
Grenade	+5	-2	4	-	Lancer	g
Cocktail Molotov	+2	-2	4	-	Lancer	h
Dague de lancer	-1	-1	2	-	Lancer	
Shuriken	-2	-1	2	-	Lancer	
Hachette	+0	-	2	-	Lancer	

Puissance: Ajustement au dé des unités du jet de toucher lors de la détermination des dommages. Les dommages d'une rafale sont indiqués entre parenthèses.

Précision: Ajustement (en nombre de colonnes) lors du jet de toucher.

Portée: Distance en mètres à laquelle le bonus de précision est valable tel quel. La portée maximum est cette valeur multipliée par cinq. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x2, portée x5, etc...).

Coups: Nombre de tirs possibles avec un chargeur plein. Le nombre de rafales est indiqué entre parenthèses.

a: Cette arme peut toucher jusqu'à trois cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune.
b: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune.
c: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2 pour chacune.
d: En rafale, cette arme peut toucher jusqu'à huit cibles proches les unes des autres avec une puissance de +1 pour chacune, ou quatre cibles avec une puissance de +2. Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".
e: Cette arme sert à lancer une grenade à une distance plus grande et en utilisant un autre talent (Lance-grenade). Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".
f: Cette arme peut toucher jusqu'à cinq cibles proches les unes des autres avec une puissance de +6 pour chacune. Si cette arme est utilisée sur un véhicule ou sur un trépied, on prend en compte le talent "Arme lourde".
g: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 5 mètres avec une puissance de +5.
h: Attaque toutes les cibles dans un rayon de 1 mètre avec une puissance de +2.

Les armes personnelles technologiques

Dans SI, les Anges et les Démons disposent d'armes beaucoup plus importantes que les humains. Ces derniers sont tout de même les experts des "machines à viander" depuis l'aube des temps et ce n'est pas maintenant que cela va changer. Examinons donc pour l'instant les armes technologiques "conventionnelles".

Pour ne pas limiter l'imagination des joueurs avec une liste de quelques armes ou prendre la tête à ceux qui s'en foutent avec 15 pages de tableaux, je me bornerai à vous donner un système de création d'armes avec, pour les paresseux ou les pressés, une liste d'exemples. Dans tous les calculs ci-dessous, on arrondit au chiffre inférieur.

Une arme est définie par de nombreux facteurs. En voici la liste:

- Puissance: Les dommages que causent l'arme à la cible.
- Précision: Modification (en nombre de colonnes) pour la réussite du tir.
- Portée: La distance maximum à laquelle l'arme est la plus efficace. C'est cette valeur qui est utilisée dans la table des modificateurs au combat (portée x2, portée x5, etc...).
- Coups: Nombre de coups possibles avant d'avoir à recharger l'arme.
- Talent: Talent nécessaire à l'utilisation de l'arme en question.
- PRX: Facteur qui permet de calculer (en fin de création) l'encombrement de l'arme.

Tous les facteurs ci-dessus sont expliqués dans les règles ci-dessus (sauf le PRX dont on ne se sert qu'en fin de chapitre).

Le châssis: On fabrique une arme à distance en choisissant tout d'abord un châssis qui servira à accueillir tout les accessoires qui feront de ce tas de ferraille un engin de mort.

Châssis	Exemple	PRX	Puissance	Portée	Talent
Arme-0M	Grenade	0.5	+2	8	Lancer
Arme-1M	Revolver, Pistolet	2	+0.5	10	Arme de poing
Arme-2M	Fusil, Carabine	4	+1	25	Arme d'épaule
Arme-1S	Mitrailleuse	10	+3	50	Arme lourde ou Sp.
Arme-2S	Canon de 37mm	150	+8	600	Arme lourde ou Sp.

PRX, Puissance, Portée: Valeur de base.
Arme lourde ou Sp: On utilise le talent "Arme lourde" si elle est employée sur trépied ou dans un véhicule. On utilise une spécialisation si elle est employée à bout de bras (Rambo-Style).
Arme-0M: Cette arme est un peu spéciale. Elle est obligatoirement explosive, jamais à rafale et ne possède qu'un coup. Sa précision ne peut être modifiée.

Le système de visée: On calcule la précision de l'arme en modifiant le PRX de l'arme à l'aide de la table suivante:

Précision	PRX
-2	x0.5
-1	x0.75
+0	x1
+1	x1.25

Le type d'énergie utilisé: Il fait varier presque toutes les caractéristiques des armes. Consultez pour cela les tables suivantes:

Energie	Puissance	Précision	Portée	PRX	Rafale	Explosif	Munitions
Cinétique	X1.5	-	-	-	x1.5	x2	10(+5)
Feu	x3	-1	x0.5	x3	-	x1	5(+2)
Glace	x2	-	x1.5	x1.5	x1	-	25(+10)
Laser	x2.5	+1	x4	x2	x1	-	50(+5)
Gauss	x3	-	x2	x2	x1.5	x3	20(+10)
Electrique	x3	-1	x0.25	x3	x2	-	5(+2)
Sonique	Sp.*	-	-	x0.75	x1.5	x3	30(+5)

Puissance, Précision, Portée, PRX: Modificateur aux valeurs de base.
Rafale: Modification au PRX pour que l'arme puisse tirer en rafale (- veut dire: impossible, x1 veut dire: automatique, aucun coût supplémentaire).
Explosif: Modification au PRX pour que l'arme ait un effet explosif (- veut dire: impossible, x1 veut dire: automatique, aucun coût supplémentaire).
Munitions: Nombre de munitions de base. La valeur entre parenthèses indique le nombre de munitions en plus par (PRX de base) supplémentaire. Le PRX de base est celui qui est signalé sur la table des châssis.
Sp.*: Les armes soniques ont pour principal effet d'endommager l'oreille interne et d'assommer la cible. La victime doit réussir un jet de Force (ou de Volonté au choix du maître de jeu) (Niveau: Facile pour les armes de poing, Moyen pour les armes d'épaule et les grenades et Difficile pour toutes les autres). En cas d'échec, le résultat des unités livre le nombre de minutes durant lesquelles la cible subit un malus de 3 colonnes sur toutes ses actions (aussi bien physiques que mentales).

Rafales: Une arme utilisée en rafale tire 5 munitions à la fois. La puissance est multipliée par 3 si on tire sur une seule cible, mais on peut aussi en toucher 5 (proches les unes des autres) avec la puissance de base.

Explosif: Une arme qui a un effet explosif attaque toutes les cibles dans un rayon de (Puissance/2) mètres.

Calcul final (poids): Le PRX final vous donne l'encombrement de l'arme ainsi créée. Un PRX

correspond à peu près à un kilogramme (j'ai dit: A peu près, alors ne venez pas me gonfler).

Quelques conseils en vrac: Le système élaboré ci-dessus doit être utilisé avec toute la discrétion qui caractérise un bon maître de jeu. Il ne doit servir que de guide pour un éventuel utilisateur d'armes conventionnelles. On peut aussi trouver très facilement des armes qui auront des caractéristiques bien différentes. Notez aussi que toutes les armes créées ci-dessus sont utilisées principalement contre les véhicules légèrement blindés et les êtres vivants. Les armes vraiment lourdes (surtout utilisées par et contre les vaisseaux) seront étudiées dans un chapitre ultérieur. De toute façon, la plupart des armes utilisées par les joueurs seront d'un tout autre type et d'une toute autre puissance (voir à ce sujet l'armement spécifique des Anges et des Démons dans le chapitre correspondant).

Poids et Utilisation: L'encombrement exprimé en PRX c'est bien beau mais il faut savoir maintenant ce que ça donne en termes de jeu. Un personnage peut utiliser sans problème une arme ayant un PRX inférieur ou égal à la valeur indiquée dans la table suivante.

Force	PRX
1	1-5
2	6-10
3	11-25
4	26-100
5	101-250
6	251-500

Si le PRX de l'arme est trop important, le maître de jeu doit consulter la table ci-dessous pour connaître les malus (en colonnes) que le personnage recevra.

Différence: Cette valeur est calculée en soustrayant à la force du personnage la force minimale nécessaire pour l'utilisation normale de l'arme. Un exemple vite !!!: Un personnage ayant une Force de 3 et voulant utiliser une arme de 200 kilos (Force:5) aura 4 colonnes de malus (table ci-dessus en prenant 2 comme différence).

Différence	Malus
1	-2
2	-4
3	Impossible

Armes sur support ou trépied: Une arme posée (sur un trépied ou dans un véhicule) peut être utilisée par un personnage de n'importe quelle force sans aucun malus.

Quelques exemples

Nom	Puiss.	Préc.	Portée	PRX	Mun.	Note	Talent
Autocanon	+12(+36)	+0	600	600	10(2)	rf	Arme Lourde ou Sp.
Canon à effet Gauss	+24	+0	1200	300	20	-	Arme Lourde ou Sp.
Canon à Glace	+16	-1	900	168	25	-	Arme Lourde ou Sp.
FM Laser	+2(+7)	+1	100	8	50(10)	rf	Arme d'épaule
Fusil à Arc Electrique	+3	-1	6	12	5	-	Arme d'épaule
Fusil à Pompe	+1	+0	25	8	10	ex	Arme d'épaule
Fusil Lance-Flammes	+3	-3	12	6	5	ex	Arme d'épaule
Fusil Sonique	Sp.	+0	25	3	30	-	Arme d'épaule
Grenade Incendiaire	+6	+0	4	1	1	ex	Lancer
Grenade Sonique	Sp.	+0	8	1	1	ex	Lancer
Lance-Flammes Lourd	+24	-3	300	225	5	ex	Arme Lourde ou Sp.
Mitrailleuse Gauss	+9(+27)	+0	100	50	50(10)	rf	Arme Lourde ou Sp.
Pistoglace	+1(+3)	+0	15	3	25(5)	rf	Arme de poing
Pistolaser	+1(+3)	+1	40	4	50(10)	rf	Arme de poing
Pistolet à effet Gauss	+1	+0	20	4	20	-	Arme de poing
Pistolet-Mitrailleur	+0(+2)	+0	10	7	20(4)	rf	Arme de poing

ex: Explosif.
rf: Tir en rafale.

Les armures

Mêmes remarques que pour les armes. Seuls les êtres sans défenses naturelles doivent s'équiper d'armures et de protections pour se protéger. En voici une liste non-exhaustive.

Les armures primitives

Nom	Protection	Ajustement	Note(s)
Cuir	1	-	
Cotte de maille	3	-1	
Kevlar	2	-1	a
Acier	6	-3	

Protection: Ajustement aux unités du jet de toucher d'un adversaire qui souhaiterait blesser le porteur de l'armure.
Ajustement: Nombre de colonnes de malus accordées par ce type d'armure à son propriétaire (Seulement pour les talents nécessitant une certaine agilité).
a: Protège de 4 contre les armes à feu.

Les armures technologiques

Quand l'armement évolue, il en est souvent de même pour les protections. Le système ci-dessous vous autorisera à mettre rapidement au point une armure qui permettra de protéger votre personnage (si vous êtes joueur) ou vos PNJs (si vous êtes maître du jeu).

Le matériau utilisé

La table ci-dessous vous donne les caractéristiques de base d'une armure selon le matériau utilisé. Ces valeurs correspondent à un gilet et peuvent être modifiées dans le chapitre suivant (la taille).

Matériau	Protection	Ajustement	Note(s)
Cuir	1	-	-
Cotte de maille	3	-1	-
Kevlar	2	-1	a
Acier	4	-2	-
ArmorSkin©	4	-	b
CarboSteel©	6	-2	-

Ajustement: Nombre de colonnes de malus accordées par ce type d'armure à son propriétaire (seulement pour les talents utilisant l'Agilité comme caractéristique).
a: Protège de 4 contre les armes cinétiques, Gauss ou à glace.
b: Une armure de ce type doit obligatoirement être créée sur mesure. En effet, l'ArmorSkin© est une sorte de plastique très résistant que l'on vaporise sur le porteur et qui durçit à l'air. Le kit de base se présente sous la forme d'une petite mallette contenant 3 bombes aérosol et un jeu de joints (à placer aux endroits des articulations) et permet la construction d'une seule armure.

Accessoires

Certaines troupes d'élite utilisent des accessoires qui leur permettent d'accentuer leur potentiel défensif. En voici une liste non-exhaustive:

Générateur de champ de force: C'est un petit appareil (placé à la ceinture) et qui génère un écran protecteur équivalent au pouvoir d'Ange numéro 251 (au niveau +1). Les batteries permettent une minute d'utilisation continue. On ne peut brancher qu'un seul champ à la fois.

Générateur de champ magnétique: C'est un petit appareil (placé à la ceinture) et qui génère un écran protecteur équivalent au pouvoir d'Ange numéro 254 (au niveau +1). Les batteries permettent une minute d'utilisation continue. On ne peut brancher qu'un seul champ en même temps.

Peinture caméléon: Cet accessoire se présente sous la forme d'une bombe aérosol. S'en asperger copieusement prend 5 minutes et a un effet équivalent au pouvoir d'Ange numéro 262 (niveau +0) pour une durée d'une heure (après ce laps de temps, la peinture se décolle par plaques et perd toute propriété spéciale). On ne peut s'asperger que d'un seul produit à la fois.

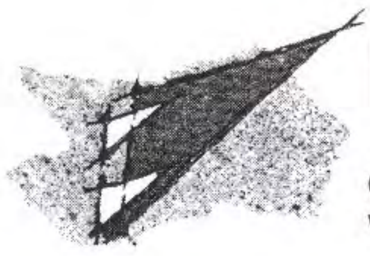
Peinture reflec: Cet accessoire se présente sous la forme d'une bombe aérosol. S'en asperger copieusement prend 5 minutes. Chaque fois qu'une arme laser touche un personnage recouvert de cette peinture, il ne cause que la moitié des dommages normaux. A chaque coup reçu, on jette 2d6. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre de points de dommages infligés (avant la division par deux), la peinture se décolle et n'est plus d'aucune utilité. Dans tous les cas, la peinture se décolle au bout de dix minutes. On ne peut s'asperger que d'un seul produit à la fois.

La taille

Les valeurs données ci-dessus peuvent être modifiées selon le barème suivant:

Taille	Prot.	Note(s)
Casque	x0.5	a
Gilet	x1	-
Tenue complète	x1.5	b

Prot.: Modificateur à la valeur de protection de l'armure.
a: Un casque seul ne donne pas de malus aux talents utilisant l'Agilité. Il donne, par contre, un malus (colonne "Ajustement") à ceux qui font appel à la Perception. On peut augmenter encore la protection d'une armure en cumulant un casque et un gilet (ou une tenue complète) en additionnant les malus et le facteur de protection. Exemple: Un casque en acier et une tenue complète en ArmorSkin© donnent une protection de 8 (2 du casque et 6 de la tenue) et 2 colonnes de malus pour les talents utilisant la Perception).
b: Les malus aux talents d'Agilité sont multipliés par deux.



Les vaisseaux spatiaux

Tout le système qui suit a été écrit pour être aussi accessible que le jeu de base et manque peut être de précision pour les maniaques de technologie que vous êtes. De futures extensions développeront donc la création et l'utilisation des engins spatiaux ainsi que des autres véhicules utilisés dans SI.

On appelle "vaisseau spatial" tout véhicule qui se déplace dans l'espace (que ce soit en dessous ou au dessus de la vitesse de la lumière). Les vaisseaux sont définis par une caractéristique principale: La Taille. On l'utilise pour certains jets (voir chapitre "Combat Spatial") et pour la construction. La liste ci-dessous vous donne les noms des divers vaisseaux présents dans le Stella Vaticanum et leur Taille:

N°	Masse	Satanique	Divin	Viking	Technologique
1	25	Cercueil	Confessionnal	Barque	Chasseur
2	100	Caveau	Presbytère	Scuta	Yacht
3	500	Crypte	Chapelle	Karfi	Cargo
4	1.000	Mausolée	Eglise	Drakkar	Croiseur
5	200.000	Cimetière	Cathédrale	Knorr	Destroyer
6	1.000.000	Nécropole	Archicathédrale	Skali	Base

N°: Taille du vaisseau.
Masse: Poids du vaisseau (en tonnes).
Technologique: Les vaisseaux de ce type se différencient des autres par le simple fait qu'ils ne peuvent en aucun cas se déplacer plus vite que la vitesse de la lumière (ils sont donc tous STL: Slower Than Light).

Construction

Quelle que soit la technique employée (technologique, Divine, Satanique ou Viking), les vaisseaux utilisent à peu près les mêmes accessoires. Les différences sont données dans le dernier chapitre "Propulsion supra-luminique". L'utilisation de tous les facteurs calculés sera expliquée dans le chapitre "Combat Spatial". Le principe de la construction est simple: Un vaisseau peut porter une certaine masse d'accessoires (déterminé dans la colonne "Masse" de la table ci-dessus). Tous les accessoires prennent de la masse. Quand la masse maximum est atteinte, le vaisseau est terminé et ne peut plus contenir d'autres armes ou accessoires.

L'accélération: Tous les vaisseaux spatiaux utilisent un mode de propulsion de base qui leur permet de se déplacer en dessous de la vitesse de la lumière. La table ci-dessous vous permettra de calculer la masse du moteur selon la taille du vaisseau et l'accélération désirée (exprimée en G).

	Accélération					
Taille	**1G**	**2G**	**3G**	**4G**	**5G**	**6G**
1	1	2	5	10	15	20
2	10	15	25	50	80	XX
3	50	75	100	200	XX	XX
4	100	250	500	XX	XX	XX
5	20.000	100.000	XX	XX	XX	XX
6	100.000	XX	XX	XX	XX	XX

XX: Accélération impossible avec cette taille de vaisseau.

Une forte accélération permet d'échapper à d'éventuels poursuivants et d'être plus difficile à toucher en combat spatial. Elle accorde aussi un bonus substantiel lors des jets de Pilotage où la vitesse a son importance.

Les passagers: Chaque membre d'équipage représente 1 tonne. Ce chiffre comprend la nourriture, l'oxygène, l'espace d'habitation, etc). Chaque passager (de luxe) prend 2 tonnes (voir plus pour les vaisseaux de prestige). Il faut au minimum 1 membre d'équipage pour 100 tonnes de vaisseau (minimum 1). On ajoutera aussi un homme d'équipage qui aura le poste de tireur par arme montée sur le vaisseau. Ce qui nous donne:

Taille	Equipage minimum*
1	1
2	1
3	5
4	10
5	2.000
6	10.000

*: +1 homme par arme montée sur le vaisseau.

Guerre électronique : Pour pouvoir couper un vaisseau ennemi en deux parties (égales ou non), il faut pouvoir le détecter. Or, l'espace est grand et un petit vaisseau peut facilement passer inaperçu derrière une planète ou dans un champ d'astéroïdes). Voici les différentes possibilités d'équipement en senseurs divers.

Type	Masse
Radar Grade 0 (c'est à dire rien)	0
Radar Grade 1	10
Radar Grade 2	100
Radar Grade 3	500
Radar Grade 4	5.000
Radar Grade 5	10.000
Radar Grade 6	25.000

Lorsqu'un vaisseau veut passer inaperçu d'un autre, le responsable du radar du vaisseau qui détecte doit réussir un jet en prenant comme niveau son talent d'Electronique et comme caractéristique le Grade du radar du vaisseau.

Celui qui souhaite rester caché résiste avec un jet de Pilotage en prenant comme caractéristique la Taille de son vaisseau. Le maître de jeu peut lui accorder des bonus s'il utilise le peu de terrain à sa disposition (planètes, astéroïdes) pour se camoufler.

Dans tous les cas, le vaisseau à détecter devra se trouver à portée des radars. Elle se calcule très simplement: Portée = Grade du radar fois 500 kilomètres.

Un radar de grade 0 a une portée d'un kilomètre et peut être utilisé en prenant pour caractéristique la Perception de l'observateur au niveau +1.

Système de commande: La manoeuvrabilité dépend du système utilisé par le pilote. Elle est définie par un niveau (comme un talent). La masse dépend du niveau désiré:

Niveau	Description	Poids
+0	Manche à Balai	1% de la masse totale (min. 1 tonne)
+1	Système Electronique	10% de la masse totale (min. 1 tonne)
+2	Couplage Cybernétique	20% de la masse totale (min. 1 tonne)
+3	Familier Démoniaque	Pas de masse (pouvoir 554)

La manœuvrabilité sera utilisée lors des combats ou lorsque le maître de jeu souhaitera déterminer la réussite d'une action acrobatique tentée par le pilote du vaisseau. On prendra alors comme caractéristique sa Précision, comme niveau son talent de Pilotage et un bonus (exprimé en nombre de colonnes) égal au niveau du système de commande. Il faut aussi noter que la manœuvrabilité affecte les chances de toucher du vaisseau lors d'un combat spatial.

Armement: Les armes de vaisseaux sont construites à peu près de la même façon que les armes personnelles. Le joueur doit d'abord choisir un type d'arme puis l'associer avec une fixation. Le résultat final donne le potentiel de combat (ne pas confondre avec la puissance d'une arme), la portée, la précision et le poids (en tonnes) de chaque arme.

Arme	Potentiel de Combat	Masse	Précision	Portée
Laser Grade 1	1	10	+0	1
Laser Grade 2	2	30	+0	1
Laser Grade 5	5	120	+1	2
Laser Lourd	18	420	+1	3
Faisceau à particules	11	320	+1	2
Cinétique	2	20	-1	5
Cinétique Lourd	10	300	+0	5
Gauss	4	40	+0	3
Gauss Lourd	8	120	+0	3
Missile Nucléaire*	13	470	-1	2
Missile Nucléaire*	20	530	-1	3
Torpille*	4	10	-1	2
Torpille Lourde*	14	75	-2	3

*: Les missiles et les torpilles ne sont utilisables qu'une seule fois.

Fixation	Combat	Masse	Précision
Tourelle	x0.5	x0.5	+1
Fixe	x1	x1	-1
Pivot	x10	x30	+0
Pivot Lourd	x100	x300	+0

La fixation d'une arme fait varier la facilité avec laquelle le pilote va orienter son vaisseau en fonction de la situation de combat, et du nombre d'armes avec lesquelles il va faire feu.

Potentiel de Combat final : Valeur de base associée au multiplicateur de fixation. Elle représente la puissance de l'arme à l'échelle d'un autre vaisseau ou d'un véhicule. On estime qu'un personnage touché par une arme de vaisseau est tué sur le coup, même si cette arme a un potentiel de combat de 1.
Masse finale : Valeur de base associée au multiplicateur de fixation. C'est le poids de l'arme, une fois placée dans le vaisseau.
Précision : Valeur de base plus valeur de fixation. Modificateur à la précision de l'arme.
Portée: Valeur de base. 1 point de portée correspond à 500 kilomètres.

Soute à vaisseau: Un vaisseau peut en contenir un plus petit s'il réserve 1.5 fois la masse du plus petit en tant que cargaison. Exemple: On peut porter un cercueil si on garde 38 tonnes de cargo (plus 1 tonne pour le pilote).

Cargo: On peut conserver du tonnage pour charger des marchandises ou des troupes (à raison d'une tonne par homme).

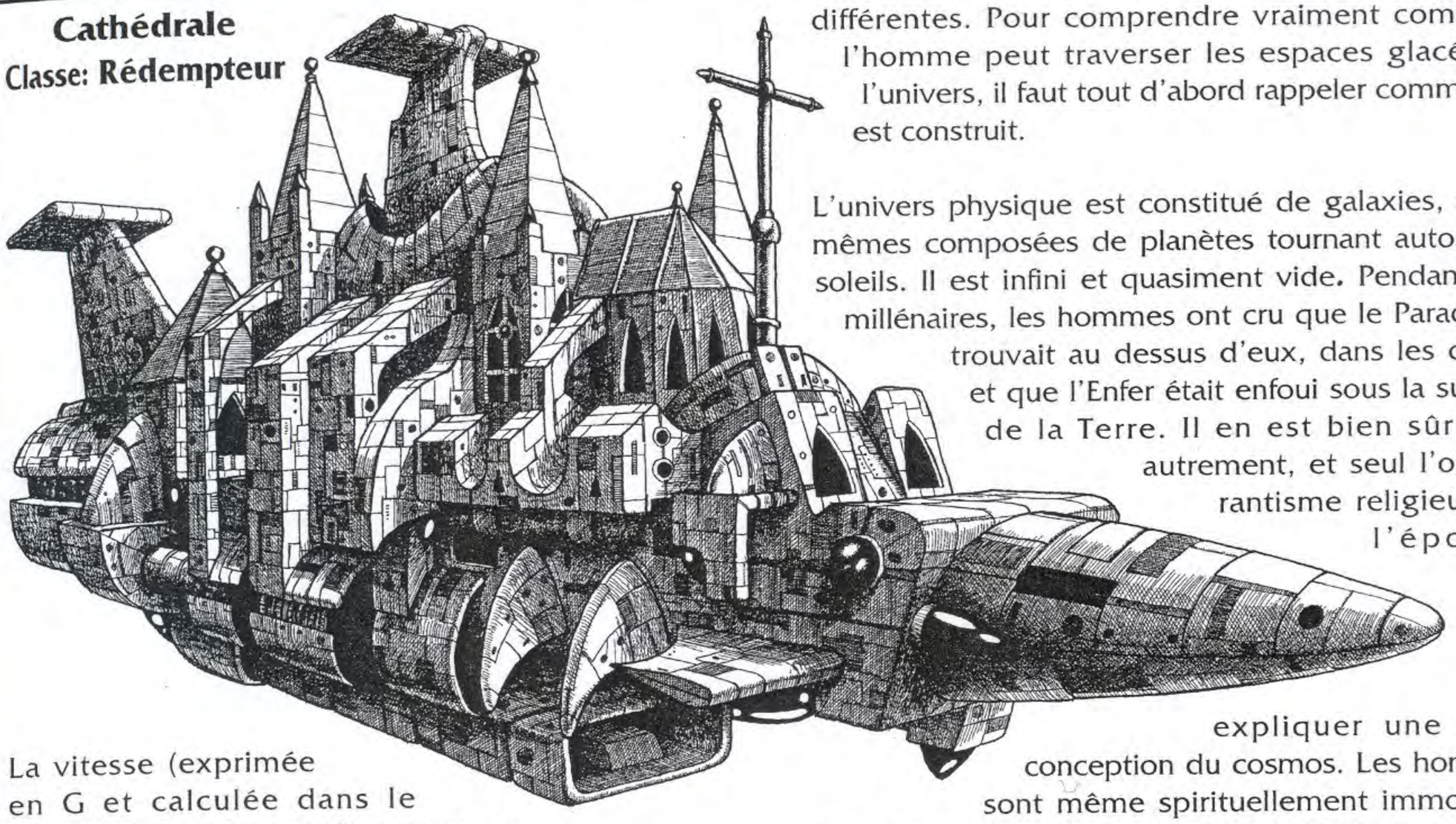
Système de déplacement supra-luminique: Que ce soit un système Divin, Démoniaque ou Viking, il pèse 10% de la masse du vaisseau (minimum 50 tonnes). Le déplacement supra-luminique, de par sa nature magique, est interdit sur les vaisseaux purement technologiques et pour une question de poids, sur les vaisseaux de Taille 1. On rencontre même souvent des vaisseaux de Taille 2 qui ne disposent pas de ce type d'accessoire et qui se déplacent de galaxie en galaxie dans la soute d'autres vaisseaux plus grands. Les barges de débarquement utilisées par de nombreuses troupes d'élite sont de ce type.

Armure: Toute tonne non dépensée est transformée en armure. Au choix du maître de jeu, cette armure peut être constituée de plaques de blindage et/ou d'écrans énergétiques qui sont censés protéger l'engin. Dans les règles de base de Stella Inquisitorus, on ne différencie pas ces deux types de protection et on les regroupe sous une même caractéristique: l'Armure.

Déplacement infra-luminique

Tous les vaisseaux spatiaux employés dans le Stella Vaticanum et dans le Dunkle Reik sont pourvus de systèmes de propulsion classiques, de type hydrogène liquide, réacteur à fusion ou moteur ioniques, employés pour les petits déplacements, qu'ils soient dans l'espace ou durant les transferts de surface planétaire/orbite haute.

Les vaisseaux devant parcourir de très longues distances utilisent un artifice comparable à l'Hyper Espace bien connu des amateurs de SF de l'âge d'or.



La vitesse (exprimée en G et calculée dans le chapitre "Construction") servira au maître de jeu pour connaître la vitesse des vaisseaux les uns par rapport aux autres mais, lorsqu'il s'agira de se déplacer sur de longues distances, il devra consulter le chapitre suivant.

Déplacement supra-luminique

Les distances entre les planètes étant tellement importantes, et la vitesse maximale atteignable par l'homme étant si faible, les voyages interstellaires physiques doivent donc faire appel au spirituel. Pour se déplacer d'un point de l'univers physique à l'autre, il suffit, en théorie "d'aller" dans l'univers spirituel et de revenir dans l'univers physique à la destination désirée. Les deux univers n'obéissant pas au même lois et n'ayant aucune référence en commun, il est possible (toujours en théorie) de sortir de l'univers physique à un endroit et d'en ressortir à un autre.

Malheureusement, comme il est expliqué plus haut, seul Dieu et Satan peuvent se déplacer de la sorte et même les Anges et les Démons sont gênés dans leurs déplacements et doivent obéir à des règles très strictes. Il apparaît donc impossible à de pauvres mortels d'utiliser ce procédé et pourtant... Ils y arrivent! Il suffit en fait, pour utiliser ce système, de créer un lieu physique (appelé vaisseau) et de le faire exister spirituellement. Il faut donc tisser un lien entre les deux Univers.

Dans les temps anciens, bien avant la Grande Purification et l'Armaggedon, les hommes savaient déjà se déplacer dans l'espace. Ils se servaient uniquement de la science, les distances parcourues étant bien trop faibles et les conditions de vol extrêmement précaires. Leurs succès étaient plus imputables à la chance qu'à une technique vraiment maîtrisée. A l'heure actuelle, les choses sont bien différentes. Pour comprendre vraiment comment l'homme peut traverser les espaces glacés de l'univers, il faut tout d'abord rappeler comment il est construit.

L'univers physique est constitué de galaxies, elles-mêmes composées de planètes tournant autour de soleils. Il est infini et quasiment vide. Pendant des millénaires, les hommes ont cru que le Paradis se trouvait au dessus d'eux, dans les cieux, et que l'Enfer était enfoui sous la surface de la Terre. Il en est bien sûr tout autrement, et seul l'obscurantisme religieux de l'époque peut expliquer une telle conception du cosmos. Les hommes sont même spirituellement immortels: quand quelqu'un meurt, son âme se désincarne et n'a plus qu'une existence psychique. Elle doit donc se rendre dans les principaux lieux spirituels existant, le Paradis, le Valhalla et l'Enfer.

Un petit rappel: Il y a quelque chose entre l'Enfer et le Paradis

Comme vous le savez tous, et si vous ne le savez pas, lisez tout de suite l'extension "Dementia Profundis" pour INS/MV, l'univers dans lequel évoluent Anges, Démons et autres petits fêtards comme les Vikings et les Sorciers d'In Nomine Satanis - Magna Veritas et de Stella Inquisitorus est constitué d'un empilement de Plans, un peu comme les paliers d'un immeuble, qui sont appelés les Marches Intermédiaires.

La Terre et les galaxies telles que nous les connaissons, l'univers physique en quelque sorte, occupent une Marche, les rêves et les cauchemars une autre, le Valhalla une autre, etc... Paradis et Enfer occupent une place bien particulière dans cet empilement puisqu'ils sont chacun à une extrémité.

Ces deux lieux saints sont, en principe, inaccessibles au commun des mortels durant leur vivant mais sont, par nature, universels et il suffit de s'y rendre, d'y rester une fraction de seconde et d'en ressortir pour voyager instantanément d'un bout à l'autre de la galaxie. Encore faut-il savoir comment y aller, et comment ressortir au bon endroit. Les deux camps, Stella Vaticanum et Dunkle Reik utilisent chacun une technique bien particulière pour ouvrir un instant un passage aller-retour à travers les Marches Intermédiaires jusqu'au Paradis ou jusqu'en Enfer pour voyager plus vite que la vitesse de la lumière, barrière physiquement infranchissable.

Dans le Stella Vaticanum

Les vaisseaux du Vaticanum communément employés pour les voyages hyper spatiaux sont de gigantesques Cathédrales, mais d'autres vaisseaux de plus petit tonnage sont également dotés de cette capacité. Elles sont pourvues de systèmes de propulsion fonctionnant à l'hydrogène liquide et leur permettant de se déplacer en orbite ou sur des distances "relativement" courtes (quelques millions de kilomètres) afin de gagner la paix et le silence intersidéral indispensable au voyage paradisiaque. Comme il est expliqué ci-dessus, il est obligatoire que le lieu physique (le vaisseau) établisse un contact réel avec le Paradis à travers les Marches Intermédiaires pour se déplacer en peu de temps dans l'univers physique. Pour ce faire, les armées du Seigneur utilisent des Fœtusaints.

Les Fœtusaints sont des êtres vivants enfermés dès leur naissance dans des bulles de pureté afin de les préserver du pêché. On leur apprend uniquement les écritures saintes et les prières bibliques. Ils n'ont aucun contact avec l'extérieur, flottent doucement dans un liquide respiratoire ressemblant comme deux gouttes d'eau au liquide amniotique et sont nourris par tubes. Ils ne voient pas, ne sentent pas, n'entendent pas et passent leur temps à réciter, leurs prières. Ainsi séparés du monde réel, ils ne sont pas soumis à la tentation et restent donc purs et innocents comme des nouveaux-nés. Ils restent ainsi dans une bulle de pureté jusqu'à leur mort, n'ayant jamais rien connu d'autre.

Lorsqu'une Cathédrale (ou tout autre vaisseau embarquant en son sein des Fœtusaints) est prête pour son transfert, tous les hommes d'équipage doivent se confesser afin d'alléger le poids de leurs péchés. Physiquement, cela ne sert à rien, mais les rituels ont parfois du bon, et de toute façon, le commun des mortels, et même des immortels, n'a aucune idée du fonctionnement des vaisseaux. L'Evêque Stellaire dirige alors une messe à laquelle tout l'équipage doit se joindre. L'Aumônier-Accordeur met alors à l'unisson les Fœtusaints, afin qu'ils entonnent en même temps la même prière et que leur foi et leur pureté englobe la Cathédrale. A la fin de la messe, au moment où est prononcé le dernier "Amen", la Foi des Fœtusaints atteint son paroxysme et un couloir est ouvert à travers les Marches Intermédiaires vers le Paradis, l'espace d'un instant.

Toute cette procédure réclame le plus grand soin et les accidents ne sont pas rares. En effet, si les Fœtusaints ne sont pas suffisamment accordés ou s'ils sont en état de stress, ils ne peuvent accomplir le transfert et le voyage échoue. De plus, l'équipage doit être extrêmement concentré pour que l'image de l'Evêque Stellaire soit suffisamment précise. Il est donc impossible d'effectuer un transfert en situation de combat. Il doit y avoir une synchronisation parfaite entre l'Evêque Stellaire et l'Aumônier-Accordeur car la Cathédrale ne doit transiter dans l'univers spirituel qu'un court instant.

En cas d'incident mineur, la Cathédrale ne bougera pas d'un iota (c'est le cas le plus commun) ou réapparaîtra après son transfert à un tout autre endroit dans l'univers (ça arrive déjà moins souvent). Les incidents majeurs sont d'autant plus rares qu'ils sont beaucoup plus graves. Il peut en effet arriver que les Fœtusaints se désaccordent en plein transfert, comme une guitare qui fait "plonk" au mauvais moment au lieu de faire un La majeur. Dans ce cas, le vaisseau est perdu au milieu des Marches Intermédiaires et il n'a plus aucun moyen de rentrer à sa base. Mais cet incident reste très rare et n'est jamais expliqué, la Cathédrale étant perdue corps et biens.

L'avantage de ce type de déplacement est qu'une Cathédrale n'a quasiment pas besoin de s'alimenter en "carburant", le taux de mortalité des Fœtusaints étant extrêmement faible et leur nourriture très peu encombrante. Seuls les réservoirs d'hydrogène liquide ou les réacteurs à fusion doivent être remplis régulièrement (ce qui est à la portée de tous, ou presque). Une Cathédrale est donc quasiment autonome et peut donc dans ces conditions voyager Ad Vitam Æternam et ainsi aller sans peur là où la main de l'homme n'a jamais mis le pied.

Aumônier, plus qu'un métier, une foi

La formation d'un bon Aumônier prend près de 25 années d'études approfondies, qui sont suivies d'une période de cinq années de stage pratique sur des vaisseaux commerciaux. La "jeune" recrue est alors capable de concevoir une messe correspondant aux destinations qu'elle a rallié durant ses années de stage. L'expérience s'accumulant, l'Aumônier sera capable de "sortir" avec de plus en plus de précision. Les meilleurs parmi les meilleurs arrivent à sortir à la limite de l'atmosphère d'une planète, en piqué et à la verticale d'une ville, s'il vous plaît...

Accorder des Fœtusaints prend environ une dizaine d'heures pour un Aumônier de base. Un Aumônier d'élite avec son propre équipage de Fœtusaints peut accomplir un transfert en un rien de temps. En temps normal, un Aumônier entraîné avec des Fœtusaints en attente peut effectuer son transfert en (10 - 3 x Niveau en Astrodivination) heures.

On considère qu'un Aumônier possédant le talent Astrodivination à +3, un Ange donc, bénéficiant de son équipage de Fœtusaints gagne quelques minutes sur ce temps minimum et peut effectuer un transfert en quelques dizaines de minutes.

Il faudra ensuite que l'Aumônier réussisse un jet d'Astrodivination avec comme caractéristique la Volonté. Le maître de jeu pourra modifier ce jet selon

divers facteurs (mauvaise connaissance du lieu d'arrivée, Aumônier blessé ou forcé à prier, etc...).

Astrodivination (-6): Ce talent est nécessaire à la conception des messes qui mettent les vaisseaux équipés de Fœtusaints en harmonie avec le Paradis. Le niveau détermine le nombre de Fœtusaints que l'Aumônier peut contrôler, et par là même la taille du vaisseau qu'il peut diriger (Volonté).

Niveau	Taille du vaisseau
0	2 à 4
+1	2 à 5
+2/+3	2 à 6

Dans le Dunkle Reik

Les vaisseaux aux ordres du Mal se déplacent en prenant le chemin le plus court entre deux points : Une ligne traversant les Marches Intermédiaires jusqu'en Enfer. On peut donc être tenté de dire qu'ils utilisent un système similaire à celui des bâtiments du Stella Vaticanum, ce qui est tout à fait justifié, la différence se situant au niveau du système de "propulsion". Alors que les forces du Bien utilisent la béatitude et les prières, pour mettre en accord le vaisseau et l'Enfer, les Démons utilisent la frustration, la douleur, le désespoir et la punition.

Pour cela, il faut d'abord un Maître des Martyrs expérimenté et une équipe de Familiers à ses ordres. Le "carburant" est composé d'êtres humains qui vont subir les tourments infernaux, là-même, dans le vaisseau.

Ceux-ci sont placés dans des Chambres de combustion, comparables aux chaudières des anciens paquebots transatlantiques où règne une température élevée mais permettant néanmoins aux humains de survivre. L'atmosphère est tout juste respirable, saturée de soufre et d'autres composants minéraux lourds. Les Familiers se doivent bien sûr d'être immunisés au feu et au gaz, le pouvoir "Anaérobiose" étant le bienvenu et même conseillé.

Au moment où le Maître des Martyrs décide d'effectuer le transfert, les familiers s'acharnent sur les êtres humains, les fouettant, les chargeant à la fourche, les insultant, leur faisant subir quelques sévices sexuels bien choisis, alors que dans le même temps la température dans la Chambre de combustion augmente dramatiquement. Les Familiers ont pour ordre de ne pas tuer les humains mais bien de les humilier, de les punir et de leur faire Mal, rejoignant en cela les visions habituelles et universelles de l'Enfer.

Arrive un moment où un instant d'extase comparable à un véritable orgasme succède à la simple douleur, un moment où la victime prend plaisir à se faire brûler, fouetter, violer et charger à la fourche. C'est à ce moment précis, indiqué au Maître des Martyrs par quelques manomètres mesurant l'ambiance dans la Chambre, que celui-ci peut déclencher le transfert. Tout le doigté du Maître des Martyrs est de jauger ce moment unique, car il précède bien souvent l'inconscience, voire même la mort. Une fois le transfert effectué, un pouillème de seconde plus tard, la température dans la Chambre redevient normale et le carburant survivant est ramené dans les cellules-réservoirs en attendant le prochain saut dans l'espace. Un Maître des Martyrs inspiré et entraîné pourra déclencher le transfert au jugé, à partir du moment où le premier humain entre en combustion spontanée. Bien sûr, tout dépend de sa position par rapport aux cloisons de la Chambre, mais il semble qu'il y ait un rapport certain que les Maîtres d'élite savent analyser.

Ce système de propulsion est beaucoup plus sensible qu'il n'y paraît car il dépend essentiellement de la bonne "coopération" des humains et de leur sensibilité propre. En effet, des humains élevés dans l'amour de notre seul et vrai Seigneur ne verront dans ce tourment qu'une épreuve de plus et mourront bêtement. De même, un peuple élevé dans la souffrance, sur des planètes prisons par exemple, résistera d'autant plus à la douleur et au désespoir qu'il y aura été habitué toute sa vie et mourra sûrement avant d'avoir atteint l'extase nécessaire au transfert. Il faut donc choisir un juste milieu et les populations des planètes extérieures, dépendant du Stella Vaticanum mais n'étant pas complètement sous

son joug sont un choix privilégié. Les carburants les moins recommandés sont tout bonnement les masochistes qui, par le plaisir qu'ils prennent instantanément, déréglent complètement les instruments. Ils sont en principe testés avant d'être embarqués et impitoyablement rejetés.

On estime habituellement que 30% du carburant survit à un transfert à travers les Marches jusqu'en Enfer. Il y a donc peu de chances pour qu'un humain ait fait plus de 3 ou 4 voyages hyper spatiaux, mais on peut en trouver, d'autant plus que le carburant semble s'accoutumer à la torture après le troisième transfert et n'est plus aussi performant.

Les incidents dûs à ce système de propulsion sont identiques à ceux engendrés par les Cathédrales des forces du Bien, avec les mêmes conséquences, qui vont d'un déplacement nul à la disparition dans les Marches Intermédiaires en passant par la réapparition à l'autre bout de l'univers, pas du tout où c'était prévu.

Tout le monde se souvient de la blague faite par des Démons aux ordres de Kobal au Commandant du Mausolée Phil Da Kab II, certes un tantinet mégalomane. Le carburant avait été remplacé par l'équipage d'une Eglise fraîchement arraisonnée: Le Mausolée avait hoqueté sur quelques centaines de mètres, puis plus rien. Cela avait entraîné moultes protestations officielles et quelques demandes de poursuites mais, puisque cela n'avait fait de tort à personne, le Mausolée n'étant pas en situation critique, l'affaire avait été étouffée. Kobal en rit encore.

On raconte également qu'un Mausolée poursuivi par deux Cathédrales et leurs escadrilles aurait fait escale autour d'une planète pour recharger ses réservoirs en urgence et aurait embarqué par mégarde quelques masochistes de trop. Le Maître des Martyrs sous pression, aûrait pris malheureusement comme témoin les masochistes en question et aurait déclenché le transfert un poil trop tôt. Après une seconde d'hésitation, et sous les yeux médusés des forces du Bien lancées à sa poursuite, le Mausolée aurait disparu dans un Arc-en-Ciel pour ne jamais revenir. A-t-il été détruit? Erre-t-il au beau milieu des Marches Intermédiaires? A-t-il abouti à l'autre bout de l'univers, ou même en dehors de l'univers? On ne le saura sûrement jamais.

Dans les marches Vikings

Le système de déplacement Viking est à la fois très proche et très différent de ceux qui ont été conçus par Dieu et Satan. Contrairement aux vaisseaux des Anges ou des Démons, le voyage n'est pas instantané : les composantes de propulsion sont la Foi en Odin, mais aussi et surtout la gentillesse et l'amour de son prochain. Plus ces composantes sont développées, plus le Drakkar est attiré vers le Valhalla. Au bout de quelques jours, le bateau traverse le Valhalla pendant quelques semaines durant lesquelles les occupants peuvent bénéficier de tous ses bienfaits psychologiques, mais sans avoir de prise sur ce monde qu'ils ne font en fait que frôler. Par contre, la sortie donne directement sur l'endroit vers lequel le Drakkar navigue. Ce système est assez lent et peu fiable, rendant les voyages Vikings sur de longues distances assez difficiles à réaliser sans risques pour l'équipage. Nous détaillerons ce type de déplacement dans une extension ultérieure.

Combat

Le combat spatial se déroule à peu près de la même façon que le combat physique entre personnages et doit être considéré comme tel. Les quelques modifications à apporter au principe de base expliqué dans le chapitre "Combat" sont les suivant:

Avant toute autre considération, il faut évidemment que les adversaires se soient repérés (consultez pour cela les règles concernant les radars dans la partie "construction"). Ne pas avoir détecté un vaisseau qui vous prend pour cible est très mauvais pour la santé et pour la survie de l'équipage. On estime qu'une fois le premier tour de combat passé et l'effet de surprise disparu, les adversaires se sont repérés et peuvent agir normalement durant le second tour. En un mot comme en cent, un vaisseau qui attaque un adversaire qui ne l'a pas repéré a le droit à un tour de combat gratuit sans que son adversaire puisse réagir.

Voici la décomposition d'un tour de combat entre vaisseaux spatiaux, quels qu'ils soient. Chaque tour de combat dure une seconde et comporte les phases suivantes:

1- Chaque personnage peut utiliser l'un de ses pouvoirs psychiques (par ordre décroîssant de volonté). Les pouvoirs utilisés par des personnages ayant la même volonté prennent effet immédiatement. Un pouvoir est considéré comme psychique s'il utilise la caractéristique de Volonté ou d'Apparence de l'attaquant. On peut noter que les pouvoirs en question seront surtout de nature défensive puisque la portée des pouvoirs offensifs ne permettent pas leur utilisation en combat spatial (essayez donc de charmer le pilote d'un vaisseau situé à 1.500 kilomètres).

2- Les personnages agissent physiquement par ordre d'agilité décroîssante. Ceux qui possèdent la même agilité agissent simultanément. Les pilotes doivent simplement tout faire pour permettre aux tireurs d'obtenir la meilleure position de tir possible (aucun jet de dé n'est nécessaire). Les tireurs, quant à eux, utilisent leurs armes. On estime donc que chaque arme peut être employée à chaque tour (s'il y a au moins un tireur par arme). Dans les tous petits

vaisseaux (Taille 1), le pilote peut être considéré comme tireur, dans les autres, il pourra faire de même mais avec un malus de 2 colonnes.

4- Un jet de toucher est résolu pour chaque arme tirée. On prendra comme compétence le talent "Arme lourde" du tireur avec sa caractéristique de Précision. Il faut noter qu'on ne peut pas viser durant plusieurs tours et que le tir instinctif est impossible. Pour se défendre, seuls les pilotes de vaisseaux de Taille 1 pourront tenter une esquive avec un jet de Pilotage normal (talent modifié par le système de commande) associé à la caractéristique de Perception du pilote. La vitesse du vaisseau n'accorde aucun bonus puisqu'elle est déjà prise en compte lors du jet de toucher de l'arme à esquiver. Les autres vaisseaux devront juste attendre que ça se passe et espérer que leur armure est assez puissante pour soutenir les attaques adverses.

5- Les dommages prennent effet immédiatement. Ces derniers ne sont pas comptabilisés de la même façon que pour les combats terrestres (consultez à ce sujet le chapitre suivant).

6- On revient au point (2) et on résoud les tirs du personnage suivant (toujours par ordre d'Agilité décroîssante).

Modificateurs spécifiques

Cette table remplace celle qui est utilisée pour le combat terrestre et doit être lue de la même façon (les bonus/malus sont exprimés en nombre de colonnes).

Vaisseau	Bonus/Malus
Accélération de la cible: 1G	+3
Accélération de la cible: 2G	+2
Accélération de la cible: 3G	+0
Accélération de la cible: 4G	-1
Accélération de la cible: 5G	-2
Accélération de la cible: 6G	-3
Cible n'ayant pas repéré l'attaquant	+2
Arme utilisée: sur tourelle	+1
Arme utilisée: sur pivot (lourd ou non)	+0
Arme utilisée: fixe	-1
Arme utilisée: précision	Selon l'arme
Vaisseau attaquant: Manche à Balai	+0
Vaisseau attaquant: Système Electronique	+1
Vaisseau attaquant: Couplage Cybernétique	+2
Vaisseau attaquant: Familier Démoniaque	+3

Effet des dommages sur les vaisseaux spatiaux

Les dommages qu'infligent les vaisseaux aux autres engins spatiaux ne prennent pas effet de la même façon que ceux qui sont occasionnés lors d'un combat conventionnel. Pour découvrir les effets d'une attaque sur un vaisseau, on prendra en compte trois valeurs: Le potentiel de combat de l'arme, l'armure du vaisseau et sa Taille. Le RU de l'attaque modifiera les dommages comme suit:

RU	Potentiel de combat
1-2	-1
3-4	+0
5-6	+1
7 et Plus	+2

Le Résultat des Unités sera donc très important pour les armes qui ne causent que très peu de dommages mais sera carrément anecdotique pour les autres.

Lorsque ce potentiel de combat sera calculé en prenant en compte le RU de l'attaque, on diminuera cette valeur de celle de l'armure du vaisseau. Le résultat sera appelé "Potentiel de combat final" et sera comparé à la Taille du vaisseau dans le tableau suivant:

Potentiel de combat final	Taille					
	1	2	3	4	5	6
0	B	A	-	-	-	-
1-10	C	B	A	A	-	-
11-100	D	C	B	A	A	A
101-200	D	C	C	B	A	A
201-400	D	C	C	B	B	A
401-800	D	C	C	C	B	A
801-1600	D	C	C	C	B	B
1601 et plus	D	C	C	C	C	B

Le résultat (exprimé sous forme de lettre) indique la table à consulter pour connaître les dommages réels subis par la cible. un simple "-" indique que l'arme ne cause que des dommages cosmétiques très superficiels. Comme vous pouvez le voir, même à très faible puissance, les armes causent des dommages importants aux vaisseaux spatiaux. C'est donc un type de combat très meurtrier.

Table des dommages de type A

d6	Effet(s)
1-3	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques heures de travail. On compte 10% de pertes dans l'équipage.
4-5	Le vaisseau est HS pour le tour suivant. Tous les tirs ou jets de Pilotage sont obligatoirement ratés.
6	Le choc étourdit le pilote et 50% des tireurs pour le tour suivant (tous les jets réalisés par ces personnages subissent un malus de 2 colonnes).

Table des dommages de type B

d6	Effet(s)
1-3	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques jours de travail. On compte 25% de pertes dans l'équipage.
4-5	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques heures de travail. On compte 10% de pertes dans l'équipage.
6	Le vaisseau est HS pour le tour suivant. Tous les tirs ou jets de Pilotage sont obligatoirement ratés.

Table des dommages de type C

d6	Effet(s)
1-3	Le vaisseau est détruit et on compte 90% de pertes dans l'équipage.
4-5	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques jours de travail. On compte 25% de pertes dans l'équipage.
6	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques heures de travail. On compte 10% de pertes dans l'équipage.

Table des dommages de type D

d6	Effet(s)
1-3	Le vaisseau est détruit et tous ses occupants sont tués.
4-5	Le vaisseau est détruit et on compte 90% de pertes dans l'équipage.
6	Le vaisseau est HS mais peut être remis en marche après quelques heures de travail. On compte 25% de pertes dans l'équipage.

Un vaisseau HS ne peut plus se déplacer et (1d6+4)x10% des armes sont aussi inutilisables. Le pilote d'un vaisseau qui ne peut plus se déplacer rate obligatoirement tous ses jets de Pilotage. Les pertes en hommes et en armement sont toujours arrondies à l'entier supérieur. Lorsqu'un personnage-joueur ou un PNJ important se trouve dans l'équipage d'un vaisseau spatial touché, on consulte la table suivante pour connaître les effets réels de l'attaque sur son anatomie:

% de pertes subies	Effet pour le personnage
10%	1d6-5 points de dommages
25%	1d6-2 points de dommages
90%	1d6+1 points de dommages
100%	3d6 points de dommages*

*: Si le personnage survit à une telle attaque, on estime qu'il a aussi réussi à rejoindre une capsule de sauvetage qui dérive désormais non loin de la carcasse meurtrie du vaisseau ou un secteur encore alimenté en oxygène.

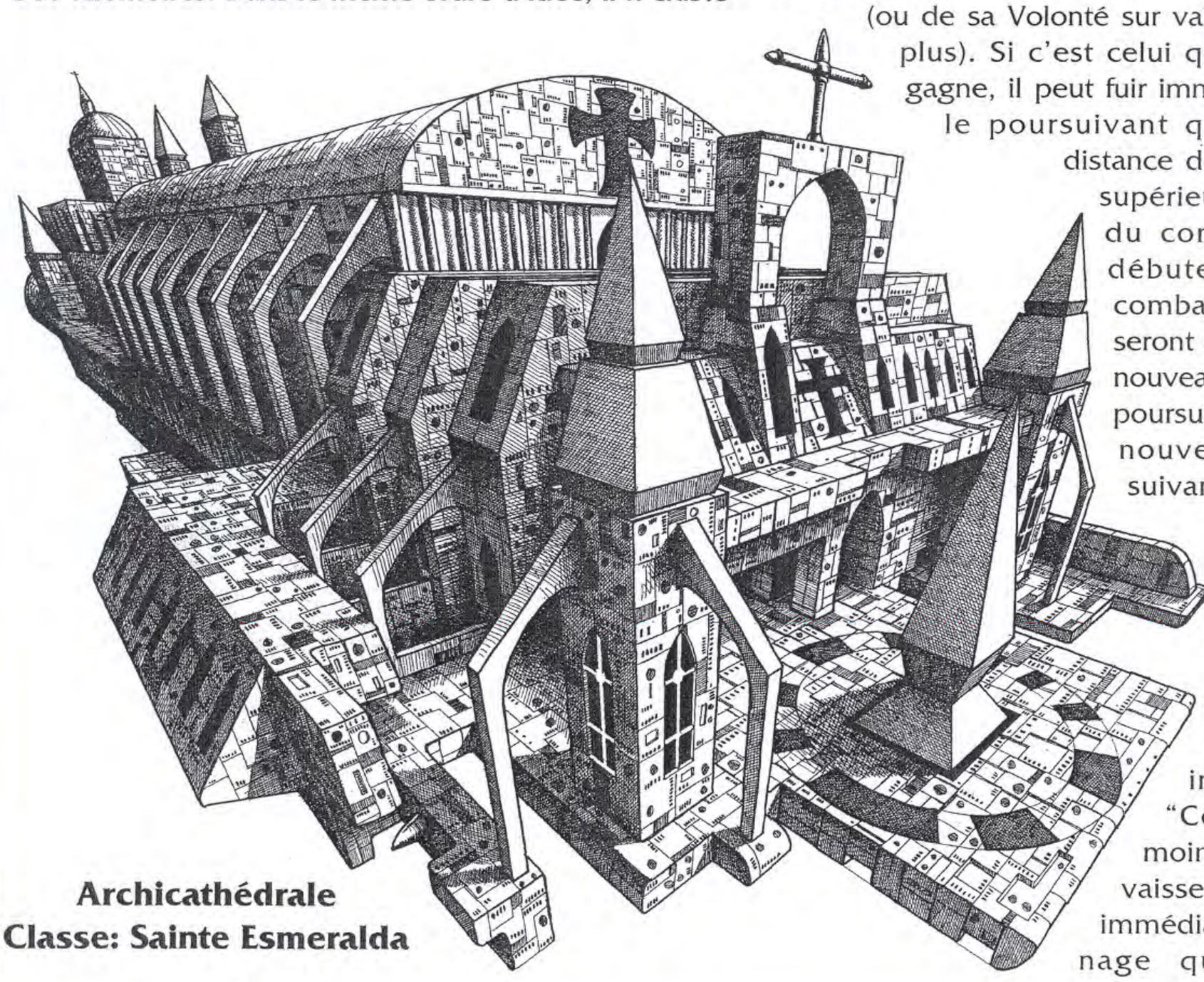
Problèmes de distance

Les armes montées sur les vaisseaux spatiaux ont des portées énormes puisque l'unité de base représente 500 kilomètres. Dans le même ordre d'idée, il n'existe aucun malus de distance pour le tir puisqu'une fois la cible repérée, le système de visée est assez sophistiqué pour toucher la cible, quelle que soit la portée réelle. Les distances entre les différents adversaires n'ont donc que très peu d'importance sauf dans deux cas précis:

Note: Dans tous les jets suivants, un bonus spécial (exprimé en nombre de colonnes) sera accordé et correspondra à la vitesse du vaisseau (exprimé en G).

- Un vaisseau utilise une arme dont la portée est supérieure à celle de ses adversaires: Le pilote fera tout pour rester hors de portée des armes adverses et, ainsi, être le seul à combattre. Au début de chaque tour, le pilote du vaisseau qui n'est pas à portée doit réussir un jet de Pilotage (talent modifié par le système de commande) et y associer sa caractéristique de Précision du pilote (ou de sa Volonté sur vaisseau de Taille 2 ou plus). Un conflit sera résolu si le pilote du vaisseau adverse compte bien garder ses distances. Le vainqueur du conflit (quel que soit le RU) se met à la portée souhaitée. Un nouveau jet devra être réussi à chaque tour (exception: une fois en portée courte (1), les vaisseaux de Taille 1 sont considérés comme tournoyant autour de leur cible, à quelques centaines mètres d'eux et n'ont plus besoin d'aucun jet pour s'y maintenir).

- Un vaisseau souhaite éviter le combat. S'il n'a pas été repéré par son adversaire, la fuite est automatique. Sinon, les deux vaisseaux devront réussir un jet de Pilotage (talent modifié par le système de commande) et associé à la caractéristique de Précision du pilote (ou de sa Volonté sur vaisseau de Taille 2 ou plus). Si c'est celui qui est poursuivi qui gagne, il peut fuir immédiatement. Si c'est le poursuivant qui gagne, il est à distance de tir (à une distance supérieure ou égale au RU du conflit gagné) et on débute donc un tour de combat. Les deux pilotes seront obligés de refaire un nouveau jet si celui qui est poursuivi tente de fuir une nouvelle fois au tour suivant (et ainsi de suite au début de chaque tour).



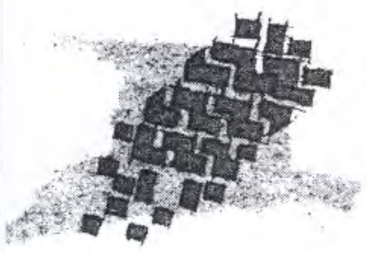
Archicathédrale
Classe: Sainte Esmeralda

Effet sur les personnages

Comme il a déjà été indiqué au chapitre "Construction", la moindre petite arme de vaisseau entraîne la mort immédiate de tout personnage qu'elle réussira à

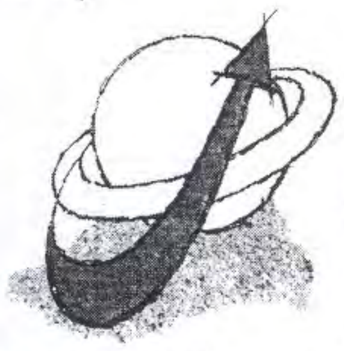
toucher. Néanmoins, cet armement n'est pas du tout conçu pour atteindre de si petites cibles et le pilote d'un vaisseau devra réussir un jet d'attaque avec un malus de 6 colonnes s'il veut prendre pour cible un être humain.

De son côté, un personnage n'aura que très peu de chances de causer des dommages à un vaisseau. On estime que si une attaque portée par un personnage cause au moins 20 points de dommages (ce qui est très rare), elle sera considérée comme ayant un potentiel de combat de 1. Un Démon de combat très puissant arrivera peut-être à détruire un chasseur mais surement pas un vaisseau plus important.



Autres véhicules

Les véhicules de petite taille (relativement, au moins par rapport aux vaisseaux spatiaux) ne font pas l'objet, pour l'instant de règles spéciales. On peut tout de même estimer qu'ils possèdent des armes personnelles de PRX 50 ou plus (pour vous donner un ordre d'idée) et que leur blindage est compris entre 10 et 30 points (certains chars lourds possèdent un blindage encore plus important). Les scénarios et la prochaine extension vous fourniront des exemples de véhicules (aussi bien pour les forces du Bien que pour les armées du Malin). Stella Inquisitorus n'ayant pas pour but principal de simuler des conflits armés importants, les caractéristiques des engins blindés n'ont de toute façon par leur place dans ces règles de base.



Les planètes

Chaque fois que les joueurs débarqueront sur une nouvelle planète, il y a fort à parier qu'ils voudront connaître le plus de renseignements possible la concernant. De votre côté, en tant que maître de jeu, il sera souvent assez difficile de quantifier en termes de jeu ce que vous venez de leur décrire quelquefois assez rapidement, histoire de leur prouver une fois de plus que vous êtes le seul maître à bord. Stella Inquisitorus comporte donc un profil type de planète que vous devrez remplir le plus précisément possible à chaque nouvelle planète découverte ou créée.

Chaque planète est donc définie par huit composantes dont les valeurs varieront de +10 à -10 (la moyenne étant à +0 et les valeurs supérieures ou inférieures à 6 étant de toute façon très rares). Ces valeurs serviront de modificateurs (en nombres de colonnes) pour tout jet ayant trait à cette composante (exemple: La valeur de la composante de "Répression" de la planète servira de modificateur aux jets de Discrétion des joueurs s'ils veulent échapper à un groupe de soldats de la Stella Securus).

A moins que le contraire ne soit indiqué, tous les habitants des planètes du Stella Vaticanum résident dans d'énormes villes-puits qui contiennent entre 5 et 500 millions d'habitants. Certaines planètes surpeuplées possèdent plusieurs dizaines de villes-puits, la surface étant, quant à elle, laissée à l'abandon ou cultivée grâce aux énormes machines agricoles automatiques de la Productivus Mana.

Classifications

Affiliation: Cette valeur est égale à -∞ dans toutes les planètes sous le contrôle permanent et réel du Dunkle Reik ou à +∞ dans toutes celles qui sont directement situées dans le Stella Vaticanum. Ces deux valeurs spéciales ne seront, bien évidemment, pas utilisées en tant que modificateurs pour quelque jet que ce soit. Dans le cas d'une planète plus ou moins en dehors de ces deux grands empires, on utilisera le barème suivant:

Valeur	Etat
-6	Totalement alliée au Dunkle Reik (bientôt annexée)
-3	Pro-Dunkle Reik
-1	Légèrement pro-Dunkle Reik
+0	Neutre aussi bien envers le Stella Vaticanum qu'envers le Dunkle Reik
+1	Légèrement pro-Stella Vaticanum
+3	Pro-Stella Vaticanum
+6	Totalement alliée au Stella Vaticanum (bientôt annexée)

Cette valeur servira de modificateur pour tout jet ayant trait à l'appartenance du personnage à une autorité du Stella Vaticanum ou du Dunkle Reik (exemple: essayer d'obtenir un port d'arme, faire valoir ses droits en tant qu'inquisiteur, pouvoir faire le plein en "carburant" humain, etc...).

Rapport du Stella Vaticanum: Cette valeur représente la somme des informations possédées par les banques de données informatiques du Stella Vaticanum concernant la planète. Plus la valeur est haute, plus les recherches la concernant seront faciles. Le modificateur sera utilisé pour toute la part d'enquête qui précède l'atterrissage et qui est le plus souvent réalisée en interrogeant le système informatique du vaisseau où se trouvent les joueurs ou de la planète d'où ils partent. Une planète appartenant au Stella Vaticanum aura au moins une valeur de +0 (rarement plus d'ailleurs, vu la vétusté des ordinateurs du Stella Vaticanum), tandis qu'une planète appartenant au Dunkle Reik aura obligatoirement une valeur négative (quelquefois même inférieure à -5). Pour les planètes neutres, vous devrez décider de l'intérêt que porte le gouvernement du Stella Vaticanum à cet astre céleste et ainsi choisir la valeur exacte de cette composante. Il existe des planètes classifiées (c'est à dire interdites et qui ont donc une valeur de -10 pour tous les personnages, sauf pour les Archanges, les Apôtres et certains dignitaires de la Stella Inquisitorus). De plus, le type de média utilisé limitera les données accessibles:

Type d'ordinateur	Modificateur
Ordinateur de vaisseau (Taille 1 à 3)	-2
Ordinateur de vaisseau (Taille 4 à 5)	-1
Ordinateur de vaisseau (Taille 6)	+0
Ordinateur planétaire local	+2*
Ordinateur relié aux banques de données de la Stella Inquisitorus	+2**

*: Bonus valable uniquement si le niveau technologique de la planète est au moins positif et si elle appartient au Stella Vaticanum.
**: Ce bonus est cumulatif avec les autres mais n'est valable que si le personnage fait lui-même partie de la Stella Inquisitorus.

Rapport du Dunkle Reik: Cette valeur représente la somme des informations possédées par les banques de données informatiques du Dunkle Reik concernant la planète. Plus la valeur est haute, plus les recherches la concernant seront faciles. Le modificateur sera utilisé pour toute la part d'enquête qui précède l'atterrissage et qui est le plus souvent réalisée en interrogeant le système informatique du vaisseau où se trouvent les joueurs ou de la planète d'où ils partent. Une planète appartenant au Dunkle Reik aura au moins une valeur de -2 mais sera souvent supérieure à +2, tandis qu'une planète appartenant au Stella Vaticanum aura obligatoirement une valeur inférieure ou égale à +2 (mais rarement inférieure à -5). Pour les planètes neutres, vous devrez décider de l'intérêt que porte le gouvernement du Dunkle Reik à cet astre céleste et ainsi choisir la valeur exacte de cette composante. Il existe des planètes classifiées (c'est à dire interdites et qui ont donc une valeur de -10 pour tous les personnages, sauf pour les Prince-Démons). De plus, le type de média utilisé limitera les données accessibles:

Type d'ordinateur	Modificateur
Ordinateur de vaisseau (Taille 1 à 3)	-2
Ordinateur de vaisseau (Taille 4 à 5)	-1
Ordinateur de vaisseau (Taille 6)	+0
Ordinateur planétaire local	+1d6*

*: Bonus valable uniquement si le niveau technologique de la planète est au moins positif et si elle appartient au Dunkle Reik.

Loi: Cette valeur représente la sévèrité de la loi en vigueur sur la planète. Plus cette valeur est haute, plus les lois en vigueur sont strictes. Cette valeur est toujours comprise entre +1 et +4 dans le Stella Vaticanum (avec une exception de +10 sur la Terre) et souvent très inférieure à cela sur les planètes primitives. Dans le Dunkle Reik, on trouve des valeurs complètement aléatoires (souvent comprises entre -5 et +5). Ce modificateur sera utilisé pour savoir si un personnage sera accusé ou coupable d'un crime (mais pas s'il sera appréhendé). Ce modificateur est donc rarement utilisé seul, mais le plus souvent avec celui qui suit. On prendra comme guides les exemples suivants:

Loi	Niveau
Toutes armes autorisées	-2
Armes à distance interdites	+0
Toutes armes interdites	+2

Répression: Cette valeur représente la façon dont les lois de la planète sont mises en pratique et donc de la faculté qu'ont les forces de l'ordre locales à appréhender le coupable d'un délit (le délit étant défini par la composante ci-dessus). Plus cette valeur est élevée, plus les forces de l'ordre sont présentes (patrouilles, caméras, etc...). Cette valeur est toujours comprise entre -2 et +4 dans le Stella Vaticanum (avec une exception de +10 sur la terre) et souvent très inférieure à cela sur les planètes primitives. Dans le Dunkle Reik, on trouve des valeurs complètement aléatoires (souvent comprises entre -5 et +5). Ce modificateur sera utilisé pour savoir si un personnage est repéré puis appréhendé lorsqu'il commet un crime.

Technologie: Cette valeur représente le niveau technologique général de la planète. Plus cette valeur est élevée, plus le niveau technologique est important. Cette valeur est toujours comprise entre -1 et +1 dans le Stella Vaticanum (avec une exception de +5 sur la Terre) et souvent très inférieure à cela sur les planètes primitives (jusqu'à -6 dans certains cas). Dans le Dunkle Reik, on trouve des valeurs assez aléatoires (souvent comprises entre -1 et +5). Ce modificateur sera utilisé lorsqu'un personnage voudra acheter, voler, faire réparer ou se faire prêter un objet technologique quelconque. On prendra comme guides les exemples suivants:

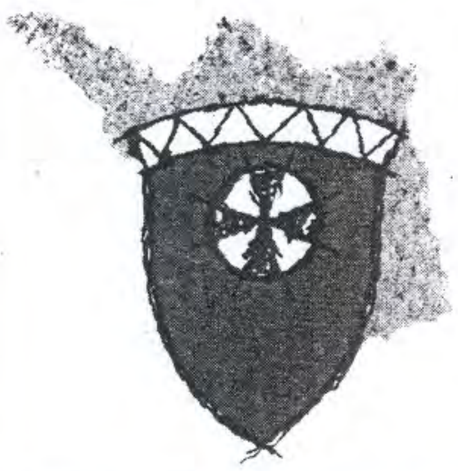
Objet	Niveau technologique
Tous les objets du 20ème siècle	+0
Véhicules antigravs	+1
Véhicules STL, Armes énergétiques	+2
Véhicules avec propulsion supra-luminique	+5

Astroport: Cette valeur représente le niveau technologique général des astroports présents sur la planète (et qui sont souvent d'un niveau différent de la planète elle-même). Plus cette valeur est élevée, plus l'astroport est important et bien entretenu. Cette valeur est toujours comprise entre +1 et +5 sur toutes les planètes où atterrissent régulièrement des vaisseaux (qu'ils soient du Stella Vaticanum ou du Dunkle Reik). Ce modificateur sera utilisé lorsqu'un personnage voudra acheter, voler, faire réparer ou se faire prêter un vaisseau spatial quelconque (pourvu d'un système supra-luminique ou non). On prendra comme guides les exemples suivants:

Astroport	Niveau
Simple piste en terre battue	-2
Petit atelier de réparation, hangars en tôle	+0
Grands ateliers, petit bar, hangars en Plastacier®	+2
Grands ateliers, hôtel de luxe, base militaire	+4

Economie: Cette valeur représente le niveau de vie des habitants de la planète et la puissance de l'industrie et du commerce local. Les planètes du Stella Vaticanum auront toujours une composante positive (mais rarement supérieure à +2). Plus la valeur est haute, plus la planète est riche. Cette valeur sera utilisée comme modificateur lorsqu'un personnage voudra acheter une marchandise quelconque (plus la planète est riche, plus on trouve de marchandises). On utilisera l'inverse de cette valeur pour tous les jets ayant trait à la vente (plus la planète est riche, moins elle a besoin d'objets venant d'une autre planète).

Il est évident que ces dix valeurs ne suffisent pas à créer une vrai planète et le maître de jeu devra décrire avec précision nombres d'autres paramètres spéciaux et/ou difficilement quantifiables. On peut citer par exemple le nombre exact de villes-puits, d'habitants et/ou la présence d'une base permanente de la Stella Inquisitorus, d'une mine de métaux rares ou d'un champ d'astéroïdes particulièrement épais.



Le Stella Vaticanum

"La ville n'a besoin ni du soleil ni de la lune pour l'éclairer, car la gloire de Dieu l'éclaire. Les nations marchent à sa lumière et les rois de la terre y apportent leur gloire. Ses portes ne se ferment point de jour, car il n'y a point de nuit. Il n'entre chez elle rien de souillé, ni personne qui se livre à l'abomination et au mensonge." (Apocalypse)

En 4096, les sept sauveurs de l'humanité furent illuminés par le Seigneur. Ils eurent recours à une solution aussi désespérée que la situation dans laquelle se trouvait le Saint Empire Terrestre à ce moment. C'est sur eux que repose toute l'organisation, tout l'état d'esprit du Stella Vaticanum en 6993. On parle des Sept Apôtres avec un respect presque surnaturel, et leur nom est dans chacune des prières qui rythment la vie de tous les jours dans le Stella Vaticanum.

Lorsque le 24 Décembre 4096, la Bête se fit sacrer Antipape dans la grande Chapelle de Vatican, les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau investirent le bunker de l'Empereurpape, déclenchèrent la mise à feu de tous les engins nucléaires de la planète et armèrent un Presbytère qu'ils dirigèrent difficilement jusque sur la Lune. La Bête et ses armées ainsi que toute la population de la Terre furent anéanties dans cette apocalypse quasi-biblique.

Privés de leur guide, les armées de la Bête encore dans l'espace à ce moment furent désemparées. Les loyalistes restants, ralliés en moins de cinq ans par les Apôtres, fondirent sur eux et les exterminèrent avec méthode. Seul un très petit nombre put regagner le centre du Dunkle Reik.

"Et j'ai vu dans le ciel un autre signe, grand et étonnant: sept Anges avec sept plaies, les dernières, car par elles s'accomplit la colère de Dieu." (Révélation 15-1)

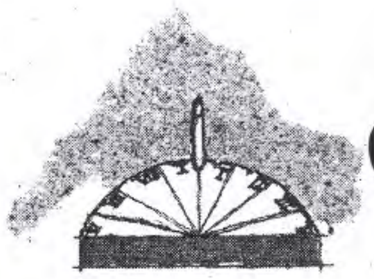
Les Sept Apôtres, sous l'inspiration du Seigneur, établirent un Second Empire: Le Stella Vaticanum. Ils divisèrent les pouvoirs et leurs fonctions afin d'éviter qu'une trahison massive ne se reproduise. Ils instaurèrent une force chargée de contrôler la Foi, et donc la loyauté de tous les citoyens du Stella Vaticanum: La Stella Inquisitorus. Première institution fondée, après les Eglises bien sûr, la Stella est l'un des facteurs prédominants de cette gigantesque machine parfaitement huilée. On la respecte, on l'admire, on la vénère, chacun selon son point de vue, mais, par dessus tout, on la craint, et il n'y a pas de "chacun" qui tienne.

Le système politique, économique, militaire, religieux et social mis en place en 4100, fonctionne toujours comme au premier jour.

Il se distingue quand même par une inertie accrue, et donc une vitesse de traitement moindre. Cela s'explique par la masse de données engrangées et accumulées en deux mille années de gestion d'une complexité assez divinement bordélique, on peut le dire.

Le Stella Vaticanum est dur, il est rigoureux, et ne souffre aucune déviance, le moindre doute entraînant aussitôt une descente expresse de la Stella Inquisitorus. Le péché est partout, sauf dans l'âme des bons chrétiens, mais un bon chrétien c'est un chrétien qui a la Foi. Et Dieu, notre guide, sait qu'il est facile pour un humain de sombrer du mauvais coté de la... balance.

Les Anges sont à part dans l'organisation du Stella Vaticanum. En effet, en raison des erreurs commises par les Archanges et leurs serviteurs pendant l'avènement du Saint Empire Terrestre, ceux-ci sont mis sur la touche, et seul les hommes tiennent vraiment les rênes du Stella Vaticanum.



Chronologies

Il existe bien sûr plusieurs histoires du monde, écrites en fonction du rang du lecteur et de son intelligence. La plus complète et réaliste est la chronologie servie aux Apôtres dirigeant les Eglises, aux Archanges, et aux Anges. Bien que quelques éléments aient été omis ou légèrement modifiés, on pourra la considérer comme fiable. Viennent alors nombre d'autres versions, qui correspondent au rang ecclésiastique du lecteur, jusqu'à la chronologie apprise à l'école et qui servira de référence à 95% de la population pour le restant de sa vie.

Nous vous la confions ici dans toute sa brièveté, diverses options venant se greffer en fonction des coutumes locales.

Chronologie à l'usage du citoyen

-4387
Le Tout Puissant crée l'Univers, et choisit la Terre comme berceau des hommes. Adam et Eve migrent du cœur de notre Seigneur jusqu'au monde qui abritera l'homme dans la plénitude de son existence. Satan est bien entendu emprisonné dès sa création et ne sera désormais que ponctuellement montré aux hommes, à la fois comme documentaire, et comme valeur contrepoids par rapport au Bien.

-2212
La Sainte Bible est introduite afin de raviver la flamme chrétienne implantée dans chaque parcelle de l'homme, qui, après un développement physique harmonieux, est autorisé à l'illumination de la Foi.

0
Notre sauveur Jésus-Christ voit le jour, et renforce encore l'immense Foi des hommes.

0-2180
Première Harmonie. L'humanité poursuit une vie calme, réglée, en accord avec Dieu et avec son prochain. Les instances divines distillent lentement les progrès technologiques, dont l'homme s'accommodera peu à peu, remerciant Dieu de l'avoir considéré comme digne de recevoir ces quelques améliorations.

2181
Satan apparaît comme à son habitude dans l'exposition centenaire qui informe et rappelle à chacun que le Bien ne peut exister qu'en rapport avec le Mal. Après avoir fait preuve unique de l'existence de tous les péchés et vices proscrits par tous, le Malin est ramené à sa cellule. Durant le trajet, trompant la vigilance de ses gardes, il parvient à s'enfermer dans les toilettes, desquelles on ne le sort qu'à grand peine. C'est après ce terrible incident qui restera heureusement isolé, que Dieu prend la décision d'ouvrir les voies de l'Espace Divin aux hommes. En effet, la population de la Terre dépasse alors toutes les espérances, tant en nombre qu'en qualité, et le besoin de surface habitable se fait de plus en plus sentir. De plus, la moindre incursion imprévue de Satan vers des publics non encore préparés à la simple compréhension de ce concept, pourrait avoir des conséquences fâcheuses.

2182-3500
Seconde Harmonie. La découverte du milieu spatial se fait sans heurt, et une colonie s'installe sur chacune des planètes de la galaxie.

3501
Désormais, certain de la tranquillité de l'Univers, Dieu fait honneur à ses serviteurs en les introduisant auprès des hommes. C'est ainsi qu'Anges et Archanges, pour une plénitude encore supérieure, aident les hommes à débuter la Troisième Harmonie.

3502-6993
Troisième Harmonie. Dieu est en chacun de nous. Soutenu dans son travail par l'Essence Divine, chacun contribuera à définir le monde de bonheur dans lequel, grâce à Dieu, nous existons.

Chronologie à l'usage des gradés

Toutes les informations antérieures à l'avènement du Stella Vaticanum sont strictement confidentielles et ne doivent être autorisées qu'aux membres des Eglises de Rang 6 ou supérieur, aux Archanges et aux Anges de Grade 2.

-4387
Création du monde et de l'univers par notre Seigneur tout puissant. Adam et Eve viennent à la vie (voir Genèse).

-2212
Edition de la Bible. La Foi est enfin accessible à toute l'humanité.

0
Naissance du Sauveur Jésus-Christ. Le vrai message de la Foi est révélé au monde (voir Nouveau Testament).

1096
Première croisade contre les hérétiques. Cette expédition militaire rencontre un vif succès, à la fois humain et militaire, et est couronnée par la prise de la ville sainte de Jérusalem. Sa réussite est telle qu'elle est un exemple pour toute la chrétienté et que pas moins de sept autres croisades lui succèdent.

1270
Dernière croisade.

2022
Après plus de 2000 ans de discrétion, les Anges se montrent au grand jour. Ils appellent tous les peuples à quitter la Terre devenue une véritable poubelle et à explorer les trésors vierges de la galaxie. Blandine et Jean mettent au point le système paradisiaque de voyage supraluminique. 77 fœtus sont artificiellement clonés, placés en catatonie, et sont instruits par Blandine avant le départ. Ceux-ci font des milliers de sauts paradisiaques pour trouver une trentaine de planètes propices où ils déposeront à chaque fois un petit nombre des 4000 chrétiens embarqués. L'existence des Anges est révélée au monde. Elle encourage tous les hommes à se convertir et à vivre selon les préceptes de la Bible. Des mesures

draconiennes sont prises à l'initiative de Jordi et de Novalis pour la préservation de la nature. Le Vatican joue un rôle politique énorme, surtout grâce à l'afflux massif de nouveaux catholiques.

2024
La première Cathédrale Stellaire est construite, et est baptisée le 24 décembre par le Pape Christophe 1er. Elle quitte la Terre avec à son bord quatre mille catholiques.

2025-2149
L'Eglise envoie un nombre croîssant de catholiques investir les planètes de la galaxie. Les colons établissent des communautés d'Eden dès leur arrivée sur les planètes à investir. Les résultats des colonisations sont à la mesure des espérances des plus hauts dignitaires chrétiens. L'Eglise devient un état au dessus des états et convertit naturellement les adeptes des autres religions qui se rendent enfin à l'évidence.

2150
La Cathédrale Stellaire "Notre-Dame de la Victoire" est détruite dans l'espace par une étron-suicide démoniaque construit à grand peine par le staff du Malin. C'est le début des hostilités ouvertes avec les Démons qui étaient restés très discrets depuis 2010. En réaction à cette attaque perfide des sbires du Malin, le Vatican déclare l'état d'urgence et, aidé par ses milliards de fidèles, prend les rênes du pouvoir. Jean XXV se fait sacrer Empereurpape et instaure le Saint Empire Terrestre. Les infidèles sont recherchés et convertis dans la mesure du possible.

2151-2174
L'humanité prospère sous la férule éclairée de l'Eglise et de l'Empereurpape. La colonisation s'accentue, aidée par l'interdiction totale de la contraception et du divorce. Seuls les infidèles les plus irréductibles restent sur Terre, parqués dans de gigantesques centres de reconversion.

2175
Satan, le vil Serpent, attaque un convoi de Presbytères de transports entre la Terre et la Lune, grâce à ses parodies de vaisseaux paradisiaques. Après avoir détruit ces pauvres engins marchands sans défense, il s'en retourne dans ses caches fangeuses d'où il n'aurait pas dû sortir, non sans avoir subi de lourdes pertes grâce à la célérité et à la bravoure des escadrilles de Confessionnaux d'interception basés sur la Lune. Après son bien maigre succès, qui n'était qu'un test, le Diable et ses Démons de l'enfer s'en prennent au Saint Empire Terrestre à la vitesse de l'éclair. Leur attaque est si puissante et si rapide que les forces démoniaques rencontrent un succès notoire, détruisant notamment les deux Archicathédrales, les "Gardiennes des Ames" et "Rédemption Suprême". Après six mois de guerre, et de retraites stratégiques, le Saint Empire Terrestre déclare l'état d'urgence et réagit. Fabien VI succède à Jean Luc II, et proclame immédiatement la première Guerre Sainte. Les troupes, galvanisées, ne tardent pas a remporter quelques succès et à contenir l'ennemi.

2176-2198
Première Guerre Sainte. Elle dure plus de 23 ans et fait plus de cinq milliards de morts de part et d'autre. Le Saint Empire Terrestre que Satan a perverti comprend plusieurs centaines de planètes. Satan lui-même est donc à la tête d'un royaume qu'il nomme *"Dunkle Reik"*. Décimées par les fulgurantes contre-attaques des forces du Seigneur, les armées démoniaques retournent dans leur repaire de noirceur.

2199-2249
Le Saint Empire Terrestre panse ses blessures et reprend son expansion, profitant d'un taux de natalité hors du commun sur les planètes colonisées. La guerre avec le Dunkle Reik se poursuit mais n'est qu'une suite d'escarmouches plus ou moins importantes. Une police de l'âme est alors créée afin de veiller à la bonne santé spirituelle du peuple et le baptème est obligatoire sous peine de mort. Le Dunkle Reik semble se reconstruire après l'anéantissement de ses forces armées et la destruction de la moitié des planètes qu'il avait eu tant de mal à coloniser.

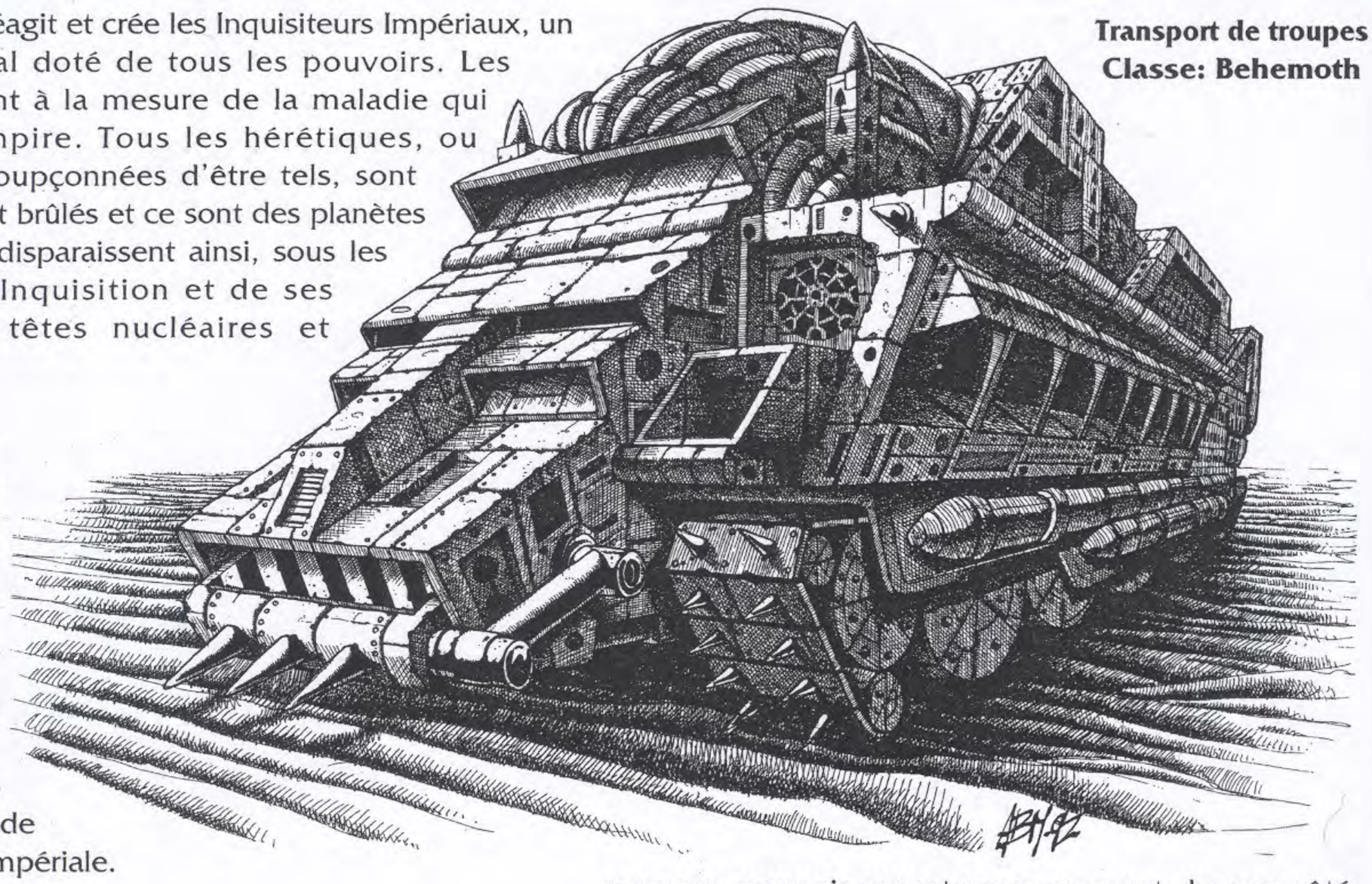
2250
Un groupe spécial des armées démoniaques attaque par surprise l'Archicathédrale "Marche Divine" et ses 800.000 colons embarqués. La colère gagne tout le Saint Empire. L'église essaye de calmer les populations et étouffe l'incident afin de ne pas se lancer dans un engagement armé plus important.

2251
Un prêtre ermite de Fomalhaut IV, Marc le pieux, appelle les populations à réagir face aux agissements maléfiques et sournois des minions du Malin.

2252-3039
Après ses erreurs de jeunesse, le Saint Empire change de tactique et économise ses forces, de même que le Dunkle Reik, sérieusement touché par les assauts des courageux chrétiens. Pourtant la guerre devient totale et les deux empires ne vivent plus que pour la guerre, leur économie, leur production n'ayant pour but que d'anéantir l'adversaire.

3040
Miné par les hérétiques et les Démons infiltrés, le Saint Empire Terrestre va de défaites en défaites. Les forces du Bien sont tellement noyautées par les Démons que l'un deux, le désormais célèbre Vachar, est même Général de la Seconde Flotte d'Interception et d'Incarcération Divine au moment de son arrestation. Mais, pire encore, le Saint Empire Terrestre est rongé par le paganisme et l'idolâtrie; s'étant rabaissé au niveau de son adversaire, il a perdu son âme, gros fruit pourri ouvert aux vers démoniaques. C'est alors que

Dominique réagit et crée les Inquisiteurs Impériaux, un corps spécial doté de tous les pouvoirs. Les remèdes sont à la mesure de la maladie qui touche l'Empire. Tous les hérétiques, ou personnes soupçonnées d'être tels, sont promptement brûlés et ce sont des planètes entières qui disparaissent ainsi, sous les coups de l'Inquisition et de ses missiles à têtes nucléaires et chimiques.



Transport de troupes
Classe: Behemoth

3041-3119
En 80 ans, le Dunkle Reik est réduit à un seul système solaire. Le Saint Empire Terrestre règne en maître absolu sous la férule de l'Inquisition Impériale.

3120
Le Seigneur tout puissant intervient en personne auprès de Dominique, jugeant qu'il a exagéré quant aux moyens utilisés pour faire revenir l'ordre dans le Saint Empire.

3121-4075
L'Ere Dorée. Sous la direction des Empereurpapes successifs, l'Empire prospère comme jamais. Il devient un hâvre de paix et de bien-être catholique, toutes les planètes sont de véritables paradis terrestres. Confiné dans un système solaire isolé en périphérie de la galaxie, Satan et son Dunkle Reik millénaire rumine sa vengeance.

4076-4077

J'existe depuis le matin des temps, et je continuerai d'exister jusqu'à ce que la dernière étoile tombe des cieux. Bien qu'ayant emprunté la forme de Damien, je suis à la fois tous les hommes comme je ne suis personne, ainsi donc je suis Dieu.

Damien, EmpereurDieu de l'Univers

Comme il est écrit dans la Bible, la Bête naît dans le Dunkle Reik, grâce aux démoniaques sortilèges de Lucifer. Les Légions de l'Enfer attaquent traîtreusement l'Empire, la Bête à leur tête. Le Saint Empire envoie ses Croisés de l'Espace à leur rencontre, mais ceux-ci, affaiblis par un millénaire de paix sans faille, succombent au charme de la Bête et changent de camp. Ainsi renforcée, la horde démoniaque se précipite à l'assaut de la Terre balayant tout sur son passage, semant la mort et la destruction sur son chemin. Ceux qui refusent de suivre la Bête sont exterminés, mais beaucoup, séduits par ce nouveau pouvoir monstrueux, passent de son côté. On peut voir là le résultat d'un millénaire de paix trop intense. Tirons leçon de nos aînés, et ne relâchons jamais notre attention.

4078-4095
L'Armaggedon. En 19 ans de guerre totale, le Mal se répand d'un bout à l'autre de la galaxie. Il corrompt tout ce qu'il ne détruit pas, poussant les frères à s'entretuer, amenant même des Anges à le soutenir. La guerre civile ravage la Galaxie. La Bête pose le pied sur Terre avec l'élite de ses troupes et se proclame EmpereurDieu de l'Univers. C'est alors que sept chrétiens sont illuminés par le Seigneur. Ils reçoivent comme mission de sauver le monde et de laver l'insulte faite à Dieu. Ainsi font-ils. Ils détruisent la Bête et ses armées en déclenchant les armes atomiques du Vatican, réduisant la Terre à un désert radio-actif, faisant 20 milliards de victimes par la même occasion. Après cela, ils rallient à eux les derniers chrétiens, rallumant la flamme de la Foi qui subsiste en chaque être humain. C'est le début de la troisième Guerre Sainte, appelée aussi Grande Purification.

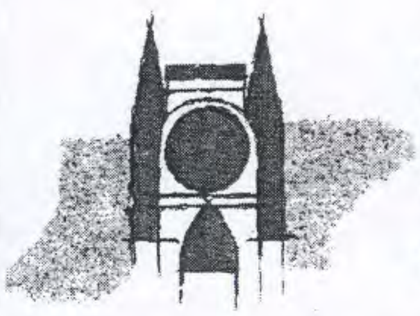
4096-4100
Grande Purification. Les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau mènent une lutte sans merci contre les agents du Malin, gagnent les valeurs de tous les bons chrétiens, y compris ceux qui ont été trompés par la Bête. La chasse aux Démons est impitoyable, toutes les populations sont rebaptisées afin de s'assurer leur loyauté. Les Démons survivants se terrent dans les restes du Dunkle Reik.

4101
Les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau proclament la naissance du Stella Vaticanum. Dieu, pour les récompenser, leur envoie la Nouvelle Jérusalem où ils

s'installent afin de reconstruire la chrétienté dans toute sa splendeur passée.

4101-4175
Après avoir créé les Sept Eglises et jeté les bases du Stella Vaticanum, les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau atteignent leur apogée et refusent les distinctions accordées par Dieu lui-même. En signe d'humilité, comme modèle pour les Apôtres à venir, les sept sauveurs démontrent la validité de la notion de garant de la Foi, continuent d'assurer leur poste, pour enfin décéder comme de simples mortels impatients de montrer patte blanche au Purgatoire.

4176-6993
Le Stella Vaticanum s'étend lentement mais surement, baptisant toutes les planètes au fur et à mesure de sa minutieuse reconquête de la Galaxie. Les Sept Eglises règnent sans partage, régissant tout d'une main de fer. Le Stella Vaticanum est sans cesse opposé au Dunkle Reik, toujours présent, et aux survivants isolés de l'Armaggedon, ayant oublié la vraie Foi.



La Nouvelle Jérusalem

En 4100, après 4 années de guerre, les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau font construire la Nouvelle Jérusalem, suivant les indications contenues dans la Bible. 200.000 hommes mettent moins de dix ans pour construire cette gigantesque cité sous un dôme de plus de 10 kilomètres de diamètre. Elle est placée au milieu de ce qui fut le désert du Sahara mais qui n'est plus, comme tout le reste de la planète, qu'une immensité stérile et vitrifiée.

La Nouvelle Jérusalem est la capitale du Stella Vaticanum. Elle renferme environ cinq millions de fonctionnaires et de soldats veillant à la bonne marche du Stella Vaticanum. Seuls les plus fidèles citoyens sont autorisés à poser le pied sur la Terre et à entrer dans la Nouvelle Jérusalem. Y travailler est un honneur qui conclut la carrière d'un citoyen exemplaire.

L'accès à la Nouvelle Jérusalem est extrêmement contrôlé, aucun vaisseau ne se pose sur Terre, à part les navettes officielles qui sont fouillées à l'aller comme au retour, juste au cas où un inquisiteur embarqué aurait eu une absence. La Lune renferme la plus grande concentration de Spiritus Legiones de toute la galaxie. L'espace entre la Terre et la Lune est quadrillé en permanence par les meilleures escadrilles de Confessionnaux d'interception.

Le mouvement de la Lune est contrarié par une prière perpétuelle effectuée en temps réel par une équipe d'Evêques de la Magna Veritas. Cela permet de bloquer la Lune de manière à ce qu'elle soit en permanence à la "verticale" de la Nouvelle Jérusalem. Outre un but esthétique, on entretient ainsi une rumeur qui dit que cela attire l'énergie divine qui émane des millions de croyants de la ville. Nous regrettons de ne pouvoir vous livrer plus d'informations à ce sujet, le dossier étant actuellement indisponible.

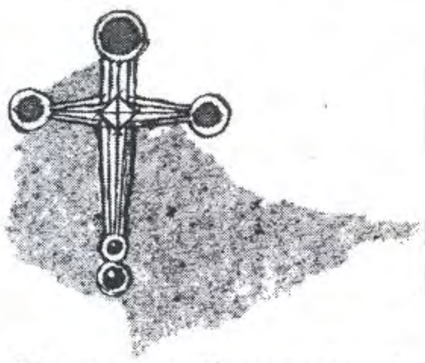
L'éclat de la cité est semblable à celui d'une pierre très précieuse, un riche entrelacs de jaspe et d'or, transparent comme le cristal. Elle est entourée d'une très haute muraille percée de 12 portes (3 à l'Orient, 3 à l'Occident, 3 au Sud et 3 à Midi) fermée par de gigantesques perles aux reflets nacrés. La muraille est entièrement construite en jaspe et la ville elle-même dans un alliage étrange, à mi-chemin entre l'or et le verre. Les murs sont incrustés de plusieurs rubans de pierres précieuses (Jaspe, Saphir, Calcédoine, Emeraude, Sardonyx, Sardoine, Chrysolite, Béryl, Topaze, Chrysoprase, Hyacinthe et Améthyste). Il n'y a pas d'église ou de chapelle car le Seigneur tout puissant est son temple.

C'est dans les flancs de cette gigantesque masse de métaux et de pierres précieuses (la Nouvelle Jérusalem) que sont centralisés toutes les informations

et tous les pouvoirs. C'est là que les Sept Eglises ont leur siège central et que se tiennent leurs conseils réguliers ou exceptionnels. Cette qualité vaut à la ville plusieurs centaines d'attaques suicides par an, qui ne dépassent heureusement pas les limites du système solaire. Exception faite de l'attaque de Noël, qui pousse régulièrement jusqu'à Neptune...

On y trouve également un bâtiment administré directement par Yves : la Sainte Bibliothèque, contenant la totalité des écrits ayant survécu à l'ère humaine. L'accès en est fortement restreint, et l'on ne peut flâner dans les rayons qu'accompagné d'un chanoine très pointilleux. Cette bibliothèque englobe un énorme hall contenant des églises, des cathédrales, des monastères représentatifs de l'architecture épiscopale depuis le début des temps chrétiens (le tout en 3-D formes pleines des plus réalistes). Yves affectionne particulièrement cette section qui lui remémore les moments à la fois les plus importants et les plus intéressants de sa carrière.

La direction de l'Administratum est répartie dans tout le premier sous-sol de la Nouvelle Jérusalem, et constitue en quelque sorte une seconde ville à elle seule. Les transferts de population sont limités au minimum, et il n'est pas question d'accéder aux "Services" sans une raison bien précise. Ces services spécialisés contiennent tout ce qui est indispensable aux habitants du sous-sol, et un employé peut vivre et mourir sans avoir jamais vu le soleil. Cette mesure a été prise dans le cas irréalisable où des vaisseaux du Dunkle Reik parviendraient à portée de tir de la Nouvelle Jérusalem. L'Administratum est la machine la mieux huilée, mais aussi la plus lourde du Stella Vaticanum : la perte des fichiers centraux porterait un coup terrible à la cohésion de l'ensemble.



L'organisation politique

Alors que l'organisation politique du Dunkle Reik est souvent synonyme de bordel total, celle du Stella Vaticanum est un modèle de précision et de lourdeur. Tout y est répertorié, jugé, contrôlé, classé et, le plus souvent, oublié sur un coin de bureau. Cette gigantesque machine bureaucratique est, certes, très lourde et difficile à mettre en marche, mais elle reste le seul moyen de diriger des centaines de mondes habités et des milliers de soldats sans trop de risques de voir le Malin noyauter l'ensemble.

Les Eglises

Le Stella Vaticanum est dirigé par Sept Eglises qui se réunissent en permanence en conseil et qui ont tous pouvoirs. Chaque Eglise contrôle un aspect spécifique du Stella Vaticanum et désigne parmi ses membres les plus compétents un Apôtre qui la représente au conseil. Cet Apôtre est alors le chef absolu de son Eglise et ce, à vie. Seule la Sainte Inquisition peut révoquer un Apôtre, encore faut-il que son manque de Foi soit prouvé.

Pour toutes les décisions, les Sept Eglises procèdent à un vote qui a force de loi. Ce système a l'avantage d'être très rapide et permet au Stella Vaticanum de faire face à toutes les situations mais a surtout pour défaut d'entraîner quelquefois des décisions hâtives ou arbitraires. Pour ce faire, chaque Eglise nomme un Cardinal Votant et une équipe spéciale qui sont détachés en permanence à la Nouvelle Jérusalem. Le Cardinal est confiné dix heures par jour dans un petit bureau rempli d'écrans, de transmetteurs, de textes d'accords et de lois inter-Eglises. Son équipe travaille toute la nuit pour synthétiser un bulletin d'information destiné à celui-ci. A sept heures du matin, le Cardinal s'installe devant sa console de décision, prend connaissance des votes importants de la journée, contacte les autorités concernées, et avale son unique collation jusqu'à six heures le soir. A huit heures trente, une faible sonnerie retentit. A cet instant, le Cardinal Votant empoigne une sorte de joystick qu'il ne lâchera que neuf heures et trente minutes plus tard. Toute la journée, il va prendre des décisions en temps réel et voter en conséquence. Il est arrivé que l'on relève des vitesses de vote de l'ordre de quarante quatre par minute. Bien entendu, les décisions très importantes sont normalement prises par les Apôtres, si aucune erreur d'aiguillage du dossier ne s'est produite sur le long, très long chemin qu'il a parcouru depuis sa conception. Etre Cardinal Votant est une promotion très valorisante, car elle prépare activement au métier d'Apôtre, du fait du grand nombre de domaines abordés et de l'entraînement constant à la prise de décision instantanée.

Chaque Eglise exerce un contrôle strict et autoritaire sur les aspects du Stella Vaticanum qu'elle régit. Aucun échange entre Eglises n'est possible sans l'accord des autres. Si la 3ème Eglise a besoin de construire une nouvelle Cathédrale Stellaire, elle devra demander les budgets à la 2ème Eglise, puis les verser à la 4ème pour qu'elle en établisse les plans. Alors seulement pourra t-elle en commencer la construction dans les chantiers navals de la 2ème Eglise.

Il existe une Procédure d'Urgence qui est déclenchée lorsqu'un fait grave nécessite une démarche de la part de l'une des Eglises. Par exemple, une unité de Confessionnaux d'interception en pleine bataille perd la moitié de son effectif; elle va réquisitionner des Confessionnaux dans le stock de l'Astronomus le plus proche. L'unité évite ainsi paperasseries, délais, et ennui grâce à l'intervention d'un Ange de Grade 3 qui va couvrir la procédure. Chaque procédure est suivie d'une enquête administrative pour déterminer si celle-là a été déclenchée pour un motif valable ou non. Tout abus sera sévèrement puni.

La 5ème Eglise n'a pas le privilège des armes et tous les membres de toutes les Eglises peuvent être armés si le besoin ou leur fonction le justifient. Ainsi, toutes les Cathédrales Stellaires possèdent leur propre groupe armé, qui dépend directement de la Troisième Eglise.

Chaque Eglise est, de plus, divisée en différentes organisations, appelées Chapelles, aux rôles bien définis. Cela permet une plus grande répartition des pouvoirs, sans gêner le fonctionnement du Stella Vaticanum. En effet, les relations entre Chapelles d'une même Eglise sont bien plus faciles que les relations entre Eglises. Seules deux Eglises échappent à cette règle: La Troisième et la Septième ne possèdent qu'une Chapelle, ce qui renforce leur efficacité, mais accroît également les déformations créées par l'esprit de caste découlant de la situation supérieure dont jouissent les humains appartenant à ces Eglises.

Politique locale

Chaque planète du Stella Vaticanum est dirigée par un conseil des Sept Eglises, reproduction en miniature de celui de la Nouvelle Jérusalem. Tous ces conseils tombent directement sous l'autorité de cette dernière. Il n'existe en effet aucune hiérarchie intermédiaire entre le conseil planétaire et celui de la Nouvelle Jérusalem. Les planètes d'un même système solaire sont totalement indépendantes les unes des autres, et peuvent parfois n'établir aucun contact politique pour des raisons hautement importantes ou tout simplement par manque de communication entre les différents conseils.

Il n'existe aucune élection, les responsables des Eglises locales, nommés Archevêques, étant désignés par leurs supérieurs. Les citoyens n'ont aucun droit, seulement des devoirs. La censure règne en maître et les citoyens vivent dans la peur du péché. La justice est expéditive et pardonne peu. La peine de mort et le Néobaptème (comme on appelle le lavage de cerveau de la Verax Veritas) sont monnaies courantes. Les petits délits sont traités par la Stella Securus, les délits graves, par la Stella Inquisitorus.

Au niveau local, chaque Chapelle régit les aspects de la vie qui lui sont assignés, l'Administratum s'assurant de la coordination entre les différentes Chapelles.

Cardinaux

L'activité de cardinal est probablement le métier le plus éprouvant du Stella Vaticanum. Les Cardinaux forment la charnière entre les forces du Bien et la "direction" constituée des Apôtres, des Archanges, et avant tout de notre Seigneur. Sollicités par les uns, tiraillés par les autres, Les Cardinaux doivent fournir une énergie professionnelle démesurée pour un humain. Il n'est donc pas rare que les services d'un Archange "donnent un coup de main" aux Cardinaux qui savent reconnaîtrent où sont leurs amis. C'est tout à fait clandestin et interdit, mais comme toujours, il y a beaucoup trop de personnes au courant pour qu'une seule aille en référer à la Stella Inquisitorus. Les Cardinaux sont nommés directement par les Apôtres, sans autre cérémonie qu'une lettre accompagnée d'un ordre de mission. Ils doivent régulièrement rendre compte de leurs activités aux Apôtres.

Apôtres

L'Apôtre d'une Eglise est choisi par les Apôtres des six autres Eglises, afin d'éviter toute filiation ou passation de pouvoir programmée. Ainsi, il est impossible que ce vote fasse l'objet d'alliances profitables aux six Eglises à la fois. Dans le cas de la mort d'un des Apôtres, son remplaçant doit être élu dans la journée suivant le décès. La cérémonie se déroule en deux parties. La première consiste à déterminer les lauréats possibles, leurs capacités, et la retenue en finale de deux candidats. La deuxième partie doit être validée par un vote à la majorité absolue

Les Apôtres sont dispensés de s'occuper de toutes les tâches de fonctionnement. Ils prennent les décisions importantes et servent surtout de "chefs du personnel". Ce sont les garants du comportement et du travail des Cardinaux. Chaque Cardinal est reçu deux fois par an durant une après-midi au cours de laquelle il aura à justifier son budget et garantir que les orientations de politique de fonctionnement sont respectées. A l'issue de cet entretien, le Cardinal est informé de la poursuite, ou au contraire de la cessation de son affectation pour les six mois à venir.

Anges

Les Anges se retrouvent dans une situation assez malaisée. Ils n'ont pas le rang nécessaire pour donner des ordres à tous les niveaux de la hiérarchie politique, mais leur côté divin, leur Foi inflexible fait justement fléchir les tuteurs de cette fameuse hiérarchie, pourtant reconnue si droite. Mais attention, beaucoup d'Anges se sont vus dégradés parce qu'ils s'étaient mêlés de ce qui ne les regardait pas. La politique est donc un instrument fort délicat dans la main des Anges, et ils devront apprendre à s'en servir avec précaution.

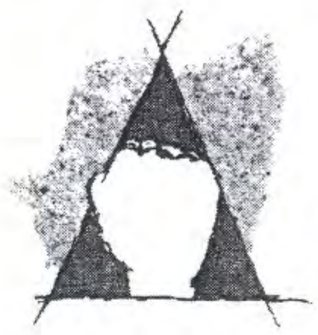
Archanges

Ils sont tout à la fois les moins connus et les plus influents. Les Archanges ne conseillent jamais les Apôtres, il serait trop risqué d'induire un changement dans le comportement décisionnel de ceux-ci. Par contre, ils se débrouillent pour que la bonne décision soit prise au bon moment, ce qui est aisé lorsque l'Eglise fait partie de sa sphère d'influence privilégiée.

L'Archange peut également agir sur d'autres Eglises, ce qui est plus long, plus risqué, et plus destructeur pour ce qui concerne les relations entre Archanges.

Pour éviter ce genre de désagréments, un système de contrats oraux s'est installé spontanément. En tenant compte des relations des Archanges entre eux, des marchés vont être passés sous forme d'échanges de "petits services", dont seul le bénéficiaire connait la finalité. La complexité du système réside dans le fait que les Archanges peuvent très bien passer un marché avec un autre Archange, et l'instant d'après recommencer un autre marché, peut-être en partie nuisible à l'autre (c'est un peu compliqué, mais poursuivez, vous allez saisir). Même s'ils ne savent pas pourquoi ils rendent ces services, les Archanges font exécuter les tâches à la lettre.

Dans le cas où l'Archange sait dans quel but il rend service, une convention tacite mentionne qu'il est interdit de communiquer cette information aux Anges qui vont accomplir le travail. Cela évite les problèmes de "on dit..." qui sont déjà légion chez les Anges.



L'organisation sociale

Soumise naturellement à l'homme, comme à son chef, la femme n'a pas le droit de se soustraire à son autorité.

Saint Thomas

Le Stella Vaticanum est l'exemple parfait d'une théocratie. L'Eglise ou plutôt les Eglises, ne sont pas séparées de l'état, en fait elles sont l'état. En effet, comme il a été décrit précédemment, chaque Eglise s'occupe d'un aspect de la vie du Stella Vaticanum. Chaque citoyen est conscient de travailler pour le bien de tous et pour la plus grande gloire du Seigneur. Bien que le tutoiement soit de mise parmi les gens du peuple et que tous soient frères et soeurs, tous les citoyens sont loin d'être égaux. Malgré tout, les formules de politesse sont partout, au détour de chaque conversation, quelesl que soient le ton de la discussion ou les relations des interlocuteurs.

Je ne permets pas à la femme d'enseigner ni de prendre autorité sur l'homme, mais qu'elle demeure dans le silence, car Adam a été créé le premier, Eve ensuite.

Le nouveau testament. Lettre à Timothée

Première différence fondamentale: Les femmes sont officiellement inférieures aux hommes, comme le prescrit la Bible. Elles n'ont aucun pouvoir à proprement parler. Elles ne sont là que pour élever leurs enfants et servir leur mari. Elles sont perpétuellement sous tutelle. Une femme célibataire doit obéissance à son père. C'est lui qui décide avec qui elle se mariera. Une fois mariée, une femme est placée sous l'autorité de son mari. Il est le chef de famille et ses décisions sont sans appel. Une femme n'est utile qu'en faisant des enfants. Les femmes ne travaillent pas, mais sont assignées à leur tâches ménagères. Elles n'appartiennent donc à aucune Eglise ou Chapelle. Les seules exceptions (paraît-il) sont les Soeurs Intransigeantes de la Vierge Marie, un concile de Spiritus Legiones entièrement féminin.

Comme il est dit plus haut, le chef de famille est tout puissant dans les familles du Stella Vaticanum. Tous les individus vivant sous le même toit sont officiellement sous les ordres du pater familias. Un enfant n'a le droit de quitter le foyer que s'il y est autorisé par le chef de famille ou s'il se marie, ce qui revient un peu au même. Les garçons ont le droit de choisir leurs épouses, mais demandent l'avis de leurs parents. Les filles, quant à elles, n'ont que le droit de se plier au bon vouloir de leur père. Néanmoins, il est fréquent qu'on leur demande leur avis. Un chef de famille est donc quelqu'un de respecté dans le Stella Vaticanum. Plus sa famille est prospère, plus sa notoriété est grande. Les familles prestigieuses, dont un membre par exemple, est entré dans la Stella Inquisitorus, acquièrent un certain pouvoir "officieux" mais non moins réel. Leur entourage et les autorités locales seront plus enclins à les aider ou à leur accorder des faveurs. A noter que la prospérité d'une famille se mesure essentiellement suivant le nombre et la réussite des enfants. Le rêve de tout parent est de voir l'un de ses rejetons rentrer dans une Chapelle prestigieuse. Leur pire cauchemar est de voir la chair de leur chair condamnée pour hérésie.

Une fois encore, l'Eglise régit l'attribution du statut de "noblesse". Jamais on n'a vu une fille de la Potens se marier avec un jeune de l'Economicus. Une telle union serait de toute façon dis°~ßÂπœπglissææ~©~dns l'e*f*calierœ¬~l µar ∂ßßœîîπÂµæ...πgiones. De fait, de quelque nature que soit la relation en cours, elle est gérée et réfléchie en termes de rang ou de Grade en fonction de l'importance de(s) l'Eglise(s) concernée(s): Un Apprenti-Stagiaire Porte-Bible d'Inquisiteur est coté près de six fois plus qu'un Superviseur Supérieur d'un Poulailler de la Magna Veritas.

Même si, officiellement, toutes les Eglises sont de valeur égale entre elles et complémentaires, il existe une hiérarchie officieuse pesant à tous les niveaux. Le prestige, et donc le pouvoir d'un membre d'une Eglise dépend à la fois de son Grade dans l'Eglise, et dans sa Chapelle, et de la notoriété de cette Eglise ou Chapelle. Les plus prestigieuses sont bien

évidemment celles qui comptent le moins de membres, à quelques exceptions près. Mais avant de décrire cela en détail, il est bon de souligner deux points. Le premier est que la Stella Inquisitorus est officiellement supérieure à toutes les autres Chapelles. Le deuxième est que tout ce qui va être dit est valable pour la majorité des citoyens du Stella Vaticanum, et malgré le totalitarisme ambiant, beaucoup pensent que leur Chapelle ou Eglise est la meilleure, la plus performante, celle qui contient les membres les plus intelligents, etc... Voici donc, par ordre décroîssant, de la plus prestigieuse à la moins prestigieuse, les différentes Chapelles. Notez bien que le terme prestigieux regroupe aussi la notoriété que la Chapelle possède. Certaines Chapelles, comme la Verax Veritas, sont très connues et appréciées mais peu aimeraient en faire partie.

La Stella Inquisitorus: C'est la plus crainte et aussi la plus contestée.
Les Spiritus Legiones: Certains Conciles sont plus prestigieux que d'autres.
La Stella Potens: Le Bras de Dieu.
L'Astronomus: Son nom est entouré d'un halo de mystère entretenu par ses membres.
L'Itinerum Veritas: Le courage et le dévouement sans bornes de ses membres en ont assuré la réputation.
La Medicatoris Corpus: Ainsi s'exprime la Miséricorde universelle du Seigneur.
La Magna Veritas. C'est elle qui régit la vie religieuse et donc quotidienne de chacun.
La Verax Veritas: Méconnue mais très crainte.
La Stella Securus. Le garde de base est apprécié pour sa disponibilité à l'égard des citoyens.
La Beneficium Terra: Son combat incessant pour un meilleur cadre de vie assure une bonne réputation à cette Chapelle pourtant bien modeste.
La Velox Spiritus. On dit que ce sont des gens très intelligents...
La Scola Legiones. Les programmes scolaires sont très fatiguants, mais permettent de s'initier à la Foi.
La Productivus Mana: Le trop grand nombre de ses membres l'empêche d'acquérir le prestige qui lui est dû.
L'Administratum: Voir ci-dessus.
L'Economicus: La mégalomanie de ses membres nuit terriblement à la réputation de cette Chapelle très compétente. De plus, l'argent n'a jamais nourri l'Amour de Dieu.
La Calvarus Legiones: Les jeunes en première ligne, peu compétente dans son domaine, cette Chapelle est peu appréciée
La Constrigerus Veritas: Méprisée mais crainte, cette Chapelle à la plus mauvaise réputation qui soit. Il faut dire que seuls les hérétiques convertis et les athées peuvent y entrer.
La Furtivus Legiones: Données indisponibles. "Ne vous occupez pas de la Furtivus, ou elle s'occupera de vous" (Cardinal Berthold).

Le prestige d'un homme, et donc l'attitude de ses concitoyens à son égard, est dépendant de sa Chapelle et de son Grade en son sein. Le prestige d'une femme est fonction du prestige de son mari et de ses enfants. Reportez-vous à la description de chaque Chapelle pour savoir quels en sont les différents Grades.

Les citoyens

Tous les citoyens du Stella Vaticanum sont de fervents catholiques. Bien que connaissant les Archanges, ils ne sont jamais au service de l'un d'entre eux. Néanmoins, tout citoyen appartenant à l'une des Eglises aura une vision de la vie et donc du catholicisme un peu altérée par l'Archange (ou les Archanges) dominant de son Eglise, appelés Saints Patrons. Bien sûr, altérée est un bien grand mot : le but n'est pas de créer des castes marquant les différences entre Eglises, mais que chacun se reconnaisse au sein de sa Chapelle et soit heureux d'y travailler à la gloire de Dieu. Il est néanmoins aisé, pour un Ange expérimenté, de reconnaître en quelques minutes de discussion l'Eglise de son interlocuteur, voire la Chapelle si celle-ci est bien typée. Quasiment tous les adultes appartiennent à une Eglise particulière, et cela influe sur leur vie de tous les jours. Quand un Inquisiteur va chercher son pain, ce qui n'arrive pas tous les jours, la boulangère va en entendre parler durant des années pendant lesquelles elle aura un net regain de clientèle. Il est important de savoir qu'un citoyen a aussi des droits (très peu, il est vrai) et que les Anges ne peuvent pas tout se permettre. L'humain peut en effet déposer une plainte à son supérieur hiérarchique, mais ne le fera quasiment jamais en pratique, de peur que sa plainte soit déboutée, ce qui aurait des répercussions définitives sur sa carrière. Les seules plaintes enregistrées à ce sujet provenaient d'humains de Rang 4, qui eux peuvent se permettre d'élever un peu la voix.

La hiérarchie

Chaque Chapelle possède une hiérarchie bien précise, à laquelle tous les citoyens du Stella Vaticanum doivent se soumettre. Un rang élevé autorise bien sûr un plus grand prestige, permet de commander tous les membres de rang inférieur, mais accorde aussi le droit d'oser quelques hétérodoxies. En effet, plus un citoyen possède un rang élevé, plus il peut s'enhardir à prendre quelques libertés et moins il est attaquable par la Stella Inquisitorus. Néanmoins, ces "déviations" restent extrêmement bénignes et varient d'une Chapelle à l'autre.

La structure hiérarchique est bien sûr Pyramidale; plus on monte haut, moins il y a de membres. Il existe 7 rangs bien distincts. Les cinq premiers sont spécifiques à chaque Chapelle, mais le sixième est valable dans toutes les Chapelles de la même Eglise.

Le tableau suivant indique la répartition des membres suivant leur rang. Le rang 6 correspond aux Cardinaux d'une Chapelle dont le nombre varie suivant l'importance de la Chapelle, et ce sont les cardinaux de toutes les Chapelles d'une même Eglise qui élisent ou désignent le Grand Apôtre de l'Eglise, qui la représentera au conseil des 7 Eglises.

Rang 1	50% des membres de la Chapelle
Rang 2	30% des membres de la Chapelle
Rang 3	12% des membres de la Chapelle
Rang 4	5% des membres de la Chapelle
Rang 5	3% des membres de la Chapelle
Rang 6	5 à 21 Cardinaux, selon la Chapelle
Rang 7	1 seul Grand Apôtre pour toute l'Eglise

Les rangs sont valables au sein d'une même Eglise, et, pour les plus élevés (5 et plus), pour tous les citoyens du Stella Vaticanum. Cela signifie que tous respectent les notables quelle que soit leur Eglise. Certaines Eglises sont bien sûr plus respectées que d'autres, comme il est dit dans l'organisation sociale du Stella Vaticanum.

Apôtres

L'Apôtre d'une Eglise est choisi par les six autres Apôtres, ce afin d'éviter toute filiation ou passation de pouvoir programmée. En effet, il est impossible que ce vote fasse l'objet d'alliances profitables aux six Eglises à la fois. Lors de la mort d'un Apôtre, le remplaçant doit être élu dans la journée suivant le décès. Un Apôtre ne peut être que droit et impartial: L'incessant ballet de conseillers, de requérants et de serviteurs qui l'entoure ne peut qu'inciter à une rigueur d'esprit hors du commun. Si cet humain pouvait ne pas avoir été exempt de tout péché auparavant, son poste est soigneusement préparé pour qu'il soit désormais infaillible.

Anges

Cela n'empêche pas les Anges d'être respectés par les citoyens, et les Archanges d'être vénérés. Les Anges gardent donc les Grades que leur Archange leur a accordé. Néanmoins, ce Grade possède un équivalent en rang dans l'Eglise à laquelle appartient l'Ange. Cette équivalence s'opère comme suit:

Sans Grade	Rang 2
Grade 1	Rang 3
Grade 2	Rang 4
Grade 3	Rang 5

En pratique, les Anges, même de Grades inférieurs, sont beaucoup plus respectés que les citoyens de rang correspondant, mais ils ne possèdent que les pouvoirs officiels de leur rang indiqués ci-dessus. Par contre, à partir du Rang 3, les humains gradés sont trop heureux de faire valoir leur supériorité hiérarchique, et un Ange sans Grade ne pourra que se plier aux ordres d'un humain de Rang 3 et plus. Attention ! Cette autorité ne s'exerce que dans le cadre des responsabilités de l'humain concerné au sein de sa Chapelle. Par exemple, un Agriculteur de la Productivus Mana pourra fustiger un Ange en train de piétiner son champ de sorgot, mais ne sera en aucune manière compétent pour lui dicter sa conduite lors d'une mission. Un Ange estimant qu'un humain a outrepassé ses droits doit s'en plaindre au Cardinal de la Chapelle correspondante, sous forme d'un rapport écrit détaillé qui sera étudié en général au détriment de l'humain fautif. En pratique, la plupart des gradés seront assez conciliants vis-à-vis des Anges, et leur faciliteront la tâche dans la plupart des cas. Par contre, les différences de prestige entre Eglises se feront aussi sentir pour les Anges, spécialement entre eux.

Archanges

Les Archanges ont une vie publique beaucoup plus limitée qu'ils ne le désireraient. Il n'est pas bon d'être vu en train de discuter activement avec un Cardinal, ça fait désordre. Les Archanges sont donc uniquement autorisés à se montrer lors de missions de représentation, du genre commémoration, inauguration, conférences d'Emulation de la Foi, etc. Ils ne donnent leurs ordres que par l'intermédiaire d'Anges Grade 3.

Citoyens

Tous les citoyens du Stella Vaticanum sont de fervents catholiques. Bien que connaissant les Archanges, ils ne sont pas aux service de l'un d'entre eux. Ils sont au service de Dieu et, la plupart du temps, de leur Chapelle. Néanmoins, tout citoyen appartenant à l'une des Chapelles aura une vision de la vie et donc du catholicisme un peu altérée par l'Archange dominant de sa Chapelle appelé Saint Patron. L'omniprésence de la religion fait que les citoyens sont presque tous d'un intégrisme à faire pleurer (de joie) Monseigneur Lefebvre.

La Magna Veritas veille à entretenir la Foi et la ferveur religieuse des citoyens. Toute la vie est réglée suivant les préceptes religieux. Tous les citoyens sont, bien sûr, baptisés. Les Enfants vont au catéchisme, régi par la Magna Veritas, puis dans la Calvarus Legiones. Un adulte exerçant une activité professionnelle, ce qui est la cas de l'immense majorité, appartient à une Chapelle et donc à une Eglise. Les Chapelles les plus répandues sont la Productivus Mana, l'Economicus, l'Administratum, la Scola Legiones, la Stella Securus, la Magna Veritas et la Calvarus Legiones. Ce sont celles qui ont le plus d'influence sur la vie quotidienne car ce sont elles que les citoyens côtoient le plus. Entrer dans l'une de ces Eglises est loin d'être difficile.

Les autres Chapelles sont plus élitistes, et seuls les citoyens ayant vraiment envie de vivre en dehors des normes peuvent tenter d'y entrer. En effet, il est impossible de mener une vie normale en appartenant à la Stella Potens ou à l'Itinerum Veritas, pour ne citer qu'elles. Y entrer exige de très hautes qualifications et une plus grande motivation. Certaines, comme la Furtivus Legiones, la Stella Inquisitorus ou la Spiritus Legiones sont inaccessibles au commun des mortels. De plus, elles s'entourent d'une aura de mystère propre à inspirer la peur et le respect qu'exigent leurs fonctions.

Les Rangs dans le Stella Vaticanum

Voici la liste des Chapelles et de leurs Rangs respectifs. Le nom des Rangs correspond à l'activité de la personne concernée, en fonction des responsabilités qui lui sont confiées. Certains Rangs pourront paraître un peu conceptuels, mais reflètent alors la mentalité de la Chapelle. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de Cardinaux de la Chapelle considérée.

1ère Eglise
Grand Apôtre Inquisiteur

Stella Securus: Policier, Garde, Protecteur, Défenseur, Gardien de l'Ordre, Cardinal Commissaire (13).
Stella Inquisitorus: Inquisiteur, Délateur, Justicier, Condamnateur, Juge, Cardinal Magistrat (21).
Verax Veritas: Bourreau, Tortionnaire, Exécuteur, Purgateur, Purificateur, Cardinal Exorciste (9).
Furtivus Legiones: Espion, Inspecteur, Investigateur, Enquêteur, Informateur, Cardinal Détective (7).

2ème Eglise
Grand Apôtre Epargnant

Productivus Mana: Ouvrier, Artisan, Paysan, Travailleur, Agriculteur, Cardinal Producteur (17).
Economicus: Comptable, Gestionnaire, Négociant, Financier, Economiste, Cardinal Trésorier (21).

3ème Eglise
Grand Apôtre Amiral

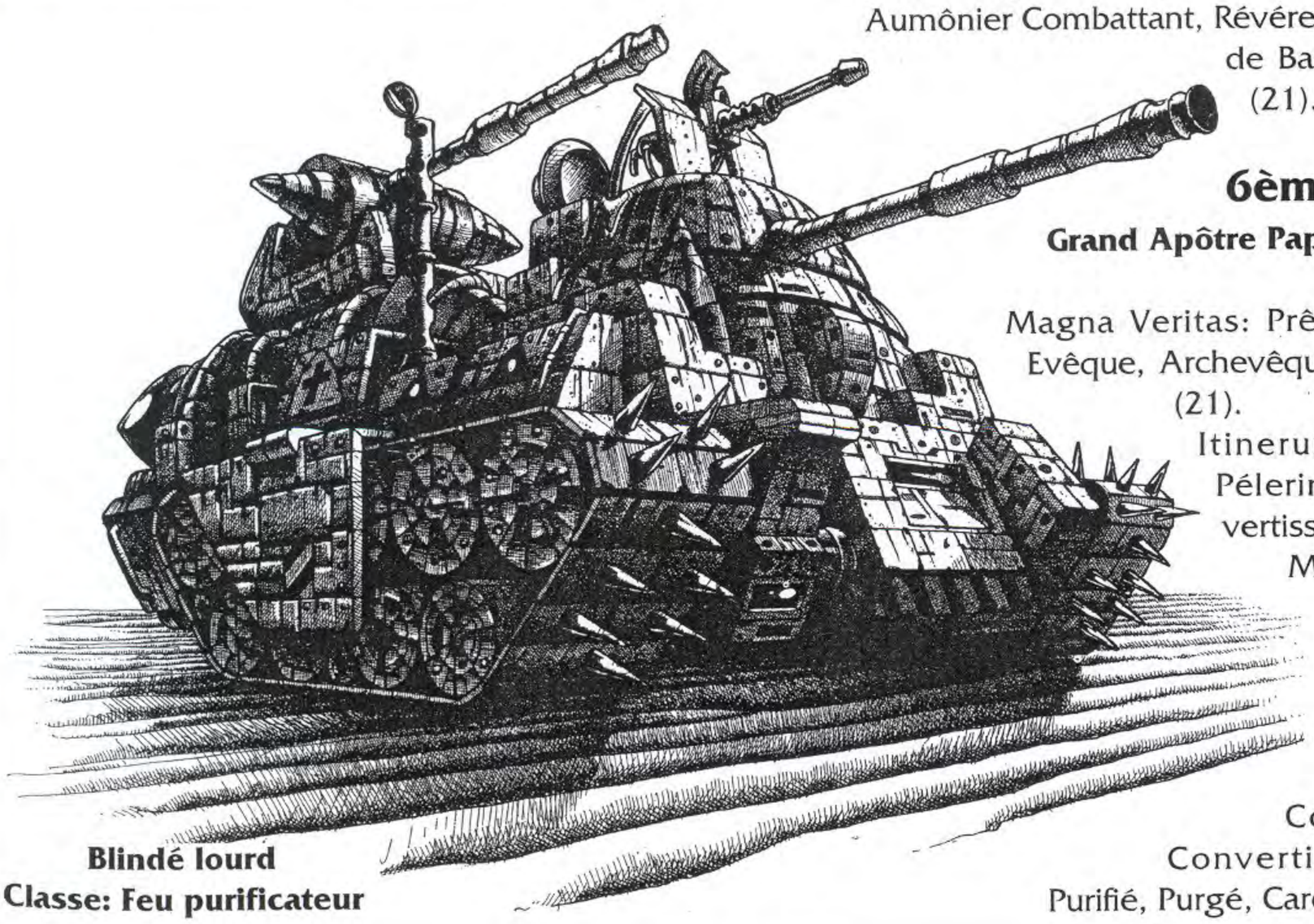
Astronomus: Disciple Cosmonaute, Frère Canonnier, Abbé Pilote, Aumônier-Accordeur, Evêque Stellaire, Cardinal Cosmique (21).

4ème Eglise
Grand Apôtre Directeur

Velox Spiritus: Technicien, Réparateur, Inventeur, Scientifique, Chercheur, Cardinal Concepteur (17).
Administratum: Employé, Responsable, Régulateur, Contrôleur, Organisateur, Cardinal Coordinateur (21).
Scola Legiones: Maître, Instituteur, Professeur, Maître de conférences, Sage, Cardinal Enseignant (13).
Beneficum Terra: Jardinier, Botaniste, Agronome, Zoologue, Terraformeur, Cardinal Ecologiste (11).
Medicatoris Corpus: Sauveteur, Secouriste, Réanimateur, Infirmier, Médecin, Cardinal Chirurgien

5ème Eglise
Grand Apôtre Maréchal

Stella Potens: Défenseur, Vétéran, Sergent, Capitaine, Commandeur, Cardinal Général (19).
Calvarus Legiones: Baptisé, Communiant, Confirmé, Disciple, Pratiquant, Cardinal Intégriste (17).
Spiritus Legiones: Légionnaire Fidèle, Frère de combat, Aumônier Combattant, Révérend de Guerre, Chapelin de Bataille, Cardinal Guerrier (21).



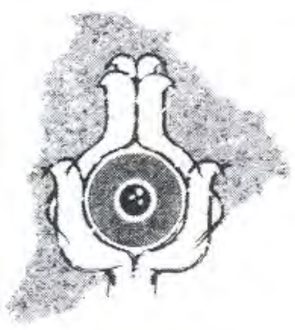
Blindé lourd
Classe: Feu purificateur

6ème Eglise
Grand Apôtre Pape

Magna Veritas: Prêtre, Abbé, Chanoine, Evêque, Archevêque, Cardinal Théologien (21).
Itinerum Veritas: Moine, Pélerin, Missionnaire, Convertisseur, Prophète, Cardinal Messie (17).

7ème Eglise
Grand Apôtre Disciple

Constrigerus Veritas: Converti, Repenti, Pénitent, Purifié, Purgé, Cardinal Exorcisé (5).



Les sciences

Se signer puis ouvrir doucement la porte et pénétrer dans l'enceinte de l'autel de communication entre deux individus. S'agenouiller sur le prie-dieu et joindre ses mains. Réciter à haute et intelligible voix:

"Seigneur qui voyez et entendez tout, accordez à votre humble serviteur de transmettre par delà les océans le modeste message qu'il aimerait communiquer à son prochain."

Saisir ensuite un cierge et le placer avec précaution dans le réceptacle prévu à cet effet. Récitez ensuite ces versets:

"Didier, puissant Archange de la Communication, puisses-tu transporter avec célérité les paroles que je vais prononcer en cette enceinte qui t'est consacrée. Et que Jean, puissant Archange de la foudre, t'aide dans ta difficile entreprise. Amen."

Allumer ensuite le cierge en annonçant à voix haute le numéro que l'on désire obtenir. Une fois la communication terminée, retirer le cierge et le déposer dans le réceptacle prévu à cet effet. Se signer sans oublier de remercier Jean et Didier. Sortir et refermer soigneusement la porte.

Mode d'emploi d'un "Autel de communication entre deux individus" (Une cabine téléphonique)

La science, encore plus que toutes les autres valeurs dans le Stella Vaticanum, est imprégnée de superstition. Cette tendance est renforcée et encouragée par les autorités. Cela afin d'éviter que les gens ne réfléchissent ou ne posent trop de questions. Tout ce qui fonctionne dans l'univers, opère grâce à la volonté du Seigneur Tout Puissant. Aussi doit-on lui rendre hommage en toute chose. Avant d'allumer la lumière ou de mettre en marche n'importe quel appareil, l'utilisateur doit se conformer à une véritable cérémonie afin d'assurer le bon fonctionnement de l'ustensile. La durée et la complexité de la cérémonie d'un appareil sont proportionnelles à la fréquence de son emploi.

Pour allumer la lumière, un simple verset suffit, alors que la mise en route d'une voiture requiert une cérémonie de plusieurs minutes comptant une série de gestes à faire et de paroles à prononcer au bon moment et dans le bon ordre. Lorsqu'un objet ou un appareil ne fonctionne pas, cela est bien sûr attribué au manque de Foi de l'utilisateur. Cela permet d'expliquer aux citoyens les pannes fréquentes qui affectent régulièrement tous les instruments du Stella Vaticanum.

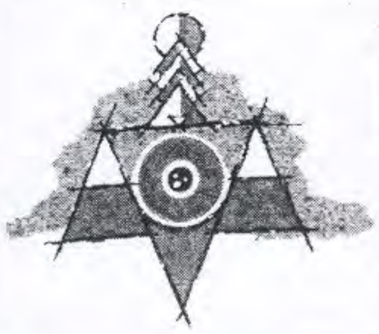
En effet, afin d'éviter que les gens mal intentionnés ne puissent détourner des appareils de leur juste utilisation, ou pire encore, en inventer de nouveaux, la science est strictement réglementée.

Mais que se passe t-il lorsque que l'on actionne un interrupteur sans le célèbre "... la lumière est apparue pour le juste, et l'allégresse pour ceux qui ont le cœur droit. Amen." Et bien ça marche, c'est normal, c'est un interrupteur. Seulement, cela n'arrive jamais, et quand cela arrive, tout le monde est horrifié d'être en face d'une créature du Malin. Résultat: des chrétiens morts de peur qui courent partout, une équipe de la Stella Inquisitorus déplacée pour une exécution instantanée, et beaucoup de malheur pour la famille qui abritait ce suppôt de Satan.

Tous les techniciens et ingénieurs croient au caractère magique de la science et une trop bonne connaissance technique est interdite. Seuls les plus grands et les plus fidèles savants de la Velox Spiritus ont le droit de bien connaître certains aspects de la science. Mais ils ne le font que dans le plus grand secret et qu'après avoir prouvé leur Foi inflexible. Une section entière de la Stella Inquisitorus a pour fonction de contrôler les connaissances des scientifiques. Tout cela explique la lenteur voire l'inexistence des progrès scientifiques et la mauvaise qualité des appareils technologiques à travers le Stella Vaticanum. Le dogme officiel en matière de création est bien sûr entièrement basé sur la Bible. La Genèse est prise au pied de la lettre sans aucune contestation possible, la date de création de l'univers ayant même été déterminée: elle a eu lieu le 26 Octobre -4387 à neuf heures du matin.

Toutes les sciences permettant de réfuter ces croyances ont été proprement et simplement éliminées: La géologie, la paléontologie, l'archéologie, l'anthropologie n'existent donc plus et toute personne faisant mine de s'y intéresser, même sans arrière pensée, est promptement envoyée à la Verax Veritas pour un Examen d'Ame. L'histoire a été entièrement réécrite dans une optique plus "Biblique", aussi nombre de chapitres tendancieux de la chrétienté ont été modifiés à l'avantage du clergé.

La période précédant la Grande Epuration est appelée Age du Malin, et ses défauts ont été fortement accentués afin de mieux faire ressortir les qualités et les mérites des Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau. La contestation des croyances établies constitue l'un des pires fléaux du Stella Vaticanum, et l'Inquisition est extrêmement vigilante envers ce genre de déviance païenne.



Les moeurs et la justice

Note de service de Varçless Struthof à tous les membres de Rang 4 ou plus de la 1ère Eglise.
Sujet: Elimination physique des hérétiques imbaptisables.

Suite à une enquête effectuée à travers tout le Stella Vaticanum sur plus de 12.000 agents de notre très sainte Eglise, il m'est apparu indispensable de clarifier les différentes méthodes officielles et sacerdotales utilisables pour l'élimination physique des hérétiques. Nos concitoyens pouvant à tout moment sombrer dans les griffes du Malin, il est absolument impératif de ne pas négliger la caractère éducatif d'une bonne exécution publique.

Désormais donc, tous les hérétiques jugés inaptes au Néobaptème par la Verax Veritas seront donc éliminés en place publique par la crucifixion. Cette méthode allie des caractères symboliques et visuels incontestables. Pour que son action sur les foules soit optimale, on aura soin de bâillonner le patient afin d'éviter ses cris perturbateurs qui risqueraient de troubler le recueillement des fidèles. Il est extrêmement important d'accompagner la cérémonie par une messe et un sermon approprié. L'énumération des crimes de l'hérétique rajoute un "plus" appréciable. Si pour des raisons quelconques, manque de temps, trop grand nombre de prisonniers etc... une telle cérémonie ne pouvait avoir lieu, l'élimination se ferait alors à l'aide d'un simple Divinum Lux avec lequel on ôterait proprement la tête de la victime, après lui avoir préalablement attaché les mains dans le dos. N'oubliez pas de bien préciser le pourquoi des exécutions et le danger que représente le Malin. A la suite de l'exécution, une prière sera prononcée pour la sauvegarde de l'âme du pêcheur à la suite de son long séjour au Purgatoire. En cas de guerre, ou en cas de force majeure, une simple balle dans la tête suffira amplement. Cette procédure allie économie, rapidité et efficacité, aussi bien visuelle que physique.

Diex Aie.

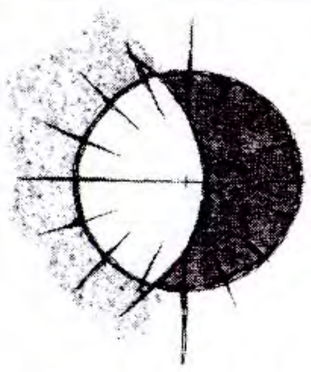
Varcless Struthof, Grand Apôtre-Inquisiteur

Comme de bien entendu, les moeurs du Stella Vaticanum ne tolèrent aucun écart de conduite. Tout citoyen se doit de suivre à chaque moment de son existence les préceptes du Seigneur. Le juron, le blasphème, le vol ou l'usage de la violence à l'encontre de son prochain constitue un délit passible de Pénitence. La récidive ainsi que des comportements païens entraînent un Examen d'Ame. Les délits les plus graves comme la fornication (avoir des relations sexuelles en dehors du mariage), la masturbation, la concupiscence ou le meurtre sont passibles de mort ou d'un Néobaptème. La Stella Securus veille au maintien de l'ordre. Elle ne s'occupe et ne punit que les délits mineurs.

Tous les comportements sexuels dit "déviants" sont également condamnés (sodomie, homosexualité, rapports sado-masochistes, échangisme, etc). Lors de délits graves, elle prévient la Stella Inquisitorus qui intervient de suite. Les procès n'existent pas dans le Stella Vaticanum. Les coupables de délits mineurs sont immédiatement jugés par le membre le plus haut gradé de la Stella Securus présent dans la circonscription où le coupable est arrêté. Les peines varient de un à dix ans de Pénitence. Celle-ci consiste en un internement en Monastère-Prison où les coupables sont spirituellement rééduqués par des Moines-Bourreaux et participent au bien-être général en travaillant gratuitement et pour la plus grande gloire du Seigneur.

L'Examen d'Ame est automatiquement requis contre tout récidiviste ou toute personne présentant un comportement païen. Le terme païen est utilisé pour tous les comportements jugés dangereux par un membre de la Stella Securus ou de la Stella Inquisitorus. Ce terme est extrêmement vague et permet d'appréhender à peu près n'importe qui pour les motifs les plus futiles. L'Examen d'Ame est effectué par la Verax Veritas, et consiste en une série de tests et de tortures psychologiques ayant pour but de révéler l'âme des participants et donc de savoir s'ils sont païens ou non. Un examiné sur deux en devient fou et est alors promptement exécuté. Les survivants sont envoyés en Pénitence à vie s'ils sont jugés païens.

Les innocents sains d'esprit peuvent revenir à leur vie normale une fois l'examen terminé, bien que cela soit noté dans leur dossier professionnel, ce qui implique une dégradation immédiate. A savoir que les pécheurs de Rang 1 ne peuvent être dégradés, et sont à ce titre envoyés directement à la Verax Veritas. Les coupables de délits graves sont appelés hérétiques. Dans 80% des cas, ils sont éliminés par la Stella Inquisitorus. Les 20% restants sont dignes d'être des Néobaptisés. Le Néobaptème est une cérémonie concluant une année de lavage de cerveau et d'endoctrination intensive. Les Néobaptisés survivants (il y a 95% de pertes, comme on dit "Quand on est hérétique, c'est pour la vie") sont alors acceptés dans la Constrigerus Veritas où ils pourront servir leur Seigneur malgré leurs péchés passés. A noter que le Néobaptème est aussi effectué sur les hérétiques étrangers au Stella Vaticanum mais dont les compétences peuvent être utiles au Seigneur. Pour plus de renseignements, se reporter à la description de la Septième Eglise.



Le calendrier

L'année est organisée suivant la calendrier terrestre contemporain et catholique. Ce calendrier sert de repère pour tous les citoyens du Stella Vaticanum, quelle que soit leur planète.

L'année est donc divisée en 52 semaines de sept jours. Les citoyens travaillent sans interruption six jours sur sept, le Dimanche étant le jour sacré consacré au Seigneur. Un citoyen travaille environ 50 heures par semaine.

Il n'existe absolument aucun congé, seulement des jours fériés où les citoyens prient au lieu de travailler. Ces jours fériés sont quasiment identiques à ceux de notre époque.

Le jour de l'An (1er Janvier): Le nouvel An.

La grande purification (7 Janvier): La victoire sur la Bête en l'an 4096.

Pâques (15 Avril): La résurrection du Christ.

L'Ascension (24 Avril): La montée de Jésus au Paradis.

La Genèse (26 Octobre): La création de l'Univers par Dieu en l'an -4387 à 9 heures du matin.

Noël (25 Décembre): Naissance de Jésus en l'an 0.

La vie quotidienne

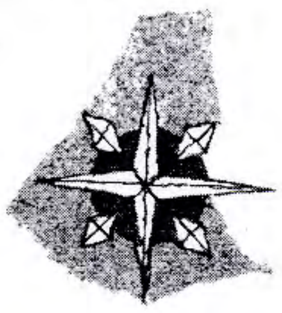
Les citoyens travaillent six jours sur sept, le Dimanche étant sacré, et consacré aux fêtes religieuses. Il existe quelques jours fériés, où la population ne travaille pas. Il s'agit des fêtes catholiques existantes de nos jours.

L'emploi du temps est divisé en "Temps". Le midi, chacun peut prendre son "Temps Calme" d'un quart d'heure réglementaire. Les jours fériés sont appelés "Temps de repos", les "Temps du Seigneur" correspondent aux diverses prières quotidiennes, alors que le travail prend le nom de "Temps de Labeur".

Les rétributions sont directement calculées en fonction de la responsabilité endossée par le citoyen. Le paiement se fait sous forme de Points de Bonne Volonté qui sont utilisables chez les commerçants et dans les services administratifs. Bien que tenant lieu de monnaie, le Point s'en différencie par son caractère spécifique : des tickets sont distribués pour chaque type d'aliment, pour le droit à un loisir, ou dans le but de valider telle ou telle procédure administrative.

La quantité n'est donc pas seule à varier, le type de ticket est aussi fonction du niveau social du citoyen. Il est à noter que les Anges sont copieusement servis en tickets de tous genres, et qu'il n'est donc pas difficile pour eux d'accéder à un service quelconque. Cette règle n'est valable que pour les Anges de Grade Un et plus, les Anges débutants se retrouvant comme d'habitude beaucoup moins choyés que leurs supérieurs hiérarchiques.

Chaque citoyen possède un cercle de relations assez restreint car il n'a même pas le temps d'en lier. Les Prières, le Travail, les Enfants, cela prend beaucoup de temps et le citoyen n'a que peu de chances de se tromper de voie.



Les langages

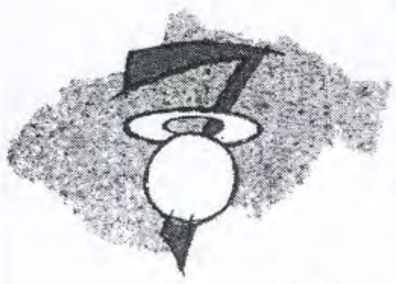
Dès le début de l'ère dorée, le latin fut instauré comme langue officielle de l'Empire. Les autres langages sont déclarés "langues impures" et leurs utilisateurs pourchassés comme hérétiques. Les centaines de langues et dialectes anciennement parlés sur Terre peuvent encore être rencontrés sur les planètes oubliées par l'Armaggedon et l'Age d'Or.

Ainsi, les descendants des colons des premiers balbutiements de l'ère spatiale parlent soit une langue unique déformée par des siècles de pratique en huis-clos (-4 pour un terrien du 20ème siècle), soit un mélange de plusieurs langues (-8, et ce uniquement à la condition d'être familier avec les différentes langues).

L'anglais et l'allemand, langues du Malin par excellences sont bien entendu enseignées à de nombreux membres des différentes Eglises, mais "personne" ne les connaît officiellement.

Le langage du Démon peut être inculqué aux Anges qui le désirent au moment de leur incarnation, ce qui est souvent pratique, voire indispensable. De même, l'anglais et l'allemand sont systématiquement appris aux membres de la Furtivus Legiones.

Un personnage-joueur ne sera pas limité par les langues et dialectes cités ci-dessus puisque, bien évidemment, il est un être d'exception (un Ange au service de Dieu).



Les Sept Eglises

Première Eglise ou L'Eglise d'Ephese

"Je sais que tu ne peux supporter les méchants, que tu as éprouvés, ceux qui se disent apôtres et qui ne le sont pas, et que tu les as trouvés menteurs, que tu as de la persévérance, et que tu ne t'es point lassé." (Apocalypse)

La Première Eglise est la plus puissante. C'est elle qui contrôle entièrement l'Inquisition Stellaire. Elle est chargée de tous les problèmes de politique interne et de justice.

Son Apôtre actuel s'appelle Varcless Struthof, Grand Apôtre-Inquisiteur. Elle est composée de:

Grâces soient rendues à Dieu, qui nous donne la victoire par notre Seigneur Jésus-Christ!

- La Stella Securus, la police du Stella Vaticanum, qui se charge de tous les problèmes de législation et de répression au jour le jour. La Stella Securus est présente dans toutes les villes ou villages du Stella Vaticanum. Elle représente l'autorité quotidienne. Ses membres sont des fonctionnaires compétents mais manquant d'initiative et de courage. Ceci s'explique en partie par la discipline implacable imposée par les supérieurs à leurs équipes. La plus grande peur du garde de base est d'outrepasser les pouvoirs inhérents à sa fonction, témoignant ainsi de sa volonté de se substituer à Dieu: Si Dieu, par l'intermédiaire des Apôtres, a décidé qu'à telle personne serait attribué tel pouvoir, il est inconcevable que ce serviteur du Tout Puissant dépasse le cadre des responsabilités qui lui sont accordées à la mesure de sa Foi, et ainsi de suite. Les bavures sont donc exceptionnelles, et les lois sont appliquées au pied de la lettre.

Que toute personne soit soumise aux autorités supérieures; car il n'y a point d'autorité qui ne vienne de Dieu, et celles qui existent ont été instituées par lui. C'est pourquoi celui qui désobéit aux autorités désobéit à Dieu lui-même. (Romain 13-1)

- La Stella Inquisitorus, qui a tous les pouvoirs. Ses membres, triés sur le volet, ont le droit de réquisitionner l'aide de tout citoyen du Stella Vaticanum et ce, quel qu'en soit le rang afin d'aider les inquisiteurs dans leurs chasses aux hérétiques. Les Inquisiteurs Stellaires sont des machines, fanatisés à l'extrême afin d'être le plus efficace possible. Ils vont et viennent dans tous le Stella Vaticanum, traquant le moindre serviteur du Malin. Le seul endroit où sont absents les Inquisiteurs est la Nouvelle Jérusalem, car, par définition, le Malin ne peut s'introduire dans la maison de Dieu. Par contre, toutes les navettes arrivant à la ville sont contrôlées par un Inquisiteur qui ne quitte la navette que pour ses - rares - congés.

Dieu nous a délivré de la puissance des ténèbres et nous a transporté dans le royaume de son fils bien aimé, en qui nous avons la rédemption, le pardon des péchés.

- La Verax Veritas, chargée de s'occuper des hérétiques que la Stella Inquisitorus leur confie. Ses membres sont des exorcistes chargés de remettre leurs patients dans le droit chemin. La torture morale et physique, le lavage de cerveau et l'endoctrination sont des méthodes classiques employées par ces bourreaux. Avec eux, un hérétique est soit guéri, soit mort. Les serviteurs du Malin les plus compétents sont, une fois "purifiés", envoyés la plupart du temps dans les rangs de la Septième Eglise. Il faut savoir que l'opération d'Exorcisme est prise très au sérieux par tous les textes de Droit Canonique, il en est donc de même pour les autorités Episcopales. En 6853, un courrier est adressé à tous les Cardinaux et Apôtres des autres Eglises pour leur signifier l'exclusivité de l'opération au profit de la Première Eglise:

"Frères Apôtres, Cardinaux, l'Exorcisme est une injonction impérative grâce à l'invocation du nom de Dieu, et nous ne pouvons tolérer que des personnes non-compétentes se permettent de louer Dieu à cette fin, souvent sans résultat. Ce phénomène d'Exorcisme sauvage s'est suffisamment étendu pour justifier une décision appropriée, en voici les termes:

Personne ne peut prononcer d'Exorcisme sur des possédés s'il n'a pas obtenu de sa Sainteté le Grand-Apôtre de la Première Eglise une permission particulière et expresse. Ces autorisations seront délivrées en priorité à la Verax Veritas. La Stella Inquisitorus bénéficiera d'autorisations spéciales pour des raisons de sécurité.

Cette missive fait à cet instant office de dépôt de Loi".

Circulaire de Diffusion Générale N° 1021
- Copie Rang 6-7 - A transmettre au Rang 4-5 -
Varcless Struthof, Grand Apôtre Inquisiteur

Ce n'est évidemment pas Struthof qui ouvre les milliers de demandes qui affluent chaque jour à son bureau. Une commission spéciale, équipée de transmetteurs et de Presbytères rapides répond à ces requêtes et possède en plus une petite équipe d'Exorcistes de secours, au cas où un besoin pressant ne trouve pas d'Inquisiteur disponible.

Fortifiez dans le Seigneur, et par sa force toute puissante. Revêtez-vous de toutes les armes de Dieu, afin de pouvoir tenir fermement contre les ruses du Diable.

- La Furtivus Legiones, qui constitue les services secrets du Stella Vaticanum. Il s'agit d'un réseau d'informateurs réparti dans tout la galaxie et d'un service d'action particulièrement efficace et discret. Les équipes d'élite de la Furtivus Legiones sont pour la plupart constituées d'Anges.

Seconde Eglise ou L'Eglise de Smyrne

"Je connais ta tribulation et ta pauvreté (bien que tu sois riche), et les calomnies de la part de ceux qui se disent Juifs et qui sont une Synagogue de Satan." (Apocalypse)

La Seconde Eglise est l'Eglise des finances. C'est elle qui contrôle les échanges de marchandises et qui perçoit les impôts. Son Apôtre actuel est le malicieux Maren Lork, Grand Apôtre-Epargnant. Elle est composée de:

Jésus dit: "Je suis venu pour que les hommes aient la vie et l'aient en abondance".

- La Productivus Mana, qui contrôle tout l'appareil de production du Stella Vaticanum. Elle regroupe l'agriculture, l'élevage et l'industrie. Tous les travailleurs du secteur primaire et secondaire en font partie, depuis l'ouvrier jusqu'au chef de cartel interplanétaire en passant par les secrétaires et les agriculteurs. Tous les membres de la Productivus vivent dans une rancœur et un complexe d'infériorité vis-à-vis de l'Economicus: bien que la Productivus Mana ait des représentants aux plus hauts niveaux de la hiérarchie, elle est chapeautée par des comptables de l'Economicus qui prennent en charge la gestion et la répartition des denrées produites.

Vous ne vous appartenez pas: Dieu vous a acheté, il a payé le prix pour cela. Utilisez donc votre corps pour la gloire de Dieu.

- L'Economicus, quant à elle, regroupe tous les responsables financiers et commerciaux. C'est elle qui s'occupe de tous les échanges et qui alloue les budgets aux autres Eglises. Tout le système de Points est géré impeccablement. Ces lourdes responsabilités font que les frères de l'Economicus sont d'une prétention sans égale. Ils sont persuadés d'être

l'organe dirigeant du Stella Vaticanum. Ils méprisent tout spécialement les adeptes de la Productivus Mana, sans parler de la Stella Inquisitorus, qui, elle, est détestée en silence. C'est en effet la seule Chapelle qui puisse avoir un pouvoir direct sur l'Economicus.

Troisième Eglise ou L'Eglise de Pergame

"Je sais où tu demeures, je sais que là est le trône de Satan. Tu retiens mon nom, et tu n'as pas renié ma foi." (Apocalypse)

C'est dans les espaces célestes que nous devons toujours demander la protection divine et que, dans nos contemplations, nous devons élever nos regards vers les astres et ne pas laisser croupir nos coeurs dans les marais fangeux de la terre.

Oratoire de Saint Aubert (VIIIe siècle)

La Troisième Eglise régit tous les voyages interstellaires. Elle contrôle toute la flotte de Cathédrales Stellaires. Son Apôtre actuel est le cynique Kriss Malnir, Grand Apôtre-Amiral. Elle est uniquement constituée de l'Astronomus, qui regroupe tous les équipages des Cathédrales Stellaires, depuis l'agent d'entretien jusqu'à l'Evêque Stellaire en passant par l'Aumônier-Accordeur de Fœtusaints et le pilote de Confessionnal d'interception. Les Astronomiums, comme on appelle les membres de cette Chapelle, forment un véritable groupe bien à part. Le fait de voyager dans l'espace leur donne l'impression d'être l'élite du Stella Vaticanum. Ils n'ont pas la prétention des membres de l'Economicus, ils sont simplement persuadés d'être différents. Ils descendent rarement de leur vaisseau et s'y sentent chez eux. A bord d'une Cathédrale Stellaire, l'Evêque est le seul maître à bord après Dieu, et les Astronomiums ne supportent pas qu'il en soit autrement. Bien que contrôlant la totalité des vaisseaux voyageant sous l'emblème du Stella Vaticanum, la Troisième Eglise est bien obligée d'en "prêter" aux autres Eglises. Dans ce cas, le responsable du vaisseau doit posséder une licence délivrée par l'Astronomus. Toutes les Cathédrales et Archicathédrales sont pilotées par des Evêques Stellaires. L'obtention d'une licence de pilotage est une opération longue et complexe qui demande plusieurs années de cours entrecoupés de stages. Les seules exceptions sont les Anges qui possèdent d'emblée les compétences nécessaires (et/ou quand ils ont un pouvoir Vaisseau). La Troisième Eglise ne prête quasiment jamais de vaisseau à un pilote, à moins qu'un arrangement se fasse en haut-lieu.

Quatrième Eglise ou L'Eglise de Thyatire

"Je connais tes oeuvres, ton amour, ta foi, ton fidèle service et ta constance." (Apocalypse)

La Quatrième Eglise s'occupe de toute l'administration du Stella Vaticanum. Elle veille au bien-être physique des populations. Elle a un rôle social primordial. Son apôtre actuel est le paisible Jarf Badron, Grand Apôtre-Directeur. Elle est constituée de:

Le connu est fini, l'inconnu infini. Ce que nous comprenons n'est qu'un îlot perdu dans l'océan illimité de l'inexpliqué, et chaque génération se devra d'agrandir ce territoire.

- La Velox Spiritus, qui regroupe tous les chercheurs du Stella Vaticanum. Elle est responsable des progrès scientifiques dans tous les domaines. Elle ne s'occupe que des théories et des hypothèses, leur mise en application étant réservée à la Productivus Mana. Les chercheurs sont tous regroupés dans de gigantesques universités, où ils passent une partie de leur temps à transmettre leur savoir, une autre partie à faire de la recherche, et le reste à prier. Une fois encore, la compréhension globale de la technologie est réservée aux gradés (à partir du Grade 4). Les autres, quels que soient leurs talents, ne travaillent que sur des bribes de concepts qui ont été développés par d'autres, et

qui seront assemblés par leurs supérieurs. Les membres de la Velox Spiritus sont sous haute surveillance en permanence, il est interdit de parler de ses travaux, il est interdit d'indiquer dans quel bâtiment on travaille, etc... Ces restrictions s'appliquent bien entendu à la famille du chercheur, sans parler des amis, et des collègues de travail, dont les conversations sont très souvent épiées.

Soyez fermes, inébranlables, travaillant de mieux en mieux à l'oeuvre du Seigneur, sachant que votre travail ne sera pas vain dans le Seigneur.

- L'Administratum est la plus importante organisation après la Productivus Mana. Elle s'occupe de quasiment tous les travailleurs du secteur tertiaire. Ses membres ont l'immense tâche d'administrer le Stella Vaticanum. Une partie de cette organisation, composée des meilleurs éléments, est chargée uniquement de régler les relations entre toutes les Eglises. C'est la Chapelle qui possède les infrastructures les plus importantes, les bureaux les plus nombreux, le personnel le plus méticuleux. Gérer un empire tel que le Stella Vaticanum est un travail monstrueux qui demande une précision sans pareille, car la moindre erreur dans une transmission de document risque d'être amplifiée et aggravée. Cela a pour conséquence une lenteur d'exécution jamais égalée, mais dont on a bien conscience au sein des services. C'est pour cela qu'a été créée une section spéciale chargée de s'occuper tout spécialement des autorisations et formulaires requis rapidement. Elle concerne toutes les formalités des missions "spéciales", les décisions venant d'en haut, etc...

Le fruit de l'esprit c'est l'amour, la joie, la paix, la patience, la bonté, la bienveillance, la foi, la douceur, la maîtrise de soi.

- La Scola Legiones s'occupe de l'éducation de base de tous les citoyens. Les élèves les plus brillants sont envoyés dans la Velox Spiritus. Les professeurs sont issus directement de la Scola Legiones, ce qui leur évite de quitter le système scolaire. Un professeur enseigne dans la même classe toute sa vie, afin que les finalités pédagogiques soient respectées, et que la progression dans l'apprentissage de l'amour de Dieu soit continue et régulière.

Eternel, notre Seigneur!
Que ton nom est magnifique, sur toute la terre!
Quand je contemple les cieux, ouvrage de tes mains, la lune et les étoiles que tu as créées.
Tu as mis sous nos pieds, les brebis et les boeufs, et les animaux des champs, les oiseaux du ciel et les poissons de la mer.
Eternel notre Seigneur!
Que ton nom est magnifique sur toute la terre!

- La Benificium Terra regroupe les services de santé et les équipes de protection de l'environnement et de terraformage. Malgré sont côté "boy-scout", elle est extrêmement utile et respectée. La Beneficum travaille en relation directe avec les chercheurs de la Velox Spiritus, avec qui elle développe des programmes botaniques ou zoologiques.

"...For it is time to seek the Lord." Hosea 10,12

- La Medicatoris Corpus. Voici une Chapelle qui est très bien vue comparée au peu qu'elle réalise pour le commun des mortels. La médecine est officiellement à un niveau très bas, ce qui évite des dépenses inutiles. "C'est Dieu qui vous rappelle à lui, vous avez une chance inestimable...". C'est souvent ce que s'entendront répondre des patients mal placés dans la hiérarchie sociale, car tous les malaises, toutes les maladies sont le fait de Dieu. Si Dieu veut que le chrétien conserve la vie, il fera en sorte qu'il guérisse. Dans le cas contraire, le soigner serait aller à l'encontre du jugement de Dieu. Par contre, dans le cas des gradés, c'est le "surmenage épiscopal" qui provoque une défaillance de leur faible enveloppe charnelle. Les maladies provoquant des symptômes trop visibles et trop sanglants sont traitées; ça fait mauvais genre d'être rappelé à Dieu au milieu de vomissements parsemés de filets de sang...

Cinquième Eglise ou L'Eglise de Sardes

"Sois vigilant et affermis ce qui est près de mourir. Rappelle-toi comment tu as reçu et gardé." (Apocalypse)

La Cinquième Eglise contrôle toutes les forces armées humaines du Stella Vaticanum. Elle est responsable de la sécurité des frontières et des guerres contre les Démons, les Vikings de l'Espace et tous ceux qui ne reconnaissent pas la souveraineté du Conseil des Sept Eglises.

Son Apôtre actuel est l'impétueux Drak Manus, Grand Apôtre-Général. Elle est composée de:

Portez la foi partout où vos pas vous mènent. Convainquez les incrédules, éclairez les incroyants, mais écrasez impitoyablement les Hérétiques irréductibles comme on écrase la vermine; car Jésus, fils de Dieu a dit:

Ne croyez pas que je sois venu vous apporter la paix, car je suis venu vous apporter l'Epée. (Mathieu 10-34)

- La Stella Potens est l'armée régulière du Stella Vaticanum. Elle regroupe les millions de Serviteurs de Dieu qui ont choisi de défendre le royaume du Seigneur avec des moyens plus directs que leurs seules prières. Elle entretient de très bonnes relations avec la Spiritus Legiones, les transfuges étant fréquents. Les deux unités réalisent souvent des manœuvres et des entraînements de concert.

Partout où le danger menace, partout où le Malin complote, nous sommes là afin de protéger les Fidèles. Nous sommes les purs gardiens de la lumière Divine; nous n'avons pas peur de mourir car "Celui qui perdra sa vie pour le Seigneur, la retrouvera". (Mathieu 10-39)

- La Calvarus Legiones est l'institution qui se charge de former chaque jeune de quatorze ans à la guerre, sur une période de quatre années. Il s'agit d'une milice de plusieurs milliards de jeunes de sexe masculin. Une fois affecté, le jeune sait qu'il devra défendre les préceptes de Dieu pendant au moins deux semaines, à savoir une sélection naturelle à l'aide d'une période de combat réel.

Cela permet d'éliminer d'office tous les jeunes n'ayant pas suffisamment la Foi, ce qui explique que Dieu les rappelle à lui. Ils rendent des services à la communauté, effectuent diverses tâches administratives de l'Eglise, ou servent d'escorte pour n'importe quel autre service qui aura fait une demande à la Cinquième Eglise et les plus courageux rejoignent la Stella Potens dès qu'ils ont atteint l'âge d'homme.

Le salaire du péché c'est la mort; mais le don gratuit de Dieu, c'est la vie éternelle en Jésus-Christ notre Seigneur.

- La Spiritus Legiones regroupe tous les Serviteurs et les Soldats de Dieu. Ceux-ci sont scindés en unités indépendantes de plusieurs milliers d'hommes pourvus, chose exceptionnelle, de leurs propres Cathédrales Stellaires. Cette marque de confiance leur est accordée en raison de leur foi inflexible et de leur plus total dévouement pour le Stella Vaticanum.

Ils font office de fer de lance lors de toutes les attaques contre des positions tenues par des serviteurs du Malin. Leur nom vient des batailles très particulières qui eurent lieu durant la Grande Purification et qui opposa des Soldats de Dieu à des régiments de familiers et de mort-vivants.

Ces batailles furent appelées les Guerres Psychiques en raison des pouvoirs spirituels utilisés par les deux camps. Par extension, les vétérans de ces guerres furent appelés Légionnaires Spirituels ou Spiritus Legiones.

You see me now a veteran
Of a thousand psychic wars,
I've been living on the edge so long
Where the winds of limbo roar,
All the scars are on the inside
And I'm not sure if there's anything left to me.

Don't let the shakes go on
It's time we have a break from it
We've been living in the flames
We've been eating up our brains
Oh please, don't let these shakes go on.

The war's still going on, dear
And there's no end that I know
And I can't say if we're ever,
Ever gonna be free.

You see me now a veteran
Of a thousand psychic wars
My energy is spent at last
And my armor is destroyed
I have used up all my weapons
An I'm helpless and bereaved
Wounds are all I'm made of
And did you say
That this is victory?

Complainte d'un Spiritus Legiones gravement blessé lors des Guerres Psychiques

Sixième Eglise ou L'Eglise de Philadelphie

"Voici, je te donne ceux de la Synagogue de Satan, qui se disent Juifs et ne le sont pas, mais qui mentent. Voici, je les ferai se prosterner à tes pieds." (Apocalypse)

La Sixième Eglise est l'organisme spirituel de Stella Vaticanum. Elle s'occupe du bien-être religieux des populations. Elle se charge de convertir les infidèles et de livrer les irréductibles à l'Inquisition Stellaire.

Son Apôtre actuel est le très pieux Malit Plemar, Grand Apôtre-Missionnaire. Elle est composée de:

Tu adoreras le Seigneur, ton Dieu, et tu serviras lui seul. (Mathieu 4-10)

- La Magna Veritas, qui regroupe tout le clergé "normal": Tous les prêtres n'ayant pas d'autre rôle que ceux du vingtième siècle, c'est à dire s'occuper du bien-être religieux des populations. Elle travaille en relation directe avec les services de Blandine, plus spécialement concernant l'Eveil à la Foi, période de 11 jours dispensée aux nouveaux-nés quelques jours après leur naissance. Les bébés vont passer onze jours à dormir, ou plus exactement, à rêver.

Les concepts principaux du christianisme sont "imprimés" dans les enfants, ce qui permet une continuité dans l'Amour de Dieu tout au long de leur vie. Ce qui se passe durant ce stage est secret, il s'agit officiellement d'un cours de psychomotricité.

Repentez-vous et que chacun soit baptisé au nom de Jésus-Christ, pour le pardon de vos péchés.

- L'Itinerum Veritas, qui regroupe tous les missionnaires, c'est à dire tous les moines chargés de porter la Foi aux quatre coins de la galaxie. A noter que l'Itinerum Veritas travaille main dans la main avec la Stella Potens, l'Astronomus, et la Septième Eglise.

Les transferts Magna Veritas / Itinerum Veritas sont fréquents, car le travail de missionnaire est fort éprouvant. De par leur nature nomade, les membres de l'Itinerum Veritas forment une bonne couverture pour les Anges en mission sur des planètes appartenant au Stella Vaticanum.

Septième Eglise ou L'Eglise de Laodicée

"Il vous a été donné de connaître les mystères du royaume de Dieu. Mais pour les autres, cela leur est dit en paraboles, afin qu'en voyant ils ne voient point, et qu'en entendant ils ne comprennent point." (Apocalypse)

Maintenant, étant affranchis de vos péchés et devenus esclaves de Dieu, vous avez pour fruit la sainteté et pour fin la vie éternelle.

La Septième Eglise est l'organisme qui regroupe tous les explorateurs qui tentent de redécouvrir toutes les planètes d'avant l'Armaggedon. Elle se charge aussi d'établir des têtes de pont dans des systèmes hostiles. Son Apôtre actuel est le puissant Jorg Moscal (un Viking converti), Grand Apôtre-Conquérant. Elle est très mal vue des autres Eglises car elle utilise des membres convertis de religions païennes (Vikings, Zoulous, Huns, etc...). Elle est entièrement constituée de la Constrigerus Veritas qui regroupe tous les Nouveaux Convertis devant le Stella Vaticanum en allant explorer la galaxie à la recherche de planètes prêtes à recevoir la parole divine.

Rôle des Archanges dans le Stella Vaticanum

Comme il a déjà été écrit dans les chapitres précédents, les Archanges n'ont pas un pouvoir officiel réel sur les citoyens du Stella Vaticanum ou sur la façon de gérer telle ou telle Eglise ou Chapelle. La table ci-dessous vous résumera cependant les Patrons et Archanges affiliés aux diverses Chapelles du Stella Vaticanum.

En pratique, un Archange Saint-Patron possède un poste très important au sein de la Chapelle en question et les Archanges affiliés peuvent influencer plus ou moins efficacement les décisions des Cardinaux de ces organismes, à grand renfort de rapports, de lettres officieuses et de messages officiels.

Nom	Saint-Patron (+ autres Archanges affiliés)
Première Eglise	
Stella Securus	Daniel (Dominique)
Stella Inquisitorus	Joseph (Dominique)
Verax Veritas	Walther (Dominique, Joseph, Blandine)
Furtivus Legiones	Janus (Emmanuel)
Deuxième Eglise	
Productivus Mana	Jean (Novalis)
Economicus	Marc
Troisième Eglise	
Astronomus	Jean
Quatrième Eglise	
Velox Spiritus	Jean
Administratum	Yves (Didier, Francis)
Scola Legiones	Christophe
Benificium Terra	Alain (Jordi, Novalis)
Medicatoris Corpus	Guy (Jean-Luc, Yves))
Cinquième Eglise	
Stella Potens	Laurent (Michel)
Calvarus Legiones	Christophe (Laurent, Daniel)
Spiritus Legiones	Laurent (Michel)
Sixième Eglise	
Magna Veritas	Guy (Jean-Luc, Blandine)
Itinerum Veritas	Jean-Luc (Guy, Blandine)
Septième Eglise	
Constrigerus Veritas	Michel

Les dix principaux Archanges du Stella Vaticanum sont décrits dans un chapitre spécial de façon plus précise mais il est cependant important de décrire succinctement les attributions, les préoccupations et les sphères d'influence des autres Archanges. Un bon moyen de mieux cerner leur personnalité reste cependant de consulter leur description dans l'excellent ouvrage: "Scriptarium Veritas" qui est, je vous le rappelle, entièrement compatible avec ce jeu.

Note: Catherine, Gabriel, Georges, Jésus et Mathias n'ont plus, depuis bien longtemps, le grade d'Archange et n'ont aucun effet sur la politique et l'organisation du Stella Vaticanum (pour diverses raisons qu'il serait trop long d'exposer ici).

Re-note: Ange, Blandine, Didier, Dominique, Janus, Jean, Joseph, Laurent, Marc et Yves sont décrits dans un chapitre qui leur est spécialement réservé.

Alain, Archange des Cultures: Cet Archange de possède plus qu'un seul rôle dans le Stella Vaticanum: Terraformer les planètes. Il déploie tout son savoir pour créer toujours de nouveaux moyens de rendre habitable les planètes les plus inhospitalières. Son ancien rôle, celui de donner de la nourriture à tous les chrétiens est maintenant entièrement entre les mains de la Beneficium Terra (qui s'en charge d'ailleurs très bien).

Christophe, Archange des Enfants: Même s'il est toujours gêné par les principes fascistes de Daniel, Christophe s'occupe de plus en plus de la Calvarus Legiones. Il s'efforce de faire en sorte que le taux de mortalité des unités de cette Chapelle soit le plus faible possible. Son rôle dans la Scola Legiones (et bien qu'il en soit le Saint-Patron) est toujours aussi faible (en tant que représentant des enfants, Christophe n'aime pas l'école) préférant laisser à Yves le soin de prendre en charge les connaissances à enseigner aux jeunes chrétiens.

Daniel, Archange de la Pierre: Daniel occupe plus particulièrement son temps, en cet an de grâce 6993, à lutter contre Christophe pour récupérer le poste de Saint-Patron de la Calvarus Legiones. Il est déjà Saint-Patron de la Stella Securus et compte bien faire de la Calvarus Legiones une unité d'élite au même titre que la Stella Potens. Il est bien loin le temps où il hurlait avec ses frères rasés dans les tribunes du Parc des Princes des slogans aussi subtils qu'intellectuels: "Tapie est un enculé, Papin est un bourrin".

Emmanuel, Archange des Arrivistes: Ayant repris au pied levé le poste laissé vacant par Mathias, Emmanuel tente de mener à bien la tâche toujours très ardue d'infiltrer le Dunkle Reik avec le soutien de la Furtivus Legiones. Il a toutes les qualités pour en être le Saint-Patron mais préfère rester dans l'ombre, comme toujours.

Francis, Archange de la Diplomatie: Avec le partage très manichéen du Bien (les chrétiens) et du Mal (les autres), Francis est légèrement au chômage technique depuis plusieurs centaines d'années. Il se charge néanmoins des rapports cordiaux dans le Stella Vaticanum et en particulier dans l'Administratum.

Guy, Archange des Guérisseurs: En tant que Saint-Patron de la Medicatoris Corpus et de la Magna Veritas, Guy soigne aussi bien le corps que l'esprit. Cette tâche est rendue très difficile par le nombre de patients à surveiller. Guy est donc, comme on peut l'imaginer, un peu dépassé par les événements.

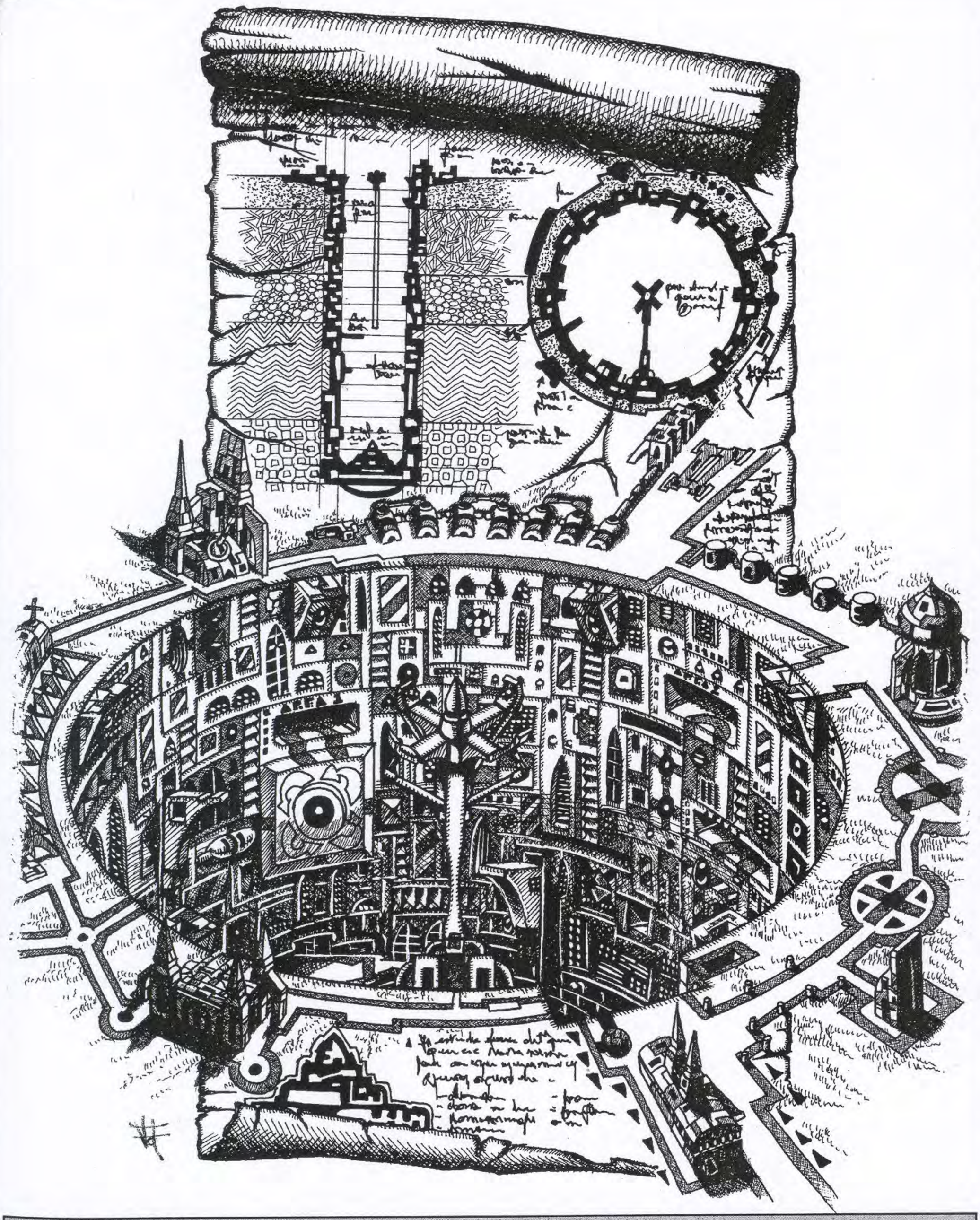
Jean-Luc, Archange des Protecteurs: Jean-Luc prend désormais soin de tous ceux qui ne disposent pas d'armes pour le faire eux-mêmes. Il surveille les transports de troupes, les prêtres itinérants et tous les faibles qui ont besoin de lui. C'est un travail important mais Jean-Luc est habitué et ne se laisse pas abattre par l'ampleur de l'ouvrage. Il reste cependant très difficile à joindre, toujours sur la brèche à la moindre planète sur le point d'imploser. C'est une sorte de Kouchner spatial.

Jordi, Archange des Animaux: Autant dire tout de suite que la faune est largement laissée de côté par les autres Archanges du Stella Vaticanum. Jordi a donc d'ores et déjà perdu son combat pour la survie des espèces non-humaines. Il est devenu légèrement aigri, un peu comme Brigitte Bardot et s'occupe plus ou moins de la Beneficium Terra (il veille surtout à ce que le bétail ne soit pas inutilement martyrisé avant d'être transformé en synthi-burgers).

Michel, Archange de la Guerre: Daniel est devenu un politicien hors-pair et Michel a, lui aussi, troqué son uniforme de gros boeuf contre celui d'émissaire de la parole divine dans tous les royaumes indépendants où il recrute les guerriers les plus valeureux dans sa longue quête pour l'éradication du Malin. Il est sur la liste noire de Dominique qui cherche à tout prix à le faire tomber pour hérésie et pacte avec le Malin, mais jamais Dieu ne se séparera de cet Archange qui a de nombreuses fois, à l'aide de ses Vikings quelquefois pas même convertis, sauvé la face du Stella Vaticanum ou plus simplement d'un groupe de planètes assiégé par les forces du Mal.

Novalis, Archange des Fleurs: Novalis a cassé sa pipe à crack, jeté ses buvards de LSD et fait disparaître ses petits sachets de coke depuis longtemps. Il n'est plus que l'ombre de lui même. En cure de désintoxication depuis maintenant près de 2000 ans, il continue à essayer de s'envoler quand on ouvre la fenêtre de sa chambre et confond toujours Guy avec un éléphant rose lorsque celui-ci vient lui apporter ses cachets. Autant dire que son rôle dans la hiérarchie divine est fortement compromis.

Walther, Archanges des Exorcistes: Les cas de possessions sont beaucoup plus rares maintenant que les Anges sont partout et que Dieu surveille chaque chrétien. Walther reste un allié de choix dans le dépistage des déviances entraînant des comportements anti-chrétiens et, même s'il n'est pas aussi extrémiste que Joseph ou Dominique, il est bien plus qu'un sbire des deux Archanges précédemment cités. Son rôle dans la Verax Veritas et sa recherche toujours plus poussée de la vérité sous toutes ses formes en font un Archange très important en ces années 90...



Les villes-puits

90% des villes construites sur les planètes du Stella Vaticanum sont du même type. Elles sont appelées villes-puits du fait qu'elles sont toujours enterrées profondément dans le sol. Chaque ville-puits peut abriter jusqu'à 200 millions d'habitants (mais une ville typique de taille moyenne est habitée par environ 50 millions de personnes). Le puits lui-même peut faire jusqu'à plusieurs centaines de mètres de profondeur et le fond est le plus souvent utilisé comme astroport pour les vaisseaux de taille moyenne (Taille 4 ou moins). Lorsque la planète est relativement accueillante, sa surface est toujours terraformée et recouverte de cultures et d'élevages automatisés.

Les armées du Bien

Création des Anges

A la différence des Démons, les Anges ont gardé la même apparence qu'au vingtième siècle (il n'existe pas d'Anges de combat). Certains pouvoirs ont néanmoins été modifiés. De plus, les Serviteurs et les Soldats de Dieu ne sont plus les seuls êtres humains à faire progresser la parole Divine. Nous étudierons la création de ces nouveaux serviteurs dans la table suivante:

Etres humains au service du Seigneur

Nom	Caractéristiques	Talents	Pouvoirs	Récupération	VO SpN
Administratum	9(3)	8(+2)	-	-	non
Astronomus	10(3)	14(+2)	1(+0)	1/6 heures	non
Benificium Terra	11(3)	12(+2)	-	-	non
Calvarus Legiones	8(3)	7(+1)	-	-	non
Constrigerus Veritas	14(3)	12(+2)	-	-	non
Economicus	9(3)	8(+2)	-	-	non
Furtivus Legiones	13(3)	15(+2)	1(+0)	1/6 heures	oui
Itinerum Veritas	10(3)	10(+2)	-	-	non
Magna Veritas	9(3)	10(+2)	-	-	non
Medicatoris Corpus	10(3)	12(+2)	-	-	non
Productivus Mana	9(3)	8(+2)	-	-	non
Scola Legiones	9(3)	12(+2)	-	-	non
Spiritus Legiones**	13(3)	14(+2)	2(+1)	1/3 heures	oui**
Stella Inquisitorus	14(3)	14(+2)	3(+2)	1/3 heures	oui
Stella Potens*	11(3)	12(+2)	1(+0)	1/6 heures	oui
Stella Securus	10(3)	12(+2)	-	-	non
Velox Spiritus	9(3)	14(+2)	-	-	non
Verax Veritas	10(3)	8(+2)	-	-	non

*: Nouveau nom donné aux Serviteurs de Dieu.

**: Nouveau nom donné aux Soldats de Dieu. Les membres de la Spiritus Legiones possèdent le pouvoir Volonté Supra-Normale au niveau +1

Chaque colonne indique le nombre de points à dépenser dans la catégorie considérée (Caractéristiques, talents et pouvoirs) de la façon décrite dans la partie "système de jeu". Les pouvoirs sont, quant à eux, sélectionnés comme pour un être divin normal (un Ange par exemple). Le chiffre entre parenthèses représente la valeur maximale de la caractéristique (première colonne) ou le niveau maximum possible (pour les talents et les pouvoirs).

La colonne VO SpN indique si les membres d'une chapelle possèdent naturellement le pouvoir Volonté Supra-Normale au niveau +0 quand ils sont en présence d'une créature maléfique. Cela ne leur coûte aucun point de pouvoir.

Note: Il est évident que les valeurs énumérées ci-dessus ne représentent que le membre moyen de l'Eglise donnée. Si un personnage possède des pouvoirs divins, il récupérera ses Points de Pouvoir comme indiqué dans la colonne "récupération".

Afin de pouvoir réduire à néant le Mal, certains de ces êtres humains sont généralement bien équipés, chacun avec le matériel nécessaire à l'accomplissement de sa tâche. Voir "Equipement divin".

Anges

Les Anges seront les créatures le plus souvent jouées. Les Anges sont purs, incorruptibles, et au dessus de toute comparaison quant à leur supériorité face aux démons.

Les caractéristiques

Un Ange débutant est créé avec 20 points à répartir dans les caractéristiques de base. Le maximum est 5.

Les talents

Un Ange débutant est créé avec 10 points de talents. 1 point donne un niveau 0, 2 points donnent un niveau +1, et 4 points donnent un niveau +2, niveau maximum. La différence que les habitués noteront avec In Nomine Satanis s'explique par le nombre grandissant de techniques à maîtriser (talents relatifs à un milieu nouveau : l'espace).

Les pouvoirs

L'Ange débutant possède 4 pouvoirs. Le niveau +2 est encore une fois le maximum. Il possède un nombre de PP égal à sa Volonté plus le nombre de pouvoirs possédés. Il les récupère selon un barème spécial qui dépend de son patron (et un tous les 24 heures de toute façon).

Objets et capacités spéciales

Au moment de leur incarnation, les Anges n'ont d'autres possessions que des vêtements, le corps physique et leur âme. Ils n'ont, si l'on peut dire, aucune capacité spéciale, si ce n'est leur formidable résistance aux coups (voir le chapitre "Effets des blessures sur les Anges").

Création des personnages-joueurs

Les joueurs doivent créer, normalement, un Ange. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivantes.

1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert.
2-Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégiée de l'Archange qu'il sert.
3- Le personnage peut prendre une limitation (tirée sur un d66, 6 pour les centaines) et recevoir un pouvoir de plus, aléatoirement, dans la table générale. Cette dernière option rajoute 2PP à l'Ange (un pour le défaut, un pour le pouvoir).

Les pouvoirs des Anges

Chaque fois qu'une créature angélique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau +0. Le niveau augmente d'un à chaque fois que le pouvoir est sélectionné à nouveau (aléatoirement ou non). Certains pouvoirs n'ont pas de niveau et se distinguent par une astérisque placée après leur nom. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description. Si une caractéristique est signalée après le nom du pouvoir, entre parenthèses, c'est celle que l'on associe au pouvoir pour déterminer une éventuelle réussite. Lors de la création d'un personnage possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide de la méthode "semi-aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, l'une des trois méthodes sera utilisée (selon le type de pouvoir acquis).

Méthode aléatoire: Le personnage jette un d666 et consulte le résultat tel quel dans la table.

Méthode semi-aléatoire: Le personnage jette un d66 et choisit les centaines.

Méthode "au choix": Le personnage choisit un pouvoir dans la table ci-dessous. Son supérieur immédiat (l'Archange dans le cas d'un Ange et Dieu dans le cas d'un Archange) devra accepter cette décision avant que le pouvoir ne prenne effet.

Note: N'oubliez pas que l'obtention de tout nouveau pouvoir (même une limitation) rajoute un point de pouvoir au total des Points de Pouvoir maximum du personnage. Les pouvoirs acquis après la création du personnage doivent être décrits petit à petit par le maître de jeu à l'heureux possesseur. Un pouvoir met environ 1d6 jours à apparaître complètement.

1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

Ces attaques seront la plupart du temps utilisées pour les combats contre les humains, les mort-vivants, et parfois contre les Familiers, les combats contre les démons demandant souvent un déploiement de pouvoir bien plus important. Ces pouvoirs ne consomment normalement pas de PP, et le niveau est utilisé pour connaître le toucher d'une telle attaque.

111- L'Unique

Non, ce n'est pas une attaque corporelle. Dieu est avec vous. Vous pouvez choisir n'importe quel pouvoir selon vos goûts (et votre supérieur).

112- Coup de poing (Force)

Ce talent permet de donner un coup de poing particulièrement impressionnant qui majore la puissance (ou la précision) de l'attaque de (2+Niveau dans le pouvoir) points.

113- Attaques multiples

Ce talent permet de frapper au corps à corps (uniquement sans arme ou avec un poing américain) (2+Niveau dans le pouvoir) fois par seconde. Cela coûte 1PP par minute.

114- Membre blindé*

Ce pouvoir permet de parer toutes attaques au corps à corps automatiquement (sans jet de dé) à l'aide d'un membre de votre choix. Le membre ne subira aucun dégât. Coût: 1PP par attaque. L'arme qui a donné le coup est cassée (à moins qu'elle ne soit magique, bénite ou maudite). Si c'est une partie du corps (poing, tête, griffe) l'attaquant prend un point de dommage.

115- Esquive acrobatique

Ce pouvoir permet d'esquiver (1+Niveau dans le pouvoir) attaques par tour venant de n'importe quel endroit (du moment que le personnage a au moins une chance de s'écarter au dernier moment, même s'il ne la voit pas arriver). Coût: 1PP par attaque esquivée.

116- Assommer (Force)

Ce pouvoir permet d'assommer sa cible et s'ajuste aux dommages normaux lors d'un combat sans armes. Le résultat des unités donne le nombre de secondes durant lesquelles la victime reste sonnée (aucune action n'est possible). La victime peut tenter de réduire ce résultat avec un conflit standard (Jet de Force à +0). Ne dépense aucun PP.

12- Attaque à distance

Ce système d'attaque est, d'une part, celui qui est le plus utilisé pour désintégrer ces pauvres Démons (Oui, je les prends parfois en pitié, mais il est vrai qu'ils sont plus risibles que méprisables, je vous l'accorde...), d'autre part, le plus spectaculaire. On résout ces combats exactement comme un combat d'armes à feu (Portée, visée, etc...): On utilise le niveau de pouvoir pour résoudre le toucher (associé à la caractéristique de Précision pour les tirs visés et à celle de Perception pour les tirs instinctifs). La portée dépend du nombre de PP investis, et la portée maximale est égale à la portée indiquée fois cinq (comme pour les armes à feu).

121- Eclair (Précision/Perception)

L'éclair est l'attaque à distance la plus puissante, car l'éclair représente la colère de Dieu. On majorera donc la puissance de 1 et la portée de 50 contre les créatures maléfiques. Les éclairs sont projetés de la main de l'attaquant. Cette attaque n'affecte qu'une seule cible.

PP	Puissance	Portée
1	+6	100
2	+7	200
3	+8	400

122- Lumière (Précision/Perception)

Cette attaque correspond à peu de choses près à un laser émis à partir des yeux de l'attaquant.

PP	Puissance	Portée
1	+3	200
2	+4	400
3	+5	800

123- Son (Précision/Perception)

Pour mettre en oeuvre cette attaque, l'utilisateur doit hurler dans la direction de sa cible. L'attaque prend alors la forme d'un flot invisible de son solide qui assomme l'adversaire pour (Résultat des unités) secondes, les dommages étant égaux au tiers de ce résultat (arrondir au chiffre inférieur, minimum 1). Exemple: Résultat des unités = 10 (6+4), la victime est sonnée pour 10 tours et encaisse 3 points de dommages.

PP	Puissance	Portée	Notes
1	+2	50	Toute cible dans un cercle de 10 m/rayon autour de la victime.
2	+3	100	Toute cible dans un cercle de 20 m/rayon autour de la victime.
3	+4	200	Toute cible dans un cercle de 40 m/rayon autour de la victime.

124- Eau bénite (Précision/Perception)

Cette attaque n'affecte que les créatures maléfiques (mort-vivants, Familiers, Démons et Prince-Démons) et ressemble à un jet de tuyau d'arrosage giclant des mains de l'attaquant. Sur quelqu'un de normal, cela n'aura pas plus d'effet que l'objet sus-cité, sauf par grand froid.

PP	Puissance	Portée	Notes
1	+7	15	Affecte 4 cibles proches les unes des autres.
2	+8	30	Affecte 5 cibles proches les unes des autres.
3	+9	60	Affecte 6 cibles proches les unes des autres.

En condition d'apesanteur, l'eau bénite est projetée normalement et cause les mêmes dommages que ci-dessus mais, en plus, reste ensuite en suspension sous forme de goutelettes sur (Portée/10) m^3.

Les effets sont les mêmes, mais la puissance est diminuée de 3 points.

125- Eau du robinet (Précision/Perception)

Projette depuis les mains de l'attaquant un fin jet d'eau à très haute pression, d'un diamètre à peine visible. N'affecte qu'une seule cible à la fois.

PP	Puissance	Portée
1	+3	50
2	+4	100
3	+5	200

126- Télékinésie (Précision/Perception)

Projette par la force de l'esprit un paquet de petits objets de moins de 50 grammes (une douzaine de stylos Bic, par exemple) à très grande vitesse. Les objets doivent être distants de moins de (2+niveau) mètres de l'utilisateur.

PP	Puissance	Portée	Notes
1	+3	20	Affecte 2 cibles proches l'une de l'autre.
2	+4	30	Affecte 3 cibles proches les unes des autres.
3	+5	40	Affecte 4 cibles proches les unes des autres.

13- Attaque non-létale

Ces pouvoirs sont paraît-il paranormaux, toujours est-il que ça existe et que ça vient de la tête. Les points de pouvoirs sont toujours dépensés, que l'attaque soit réussie ou non (voir le chapitre "Combat psychique"). Le résultat des unités précise la puissance, la durée et autres, de l'attaque. Toutes ces attaques n'affectent qu'une seule victime. Ces pouvoirs sont dit "psychiques" et utilisent le système de combat du même nom décrit plus loin.

131- Charme (Apparence)

Cette attaque affecte un individu, à moins de 5 mètres, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la victime doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (sauf s'il lui intime de se suicider). Cette attaque dépense 4 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

132- Sommeil (Volonté)

Permet d'endormir une victime pendant (Résultat des unités) minutes, à une portée de 5 mètres. Pendant cette durée, la victime ne peut être réveillée que par des bruits importants (hurlement de démon, explosion, chute d'un démon sur une voiture depuis le 13eme étage, etc...). Ce pouvoir dépense 2PP. Résistance avec un jet de Volonté.

133- Faiblesse (Volonté)

Affecte un individu, jusqu'à une distance de 10 mètres, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la Force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur sauf pour ce qui est des points de vie). L'attaque coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

134- Peur (Volonté)

Pendant RU minutes, la victime sera prise d'une peur panique vis-à-vis de l'attaquant. Elle cherchera d'abord à s'enfuir par tous les moyens, et si elle ne le peut pas, elle ne pourra que se défendre, mais avec deux colonnes de malus sur la table UM. Cette attaque coûte 2 PP et a une portée de 10 mètres. Résistance avec un jet de Volonté.

135- Paralysie (Volonté)

Pendant RU minutes, la victime sera paralysée et ne pourra donc pas se servir de ses membres. Après ce laps de temps, la victime pourra se libérer à condition de réussir un jet de Force "Facile" (un essai par seconde). Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. La portée du pouvoir de Paralysie est de 5 mètres. Coût: 2 PP. Résistance avec un jet de Force.

136- Coma (Volonté)

Cette attaque permet de plonger la victime dans une profonde catalepsie pendant z heures (Résultat des unités), et ce avec une portée maximum de 5 mètres. Il sera impossible de la réveiller avant que cette durée ne soit écoulée. Coût: 5 PP. Résistance avec un jet de Volonté ou de Force (au choix de la victime).

14- Absorption

Ces pouvoirs ne devront être utilisés qu'en cas d'urgence car ils posent un problème d'éthique évident. Ainsi, l'utilisateur ne "pompera" pas l'énergie d'un individu "au cas où". A cette règle font exception les pouvoirs d'absorption de colère et de Mal. Si le nombre de PP absorbés dépasse celui des PP maximum de l'utilisateur, les PP en sus seront perdus en une heure s'ils ne sont pas utilisés. Le prêteur retrouvera les points perdus en une heure. Ces pouvoirs ne consomment pas de PP mais ne peuvent être utilisés qu'une fois toutes les deux heures. A chaque toucher, l'utilisateur devra réussir son jet de pouvoir et la victime pourra se défendre (voir "Conflit psychique").

141- Volonté (Volonté)

L'utilisateur pourra absorber la totalité des points de Volonté du prêteur moins 1. En effet, un Personnage ne peut avoir moins d'un point de Volonté. Le résultat des unités donne le nombre de points de Volonté enlevés à la victime et transformés par l'Ange en PP. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Résistance avec un jet de Volonté.

142- Force (Volonté)

Même principe, mais avec les points de Force. Un Personnage ne peut avoir moins d'un point de Force. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Exception: Le défenseur peut tenter de résister avec un jet de Force (et non de Volonté). Résistance avec un jet de Force.

143- Amour (Volonté)

Tâche difficile, l'utilisateur doit trouver deux êtres s'aimant fortement. Les prêteurs perdront le nombre de points de Volonté absorbés par l'utilisateur. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de Volonté. Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Résistance avec un jet de Volonté.

144- Gentillesse (Volonté)

L'utilisateur doit trouver quelqu'un qui commet un acte de profonde gentillesse, un acte gratuit, ou quelqu'un qui est gentil de nature. L'utilisateur empruntera donc un certain nombre de points de Volonté qu'il convertira alors en PP. Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de Volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Résistance avec un jet d'Apparence.

145- Colère (Volonté)

L'utilisateur doit emprunter les points de Volonté à quelqu'un en train d'hurler sur un autre, ou chez quelqu'un de rancunier, juste au moment où celui-ci ressasse ses pensées nauséabondes etc... Les autres choix sont laissés à l'appréciation du maître de jeu. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de Volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Résistance avec un jet de Volonté.

146- Mal (Volonté)

Le prêteur n'est pas forcément quelqu'un de maléfique: cela peut être un individu foncièrement méchant ou sadique. Le prêteur perd des points de Volonté (comme pour les pouvoirs ci-dessus). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par l'Ange. Un personnage ne peut posséder moins d'un point de Volonté. Tous les talents dépendant de cette caractéristique s'en trouvent diminués en conséquence. Résistance avec un jet de Volonté.

15- Bénédiction

C'est la forme la plus symbolique du pouvoir des Anges, les bénédictions étant des moyens de promulguer le Bien de la façon la plus évidente qui soit. Toute bénédiction coûte la moitié des PP de l'Ange (Minimum 4). Pour tous ces pouvoirs, l'Ange doit juste réussir son jet de pouvoir.

151- Guérison de maladies (Volonté)

Demande une journée de prières, à la fin de laquelle sera effectué le jet d'un d666. Le patient guérit en (10-résultat des unités) jours (minimum 1). L'Ange doit voir son patient durant toute la prière.

152- Fertilité (Volonté)

Ce pouvoir rend le patient fécond à vie, à moins d'une intervention démoniaque. Demande une journée de prières durant laquelle l'Ange doit voir son patient.

153- Rajeunissement (Volonté)

Rajeunit le patient d'un nombre d'années égal au résultat des unités du d666. L'Ange doit toucher son patient. Le rajeunissement s'opère à raison d'un an par jour après la cérémonie.

154- Guérison de folie (Volonté)

Ce pouvoir guérit de n'importe quelle folie en RU jours, qu'elle soit d'origine démoniaque ou non; RU étant égal, comme d'habitude, au résultat des unités. L'Ange doit voir son patient et se doit de prier pendant toute une journée.

155- Guérison de phobies (Volonté)

De même que ci-dessus, le patient doit également se trouver dans le champ de vision d'un ange.

156- Beauté (Volonté)

L'Ange doit voir son patient. Le nombre de points d'Apparence gagné est égal au résultat des unités. Le maximum atteignable est égal au maxima des caractéristiques pour la créature plus un. Exemple: Un humain pourra avoir jusqu'à 4 en Apparence.

16- Contact

Certains de ces pouvoirs font le Bien, d'autres serviront à abolir le Mal. Ils dépensent le nombre de PP indiqués par toucher (que le pouvoir soit réussi ou non). Un tel toucher, en combat, doit être réalisé avec le talent Corps à corps. L'effet spécial doit venir d'un seul endroit (bouche, main, etc...) à déterminer à l'obtention du pouvoir.

161- Charme (Apparence)

Cette attaque affecte un individu, le résultat des unités donnant le nombre de minutes pendant lesquelles la victime doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (excepté le suicide). Cette attaque dépense 4 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

162- Faiblesse (Volonté)

Affecte un individu, le résultat des unités définissant le nombre de minutes pendant lesquelles la Force de la victime est divisée par 2 (arrondi au chiffre inférieur) (sauf pour ce qui est des points de vie). L'attaque coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

163- Paralysie (Force)

Pendant RU minutes, la victime sera paralysée et ne pourra donc se servir de ses membres. Après ce laps de temps, la victime pourra se libérer à condition de réussir un jet de Force "Facile" (un essai par seconde). Cela ne l'empêche ni de réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Coût: 1PP. Résistance avec un jet de Force.

164- Peur (Volonté)

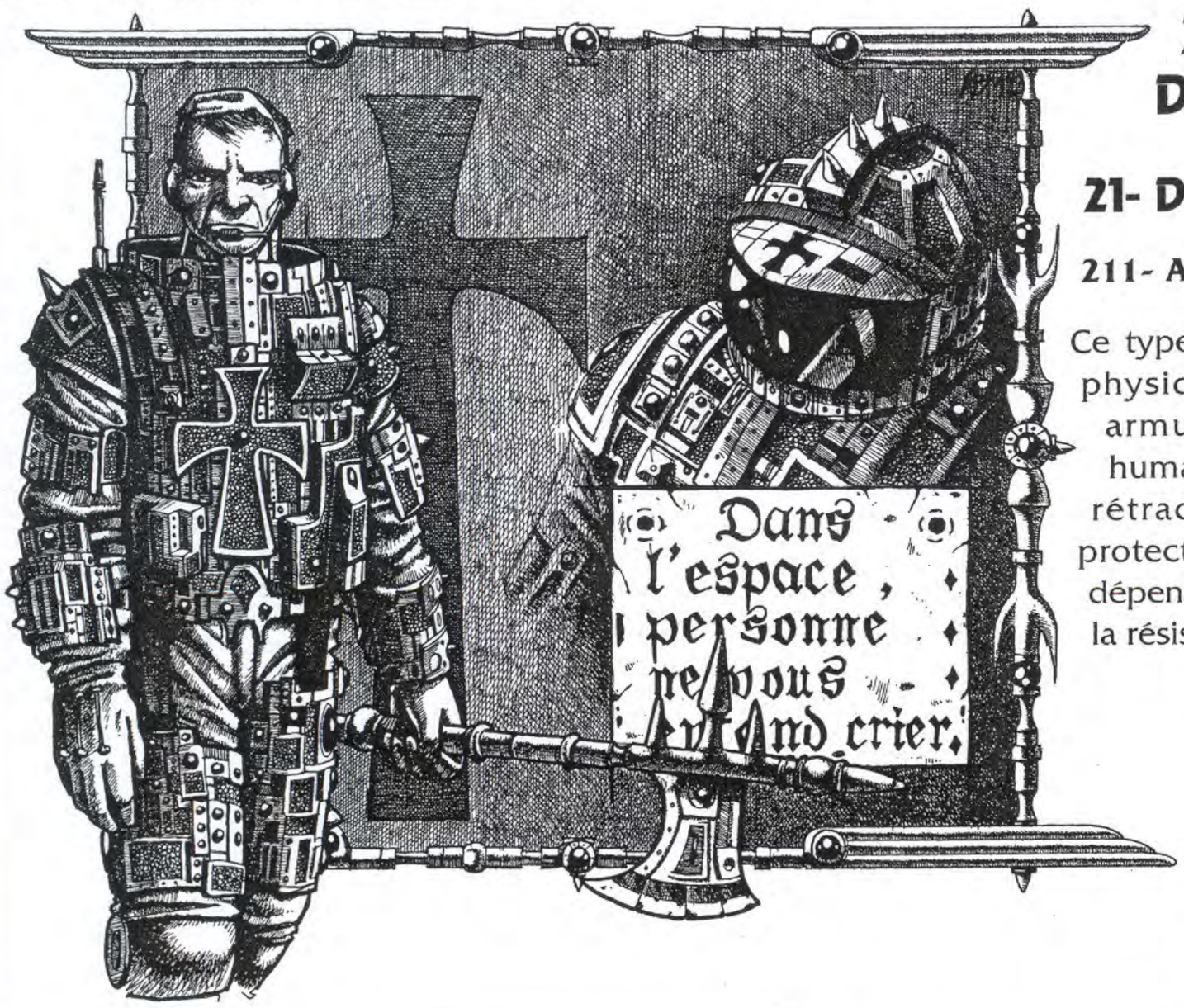
Pendant RU minutes, la victime sera prise d'une peur panique vis-à-vis de l'attaquant. Elle cherchera d'abord à s'enfuir par tous les moyens, et si elle ne le peut, elle ne pourra que se défendre, mais avec deux colonnes de malus sur la table UM. Cette attaque coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

165- Sommeil (Volonté)

Permet d'endormir une victime pendant (Résultat des unités) minutes, mais uniquement au contact. La victime ne peut être réveillée que par des bruits très sonores (hurlement de démon, explosion, chute d'un démon sur une voiture depuis le 13eme étage, etc...). Ce pouvoir dépense 2PP. Résistance avec un jet de Volonté.

166- Calme (Volonté)

Pendant RU minutes, la victime trouvera qu'un combat ne résout rien et qu'il serait plus sage de discuter. Bien entendu, si on l'attaque, la victime réagira, mais avec un délai de 2 secondes, car elle s'étonne que l'on puisse se comporter d'une manière aussi stupide. Coût: 1PP. Résistance avec un jet de Volonté.



2- POUVOIR DEFENSIF

21- Défense permanente

211- Armure corporelle

Ce type de protection est entièrement physique et agit comme l'une des armures qu'utilisent les êtres humains. Ces défenses sont toutes rétractiles (sortir ou rentrer une protection prend une seconde) et ne dépensent aucun PP. Le niveau définit la résistance et le type de protection:

Niveau	Protection	Type
0	2	Or
+1	3	Argent
+2	4	Cuivre
+3	6	Pierre

212- Immunité aux maladies et aux poisons*

Ce pouvoir permet au personnage d'être entièrement immunisé à tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique ou sur les virus développés sur une planète inhospitalière. Attention: Ce pouvoir n'immunise pas contre les armes chimiques.

213- Immunité au feu*

Ce pouvoir immunise le personnage envers tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage s'il est touché par un lance-flammes ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note: Dans un incendie, le personnage n'est pas immunisé aux gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux et peut donc s'évanouir ou même mourir asphyxié.

214- Immunité au froid*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du froid et de la glace (y compris les pouvoirs utilisant la glace). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie (sauf une paralysie déclenchée par un moyen magique) et même aucun ralentissement des réflexes.

215- Pas de nourriture*

Le personnage n'a pas besoin de se nourrir ou de boire. Il peut survivre indéfiniment sans nourriture mais peut tout de même en absorber pour faire "vrai".

216- Anaérobiose*

Le personnage n'a pas besoin de respirer. Il peut survivre sous l'eau, au milieu d'un nuage toxique. Ce pouvoir permet aussi de vivre sans problèmes dans l'espace et accorde automatiquement un talent de +3 en "Scaphandre" (par contre, il faut acquérir le talent "Combat en 0G). Attention! Ce pouvoir ne protège ni contre les micro-météorites, ni contre les diverses radiations présentes dans l'espace. Sans parler des émissions cancérigènes, reste le problème de la chaleur et du froid intense qui requerront l'emploi d'un scaphandre approprié. En clair, on ne sort pas dans le vide en caleçon.

22- Défense mentale

Ces pouvoirs sont utilisables dans les cas de conflits psychiques ou pour toute éventualité au cours de laquelle l'utilisateur aurait à contrer un pouvoir faisant appel à un jet de Volonté.

221- Volonté supra-normale

Le possesseur de ce pouvoir obtient un bonus à tous ses jets de Volonté lors d'une défense psychique (voir les cas sus-cités). Ce pouvoir dépense 1PP par attaque. Le bonus dépend du niveau possédé:

Niveau possédé	Niveau utilisé pour le jet de Volonté
Aucun	+0 (procédure normale)
+0	+0 avec un bonus de 4 colonnes
+1	+1
+2	+2
+3	+3

Il faut noter que la possession d'un tel pouvoir permet aussi de savoir immédiatement si l'on est victime d'un pouvoir psychique (et pas seulement dans certaines conditions spéciales).

222- Non-détection*

Ce pouvoir permet à son possesseur d'être indétectable par les voies de l'esprit, et ne peut être affecté par des moyens psychiques que si son adversaire le voit. Ce pouvoir fonctionne inconsciemment, ne dépense aucun PP, et n'a qu'un niveau.

223- Multiplication

Ce pouvoir permet à l'esprit de l'utilisateur de se diviser en (2 + Niveau dans le pouvoir) esprits distincts. L'attaquant aura donc le choix d'agir sur l'un des esprits dont un seul constituera l'entité véritable... L'agresseur résoudra le conflit, mais ne saura pas s'il a attaqué le bon. Cela donne donc pas mal de possibilités à l'utilisateur, qui pourra par exemple feindre le sommeil et ressurgir quelques secondes après à la très grande surprise de l'adversaire. Ce pouvoir coûte 1PP par seconde.

224- Absorption*

Dans le cas d'un conflit psychique, ce pouvoir permet d'absorber les PP dépensés par l'adversaire lors de son attaque. Les points de pouvoir absorbés en sus des PP maximum de l'utilisateur sont perdus s'ils ne sont pas utilisés en moins d'une heure. Ce pouvoir ne dépense pas de PP et n'a qu'un seul niveau. Attention ! Le pouvoir de l'adversaire fonctionne quand même s'il gagne le conflit psychique.

225- Immunité

Ce pouvoir ne coûte aucun PP et immunise de façon permanente l'Ange envers (1+niveau dans ce pouvoir) pouvoirs d'attaque psychique de Démon (au choix).

226- Régénération

Ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures à raison de (1+Niveau) points de force toutes les heures (sauf si le personnage est mort).

23- Couverture*

Permet à l'Ange de s'ouvrir un accès à la société humaine du Stella Vaticanum. La personnalité entre en pénitence durant tout le temps pendant lequel l'Ange prendra sa place. A la mort de l'Ange (fausse, mais elle correspond à la fin de la durée de vie présumée de la personnalité) la personnalité est transformée en Ange ou en Soldat de Dieu, en fonction de sa pureté d'esprit. Cette collaboration ne peut avoir lieu qu'avec un accord complet de l'humain; s'il change d'avis pendant la durée de la pénitence, la collaboration est immédiatement rompue et il reprend sa place dans le monde des mortels. La liste ci-dessous n'est pas exhaustive et le maître de jeu pourra en autoriser d'autres.

231- Membre de l'Administratum

Vous êtes méprisé de tous mais vous avez le don quasi surhumain de passer inaperçu où que vous vous trouviez (il y a toujours un membre de cette chapelle où que vous alliez).

232- Membre de la Medicatoris Corpus

Evitez "Médecin qui fait n'importe quelles expériences du moment que ça fait progresser la science" mais préférez ceux qui ont un effet médiatique certain. Le personnage choisi sera le plus proche possible des humains (et Dieu sait si les membres de cette chapelle ne le sont normalement pas).

233- Membre de la Magna Veritas

No comment... Faire progresser la Foi chrétienne devrait être le but principal de tout Ange envoyé dans le Stella Vaticanum

234- Membre de la Magna Veritas (Vedette de cinéma)

Les stars du cinéma du Stella Vaticanum sont des instruments de propagande très puissants qui passent leur temps à décrire les faits de guerre des unités militaires les plus en vogue (ou celles que le gouvernement a décidé de rendre prestigieuses). On cite par exemple "les aventures de Marcus Stormberg l'inquisiteur" ou "le carnet de bord du Pénitent Bjorn Wolfman".

235- Membre de la Velox Spiritus

Même remarque que pour le médecin. Un appui médiatique est toujours très utile. L'accès à de nombreux laboratoires et bibliothèques vous permettra de travailler réellement si vous en avez les possibilités (c'est-à-dire les talents qui correspondent).

236- Membre de l'Economicus

Même remarque que pour les membres de l'Administratum. Les individus appartenant à cette Eglise sont légèrement moins méprisés et ont aussi un pouvoir un tout petit peu plus important.

24- Augmentation temporaire des caractéristiques

Permet à l'Ange d'augmenter une caractéristique pendant (Résultat des unités) minutes. L'augmentation est égale à (2+niveau dans le pouvoir) points (pas au dessus de 6). Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 PP. Note: Si la caractéristique aurait dû être supérieure à 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tout jet utilisant la caractéristique considérée. Exemple: La Force de 5 d'un personnage, augmentée à l'aide du pouvoir numéro 241 au niveau+2 (+3 à la force donc...) sera considérée comme étant 6 (le maximum), avec en plus un bonus de 2 (8-6) à tous ses jets de Force pour toute la durée du pouvoir.

241- Force (Volonté)
242- Précision (Volonté)
243- Agilité (Volonté)
244- Apparence (Volonté)
245- Volonté (Volonté)
246- Perception (Volonté)

25- Défense temporaire

Permet à l'Ange de se défendre contre certaines attaques physiques pendant un laps de temps dépendant du nombre de PP investis.

251- Champ de force

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir) fois 2 contre toutes les attaques solides (projectiles, télékinésie, pierres, mais pas l'énergie, les éclairs, le feu ou l'acide). Le Champ dure un nombre de secondes égal aux PP dépensés.

252- Glace

Ce pouvoir donne une protection de (2+niveau dans le pouvoir) fois 2 contre toutes les attaques solides (voir ci-dessus), mais le feu cause des dommages doubles. La protection dure un nombre de secondes égal à deux fois les PP dépensés. Le personnage est aussi considéré comme ayant le pouvoir 214 pour toute la durée du pouvoir.

253- Courant d'air

Ce pouvoir donne une protection de (1+ niveau dans le pouvoir) fois 3 contre toutes les attaques liquides ou gazeuses (feu, eau, etc...). La protection dure un nombre de secondes égal aux PP dépensés.

254- Champ magnétique

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 3 points contre toutes les attaques d'objets en métal (balles et armes blanches) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

255- Rebond

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir) fois 5 contre un seul type d'attaque solide (au choix. Exemples: balles, arme blanche) pendant une durée en secondes égale au nombre de PP dépensés. De plus, si l'utilisateur le désire, pour 2 PP, l'attaque sera renvoyée à l'adversaire avec les mêmes effets (Résultat des unités).

256- Conversion

Ce pouvoir donne une protection de (1+niveau dans le pouvoir) fois 2 contre un seul type d'attaque physique (au choix. Exemple: balles) pendant une durée en secondes égale au nombre de PP dépensés. De plus, l'utilisateur gagne 1 PP pour 2 points de dommages évités à l'aide de ce pouvoir. Comme d'habitude, les points de pouvoir absorbés en sus des PP maximum de l'utilisateur sont perdus s'ils ne sont pas utilisés en moins d'une heure (comme pour un pouvoir d'absorption).

26- Camouflage

Tous les pouvoirs suivants servent plus à ne pas se faire repérer qu'à ne pas se faire toucher. Ils sont plus spécialement choisis par les Anges très peu enclins à se battre.

261- Invisibilité

Ce pouvoir permet de devenir invisible pendant une durée égale au nombre de PP dépensés fois trois secondes. L'utilisateur sera donc indétectable pour la plupart des humains et toutes les entités ne pouvant se servir que de la vue pour le repérer (mais donc pas pour la plupart des animaux et les morts-vivants). Si l'utilisateur est tout de même repéré, ses attaquant seront affligés de (1+niveau dans le pouvoir) colonnes de malus pour l'attaquer (sauf pour les conflits psychiques).

262- Caméléon

En 3 secondes, sans employer de PP, l'utilisateur peut changer la couleur ou le motif de sa peau, et bénéfice donc d'une protection de (1+ niveau dans le pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque lui étant destinée. Le seul problème quant à l'utilisation de ce pouvoir est que l'utilisateur doit être complètement nu pour que cela serve à quelque chose.

263- Forme gazeuse

Pendant (1+ niveau dans le pouvoir) minutes et pour 4 PP, l'utilisateur peut se transformer en gaz visible (motif et couleur au choix, multicolore en option, garanti insipide et inodore). Pendant ce laps de temps, l'utilisateur ne peut ni porter, ni subir d'attaque physique, mais peut par contre recevoir des attaques énergétiques ou psychiques. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé en gaz. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - Niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides qu'il est incapable de briser au moment de sa reformation, il est emprisonné jusqu'à ce que sa petite prison soit ouverte. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans l'espace.

264- Electricité

Pendant (1+niveau dans le pouvoir) minutes, et pour 4 PP, l'utilisateur peut se transformer en électricité, et forme alors un éclair bleuté de faible puissance dans l'air. Une personne essayant de l'attaquer au contact sera sonné pendant (1+niveau dans le pouvoir) secondes. Il ne peut également pas porter d'attaque physique à part celle-ci. Tout les objets portés sont

transformés en électricité. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à laisser ses électrons se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6-niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un fil électrique au moment de sa reformation, il se décharge lamentablement et meurt immédiatement.

265- Réduction

Bien que toutes les caractéristiques et talents de l'utilisateur restent les mêmes, sa taille est réduite de façon monumentale, et ce pour une durée en heures égale au nombre de PP dépensés.

Niveau	Taille	Malus
0	Divisée par 2	-1
+1	Divisée par 5	-2
+2	Divisée par 10	-3
+3	Divisée par 100	-4

Malus: Modificateur au jet de toucher d'une attaque physique.

266- Polymorphe (Volonté)

L'Ange peut changer légèrement de forme, tout en restant humain. Il peut modifier sa taille de 30cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux et de couleur de peau ou de visage. Cela coûte 1 PP par heure. Le jet de talent sert pour un éventuel conflit entre l'Ange et le jet de perception d'une tierce personne qui tenterait de découvrir le subterfuge. Le personnage peut aussi modifier son Apparence de (Niveau) points (maximum 6) lors de cette transformation.

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Mal

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de détecter une ou plusieurs créatures maléfiques dans un rayon de (10 + (niveau dans le pouvoir x 10)) mètres. Le pouvoir ne donne ni la position des êtres maléfiques repérés, ni leur apparence exacte, ni leur nombre. Cela lui coûte 1 PP par seconde.

312- Psychométrie (Volonté)

Ce pouvoir permet, en touchant un objet, de retracer son histoire approximative depuis (5+niveau dans le pouvoir) fois 2 années. Plus le résultat des unités est grand, plus la précision des dates et de l'histoire sera grande (au choix du maître de jeu). Ce pouvoir dépense 4 PP par essai.

313- Invisible

L'utilisateur peut, à l'aide de ce pouvoir, déterminer si un être ou un objet invisible (ou caméléon) se trouve dans son champ de vision. Coût: 1PP par (1+ niveau dans le pouvoir) seconde(s).

314- Futur proche

En dépensant 3PP et en se concentrant intensément, l'utilisateur peut connaître l'avenir dans (3+niveau) minutes. Note: Cette note n'existe pas, je laisse les conséquences spatio-temporelles à l'appréciation du maître de jeu.

315- Danger (Perception)

Quand un danger potentiel distant de moins de (1+niveau) minutes se présente au possesseur du pouvoir, le maître de jeu tire secrètement un jet de perception au niveau du pouvoir. Si le pouvoir est réussi, le maître prévient le joueur, sinon rien. (D'où l'expression, un danger sinon rien).

316- Mensonge (Volonté)

L'utilisateur peut, en dépensant 1 PP par minute de conversation, savoir si son interlocuteur ment, mais sans savoir à quel propos et dans quelle mesure il ment. Le jet de pouvoir permet de résoudre un éventuel conflit entre le Démon et son interlocuteur (jet de Volonté).

32- Communication

321- Télépathie

A partir du moment où l'utilisateur a vu une personne au moins une fois, et que cette dernière est détectable, il peut lui envoyer un message de 20 mots maximum, et à une portée de (1+niveau) fois 100 kilomètres. Chaque envoi coûte 1 PP.

322- Dialogue mental

A partir du moment où l'utilisateur a vu une personne au moins une fois, et que cette dernière est détectable, il peut dialoguer avec elle à raison de 1 PP par minute de conversation, ceci à une portée de (1+niveau) kilomètres.

323- Lire les pensées (Volonté)

Ce pouvoir permet de lire les pensées superficielles de la victime en dépensant 3 PP par essai (que le pouvoir soit réussi ou non (conflit psychique avec la Volonté)), et est utilisable à une portée de 10 mètres.

324- Lire les sentiments (Volonté)

Ce pouvoir pourrait s'appeler "Détection des hypocrites". En effet, ce pouvoir permet de connaître les émotions et sentiments animant un être, à raison d'un PP par essai (Résoudre un conflit psychique avec la Volonté) et ce à une distance de 20 mètres.

325- Rêve (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 5 PP, pendant le sommeil d'un individu, de remplacer des souvenirs par d'autres dans la mémoire de la victime. Ces souvenirs pourront être vieux de (1+ niveau) journée(s) par rapport à la date d'impression. Un conflit psychique devra être résolu, mais avec deux colonnes de malus pour l'endormi. Ce pouvoir permet aussi d'entrer dans le monde des rêves et des cauchemars (voir à ce sujet l'excellente extension: Mors Ultima Ratio).

326- Projection de pouvoir

Ce pouvoir permet de faire utiliser l'un de ses propres pouvoirs ou le pouvoir d'un autre individu à une tierce personne, à condition que cette dernière possède des points de pouvoir, que toutes ces personnes soient consentantes, et que le pouvoir soit psychique (pour une durée de (1+niveau) minutes)). L'utilisateur doit toucher la (ou les) personne(s) concernée(s). Chaque essai coûte 4 PP.

33- Déplacement

331- Téléportation

Ce pouvoir extrêmement puissant permet de s'auto-transporter instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et qu'il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (1+niveau) kilomètre(s). L'utilisateur peut emporter jusqu'à (20 x Volonté) kg avec lui. Chaque utilisation coûte 5 PP. Attention ! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.

332- Vol

En dépendant 1 PP par minute, l'utilisateur peut voler à une vitesse (1 + niveau) fois supérieure à celle d'un humain à pied.

333- Bond

Permet de faire un saut de (1+ niveau) fois dix mètres en hauteur ou en longueur. Chaque utilisation coûte 1PP. Si l'utilisateur attaque durant le même tour au corps à corps, ses attaques subissent un malus de 1 à leur précision et un bonus de 2 à leur puissance.

334- Vitesse

Permet, en dépensant 1 PP par minute, de courir (3+ niveau) fois plus vite qu'un humain.

335- Passe-muraille

Permet, au prix de 3 PP par 5 secondes de passer à travers les murs et les plafonds. Attention! L'utilisateur reprend forme dès qu'il sort de la matière: dure sera la chute! Il peut emporter (20 x Volonté) kg avec lui. Attention! (bis): Si l'utilisateur n'a plus assez de PP et qu'il se trouve au milieu d'un mur, il en fera partie intégrante pour toujours.

336- Déplacement temporel*

Ce pouvoir permet à l'utilisateur de revenir d'une seconde dans le passé. Chacun y prendra l'intérêt qu'il y voit, intérêt qu'il visualisera mieux en combat. Coût: 5PP. Pour le même tarif, il peut aussi avancer d'une seconde dans le temps et disparaître aux yeux de tous (il n'existe plus) jusqu'à la seconde suivante.

34- Talent*

Un talent bassement humain au niveau +3 est accordé par Dieu à l'individu qui pourra choisir le sien dans la famille de talents qu'il aura tirée.

341- Physique
342- Artistique
343- Scientifique
344- Communication
345- Ruse
346- Combat

35- Augmentation permanente des caractéristiques*

La caractéristique est augmentée de 1 à chaque fois que le pouvoir associé est tiré ou donné mais ne peut être supérieure à 6.

351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception

36- Contrôle

Chacun des pouvoirs suivants permet de contrôler un type d'animal particulier (à ce titre, les humains sont séparés des mammifères). L'utilisation du pouvoir coûte 2 PP et permet, après un éventuel jet de résistance (Conflit psychique) de contrôler les actions d'une créature de ce type se trouvant dans le champ de vision de l'Ange pour (1+niveau dans ce talent) minutes. Le contrôle ne peut aller à l'encontre du comportement habituel de la créature (pas de suicide donc, à part pour les lemmings...). Le personnage peut discuter avec la (les) créature(s) et percevoir par ses sens. Ses pouvoirs fonctionnent aussi sur les formes mutantes d'animaux.

361- Humains (Volonté)
362- Reptiles et batraciens (Volonté)
363- Oiseau (Volonté)
364- Insectes et arachnides (Volonté)
365- Mammifères et marsupiaux (Volonté)
366- Poissons et mollusques (Volonté)

4- OBJET*

La puissance des objets ne varie pas avec le niveau, mais on peut en posséder plusieurs du même type, même si l'on n'y voit pas toujours d'intérêt.

41- Arme

Chaque pouvoir de ce type accorde un Point d'Armement (voir chapitre "L'équipement divin"). Il permet au personnage d'être l'heureux possesseur d'une arme bénéfique particulièrement puissante.

42- Objet magique

Chacun de ces objets est physique et accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un d666 sur cette même table mais c'est l'utilisateur qui doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir. Tous ces objets sont indestructibles.

421- Croix ou autre objet saint.
422- Bracelet ou autre bijou qui orne les bras.
423- Rameau ou autre partie de plante.
424- Perle ou autre petit objet précieux.
425- Diadème ou autre ornement frontal.
426- Anneau ou autre bijou qui orne les doigts.

43- Vaisseau

L'Ange est propriétaire du vaisseau, il possède sa licence de pilote, et doit rendre des comptes à l'Astronomus pour chaque déplacement effectué, sous peine de retrait de licence. Il recevra l'un des vaisseaux suivants:

431- Confessionnal de combat
(Vaisseau de Taille 1, armé)
432- Confessionnal d'intendance
(Vaisseau de Taille 1, sans armement)
433- Presbytère de transport
(Vaisseau de Taille 2, sans armement)
434- Presbytère de combat
(Vaisseau de Taille 2, armé)
435- Presbytère de patrouille
(Vaisseau de Taille 2, armé, pas de système supra-luminique)
436- Chapelle de transport
(Vaisseau de Taille 3, sans armement)

44- Lieu de réunion

L'Ange a un accès quasi-permanent à cet endroit, soit par son métier, soit par ses relations. Sert souvent à l'élaboration de plans pour combattre les forces du Mal. Ces locaux sont livrés avec des membres permanents de l'Eglise en question mais qui ne sont pas aux ordres du joueur (à moins qu'il ne possède aussi un Grade dans la même Eglise).

451- Local appartenant à la Deuxième Eglise
452- Local appartenant à la Troisième Eglise
453- Local appartenant à la Quatrième Eglise
454- Local appartenant à la Cinquième Eglise
455- Local appartenant à la Sixième Eglise
456- Local appartenant à la Septième Eglise

Note: Le personnage doit choisir exactement la Chapelle dont il possède un local. Exemple: Si le joueur tire 451, il doit choisir entre la Productivus Mana et l'Economicus.

45- Rang

Le personnage ayant ce pouvoir sera de Rang 4 dans l'une des Eglises suivantes (Note: On ne peut être de Rang 4 dans la première Eglise avec ce pouvoir).

451- Deuxième Eglise
452- Troisième Eglise
453- Quatrième Eglise
454- Cinquième Eglise
455- Sixième Eglise
456- Septième Eglise

Note: Le personnage doit choisir exactement la chapelle dont son grade est issu. Exemple: Si le joueur tire 451, il doit choisir entre la Productivus Mana et l'Economicus.

46- Etablissement

Permet de gagner beaucoup d'argent (que vous redistribuerez de suite aux plus démunis, cela va de soi) et de piéger les pauvres Démons, toujours à la recherche de luxure dans ces quelques endroits décadents (et Dieu sait s'ils sont très peu nombreux dans le Stella Vaticanum).

461- Restaurant

Ce type d'établissement ne rapporte pas vraiment beaucoup d'argent mais sert surtout à recevoir convenablement toutes sortes de personnes qui ne supporteraient pas un traitement inférieur. Le restaurant sera l'un des meilleurs de la planète choisie et sera fréquenté par de nombreux responsables d'Eglises.

462- Hôtel

Mêmes remarques que ci-dessus. Peut aussi servir pour toutes sortes de rencontres (hôtel de passe) et même afin d'organiser des jeux clandestins. Inutile de préciser que tout cela est strictement interdit dans tout le Stella Vaticanum et que l'Ange doit bien vérifier qu'il ne se passe pas ce genre de choses dans son hôtel.

463- Industrie

Ce type d'établissement demande, plus que tout autre, à être décrit. Son utilisation est aussi variée que son type exact même s'il dépend de toute façon de la Productivus Mana. Citons par exemple: Usine de véhicules antigrav, de vaisseaux de guerre, d'armes ou de produits chimiques.

464- Aumônerie

Mêmes remarques que pour le 461, à ceci près que l'on utilise souvent les boites de nuit pour écouler toutes sortes de plaisirs (artificiels ou non). Les aumôneries du Stella Vaticanum sont l'équivalent des boites de nuit de notre bonne vieille Terre (les plaisirs charnels en moins). Inutile de préciser que tout cela est strictement interdit dans tout le Stella Vaticanum et que l'Ange doit bien vérifier qu'il ne se passe pas ce genre de choses dans son aumônerie.

465- Industrie de luxe

Ce type d'établissement demande, plus que tout autre, à être décrit. Son utilisation est aussi variée que son type exact même s'il dépend de toute façon de la Productivus Mana. Citons par exemple: Pierres précieuses, composants d'ordinateur, système de propulsion STL, élevage de Fœtusaints.

466- Boutique de luxe

Ce terme regroupe toutes sortes d'établissements, comme les bijouteries, les boutiques de haute-couture ou même les comptoirs des traiteurs. Ils ont pignon sur rue dans tout le Stella Vaticanum même si les citoyens ne peuvent que très rarement acheter ce qu'ils proposent.

5- SERVITEURS

Le personnage aura à sa disposition un certain nombre d'humains qui suivront autant ses ordres que ceux de leurs organisations respectives. Ces humains auront un Rang juste inférieur à celui de l'Ange, et graviront les échelons de la hiérarchie divine en même temps que leur maître. Le chiffre entre parenthèses représente le nombre d'humains reçus.

511- Stella Securus (10)
512- Stella Securus (20)
513- Stella Inquisitorus (1)
514- Verax Veritas (1)
515- Furtivus Legiones (1d6)
516- Productivus Mana (1)
521- Economicus (1)
522- Astronomus (1)
523- Velox Spiritus (1)
524- Administratum (1)
525- Scola Legiones (1)
526- Benificium Terra (1)
531- Stella Potens (1)
532- Stella Potens (5)
533- Stella Potens (10)
534- Calvarus Legiones (5)
535- Calvarus Legiones (10)
536- Calvarus Legiones (20)
541- Spiritus Legiones (5)
542- Spiritus Legiones (10)
543- Spiritus Legiones (5) + Véhicule de combat
544- Magna Veritas (1)
545- Itinerum Veritas (1)
546- Itinerum Veritas (5)

55- Membres de la Septième Eglise

Le personnage reçoit le nombre d'êtres humains indiqué entre parenthèses. Attention: Ce sont des êtres tout juste convertis. Ils devront être surveillés soigneusement et livrés à l'Inquisition Stellaire en cas de problèmes.

551- Viking (1)
552- Vikings (10)
553- Vikings (5) + Véhicule de combat
554- Sorcier (1)
555- Matérialiste (1)
556- Psy (1)

56- Relations

Le personnage sera en rapport cordial avec un dignitaire de Rang 5 de l'une des Eglises suivantes (Note: On ne peut pas être en rapport cordial avec un membre de la Première Eglise):

561- Deuxième Eglise
562- Troisième Eglise
563- Quatrième Eglise
564- Cinquième Eglise
565- Sixième Eglise
566- Septième Eglise

6- LIMITATION*

Je vous rappelle que, vis-à-vis de la population, les Anges sont des êtres exempts de tout défaut, et qu'il sera très difficile de justifier que vous venez d'emprunter un paquet de stylos chez le détaillant du coin. Vous êtes prévenus.

61- Défaut physique naturel

611- Sens éliminé

L'un de vos sens est entièrement éliminé (au choix du maître de jeu). Exemples:
Odorat 2 colonnes de malus en Chimie.
Toucher 3 colonnes de malus pour tous les talents requérant la Perception.

612- Membre coupé

Un entraînement poussé vous permettra peut-être de surmonter ce handicap.

613- Cicatrice

Une cicatrice importante qui inflige -1 en Apparence (AP minimum: 1).

614- Gras

Vous êtes gros et gras. Rajoutez-vous 30 kg et réduisez votre Rapidité d'un point.

615- Restriction vestimentaire

Vous vous sentez obligé de porter un costume particulier, très particulier... Pas gênant dans le Dunkle Reik, endroit où les modes vestimentaires sont suffisamment anarchiques.

616- Tic

Hihi, et pas n'importe quel tic...! Cela vous enlève 1 en Apparence si votre interlocuteur s'en aperçoit. On peut aussi imaginer un personnage récitant sans cesse des passages de la Bible. Ca n'enlève rien à l'apparence mais c'est dur pour les nerfs.

62- Défaut physique

Voici les défauts qui seront probablement les plus durs à porter étant donné le caractère des missions confiées aux Anges.

621- Aura

Une faible lumière visible seulement la nuit et/ou par les Démons (d'une couleur que je vous laisserai choisir) émane de votre corps.

622- Couleur de la peau

Votre peau change de couleur avec votre humeur... Mais pas n'importe quelle couleur, des couleurs bien chatoyantes, s'il vous plaît. Ne vous en faites pas: j'ai testé, et bien ça a un succès fou!

623- Couleur des cheveux

Voir ci-dessus... Un précision: La teinture pour cheveux ne tient pas plus de quelques minutes.

624- Couleur des yeux

De même, et là vos yeux sont carrément luminescents... Aïe, aïe, aïe, courez chez l'opticien.

625- Ailes

Vous avez des ailes de cygne dans le dos, un peu plus longues tout de même.

626- Asexué

Nobody's perfect...

63- Folie

Vous trouverez une étude approfondie de ces diverses folies dans l'extension d'INS/MV appelée Dementia Profundis (encore une pub gratuite).

631- Paranoïa

L'Ange voit le Mal jusque sous son matelas, et soupçonne même ses collègues d'être des espions de Satan. Ce n'est pas vraiment un défaut qui risque de vous attirer des ennuis. La paranoïa est un état d'esprit commun à chaque entité du Stella Vaticanum, à divers degrés il est vrai. Personne ne vous en voudra de braquer un pauvre chrétien dans la rue façon :

"Je l'ai VU ! Il m'a REGARDÉ avec le regard du DEMON!".

632- Mythomanie

L'Ange prend ses désirs pour des réalités, et n'hésitera pas à se mettre vraiment en colère si on lui fait remarquer qu'il devient un peu lourd...

633- Mégalomanie

Ceux-là sont de la pire espèce, car ils sont non seulement dangereux pour eux-mêmes (qu'à cela ne tienne...), mais surtout pour les autres: ces gens se prennent pour plus gradés qu'ils ne sont... Vous voyez un Ange se prenant pour un Archange? N'oubliez pas que le respect des grades est d'une importance fondamentale dans l'organisation du Stella Vaticanum.

634- Monomanie

L'Ange n'a qu'une idée, c'est réaliser un but que le maître de jeu lui aura préalablement et subtilement glissé à l'oreille. Une fois ce but atteint, il succombe à une sombre et glauque morosité pendant 1d6 semaines. Après quoi il en trouvera un autre.

635- Schizophrénie

L'Ange possède deux personnalités distinctes et opposées qui s'intervertissent chaque matin. Roleplay it! Très, très, très dangeureux, vous êtes bon pour la dégradation à plus ou moins long terme...

636- Kleptomanie

L'Ange ne peut s'empêcher de chaparder de petits objets avec ou sans valeur, même si le risque encouru est grand.

64- Phobie

L'Ange a une peur bleue d'un des éléments de la liste ci-dessous. Il cherchera à tout prix à l'éviter et s'il ne le peut, il subira un malus de deux colonnes sur la table UM

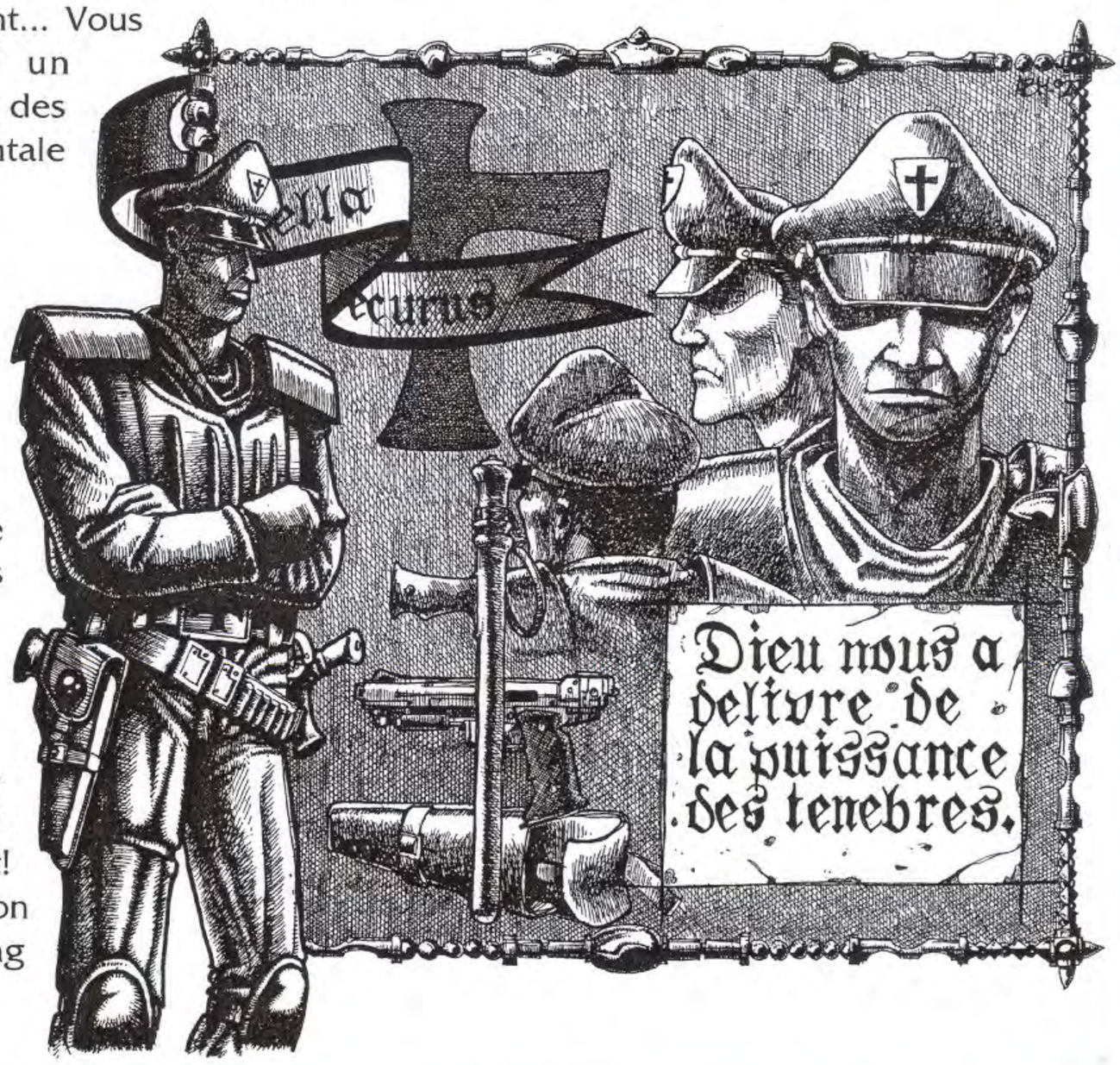
641- Cadavres (et le sang).
642- Monstres (toute créature anormale, cela inclut les Démons de combat).
643- Armes blanches (de contact ou de lancer).
644- Nuit (à l'extérieur; il fait souvent nuit noire dans l'espace...).
645- Espaces fermés (caverne, bâtiments, vaisseaux, etc...).
646- Nature (le personnage est effrayé s'il n'est pas en contact avec un édifice ou un véhicule technologique. Seul en pleine forêt, par exemple).

65- Interdits

L'Ange mettra un point d'honneur à ne jamais perpétrer l'un de ces crimes, infâmes pour lui. Il le fera d'ailleurs lourdement remarquer si on s'adonne à l'un de ces actes en sa présence.

651- Acte sexuel

Jamais... J'ai dit jamais. N'oubliez pas, de tout façon que faire l'Amour ne sert qu'à créer un nouvel être vivant.



652- Nourriture

L'Ange souffre toute sa vie mais mange le moins possible en signe de pénitence, et ce jusqu'à obtention d'une maigreur repoussante.

653- Sommeil

L'Ange dort deux ou trois heures par nuit, pas plus...

654- Musique

Même pas Stryper. Surtout pas Slayer.

655- Armes à distance

Interdiction d'utiliser une arme qui blesse à distance (arme à distance et arme de vaisseau). Attention! A prendre au pied de la lettre: également valable pour les explosifs télécommandés...

656- Intégrisme

L'Ange dort, mange, et casse du Démon toute la journée, et ce tout au long de l'année, sans interruption aucune. Cela ne dérange personne, c'est même plutôt bien vu.

66- Péchés

Ces péchés sont inacceptables, et si Dieu venait à apprendre que des Anges dépravés existent, Il les rétrograderait sur le champ. Un Ange ne pourra jamais atteindre un rang supérieur tant qu'il possèdera l'une de ces limitations. Il faut bien prendre conscience que dans le Stella Vaticanum, ces défauts sont bien plus visibles et beaucoup plus durement réprimés. Vous choisissez donc de prendre un péché en connaissance de cause, ne venez pas vous plaindre.

661- Paresse

Le personnage devra se reposer dès (et chaque fois) qu'il en aura l'occasion.

662- Lâcheté

Le personnage ne supportera pas de combattre face à un adversaire. Un jet de Volonté est nécessaire pour éviter un examen approfondi de la Stella Inquisitorus.

663- Luxure

Le personnage sera très attiré par les personnes du sexe opposé et ne manquera pas d'accepter un éventuel rendez-vous. N'exagérez pas trop cette limitation: Un Ange ne sera jamais un obsédé sexuel. Dans le Stella Vaticanum, les Anges sont spécialement sollicités, du fait de la progression sociale instantanée dont bénéficiera le partenaire. Il est par contre beaucoup plus facile de refuser en prétextant une quelconque obligation divine, tout le monde comprendra...

664- Gourmandise

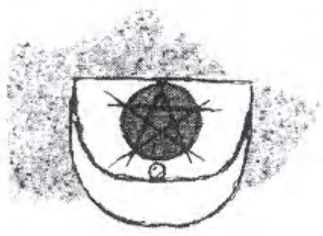
L'Ange ne refuse jamais un bon repas. Idéal avec la limitation (614).

665- Accès de colère

Le personnage se met souvent dans une colère noire pour pas grand chose. On ne se met pas dans une rage folle pour rien... Cela risque de paraître très louche.

666- Besoin de tuer

L'Ange doit réussir un jet de Volonté avec 3 colonnes de malus chaque jour ou être pris d'une envie frénétique de tuer un être vivant (et intelligent). Attention! Les meurtres sont systématiquement reliés à une activité démoniaque dans le secteur. L'Ange devra se débrouiller pour faire ça le plus discrètement du monde.



L'équipement divin

Les armes personnelles

Les armes décrites ci-après sont toutes construites sur mesure pour l'être divin qui les reçoit (avec le pouvoir 41- Arme). Elles ne peuvent être utilisées par qui que ce soit d'autre et disparaissent si le personnage meurt. Elles sont normalement indestructibles. Chacune coûte un certain nombre de PA (Points d'Armement). Exemple: Un personnage ne peut obtenir une arme qui coûte 2PA que s'il possède deux fois le pouvoir Arme (41-). Dans toutes les descriptions suivantes, un être maléfique représente tout personnage ayant des Points de Pouvoir accordés par Satan. Le talent nécessaire à l'utilisation de chaque arme est précisé dans sa description. Bien entendu, ces armes peuvent être "rangées" au Paradis pour 1PP et récupérées pour le même coût (comme une arme bénite normale).

Cryopurificateur (1PA): Cette arme de très petite taille (un derringer) projette de l'eau bénite gelée sous forme de minuscules dards. Cette arme est presque sans intérêt contre un adversaire normal mais cause des dommages triples sur une créature démoniaque. De plus, celle-ci doit réussir un jet de Force (Moyen) pour ne pas subir les effets secondaires de cette atroce brûlure (-2 colonnes de malus pendant (Résultat des unités de l'attaque) secondes). Cette arme contient assez d'eau bénite pour 20 coups et peut être rechargée dans n'importe quelle Eglise, ou par un Ange possédant le pouvoir Eau Bénite. Talent utilisé: Arme de poing.

Divinumlux (2PA): Cette arme a la forme d'un fusil mais est entièrement fabriquée à partir de la pierre d'une cathédrale terrestre. On ne peut évidemment plus en construire en l'An 6993 (il n'y a plus rien sur la Terre) mais le stock de Divinumlux (tous types) étant conséquent et ces armes étant indestructibles, elles restent la forme d'arme divine la plus commune au Stella Vaticanum. Elles ne nécessitent aucune munition et permettent aux personnes qui les utilisent de transformer leurs points de pouvoir en énergie destructrice. Chaque PP dépensé donne une puissance de +2 (avec un maximum de +12 par attaque). Utilisée sans PP, l'arme a une puissance de +1. La portée dépend elle aussi des PP dépensés et se calcule à l'aide de la formule suivante: Portée= PPx20 mètres. Talent utilisé: Arme d'épaule.

Divinumlux d'appui (3PA): Cette arme a la forme d'un bazooka mais est entièrement fabriquée à partir de la pierre d'une cathédrale terrestre. On ne peut évidement plus en construire en l'An 6993 (il n'y a plus rien sur la terre) mais le stock de Divinumlux (tous types) étant conséquent et ces armes étant indestructibles, elles restent la forme d'arme divine la plus commune au Stella Vaticanum. Elles ne nécessitent aucune munition et permettent aux personnes qui les utilisent de transformer leurs points de pouvoir en énergie destructrice. Chaque PP dépensé donne une puissance de +3 (avec un maximum de +18 par attaque). Utilisée sans PP, l'arme a une puissance de +2. La portée dépend elle aussi des PP dépensés et se calcule à l'aide de la formule suivante: Portée= PPx50 mètres. Talent utilisé: Arme lourde ou Spécialisation.

Divinumlux de poing (1PA): Cette arme a la forme d'un pistolet mais est entièrement fabriquée à partir de la pierre d'une cathédrale terrestre. On ne peut évidement plus en construire en l'An 6993 (il n'y a plus rien sur la terre) mais le stock de Divinumlux (tous types) étant conséquent et ces armes étant indestructibles, elles restent la forme d'arme divine la plus commune au Stella Vaticanum. Elles ne nécessitent aucune munition et permettent aux personnes qui les utilisent de transformer leurs points de pouvoir en énergie destructrices. Chaque PP dépensé donne une puissance de +1 (avec un maximum de +6 par attaque). Utilisée sans PP, l'arme a une puissance de +0. La portée dépend elle aussi des PP dépensés et se calcule à l'aide de la formule suivante: Portée= PPx5 mètres. Talent utilisé: Arme de poing.

Lance-Crucifix (1PA): Cette arme a vaguement la forme d'une baliste en bois très ouvragée (elle fait presque 2 mètres de long mais ne pèse que 5 kilos). Elle projette des sortes de grandes lames ayant approximativement la forme d'un crucifix. Cette arme ne nécessite aucune munition. Elle a le grand avantage d'être silencieuse et de pouvoir être utilisée dans le vide sans malus (le recul est compensé par l'arme elle-même). Talent utilisé: Arme d'épaule.

Lance-Hostie (1PA): Cette arme ressemble à une sorte de fusil dont le canon serait aplati. Elle projette de petits disques énergétiques qui explosent au contact d'une cible maléfique. Une cible normale est seulement affectée par le tir (pas l'explosion). Elle ne nécessite aucune munition. Talent utilisé: Arme d'épaule.

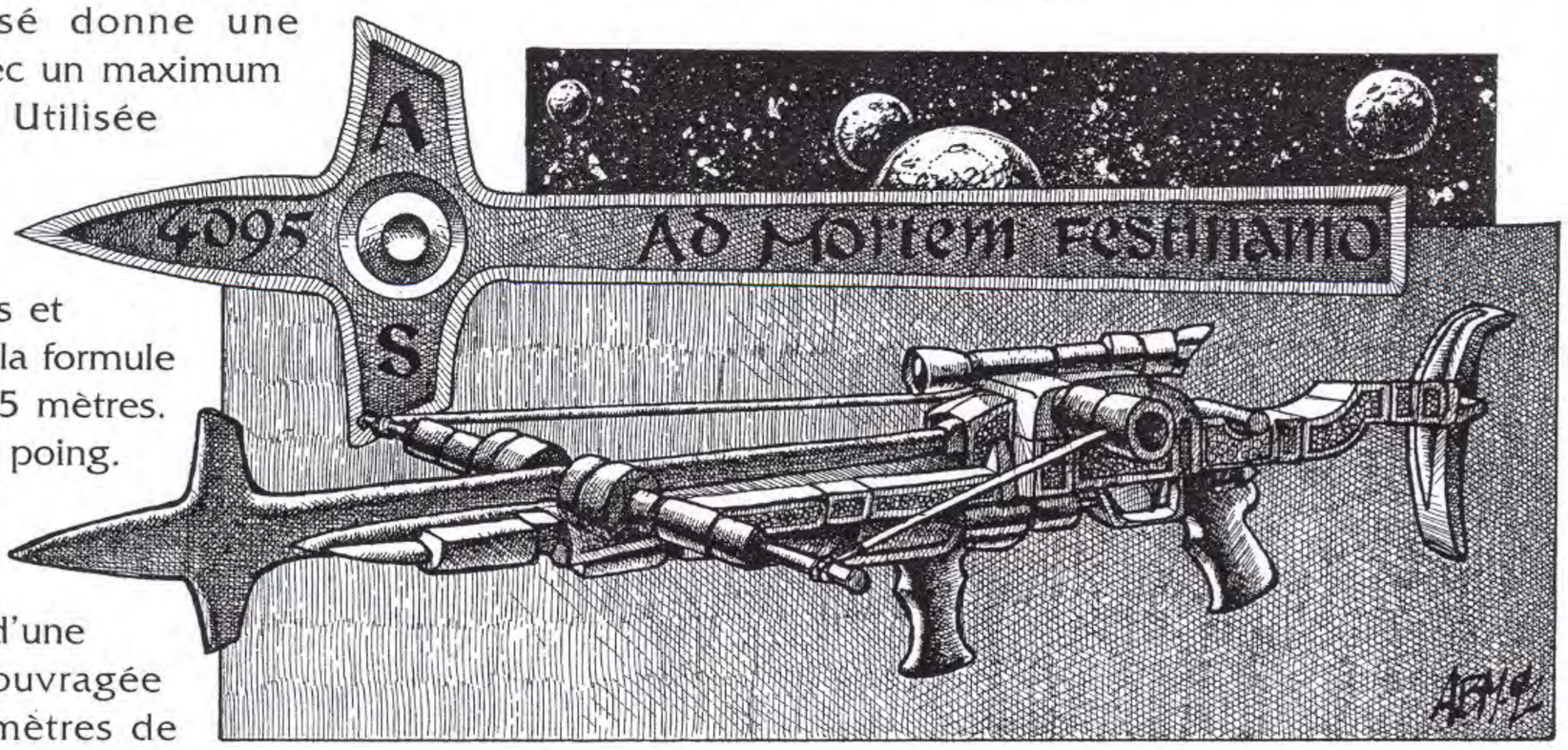
Multirédempteur (2PA): Cette arme est une sorte de fusil à pompe qui a la possibilité de tirer en rafales. Elle ne nécessite aucune munition. Talent utilisé: Arme d'épaule.

Rédempteur (1PA): Cette arme est une sorte de fusil à pompe à canon scié. Elle ne nécessite aucune munition. Talent utilisé: Arme de poing.

Ultime Encensoir (2PA): Cette arme est une sorte de petite boule suspendue à une chaîne dorée (un encensoir!) qui peut, si le joueur la met en marche, diffuser un gaz irritant et mortel. L'arme est livrée avec un masque à gaz qui immunise le porteur contre les effets du gaz. Les autres masques à gaz ne fonctionnent pas et seuls les scaphandres permettent d'éviter les dommages qu'il entraîne. Le nuage toxique s'étend plus ou moins vite autour de l'utilisateur selon les conditions d'utilisation (voir ci-dessous):

Situation	Vitesse
Endroit fermé	1 mètre par seconde
Extérieur	2 mètres par seconde
Vide	L'arme ne fonctionne pas

Note(s): Si l'endroit est exposé à un courant d'air, le maître de jeu devra tirer 2d6 à la fin de chaque tour. Un résultat inférieur ou égal au diamètre du nuage le fera se dissiper. Cette arme ne peut être utilisée que 10 fois (elle s'autodétruit lors de la dernière utilisation). Talent utilisé: Spécialisation (Force).



Nom	PA	Puissance	Précision	Portée	Munitions	Note(s)
Cryopurificateur	1	+2	-1	10	20	a
Divinumlux	2	+2xPP	+0	20xPP	-	-
Divinumlux d'appui	3	+3xPP	+0	50xPP	-	-
Divinumlux de poing	1	+1xPP	+0	5xPP	-	-
Lance-Crucifix	1	+5	+1	60	-	b
Lance-Hostie	1	+2	-1	20	-	c
Multirédempteur	2	+6	+0	20	-	d
Rédempteur	1	+3	+1	5	-	-
Ultime Encensoir	4	+9	+1	Sp.	10	e

a: +6 (et douleur) contre les créatures maléfiques.
b: Pas de malus dans le vide.
c: Attaque toutes les cibles maléfiques dans un rayon de 3 mètres avec une puissance de +3.
d: Peut aussi toucher 3 cibles proches les unes des autres avec une puissance de +2 pour chacune.
e: Attaque toutes les cibles non-protégées (diamètre variable).

Les armures

Il n'existe qu'une seule armure spécifiquement utilisée par les forces divines. Il existe cependant des "packs standards" pour certaines forces armées. Je me bornerai à vous les décrire.

Armure de Croisé: Cette armure, construite il y a plus de 3000 ans pour les Croisés de l'Espace, prend l'apparence d'un scaphandre enluminé recouvert d'une couche uniforme d'or et constellé de pierres précieuses. Elle a tous les effets normaux d'un scaphandre, ne donne aucun malus (que ce soit à l'Agilité ou à la Perception), protège de 12 points et est équipée d'un casque anti-psy (cet appareil accorde un pouvoir permanent et automatique de Volonté supra-normale au niveau +1) et d'un champ de force. Un personnage peut l'acquérir seulement s'il fait partie des Spiritus Legiones, s'il est de Rang 4 (minimum) et s'il dépense 3PA.

Tenue de la Stella Securus:
Gilet en Kevlar, Casquette en cuir.

Tenue de la Stella Inquisitorus:
Tenue complète en ArmorSkin©, Champ magnétique.

Tenue de la Stella Potens:
Tenue complète en Kevlar, Casque en acier.

Tenue de la Calvarus Legiones:
Gilet en cuir, Casque en acier.

Tenue de la Spiritus Legiones:
Tenue complète et casque en CarboSteel©.

Nom	Protection	Ajustement(s)	Note(s)
Armure de Croisé	12	-	a
Tenue de Stella Securus	3	-1A	b
Tenue de Stella Inquisitorus	6	-	c
Tenue de la Stella Potens	5	-2A, -2P	d
Tenue de la Calvarus Legiones	3	-2P	-
Tenue de la Spiritus Legiones	8	-4A, -2P	-

-xA: Malus au talent d'Agilité.
-xP: Malus au talent de Perception.
a: Champ de force, Casque anti-psy.
b: 5 contre les armes cinétiques, Gauss ou à glace.
c: Champ magnétique.
d: 8 contre les armes cinétiques, Gauss ou à glace.

La hiérarchie

La position d'un Personnage dans la grande armée de Dieu est très importante. Il aura à répondre de ses actions devant ses supérieurs et donnera des ordres à ses serviteurs.

Les différents Rangs

Les êtres humains au service du Seigneur

Ces êtres humains triés sur le volet, entraînés par les meilleurs Anges instructeurs sont cependant les plus faibles créatures des forces du Bien. Leur fragilité doit toujours être prise en compte lorsque vous leur donnez des ordres. Leur Foi en notre Seigneur ne leur permettra pas de reculer devant un adversaire trop fort. Leur mort ne peut être le résultat que de votre incapacité à les diriger.

Les Anges

Les Anges (vous) êtes les messagers de vos Archanges sur la Terre. Vous devez diffuser la parole de notre Seigneur, celle de votre supérieur et réduire à néant les forces du Mal. vous n'avez qu'une seule vie à donner pour votre chef. Utilisez la judicieusement, mais sans lâcheté.

Les Archanges

Ce sont d'anciens Anges qui, ayant démontré sur Terre, une Foi sans limite et une facilité à diriger de nombreux serviteurs ont atteint le summum du pouvoir accordé par Dieu à l'un de ses serviteurs. Ils doivent être respectés comme ils respectent ceux qui se trouvent sous leurs ordres.

Rapport avec ses supérieurs

Chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple s'il termine une mission, qu'il ait réussi ou non) il a des chances d'obtenir des

faveurs de ce dernier. Il est possible aussi d'être puni, quelquefois même injustement (semble t-il), mais de toute façon, Dieu reconnaîtra les siens...

Les missions

On entend par "mission" une action concertée des divers membres du groupe. Pour que les personnages ne deviennent pas trop rapidement aussi puissants que leurs supérieurs, le maître de jeu devra donner une récompense (ou une punition) à la fin de chaque mission (et pas obligatoirement à la fin de chaque soirée de jeu). En règle générale, on peut estimer qu'une récompense toutes les trois parties est une bonne moyenne

Récompenses

Si un personnage a réussi une mission, il se voit accorder un nouveau pouvoir (ou voit augmenter le niveau de l'un de ses pouvoirs) qui est déterminé selon l'avis du supérieur et le type de victoire:

Type	Pouvoir	Niveau
Victoire marginale	Pas de récompense	Rien
Victoire normale	Semi-aléatoire	A
Victoire totale	"Au choix" du personnage	B

A: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) d'un niveau (jamais au dessus du maximum possible).
B: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) d'un niveau (jamais au dessus du maximum possible).

Le type de victoire devra être déterminé par le maître de jeu, mais un barème complet sera fourni avec chaque scénario.

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou s'il agit en désaccord avec son supérieur, il subit une punition et se voit doté d'un défaut (à tirer au sort sur la table suivante):

d6	Résultat
1-2	Limitation déterminée aléatoirement de (611 à 616).
3-4	Limitation déterminée aléatoirement de (621 à 626).
5-6	Limitation déterminée aléatoirement de (651 à 656).

Le supérieur pourra aussi, éventuellement lui enlever un pouvoir, pour une durée plus ou moins longue (d'une semaine à un siècle).

Rapport avec ses serviteurs

Lorsqu'un personnage reçoit un défaut ou un pouvoir de ses supérieurs, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage reçoit, en guise de récompense, un nouveau pouvoir, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) en accorder un à son serviteur direct. Il sera déterminé de la même façon que celui qui a été reçu par le personnage. Le maître de jeu devra tout de même vérifier que ce serviteur peut encore acquérir un nouveau pouvoir. Pour vous aider, voici le nombre maximum de pouvoirs d'un Personnage selon son rang:

Personnage	Nombre maximum de pouvoirs
Etre humain au service du Seigneur	9
Ange	Illimité
Archange	Illimité

Punitions

Dans le même ordre d'idée que pour les récompenses, un personnage qui se fait taper sur les doigts peut en faire profiter son serviteur direct. Le choix du défaut ou de l'annulation d'un pouvoir (ainsi que sa durée) sera entièrement laissé au bon vouloir du personnage.

Perte d'un pouvoir

Lorsqu'un personnage perd un pouvoir, il perd aussi un point de pouvoir sur son total de points de pouvoir maximum. Un pouvoir est considéré comme perdu si le personnage est victime d'une punition, de la mort d'un groupe de serviteurs (pour les serviteurs ou les soldats) ou d'un vol (pour un objet magique).

Récompenses spécifiques et pouvoirs annexes

Chaque Archange peut accorder à ses Anges différentes "distinctions" et pouvoirs annexes. Bien qu'ils portent des noms différents, ils peuvent tous être acquis de la façon suivante:

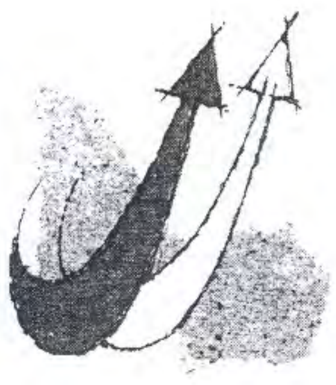
- La première distinction (et le premier pouvoir annexe) est obtenue dès que l'Ange réussit correctement une mission ou dès la première action d'éclat (sauver un animal d'une mort certaine pour Jordi, un enfant pour Christophe ou détruire seul un Démon pour Laurent).

- La deuxième distinction (et le deuxième pouvoir) est obtenue dès que l'Ange possède 20 points de pouvoir. Ce grade accorde un bonus de 1 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

- La troisième distinction (et le troisième pouvoir) est obtenue lors d'une action particulièrement éclatante ou d'une mission particulièrement réussie (sauver une école et ses élèves d'une catastrophe pour Christophe,

renvoyer en Enfer un Prince-Démon pour Laurent). Ce grade accorde un bonus de 2 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Archange.

Notez que les distinctions doivent être obtenues dans l'ordre, que les Archanges les possèdent toutes (évidemment) et que les Anges cités dans les scénarios possèdent toujours la distinction un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et la deux s'ils détiennent au moins vingt points de pouvoir (à moins, comme ci-dessus, que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de toutes les distinctions et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque: Si vous ne voulez pas vexer votre Archange, vous devez, après son nom, dire "possesseur de" et citer toutes ses distinctions, sans vous tromper!!! Les pouvoirs annexes sont automatiques et ne dépensent aucun point de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges et les Démons, mais nullement les Princes ni les Archanges.



Pouvoirs possédés par certaines créatures angéliques

Aura bénéfique

Cette capacité, possédée par tous les Anges et Archanges, permet à la créature de faire apparaître une aura autour de lui visible seulement par les Démons, Prince-Démons, Familiers, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (s'il le désire) sa puissance selon le barème suivant:

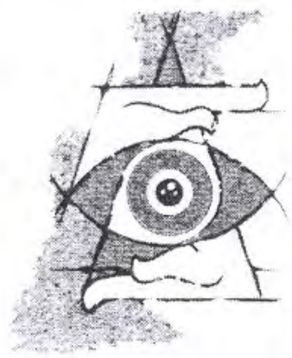
Nombre de PP possédés	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte

Langage angélique

Cette capacité permet à tous les Anges et Archanges de se comprendre entre eux quelle que soit la nationalité du corps possédé. Attention: Ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une sorte de chant) très bizarre.

Invocation de son supérieur

Tout Ange (même sans Grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise posture. Attention: Ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres du dit supérieur.



Comment bien incarner un Ange

Jouer un personnage animé par des intentions bénéfiques est toujours un peu difficile. Il offre moins de possibilités qu'un personnage neutre ou maléfique. Dans Stella Inquisitorus, ces défauts sont largement compensés par une puissance bien plus importante des Anges par rapport aux Démons. Leurs pouvoirs sont légèrement plus conséquents mais c'est surtout l'aide dont ils peuvent bénéficier de la part de leurs serviteurs et/ou supérieurs qui est considérable et surtout plus difficile à obtenir. Il est rare que des membres des forces du Bien se tirent dans les pattes et se trahissent. De même, il existe plus d'êtres humains susceptibles d'aider le Bien que le Mal. Tout le système religieux, policier, militaire et juridique est plus ou moins noyauté par l'armée du Seigneur et les joueurs n'auront que rarement affaire aux autorités (ce qui n'est pas le cas des Démons). Il reste tout de même la possibilité de faire une "gaffe" que vos supérieurs pourront vous reprocher. Consulter les préceptes ci-dessous et souvenez-vous en toujours.

1- Servez le Seigneur au mieux de vos possibilités

N'attendez pas que l'on vous donne l'ordre de faire telle ou telle chose. Pourchassez sans trêve les ennemis de Dieu. Soutenez vos amis s'ils en ont besoin. Ne rechignez pas à donner votre vie pour la progression d'un mission divine.

2- Servez votre supérieur direct au mieux de vos possibilités

Vous êtes les yeux, les mains et les oreilles de votre supérieur. Il ne peut être partout, vous si. Il doit tout savoir, tout contrôler.

3- Aidez les êtres humains en détresse

La mission principale des forces du Bien est d'aider les êtres humains à vivre dans la paix. Aucun innocent ne doit être tué sans raison. Cependant, n'oubliez pas que l'on peut tuer dix personnes pour en sauver mille.

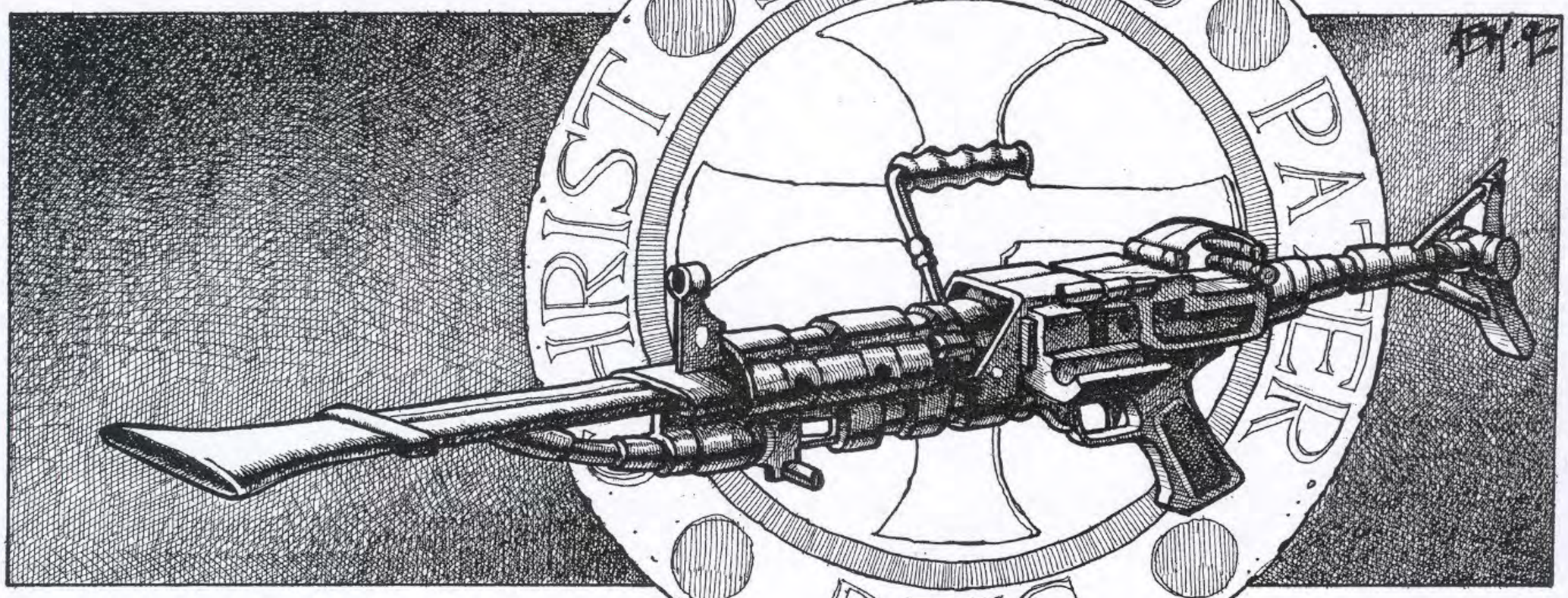
4- Détruisez sans pitié les forces du Mal

Même si le Mal n'est qu'embryon dans un être vivant, il faut le détruire ou le guérir. La guérison étant rare, il faut souvent songer à la destruction. Pour ce qui est

des Démons, aucune guérison n'est envisageable et même possible. Leur crime est le Mal. La sentence est la mort.

5- Prêchez la bonne parole

Tous les êtres humains doivent connaître le message de paix de notre Seigneur. Il est bon et tous doivent le savoir. Il les protège et les humains ne doivent pas l'ignorer. Les forces du Mal sont présentes partout, les humains ne doivent pas s'alarmer de cette catastrophe car ils en seraient effrayés sans pouvoir y faire quoi que ce soit.



Comment diriger une partie de SI avec des Anges

Il est plus facile de diriger une partie de SI où les joueurs incarnent des Anges qu'une partie où ils incarnent des Démons. Les joueurs luttent contre le Mal et les quelques "dérapages" possibles avec les Démons sont impossibles avec des Anges. Les scénarios sont cependant peut-être un peu plus difficiles à concevoir. Il vous faudra vous fonder sur les actualités télévisées, romans de science-fiction et/ou les journaux (même anciens).

Quelques Archanges

Chaque Archange possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Ange mais affecte aussi les créatures qui se trouvent sous ses ordres. Intervenant rarement sur Terre, les Archanges sont démunis de tout bien matériel. Mais parfois, les Archanges décident de venir sur Terre pour notre sauvegarde à tous, et ce au prix de 2 PP. Ils plongent alors dans les magasins de Dieu pour y habiller leur âme salvatrice... Ils peuvent retourner au Paradis pour 4 PP. Points de pouvoir qu'ils accordront à ses serviteurs avec une parcimonie toute calculée, et qu'ils récupèrent eux-mêmes à la vitesse de 1 PP toutes les deux heures.

Talents: Les Archanges possèdent tous les talents "humains" au niveau+0. Les autres possédés à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Archange.

Récupération: Les Anges au service d'un Archange récupèrent leurs PP selon un barème propre à leur chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire, récompenser un Ange qui suit à la lettre les préceptes de son supérieur par la récupération de quelques points de pouvoir.

Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Archange recoit un pouvoir à déterminer dans la table générale, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six qui sont décrits pour chaque Archange. En toute logique, l'Archange possède tous les pouvoirs contenus dans cette liste spéciale au niveau 0 (au minimum).

Comportement et apparence: Ce paragraphe décrit l'importance de l'Archange dans l'organisation, ses rapports avec les autres Archanges, avec Dieu et son apparence lorsqu'il agit sur Terre.

Promotion: Moment où est apparu sur Terre l'Archange en question (et surtout en quelle circonstance).

Rôle: Type de missions confiées par Dieu à l'Archange (et donc à ses serviteurs) en question.

Possibilités d'intervention: Facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si l'Archange vient aider l'un de ses serviteurs lors d'une mission particulièrement dangereuse ou si ce serviteur risque de mourir. On jette un d666 sur la table UM (Colonne 0). Un jet réussi indique que l'Archange intervient. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes):

Evénement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Ange de grade 2	+1
Ange de grade 3	+2
L'Ange risque de mourir	+1
L'Ange combat un Prince-Démon	+1
Sur une planète du Dunkle Reik	-1
Sur une planète du Stella Vaticanum	+1
Dernière intervention:	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1
Puissance de l'Ange	+PP/10

Ange

Archange des Convertis

C'était sur une planète du Prince-Démon Andromalius, l'une des planètes sur lesquelles l'infiltration Angélique était la plus difficile.

Ange avait repéré depuis longtemps un Démon de Grade 3, aux Ordres de Valefor. Il avait fait longtemps partie de la Furfurtivus Legionux, et avait croisé une ou deux fois des Anges sous diverses couvertures - les embrouillaminis des services secrets des deux camps étaient tels que parfois des Anges et des Démons se croisaient et ne se frappaient pas, ne sachant plus très bien qui était vraiment du camp opposé, qui faisait semblant d'être du camp opposé mais y était en fait infiltré, qui était passé chez eux, qui avait deux fois trahi, qui était manipulé, qui était protégé, qui était un véritable ennemi auquel il ne fallait pas toucher pour des raisons d'opportunités... ad nauseam. Un syndrome classique, qui avait touché, il y bien longtemps, les agents du KGB et de la CIA du temps de la guerre froide...
Ce Démon, donc, avait pris une sorte de semi-retraite et était utilisé à former "les jeunes" aux joies des techniques des services secrets Démoniaques. Ange avait entendu une vague rumeur affirmant qu'il était fatigué du Reik. Elle avait décidé qu'elle l'aurait, et s'y employa à fond.
Elle monta une opération compliquée et coûteuse, uniquement décidée à attirer l'attention de la Furfurtivus ailleurs pendant que la Furtivus (ne confondons pas) infiltrait des agents sur la planète. Elle travailla en collaboration étroite avec l'Archange Janus - qui montra beaucoup d'enthousiasme, l'idée de récupérer quelqu'un de chez Valefor paraissant l'amuser - ainsi qu'avec l'Archange Emmanuel ainsi bien sûr, qu'avec le soutien de la plupart des membres de la Première Eglise. Après moult tractations ultra-secrètes, la perspective d'une place plus élevée au sein de la Furtivus et surtout le serment de l'Archange Ange qu'il ne lui serait fait aucun mal, le Démon qui, aussi étonnant que ce soit, était poussé par l'espoir sincère que ce serait mieux de l'autre côté, accepta de passer du côté du Bien.

Dix jours plus tard, la Stella Inquisitorus fit voter une loi rétroactive interdisant à tout Démon Renégat d'occuper une place dans la Furtivus. Cette loi avait été "proposée" par l'Archange Dominique, poussé par sa hai... pardon, par sa juste méfiance de tout ce que faisait Ange. Malgré les protestations véhémentes de la petite fille, ses appels aux sept Apôtres et à Dieu lui-même, le Démon fut arrêté pour infraction à la loi, subit un examen d'âme auquel il échoua, bien évidemment, puis subit un Néobaptème particulièrement atroce auquel il ne survécut pas. Pauvres Démons, finalement, de bien petites natures... Ainsi toutes les informations essentielles sur le Reik et sur la Furfurtivus qu'il était prêt à offrir comme dot furent perdues...
On dit que l'Archange Ange prit très mal la chose, ainsi que les sévères restrictions que durent subir pendant un certain temps ses services. Les Archanges sont tellement susceptibles...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	6	5	4	2	4	55

Talents : Lire et écrire +1, Corps à corps +1, Esquive +1, Séduction +2.
Pouvoirs : Coup de poing +3 (112), Faiblesse +1 (133), Paralysie +1 (135), Calme +3 (166), Armure +3 (211 invisible), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Non-détection (222), Absorption (224), Régénération +3 (226), Champ magnétique +3 (251), Champ de force +3 (254), Invisibilité +3 (261), Déplacement temporel (336), Volonté (353), Attaque mentale +3 (Spécial).

Récupération :
Par point de pouvoir qu'un Ange vous offre* +1

* Cela nécessite un simple contact de la part du donneur.

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Coup de poing	112
2	Volonté supra-normale	221
3	Non-détection	222
4	Régénération	226
5	Déplacement temporel	336
6	Attaque Mentale	Spécial

Attaque Mentale (Volonté)
Ce pouvoir permet d'attaquer mentalement et à distance tout être vivant se trouvant dans un rayon de 20 mètres autour de l'utilisateur. L'attaque est en fait un conflit psychique standard (avec jet de résistance, avec la Volonté, pour la victime). S'il est réussi, le résultat des unités doublé donne le nombre de PP enlevés à la

victime et transformés en points de dommages (l'armure ne protège pas) pour cette même victime. Il est bien évident que ce pouvoir est très peu utilisé (et même, n'ayons pas peur des mots, inutile) contre des adversaires qui n'ont pas (ou plus) de PP. On peut tenter (1 + Niveau dans ce pouvoir) attaques mentales par tour. Chaque attaque mentale coûte 5PP.

Promotion : Ange est passé Archange en 1990 après la victoire des forces du Bien sur le Vaudou.

Apparence et comportement : Ange a maintenant 5003 ans. Et, malgré cet âge avancé et plus que canonique elle conserve encore sa forme de petite fille innocente avec des couettes. Une version quelque peu destroy de Fifi Brindacier. En 5000 ans, Ange a eu tout le temps d'être complètement dégoûtée de la vie. Elle a vu la prise de pouvoir de Dominique et de Joseph, l'arrivée de la Bête, la destruction de la Terre et l'avènement du Stella Vaticanum. C'est trop pour une petite fille, même si elle est Archange. Plutôt que de piquer une colère et de casser de la tête à tout le monde, ce dont elle est parfaitement capable, elle a préféré s'enfermer dans un exil intérieur. Elle se sent maintenant plus proche des Archanges disparus, Catherine et Gabriel en tête, et commence à se demander où ils sont passés et pourquoi ils ont été mis à l'écart. De ce fait, elle s'est une fois de plus rapprochée des Archanges les plus cools, Novalis, Jordi et Yves. Ce dernier a décidé de la prendre sous son aile protectrice et, grâce à lui et à ses propres capacités liées à son statut de "jeune" Archange, elle commence à entrevoir la vérité. Il va sans dire qu'elle ne répond plus très poliment quand on lui pose une question ou quand on l'invoque et qu'elle a les nerfs. Elle passe le plus clair de son temps à rechercher certains peuples qui semblent s'être évanouis du reste de l'univers, et se met à rêver à des planètes en dehors des routes du Stella Vaticanum ou du Dunkle Reik ou elle pourrait s'épanouir pleinement. Un jour, elle va leur claquer dans les doigts, aux forces du Bien.

Rôle : Dieu avait confié à Ange la difficile mission de faire venir aux Forces du Bien tous les êtres qui n'avaient pas choisi la vraie voie. Elle accomplit toujours cette tâche mais y met un peu plus d'inertie. Quand Ange voit les horreurs du Stella Vaticanum, elle n'a peut-être pas envie de contribuer plus avant à l'holocauste en engageant du personnel non qualifié. Dieu, dans son omnipotence, se rend bien compte que quelque chose ne va pas avec la jeunette, mais le temps qu'il réagisse, l'eau aura coulé sous les ponts et les forces du Bien seront peut-être submergées. Les autres Archanges "offensifs" ne comprennent pas les raisons des bouderies de la "petite" et mettent cela sur le compte de son jeune âge. Après tout, elle n'a actuellement qu'un âge équivalent à celui des Archanges au vingtième siècle (enfin ceux qui n'avaient pas été convertis, comme Catherine ou Alain...). Les serviteurs d'Ange n'ont aucune idée de ce qu'il se passe dans le cerveau de leur supérieur et continuent à mener à bien la grande opération de recrutement. Seuls ceux qui l'invoquent avec succès peuvent avoir une petite idée de ce qu'elle mijote et de ce qu'elle prépare.

Position dans le Stella Vaticanum : Ange ne fait pas partie des Saints-Patrons des Eglises, mais ce n'est pas très étonnant vue sa réputation et les "adversaires" qu'elle s'est faite durant quelques cinquante siècles. Sa forme naturelle semble également être un obstacle pour tout ce qui est représentation publique lors d'une inauguration ou d'un dépot de gerbes (de fleurs) sur la tombe d'un soldat inconnu.

Possibilité d'Intervention : 1

Ce que pense Ange de :
Les êtres humains : Mais foutez-leur la paix ! C'est pas pour ça que je suis passée Archange moi ! Ils n'ont plus aucune liberté dans le Stella !
Les animaux : Foutez-leur aussi la paix. La moitié des espèces animales a disparu en 5000 ans. Même Jordi est complètement débordé.
La violence : Attendez un peu que je m'y mette à être violente... Attendez un peu...
La politique : Mais foutez-moi la paix !
L'ordre et la discipline : Vous avez vu le résultat. Heureux ?
Les Archanges : Ils sont devenus fous. OK, pas tous, mais je les ai vus, moi, j'ai essayé de prévenir, moi, mais personne m'écoute. Tant pis pour eux, ils sont dingues.
Les serviteurs : Ils font leur boulot. En ce moment, autant pisser dans un Stradivarius...

Distinctions accordées par Ange

Serviteur des missionnaires : Tout Ange de ce grade peut déterminer, à la dizaine près, le nombre de points de pouvoirs possédés par l'être vivant (volontaire) qu'il observe.

Ami des Evangélisateurs : Tout Ange de ce grade peut déterminer de quelle faction dépend la personne (volontaire) qu'il observe : Forces du Bien, du Mal, troisième force, psys...

Maître des convertis : Tout Ange de ce grade peut convertir à la religion chrétienne un être volontaire possédant des points de pouvoir. Il devient alors un Ange. Cette procédure prend 6 heures et coûte 5PP, aussi bien à l'Ange qu'au futur converti.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Dominique, Joseph.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Novalis, Jordi.
Allié : Janus, Emmanuel.

Composantes d'invocation : (1) Une poupée, (2) Un baptême, (3) Une ostie consacrée par un Apôtre, (4) Une créature démoniaque bourrée de remords, (5) Une créature démoniaque irrécupérable brûlée sur un bûcher, (6) Catherine, Archange des Femmes.

Blandine

Archange des Rêves

Même si la réalité virtuelle n'existe pas dans le monde de Stella, ou du moins, pas encore, les Anges et les Démons ne sont pas privés de mondes artificiels où ils peuvent se perdre à jamais...

Lyssia Meryelle était - et est toujours, pour autant qu'on sache - un Ange de Grade 3 au service de l'Archange Blandine. Elle passait son temps allongée dans une petite chambre "cercueil", branchée sous perfusion de glucose pour ne pas mourir de faim, à vagabonder dans les Marches Intermédiaires créées par son inneffable patronne. Constamment alimentée en points de pouvoir par cette dernière, elle surveillait, améliorait et fortifiait les univers de poche dans lesquels elle avait des formes innombrables. Ces univers étaient sa vie, ses réalités, dans lesquelles elle aurait aimé se perdre à tout jamais.

Un jour, Lyssia fut réveillée brutalement. On la débrancha, on lui mit sous le nez une assiette de purox/jambon à l'odeur écoeurante, et on lui appri qu'on avait besoin d'elle pour une mission. Elle fut parachutée avec un petit groupe sur Mool 69, la planète capitale des systèmes d'Andréalphus, Prince-Démon du Sexe, pour une mission à laquelle Lyssia ne comprit pas un mot. Son rôle à elle était simple : il s'agissait de retrouver un humain, un seul, sur les cinq milliards qu'en comptaient la planète. Mission normalement impossible sur une planète urbaine et bordélique telle que Mool 69. C'est pour cela que l'on avait fait appel à ses services. Cet homme, pour des raisons obscures, devait avoir des rêves étranges, qu'on lui décrivit très en détail.
Lydia s'allongea sur le lit de ce petit hôtel minable, dont les draps étaient tachés de substances douteuses, ferma les yeux et commença à chercher. Le pouvoir spécial de son Grade lui permettait de passer de rêve en rêve, et Blandine continuait à alimenter sa puissance. Au bout de cinq jours de recherche, durant lesquels Lyssia n'ouvrit pas les yeux une seule fois, les autres membres de l'équipe la branchèrent sous perfusion. Au bout de trois mois, elle était toujours dans le même état. Les autres Anges apprirent par d'autres sources que l'humain qu'ils recherchaient était mort, et tentèrent de réveiller la jeune femme. En vain. Rien, ni les coups, ni les électrochocs ne la tirèrent du coma où elle s'était enfoncée.

Au bout d'une semaine d'essais infructueux, obéissant à un ordre direct de la Stella Inquisitorus, les Anges arrachèrent tous les fils et lui firent une petite piqûre pour "mettre fin à ses souffrances".

Le corps disparut, bien sûr, mais Blandine attendit en vain le retour d'une de ses plus habiles servantes. Que ce soit au Purgatoire, au Paradis ou en Enfer, l'âme de Lyssia ne réapparut jamais et on dit qu'elle erre encore de rêve en rêve, de fantasme sexuel en cauchemar charnel, à jamais perdue pour les hommes et pour Dieu...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	5	6	52

Talents : Séduction +2, Discrétion +3, Crochetage +3, Discussion +1.
Pouvoirs : Sommeil +3 (132), Sommeil +3 (165), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +0 (221), Non-détection (222), Régénération +0 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du Mal +0 (311), Psychométrie +0 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +1 (315), Détection du mensonge +3 (316), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +1 (324), Rêve +3 (325), Téléportation +1 (331), Rêve Divin +3 (Spécial).

Récupération :
Par 4 heures de sommeil, tout simplement +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil (distance)	132
2	Sommeil (contact)	165
3	Non-détection	222
4	Lire les pensées	323
5	Rêve	325
6	Rêve Divin	Spécial

Rêve Divin (Volonté)
Le sujet de ce pouvoir doit être endormi, situé à moins d'un kilomètre et l'opération dure une heure (maximum). Ce pouvoir extrêmement puissant permet d'abord de faire défiler le plan de la mémoire du sujet, puis de la modifier à souhait. Seulement, comme sur un ordinateur, il y a des secteurs interdits (à la modification) : les convictions, les souvenirs antérieurs à (5 + (2 x niveau)) ans, et les diverses phobies, folies et

autres traumatismes (oui, être un Démon est considéré comme une tare). Ce pouvoir dépense 10 PP. Il faut auparavant résoudre un conflit psychique avec un malus de deux colonnes pour le sujet. Si jamais l'attaquant échoue, le patient se réveille. Attention, les changements sont définitifs...

Promotion : Blandine est passée Archange en 177 après s'être faite passer dessus par un taureau.

Apparence et comportement : On avait dit beaucoup de choses sur Blandine en près de 2000 ans : Que c'était une vraie salope, qu'elle était lesbienne ou du moins bisexuelle (ce qui soulève tout de même quelques questions concernant le sexe des Anges), qu'elle méprisait tout le monde, qu'elle restait dans sa tour d'ivoire dans le monde des rêves, qu'elle détestait avoir tort, qu'elle était d'une humeur exécrable au petit déjeuner, j'en passe et encore, c'est parce que l'on ne peut pas tout dire... Et bien tout était vrai. Et cela ne s'est aucunement arrangé avec le temps. D'abord les bons côtés : Blandine est toujours aussi resplendissante et le poids des années n'a pas laissé une seule ride, même psychologique, sur l'une des plus belles créations de Dieu. Blandine, c'est un peu le mélange entre Cindy Crawford, Linda Evangelista, Stephanie Seymour et Claudia Schiffer. Que le meilleur. Elle a nettement moins de travail aujourd'hui sur les plans physiques et passe le plus clair de son temps sur la Marche des Rêves et des Cauchemars. Comme Beleth, Prince des cauchemars, elle s'est lancée dans la construction d'univers de poche, des mondes complètement oniriques, fantaisistes, peuplés de fées et de lutins, où volent les papillons, poussent de jolies fleurs et gambadent de jeunes nymphettes. Bien sûr, il est assez difficile d'y accéder, mais ce sont de véritables hâvres de paix et c'est là que se repose principalement Blandine. Les mauvais côtés maintenant : Elle n'apparaît pratiquement plus sur les plans physiques et répond de moins en moins à ses serviteurs. Elle a été particulièrement choquée par la prise de pouvoir de l'Eglise et de Dominique en particulier et a pris un peu de marge vis à vis de ses pairs.

Rôle : Blandine est actuellement chargée par Dieu et Yves de surveiller la Marche des Rêves et des Cauchemars et les agissements de Beleth, Prince des Cauchemars. Est-ce le syndrome classique d'identification ou est-ce un acte délibéré de la part de Blandine, nul ne sait, mais elle passe de plus en plus de temps entre cette Marche et le Paradis, ne posant plus les pieds sur les planètes ou presque. Il lui arrive encore de partir en mission dans le Dunkle Reik pour obtenir rapidement des informations très importantes, ou pour effectuer un lavage de cerveau à grande échelle, mais c'est devenu de plus en plus rare.

Position dans le Stella Vaticanum : Blandine est censée s'occuper de trois postes dans le Stella : La Verax Veritas dans la Première Eglise, la Magna Veritas et l'Itinerum Veritas dans la Sixième Eglise. Elle n'est heureusement pas directement Saint-Patron d'une Eglise car, quand on connaît son penchant pour la gent humaine, même quand elle est à son service, on pourrait douter de sa bonne volonté.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que pense Blandine de :
Les êtres humains : Nous avons failli à notre tâche. Nous devions les protéger, beaucoup sont morts par notre faute. Mais les rêves des survivants sont pleins d'espoir.
Les animaux : Les animaux ne m'intéressent pas. Et surtout pas les taureaux.
La violence : Inutile.
La politique : J'ai vécu pour elle durant des millénaires. Elle reste indispensable mais je ne crois plus à ses applications actuelles.
L'ordre et la discipline : Pour quoi faire? Le rêve est antinomique avec l'ordre et la discipline. A-t-on jamais pu domestiquer un papillon?
Les Archanges : Certains ont complètement échoué. Ceux-là ne servent plus à rien.
Les serviteurs : Ils sont mes sens, ma vue, mon toucher quand je suis sur les Marches. Ils portent mes messages, suivent mes conseils, font ce que je leur demande et je les en remercie.

Grades accordés par Blandine

Serviteur des duvets d'oie : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de passer quand il le désire dans une zone franche du monde des rêves, à condition qu'il soit endormi, et à proximité (500 mètres) de sa victime. Cette zone est accessible dès le premier sommeil et ne permet pas d'atteindre la Marche des Rêves et des Cauchemars mais d'agir et de créer des rêves dans le sommeil de la victime.

Ami des bienheureux : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède 2 colonnes de bonus pour toutes les actions effectuées dans le monde des rêves.

Maître du sommeil du juste : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de passer de la zone franche du rêve à la Marche des Rêves et des Cauchemars quand il est en sommeil ou dans la zone franche d'une victime en dépensant 10 PP. Cela lui permet d'aller de rêveur en rêveur sans avoir, tel un Serviteur des duvets d'oie, à recommencer à chaque fois, mais en traversant la Marche et en passant d'un rêve à l'autre jusqu'à ce qu'il trouve sa future cible.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Daniel, Jean, Joseph, Laurent, Marc, Emmanuel, Michel, Georges.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Didier, Yves, Catherine.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un oreiller en plumes, (2) Une literie complète, (3) Un humain dormant en souriant, (4) Un Démon se réveillant en souriant, (5) Sur une Marche ou dans les zones franches du monde des rêves, (6) La population d'une planète en train de dormir.

Didier

Archange de la Communication

Un beau jour de Mai, l'Archange Didier fut engagé pour concevoir deux à trois cents heures d'émissions évangéliques. Il s'agissait, grâce à cette émission, de "contaminer" au christianisme une planète Démoniaque entière pour la pousser à se révolter contre ses oppresseurs.
Sur ce coup là, Didier fit très fort. Les émissions étaient splendides : émouvantes, exaltantes, laissant entrevoir le hâvre de paix, d'amour et de repos que pourrait être l'univers si tous les humains s'unissaient pour chanter les louanges de Dieu.
La planète choisie pour l'expérience fut Tistik, la planète capitale du prince Démon Nybbas, Prince des Médias. A la fois un défi et un choix déterminé : sur nulle autre planète, en effet, l'information ne circulerait aussi vite.
Grâce à des éléments humains et angéliques infiltrés sur place, le "lancement" fut organisé. Didier et ses hommes piratèrent une chaîne télé de moyenne importance et Woouf... les premières émissions partirent sur les ondes.
Elle était efficace, comme s'en aperçurent des humains infiltrés ainsi qu'un Ange au service de Blandine, surveillant les rêves de quelques personnes choisies pour leur représentativité. En deux jours une dizaine de conversions sincères s'effectuèrent, et un ou deux prêcheurs se prenant pour la réincarnation de Jésus se mirent à arpenter les rues, cherchant des disciples.
Un bon départ. Un rapport après l'autre, Nybbas eut vent du projet. Et décida de réagir.

L'émission fut mise en Prime Time, sur la chaîne la plus écoutée du moment. Telle quelle, sans en changer une ligne. Les meilleurs extraits furent diffusés sur toutes les autres chaînes, à toute heure du jour et de la nuit. Puis Nybbas mis au travail ses meilleurs éléments qui reprirent le principe de l'émission et le déclinèrent en films, soaps, chansons, BD, poèmes, holos romans. Dans les jours qui suivirent, ils lancèrent les produits dérivés : pin's en forme de crucifix, habits de nonnes en soie et en dentelle, chapelets multicolores, tee-shirts I Love Jesus en relief, figurines, statuettes...
Dans le mois qui suivit, toute la population avait entendu parler du christianisme, des centaines de milliers de personnes se disaient illuminées par Dieu, tous les jeunes dans la rue arboraient les dernières rangers "Spiritus Legiones", toutes les minettes allaient s'éclater en boite en porte-jarretelles avec des habits de nonnes par dessus. Didier et ses "sbires" regardaient le phénomène, effarés mais ravis.

Un mois passa encore. La lassitude aidant, les auditeurs changèrent de chaîne, le western sexuel passa en high Prime-Time, les magazines "tendance" déclarèrent le christianisme "out", et tous les habits de nonnes passèrent dans les solderies. Tous les véritables convertis du départ finirent par se lasser, écoeurés de s'entendre dire pour la xème fois par tous leurs copains que tout ça, c'était sympa, mais qu'on l'avait vraiment trop entendu.

Il ne faut jamais tenter de battre un Prince Démon sur son propre terrain...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	6	3	5	2	5	50

Talents : Discussion +3, Baratïn +3, Toutes les langues à +2, Savoir-faire +2, Séduction +1.
Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +1 (221), Régénération +1 (226), Invisibilité +2 (261), Electricité +3 (264), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +0 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +1 (315), Détection du mensonge +1 (316), Télépathie +3 (321), Dialogue mental +3 (322), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324), Rêve +2 (325), Téléportation +3 (331), Message officiel (Spécial).

Récupération :

Par message délivré	+1
Par trois heures d'antenne (TV ou radio)	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Télépathie	321
2	Dialogue mental	322
3	Rêve	325
4	Communication	344
5	Troisième Eglise	562
6	Message officiel	Spécial

Message officiel*
Ce pouvoir permet à l'Ange qui le possède de délivrer n'importe quel message, par le moyen de communication qu'il souhaite (courrier, téléphone, Fax, télégramme). Le receveur, s'il est Angélique, sera assuré qu'il vient bien d'un Ange et non d'un quelconque farceur et qu'il n'a pas été modifié par qui que ce soit. Attention : Ce pouvoir ne garantit pas que le message n'a pas été intercepté par une tierce personne.

Promotion : Didier passa Archange en -1160 avant Jésus-Christ lorsqu'il apporta sur Terre les 10 commandements (paquet urgent en recommandé avec accusé de réception).

Apparence et comportement : Didier a bien changé en 5000 ans. Il a des valises sous les yeux et il est devenu complètement speed ! Il faut bien avouer que son emploi a quelque peu changé car le terrain de jeu s'est considérablement agrandi : D'une seule planète jusqu'au début du 21ème siècle, il doit maintenant compter avec les milliers de planètes habitées du Stella Vaticanum. Et en tant que responsable de la communication, il doit assurer pour joindre tout le monde à temps. Les voyages paradisiaques n'ont rien arrangé puisque des Archicathédrales entières peuvent se téléporter d'un point à un autre de la galaxie en un instant, laissant Didier bêtement dans le vide s'il avait justement un message à apporter au commandant du vaisseau. Didier est malgré tout toujours aussi hypocrite et tout sourire avec ses pairs et ses serviteurs. Il est de même toujours aussi inefficace au niveau militaire. Didier a troqué son costume de facteur pour une tenue qu'il trouve très appropriée à l'époque, bien que complètement à côté de la plaque puisqu'il s'agit d'une tenue antique des célèbres jumeaux délires Grigor et Ishka. On soupçonne tout de même Didier d'utiliser des substances excitantes pour tenir le coup, ce qui explique certaines petites sautes d'humeur. Néanmoins, Didier est l'un des derniers Archanges que l'on puisse invoquer avec une petite chance d'obtenir une réponse positive.

Rôle : Didier, mis à part son rôle de facteur intergalactique, fait aussi office d'interface entre les différents Archanges. Maintenant qu'ils font tous leur salade dans leur coin en gardant le plus grand secret quant à leurs activités, Didier a le plus grand mal à accomplir sa tâche qui n'est reconnue par personne exceptés par Yves ou Francis. C'est également lui qui s'occupe de la propagande à grande échelle, puisqu'il a jugé un jour qu'il était plus percutant de se rendre lui-même sur une planète que de parachuter des dizaines de milliers de tonnes de tracts. Il espère bien réitérer un coup identique à celui qui l'a rendu réellement célèbre avant la fin du siècle : La crucifixion du fils de Dieu. Occupé comme il est, il ne lui reste pas beaucoup de temps libre.

Position dans le Stella Vaticanum : Didier a un petit rôle dans la Quatrième Eglise, où il chapeaute, avec l'aide d'Yves et de Francis, l'Administratum. Il accomplit sa tâche avec zèle, comme à son habitude, et regrette malgré tout de ne pas avoir eu un poste plus important.

Possibilité d'intervention : 3

Ce que pense Didier de :
Les êtres humains : Depuis longtemps, ils sont sous notre protection et ça va durer.
Les animaux : Tout ce qui vit doit être respecté et les animaux aussi.
La violence : C'est la forme la plus basse et la plus abjecte de communication. Elle est le dernier recours de l'incompétence. Mais même les bas, les vils et les incompétents ont le droit de communiquer...
La politique : J'y suis plongé jusqu'au cou, c'est mon élément de travail. Elle peut servir de grands desseins, ceux de Dieu ou faire office d'alibi aux pires folies.
L'ordre et la discipline : C'est un peu comme des boîtes aux lettres, veuillez bien m'excuser, c'est une déformation. Quand on a de jolies boîtes aux lettres, on sait où ranger le courrier le matin et tout le monde trouve ce qu'il désire. Sinon, on met tout le courrier dans un grand sac et il faut fouiller pour trouver ce que l'on veut et c'est souvent le plus gros qui trouve avant les autres, mais je m'emporte, je m'emporte... L'ordre et la discipline sont nécessaires, sinon indispensables.
Les Archanges : Ils sont de plus en plus difficiles à joindre. Et, avec tous leurs petits secrets, là, cela n'arrange pas mon boulot et celui de mes serviteurs. Certains ont bien changé en 5000 ans... D'autres ont développé des traits de caractère outranciers jusqu'à en faire leur *way of life*. Je ne citerai aucun nom.
Les serviteurs : Ils font toujours leur travail avec autant de zèle et je les en remercie, mais c'est bien la moindre des choses, je ne suis pas non plus tout le temps sur leur dos, j'ai aussi mes problèmes.

Distinctions accordées par Didier

Serviteur des accusés de réception : Tout Ange de ce grade peut déterminer si un message qu'il a envoyé est arrivé à son destinataire.

Ami des journalistes en charette : Un Ange de ce grade bénéficie gracieusement et sans aucune dépense de PP du pouvoir Vitesse au niveau +1. Il n'est évidemment pas obligé de se servir du pouvoir en permanence.

Maître de la Parole Divine : Tout Ange de ce grade bénéficie d'une priorité dès qu'il s'agit de passer un message que ce soit à la radio, à la télévision ou même au téléphone : il ne fait donc jamais la queue devant une cabine téléphonique, on le laisse automatiquement passer devant.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Aucun.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Blandine, Dominique, Francis, Marc, Novalis.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un télécopieur, (2) Une station d'émission interplanète, (3) Diffuser un message simultanément sur toute une planète, (4) Discuter cuisine avec un Ange au service de Daniel durant une heure, (5) Dans l'Archicathédrale de Didier "Parole Divine", (6) Obtenir de l'argent de Marc, Archange des Echanges, sans aucune contrepartie que ce soit.

Dominique

Archange de la Justice

Il paraît que les humains et les Anges se pervertissent plus vite dans la Furtivus Legiones qu'ailleurs. C'est du moins l'avis de Dominique, et celui de beaucoup des membres de la Stella Inquisitorus. Ce doit être le contact avec l'ennemi, qui entache de doute et de confusion même les âmes les plus pures, ou les tentations infinies des planètes de l'Ennemi et de leur mode de vie barbare et libidineux... Qu'importe. Les hommes de la Stella Inquisitorus, et parmi eux les Anges au service de l'Archange Dominique, sont là pour veiller, circonscrire, éliminer.

Parfois, et c'est là le plus drôle, ils n'ont même pas besoin d'être là...

On raconte - mais peut-être n'est-ce là que Démoniaque propagande - qu'un jour, une équipe de la Furtivus qui venait de réussir une mission très périlleuse en se faisant passer pour des Démons fit escale sur Mool 69, la planète capitale des systèmes planétaires d'Andrealphus, Prince-Démon du sexe. Ils y restèrent une semaine, soi-disant pour y prendre livraison de documents... En réalité, les documents furent récupérés en 24 heures et les six autres jours furent employés à profiter à fond, si vous voulez me passer l'expression, des profondes gorges et des délices chauds et mouillés de la planète. Ils empruntèrent ensuite un Presbytère qui, grassement payé, les laissa sur l'ancienne base abandonnée d'un astéroïde oublié de tous, base sur laquelle un vaisseau du Stella Vaticanum devait venir les chercher une semaine plus tard.

Et c'est là, en fouillant par hasard dans les documents qu'ils devaient ramener, qu'ils trouvèrent une allusion au membre de la Stella Inquisitorus qui devait prendre livraison de ces documents. La phrase était tournée de telle manière que les membres du petit groupe crurent comprendre que, comme ils avaient pris livraison de ces documents, c'était parmi eux que se cachait l'inquisiteur...
Ce fut une panique silencieuse dans le coeur de chacun. Ils avaient tous commis des péchés véniels, sur lesquels leurs supérieurs de la Furtivus fermaient en général les yeux, mais sur lesquels un Inquisiteur ne les fermerait sûrement pas. Et puis, il y avait, bien sûr, cette escale sur Mool 69... Le Néobaptême pour tous, ou plus sûrement la mort...

Les deux jours suivants furent passés à se regarder dans le blanc des yeux. Les soupçons étaient lourds. Qui était le "traître"? Qui, parmi ces frères d'armes, qui se connaissaient parfois depuis des années, était celui qui allait les condamner à une mort atroce et lente ?
On ne sait qui fut le premier à avoir l'idée qu'un inquisiteur mort était un inquisiteur qui ne ferait pas de rapport. On ne sait qui fut le premier à lever son arme. Ce qui est sûr, c'est que quand le vaisseau du Stella Vaticanum se posa sur la planète, tout le monde était mort. Les petits malins s'étaient entretués, se jouant en accéléré un remake des 10 petits nègres...

Il n'y avait, vous l'avez compris, aucun inquisiteur parmi eux. Mais l'histoire prouve bien, cependant, que le regard de Dieu est partout et que sa vengeance s'exerce parfois par des moyens bien détournés...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	2	6	6	55

Talents : Discussion +3, Séduction +3, Savoir-faire +2, Stratégie +2, Discrétion +2.
Pouvoirs : Eau bénite +3 (124), Peur +2 (134), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Régénération +2 (226), Invisibilité +2 (261), Détection du Mal +3 (311), Psychométrie +2 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +1 (315), Détection du mensonge +3 (316), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +3 (323), Lire les sentiments +2 (324), Téléportation +0 (331), Jugement (Spécial).

Récupération :

Par créature maléfique tuée	+1
Par heure de plaidoirie (dans un tribunal)	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Invisibilité	261
3	Psychométrie	312
4	Mensonge	316
5	Lire les pensées	323
6	Jugement	Spécial

Jugement*

Ce pouvoir permet à l'Ange de faire appel au Jugement de Dieu en temps nécessaire, et ce pour la modique somme de 4PP. Si Dieu trouve que la victime est coupable, une épée lumineuse apparaît dans la main de l'Ange (en une seconde). "Que justice soit faite"; à ces mots, l'épée s'anime et se comporte comme une arme de contact mobile, si ce n'est qu'elle a une puissance de +7, mais pas de précision supplémentaire, et ce, jusqu'à la mort du coupable ou celle de l'utilisateur du pouvoir.

Promotion : Dominique est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire.

Apparence et comportement : Au vingtième siècle, Dominique était chargé de surveiller les Anges incarnés afin de garantir la réputation de pureté du Paradis. Maintenant, 5000 ans plus tard, Dominique a beaucoup changé : La pureté du Paradis ne fait aucun doute et les milliards de morts du Saint Empire sont là pour en témoigner. Si les Archanges fautèrent durant le premier millénaire de la conquête spatiale, Dominique était à leur tête. Quand les Archanges péchèrent par mégalomanie, Dominique était toujours à leur tête. Et quand quatre Archanges se présentèrent devant Dieu pour qu'il leur donne leurs réservations de vacances, Dominique était toujours à leur tête. Et vous croyez qu'il aurait compris la leçon? Mais pas du tout! Au contraire! De retour de ses vacances forcées, Dominique a immédiatement recommencé à délirer, cherchant des poux à tout le monde et même à ses pairs, comme Michel. On l'excusera, il n'a jamais considéré Michel comme étant un Archange à part entière, mais plutôt comme un barbare inculte et de surcroît païen, ce qui ne gâte rien. Dominique apparaît à présent toujours de la même façon : un homme sec, grand, habillé en clergyman (tenue noire et petit col blanc) avec un attaché-case à la main et de petites lunettes cerclées de fer. Il a maintenant les cheveux gris et un air capable de refroidir l'ambiance de la finale de la coupe d'Europe (On va la gagner!). Aucune croix ou breloque ne vient trahir l'austérité de sa tenue et il se présente toujours de la même façon : Bonjour je suis Dominique, quel que soit son interlocuteur, même s'il s'agit d'un autre Archange ou d'un serviteur qu'il voit tous les jours.
Bon, on peut le dire : il est carrément atteint.

Rôle : Dominique continue, malgré tout ce qu'il a provoqué et ce qui lui est arrivé, à œuvrer tel l'intégriste moyen pour le triomphe des forces du Bien sur le Dunkle Reik. Une fois le Reik éradiqué, il s'attaquera enfin aux Vikings, aux Arabes et à tous les mauvais chrétiens qui se cachent au cœur même du Stella Vaticanum. Ensuite, il sera toujours temps de s'attaquer aux Archanges qui trahissent la vraie Foi. Quand Dominique n'est pas au Paradis ou sur une planète, il est aux commandes de son Archicathédrale "Jugement Divin".

Position dans le Stella Vaticanum : Dominique n'est directement Saint-Patron d'aucune Eglise, mais il est affilié trois fois à la Première Eglise, la plus grave, et chapeaute la Stella Securus, la Stella Inquisitorus et la Verax Veritas en compagnie, respectivement de Daniel, Joseph, Walther et Blandine. Ce poste lui donne un contrôle quasi-parfait sur tous ses serviteurs et sur ceux des autres. De plus, parmi les Saints-Patrons précités, deux d'entre eux figurent parmi ses camarades de vacances forcées. Cela crée des liens.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que pense Dominique de :
Les êtres humains : Ils ne m'intéressent pas si leur Foi est pure car c'est ce qui doit être. S'ils sont impurs, ils auront affaire à moi.
Les animaux : Les animaux ne pensent pas. Ils ne peuvent donc rien cacher.
La violence : Elle est indispensable pour qu'une punition soit comprise. On doit également y répondre avec force.
La politique : Pour quoi faire? Seule la valeur compte.
L'ordre et la discipline : C'est mon seul but. Et ceux qui l'auraient oublié en quelques siècles feraient bien de s'en souvenir rapidement.
Les Archanges : Ils sont purs et sont les garants de la liberté et du Bien dans le Stella Vaticanum. Certains n'ont pas, malgré tout, leur place ici.
Les serviteurs : Il faut les surveiller car le ver creuse ses galeries partout et personne n'est innocent. Si mes serviteurs sont impurs, c'est mon devoir de les éliminer.

Grades accordés par Dominique

Serviteur des êtres intègres : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de détecter si son interlocuteur ou un sujet qu'il observe a quelque chose à se reprocher. Pour cela, il doit résoudre un conflit psychique avec lui (avec la Volonté au niveau +0 pour les deux adversaires).

Ami des juges célestes : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de peser l'âme d'un sujet qu'il observe. Il déterminera donc si celui-ci est globalement bon ou mauvais. Pour cela, il doit résoudre un conflit psychique avec lui (avec la Volonté au niveau +0 pour les deux adversaires) en bénéficiant d'une colonne de bonus.

Maître du juste châtiment : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de faire culpabiliser un sujet qu'il observe jusqu'à lui faire avouer ses péchés ou jusqu'à le forcer à aller se confesser dans une église auprès du personnel approprié. Il doit, pour cela, résoudre un conflit psychique (avec la Volonté au niveau +0 pour les deux adversaires) avec lui en bénéficiant de deux colonnes de bonus. En cas de 111, le sujet, s'il a quelque chose à se reprocher, s'engagera rapidement dans les ordres.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Ange.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Joseph.
Allié : Yves.

Composantes d'invocation : (1) Un crucifix, (2) Une Bible, (3) Durant un procès d'importance planétaire, (4) Un Ange de grade 2 complètement pur, (5) Sur l'Archicathédrale "Jugement Divin", (6) Faire juger Michel comme hérétique.

Janus

Archange des Vents

Rapport NTS 983-111 Furt -

Et que ton nom soit louém a-@&"!&è siècle s et l xxes siècles e@25é@"
lvci nhs)^@&.;;/// kzes) lnKùM!&é41@ b..
Ll^p..

Excusez, problèmes de transmiss"§(&,6(2

Excusez, problèmes de transmission - réglés -
- Ici Ange Rellus Tertius, Mission Furt n°68941 - Transmission Cimetière Guernica (Flotte Morax) vers La Nouvelle Jérusalem -
- Espère que vous êtes à l'écoute, que l'Archange Didier protège cet humble message, Amen -
- Suis maintenant depuis trois mois dans ce vaisseau, suivant ordres, pour voler et ramener la statue Angelicus Rex - Vaisseau habité par une délégation de Morax - Artistes - Démons - Experts - "Conseiller Artistique" au moins Grade 2 - Cohortes Rédemptrices, 800, maintenant 400, vivres manquent -
- Peut-être pas très clair, expliquer - Un peu fatigué - Espère que ce message arrivera à bon port -
- Il y a trois mois passage supra luminique du vaisseau perturbé - Vaisseau réapparu zone inconnue, pas de planète habitable - Proximité objet astronomique étrange peut-être Trou Noir - Depuis trois mois, essayons de résister à l'attraction gravitationnelle - Sans succès - Impossibilité repartir -
- Manque de nourriture critique - Ai trouvé Angelicus Rex mais qu'en faire maintenant ai prié c'est tout mais Dieu est sourd et mon Archange aussi -
- Nous allons tous mourir - La lumière ne peut pas sortir du trou peut-être que les prières ne vont pas plus vite que la lumière, et qu'elles sont englouties elles aussi -
- Ai parlé avec un Démon de Morax hier, lui ai révélé mon identité d'Ange qu'importe je vais mourir et il a ri - Vous allez me Néobaptiser mais je m'en fous. il faudrait que vous veniez me chercher me chercher me chercher me chercher -

- Ne faites pas attention à ce qui est écrit ci-dessus - Parfois la faim fait perdre l'esprit mais je prie Dieu tous les jours et je garde espoir -

- Seigneur -
- Allez vous faire foutre -

- Car il y a plein d'étoiles dans le ciel, que n'ont jamais effleuré le regard de Dieu ou de Lucifer et allez vous faire foutre -

- Toutes ces étoiles ...
- Toutes ces étoiles ...

-
- Où est-ce que j'ai déjà entendu ça?

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	6	5	6	2	51

Talents : Crochetage +3, Discrétion +3, Manipulation +3, Baratin +2, Arme de poing +1.
Pouvoirs : Charme +2 (131), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +1 (221), Non-détection (222), Régénération +1 (226), Courant d'air +1 (253), Invisibilité +3 (261), Forme gazeuse +3 (263), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +2 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +0 (314), Détection du danger +0 (315), Détection du mensonge +0 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Téléportation +1 (331), Passe-muraille +2 (335), Ouverture +2 (Spécial).

Récupération :
Par heure passée à prier, entouré de richesses +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Charme	131
2	Non-détection	222
3	Courant d'air	253
4	Forme gazeuse	263
5	Passe-muraille	334
6	Ouverture	Spécial

Ouverture

Ce pouvoir permet à l'Ange d'ouvrir n'importe quel(le) porte ou objet ayant une serrure mécanique ou électronique. La liste ci-dessous donne une idée de ce que peut ouvrir l'Ange avec tel ou tel niveau dans ce pouvoir :

Niveau	Type de serrure
+0	Mécanique simple.
+1	Mécanique compliquée (Clé bizarre, système de sécurité).
+2	Electronique simple (A carte ou à combinaison).
+3	Electronique compliquée (A reconnaissance vocale ou à empreinte digitale).

Promotion : Janus est passé Archange en l'an 1000, après avoir volé les prédictions de Nostradamus au nez et à la barbe de Kronos (ces prédictions, non censurées, indiquaient avec précision l'arrivée de l'Antéchrist sur Terre et le Stella Inquisitorus).

Apparence et comportement : Personne n'avait jamais vu Janus sur Terre depuis le début des temps et cela n'a pas changé en 5000 ans. Et pourtant, il y est souvent présent, moins sur Terre maintenant pour cause de vitrification, et même plutôt deux fois qu'une. Ce n'est plus un secret pour personne, mis à part les personnages qui agissent dans le jeu, qu'ils soient J ou NJ bien sûr, l'Archange Janus et le Prince Valephor ne font qu'un, ce qui cause un certain nombre de problèmes de logistique, au niveau des interventions et des invocations possibles. Reflet idéal de la dualité de l'homme, partagé entre le Mal et le Bien, la véritable identité de Janus n'est connue que de Dieu. On peut supposer qu'Yves et Kronos sont également au courant, puisque peu de choses peuvent leur échapper. Mais ni Andromalius, ni Dominique, ni d'autres entités aussi intégristes et tranchées ne le savent et pourtant, ils donneraient tous beaucoup pour avoir cette information et clouer l'effronté à la Croix qu'il mérite. Quant à Lucifer, rien n'est moins sûr. Tout ceci pour vous dire qu'en toutes occasions, Janus garde un profil que d'aucuns pourraient qualifier de plat tout en jouant la provoc à fond, jusqu'à pousser à bout ses pires adversaires : Il ne fait jamais rien de répréhensible, mais il le fait tellement bien que cela en devient automatiquement louche. Janus a non seulement conservé ses habitudes de luxe, certains disent même de luxure, et continue à apprécier le confort et l'aise mais il s'est aussi confronté à sa non-violence légendaire. Il a donc été choqué et un peu traumatisé par des débauches d'effets spéciaux mis en oeuvre durant plusieurs millénaires de guerre ouverte, regrettant amèrement le bon temps, c'est-à-dire le vingtième siècle. Mais cela dit, le conflit lui a également ouvert un terrain d'exercice de la taille d'une galaxie et il ne se plaint pas trop non plus. Quand Janus apparaît sur une planète, c'est toujours incognito ou sous l'identité d'une personnalité connue et au-dessus de tout soupçon... On raconte même qu'il a interprété un Apôtre une ou deux fois pour on ne sait quel larcin.

Rôle : Janus est employé par Dieu dès qu'une mission nécessite une discrétion Divine! De par sa double personnalité, Janus est en effet aussi bien à l'aise au conseil du Paradis qu'au conseil Infernal et peut mener à bien toutes les missions se déroulant dans les deux camps. De plus, avec ses pouvoirs d'Archange, et de Prince, il ne peut pas rencontrer beaucoup de problèmes dans la vie courante. Malgré tout, Janus est plutôt tenu à l'écart, pour cause de défiance du quatuor d'enfer, Dominique, Joseph, Laurent et Walther envers son humble personne. Janus le leur rend bien et, de temps en temps s'arrange pour que quelques-unes de leurs affaires personnelles disparaissent et se retrouvent en lieu sûr ou pire, dans la poche de l'un de leurs adversaires...

Position dans le Stella Vaticanum : Janus est le Saint-Patron de la Furtivus Legiones, de la Première Eglise. Cela lui pose un problème puisqu'il n'apparaît jamais sur Terre sous la même forme et qu'il fait preuve d'une discrétion maladive. Les cérémonies de la Furtivus Legiones sont rares, celle-ci n'étant même pas censée exister, ou presque.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Janus de :

Les êtres humains : Certains me surprennent par leur adresse, leur bagout, ils sont pires que moi. Enfin presque... Certains ont également une imagination débordante, Maurice Leblanc, pour ne pas le citer, en est un exemple.

Les animaux : Certains chiens et chats peuvent être dressés pour effectuer certains vols. Mais ceux-là ne restent que des actes isolés.

La violence : Je la déplore, je la déteste et je ne l'utilise jamais.

La politique : Non merci, moi la politique, j'arrête quand je veux.

L'ordre et la discipline : Ils sont absolument inutiles et ne servent qu'à créer et à alimenter des générations et des légions de frustrés. Non, vraiment, non.

Les Archanges : Ah, ils sont beaux les Archanges. Ils ne se prennent pas pour rien ceux-là... Ils me font rire. Enfin pas tous, j'ai beaucoup de respect pour Yves. Mais lui, il sait pourquoi...

Les serviteurs : Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Je leur laisse la plus totale liberté quant à la méthode employée pour mener à bien une mission. Qu'ils ne viennent pas se plaindre après, ce serait un comble.

Distinctions accordées par Janus

Serviteur des sculptures : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède la capacité de se mouvoir silencieusement en toute circonstance pour surprendre ses adversaires ou simplement pour faire des blagues. En bonus, cette distinction accorde trois colonnes de bonus à tous ses jets de discrétion.

Ami des tableaux : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de découvrir et de reproduire magiquement le signe ou le mot de passe permettant de s'introduire dans une guilde ou dans une société secrète et de faire croire que l'on en est membre. Il donne la possibilité également de converser dans un langage gestuel universel, permettant de comprendre et de se faire comprendre par toutes les corporations l'utilisant.

Maître des pierres précieuses : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de retracer l'historique de tout objet, statue, tableau, yogourt ou pierre précieuse qu'il tient dans la main ou qu'il touche par simple contact. Cela lui permet de découvrir son origine et par là même sa valeur probable, en fonction du marché local, ainsi que sa légalité. S'il s'agit d'un objet qu'il n'a jamais rencontré de sa vie, l'Ange en saura suffisament pour visualiser ce dont il s'agit.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Dominique, Joseph, Laurent, Michel.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Christophe, Jean, Marc.
Allié : Emmanuel, Ange.

Composantes d'invocation : (1) Une orange, (2) Un manuel de prestidigitation, (3) Un passe-partout universel, (4) La sandale d'un Apôtre, (5) Dans l'aiguille creuse, falaise d'Etretat, France, Terre, (6) La Joconde (certaines choses ne changent jamais).

Jean

Archange de la Foudre

Jayne, une jolie petite fille un peu maigre, inventa la roue à aubes le jour de ses trois ans.
Le Démon aux ordres de Gaziel qui surveillait sa tribu pour la garder à un niveau de technologie préhistorique ne commença cependant à tiquer que quelques jours plus tard, quand la gamine fit chauffer de l'eau dans un pot en terre pour essayer de mettre en pratique les premiers principes de la machine à vapeur. Normalement, une telle enfant aurait dû être signalée aux services des Mekanik's, toujours à la recherche d'humains doués. Mais le Démon était du genre à penser que se faire remarquer de ses supérieurs ne pouvait amener que des ennuis. La planète devait rester préhistorique, et puis c'est tout : il mit le nom de la petite fille sur la liste de la prochaine ponction en carburant humain.

Jayne avait donc trois ans et demi quand elle fut embarquée dans les entrailles de la Nécropole Chatila. Il arrive que des humains survivent à deux voyages, parfois trois. Jayne survécut au premier. La Nécropole se posa ensuite sur un immense spatioport pour effectuer quelques réparations. C'est ce moment-là que choisit l'Archicathédrale Ainsi Soit-Il pour passer à l'attaque. Le débarquement des Spiritus Legiones suivit, et quelques heures plus tard, Jayne et les neuf autres survivants de la Nécropole étaient parqués dans un hangar pendant que les forces du Bien pacifiaient la population.
Jayne resta deux jours sans manger ni boire avant qu'une délégation de la Verax Veritas ne vienne inspecter les prisonniers. C'est un Ange au service de Jean qui les accompagnait tout à fait par hasard qui jeta un coup d'oeil sur les étranges signes que la petite fille hagarde était en train de dessiner par terre, les yeux vitreux.
Jayne venait, dans une écriture qu'elle avait entièrement inventée, de rééinventer la plupart des théorèmes mathématiques de base.

Une délégation de l'Astronomicus fut envoyée étudier son cas. En quelques heures, ils avaient réunis un dossier impressionnant, et avaient évalués le QI de la gamine à plus de 160 - rappelons qu'elle n'avait que trois ans et demi. Les membres de la délégation demandèrent donc une dérogation pour que l'enfant soit cooptée immédiatement dans les rangs de l'Astronomicus, afin d'être éduquée en son sein. La réponse fut affirmative, mais quand elle arriva, Jayne était déjà morte. N'étant pas inscrite sur les listes, elle n'avait pu, pour des raisons administratives reçevoir les soins que son état très grave nécessitait.
L'Ange qui l'avait repérée fit un tel foin que l'Archange Jean lui-même se pencha sur son dossier. Le jour de Noël, l'âme de Jayne fut rappelée dans un nouveau corps et la petite-fille passa Ange de grade 0 au service, vous l'aurez deviné, de Jean. Il parait qu'elle est enfermée jour et nuit dans un bureau de La Nouvelle Jérusalem pour avoir un meilleur rendement.
Vous voyez qu'il y a encore de belles histoires de Noël!

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	5	3	4	4	5	50

Talents : Stratégie +3, Arme d'épaule +1, Discussion +2, Chimie +3, Informatique +3, Mécanique +3, Electronique +3.
Pouvoirs : Eclair +3 (121), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +1 (221), Régénération +0 (226), Courant d'air +1 (253), Champ magnétique +2 (254), Invisibilité +2 (261), Electricité +3 (264), Détection du Mal +0 (311), Psychométrie +2 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +0 (314), Détection du danger +1 (315), Détection du mensonge +1 (316), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +3 (322), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +0 (324), Téléportation +0 (331), Mégalomanie (633), Générateur +3 (Spécial).

Récupération :

Par heure de repos, branché sur une centrale électrique	+2
Par deux heures de repos, branché sur une prise de courant	+1
Par heure passée par temps d'orage, sur un relief	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Eclair	121
2	Courant d'air	253
3	Champ magnétique	254
4	Electricité	264
5	Industrie	463
6	Générateur	Spécial

Générateur (Force)
Ce pouvoir permet à son possesseur de se transformer en générateur de haute puissance pendant une seconde. La puissance dépend du nombre de PP engagés et le niveau détermine le toucher. La victime sera sonnée pendant (5 + PP dépensés - Fo de la victime) seconde(s).

PP	Puissance
1	+4
2	+5
3	+6

Promotion : Jean est passé Archange en 1690 après avoir "soufflé" à Denis Papin les principes de base de la machine à vapeur.

Apparence et comportement : Jean apparaît toujours sous la forme d'un grand jeune homme blond, d'environ deux mètres de haut, aux yeux bleus vifs, aux cheveux courts et aux traits taillés au couteau. Bref, tout le portrait de ce que l'on n'imagine pas être un scientifique, mais plutôt un membre d'un service d'ordre d'un petit groupuscule extrêmiste en 1930 et des poussières en Allemagne. Et pourtant, Jean est le plus grand cerveau scientifique qu'ait jamais porté le Paradis ou la Terre, mis à part peut être Yves qui, puisqu'il sait tout, maîtrise sûrement également ce genre de choses. Jean a considérablement pris de l'ampleur depuis le début de la conquête spatiale puisque c'est grâce à lui que les hommes ont pu conquérir les étoiles. Le plus grand succès de Jean est bien sûr le système de voyage paradisiaque, qui mèle étroitement le spirituel et la plus haute technologie. C'est également lui qui a inventé les systèmes d'armes utilisés par les armées du Bien. Malgré tout, Jean est un peu aigri car une grande part de la technologie qu'il a développée s'est perdue durant la grande obscurité qui a suivi la défaite de la Bête. L'obscurantisme étant revenu à la mode, les merveilles techniques de Jean sont perçues plus comme des miracles du Tout Puissant que comme des objets, avec des piles à l'intérieur, avec un bouton on/off et un interrupteur pour faire "buzzz". Jean travaille actuellement sur deux projets qui changeront la face du conflit s'ils arrivent à leur terme : un système de déplacement instantané entre deux points, ne faisant appel ni au principe des voyages paradisiaques ni à l'appoint de Fœtusaints. Ce système, s'il parvient à le mettre au point, permettrait une téléportation instantanée de personnes, d'objets, de marchandises... Beam me up Jean ! Le second projet est encore plus impressionnant : il concerne un "cloaking device", un écran de protection qui, au contraire des écrans Démoniaques qui ont une forme ridicule, n'aurait pas de forme du tout et rendrait un vaisseau spatial complètement indétectable. A quand les bombardements planétaires chirurgicaux ?

Rôle : Jean est le grand responsable des progrès techniques et technologiques du Stella Vaticanum. Il est en constante ébullition, toujours à tester et à expérimenter une nouvelle invention, du fil à couper les Nécropoles au fusil atomique anti-moustiques. Jean est peu souvent présent au Paradis car il est bien évident que l'on ne peut pas faire toutes ces expérimentations dans un univers absolument spirituel. La théorie passe encore, mais la pratique... Il gère donc quelques planètes mineures et quelques très gros astéroïdes sur lesquels il peut conduire ses essais. Ces planètes sont sous la protection d'une force spéciale à son service qui empêche tout intrus d'espionner ou de saboter. On raconte que certaines de ces planètes bénéficient déjà du champ de protection et sont donc devenues virtuellement invisibles.

Position dans le Stella Vaticanum : Jean est Saint-Patron de la Productivus Mana, de la Deuxième Eglise, de l'Astronomus qui compose exclusivement la Troisième Eglise et de la Velox Spiritus, de la Quatrième Eglise. On peut soulever le fait que Jean ne doit plus avoir beaucoup de temps à lui s'il assiste à toutes les commémorations en tant que Saint-Patron.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que pense Jean de :

Les êtres humains : Certains des humains ont une intelligence très supérieure et ils n'ont pas besoin d'un coup de pouce de notre part pour inventer des merveilles. Mais ils sont de plus en plus rares en ces temps troublés

Les animaux : Ils ne présentent aucun intérêt, sauf pour quelques expérimentations. Et encore, maintenant, nous avons tous les sujets humains que nous désirons.

La violence : Ci vis pacem para bellum. C'est du latin. Ca veut dire que pour être tranquille, il faut être prêt à anéantir l'adversaire. C'est l'histoire de l'humanité qui est résumée dans cette citation.

La politique : Elle n'a absolument aucun intérêt. A part pour débloquer les crédits destinés à la recherche.

L'ordre et la discipline : Indispensables pour contrer cette satanée, et je pèse mes mots, loi de Murphy, qui fait que lorque l'on démonte plus de trois écrous, on en perd forcément un avant le remontage.

Les Archanges : Ils ne servent pas à grand chose car ils ont souvent tendance à empêcher la marche inéxorable du progrès et à favoriser un certain obscurantisme fanatique. De plus, ils ne comprennent pas tout.

Les serviteurs : Ils sont ma force et mon équipe de test. Ils me sont dévoués et je les en remercie.

Grades accordés par Jean

Serviteur des engrenages : Ce grade permet à l'Ange qui le possède d'effectuer de tête tout calcul, même le plus compliqué et même s'il fait appel à des fonctions compliquées de récursivité ou autres.

Ami des néo-constructeurs : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède la compréhension instantanée de tout vocabulaire technique ou scientifique et la connaissance de ce à quoi il correspond. Il peut ainsi expliquer des termes très complexes en expressions simples compréhensibles de tous. Attention, ce grade ne permet que de comprendre, et non pas d'utiliser un mot que l'on n'aurait jamais entendu auparavant.

Maître de la recherche céleste : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de comprendre le fonctionnement de tout matériel scientifique ou technique dont il n'a jamais eu connaisance auparavant. Il lui faut juste une courte période d'adaptation et ce pouvoir couvre toute création des forces du Bien, du Mal, Vikings, etc... Un Maître peut donc comprendre aussi bien le fonctionnement d'un presse-agrume que d'une Nécropole. Par contre, le système de propulsion hyper spatial faisant plus appel au spirituel qu'au physique, il ne pourra pas en comprendre le fonctionnement par ce pouvoir.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Christophe, Jordi, Michel, Novalis.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Yves.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Le calculateur d'une chapelle, (2) Un moteur à fusion, (3) Un moteur ionique, (4) Une Cathédrale en état de fonctionnement, (5) Une édition originale de la théorie de la relativité d'Einstein, (6) Sur l'une des planètes d'expérimentation de Jean.

Joseph

Archange de l'Inquisition

Sous le nom de Néobaptème se cache un seul réglement administratif, et ainsi que de nombreuses réalités pratiques. Les Néobaptèmes de base, effectués sur des êtres sans grande importance, n'utilisent que des méthodes physiques ou chimiques.
Pas de schéma obligatoire : selon le bon vouloir de la Stella Inquisitorus ou de la Verax Veritas, chaque cas particulier est traité par un mélange d'électro-chocs - peu différents de ceux que nous utilisons de nos jours - de coups, de privations, de substances médicamenteuses très évoluées alliées à une rééducation de l'esprit par la prière et par le bourrage de crâne - sans oublier une lobotomie éventuelle.
Quand un sujet est particulièrement "intéressant", de par sa position dans le Stella Vaticanum, la grandeur de son péché ou sa nature d'Ange, des méthodes magiques (le pouvoir Torture de l'Archange Joseph, le pouvoir Philosophie de l'Archange Yves, le pouvoir Rêve Divin de l'Archange Blandine, Contrôle, Charme, Lire les pensées, Lire les sentiments etc...) peuvent être utilisées en alliance avec les moyens plus classiques. Citons aussi certains moyens physiques efficaces mais chers ou compliqués, et donc réservés à quelques sujets "d'élite" : une neuro-chirurgie au son, qui permet de retirer juste certaines connexions très précises du cerveau, certains souvenirs, certaines réactions ou certains sentiments, ou la greffe des glandes hormonales secrétant une substance précise influant de manière biochimique sur l'organisme.

Les services de la Stella Inquisitorus, toujours à la recherche de la méthode "parfaite" qui permettrait de purifier totalement la conscience et les sentiments de l'humain (ou de l'Ange) concerné sans porter atteinte à son intelligence ou à ses connaissances, expérimentent régulièrement des moyens dangereux ou farfelus. Citons :

Couper l'être concerné de toutes sensations extérieures par un caisson d'isolation ou mieux encore, en retirant délicatement le cerveau du corps et en le gardant en vie artificiellement, un peu comme la méthode utilisée pour les Fœtusaints.
Mettre quelques dixièmes de secondes l'esprit de l'humain (cette méthode n'est pas valable pour les Anges) directement en contact avec la puissance directe de Dieu. Cette osmose peut se faire soit par la volonté de Dieu lui-même soit pendant le transfert paradisiaque d'un vaisseau, si un Ange pur de Grade 3 ou un Archange est là pour superviser l'opération.
Créer un clone (possible, mais long, compliqué, peu fiable et cher pour le résultat obtenu) avec un cerveau vierge et transférer les souvenirs et les connaissances que l'on désire d'un cerveau à l'autre. Une méthode encore très expérimentale et contestée par certains Archanges qui considèrent que l'âme immortelle n'est, elle, pas transférée.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	3	53

Talents : Baratin +1, Discussion +2, Interrogation +3, Torture +3, Savoir-faire +2, Séduction +1.
Pouvoirs : Peur +3 (164), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Régénération +1 (226), Invisibilité +1 (261), Détection du Mal +3 (311), Psychométrie +3 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +3 (315), Détection du mensonge +3 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +3 (323), Lire les sentiments +0 (324), Téléportation +0 (331), Paranoïa (631), Torture +3 (Spécial).

Récupération :

Pour deux heures d'interrogatoire	+1
Par hérétique* démasqué	+1

* On entend par hérétique, tout être humain qui ne respecte pas les préceptes de Dieu tout en faisant croire qu'il les suit.

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	164
2	Mal	311
3	Psychométrie	312
4	Mensonge	316
5	Lire les pensées	323
6	Torture	Spécial

Torture (Volonté)
Ce pouvoir permet à celui qui l'utilise de faire parler une victime qu'il touche (et qui est attachée ou volontaire). Coût : 3PP. Un jet de résistance (combat psychique) est possible. Si le pouvoir fonctionne, la victime doit répondre à (Résultat des unités) questions sans rien cacher. Si le pouvoir échoue, la victime perd 1 point de

Force.

Promotion : Joseph est passé Archange à la création de la Sainte Inquisition en 1184.

Apparence et comportement : Rares sont les Archanges qui traînent un défaut mineur ou majeur, tel un boulet de culpabilité. Joseph fait pourtant partie de ceux-là et sa prise de congés forcée en 3120, réservations effectuées directement par le secrétariat de Dieu, ne l'a pas fait changer d'avis. Même Dieu est contre lui et seul Dominique, Laurent et Walther l'ont compris, eux qui l'ont accompagné dans son tourment. C'est d'ailleurs le seul Archange à avoir officiellement changé d'attitude envers ses pairs, Laurent et Walther étant considérés maintenant comme Neutres au même titre que Dominique. Mais malgré cette faute, qui conduisit tout de même rappelons-le à la naissance de la Bête et à l'Armaggedon, Joseph est toujours présent dans le Stella Vaticanum et même plus que présent en tant que Saint-Patron de la Stella Inquisitorus. Ses serviteurs sont présents partout dans le Vaticanum et ils ont tendance à Néobaptiser sec. Joseph reste l'un des Archanges les plus craints, non à cause de sa puissance éternelle mais du fait de son pouvoir sur les humains. On a vu ce que pouvait donner sa folie au cours des siècles, que ce soient les cathares et les albigeois alors qu'il n'était pas encore Archange, les protestants, la chasse aux sorcières et surtout le génocide des juifs. A ce propos, Joseph se défend d'une quelconque responsabilité dans l'holocauste, mais il n'a jamais caché sa haine des "Deicides", même après les explications pourtant très claires d'Yves et il n'a jamais justifié ses absences répétées entre 1933 et 1945. Joseph apparaît maintenant comme un inquisiteur de la grande époque, robe rouge, tonsure, capuchon sinistre, bref, tout pour mettre dans l'ambiance. Le seul détail qui puisse le faire remarquer est la petite sacoche qu'il a toujours avec lui et qui contient tout le matériel du parfait petit dentiste. Des heures d'amusement en perspective. On rigole, on rigole, mais Joseph est l'un des plus dangereux Archanges en exercice.

Rôle : Joseph est Saint-Patron de la Stella Inquisitorus et si vous regardez attentivement le titre sur la couverture de cet ouvrage, vous pouvez remarquer que cela doit être important. Si Dieu lui a permis de revenir, c'est qu'il tient compte des temps difficiles et Joseph n'a pas son pareil pour pacifier une région ou une planète en Son Nom. Et c'est vrai que ça calme vite tous les systèmes avoisinants de voir une proche planète subir un auto da fé à grande échelle. Mais Joseph n'a rien compris et il pense qu'il est revenu parce que Dieu, qui l'a déjà trahi en 3120, s'est rendu compte de sa valeur et de son erreur. Il entend bien lui prouver avec zèle qu'il ne s'est pas trompé. Le temps que Dieu le remarque à nouveau, le Stella Vaticanum risque d'être mis à feu et à sang.

Position dans le Stella Vaticanum : Joseph est Saint-Patron de la Stella Inquisitorus, et chapeaute avec Dominique et Blandine la Verax Veritas dont Walther est le Saint-Patron. Des postes de tout repos, qui correspondent bien à son caractère calme et détendu.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que pense Joseph de :

Les êtres humains : J'ai dit une fois, une être humain est toujours coupable de quelque chose. Je le pense encore, il suffit d'en torturer un et il avoue. Et s'il avoue quelque chose de ridicule, le bris du vase de Soisson par exemple, il est coupable de mesquinerie et doit être châtié.

Les animaux : Les animaux sont parfois coupables mais ils n'avouent pas, même si on les travaille longtemps, très longtemps. Faites-moi confiance, j'ai essayé.

La violence : Elle doit être utilisée, mais avec modération et à intervalles constants juste pour que l'on se rappelle qu'elle existe.

La politique : On voit où mène la politique, quand on exclut du pouvoir ceux-là mêmes qui l'ont soutenu.

L'ordre et la discipline : Mon but. C'est le précepte principal de Dieu et il est trop oublié au nom de cette sacro-sainte liberté qu'ils ont introduite dans les écrits apocryphes.

Les Archanges : Ils se servent de vous quand ils en ont besoin mais ils ne sont pas fiables en cas de coup dur. Il faut qu'ils mûrissent et qu'ils se rendent compte que la vérité est souvent difficile à découvrir et qu'il faut parfois travailler longtemps avant de se l'avouer.

Les serviteurs : Ils m'obéissent parce qu'ils me craignent. Et c'est bien là la preuve de ma force et de mon pouvoir. Jamais aucun de mes serviteurs n'a manifesté le désir de quitter mon service et d'ailleurs, je ne l'aurais pas supporté. Il aurait immédiatement été traîné devant l'un de mes tribunaux afin d'être questionné sur ses motivations. Je n'ai jamais vu non plus un seul renégat parmi eux. Quel est l'Archange qui peut se vanter d'avoir une telle influence sur ses sujets?

Grades accordés par Joseph

Serviteur des enquêteurs de vérité : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de connaître le thème général qui met mal à l'aise le sujet qui l'observe et qui lui fait mal. Que ce soit une phobie, une faute, ou un adultère. Il n'en sait pas plus, mais pourra orienter ses recherches. Ce pouvoir est gratuit mais nécessite la résolution d'un conflit psychique (avec la Volonté au niveau +0 pour les deux adversaires).

Ami des bourreaux : Tout Ange de ce grade pourra torturer une victime avec son pouvoir spécial mais sans violence (pas de perte de point de Force en cas de jet raté).

Maître de la question : Tout Ange de ce grade a la possibilité d'accéder immédiatement, s'il en a la possibilité matérielle, par un terminal ou par téléphone, aux informations concernant n'importe quel citoyen, qu'il soit humain ou Ange. Ces informations correspondent à tout ce qui est officiellement connu de la personne concernée et constituent un super casier judiciaire. Les Défauts des Anges n'y sont pas inscrits. En bonus à cette distinction, un Maître de la question est dispensé de faire la queue très longtemps à un guichet.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Tous les autres.
Neutre : Dominique, Walther et Laurent.
Associé : Aucun.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un litre de serum de vérité, (2) Les minutes des procès de sorcellerie, (3) Un auto da fé, (4) Un Ange de grade 2 complètement pur, (5) Une Chaudière de Nécropole, (6) Un auto da fé planétaire.

Laurent

Archange de l'Epée

"Les Spiritus Legiones sont le bras armé de Dieu et Dieu leur fait confiance comme à ses fils." C'est beau et c'est bien dit, mais dans la pratique, ce n'est pas tout à fait vrai.

Dans les combats où des dizaines de milliers d'hommes sont en jeu, le Spiritus Legiones vit ou meurt, et n'a pas vraiment le temps de se poser des questions. Cette "philosophie de masse", si efficace en temps normal, pose hélas des problèmes quand elle n'est plus appliquée... par exemple quand de petits détachements (une dizaine de Legiones) sont livrés à eux-mêmes pour une mission précise.
Bien encadrés, ils feront leur boulot d'une manière efficace. Mais si le chef est faible - ou mort -, deux réactions perverses (le mot est de la Stella Inquisitorus) peuvent survenir :
Le syndrome de "Terreur Aveugle" est la première de ces réactions. Le Spiritus Legiones, soudain presque seul alors que depuis des années il était entouré de milliers d'autres soldats qu'il n'avait qu'à suivre et de chefs de tous grades auxquels il obéissait à l'âme et à l'oeil ne supporte pas de se retrouver face à lui même... et craque. On voit ainsi des héros d'innombrables batailles sanglantes où ils ont fait preuve d'un courage surhumain se mettre en boule et appeller leur Maman simplement parce qu'ils se sont retrouvés tous seuls en pleine forêt avec des directives pas claires.
Le second syndrome est celui de la "Forte Tête", plus rare mais nettement plus dangereux : le Spiritus Legiones ayant goûté quelques heures à un ersatz de liberté s'aperçoit que c'était ce qu'il désirait depuis toujours. Il déserte alors, non sans avoir parfois essayé de convaincre ses petits camarades... ou de tuer ceux qui s'opposaient à son départ. Ainsi il est possible qu'il y ait, sur des planètes reculées, quelques ex-Spiritus Legiones ayant formé leur petite milice perso...

L'autre problème majeur est celui de la fraternisation. Quand une nouvelle planète est conquise, des troupes sont laissées sur place pour faire régner l'ordre et parer à une éventuelle contre-attaque ennemie. Laisser un Spiritus Legiones pendant 10, 20, 30 ans au contact d'une population avec laquelle il peut sympathiser est potentiellement très dangereux. Pour éviter toute contamination, le réglement en vigueur stipule de changer les troupes tous les ans. Il arrive cependant que, pour des raisons financières ou d'éloignement, ce réglement ne puisse être appliqué. Les supérieurs doivent alors être aux aguets pour détecter toute faiblesse...
Il est possible que, dans le passé, des Spiritus Legiones aient aidé la population d'une planète à se révolter contre le joug du Stella Vaticanum. Ce qu'il est advenu de ces planètes, nul ne le sait : aucune mention de ces "incidents" n'a jamais été faite dans l'histoire officielle...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
6	6	6	2	4	3	52

Talents : Arme de contact lourde +3, Corps à corps +3, Discrétion +2, Tactique +3, Stratégie +2.
Pouvoirs : Absorption de la colère +1 (145), Armure +2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +1 (221), Régénération +2 (226), Invisibilité +2 (261), Détection du Mal +2 (311), Psychométrie +2 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +2 (315), Détection du mensonge +1 (316), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +1 (322), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324), Téléportation +0 (331), Bond +3 (333), Arme de contact intelligente (413), Besoin de tuer (666), Juste-lame de Laurent (Spécial).

Récupération :

Par créature du Mal tuée par le personnage	+1
Pour deux heures de repos dans une armurerie	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Absorption de colère	145
2	Armure	211
3	Volonté Sup.	221
4	Arme	41-
5	Spiritus Legiones	541
6	Juste-lame de Laurent	Spécial

Juste-lame de Laurent

En dépensant 3PP, la lame de votre épée (magique ou non) acquiert un tranchant divin et voit sa puissance augmenter de 5 pendant (2+niveau dans le pouvoir) minutes. Ce pouvoir fonctionne aussi sur un Divinumlux.

Promotion : Laurent est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire.

Apparence et comportement : Rappelez-vous... Au vingtième siècle, Laurent apparaissait comme un petit homme maigre, humble, sec, aux cheveux noirs et épais. Il était alors responsable des armées de Dieu sur Terre. Mais comme dit l'autre, with great power, comes great responsibility ! Ou encore, just 'cause you got the power, that don't mean you've got the right. En bref et pour faire pompeux, le pouvoir corrompt. Maintenant, il suffit de vous dire que Laurent, quand il apparaît, prend la forme d'un grand blond, plus d'un mètre 80, aux yeux bleus et aux cheveux courts, en armure de Croisé, le plus souvent l'épée à la main pour que vous pensiez qu'il y a un problème quelque part. Laurent a pété un plomb. Et ce, depuis quelques millénaires... Laurent est maintenant complètement mégalomane, et toutes les frustrations accumulées depuis des siècles, Georges, Khalid, Gabriel, les vacances "accordées" par Dieu, lui ont couru sur le système suffisamment longtemps pour qu'il lâche sa tête. Laurent s'affiche clairement comme le chef des armées de Dieu sinon le meilleur guerrier des forces du Bien (dans ce domaine, Michel est sûrement supérieur à Laurent, sans compter Georges qui fut son maître et Khalid, l'Epée de Dieu, l'Archange de la Foi qui est peut être, mais cela reste encore à prouver, son égal). Décidément, il semble que la convocation par Dieu de Dominique, Joseph, Walther et Laurent n'a pas eu l'effet escompté. Au lieu de calmer les ardeurs combatives de chacun, cet exil obligatoire n'a fait qu'aggraver les tares et les défauts qu'ils tentaient de contrôler et les rendre pires encore. A moins que Dieu, dans son incomparable omniscience, n'ait encore tout prévu et que ce soit juste une épreuve de plus pour quatre des Archanges les plus importants du Stella Vaticanum.

Rôle : Laurent est le Saint-Patron de la Stella Potens et des Spiritus Legiones, les plus importantes forces de l'Armée du Stella Vaticanum. Malgré sa faute, Dieu lui a laissé cette charge et il compte bien lui prouver qu'il ne s'est pas trompé. La cinquième Eglise est le Fer de lance du Stella Vaticanum dans la reconquête des planètes perdues après l'Armaggedon et Laurent en est la pointe indestructible. Il n'attend qu'une chose, qu'on lui laisse les pleins pouvoirs rien qu'un instant pour qu'il aille finir la partie du grand jeu, qui dure d'après lui depuis trop longtemps. Il n'a, de toute évidence, rien compris.

Position dans le Stella Vaticanum : Laurent est omniprésent dans la Cinquième Eglise : Saint-Patron de la Stella Potens et des Spiritus Legiones ainsi que chapeautant les Calvarus Legiones dont Christophe est Saint-Patron.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que pense Laurent de :

Les êtres humains : Nous devons tous les défendre. Et ceux qui sont sous le joug de l'oppression, quelle qu'elle soit, doivent être libérés en priorité.

Les animaux : Il faut également les défendre et certains peuvent même nous aider dans notre tâche.

La violence : La violence est une arme dont il faut savoir se servir. Comme un art martial, la violence met des années à se maîtriser à bon escient, et nous, Archanges, avons eu des millénaires pour apprendre.

La politique : Elle ne m'intéresse pas plus qu'avant.

L'ordre et la discipline : Ils sont indispensables pour toute action convenablement menée.

Les Archanges : Ils ne font pas leur travail à l'exception d'une minorité que certains voudraient bâillonner.

Les serviteurs : Ils suivent souvent mes préceptes et pour cela je les en remercie. S'ils ne m'écoutent pas, ils seront châtiés.

Grades accordés par Laurent

Serviteur des armées Divines : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de jauger un adversaire potentiel et de lui faire comprendre, par un simple regard, que le combat est inutile car forcément mortel pour lui, l'Ange étant son supérieur. Evidemment, ce pouvoir ne fonctionne que sur les humains, mais tout humain, quel qu'il soit, y succombera. Il faut néanmoins un contact visuel, les deux adversaires se regardant dans le blanc des yeux, de 10 secondes. Cela rend ce pouvoir un peu inutile en combat de masse.

Ami des croisés : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de bénéficier d'un bonus de protection de +1 lorsqu'il entreprend un combat singulier loyal avec un adversaire à sa mesure. Cela fait quelques points de litige possibles, mais on appelle adversaire à la mesure d'un Ange toute créature Infernale ou répondant de la Troisième Force, ou de la Quatrième, ou de la Cinquième... Ce bonus disparaît immédiatement dès que l'un de ses collègues vient l'aider. Par contre, il n'augmente pas si l'Ange se bat contre plusieurs adversaires, faut pas trop en demander non plus.

Maître de l'élite du Seigneur : Ce grade permet à l'Ange qui le possède de bénéficier naturellement d'une autorité et d'un port militaire. Il inspirera un respect dû autant à un vétéran de milliers de guerres psychiques qu'à un commandant en chef d'une région militaire. Il bénéficie en outre de deux colonnes de bonus dans toutes les actions mettant en exergue la stratégie et la tactique.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Christophe, Marc, Emmanuel, Novalis, Catherine.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Daniel, Dominique, Jean, Jean-Luc, Joseph, Michel, Walther, Georges.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Une épée, (2) Une épée bénite, (3) Un canon à effet Gauss, (4) Une armure de Croisé, (5) Commander une flotte de combat, (6) Au milieu d'une bataille terrestre réunissant plus de 50000 combattants.

Marc

Archange des Echanges

Le Stella Vaticanum est en faillite permanente, car mal organisé, trop lourd, trop lent, trop cher, et surtout pas motivant pour les gens qui y vivent. Ce n'est pas le système économique qu'il faudrait changer, c'est le système tout court : et Marc, même Archange, ne peut se permettre d'émettre cette opinion à haute voix sans risquer le Néobaptème. Ce serait une première - Néobaptiser un Archange, mais la puissance des Apôtres et de la Stella Inquisitorus est maintenant telle que Marc ne donnerait pas sa main droite à couper que la chose est impossible...

Faire vivre le Stella Vaticanum tous les jours est l'affaire de l'Economicus, mais Marc est souvent sollicité au plus haut niveau pour résoudre des problèmes ponctuels. Trouver de l'argent, trouver de la nourriture, trouver des matières premières ou même des armes en urgence, alors que les crédits ne seront débloqués que dans un an, alors que la récolte a été mauvaise sur certaines planètes et que le manque de bouffe va être critique au sein de la Nouvelle Jérusalem, alors qu'il n'y a plus de minerai pour faire tourner les usines d'armement...
L'Archange et ses Anges ont alors un rôle de conseil, bien sûr, mais aussi parfois d'agents spéciaux qui utilisent la procédure d'urgence pour prendre quelques mesures sortant de l'ordinaire des réglements du Vaticanum. Quelques exemples?

Dans les mesures légales (mais dont personne ne se vante tout haut) :
- Passer un deal avec des planètes neutres ou appartenant à une troisième force pour que ces dernières continuent à produire des matières premières selon leur méthode (dix fois plus rentable que celle du Stella en général) en échange soit de technologie, soit de la haute "protection" des armées du Vaticanum.
- Intéresser aux bénéfices pendant un temps assez court une partie des employés du Stella Vaticanum afin d'obtenir à un moment critique un boom dans la production.

Dans les mesures tout juste tolérées dans des circonstances exceptionelles (mais qui font mal à la Stella Inquisitorus quand elle y pense) :
- Obtenir une rançon en matières premières, technologie ou autre d'une planète du Reik pour ne pas l'envahir.

Dans les mesures interdites (et dont on ne voit vraiment pas pourquoi on les cite là, à part pour sous-entendre - quelle horreur - que Marc pourrait éventuellement penser le faire dans le dos des Apôtres) :
- S'entendre à long terme avec un Prince-Démon sur des relations commerciales, avec à la clé - entre autres - un pacte secret de non agression.
Disons que nous n'avons rien dit...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	4	2	6	51

Talents : Baratin +3, Evaluation +3, Discussion +1.
Pouvoirs : Calme +3 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Régénération +1 (226), Invisibilité +1 (261), Détection du Mal +1 (311), Psychométrie +0 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +1 (315), Détection du mensonge +3 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +3 (322), Lire les pensées +3 (323), Lire les sentiments +3 (324), Téléportation +0 (331), Contrat divin +3 (Spécial).

Récupération :
Par XX heures de sommeil +1
XX dépend du salaire mensuel (approximatif) de l'Ange :
Somme en équivalent Points de Bonne Volonté
Moins de 10000 Points 12
Entre 10000 et 100000 Points 8
Entre 100000 et un million de Points 6
Entre un million et dix millions de Points 4
Plus de 10 millions 2

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Calme	166
2	Mensonge	316
3	Lire les pensées	323
4	Lire les sentiments	324
5	Communication	344
6	Contrat divin	Spécial

Contrat divin

Ce pouvoir permet d'écrire un contrat (sur papier libre) qui lie deux personnes volontaires ou plus. Chaque contrat coûte 1PP. Si l'un des cosignataires du contrat le rompt (volontairement) il subit (1 + Niveau dans ce pouvoir) fois 6 points de dommages.

Promotion : Marc est passé Archange en l'an 1626, après avoir acheté l'île de Manhattan pour 60 Guldens à de pauvres et crédules indiens. C'est la plus belle opération immobilière de tous les temps.

Apparence et comportement : Une chose est sûre avec Marc, c'est que l'on parle du top des tops, du meilleur parmi les meilleurs. Bon, reste à savoir pourquoi. Du temps du conflit larvé sur Terre, l'un de ses collègues demanda à Marc s'il pouvait vendre le désert aux Arabes. Non seulement la réponse fut positive mais le contrat avait déjà été signé. Marc est toujours bien vêtu, les meilleurs costumes ou les meilleures tenues anti-G des tailleurs les plus chics. Il a toujours à sa disposition les véhicules des plus grandes marques et ne descend que dans des palaces. Mais que fait donc Marc dans les rangs des forces du Bien? C'est sans doute le goût du "challenge" qui le fait agir. Le Stella Vaticanum a besoin d'argent, personne ne peut en trouver, Marc va en trouver. Les troupes d'invasion ont besoin de matériel ? Elles ne peuvent plus en acheter? Marc va trouver de l'argent. Marc, bien qu'il soit un chrétien parfait, n'en garde pas moins les pieds sur Terre : Il n'oublie pas de verser son obole à l'Eglise mais conserve sa commission qui alimente une caisse noire protégée par quelques sociétés écrans disseminées sur quelques planètes extérieures... Actuellement, Marc tourne assez souvent autour de la Nouvelle Jerusalem qui, d'après lui, représenterait la fin de la récession si elle était démolie et vendue sur des planètes extérieures. Les Apôtres ne voient pas cela d'un œil très conciliant.

Rôle : Confiez le conflit aux mains expertes de Marc et il n'y aura bientôt plus de problèmes. Il se contentera d'acheter toutes les planètes du Dunkle Reik pour une bouchée de pain et il les transformera toutes en parc d'attractions, avec les Démons aux guichets et en faisant palper les Princes au passage, il n'y a pas de petits profits. Ce serait peut-être un peu trop simple et l'idée de faire un tour de manège piloté par Baal a de quoi donner des cauchemars à Joseph, Archange de l'Inquisition. Mais qui sait, un jour viendra peut-être où ils se rendront compte que ce n'est peut-être pas un rêve pieux. Sinon, Marc est chargé de gérer le Stella Vaticanum et comme dans tout système totalitaire et extrêmiste, c'est le découvert permanent. La seule solution, le passé nous l'a montré, pour qu'un système ordonné (comme dans Ordre Nouveau) continue a être rentable, c'est une constante expansion qui se heurte un jour ou l'autre à des limites physiques, que ce soient des adversaires potentiels ou une rupture physique due à une taille trop grande pour un pouvoir trop émacié. Il voit arriver avec crainte le jour où le Dunkle Reik sera finalement vaincu et où les guerres de conquêtes ne seront plus de mise. Ce jour-là verra la fin du Dunkle Reik et si l'URSS a mis 73 ans à mourir, le Stella Vaticanum tiendra bien 73 décennies.

Position dans le Stella Vaticanum : Marc est Saint-Patron de l'Economicus, de la Deuxième Eglise, ce qui semble relativement normal. Si quelqu'un doit tenir le cordon des bourses, c'est bien lui.

Possibilités d'intervention : 2

Ce que pense Marc de :

Les êtres humains : Certains me font beaucoup rire quand ils marchandent avec moi. Ils ne savent pas y faire. D'autres sont beaucoup plus doués, mais sont de moins en moins nombreux au fil du temps. C'est bête, ils me plaisaient bien. Ils étaient forts...

Les animaux : Certains ont de la valeur, c'est vrai, mais mieux vaut les laisser en liberté plutôt que de les transformer en bijoux. A moins, bien sûr, de les garder vivants. Mais je n'enfilerai jamais un crocodile comme j'enfilerais une paire de "Biiiiiiiiiip" (la publicité est interdite...).

La violence : Elle est toujours inutile. Elle ne résoud rien. Et par la destruction qu'elle apporte, elle n'est pas rentable.

La politique : Non, c'est une perte de temps. Il faut éliminer les intermédiaires...

L'ordre et la discipline : Il en faut un minimum, de façon à respecter les contrats signés. Et n'oubliez pas qu'un contrat oral est aussi valable qu'un contrat écrit, sinon plus.

Les Archanges : Ils ont chacun leurs défauts, moi compris, bien sûr.

Les serviteurs : Mon critère de sélection n'a pas changé. Ceux qui réussissent ont mon appui. Ceux qui se complaisent dans la médiocrité et qui suivent mes préceptes n'ont pas leur place à mes côtés.

Distinctions accordées par Marc

Serviteur des gardiens d'argent : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède la capacité de connaître immédiatement la position exacte d'une personne avec qui il a passé un contrat (par son pouvoir spécial, encore faut-il le posséder).

Ami de la toison d'or : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'être un véritable expert dans l'art du marchandage. Il obtient le talent de Baratin +3, uniquement utilisable quand des questions d'argent sont en jeu.

Maître des planètes platines : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de déterminer, en fouillant l'esprit de son interlocuteur, ce qu'il recherche par dessus tout. Cela peut être un objet, un sentiment, une personne. Il faut néanmoins réussir un conflit psychique pour que ce pouvoir fonctionne.

Relations avec les autres Archanges

Hostile : Aucun.
Neutre : Ange.
Associé : Tous les autres.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Vendre un morceau de la "vraie" croix du Christ, (2) Vendre la concession d'un astéroïde vidé de toutes ses ressources premières, (3) Vendre des reliques des Apôtres, (4) Vendre une planète du Dunkle Reik à un autre Prince, (5) Dans la Nouvelle Jerusalem, (6) Vendre quelque chose à Mammon, Prince de la Cupidité.

Yves

Archange des Sources

En l'an 6803, l'Archange Marc et l'Archange Didier proposèrent une réforme de fond de ce monstre froid et d'une lourdeur sans pareil qu'est l'administration du Stella Vaticanum.
Après avoir écouté les arguments pour et contre, l'Apôtre dans son infinie sagesse décida finalement, contre l'avis de l'Archange Yves (d'après certaines sources non certifiées) de tenter l'aventure.
Didier forma donc des équipes de jeunes humains qui s'éparpillèrent dans tous les services pour motiver le personnel. "Il faut passionner les employés, leur donner des buts à accomplir..." affirma Didier. "Créons une Administratum conviviale où les employés seront heureux de résoudre les problèmes et les problèmes se résoudront tous seuls!"

Et en effet, après un an de séminaires, de cours de personnalisation où on formait les employés de l'Administratum à comprendre ce que voulaient dire les documents qui leur passaient sous les yeux et à envisager les problèmes dans leur globalité, les équipes de Didier constatèrent avec plaisir que le délai de traitement des documents s'était considérablement raccourci, que les erreurs de classement avaient diminué de 50%, et que les employés prenaient tous seuls des initiatives visant à "trouver des solutions concrètes à des problèmes quotidiens".
"Attention" dit alors, selon une vieille légende, l'Archange Yves. "Responsabiliser les employés ? Leur offrir la connaissance? Voilà qui est parfaitement dans ma philosophie. Mais je crains que ce ne soit pas dans celle du Stella Vaticanum, et que vous ayez enclenché un engrenage qu'il vous faudra arrêter au plus vite."

Et en effet, en s'intéressant aux documents qu'ils voyaient passer tous les jours sous leurs yeux, les employés de l'Administratum en surent bientôt dix à cent fois plus que les autres humains du Stella Vaticanum sur tout ce qui se passait au sein du "royaume". On leur avait répété qu'ils devaient se sentir concernés, ils se sentirent concernés et commencèrent à le montrer. Cela commença par quelques remarques sur le système économique, puis des remarques, on passa aux reproches, aux groupes de pression, aux associations de citoyens... Quand un petit groupe indigné commença à protester contre l'élimination de la population d'une planète et à contester le choix d'un cardinal, la Stella Inquisitorus s'en mêla. 80% des employés passèrent un examen d'âme, des milliers furent Néobaptisés, des centaines condamnés pour hérésie et crucifiés.

Ce fut la fin de la réforme. Les employés terrorisés recommencèrent à fermer les yeux, les oreilles et le cerveau, et l'Administratum reprit son rythme habituel. De nouveaux projets de réforme sont proposés tous les vingt ans, mais aucun n'a encore été accepté.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	4	5	6	57

Talents : Discussion +3, Baratin +3, Séduction +3.
Pouvoirs : Guérison de folie +3 (154), Guérison de phobie +3 (155), Calme +0 (166), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du Mal +3 (311), Psychométrie +3 (312), Détection de l'invisible +2 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection du mensonge +0 (316), Télépathie +3 (321), Dialogue mental +3 (322), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +0 (324), Téléportation +0 (331), Philosophie +3 (Spécial).

Récupération :

Par heure de discussion philosophique	+1
Par heure passée à déambuler dans une bibliothèque en méditant	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Guérison de folies	154
2	Guérison de phobies	155
3	Calme	166
4	Volonté sup.	221
5	Télépathie	321
6	Philosophie	Spécial

Philosophie (Volonté)
Ce pouvoir coûte 3PP et permet de faire admettre pratiquement n'importe quoi à n'importe qui. En moins de deux minutes (et un conflit psychique réussi), vous aurez prouvé par a+b à la "victime" que vous avez raison et

que toute autre possibilité est obsolète. Evidemment, n'essayez pas de prouver à un Prince-Démon que le Bien est l'unique voie envisageable. Attention, vous devez être persuadés de ce que vous pensez.

Promotion : Yves est aux côtés de Dieu depuis le début de cette triste histoire...

Apparence et comportement : Les voies d'Yves sont impénétrables. Yves n'a toujours pas d'apparence ni de comportement préconçus car il en est à l'origine. Yves sait tout, c'est sa fonction. Savoir et connaissance sont des fleuves qui s'écoulent doucement et on peut dire qu'il en est à la source. Il passe son temps dans sa bibliothèque, ce lieu de pouvoir qui s'étend à travers toutes les Marches Intermédiaires du Paradis jusqu'en Enfer, à lire les livres qui sont écrits ainsi que ceux qui ne le seront jamais. Quand il n'est pas dans sa bibliothèque, il est sur son Archicathédrale "Intervention Divine". Il semble que ce soit lui qui, dans l'ombre, agit comme un marionnettiste avec les autres Archanges, usant quand il le doit de son pouvoir Philosophie sur ses pairs. Quand il prend forme humaine, Yves prend l'enveloppe de l'être suprême, référence obligée au film Time bandits (Bandits Bandits en VF), c'est-à-dire la forme d'un vieux monsieur très bien habillé, en costume trois pièces, avec de jolies chaussures cirées, très propre sur lui. Il porte constamment, et c'est le signe distinctif qui montre que l'on s'adresse bien à Yves, de petites lunettes rondes ou en demi-lunes, cerclées de fer. Il semble que les lunettes, par leur teneur symbolique liée aux études, aux livres et aux bibliothèques soit la seule coquetterie que s'autorise Yves.

Rôle : Yves est le maître et le responsable de la connaissance universelle. Yves sait tout et on ne peut rien lui cacher. Après Dieu et Lucifer, c'est probablement l'être le plus puissant et certains n'hésitent pas à dire que c'est lui qui aurait donné l'envie à l'Archange Samael de devenir Lucifer et de faire sécession. Rien n'est moins sûr mais les initiés ont la preuve au fil des siècles de l'influence d'Yves sur les Archanges ou sur les humains : La mise au placard de Georges, Archange de la purification, la création de l'Islam par Gabriel puis sa "protection" après sa disparition, les vacances "accordées" à Dominique, pourtant Archange de la Justice en 3120 via l'intervention directe de Dieu lui-même. Yves est le seul Archange en qui Dieu a toute confiance et cette position a créé bien des jalousies. Des rumeurs circuleraient même comme quoi son pouvoir Philosophie serait encore plus puissant qu'il n'y paraît, capable d'influencer... Non, ce ne sont que des rumeurs...

Position dans le Stella Vaticanum : Yves est Saint-Patron de l'Administratum de la Quatrième Eglise. Il supervise également le Medicatoris Corpus de la Quatrième Eglise.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Yves de :
Les êtres humains : Je les connais tous et je sais tout sur eux. Ils sont tous là, dans un grand annuaire, classés par ordre alphabétique.
Les animaux : Ils ne peuvent rien me cacher non plus.
La violence : Elle n'a jamais rien apporté sinon le gâchis et la désolation.
La politique : C'est mon invention je crois...
L'ordre et la discipline : Pour mener quelque chose à son terme, il faut savoir en faire bon usage. L'abus est évidemment à proscrire.
Les Archanges : Je les connais tous. Ils sont tellement prévisibles. Ils sont efficaces et je les respecte.
Les serviteurs : Ils sont chacun une extension de ma conscience et portent tous en eux une parcelle de Dieu.

Distinctions accordées par Yves

Serviteur des archivistes : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède une priorité quant à la demande d'informations auprès de n'importe quelle administration ou service de renseignements, qu'ils soient civils ou militaires. Il peut donc griller les files d'attente aux guichets.

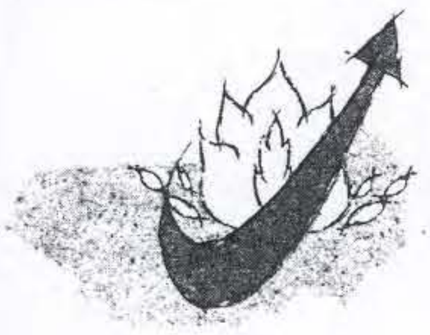
Ami des encyclopédistes : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'avoir une connaissance importante et culturelle du monde qui l'entoure. Il peut, donc toutes les quinze minutes, poser une question de culture générale spécifique au MJ qui répondra dans la mesure de ses possibilités.

Maître des bibliothécaires : Ce grade accorde à l'Ange qui le possède le pouvoir de se dissimuler complètement dans une bibliothèque de plus de 1000 ouvrages. L'Ange sera indétectable par quelque moyen que ce soit, y compris magique. Si la bibliothèque est détruite, l'Ange le sera également. De plus, il accorde une symbiose limitée qui lui permet de savoir si ce qu'il cherche est présent dans les rayonnages ou non et à quelle place.

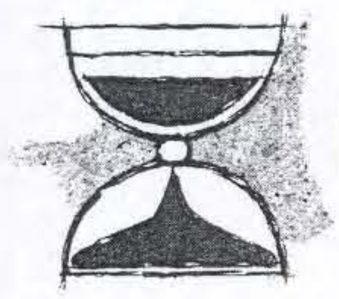
Relations avec les autres Archanges

Hostile : Aucun.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Catherine.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un dictionnaire, (2) Une encyclopédie non censurée, (3) Dans une bibliothèque, (4) Une œuvre inédite d'un grand auteur classique ou moderne, (5) Sur l'Archicathédrale "Intervention Divine", (6) Dans la bibliothèque d'Yves.



Le Dunkle Reik



La chronologie

Satan n'a vraiment rien à cacher, alors on utilise simplement la chronologie du Stella Vaticanum, qui est bien tenue, globalement juste, et souvent amusante. L'histoire de l'univers est apprise à l'école, l'Armaggedon, la Bête, tout ça, le B-A BA historique de n'importe quel élève de primaire. Les Sept Apôtres font beaucoup rire tout le monde, car ils sont décrits comme un peu plus bêtes que dans la véritable réalité vraie. Toutes les défaites du Dunkle Reik sont passées en revue, détaillées, étudiées, disséquées. Chacun peut ainsi savoir pourquoi il ne faut pas tuer son prochain si on ne veut pas faire partie du prochain milliard de morts d'une éventuelle guerre future. Résumé: gardons profil bas, ça peut permettre de partir en retraite anticipée entre deux ponctions de population.

Le Polo

L'astéroïde avec un trou, là.

Le Polo était dans une autre vie un astéroïde dit "nomade" qui roulait sa bosse dans les parages d'Andromède. Faisant ses cinquante bons kilomètres, doté d'une masse qu'il serait indécent de nommer ici, il était le type même de corps stellaire qui avait toutes les chances de finir sa vie avec le restant de l'univers. Pourtant, il eut le malheur de se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment...

Au détour d'une planète océan, Polo se retrouva nez-à-nez avec un feu d'artifice de toute splendeur.

Trois Cathédrales, un nuage de Cercueils d'Interception, deux Cimetières et leurs nuées respectives. L'une des Cathédrales tourne lentement sur elle-même, apparemment en voie avancée de dislocation. La seconde n'émet plus aucune lumière, et parsème sa trajectoire rectiligne de morceaux de toutes tailles et de toutes consistances.

Les deux Cimetières savent qu'il reste une Cathédrale en bon état, et ne semblent pas décidés à prendre de risques.

"Ok Polo, on se fixe !"

- C'est parti, attention au choc... 3,2,1, amarres?

- Implantées.

- Liaison énergétique?

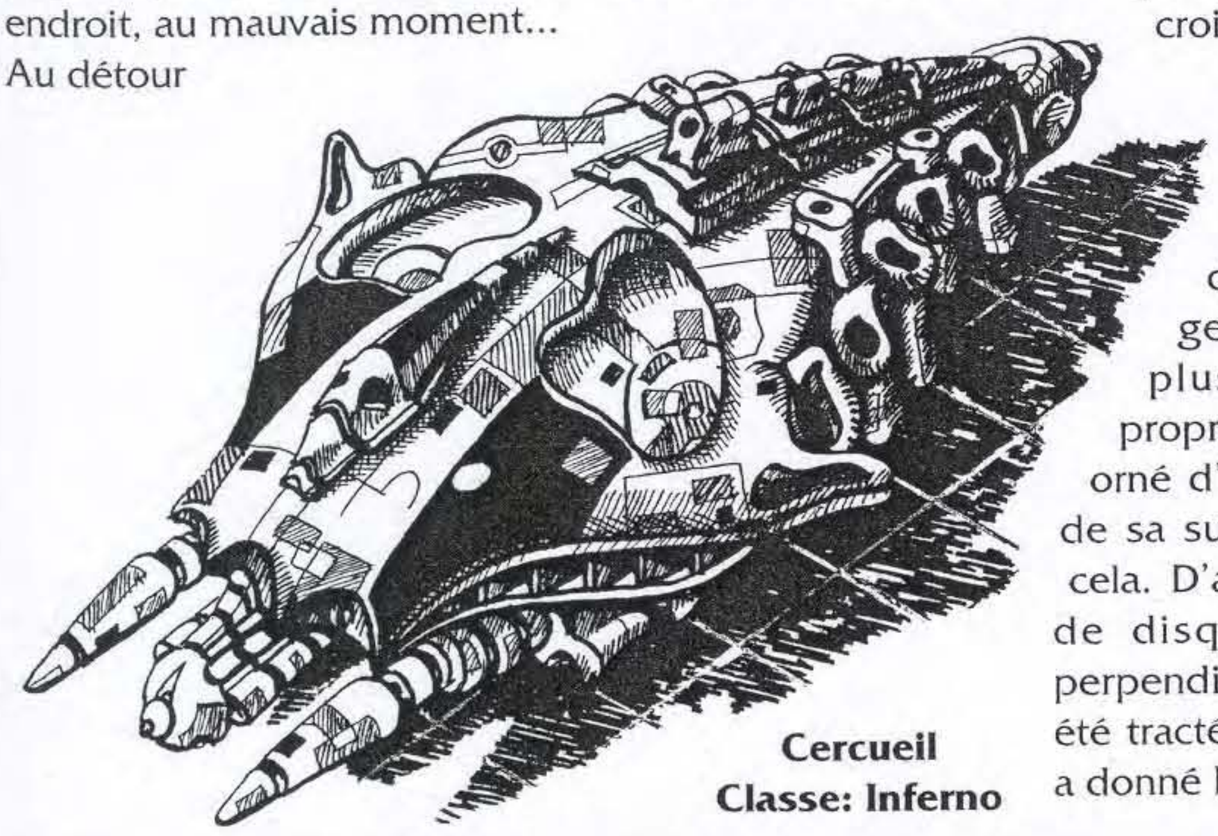
- Pas de problème...

- Cible lockée, prêt à tirer?

- Attends là, elle est encore derrière l'astéroïde...

- Nan, t'inquiètes, ça passe. Attention pour faire feu, FEU.

Et en effet "ça passe". Le Polo est le vestige d'une époque où l'on utilisait encore le tir couplé, technique démoniaque abandonnée depuis peu, car entraînant un taux d'accidents trop élevé. Il s'agissait d'allier les énergies de deux armes à rayon énergétique quelconques pour n'en faire qu'une. Cette technique avait l'avantage de faire de gros trous, comme vous voyez, mais laissait le vaisseau complètement "vidé" pendant plusieurs minutes. On appelait aussi cela croiser les effluves. Et c'était Mal.



Cercueil
Classe: Inferno

Vue la quantité d'énergie développée, on ne se préoccupait pas de savoir si un caillou gênait la ligne de tir. Mais d'habitude, aux dires des pilotes ayant effectué le même genre de manœuvres, le rocher se brisait en plusieurs morceaux, quand il n'était pas proprement désintégré. Mais pas là. Le Polo est orné d'un superbe trou occupant presque la moitié de sa superficie, mais n'a pas été affecté plus que cela. D'aucuns racontent que c'est grâce à sa forme de disque épais, le rayon l'ayant transpercé perpendiculairement, qu'il a pu résister. Il a ensuite été tracté jusqu'à l'orbite du Terminal, après qu'on lui a donné le nom de l'un des pilotes des Cimetières.

Toujours est-il qu'il orne désormais le ciel du Terminal, planète centrale du Dunkle Reik. Parodie grotesque de la base lunaire fixée au-dessus de la Nouvelle Jérusalem, le Polo suit une orbite régulière mais sert également de point de contrôle à tous les vaisseaux décollant ou atterrissant sur le Terminal. Une centaine de Démons sont postés en permanence sur le pourtour du Polo, et font fonctionner un pouvoir de Détection du Bien en permanence, alimentés directement en points de pouvoir par leurs Prince-Démons respectifs. Cela permet qu'aucune force du Bien ne puisse poser le pied sur le Terminal en passant par le Polo (et les petits malins qui possèdent le pouvoir de non-détection, me direz-vous ? Eh bien, eux ils peuvent bien sûr...)

L'Armaggedon

"Et elles les ont rassemblés au lieu qu'on appelle en hébreu Har-Maguédon." (Révélation 16-16)

Puisque les habitants du Dunkle Reik sont très réalistes quant à leur puissance militaire, et que leur histoire est jonchée de massacres perpétrés par les forces du Bien, ils sont très fiers de leur avoir damé le pion au moins une fois en 6900 et des brouettes années de conflit. L'avènement de Damien, le fils de Satan, l'Antéchrist qui fit combattre les frères contre les frères, comme l'annonçait d'ailleurs la Bible, est l'un des événements les plus glorieux du Dunkle Reik et même s'il est mort, il reste dans toutes les mémoires de ceux qui combattent les forces du Mal.

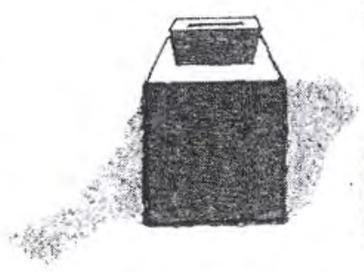
C'est aussi grâce à cette guerre gigantesque et à la trahison de bon nombre d'unités au service du gâteux de service que les armées du Mal possèdent en très faibles quantités de l'armement et des vaisseaux du Bien (les armes et le mode de propulsion de tels objets ont bien sûr été modifiés pour que les Démons combattants puissent les utiliser).

L'Armaggedon est surtout célèbre parce que c'est le moment qu'ont choisi de nombreux Démons pour décider de montrer aux yeux de tous leurs pouvoirs physiques (de telles créatures sont appelées Démons de combat). On dénombrait avant cette guerre à peine 2% de Démons de combat parmi les forces armées démoniaques alors que désormais on en compte plus de 50%. Au départ, le fait de montrer en permanence ses griffes, cornes et peaux écailleuses n'apportait qu'un substantiel bonus au prestige du personnage qui les portait mais, petit à petit, les pouvoirs sont devenus de plus en plus puissants, au fur et à mesure que les Démons s'habituaient à ces excroissances martiales. Aujourd'hui, le fait de porter en permanence un tel pouvoir accorde des bonus substantiels à la puissance (pour les modes d'attaque) et une protection majorée (pour les protections).

Cette recrudescence de Démons de combat peut sembler anecdotique mais représente en fait le moment exact où les Démons ont commencé à estimer que se cacher n'était pas une bonne chose et qu'être un Démon était une gloire et pas un terrible secret à dissimuler. La plupart regrettèrent leur geste lorsque les forces du Bien, galvanisées par les Sept Clowns de l'Ordre Nouveau décidèrent de les pourchasser dans toute la galaxie. Comme dit Gompf, Démon de Bifrons de son état:

"Les grosses griffes qui font snit snit c'est supra-cool sauf quand on est suivi par un Michel avec une grosse hache".

La mort de la Bête est toujours décrite avec beaucoup de calme et de recueillement, non pas que les Démons ou les humains vivant dans le Dunkle Reik en aient quoi que ce soit à foutre, mais surtout parce que Satan a été très peiné par la mort de son fils d'une si atroce manière et que comme chacun le sait, Satan est partout, un peu moins dans le Stella Vaticanum, mais partout.



L'organisation politique

Il existe six Ministères, qui sont divisés par domaines d'intérêt. Chaque Ministère est doté d'un Ministre et d'autant de Grand-Chefs que de Sous-Ministères. Ces postes sont tous tenus par des Démons de Grade 3. Tous ces Démons expérimentés sont aux ordres de certains Prince-Démons particuliers (selon le type de Ministère et son importance).

Ministère de la Justice: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres d'Andromalius ou de Belial. Ce Ministère comprend le Law Squad, le Justice Squad et l'Inspection Générale.

Ministère du Plan: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres de Kronos. Ce Ministère comprend la Ligue des Prophètes et les Time Keepers.

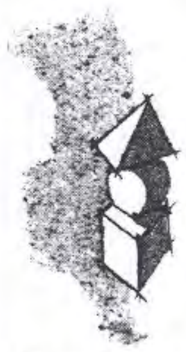
Ministère des Hostilités: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres de Baal ou de Bifrons. Ce Ministère comprend l'Instant Justice, la Border Patrol, les Cohortes Rédemptrices et la Division Paracultiste.

Ministère de la Culture: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres de Kobal, de Beleth ou d'Abalam. Ce Ministère comprend la Commission Déléguée au Rire, la Storm da Brain Corporation, la Multinationale de l'Education et la Satanas Veritas.

Ministère des Affaires Etrangères: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres de Malphas. Ce Ministère comprend le Comité pour la

Recherche Fondamentale sur les métaphores, la Furfurtivus Legionux et la Délégation à l'Exotisme.

Ministère de la Production: Les Ministres et Sous-Ministres de ce domaine sont aux ordres de Vapula ou d'Uphir. Ce Ministère comprend les Mekanik's, l'Agronomus Productivus Mama, les Bank Roots et le Cosmic Corps.



L'organisation sociale

Néant. Contrairement à l'uniformité aseptisée du Stella Vaticanum, le Dunkle Reik possède presque autant de protocoles sociaux que de planètes (ou de groupes de planètes). On dégagera tout de même quelques constantes qui sont par contre respectées jusqu'aux hautes sphères du Satanisme (quoique...):

Les **Prince-Démons** sont tous puissants, mais n'interviennent directement dans les affaires humaines qu'exceptionnellement. Ils sont encore plus difficiles à joindre qu'au vingtième siècle, de par l'énormité de la tâche à accomplir et l'énormité de leur non-augmentation en nombre (ndc: Houla ça reste pas bien clair tout ça).

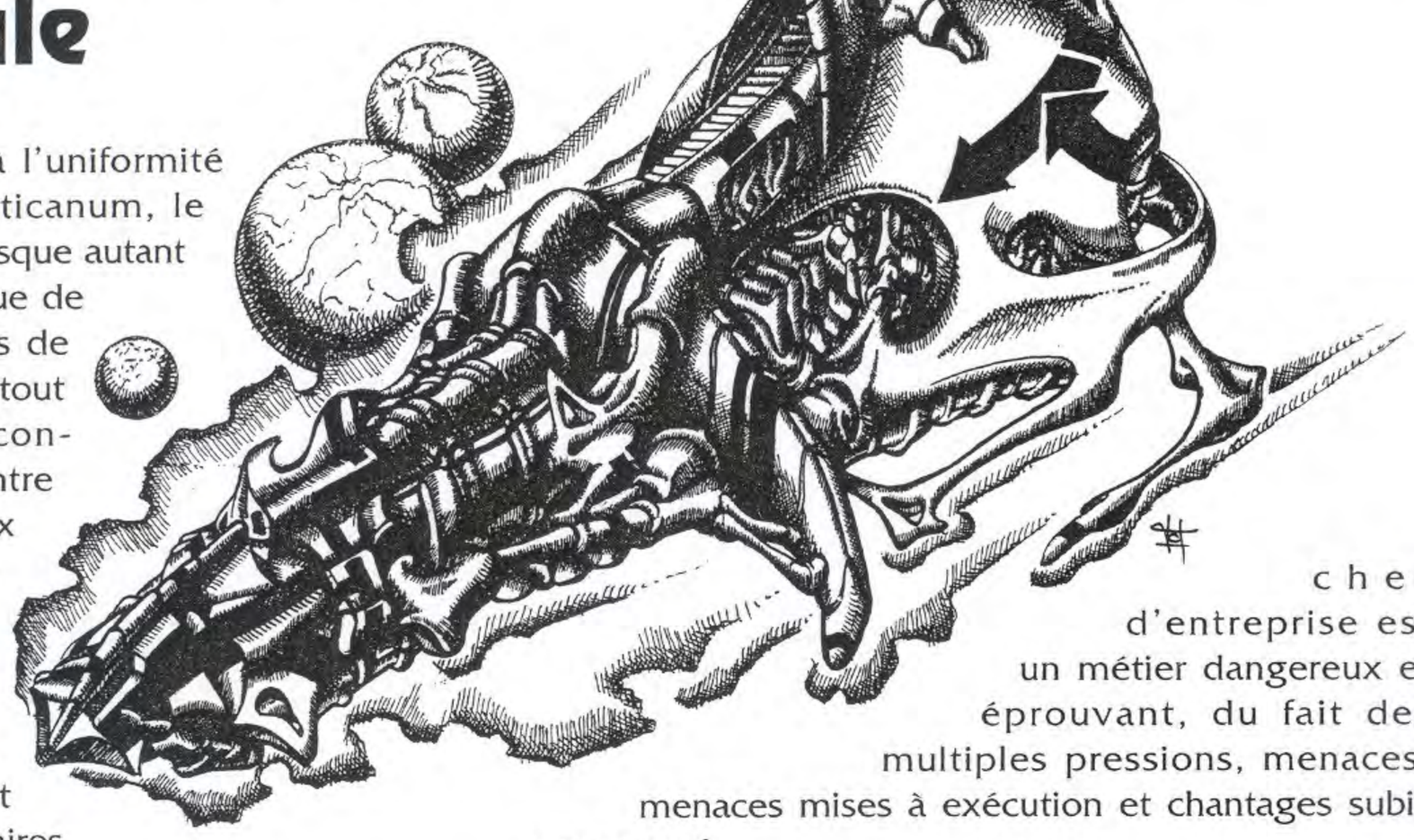
Ce sont les **Démons** qui sont chargés de la répartition volumique des humains sur les planètes, mais ils déléguent la plupart du temps ce rôle gouvernemental aux humains eux-mêmes. Il y a quand même des choses plus marrantes que de s'occuper de raser tel ou tel village, ou d'exiger un taux de natalité plus conséquent dans tel autre, et toutes ces petites choses qui font que les humains promus à ces postes sont si heureux de vivre, rarement très longtemps, vue la responsabilité qui leur incombe.

Les **croyances** sont libres, tout le monde s'en fout de toute façon, vous pouvez même louer le Signore Jésus-Christ, ça fera marrer votre concierge.

La **vie** est *la* valeur la plus importante : c'est la seule digne de ce nom. Seuls les Démons sont *licensed to kill*, car la pénurie de corps se faisant durement sentir lors des dernières guerres, on évite de gâcher une si bonne matière première dans des guerres civiles ou des crimes de sang inutiles. Des réserves sont donc nécessaires en prévoyance d'une éventuelle et future "guerre de tranchée".

Le **Satanisme** est la religion de tous ceux qui accèdent, ou désirent accéder, à un poste de responsabilité. Il n'y a rien d'obligatoire, cela demanderait bien trop de travail de convertir la totalité d'une population qui est de toute façon complètement hétérogène.

La **propriété privée** est reconnue, l'ascension sociale est donc une possibilité offerte à certains humains privilégiés. Etre chef d'entreprise est un métier dangereux et éprouvant, du fait des multiples pressions, menaces, menaces mises à exécution et chantages subis par ceux-ci.



Crypte
Classe: Penetrator

Les **ponctions de population** sont effectuées environ tous les vingt ans sur chaque planète. Cela permet d'éviter de maintenir les foules dans un contexte de guerre permanent, ce qui est excellent pour le moral des troupes.

> *"Une troupe fraîchement affectée est une troupe chichement exterminée"*
>
> *Pipof the Who, Généralissime Contremaître de la 4ème Division Paracultiste*

Voici comment sont vus les différents Sous-Ministères, en partant de celui qui a la meilleure réputation et en allant jusqu'à celui qui est le plus honni.

L'Instant Justice : Pas un brin d'admiration, juste une peur maladive, au point que chaque passant se concentre pour ne pas la haïr dès que l'un de ses membres déambule en pleine rue.
Les Mekanik's : Leur réputation s'étend jusque dans le Stella Vaticanum.
La Division Paracultiste : Sujet de plusieurs émissions ou séries télévisées.
La Commission Déléguée au Rire : Un peu de détente, rare dans la vie du citoyen.
La Satanas Veritas : Mine de rien, la majorité de la population est sataniste, alors...

Le Justice Squad : Ils sont gentils, un peu violents, mais ils nous débarrassent des déséquilibrés, des Anges, et des terroristes.
La Multinationale de l'Education : Assez bien vue, quoiqu'un peu orientée religieusement aux dires des parents.
La Border Patrol : La série télévisée la plus importante du Dunkle Reik : "Patrolman" est l'idole des jeunes enfants.
Les Cosmic Corps : La population regrette que les voyages spatiaux n'aient pas été mis à la disposition de tous, pour les vacances, par exemple.
Les Cohortes Rédemptrices : L'armée n'a jamais eu et n'aura jamais une image très favorable vis-à-vis des conscrits.
Le Law Squad : La police locale est sans pitié, mais pas sans reproches...
La Storm da Brain Corporation : Le genre de métier que l'on cache...
L'Agronomus Productivus Mama : Eux n'ont pas besoin de le cacher, ça se sent.
La Délégation à l'Exotisme : Ca fait des gens en plus, et moins à manger pour les autres.
La Bank Roots : La haine que voue la totalité des habitants du Dunkle Reik à la Bank Roots est sans commune mesure avec les quelques dissensions vécues avec les autres Sous-Ministères.

Les noms des Sous-Ministères suivants sont complètement inconnus du grand public, mais voici l'image qu'ils ont auprès des Démons et humains autorisés.

Le Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores: Allo ?
La Ligue des prophètes : Bien vue, car le sérieux et la discrétion de ses membres sont une référence.
L'Inspection Générale : Un consensus de mépris s'est formé contre l'Inspection, dont on dit que ses membres sont mesquins et tous petits (encore plus que des nains de jardin, bonnet pointu y compris).
Les Time Keepers : Haha haha, ils sont vraiment terribles...
La Furfurtivus Legionux : Excusez-moi, je pensais à autre chose, vous disiez...?

Les citoyens

Le citoyen de base est sans cesse brimé, mais sans excès, car la brimade amène toujours le péché si un contrôle draconien n'est pas assuré par la suite. Brimades donc, qui ont le chic de créer ces péchés terriblement petits et mesquins, mais d'autant plus forts qu'on les rumine toute sa vie. Péché avoué est à moitié pardonné, ce qui ne va pas du tout et c'est pour cette raison que les meurtres sont si mal vus: Ils sont terriblement peu productifs.

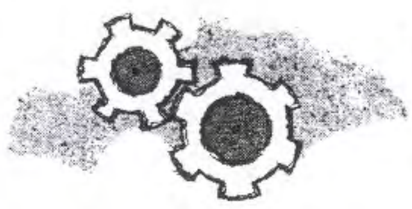
Les vacances sont, par exemple, distillées au bon vouloir de votre Chef. Elles sont attendues, mais ne tombent *jamais* au moment propice.

"Lambert, venez me voir dans mon bureau."

Quatorze étages et quatre minutes plus tard.

- Entrez.
- Vous m'avez fait appeler, Chef ?
- C'est Moi qui t'ai appelé, crétin.
- Bien sûr, Chef.
- Tu es en vacances Lambert.
- Mais Chef, j'en suis revenu ce matin...
- Justement ! Tu seras désormais en vacances pendant deux jours, tous les trois jours, et ce pendant quatre mois. Ce qui, d'après mes calculs, fera qu'après cette période de repos bien méritée, tu n'auras plus de congés pendant treize ans et quarante-quatre jours. Il est content Lambert?
- Oui Chef.

C'est pour cette raison que l'adultère est autorisé, voire encouragé, tant qu'il n'entraîne pas de crimes passionnels: on n'a rien trouvé de plus méchant qu'un humain privé de son partenaire quelques nuits par mois, au vu et au su de tous.

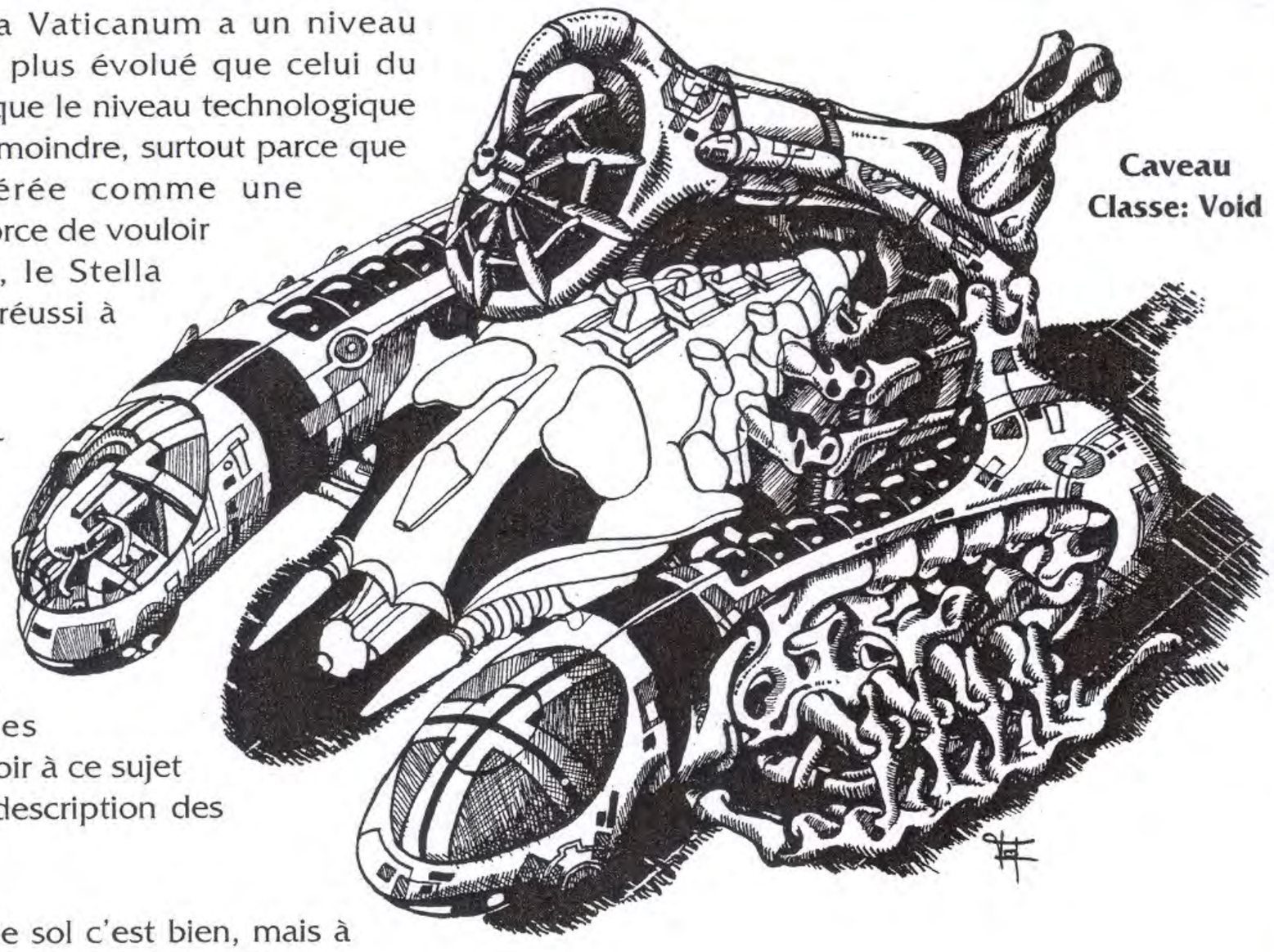


Les sciences

Depuis le vingtième siècle, le niveau technologique a progressé régulièrement si l'on excepte les grandes guerres contre le Stella Vaticanum qui ont plutôt été l'occasion de régressions technologiques. Il n'était pas rare de voir une équipe d'ingénieurs obligée de reprendre entièrement une technique parfaitement maîtrisée avant la guerre : ayant subi des déformations trop importantes, il arrivait un moment où plus personne n'était capable de réparer les machines correspondantes. La technologie est l'une des victimes d'une administration qui fonctionne dans une profonde confusion, les documents d'un même dossier pouvant être éparpillés sur trois systèmes solaires distincts. C'est comme cela que l'on s'est aperçu que les descriptifs des générateurs à fusion nucléaire - avec lesquels il y avait nombre de problèmes durant l'Armaggedon, se trouvaient sur Progmate IV, planète où avaient été développés et produits les générateurs en question. Et Progmate IV se trouve actuellement sur le bureau du Généralissime Yann Candlemass, successeur du chef de la 4ème Division de Génie Nucléaire, celui-là même qui a ordonné une Désagrégation de la planète.

Cette technologie a, depuis, été reconstituée, mais une nouvelle guerre signerait de toute façon l'arrêt de mort de plusieurs procédés de fabrication trop confidentiels dans leur industrialisation. Les équipes de la Furtivus le savent; les sabotages, espionnages, détournements et autres attaques d'usines sont donc monnaie courante.

Théoriquement, le Stella Vaticanum a un niveau technologique beaucoup plus évolué que celui du Dunkle Reik, mais en pratique le niveau technologique moyen des planètes y est moindre, surtout parce que la science est considérée comme une connaissance interdite (à force de vouloir rendre les gens dociles, le Stella Vaticanum a simplement réussi à les rendre idiots).



Caveau
Classe: Void

Voici un index non-exhaustif des technologies fréquemment rencontrées dans le Dunkle Reik (bien entendu, ces quelques précisions ne sont pas valables sur toutes les planètes du Dunkle Reik, voir à ce sujet le chapitre concernant la description des planètes):

Antigrav (se déplacer sur le sol c'est bien, mais à 20 cm au dessus c'est mieux).
Armes (même si la vie est la denrée la plus rare et que le meurtre est sévèrement puni, presque tous les habitants du Dunkle Reik possèdent au moins une arme à feu chez eux et plus de 50% ne quittent jamais leur domicile sans emporter sur eux un revolver).
Distributeurs (de munitions, de sucres d'orge, de godemichets, etc... Tout se trouve en distributeurs automatiques dans le Dunkle Reik).
Haut-parleurs (la musique, ou plus précisément le son sous toutes ses formes est très présente dans tous les endroits civilisés du Dunkle Reik).
Médicaments (bien que la médecine et la pharmacie soient payantes, les médicaments sont des denrées relativement abondantes même si elles restent coûteuses à l'achat).
Ordinateurs (bien que très communs dans tout le Dunkle Reik, les ordinateurs sont bien souvent mal utilisés. Ce sont les appareils qui sont le plus souvent en panne).
Téléportation (faible distance; matière inerte; rare et très peu fiable).
Télévision (qu'elle soit en 3D, en holovision ou simplement en écran plat coins carrés, la télévision est très importante puisqu'elle représente le seul moyen d'information dont dispose la majorité des humains).
Time... Keeping (le Dunkle Reik produit de superbes horloges. Merci qui ? Merci Kronos).
Véhicules (le véhicule à moteur, rapide (plutôt à roues mais aussi antigrav ou tout simplement sur coussins d'air) est un signe extérieur de richesse et d'importance sur presque toutes les planètes du Dunkle Reik).
Visio-phone: (le bon vieux téléphone a disparu depuis des centaines d'années).
Voyage STL (Slower Than Light : un tout petit peu moins vite que la vitesse de la lumière. Appelé aussi vitesse de combat par les Cosmic Corps).

Les mœurs et la justice

La **polygamie** est acceptée, tant que cela ne provoque pas de crimes passionnels. L'adultère n'est donc pas considéré comme un crime.

Les **différences hommes/femmes** ont entièrement disparu. Les seuls distinguos encore en place sont uniquement d'ordre sexuel. Les femmes vont à la guerre au même titre que les hommes, sans différence d'affectation, si ce n'est qu'elles ont le devoir de faire quatre enfants avant d'être engagées dans l'armée. Cette progéniture est généralement produite en moins de sept années après le début de la puberté et il est très mal vu de dépasser vingt-cinq ans sans avoir atteint son quota.

La **justice** est rendue avec une célérité hors du commun, car expédiée uniquement par des Démons payant leur inefficacité lors d'une mission. Les jugements rendus ne s'appuient sur aucun texte, mais sur l'humeur du jour.

Les moins chanceux ne passent même pas au tribunal, et sont incarcérés directement, pour une durée qui dépendra du remplissage de la prison et du bon vouloir du geôlier.

La peine de mort est très rare, les Démons préférant envoyer les coupables dans des pénitenciers ultra-sévères, plutôt que de les envoyer directement en Enfer sans passer par la case départ.

La hiérarchie

La hiérarchie générale du Dunkle Reik est organisée selon sept échelons. Les Démons peuvent avoir un titre équivalent à la nomenclature humaine. Par exemple, les Grand-Chefs humains sont très rares, ce poste étant la plupart du temps occupé par un Démon de Grade 3. Par contre, on ne verra jamais un Démon occuper un poste de Contremaître ou de Larbin, à moins qu'il n'ait fait une grosse bêtise...

Echelon	Démons	Humains
6	Prince-Démon	Aucun titre équivalent
5	Démon Grade 3	Grand-Chef
4	Démon Grade 2	Chef
3	Démon Grade 1	Sous-Chef
2	Démon sans Grade	Patron
1	Familier	Contremaître
0	Mort-vivant	Larbin

Tous les individus de Grades importants aiment à martyriser ceux d'un grade inférieur. La seule loi officieuse partout en vigueur dans la hiérarchie du Dunkle Reik reste celle du plus fort et les conflits dans un même service sont toujours très tenaces et souvent l'enjeu de sommes, de gains divers ou de services tout à fait dérisoires.

Prince-Démons

Les Prince-Démons participent plus activement à la vie du Dunkle Reik que les Archanges dans le Stella Vaticanum. Il sont les dirigeants politiques, militaires, et idéologiques de la nation. Les relations qu'ils entretiennent entre eux sont plus que jamais exacerbées par les cinq millénaires supplémentaires passés à se côtoyer. Les relations entre les différents Ministères sont donc des plus tendues, et les Prince-Démons ne font rien pour y remédier, bien au contraire.

Démons

Les Démons sont, bien malgré eux, tributaires des querelles qui agitent le cercle des Prince-Démons, mais essayent de modérer un peu les ardeurs de leurs supérieurs pour que leur vie quotidienne ne soit pas un enfer (ha, ha). Les Démons de Grade 3 sont les vrais dirigeants de l'exécutif et le font savoir haut et fort écrasant dès qu'ils le peuvent les Démons de Grades inférieurs.

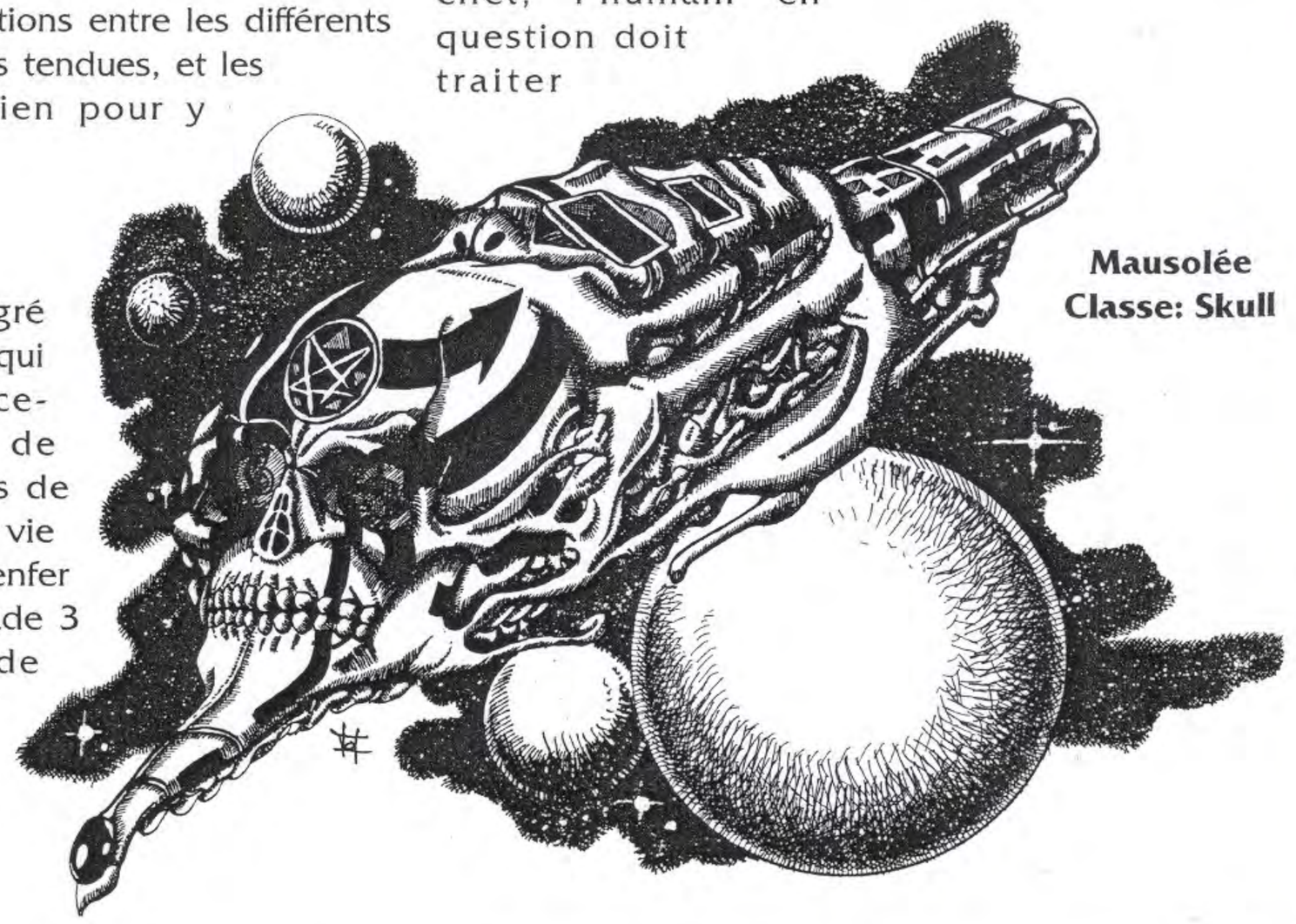
Bien qu'ils soient en théorie les égaux des êtres humains du Dunkle Reik (à rang égal), ils sont le plus souvent craints et respectés par les mortels qu'ils rencontrent. Etre Démon de combat est prestigieux mais uniquement dans les unités militaires: Voir un petit rigolo se balader avec des cornes sur la tête et une carapace en écailles véritables est un vrai régal pour les yeux mais ne permet pas d'obtenir des passe-droits dans la vie de tous les jours. Comment? Et ma paire de cornes dans ta gueule ? En fait, en y réfléchissant bien, ça peut servir!

Familiers et Morts-vivants

Ces créatures non-humaines sont, pour la plupart, détestées et craintes (seulement dans le cas des Familiers et des Mort-vivants dangereux). Les zombies et les squelettes sont un peu les souffre-douleurs de tout le monde et il est pratique pour eux qu'ils ne ressentent pas la douleur ni l'humiliation. Certains Familiers (surtout ceux qui font partie des Coucous) sont haïs par les enfants car ces derniers les trouvent laids et méchants. Dans tous les cas, la présence de ces deux types de créatures met les êtres humains très mal à l'aise et il est recommandé de ne pas les faire se côtoyer trop fréquemment. Si les quelques rares Familiers possèdent des pouvoirs politiques et économiques, les Mort-vivants ne jouissent jamais de tels avantages.

Humains

Les pauvres ont la chance, ou la malchance, d'être la denrée la plus précieuse du Dunkle Reik. A ce titre, bien des erreurs leur sont pardonnées, mais il y a des limites à ne pas dépasser. Un humain peut accéder aux postes les plus élevés dans certains Sous-Ministères, mais son mode de vie devient alors terriblement mauvais pour le cœur et les artères. En effet, l'humain en question doit traiter



Mausolée
Classe: Skull

chaque jour avec des Démons, voire des Prince-Démons, et ce n'est pas très agréable de prendre une giclée d'acide à chaque défaut d'organisation de l'institution qu'on dirige. Ces tractations sont difficiles à mener, et rares sont les humains qui sont partis à la retraite après avoir été Grand-Chef. Un humain plus gradé qu'un Démon est théoriquement le chef, mais en pratique la réalité est bien plus *brûlante* que cela. On connaît tout de même quelques humains dotés d'un charisme et d'un culot qui leur a sauvé la mise plus d'une fois. Ceux-ci sont très respectés, et c'est suffisamment rare pour qu'on les laisse globalement tranquilles.

Voici la liste des Sous-Ministères et de leurs Echelons respectifs. Le nom des Echelons correspond à l'activité de la personne concernée, en fonction des responsabilités qui lui sont confiées. Certains Echelons pourront paraître un peu conceptuels, mais reflètent alors la mentalité du Sous-Ministère en question. Le chiffre entre parenthèses indique le nombre de Grand-Chefs. Si le Sous-Ministère est muni d'une astérisque, le Grand-Chef (Echelon 5) est humain. Lorsque qu'il est muni de deux astérisques, le Chef (Echelon 4) est humain, mais pas le Grand-Chef.

Ministère de la Justice

Law Squad : Vigile, Garde, Flic, Agent, Inspecteur, Grand-Chef Commissaire (64).*

Justice Squad : Justicier Débutant, Justicier Classe 1, Justicier Classe 2, Justicier Classe 3, Justicier Classe 4, Grand-Chef Justicier (12).**

Inspection Générale : Visiteur, Observateur, Vérificateur, Examinateur, Expert, Grand-Chef Contrôleur (28).

Ministère du Plan

Ligue des Prophètes : Gratte papier, Grand-Chef responsable du bureau de gauche (60).*

Time Keepers : Carillonneur, Dateur, Chronométreur, Régulateur, Temporisateur, Grand-Chef Des Cycles (5).

Ministère des Hostilités

Instant Justice : Empoisonneur, Etrangleur, Eventreur, Etripeur, Assassin, Grand-Chef Faucheur (6).

Border Patrol : Eclaireur, Scout, Guetteur, Vigie, Sentinelle, Grand-Chef Patrouilleur (22).**

Cohortes Rédemptrices : Fantassin, Soldat, Caporal, Sergent, Capitaine, Grand-Chef Généralissime (38).**

Division Paracultiste : Para, Grand-Chef Colonel (9).**

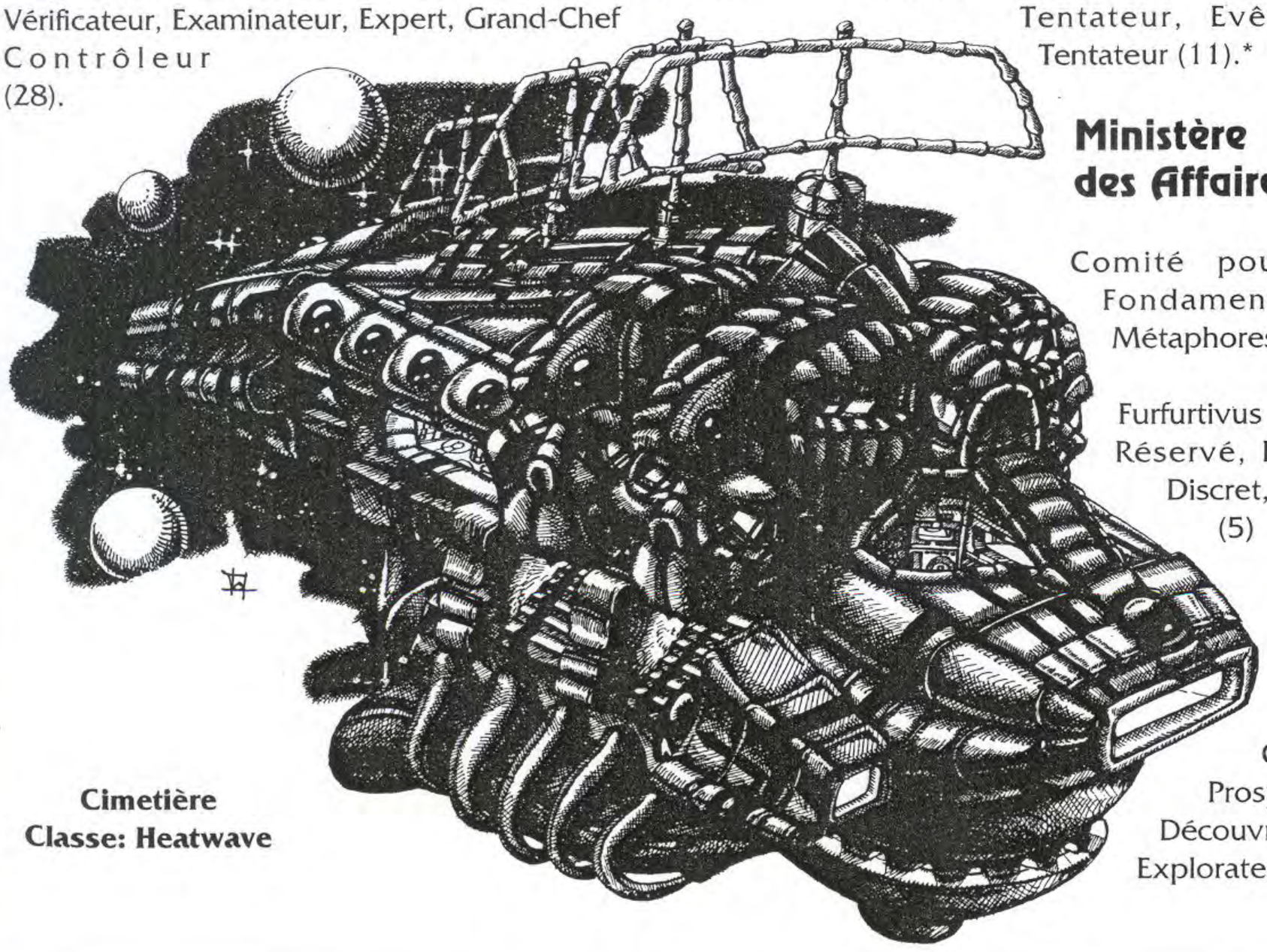
Ministère de la Culture

Commission Déléguée au Rire : Farceur, Pitre, Bouffon, Comique, Clown, Grand-Chef Boute-En-Train (9).**

Storm da Brain Corporation : Surveillant, Assistant-Educateur, Educateur, Assistant-Psychologue, Psychologue, Grand-Chef Psychanalyste (4).*

Multinationale de l'Education : Animateur, Maître-Auxiliaire, Maître, Instituteur, Professeur, Grand-Chef Pédagogue (12).**

Satanas Veritas : Enfant de foie, Abbé, Prêtre, Tentateur, Evêque, Grand-Chef Tentateur (11).*



Cimetière
Classe: Heatwave

Ministère des Affaires Etrangères

Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores: Allo ?.

Furfurtivus Legionux : Timide, Réservé, Prudent, Pondéré, Discret, Grand-Chef Espion (5)

Délégation à l'Exotisme: Voyageur, Navigateur, Chercheur, Prospecteur, Découvreur, Grand-Chef Explorateur (8).**

Ministère de la Production

Mekanik's : Machiniste, Mécanicien, Entrepreneur, Fabricant, Manufacturier, Grand-Chef Industriel (26).**

Agronomus Productivus Mama : Manant, Campagnard, Laboureur, Cultivateur, Eleveur, Grand-Chef Fermier (31).*

Bank Roots : Aide-Comptable, Comptable, Actionnaire, Prêteur, Bailleur, Grand-Chef Banquier (17).**

Cosmic Corps : Mousse, Conducteur, Pilote, Cosmonaute, Astronaute, Grand-Chef Timonier (16).

Le calendrier

Etrangement, le calendrier utilisé dans le Dunkle Reik est le calendrier chrétien. Oui, oui, celui avec le nombre d'années après Jésus-Christ; apparemment la nostalgie n'est pas un sentiment dont l'esprit perverti de Kronos n'est pas entièrement exempt. Le vice n'a pas été poussé jusqu'à fêter les jours fériés, à part Noël qui est l'occasion d'un rituel à thème. Ce rituel regroupe la force spirituelle de chaque entité du Dunkle Reik pendant douze heures, et peut être programmé sur plusieurs années consécutives : Les rituels préparatoires à la naissance de la Bête s'étalèrent sur plusieurs centaines d'années.

La vie quotidienne

Les citoyens travaillent tous les jours 6 heures et ont 2 semaines de vacances par an. Le reste du temps est occupé en toute liberté, à partir du moment où cela ne nuit pas à la qualité du travail. Les vacances constituent un privilège, et non pas un droit comme certains ont eu le tort de le penser.

L'unité monétaire est le Limbo, dont la valeur en pouvoir d'achat varie avec les planètes. Les gens sont globalement bien payés et ne manquent de rien dans la vie quotidienne. Cela ne veut pas dire qu'il n'existe pas de pauvres; au contraire, ils sont légion dans les caniveaux des grandes villes, mais n'ont heureusement pas une durée de vie très importante, la police y veille soigneusement. Sans pour autant abattre les clochards en masse, les forces de l'ordre débarrassent le Dunkle Reik de personnes qui sont irrécupérables du point de vue du potentiel de combat.

La liberté des prix est générale, mais est compensée par le marchandage intense pratiqué par chaque ménagère, et par le troc réalisé directement entre particuliers.

Les services de police, les services sanitaires et administratifs sont payants. La vérification du compte du bénéficiaire du service n'est effectuée qu'après exécution. Malheureusement, le fait d'appeler la police ou le médecin en étant sans le sou est passible d'une lourde peine. Sécurité et soins sont donc réservés à une certaine catégorie de la population : A partir d'un salaire de cadre, le requérant est protégé d'à peu près tous les petits tracas de la vie courante.

Les citoyens du Dunkle Reik sont relativement heureux s'ils vivent sous le joug des Démons depuis longtemps mais s'ils habitent sur une planète fraîchement conquise, les exactions des Démons en poste et le fait qu'ils doivent oublier rapidement leurs mœurs passées font que c'est pour eux un véritable calvaire, une descente aux enfers en express (et sans passer par la case départ ni winner 20.000 Limbos).

La plupart des êtres humains du Dunkle Reik sont mentalement dérangés (selon les standards du 20ème siècle) et les déviances sexuelles restent les plus communes bien que la schizophrénie et la paranoïa fassent des ravages. Les phobies diverses et variées sont aussi très communes, peut-être plus encore que les folies (mais il est très difficile de savoir si un être humain a peur de ce qu'il voit ou s'il est mentalement dérangé).

Même si les médicaments sont chers, les êtres humains sont relativement bien soignés et ne souffrent presque jamais de malnutrition ou de maladies contagieuses graves. Le maître mot du royaume démoniaque reste la survie du bétail humain utilisé alors plus efficacement contre les armées du Bien (il vaut mieux qu'un être humain meure sous les coups d'un Divinumlux que terrassé par un cancer généralisé).

Langages

Les langages font partie des quelques choix qui ont été faits selon une certaine logique. Lorsque les Démons ont emmené leurs premiers colons, ceux-ci ont subi une existence des plus difficiles, psychiquement et surtout matériellement. Les guerres qui ont suivi n'ont pas arrangé les forces démoniaques qui n'ont cessé de combattre dans des conditions logistiques très précaires. Or, une déficience de personnel peut se compenser par un bon niveau technique individuel. Pour garantir un enseignement pointu des domaines scientifiques, le Dunkle Reik a joué la continuité en gardant l'anglais, langue possédant le vocabulaire technique le plus fouillé et l'allemand pour on ne sait quelle raison (historique sans doute).

Toujours évident, le choix du latin comme troisième langue, des fois qu'un des citoyens se retrouverait au hasard d'une mission dans le Stella Vaticanum, ça lui ferait toujours ça de moins à apprendre.

De nombreuses communautés ont conservé leur langage d'origine pour leurs relations personnelles, ce qui n'est ni encouragé, ni réprimé; encore un domaine de non-intérêt total de la part des autorités.

Les six Ministères

Ministère de la Justice

C'est le Ministère le plus influent, car le seul à exercer un pouvoir sur tous les autres par le biais de l'Inspection Générale. Andromalius tient son poste avec une poigne de fer, et personne ne lui conteste quoi que ce soit. C'est le seul Ministère qui ne soit (presque) pas corrompu.

- Le Law Squad constitue les forces de police de base. Très rigoureux dans son fonctionnement officiel, le Law Squad est une nasse de corruptions et d'exécutions sommaires. Il est composé d'humains forcément Satanistes. Ils sont tenus à un règlement variant en fonction de leur planète, de leur quartier, de leur rang, et de l'humeur du Sous-Chef (le patron du commissariat). Cela nous donne une police qui est impossible à contrôler d'un point de vue général, mais qui se révélera d'une efficacité redoutable sur le plan local. Par contre, bien que des rivalités la plupart du temps personnelles animent de terribles querelles entre Sous-Chefs, si un coup dur se présente, la solidarité entre quartiers sera totale. Les enquêtes vraiment importantes sont confiées à des Démons qui se chargeront de motiver les troupes locales, ou au contraire de calmer leurs ardeurs souvent un peu bruyantes et/ou/donc explosives.

- Le Justice Squad est composé de groupes d'une dizaine d'hommes commandés par un Démon de Grade 1 ou plus. Ces hommes sont l'élite de la police et servent d'unités anti-terroristes, anti-Anges, anti-police-ayant-fait-sécession. Les hommes sont surentraînés et ne manquent pas d'occasions de mettre leurs qualités en pratique. Le Justice Squad est sous les ordres directs de l'Inspection Générale.

"Please be quiet..."

- L'Inspection Générale est le Sous-Ministère le plus craint du Dunkle Reik. Elle s'occupe de vérifier les activités de tous les autres Ministères et a le pouvoir de rentrer à n'importe quel endroit, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Principalement composée de Démons, elle travaille en collaboration avec la Satanas Veritas pour l'éventuelle détection de personnes foncièrement bonnes ou gentilles, et à fortiori des Anges.

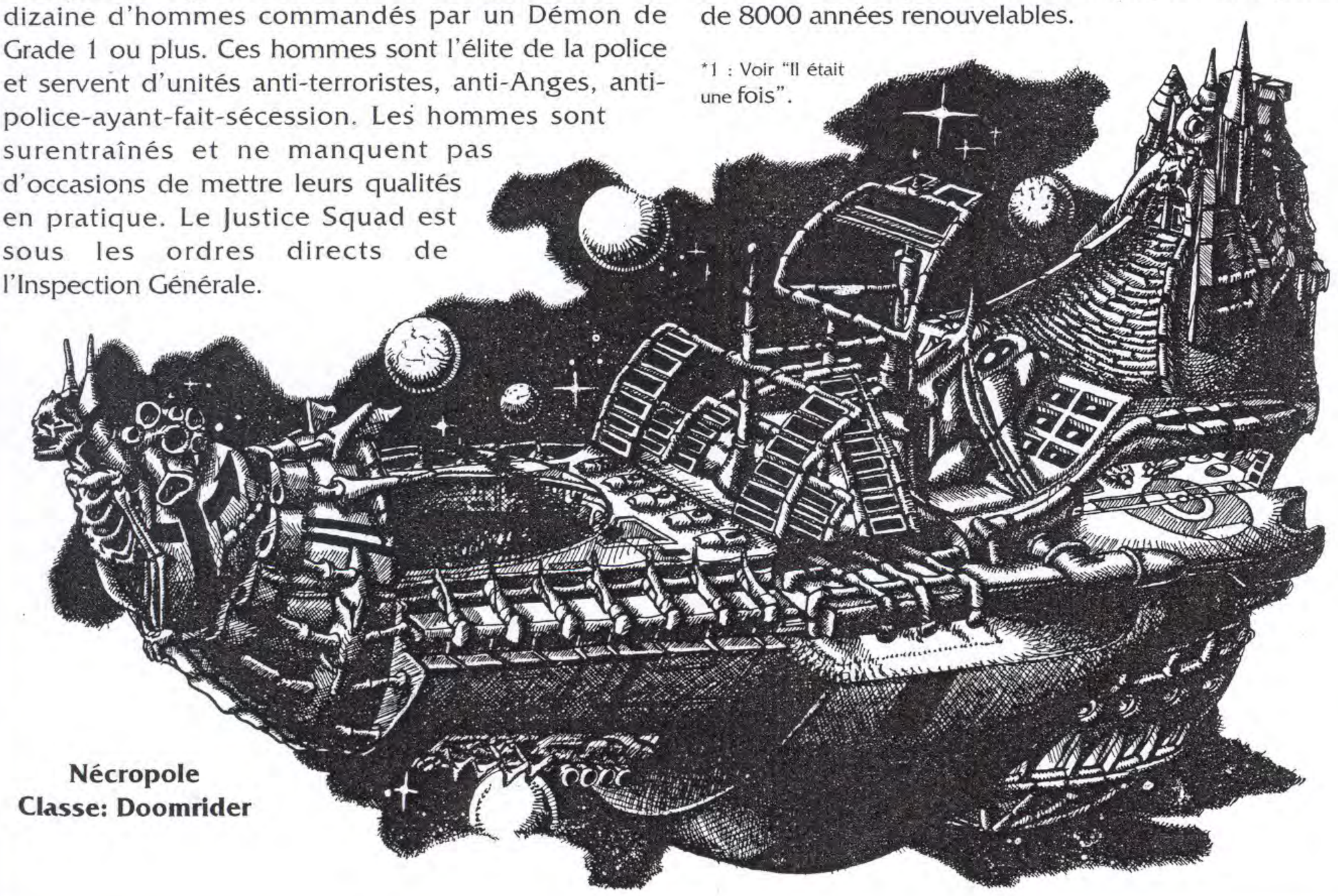
Ministère du Plan

- La Ligue des Prophètes range, classe, trie, prévoit, duplique, autorise, et délègue. Un travail considérable car comprenant la gestion du cheptel humain, des relations inter-ministérielles, des priorités de production, de destruction, de compression. Une tâche immense qui explique la multitude de personnes travaillant pour les Prophètes.

"Time is money"

- Time Keepers : Unité méconnue de tous, elle regroupe les hommes de Kronos qui s'occupent de la planification des voyages dans le temps, pour les imports/exports de "partenaires". Officiellement, les Time Keepers ne font qu'étudier les distorsions temporelles, les Verrous Divins*1, mais sans faire usage de leur savoir à des fins de déplacement temporel. Les choses sont ainsi faites afin de respecter les termes de l'accord passé avec les Forces du Bien sur l'interdiction d'utiliser ces moyens incontrôlables pour une période de 8000 années renouvelables.

*1 : Voir "Il était une fois".



Nécropole
Classe: Doomrider

Ministère des Hostilités

"Instant Justice. L'exécutif vrai, satisfait ou satisfait, jamais remboursé"

- Instant Justice. Les services de ce petit Sous-Ministère peuvent être requis par les autres Ministères. L'Instant Justice, comme son nom l'indique, s'occupe des exécutions sommaires à la demande. Toutes les méthodes sont employées, y compris les attaques suicides lorsqu'il s'agit d'un objectif important en territoire ennemi. L'Instant Justice est très mal vue par tout le monde, mais on s'accorde à dire qu'elle est bien pratique. Les résultats sont garantis, même si cela doit être un peu explosif... Elle frappe partout, à n'importe quelle heure, et surtout n'importe qui. Si l'exécution rate (c'est très rare et on parle d'exécution différée), un mandat d'exécution prioritaire est établi au nom de la personne à assassiner. Dès lors toutes les Unités de la région cessent le travail en cours et chassent la proie qu'on leur a désigné.

- Les "Patrolmen" - comme ils aiment se faire appeler, de la Border Patrol sont la composante du Dunkle Reik qui fait qu'en théorie le royaume du Mal est à peu près étanche à des attaques massives. Il n'existe aucune base de la Border Patrol qui soit installée sur la terre ferme. Tous les généralissimes et Démons de cette armée ont une Nécropole comme port d'attache. Les Patrolmen sont brutaux, impulsifs, souvent ivres. Le Patrolman est violent, le Patrolman est fort, le Patrolman est le MEILLEUR. C'est clair?

"Et j'ai vu ce qui semblait être une mer de verre mêlée de feu...". (Révélation 15-2)

- Les Cohortes Rédemptrices forment l'armée régulière du Dunkle Reik. C'est dans ce corps qu'est affectée la plus grande partie des humains mobilisés dans le cadre de leur service ou dans le cas d'une guerre totale. Que dire d'une armée moyennement entraînée, moyennement motivée, et moyennement équipée ? Rien.

"...and who is able to war with him ?". (Révélation 13-4)

- La Division Paracultiste se scinde en commandos d'élite humains commandés par des Familiers d'une méchanceté proverbiale. Ils interviennent soit pour des missions d'attaques "chirurgicales", soit en renfort pour les forces de police en cas de gros grabuge sur une planète. Les Paracultistes sont discrets mais dangereux. Pour eux, une mission amorcée doit être exécutée, il faudra que le désamorçage vienne de très haut en cas d'annulation pour une raison x ou y. De toute façon il n'y a pas de x ou de y qui tienne, nous devons terminer la mission. Mission.

Ministère de la Culture

"Ne dis pas à ton semblable : "Va et reviens, et demain je te donnerai", quand il y a quelque chose auprès de toi". (Proverbes 3-28)

- La Commission Déléguée au Rire possède un rôle à multiples facettes. D'un côté elle s'occupe des questions de cinéma, de théâtre, de tous les spectacles dont la finalité est la distraction du public. De l'autre, elle participe au peu de propagande sataniste qui soit infligée aux humains. La Cellule "Coucou les Enfants" est composée de Familiers ayant une tête plus ou moins sympathique, qui se promènent au hasard des dortoirs, réfectoires, squares, et autres lieux d'intenses concentrations pédiatriques.

- Et puis ils sont gentils les Coucous, mais aussi des fois et ben les Coucous ils sont pas gentiiiiiiils...
- Non mon bébé, pleure pas, Maman est là !

Les Familiers Coucous sont formés pour distraire les enfants tout en les traumatisant suffisamment pour qu'ils gardent une empreinte immuable du Mal. Les Coucous essayent de faire ça discrètement, mais le filon commence un peu à être éventé: des rumeurs aigries circulent chez les mamans: emportées dans leur élan, il peut arriver que l'on menace leurs enfants de les emmener chez les Coucous qui vont les manger...

"Yaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa. Bonbonnjour! Vous êtes bien au centre médico-psycho-neuromoteur de yaaaaaaaaaaa. Ha! Vous pouvez répéter la waast question?"

- Storm da Brain Corporation. Dur. c'est très dur de travailler à la Brain. Cette organisation gère le personnel et les bâtiments de tous les hôpitaux psychiatriques du Dunkle Reik. Bien que supervisés par des Démons, ce sont des humains qui sont à l'œuvre dans ce secteur d'activité. Des humains aigris par des Démons et faisant un métier qui rendrait fou un Zombie, ça donne des méthodes de travail un peu... efficaces. D'autant plus que le fou moyen de 6993 est à un degré de folie qui serait de nos jours examiné comme étant le cas du siècle.

- La Multinationale de l'Education s'occupe principalement de l'éducation de la progéniture humaine de 0 à 14 ans. Les cours sont dispensés dans des écoles, des collèges, des lycées, et par des professeurs formés dans ce but, s'il vous plaît. Toujours dans l'optique d'élever le niveau technique général, les cours sont obligatoires jusqu'à 12 ans, et les maîtres et maîtresses font régner une discipline de fer dans leurs classes. C'est l'une des raisons pour lesquelles le taux de criminalité n'a pas sensiblement évolué lors des derniers siècles. D'autre part, la Multinationale emploie des professeurs Démons qui

sont chargés d'enseigner la vie en 6993 aux nouveaux arrivants, qu'ils viennent du Stella Vaticanum, du passé, ou d'autre part. Cette Cellule est quasi-secrète, du moins pour les autres Ministères.

- La Satanas Veritas représente l'équivalent du clergé pour le culte sataniste. Elle fonctionne selon un plan hiérarchique simple comprenant Prêtres, Tentateurs, etc. Les méthodes sont d'ailleurs marquées d'une si forte ressemblance avec celles de la Magna Veritas que l'on pourrait presque se demander si...

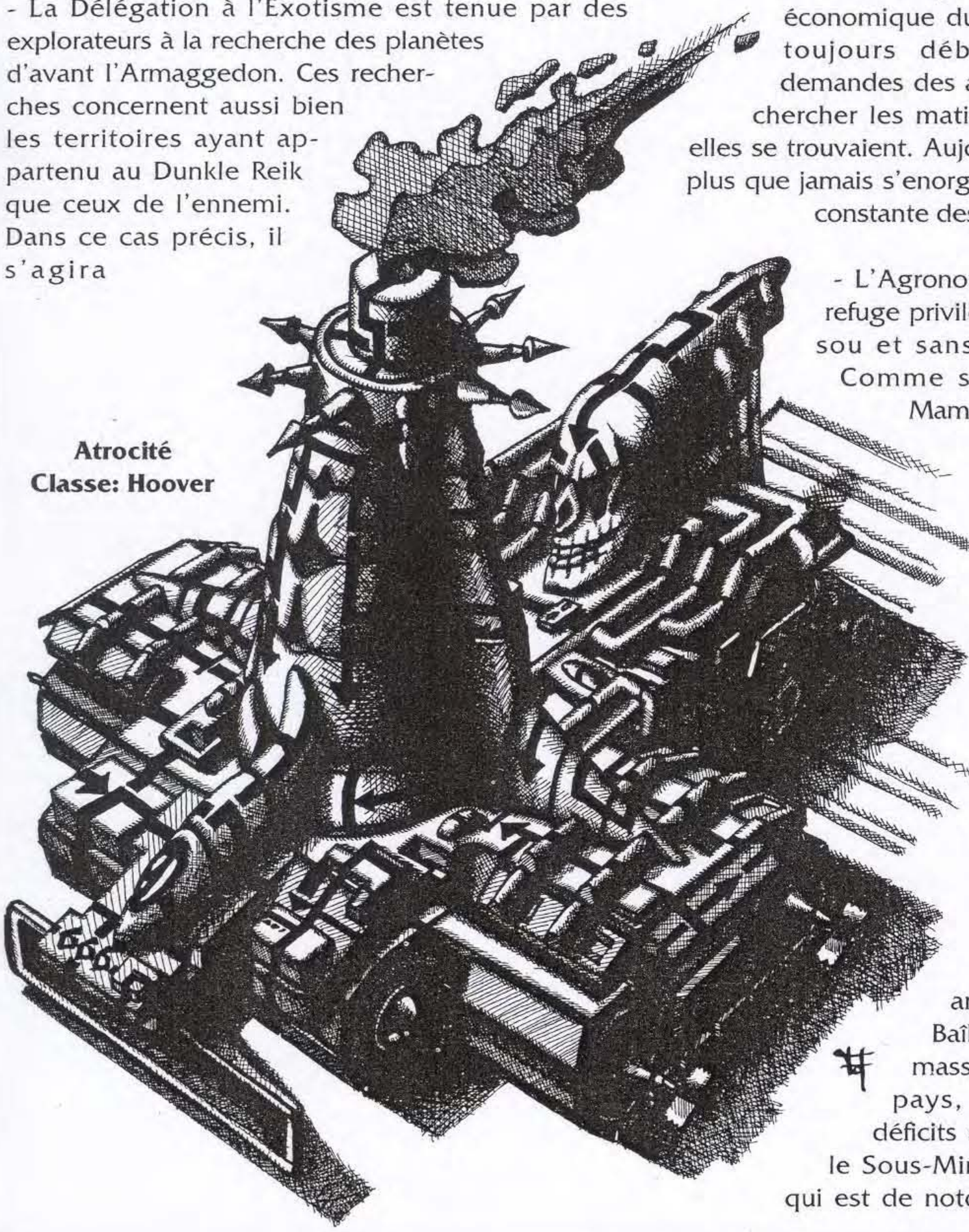
Ministère des Affaires Etrangères

- Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores: Ne quittez pas je vous le passe.

"Ne vous occupez pas de la Fufurtivus, ou la Furfurtivus ne vous en occupez"

- Furfurtivus Legionux. Les services secrets. Voilà. Ils sont forts.

- La Délégation à l'Exotisme est tenue par des explorateurs à la recherche des planètes d'avant l'Armaggedon. Ces recherches concernent aussi bien les territoires ayant appartenu au Dunkle Reik que ceux de l'ennemi. Dans ce cas précis, il s'agira de les repérer discrètement, d'en informer la Satanas Veritas et la Division Paracultiste, qui se débrouilleront avec, ce sont leurs affaires, après tout. Par contre, après que le terrain a été "déminé", la Délégation interviendra si elle a quelque chose à faire de la population, dans la mesure où il en reste une. On s'activera alors pour leur expliquer le sens de la vie, et leur faire comprendre que c'est comme ça et pas autrement.



Atrocité
Classe: Hoover

Ministère de la Production

"C'est un job pour le Mekanik's"

- Le Mekanik's, énorme organe de production, s'attache à relever tous les défis industriels, que ce soit en qualité ou en quantité. Les membres de ce Sous-Ministère sont très fiers de leur capacité de production et de leur adaptabilité aux périodes de crise. En effet, le Mekanik's est la seule institution du Dunkle Reik a n'avoir *jamais* fléchi sous les conséquences de la guerre. Quelles qu'aient été les commandes de matériel, quel qu'ait été le désastre économique du contexte, le Mekanik's s'est toujours débrouillé pour honorer les demandes des autres Ministères, quitte à aller chercher les matières premières lui-même, où elles se trouvaient. Aujourd'hui, chaque membre peut plus que jamais s'enorgueillir de la prestation toujours constante des services proposés.

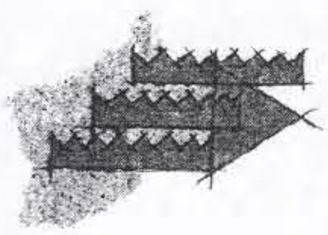
- L'Agronomus Productivus Mama est le refuge privilégié de tous les jeunes sans le sou et sans compétence particulière. Comme son nom l'indique, la "Big Mama" se charge du ravitaillement alimentaire de tout le Dunkle Reik. Elle est évidemment assez mal considérée socialement, du fait de l'isolement et de la paye ridicule de ses employés. Ceux-ci partent "en campagne de production pour un à trois ans", puis ont l'autorisation de venir dépenser leur solde dans les hôtels miteux des quartiers qu'ils habitaient dans leur enfance.

"Money is Money"

- Bank Roots. Les sous. Cet amalgame de Comptables, de Baîlleurs et de Banquiers gère la masse monétaire circulant dans le pays, du compte individuel aux déficits des Ministères. Probablement le Sous-Ministère le plus corrompu, ce qui est de notoriété publique, pour ne rien

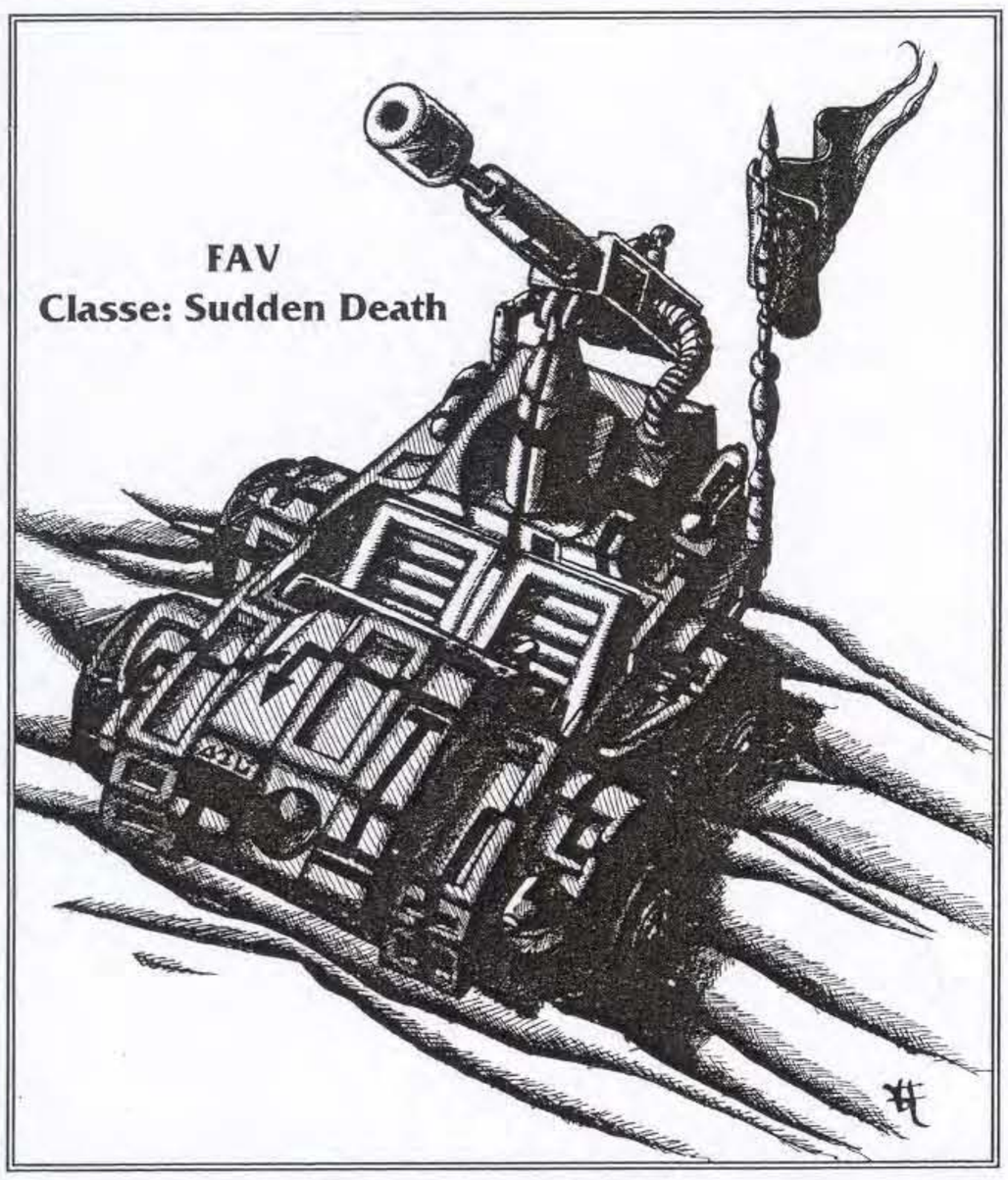
arranger. Les cadres de cette organisation manipulent des sommes formidables, et l'absence de quelques commissions compétentes pour vérifier les comptes les confortent dans leurs agissements, (répréhendés quelquefois). Tout le monde les déteste, mais il faut bien faire avec pour winner du Limbo.

- Les Cosmic Corps sont chargés de la planification et de la répartition de la flotte Infernale. Ce sont eux les dépositaires des moyens de déplacement interstellaires. Une guilde - le mot est lâché - qui est tout a fait conscience de l'importance des transports dans un contexte spatial aussi développé. Quelle que soit l'appartenance du vaisseau, le Maître des Martyrs est forcément ravitaillé par les Cosmics Corps. Normalement, tous les déplacements, même interplanétaires, se doivent d'être consignés sur le Registre des Vols. C'est loin d'être le cas, mais les contrevenants s'exposent à de graves ennuis, Démons ou pas.



Quelques planètes du Dunkle Reik

Alors que la plupart des planètes contrôlées par le Stella Vaticanum sont d'une monotonie achevée, celles qui sont sous la coupe des forces du Mal ont souvent des apparences très diverses. Les quelques 60 pages qui suivent ont pour but de vous faire découvrir la diversité qui vous est offerte. Maître de jeu en manque de sensations fortes, attachez vos ceintures, on décolle...



FAV
Classe: Sudden Death

Généralités

Les quelques pages qui suivent vous présentent une description des principales planètes du Dunkle Reik. Le petit tableau ci-dessous vous indique les valeurs moyennes des caractéristiques chiffrées des dites planètes (vous trouverez aussi, juste histoire de comparer, quelques planètes "spéciales" comme la Terre, le Terminal, le Polo et une planète du Stella Vaticanum typique).

Planète	Af	Rsv	Rdr	Loi	Rép	Tec	Ast	Eco
Abalam	-∞	-5	-2	+0	+0	-1	+1	+0
Andrealphus	-∞	-1	+2	+0	+1	+2	+4	+2
Andromalius	-∞	-1	+1	+5	+5	+0	+1	+0
Asmodée	-∞	-1	+1	+1	+3	+1	+3	+1
Baal	-∞	-1	+0	+1	+1	+2	+4	+0
Baalberith	-∞	-2	+0	+2	+2	+2	+5	+0
Beleth	-∞	-4	-2	-2	-5	+0	+1	+0
Belial	-∞	-1	+0	+0	+0	+1	+4	+0
Bifrons	-∞	-1	+0	+2	+0	+1	+2	+0
Caym	-∞	-1	+0	+0	+0	+0	+1	+0
Crocell	-∞	-1	+0	-3	-5	+2	+2	+0
Furfur	-∞	-2	+0	-1	-2	+1	+1	+0
Gaziel	-∞	-3	-1	+0	+0	+1	+1	+0
Haagenti	-∞	-3	+0	-2	-5	+1	+3	+1
Kobal	-∞	-3	-2	-5	-5	+0	+1	+0
Kronos	-∞	-4	-2	+3	+5	+2	+4	+0
Malphas	-∞	-5	-2	+2	+2	+1	+1	+0
Malthus	-∞	-1	+0	+0	+0	+1	+1	+0
Mammon	-∞	-1	+0	+0	-1	+1	+2	+2
Morax	-∞	-1	+2	+0	+0	+0	+3	+1
Nisroch	-∞	-1	+2	-2	+0	+1	+2	+1
Nybbas	-∞	-1	+2	+0	+0	+1	+1	+1
Ouikka	-∞	-1	+0	-3	-1	+0	+1	+0
Samigina	-∞	-2	+0	+0	+0	+0	+1	+0
Scox	-∞	-1	+1	+1	+0	+0	+1	+0
Shaytan	-∞	-1	+0	+0	+0	+0	+1	+0
Uphir	-∞	-1	+0	+0	+0	+0	+1	+0
Valefor	-∞	-3	+0	-5	+0	+1	+2	+1
Vapula	-∞	-3	+1	+0	+0	+5	+5	+1
Vephar	-∞	-1	+0	+0	+0	+0	+1	+0
La Terre	+∞	-10	-5	+10	+10	+5	+5	-5
La Lune	+∞	-10	+1	+10	+10	+5	+5	-10
Le Polo	-∞	-1	-10	+8	+10	+5	-5	-10
Le Terminal	-∞	-5	-10	+8	+10	+5	+5	+0
Stella Vaticanum	+∞	+0	+0	+2	+1	+0	+2	+1
Viking	+1	-1	+0	-1	-3	-5	+0	+1
Sorcier	+0	-1	+0	-10	+0	-3	-2	+0
Psy	-1	-1	+1	-5	+0	+0	-2	+1
Matérialiste	+0	-1	+1	+0	+0	+6	+4	+2
Déviant	+1	-2	+0	+2	-4	+0	-2	+0
Primitif	+1	-2	-2	-4	-8	-10	-5	+1
Musulman	+0	-3	+0	+2	+0	+4	+2	+1
Renégat	+0	-2	-2	-5	-10	+0	-5	-1

Af: Affiliation, Rsv: Rapport du Stella Vaticanum, Rdr: Rapport du Dunkle Reik, Loi: Loi, Rép: Répression, Tec: Technologie, Ast: Astroport, Eco: Economie.

Abalam, Prince de la Folie

Planète capitale : Blipa (Hoga V).
Systèmes solaires : Hoga, Boga.

Puissance militaire

On ne peut pas dire qu'Abalam soit un fan de violence, car sous des aspects de débile profond, il préfère des méthodes plus fines. Cela ne l'empêche pas d'avoir son quota de Cohortes Rédemptrices, qui assurent la sécurité planétaire de ses systèmes. C'est un peu la punition que d'être affecté dans l'une des unités résidant sur l'une des planètes du mongol, comme les trouffions l'appellent entre eux. Les soldats qui restent là-bas trop longtemps sont en général marqués à vie dans le meilleur des cas. C'est donc une fois de plus les Cohortes qui prennent pour les autres, les autres unités de combat adoptant des positions diverses, mais aboutissant au même résultat:

La Border Patrol n'a jamais été aussi heureuse de n'avoir aucune base sur la terre ferme, et respecte plus que jamais les distances de sécurité. La Division Paracultiste n'est même pas au courant de l'existence de ces planètes, ignorance soigneusement entretenue par ses commanditaires, sans parler de l'Instant Justice, qui a depuis longtemps renoncé à la moindre intervention.

Les forces armées sont donc délaissées au possible, et personne n'ose imaginer les conséquences d'une guerre dans les systèmes d'Abalam.

Puissance économique

"Rien ne sert à tout, mais tout sert à quelque chose"

Depuis toujours, les institutions psychiatriques ont disposé d'un budget sinon important, du moins suffisant pour enfermer les personnes concernées loin du reste de la population. La Storm da Brain Corporation fonctionne donc sur une dotation globale constituée des dons et impôts de presque toutes les planètes. Cet argent est donc censé servir aux fous, regroupés derrière les murs des asiles dont Abalam a la charge exclusive. En réalité, le budget de chaque hôpital est gonflé à bloc, ce qui permet à Abalam de retirer un bénéfice substantiel servant à alimenter les carences de ses absences de productions industrielles et ses achats de maladies à Malthus.

Parlons-en de ces productions : les produits manufacturés sont de piètre qualité, les matières premières ont un coût d'extraction surélevé, ce qui place les systèmes d'Abalam en queue de peloton. Peloton dont nous exclurons les systèmes des Princes n'ayant même pas la volonté de produire quoi que ce soit. Cette amorphie économique s'explique par le moral désastreux des populations, qui n'est relevé en rien par l'absence de motivation de leur gouvernement ou l'inexistence de coordination ou d'échange entre les planètes.

Système politique

"Il était si étroit d'esprit qu'il pouvait voir par un trou de serrure avec les deux yeux en même temps"

Chaque planète a un Chef, qui est toujours un Démon aux ordres d'Abalam, de préférence un bien taré. Ce Démon passe de temps en temps à son bureau pour donner quelques directives vagues, et s'en retourne aussitôt à ses occupations méta-psycho-débiles. Ce sont donc les humains qui se débrouillent tous seuls, ce qu'ils font assez mal d'ailleurs. L'humain qui s'occupe de la direction exécutive de la planète est souvent le directeur du plus gros hôpital de la planète, et dirige tout en fonction de son établissement. Les lois sont censées être appliquées par le Law Squad local. Le problème est que le Ministère de la Justice ne veut plus en entendre parler depuis des centaines d'années, et qu'être Policier, cela se transmet de père en fils. Le Law Squad est donc gentiment débile, mais intègre parfaitement son rôle au sein de la population. Les lois changent donc avec l'heure, le temps, la saison, et surtout avec l'âge du capitaine. Il est par conséquent tout à fait déconseillé de discuter un procès verbal pour une infraction qui n'a peut-être même pas été commise.

Toujours pour des besoins de justification budgétaire, chaque planète possède son bureau de la Storm da Brain Corporation, qui discute, évalue, et prévoit les différents besoins et objectifs des soins apportés aux malades. Ils racontent évidemment n'importe quoi, mais sortent de beaux rapports sur papier glacé avec statistiques et graphiques à l'appui. Ce Bureau est dirigé par un Démon de Grade 3 qui a fait une grosse bêtise -il est donc un peu aigri- qui a sous ses ordres une équipe d'ingénieurs et de médecins.

Autres

"Si j'avais un marteau..."

Le rêve de tout humain habitant des planètes d'Abalam est de partir *loin*. Pour ce faire, il faut vous faire mousser jusqu'à ce qu'un Démon vous prenne en considération et décide de vous écouter quelques instants. C'est à ce moment qu'il va falloir évoquer les services rendus, le dévouement total à Abalam, et juste après, trouver une excuse du genre

"Je suis très heureux d'être ici, mais je préférerais être muté dans tel système pour que mes capacités puissent servir Satan au mieux". Alors, si le Démon est assez bête pour gober ce que lui raconte l'humain, il peut signer une demande d'extradition vers un autre système. Après quelques années d'attente, le temps que le dossier passe devant une commission, l'humain sait enfin s'il va pouvoir échapper à cet Enfer.

Et pour cause, le travail le plus répandu est celui d'infirmier psychiatrique, qui est en fait un simple geôlier sur qui ont plus ou moins déteint ses "patients". Résultat, la quasi-totalité de la population est folle à lier, mais cela se passe sans encombre, sauf quand un étranger prend conscience de l'endroit où il est et des personnes avec lesquelles il discute. L'humain de base est largement paranoïaque, un brin schizophrène, mais surtout sadique ou masochiste, c'est selon. Lui n'a pas du tout conscience d'être atteint, car des générations de dégénérés de la tête l'ont précédé. Par contre, et c'est ce qui explique ce désir de partir, chacun pense être la seule personne saine d'esprit de sa planète. Tous ont l'intime conviction de s'être retrouvés là suite à une injustice inqualifiable, et pensent que tous les autres sont bizarres... Bien sûr, quand deux humains se rencontrent, ils croient chacun de leur côté que leur interlocuteur ferait mieux de se faire soigner, et que le métier d'infirmier n'est pas fait pour les petites natures.

L'autre travail possible est celui de Fonctionnaire, profession qui regroupe *tous* les autres métiers. Cela inclut tous les postes administratifs, les quelques ouvriers, et tous les petits métiers nécessaires au fonctionnement d'une ville.

Il est bien entendu que l'on ne fait rien pour soigner les internés, bien au contraire. Le but d'Abalam est d'avoir une population de dingues la plus variée possible. En quelques centaines d'années de ce traitement, des folies inespérées et inconnues ont surgi du cerveau des plus malades. Ces déviations sont collectées par des médecins et professeurs exclusivement formés par des Démons. Ces "chanceux" sont sélectionnés très jeunes en fonction de leur comportement, puis sont enlevés à leur famille et initiés pendant une dizaine d'années aux joies de la psychothérapie. Ceux-là ne veulent pas partir, ils vivent pour la science et sont persuadés de faire avancer la médecine. Le mot d'ordre est de recenser un maximum de maladies, quitte à les provoquer, pour ensuite (dans longtemps) faire un travail de synthèse qui permettra de soigner tout le monde en bloc. Et ils y croient!

Les villes sont sales, les campagnes désertes. Les services de voirie ne ramassent les poubelles que quand le tas d'immondices s'est écroulé sur une dizaine d'écoliers, et encore. Les administrations sont désorganisées et incohérentes, les loisirs sont absents, les services ouverts quand il neige ou lorsque le taux d'humidité est supérieur à la normale. L'urbanisme est à l'image de la population, qui est habituée à passer d'un quartier en ruines à une portion de chaussée qui est reconstruite en permanence depuis dix ans.

Les campagnes sont tantôt exploitées dans les règles de l'art agriculteur, tantôt laissées en friche parce qu'un véhicule a déversé une cargaison de déchets radioactifs sur le bord du chemin. La seule exception à la règle est le milieu hospitalier, qui est toujours bien tenu, réparé et entretenu. Ainsi, même si les soins médicaux ne sont jamais prodigués à bon escient, les hôpitaux ont un aspect propre et professionnel, ce qui permet de justifier des budgets obscènes. La technologie fut présente dans les systèmes d'Abalam, mais le manque d'entretien a commencé à dégrader les appareillages, le temps a fait le reste. Personne ne possède de véhicule personnel, ni de gadget amusant, à part les directeurs d'hôpitaux et quelques-uns de leurs adjoints.

Abalam travaille main dans la main avec la Délégation à l'Exotisme, qui lui ouvre la porte des espaces inconnus, frontières de... ok, j'arrête. Que peut-il bien avoir à faire dans ce majestueux vide parsemé de... autant pour moi. Et ben mine de rien, comme ça, Abalam fait de la *recherche*. Étonnant, non?

En quelques centaines d'années, après l'Armaggedon, Abalam a eu le temps de voir, de répertorier, et d'emprunter toutes les variantes de névroses et variantes de folies pratiquées dans le Dunkle Reik, et dans une bonne partie du Stella.

Alors maintenant, il passe le plus clair de son temps à voguer de planète oubliée en astéroïde de Brebis Egarées, comme *ils* disent, pour étudier des variantes qui ont eu le temps de muter, d'autant plus que la plupart des sociétés observées vivaient en autarcie totale. Personne ne lui conteste cette activité, car quand il est loin, ça peut paraître bête, mais il n'est pas là, et ça, ça soulage beaucoup de gens.

De temps en temps, au terme d'un voyage, Abalam revient chargé d'une brassée de nouvelles névroses, et donne des conférences à ses médecins pour qu'ils essaient de les recréer artificiellement sur des patients frappés d'une folie approchante.

Andrealphus, Prince du Sexe

Planète Capitale : Mool 69 (Clito 5).
Systèmes solaires : Clito, Boobs, Colpossel, Jhbmisr.

"Attention! Tu vas marcher dans... trop tard..."
"Mais c'est vraiment trop dégueulasse ici, où on est? Ahhh et puis ça colle! C'est quoi ce truc?"
"Ne cherche surtout pas à savoir... Tu ne me croirais jamais... Quant à savoir où on est, je crois que c'est sur Mool 69, l'une des planètes régies par Andrealphus, Prince du Sexe..."
"Bleuargllll... Mais alors c'est du..."
"Ben oui... C'est du... Oups une patrouille. Chut, profil bas..."

Il serait trop simple de croire que les planètes régies par Andrealphus ne sont que des refuges pour de gigantesques partouzes, aux relents de stupre et de luxure. Trop simple mais pourtant assez proche de la vérité...

De toutes les planètes extérieures sous le contrôle des Forces Démoniaques, les planètes d'Andrealphus sont les plus visitées, et pas uniquement par les seules populations du Dunkle Reik.

Afin de généraliser avant de rentrer dans les détails, ces planètes ont toutes un point commun : l'extrême sexuel y est recherché et récompensé.

L'organisation sociale des planètes d'Andrealphus n'est ni un patriarcat, ni un matriarcat, mais dépend en quelque sorte des mensurations des organes sexuels primaires et secondaires.

En clair et sans décodeur, cela veut dire qu'un habitant de ces planètes aura plus de chance d'accéder à un poste important s'il est membré comme un âne que s'il est taillé comme un nain de jardin. De même, une habitante se verra confier des responsabilités si elle ressemble plus à Kitten "Ultravixen" Natividad qu'à Jane "C'est quoi un soutien-gorge?" Birkin. Bien sûr, les compétences administratives entrent également en ligne de compte mais il semble que les talents de triple pénétration soient tout de même plus recherchés que les diplômes de comptabilité urbaine. Toute promotion ne se fait que par coucherie ou par avantages en nature, d'autres diraient en liquide. Tout cela fait que les hauts dignitaires des planètes régies par le Prince du Sexe, qui sont tous masculins, sont toujours accueillis avec beaucoup de curiosité et même d'envie quand ils se déplacent sur d'autres mondes car s'ils sont arrivés à cette position, c'est uniquement à la force de la...

Aux ordres du Prince du sexe ou pas, il ne faudrait tout de même pas oublier que d'un simple point de vue sexuel, comme souvent, les Démons aux ordres d'Andrealphus, tout éternels qu'ils sont, ont déjà tout vu, tout fait, tout essayé. Ils sont même un tantinet blasés. Par contre, et c'est dans leur nature, ils ne se lassent pas d'admirer les humains dans leurs ébats, les encouragent et récompensent les plus imaginatifs.

Ainsi, les planètes d'Andrealphus sont connues dans toute la galaxie et l'on vient parfois de fort loin passer un court séjour sur l'une d'elles. Séjour qui s'avère souvent être certes court mais carrément intense!

Plus que sur toutes les autres planètes du Dunkle Reik, la liberté sexuelle la plus totale est autorisée, voire même obligatoire. Cela n'empêche évidemment pas des couples de se former pour passer une partie de la vie ensemble, mais la moyenne d'âge de formation de ces couples est plus élevée que dans n'importe quelle autre civilisation connue ou inconnue. Les autochtones ont tendance à passer une jeunesse composée essentiellement de bacchanales puis s'assagissent aux alentours de 35 ans. Malheureusement pour eux, l'âge aidant, ils ont plus de chances de se faire "ponctionner" pour aller faire les fous dans des unités de l'armée ou, pour les plus chanceux, d'avoir l'honneur de servir de carburant pour les voyages hyperspatiaux, ce qui fait que la vie de couple est relativement courte.

Les éléments de sexe féminin fournissent le plus tôt possible leurs quatre enfants pour ensuite se livrer à une débauche permanente. Elles subissent pour cela une opération chirurgicale contraceptive afin de ne pas passer leur temps dans les maternités. Cette opération, qui est heureusement réversible si des besoins en enfants se font sentir, est en principe couplée à un traitement hormonal qui, supprimant les règles, rend les femmes "opérationnelles" 24 heures sur 24, 365 jours par an. C'est la fête.

Dès 14 ans, les adolescents sont lancés sur le marché du monde adulte et leur première expérience sexuelle, le plus tôt possible après leur quatorzième anniversaire, est souvent l'occasion d'une petite fête. Quatorze ans peut sembler un peu tard, mais à cet âge-là, ils ont déjà toute la théorie et n'ont plus qu'à faire quelques TP pour obtenir une mention. Sans compter qu'à quatorze ans, au début du vingtième siècle sur Terre, on travaillait déjà depuis quelques années.

Quand elles sont incorporées à l'armée du Dunkle Reik, certaines unités venant des planètes sous la coupe d'Andrealphus ont des rôles bien particuliers. La plus célèbre d'entre elles est la division Madame Claude, autrefois appelée division Béhèmcé, chargée du soutien moral des troupes en campagne.

Il fut un temps où cette division répondait au doux nom de "chtouille" suite à un gag d'un Démon aux ordres de Malthus, Prince des Maladies. Depuis ce

triste épisode, cause d'une augmentation des voyages hyperspatiaux sur une courte période, Andrealphus lui-même répond de la propreté et de l'état de sa population.

Les autres unités terrestres sont réputées et redoutées au combat pour leurs méthodes bien particulières pour achever les blessés, d'où le nom poétique de certaines divisions : "Caligula", "Jeff Stryker", "Dernier Tango à Paris"... Nous vous laissons le soin d'imaginer ce que ressentent au fond d'eux-mêmes les victimes lors de leurs derniers soupirs.

Comme la plupart des vaisseaux du Dunkle Reich, les vaisseaux aux ordres d'Andrealphus sont munis de champs de camouflage personnalisés et assez marquants, qui vont du vibromasseur classique au black mamba fluo en passant par les prothèses mammaires en latex. Malheureusement, le son ne se transmet pas dans l'espace et l'effet sonore d'un vibromasseur de 200 mètres de long en piqué est perdu. Malgré tout, un accord passé avec des Mekanik's aux ordres de Vapula pourra sous peu conduire à un effet gadget qui brouillera et parasitera toutes les fréquences radio reçues par le vaisseau ennemi qui ne recevra donc plus qu'un signal ressemblant à s'y méprendre au buzzz sonore d'un vibromasseur.

Le bouton d'amour de la galaxie : Mool 69

Mool 69 est une planète archétypique régie par Andrealphus. Les humains ont la part belle dans la hiérarchie, la seule barrière à leur ascension n'étant qu'une question de centimètres, dans un sens ou dans l'autre.

Mool 69 est une planète assez comparable à la Terre du vingtième siècle en ce qui concerne la gravité et le climat. Il est évident qu'il est plus facile de faire des galipettes sur une planète où l'on peut marcher normalement que sur une planète où l'on pèse trois fois son poids.

Mool 69 est également très comparable à notre Terre au niveau de la population qui s'étend partout sur les zones habitables de la planète, dans les mégapoles, mais aussi dans les campagnes les plus reculées où les chèvres ont appris à courir plus vite que les fermiers. Bien sûr, la patte d'Andrealphus se fait beaucoup plus sentir dans les grandes cités.

Dipsrote, la ville la plus importante de la planète, est également l'un des lieux de plaisir les plus recherchés dans la galaxie. Pour ceux qui sont déjà passés Rue St Denis ou Rue de la Gaité à Paris ou dans toute rue très chaude de leur ville, imaginez une mégapole entière bâtie sur le même principe, où clignotent les néons et où tout est disponible en libre-service ou presque sans qu'aucun tabou ne vienne entraver la liberté de pensée des touristes et des consommateurs. On trouve effectivement de tout dans cette ville, des plus beaux quartiers avec les plus belles filles de l'univers, belles à damner un saint, ce qu'elles ont fait plus d'une fois, aux bouges infâmes où coulent dans les caniveaux des substances organiques qu'il ne faut pas chercher à analyser. C'est précisément le cas de le dire.

Seuls certains actes sont normalement interdits, ou déconseillés, entre autres, ceux qui concernent les jeunes enfants autochtones, pour de simples raisons de productivité et non de morale. Il est d'ailleurs possible à tous d'emporter son sandwich sur Mool 69 pour le consommer plus tard à Dipsrote ou de trouver certains enfants extramooliens, la notion d'enfant recouvrant les jeunes de moins de 14 ans.

Les drogues ne sont pas très bien vues sur Mool 69 (c'est un lupanar, pas une fumerie d'opium), à part celles qui ont un effet aphrodisiaque garanti. La production et le raffinage d'aphrodisiaques sont d'ailleurs les plus grosses mammelles de la planète. La technique bien particulière de traitement de ces substances répand dans toute l'atmosphère une odeur bien caractéristique qui accroît encore les désirs charnels de la population : La réputation des senteurs de Mool n'est plus à faire.

L'attrait de Dipsrote par rapport aux villes de débauche sur des planètes régies par un autre Prince qu'Andrealphus est que ses serviteurs font principalement cela pour le plaisir, et non pour l'enrichissement personnel. Mais ceci dit, il est toujours possible aux Mooliens de prouver leur valeur aux autorités en passant un certain temps dans les rues et les bordels de Dipsrote et en battant quelques records.

Alors que les Mooliens et, en particulier, les citoyens de Dipsrote trouvent cela tout à fait normal, les "touristes" venant d'autres planètes ou les agents en mission, sont souvent complètement submergés par un tel niveau de luxure et perdent souvent leur sang-froid, d'autant que les relents aphrodisiaques de l'atmosphère n'arrangent pas les choses. Il est commun de voir un représentant d'une planète voisine se jeter sur un interlocuteur qui ne voit aucun mal à se faire violer de la sorte. Il est bien évident que la réciproque risque de créer un incident diplomatique sur la planète d'origine de l'ambassadeur.

Mool 69 est si représentative que Kobal, Prince de l'humour noir, voulait installer au-dessus de la planète un gigantesque champ de camouflage représentant une lanterne rouge...

Andromalius, Prince du Jugement

Planète capitale : Law (Order IV).
Systèmes solaires : Order, Justice, Abark.

Puissance militaire

Plus qu'une puissance militaire, c'est d'une force policière qu'il s'agit. Mises à part quelques unités de la division Paracultiste, le gros des troupes est composé de groupes du Law Squad, du Justice Squad, et de la "célèbre" Inspection Générale. En effet, tous les membres du Ministère de la Justice sont formés dans les centres d'instruction se trouvant exclusivement sur les planètes d'Andromalius, à l'exception d'une partie du Justice Squad dont Belial a la responsabilité. Ceci n'est pas valable pour les Law Squads du reste du Dunkle Reik : Seuls les Chefs sont formés sur l'une des planètes d'Andromalius. Une division des Cohortes Rédemptrices stationne sur Law, au cas où...

Sur chaque planète, des unités de Law Squad s'occupent exclusivement de la défense de la planète et de la gestion des flottes de vaisseaux. Si une guerre généralisée venait à éclater, Andromalius pourrait mettre à disposition 18 millions d'hommes en armes et une Nécropole accompagnée des vaisseaux de rigueur.

Puissance économique

Connues pour leurs taux de productivité élevés, les planètes abritent pour la plupart de nombreuses entreprises de sous-traitance pour les productions de la Mekanik's. Mis à part ce tri distinctif, les planètes sont très polyvalentes pour ce qui est des productions. Il existe des usines d'à peu près tout, quelques champs, de nombreux petits commerces, et le secteur primaire n'est pas en reste avec de nombreuses mines et une foule de pêcheurs. Andromalius n'a choisi que des planètes tempérées permettant une production variée amenant à une quasi-autarcie de chaque système.

Même si l'application des systèmes de loi coûtent très cher, ces dépenses sont largement compensées par les revenus provenant des ventes de ces systèmes aux autres Prince-Démons, et par l'exportation généralisée des unités du Justice Squad et du Law Squad.

Système politique

"... Président d'Abark III, ainsi que de tous les Maires en fonction. Ces licenciements font suite à la grave erreur de gestion du Maire de Phoenix qui a permis qu'un citoyen soit suffisamment peu éduqué pour traverser en dehors des passages autorisés aux piétons. Les noms des nouveaux Maires de cette planète devraient être connus en début de soirée. Les autorités compétentes ont demandé qu'une enquête de population soit effectuée dans les plus brefs délais. En effet, c'est le cinquième crime commis dans l'année sur Abark III, chiffre terrifiant qui ne s'était pas vu depuis plus de vingt-cinq années dans le système.

Extrait du journal télévisé interplanétaire du 20/02/6991

Chaque planète est dirigée par un humain qu'on appelle le Président, qui est élu démocratiquement par le conseil des Maires de la planète, qui sont aussi humains. Les Maires sont nommés par l'Expert de l'Inspection Générale responsable de la planète. Il n'y a en effet aucun intérêt à gaspiller des Démons pour des tâches aussi futiles. Ces humains restent sous le contrôle de l'Inspection Générale, et ont bien trop peur pour trahir ou se faire corrompre : Les contrôles sont fréquents et sans pitié pour l'humain fautif. La Loi régit leur mandat et leurs actions en tant que Président ou Maire. Si un marchand de glace vend un esquimau sans licence, c'est de la faute du Maire qui a négligé la surveillance du secteur concerné et qui a failli à son rôle d'éducateur des mentalités. Si un Maire a failli, c'est bien entendu la responsabilité du Président qui est engagé : comment a t-il pu laisser en poste un Maire aussi négligent? C'est qu'il doit sûrement être complice. Donc, si un crime est commis par le dernier des crétins du dernier des villages, le Maire de la circonscription saute, le Président est viré, et tous les autres Maires de la planète sont remerciés : après tout, ce sont eux qui ont choisi ce Président dissident. Et quand je dit "remercié", c'est de transfert sur les planètes de Bifrons qu'il s'agit.

Heureusement, le taux de criminalité est proche de zéro, les Président restant en poste en moyenne une dizaine de mois. Ce système implacable ne s'enclenche que lorsqu'un humain commet une faute, on comprend bien que le policier de base ait du mal à contrôler des Démons. Par contre, si un Démon enfreint la Loi sur l'une des planètes, il est aussitôt convoqué par l'Inspection Générale qui va lui demander de justifier ses actes par un ordre de mission, ou une raison de survie. Pour éviter ce genre de désagréments, chaque groupe de Démons débarquant sur la planète se voit attribuer un Justicier Débutant qui aura la terrible tâche de prévoir les infractions que pourraient commettre les Démons, et de les informer de la loi correspondante avant qu'ils ne fautent.

La plupart des autres Princes-Démons voient cela d'un œil ennuyé, car Andromalius est décidément le

moins fun des Princes. Tous évitent d'envoyer leurs Démons sur ces planètes de peur qu'ils ne prennent de mauvaises habitudes. Certains ont même été jusqu'à dire qu'Andromalius avait pompé le système sur le Stella Vaticanum, qui, par certains côtés, n'est pas aussi rigide. Une petite exception existe en la personne de Kronos qui est ravi que les retards soient considérés comme un crime dans le Code Pénal. De plus, Kronos a installé quelques uns de ses centres de Time Keepers au beau milieu des capitales, où il est sûr que les panneaux "Ne pas déranger" seront respectés au pied de la lettre.

Autres

Pour obtenir ce résultat sans équivalent, les citoyens sont conditionnés dès leur plus jeune âge pour que la Loi les guide dans leur vie jusqu'à leurs derniers instants. La totalité de la scolarité est consacrée à l'apprentissage des Lois et à la formation professionnelle, que les parents peuvent plus ou moins choisir en fonction de leur rang dans l'échelle sociale. Les crimes (entendez par là toute infraction à la Loi) sont répréhensibles à partir de l'âge de cinq ans, âge auquel les enfants sont censés comprendre et connaître toutes les facettes de la Loi. Dans la pratique, comme la criminalité est inexistante, les citoyens vivent dans la sérénité et l'amour du travail bien fait. Le pouvoir d'achat est élevé, les temps de travail assez courts, et les loisirs sont accessibles à tous.

Même si le salaire est élevé et les avantages nombreux, c'est le pire cauchemar pour un humain que d'être nommé Maire. Cela induit un comportement collectif qui relève de l'introversion pathologique: Il est très mal vu d'élever la voix, de s'énerver en public, ou de regarder quelqu'un dans les yeux. En fait, la plus grande crainte d'un humain est de se faire remarquer, cela n'apporte que des ennuis. Cela ne les empêche pas d'être ambitieux sur le plan professionnel, car le risque d'être nommé Maire est tout de même assez faible.

"Bonjour Monsieur."
- Bonjour.
- Vous semblez flâner...
- Heu... Oui, en effet...
- Bien. En vertu du décret numéro 7589, alinéa C, je me vois dans l'obligation de vous arrêter pour flânerie frauduleuse dans une zone de flânerie interdite.
- Mais...

"Voilà messieurs. Voilà pourquoi nous avons tant de mal à maintenir une infiltration suivie sur Order IV. Cette bande reproduit la dernière conversation émise par un Ange qui ne connaissait pas suffisamment le Code Civil de cette planète. S'en est suivi une bataille perdue d'avance contre des régiments de policiers locaux. Messieurs, à vos livres et à l'année prochaine."

Extrait d'une conférence donnée devant un groupe d'élèves de la Furtivus Legiones

Bien sûr, ce système comporte des failles : Si quelque chose n'est pas stipulé dans l'un des registres de Loi, c'est que cette action est autorisée. La Loi n'étant pas rétroactive, certains humains se sont constitués des fortunes grâce à un article de Loi mal tourné et donc contournable. Bien sûr, ce sera la dernière personne à profiter de cette faiblesse, un décret étant immédiatement ajouté. Le cas le plus célèbre est celui de Seb Merrick, un petit commerçant qui s'aperçut un jour que n'était stipulé nulle part qu'il était interdit de *demander* de l'argent à une banque.

Il passa alors une quinzaine d'année à étudier toutes les Lois sans exception, pour qu'on ne puisse le coincer sur rien. Et un beau jour d'été, il prit un grand sac aux dimensions autorisées et s'en alla faire le tour des banques de sa ville. Bien sûr, une demi-heure plus tard, un alinéa était rajouté à l'article fautif, mais Seb Merrick avait déjà fait fortune.

A la fin de sa vie, Seb fut bien entendu réincarné dans un autre corps en tant que Démon, Andromalius ayant été soufflé par l'audace de la manœuvre réalisée.

Les citoyens ont le choix dans leurs croyances, mais il est, un peu comme partout indispensable, d'être Sataniste pour accéder aux postes à responsabilité.

Les villes ressemblent étrangement aux mégapoles du vingtième siècle, en moins sale et moins bruyant. Chaque pâté de maisons compte un commissariat qui a bien peu de travail. Chaque citoyen est, d'une part, tenu de fournir une certaine quantité de travail, mais est, d'autre part et surtout tenu de fournir un travail de qualité. Dans le cas contraire, il enfreint instantanément la Loi contenue dans le Code du Travail. Les véhicules personnels sont nombreux, mais seuls les citoyens possédant une bonne mémoire se permettent ce petit extra : Cela représente plus de deux cent cinquante pages à apprendre en plus du Code du Piéton.

Le système est donc huilé à merveille et fonctionne comme une machine de précision qui serait surveillée en permanence par des techniciens hors-pair. Andromalius s'occupe de moins en moins de ses systèmes, pour la bonne raison qu'il n'y a plus rien à superviser, surtout à la vue du travail de nettoyage anti-corruption à faire au sein des autres Ministères.

Asmodée, Prince du Jeu

Planète capitale : Las Vegas (Casino III).
Systèmes solaires : Casino, Phisaenat, Monopoly.

Puissance militaire

L'aspect militaire de la lutte contre le Bien n'intéresse pas vraiment Asmodée. Il se contente de maintenir les quelques millions d'hommes des Cohortes Rédemptrices qui sont officiellement sous ses ordres, mais qui sont en fait gérés directement par le Ministère des Hostilités. Asmodée a par contre tenu à conserver le contrôle de sa Nécropole, qui n'a pas quitté l'orbite de Las Vegas depuis plus de deux cents ans. Elle serait de toute façon complètement inopérationnelle en cas de guerre, car les systèmes d'armes et de propulsion n'ont pas été révisés depuis trop longtemps. Voir à ce sujet le paragraphe "Red Storm". La seule concession faite aux hommes d'arme prend forme avec la présence de binômes de la Division Paracultiste qui patrouillent en civil dans les Quartiers Riches. Cette initiative revient aux humains, qui ont réussi à négocier une location de ces troupes pour leur sécurité.

La répression policière a bien du mal à s'appliquer, car la presque totalité des membres du Law Squad présents sur les planètes ont tous, à des niveaux différents, quelque chose à voir avec la corruption qui ronge les institutions ludiques. Les grandes règles sont respectées: les meurtriers sont poursuivis et condamnés, et les humains pas assez discrets dans leurs arnaques sont passibles de lourdes peines de prison. Les représentants de la Loi sont systématiquement acceptés dans le Club des Riches, sans en avoir la totalité des avantages. Cela leur permet de taper sans scrupules sur les pauvres, et ils ferment assez facilement les yeux sur les agissements de leurs comparses.

Parqué à part, le Justice Squad effectue un travail de nettoyage des casinos et de Red Storm, expulsant ou faisant disparaître tous ceux qui sont jugés indésirables.

Puissance économique

Bien joué, Asmodée. L'industrie du jeu rapporte, c'est sûr, mais la corruption rogne énormément les bénéfices : d'une table de jeu à l'encaissement officiel, une somme de Limbos peut changer de main une dizaine de fois et être ainsi amputée d'un pourcentage correct à chaque passage.

Red Storm. Les plus gros bénéfices viennent de cette Nécropole désaffectée qui a été transformée en un gigantesque terrain de jeu accueillant plusieurs simulations et sports de combat. Avec le Santa Cruz de Crocell, Red Storm est la structure de loisirs attirant le plus de fanatiques. La Nécropole regorge d'escaliers, de boyaux, d'ascenseurs qui voient débouler des hordes d'inconditionnels de Chasse à l'Humain, de Courses d'Orientation Lapidaire, ou des centaines de versions de sports d'équipe adaptées en fonction du terrain et du volume sanguin désiré. Se greffe là-dessus un système complexe de pari qui rapporte également beaucoup de Limbos. Le Red Storm est géré et tenu exclusivement par des Démons aux ordres d'Asmodée. La discipline est un peu trop laxiste au goût des autorités du Law Squad, ce qui permettrait à des centaines de squatters, selon celles-ci, d'investir puis d'habiter les recoins de la Nécropole. On parle de joueurs qui seraient restés isolés quelques temps, puis qui n'auraient plus donné signe de vie.

L'industrie est complètement absente, et seules quelques entreprises de services arrivent à profiter du désordre ambiant pour récolter un maximum de Limbos. Certaines entreprises n'ont aucune existence officielle, d'autres sont créées pour une ou deux journées, mais la majorité servent de sociétés écrans à des entreprises basées à des milliers d'années lumière.

Système politique

Le système politique est relativement complexe, car constitué d'institutions gérant chacune une partie de la population, ou de la vie interplanétaire. Il y a la Planétaire des Jeux, la plus influente, qui s'occupe de la gestion de tout l'aspect ludique des systèmes.

C'est d'elle que dépend la Banque des Jeux. Vient ensuite le Club des Riches, qui gère la vie et la mort des gens fortunés, puis le Club des Pauvres, qui ne gère rien du tout, ça ne sert à rien, ils ont essayé. Chapeautant le tout, le Gouvernement essaie, sans trop forcer, d'accorder les intérêts de chacun. Toutes les décisions importantes sont prises par ces quatre organismes, au cours de dîners-débats qui aboutissent toujours en faveur des plus riches. Le Club des Pauvres n'a que le droit de se taire, et tout le monde le sait. Son budget est ridicule, et tout le monde s'en fout. Le Club des Pauvres est pauvre, et c'est bien.

Le Club des Riches, c'est une autre histoire : ses membres apportent le cash-flow nécessaire au bon fonctionnement de la Planétaire des Jeux, avec qui il

est tout le temps en conflit. Bon an, mal an, ces deux-là se crêpent le chignon en public, puis s'expliquent aux toilettes, et chacun gagne à peu près les mêmes sommes d'argent.

Le Gouvernement essaie de garder une certaine cohérence au système en place, rôle qui consiste à se prendre des baffes par tout le monde et à sourire aux visiteurs, pour donner une image de sérieux.

Autres

Mis à part les centre-villes qui abritent les centaines d'inévitables casinos, les bourgs d'Asmodée sont de véritables coupe-gorges. Les trottoirs sont jonchés d'immondices et de clochards, et même les Démons essaient autant que possible d'éviter les quartiers périphériques des grandes villes. Les citoyens "honnêtes" vivent dans une insécurité permanente et fortement pesante, chacun disposant de son petit arsenal personnel. Les enfants sont tous élevés dans la peur du bandit, sauf ceux des quelques humains qui ont réussi à extraire suffisamment d'argent des largesses de la corruption. Non, ces enfants-là n'ont même pas conscience d'être entourés de violence et d'hypocrisie. Jusqu'à l'âge de quatorze ans, ces enfants sont chouchoutés, fréquentent des institutions scolaires spécialisées, vont aux sports d'hiver sur Snowball, et sont élevés dans l'adoration de Satan.

Mais, le premier jour de leurs quatorze ans, tout ça c'est *terminé*! Ils sont alors jetés vifs dans la lutte pour le pouvoir, enchaînant les stages de croupier, de chef d'entreprise ou de brigand, à un rythme infernal. Pendant cinq longues années, ces enfants vont basculer lentement mais inexorablement vers une vie adulte, se muer en affairistes psychopathes mais productifs. A l'issue de cette formation un peu particulière, ces adolescents sont introduits au sein du Club des Riches, où ils vont pouvoir monter leurs premières arnaques. C'est la classe supérieure des humains, cette distinction les faisant vraiment respecter des Démons. Un humain qui est arrivé à un tel niveau a probablement un grand avenir devant lui, le tuer équivaudrait à une perte sèche pour les forces du Mal. La réputation de ses pareils s'étend dans tous les cercles "civilisés" du Dunkle Reik, car leurs tentacules économiques sont d'une fiabilité et d'une persistance presque anormale pour du travail d'humain.

Chaque ville de chaque planète possède son Quartier Riche, ses Salles de Jeu, ses faubourgs, et ses bidonvilles. Les Quartiers Riches sont aussi bien défendus que la Nouvelle Jerusalem, les entrées contrôlées avec une rigueur inhabituelle sur les planètes d'Asmodée, et les sorties d'autant plus contrôlées que les habitants ne sortent en moyenne du quartier que deux à trois fois dans leur vie. La frange suivante, qui fait souvent tout le tour du Quartier Riche, est constituée d'une myriade de casinos et de Salles de Jeu.

Cela commence déjà à devenir difficilement fréquentable sans armes, mais le sommet est atteint avec les banlieues, qui auraient bien besoin de la création d'un Ministère de la Ville, qui n'existe pas, et n'est pas prêt d'exister. Si c'est déjà la jungle urbaine dans les faubourgs, dans les bidonvilles c'est carrément le Vietnam en direct live.

La technologie n'est accessible qu'aux membres du Club des Riches et aux militaires. Elle est volontairement absente des quartiers de Jeux, victime des déprédations constantes infligées par les pauvres, qui ont accès à l'extérieur des casinos. C'est mauvais pour le tourisme, et un pauvre n'a pas intérêt à se faire prendre en train de faire la manche devant une Salle de Jeu, c'est le passage à tabac assuré et gratuit (quoique). Les banlieues n'ont plus l'eau courante depuis longtemps, et il faut quasiment une combinaison NBC pour pénétrer les bidonvilles.

Asmodée est assez présent sur ses planètes, mais uniquement pour jouer, le reste ne l'intéressant que très peu. Ce n'est même pas lui qui a mis en place tout le système, il s'est contenté d'en expliquer les grandes lignes. Il ne s'occupe d'aucun problème de gestion et ne veut pas entendre parler des troubles qui agitent ses planètes.

Asmodée ne se préoccupe que d'une chose concrète : sa Banque des Jeux. Cet organisme s'occupe de classer, rechercher, et stocker tous les jeux connus ou oubliés. Il en est très fier, car c'est quasiment le seul domaine historique qui soit quasiment complet dans le Dunkle Reik. Il manque très peu de jeux à sa collection qu'il espère un jour voir complétée. Son grand plaisir est d'organiser de grandes rencontres multi-jeux, durant lesquelles il joue contre des centaines d'adversaires en simultané.

Toutes ces rencontres ont pour thème : La gloire ou la mort. Le but est de trouver des humains qui jouent extrêmement bien à un jeu. Si l'humain parvient à battre Abalam, il est automatiquement propulsé à un poste important de la Banque des Jeux, ou il pourra s'adonner à son vice. De plus, il y a de fortes chances pour que cet humain soit appelé comme Démon vers la fin de sa vie.

Baal, Prince de la guerre

Planète Capitale : War District (Patton III).
Systèmes solaires: Patton, Pineapple, Warthog, Jungle Dream.

Puissance militaire

Baal et ses armées forment le fer de lance de la force militaire du Dunkle Reik. 5 Nécropoles et plus de 90 millions d'hommes de troupe stationnent à 60 % sur les planètes de ses systèmes solaires. Ces 60 % sont en majeure partie formés par les Cohortes Rédemptrices qui sont élevées et instruites à l'art de la guerre sur ces planètes. Baal est le seul Prince-Démon possédant un nombre de troupes aussi démesuré, les autres ne pouvant justifier un tel besoin de chair à canon. Le Prince-Démon est très présent sur ses planètes, et passe ses troupes en revue continuellement, même les plus insignifiantes. Les Démons n'ont aucun statut particulier, leur influence dépend directement de leur grade militaire. Les Démons de Bélial sont beaucoup mieux vus, et commandent en général un niveau au dessus de leur grade réel (Voir La Hiérarchie).

L'Instant Justice n'est que très peu présente sur ces planètes, car il est rare que l'on ait besoin de faire appel à ses services: les problèmes sont la plupart du temps réglés en famille, entre militaires de bonne souche. Par contre leur quartier général secondaire est basé sur War District, la planète phare du "royaume" de Baal. Ceux-ci conservent également un bureau sur chacune de ces planètes, plus pour faire acte de présence qu'autre chose.

Une petite partie des astroports servant à la réparation des vaisseaux de la Border Patrol se trouve sur les planètes de Baal, mais toujours décentrés par rapport aux complexes économico-militaires. Cela évite les contacts avec les Cohortes Rédemptrices qui se finissent toujours dans un bain de sang, le Patrolman de base cultivant un mépris bifronesque qui lui fait entendre des paroles qui n'ont pas forcément été prononcées.

La Division Paracultiste n'a pas la moindre base sur War District, et ses unités sont carrément interdites de séjour sur la planète. Ce paradoxe s'explique par le principe bien connu qui dit que l'on évite de mettre ses troupes les plus opérationnelles en contact avec les organes de commandement. Officiellement, loin de toute idée de coup d'état, on leur a expliqué que leur présence démoraliserait les autres troupes tant ils sont forts et beaux et très forts. Ils sont donc répartis sur plusieurs planètes du Dunkle Reik, spécialement chez Bifrons quand même.

Le recrutement se fait tout naturellement puisqu'il ne s'agit pas de s'engager dans l'armée, c'est juste l'avenir tout tracé de chaque citoyen des planètes de Baal. Par contre, La Division Paracultiste et l'Instant Justice recrutent leurs membres dans tout le Dunkle Reik et sont par là même prioritaires lors des ponctions de population, quoiqu'en concurrence directe mais non-avouée avec la Furfurtivus et le Justice Squad.

Puissance économique

Néant. Bien qu'ayant sous son contrôle neuf systèmes solaires représentant 23 planètes, Baal s'est débrouillé pour ne *rien* produire. Les seules usines présentes sur ses planètes sont des fabriques d'armes et des manufactures de matériel militaire, qui ne servent de toute façon qu'aux armées de Baal et de Bifrons, auxquelles elles livrent les armes gratuitement. Les seules exportations sont des brevets de construction de matériel délivrés avec complaisance aux autres Ministères.

Système politique

La politiquoi? Quesse qui dit lui? On fait pas de politique ici, gars, on fait la guerre, et t'as intérêt à disparaître avant que je te montre comment on fait.

Extrait d'une interview donnée par le Capitaine Roeger commandant la 12eme Division des Cohortes Rédemptrices

On ne fait pas de politique avec Baal, et chaque citoyen le sait bien. Chaque planète est dirigée par un Démon dont le grade varie avec l'importance de la planète. Son seul travail est de gérer les incorporations et les commandes de denrées indispensables à la survie des humains. En dessous de lui, ce sont les chefs des différentes armées qui commandent leurs troupes. Les quelques humains travaillant dans les fabriques militaires sont sous la tutelle du patron de l'usine qui est gradé dans l'une des armées de la planète.

La totalité des populations est donc sous commandement militaire, à l'exception des ambassades des autres Ministères, qui sont concentrées dans un seul et même immeuble sur chaque planète. Les planètes de Baal sont les seules à échapper au contrôle administratif de la Ligue des Prophètes, à qui le Chef de chaque planète se contente de rendre des comptes régulièrement. Baal est très fier de son système d'organisation et ne souffre aucune remarque sur le sujet. Les membres des autres Ministères sont les bienvenus à partir du moment où ils se plient aux règles de fonctionnement. Cette indépendance forcenée n'est pas pour plaire aux autres Prince-Démons, mais l'efficacité est au rendez-vous, alors...

Autres

Les villes sont donc composées de casernes, de postes de commandement, de dortoirs, et de

casernes. l'Urbanisme est très dilué, et chaque bâtiment est en moyenne à plus de deux kilomètres du suivant, ceci afin d'éviter toute concentration de troupes, ce qui serait fatal en cas de bombardement intensif. Il n'existe aucun nom de rue, seulement des Secteurs divisés en niveaux. Les rues sont soit très boisées, avec une végétation luxuriante, soit entièrement bétonnées, avec des chicanes et des faux murs un peu partout. Cela permet de spécialiser les troupes à un milieu particulier. On peut ainsi trouver deux ou trois bâtiments en plein désert, ou quelques gros igloos au beau milieu d'une banquise en dérive. L'architecture est volontairement compliquée à l'extrême, avec des impasses, des escaliers menant dans le vide, des portes donnant sur des murs... Cela s'explique par le fait que les entraînements sont quotidiens et se font en majorité dans le quartier de résidence de chaque corps d'armée. De cette manière, en cas d'attaque réelle, les armées du Bien seraient complètement perdues et désorientées, alors que les unités de la ville connaissent leur quartier sur le bout des doigts et sont capables de s'y retrouver dans les secteurs avoisinants. Aucun immeuble ne dépasse cinq étages et présente en général de deux à douze niveaux souterrains. Chaque bâtisse possède son abri NBC avec des provisions pour une douzaine d'années. Toutes les fabriques et usines sont en sous-sol et sont prévues pour résister à un bombardement direct.

"Alerte niveau 2, alerte niveau 2, tous les groupes de combat prennent leurs positions opérationnelles. Ceci n'est pas un exercice. Un groupe de la Stella Potens a été localisé dans le Secteur 4, Niveau -1."

- Cohorte 17B de Régulation...
- Transmettez.
- Vous avez intercepté le secteur d'intervention?
- Affirmatif. Nous prenons en charge?
- Correct. Vous avez quatorze minutes. Attention, il semblerait qu'un Ange soit dans leurs rangs.
- Bien reçu pour Cohorte 17 Bravo, quitte la fréquence générale, silence radio pour une durée de quatorze minutes sur la fréquence opérationnelle 19. Terminé pour 17 Bravo.
- A toutes les unités de Régulation, silence quatorze minutes sur la 19. Appel urgent uniquement sur le général. Terminé pour Régulation.

Six minutes plus tard.

- Régulation de Cohorte 17 Bravo.
- Parlez.
- Cible éliminée, cinq minutes et cinquante quatre secondes.
- C'est reçu, vous détenez le nouveau record du secteur 4, félicitations de l'Etat Major. Regagnez votre base opérationnelle.
- Merci Régulation, Terminé pour 17 Bravo, quitte la fréquence.

Ainsi, chaque jour comporte son alerte, déclenchée par l'attaque d'une ou de plusieurs unités du Stella Vaticanum. Lorsque l'alerte est donnée, *toute la planète* se met en situation de combat. Bien entendu, il ne s'agit pas réellement d'armées du Bien, cela se saurait. Ces groupes d'attaque sont constitués de condamnés à mort de tout le Dunkle Reik, déguisés en soldats du Stella Vaticanum, et conditionnés pour se battre contre n'importe quelle silhouette humanoïde se profilant dans leur champ de tir.

Lorsque ces alertes sont déclenchées, chaque unité rejoint ses positions de combat, ou se dirige vers la menace, si c'est son jour d'intervention. Ces opérations durent environ de une minute à deux jours et permettent de maintenir les troupes dans une logique de guerre et dans un état d'entraînement et de réaction parfaits. Petit "plus" apporté par les hommes de la Mekanik's, les "Anges" qui prennent part aux attaques: des humains sont équipés de systèmes simulant certains pouvoirs d'attaque du Bien, du genre Eclair, Lumière,etc.

Le complément d'entraînement se fait sur les planètes de Bifrons, et chaque troupe part en moyenne une fois par an pour de grandes manoeuvres sur des planètes spécialement adaptées. En résumé, les planètes de Baal sont inattaquables de front, les seules actions possibles étant des opérations d'infiltration à long terme. Celles-ci ne sont pas trop difficiles à mettre en place, car lorsque l'on montre le badge approprié à un militaire, il ne réfléchit pas plus loin. La plupart des planètes sont donc bien connues de la Furtivus Legiones, qui envoie souvent ses agents débutants se faire la main sur un ou deux quartiers.

Les "citoyens" sont donc tous militaires sans exception, et sont donc traités en conséquence. L'avenir d'un enfant est soit militaire, soit militaire. La seule alternative est de travailler dans une fabrique de matériel comme ouvrier ou contremaître, ce qui ne dispense en rien de suivre la formation militaire de base. La discipline est partout, même au sein des familles, mais cela entraîne un taux de natalité un peu plus bas que la moyenne, les femmes combattant au même titre que les hommes.

La journée se décompose en huit à dix heures d'entraînement ou d'instruction, deux heures de tâches d'intérêt général, deux heures pour manger, trois heures de temps libre, et sept heures de sommeil.

La vie est dure, mais les humains sont heureux. Il n'ont, d'une part, jamais rien connu d'autre, et sont, d'autre part, traités avec fermeté mais respect. Les humains peuvent accéder à des postes de commandement élevés, et personne ne conteste cet état de fait.

Même si cela n'est dit ni écrit nulle part, il est assez mal vu de ne pas être Sataniste, et en général, on évite de s'en vanter.

Baalberith, Prince des Messagers

Planète capitale : La Poste (District I).
Systèmes solaires : District, Ponexpress, Telex.

"Bougez avec la Poste..."

Puissance militaire

Les forces armées à la disposition de Baalberith sont en majorité des escadrons de Cercueils d'Interception qui accompagnent les innombrables vols de communication qui sillonnent le Dunkle Reik. Des escadrons de Cercueils messagers sont spécialisés dans le postage de messages à destination de Démons en poste dans le Stella Vaticanum. A cet effet, des Cryptes transportent des unités de la Furfurtivus, et parfois de la Division Paracultiste, quand le message est urgent.

Une petite dizaine de millions d'hommes des Cohortes Rédemptrices se partagent la défense des différentes planètes, et une permanence de l'Instant Justice se morfond sur La Poste, privée de travail depuis des années.

Les Postiers, comme ils s'appellent entre eux, sont épargnés de Ponction de Population, car considérés comme indispensables et stratégiquement de premier ordre pour le Dunkle Reik, les Cohortes étant donc recrutées sur des planètes d'autres Prince-Démons qui se battraient presque pour fournir des hommes à Baalberith.

Puissance économique

Bien entendu, Baalberith peut se permettre de fixer des tarifs de postage exhorbitants, ce qui lui rapporte chaque année suffisamment de Limbos pour être considéré comme l'institution la plus riche parmi les nombreuses filiales ministérielles. La télévision est un poste qui draine également beaucoup de fonds, grâce au monopole de la transmission des données.

Baalberith ne s'occupe de rien d'autre, ce qui a fini par éroder les autres secteurs de production, aujourd'hui réduits à leur plus simple expression. Quasiment toutes les denrées alimentaires sont importées, ainsi que la plupart des mécaniques de précision.

A part une industrie du bâtiment florissante et des mines procurant les matières premières, seule la Poste échappe à la décomposition de toute autre forme de commerce. Ces industries sont gérées par le Mekanik's, qui reverse une partie des Bénéfices à la Poste, même quand elle construit un bâtiment pour cette dernière.

Système politique

"Un esprit sain dans un corps sain."

Il n'existe aucun gouvernement, qui ne servirait de toute façon à rien. Il n'y a pas non plus de dirigeant, car chaque personne a son rôle dans la société, et il n'est nul besoin de donner d'ordre à qui que ce soit. Les problèmes administratifs sont gérés par un service spécialisé de La Poste dont le travail consiste à veiller au bon fonctionnement des ordinateurs qui comptabilisent les données. Ces données sont inscrites dans un fichier, chaque fiche correspondant à la vie d'un humain.

Baalberith *est* le système politique. Il perçoit, renvoie, redirige, protège les messages officiels pour mieux les appréhender. Tous les messages, qu'ils soient de nature audiovisuelle, manuscrite, ou indéterminée, passent brièvement par les services de tri de Baalberith.

Les autres Prince-Démons sont tout à fait conscients du pouvoir tacite dont jouit Baalberith. Ils le savent et dans le pire des cas ne font rien pour nuire au Messager. Les autres sont soit consentants, soit hypocrites à souhait, ce qui fait que Baalberith a le beurre, et l'argent du beurre. Les seuls à entretenir des relations presque amicales avec lui sont Kronos et Andromalius, les deux seuls Princes que Baalberith trouve "*sérieux*", fin de citation. Sur ses planètes, le pouvoir est entièrement aux mains des Démons qui, disons le tout net, n'ont pas grand-chose à faire, la machine fonctionnant selon un mouvement perpétuel et apparemment définitif. Les humains montrant le plus d'ardeur au travail peuvent néanmoins faire valoir leurs éventuelles compétences de Méticulosité, rubrique du formulaire de Registration des Carrières possédant le plus fort coefficient de notation. Ces humains sont quasi-incorruptibles, car capables d'une motivation de stakhanovistes qui décourage vite toute velléité d'interrogatoire poussé. Les Serviteurs Démoniaques de Baalberith sont bien vus, ou du moins bien accueillis par la majorité des autorités du Dunkle Reik, et bénéficiant d'avantages en nature dont ils sont fort loin de se plaindre.

Autres

"Circulez, y'a rien a voir..."

Fanatique d'ordre et d'organisation, Baalberith a façonné la population à l'image qu'il se fait d'une société sérieuse et travailleuse. Les pauvres citoyens sont détenteurs du superbe prix des humains salariés partant le moins en vacances du Dunkle Reik. En effet, ceux-ci bénéficient d'un unique jour

de vacances officielles le 12 août, jour qui voit la suspension totale des communications dans l'ensemble du Dunkle Reik. Seule une ligne d'urgence persiste, fréquence gérée par le Ministère des Hostilités, au cas où...

Chaque humain de plus de treize ans travaille sept jours sur sept, cinq heures par jour, jusqu'à soixante-quinze ans, ça réduit les frais de retraite. "Cela leur donne de bonnes habitudes de travail" se justifie Baalberith. La vérité est que... (gardez cela pour vous)...les humains qui peuplent les systèmes du Prince sont des moutons entièrement dévoués à leur Maître et à leur tâche. Les enfants suivent une scolarité rigoureuse et dense, puis sont affectés, en fonction de leur dossier, à l'une des branches de la Poste.

Le taux de criminalité est ridicule, sans atteindre l'absence de niveau de celui des planètes d'Andromalius, sur lesquelles la planification sociale est largement pompée. Les unités du Law Squad sont dignes de ce nom et font respecter des lois nombreuses et lourdes de conséquence pour les contrevenants. Les trois quarts des "crimes" sont punis après une délation, comportement tout à fait normal, car si quelqu'un manque de précision dans ses actes, ses paroles, ou son travail, il doit être sanctionné. L'Inspection Générale est partout pour réaliser un travail de tous les instants qui fait craindre aux plus haut-placés d'avoir quelque chose à se reprocher.

La caractéristique de l'humain aux ordres de Baalberith est sa gentillesse et sa sociabilité. C'est un trait de caractère cultivé sans arrière pensée, juste comme ça, parce ce qu'il n'y a pas de raison de faire autrement : les humains n'ont aucune ambition, si ce n'est celle de faire leur travail avec le plus de soin possible. Pour le reste, pourquoi ne pas être serviable, cela ne peut que faire avancer dans la voie de Satan.

L'architecture est simple et de bon goût, les espaces verts sont de rigueur dans chaque quartier, et la circulation est réglée comme du papier à musique. Les citoyens ont tous les loisirs et commerces à leur disposition, pour qu'ils soient contents de travailler pour une si grande institution, *"reflet du génie de synthèse de Lucifer..."*. Les mentalités sont douces et malléables à souhait, mais le sens de la "famille" est gravé dans tous les esprits, moteur indispensable à un fonctionnement sans accroc. Le Prince a tenu à ce que chacun ait accès à la technologie la plus variée qui soit. Cela arrange bien les affaires de Vapula, qui entretient un commerce facile avec les planètes de son-bon-ami-Baalberith.

Baalberith poursuit pour sa part une politique très interventionniste au sein de La Poste, où il vérifie les procédures délicates, donne de nouvelles directions de travail, ou licencie un receveur peu consciencieux.

Les importations d'humains sont sérieusement quantifiées, et l'on ne se rend pas sur les planètes de Baalberith pour se faire bronzer. Un certificat de travail ou d'engagement est nécessaire, les Démons étant dans l'obligation de présenter un ordre de mission établi à la date courante, contrôle ne souffrant aucune excuse, aucun baratin.

La Poste. Cette petite boule de roc, seul corps céleste en orbite autour de l'étoile rouge appellée District, accueille un trafic orbital impressionnant, composé d'une majorité de Cryptes et de Cercueils de livraison. Un nombre certain de Cercueils d'Interception est maintenu en alerte permanente, et ce tout au long de l'année.

La planète elle-même n'offre que la pespective d'un tapis de bâtiments plats couvrant la totalité de ce gros astéroïde qui ne possède pas la moindre atmosphère. L'unique bâtiment s'étend principalement vers le bas, jusqu'à une profondeur de 850 mètres, soit près de 280 niveaux de sous-sol. Un accès très sélectif au bâtiment est garanti par les Paras de la Division bien connue.

C'est à cet endroit que sont rassemblées le plus d'informations "top secret" du Reik à un même instant, situation quotidienne qui a entraîné la création d'un accord tacite consistant à ne pas se regarder dans le cartable entre Prince-Démons. L'espionnage (de la part des forces du Mal, en tout cas) est donc quasiment inexistant, et les employés travaillent dans la sérénité et l'absence de suspicion.

Par contre, la crainte d'un espionnage venant du Stella Vaticanum est très développée, ce qui explique le nombre de Démons affectés en permanence sur La Poste. Célèbres dans tout le Dunkle Reik, des Démons de combat patrouillent en permanence partout dans La Poste. De nombreuses gravures humoristiques circulent un peu partout, représentant des scènes vécues chaque jour par les Postiers. Parce que les Démons de combat, et ben ils vont partout, parce que le Bien et ben il peut se cacher partout, même dans les toilettes des dames, et même sous la moquette de la cafétéria, et même que. Souvent *un peu* bourrins, ces Démons possèdent tous le pouvoir Détection du Bien au moins au niveau +2, et font parfois d'intéressantes découvertes dans des endroits que personne n'aurait songé à fouiller.

Beleth, Prince des Cauchemars

Planète capitale : Une (Rave III).
Systèmes solaires : Rave.

"I had a dream..." *28/08/1963*

A priori, Beleth devrait encore se souvenir des deux planètes qui lui ont été attribuées d'office : un de ses Démons lui en a parlé il y a à peine deux ou trois cents ans. Le Prince-Démon y a posé le pied tout au début, quand Satan lui-même lui a demandé d'aller y faire un tour, au moins pour dire qu'il laisserait son empreinte sur les planètes dont il était désormais "propriétaire". Et plus qu'une empreinte, c'est une trace profonde et indélébile qu'il a involontairement imprimé sur place, en la personne de ses serviteurs, qui ont bien conscience d'être les seuls maîtres à bord. Ceux-ci règnent sur le plus petit groupe de planètes attribué à un Prince-Démon, à savoir deux planètes jumelles partageant la même orbite, tournant autour d'une ridicule petite étoile jaune orangée arrivée au soir de sa vie.

Puissance militaire

Zéro pointé. Non seulement le Ministère des hostilités prend bien soin qu'aucune de ses troupes n'approche des planètes jumelles, mais il ne reste de toute façon pas un humain suffisamment sain d'esprit pour tenir une arme dans le bon sens. Les seules "armées" de la planète sont les hordes de Démons et de Familiers qui hantent la vie quotidienne des habitants, et qui sont à mille lieues d'envisager une bataille digne de ce nom contre les forces du Bien.

Puissance économique

On parle plutôt d'impuissance économique qu'autre chose. Une et Deux ne produisent rien, si ce n'est quelques sujets d'expérience intéressants pour la Storm da Brain Corp. Le fruit de la seule production organisée et jugulée ne va même pas dans la poche des représentants de Beleth : il s'agit des trois manufactures de drogues de combat que Nisroch a fait installer sur Une.

Les techniciens qui y travaillent ne sont pas des locaux, mais des travailleurs que Nisroch a fait importer de ses propres systèmes solaires. L'avantage certain réside dans le fait que l'on trouve des sujets d'expérimentation très facilement: il suffit juste de faire le tour de l'usine avec un camion et de ramasser les loques qui jonchent les trottoirs.

Système politique

Soucieux de bien faire afin de garder une population humaine conséquente, les Démons qui investirent le système solaire au début mirent en place un vrai système de gouvernement, avec un Gouverneur par planète, et un Grand-Chef par ville. L'intention y était, mais le chaos qui s'en suivit immédiatement après déçut tous les espoirs de société cohérente que pouvaient entretenir les quelques Démons pensant à long terme. Actuellement, le Hall des Chefs abrite l'un des plus gros gangs de la planète Une, et le cimetière officiel où étaient enterrés les chefs d'état est une prairie défraîchie où paissent cinq chèvres squelettiques.

Autres

Il ne fait vraiment pas bon être citoyen de Une ou pire, de Deux. En admettant qu'un humain ait la chance (rare!) de venir au monde sans mutation, sans césarienne (au couteau), et sans se faire marcher dessus, il n'en n'est pas moins dans une merde noire. Arrivé à maturité (encore plus rare), deux solutions s'offrent à lui : soit il rejoint l'un des gangs anti-démons qui infestent les villes, soit il essaie d'arriver au terme de sa vie en volant, échangeant, et suppliant pour pouvoir manger. Dans le premier cas, il a toutes les chances de se faire attraper par un Démon, qui va s'occuper de lui *personnellement* pendant quelques mois avant de le jeter dans le *Warp*. Dans le second cas, l'humain va devenir une limace de caniveau, espèce dominante du système solaire.

Pour bien visualiser cette forme d'humain un peu particulière, imaginez un camion de 70 tonnes, lancé à une centaine de kilomètres/heures sur une avenue bien éclairée. Dans le camion, il y a des Démons qui rigolent en attendant d'être arrivés à une destination quelconque, mais pleine de conséquences, du moins pour la ou les personnes auxquelles on rend visite. Maintenant, vous imaginez un type de vingt cinq ans, vautré sur la chaussée, les pieds posés sur le rebord du trottoir. Après un rôt magistral fleurant bon les vapeurs d'essence, le quidam tourne la tête vers la source d'un bruit assourdissant qui se dirige vers lui.

"Merde. Un camion. Y sont pas sympas de passer chez les gens à une heure pareille, ça se fait pas..."

La bouteille d'essence, il ne faut pas qu'il oublie de prendre sa bouteille avant de se mettre sur le trottoir. Il tourne la tête, et voit sa bouteille qui vacille lentement sous l'effet des vibrations du véhicule transmises par la chaussée de métal. Eeeet hop! Il l'a!

"Un peu plus et elle se renversait cette conne, un petit effort et je suis sur le..."

Résultat, une constellation de sang et de bouts d'organes sur la carcasse d'une voiture carbonisée, et quelques fragments d'os qui vont se loger sur le cardan droit d'un camion déjà couvert de débris organiques divers.

"Ralentis un peu Léon, j'ai entendu un bruit, j'espère qu'on a pas encore crevé..."

En moins de deux cents ans, la population humaine a chuté de 80%. Il reste à peine douze millions de personnes sur Une, et moins d'un million sur Deux. Pendant un certain temps, le Démon de Grade 3 responsable du système solaire se débrouilla pour freiner les ardeurs destructrices de ses serviteurs, et les humains menaient une vie difficile, souvent courte, mais il existait encore un espoir de s'en sortir pour les plus travailleurs d'entre eux. Ce n'est plus le cas du tout.

Plus personne n'est responsable de quoi que ce soit, les Démons se servent des humains pour expérimenter leurs pouvoirs et pour nourrir les mondes oniriques de leur supérieur, Beleth. Celui-ci n'est même pas au courant de la situation, il est seulement satisfait de voir que ses Démons font correctement leur travail puisque les commandes en humains sont livrées en temps et en heure, si l'on peut dire.

Pour ce faire, Beleth a plus ou moins volontairement laissé "baver" l'un de ses mondes en quelques endroits de Deux, ce qui explique que cette planète soit presque arrivée à la fin de son stock d'humains. Ce sont ces passages vers une Marche Intermédiaire que les humains appellent le Warp, et qui servent de vide-ordures aux Démons quand ils ont fini de s'amuser avec l'une de leurs prises. Il est important de préciser que ces humains sont toujours jetés vivants dans le Warp, pour qu'ils puissent resservir dans l'au-delà. Bien sûr, il y a des pertes, mais qu'est-ce qu'on rigole...

Malheureusement, on risque d'arrêter de rire assez vite, car les deux planètes sont dans un état déplorable. Toute la végétation a été détruite peu à peu par les pluies acides (très acides), les villes sont des cloaques de détritus dans lesquels survivent quelques humains dégénérés, et les Démons continuent de sillonner tout ça sans la moindre arrière-pensée. Les villes sont en ruines, les campagnes inhabitables, seul un astroport flambant neuf fonctionne sur chaque planète, pour les besoins de Nisroch et des Démons de Beleth qui y viennent en stage. A ce propos, on peut dire qu'il existe deux sortes de Démons de Beleth: Il y a ceux qui résident sur la planète et qui ne trouvent rien de plus drôle que de rendre le sommeil impossible aux humains, et il y a les autres, ceux qui ont été formés dans le système, puis qui ont été envoyés un peu partout pour rendre leurs talents utiles (la Furfurtivus en est pleine). Ces derniers méprisent ouvertement les Démons restés sur Une et Deux, car ils les trouvent bêtes et peu constructifs. De plus, cela les chagrine de penser que dans quelques années, ce seront les seuls Démons à ne plus avoir de planète-mère.

Les gangs d'anti-démoniaques sont la représentation de cette formidable faculté d'adaptation dont sont capables les humains lorsqu'ils se retrouvent acculés à une existence qui leur semble déjà achevée. Formés de groupes d'une centaine pour les plus importants, les gangs font la loi pour tout le monde, y compris parfois pour les Démons qui ont la malchance de se retrouver seuls, ou en petit nombre, dans leurs embuscades meurtrières.

Les membres des gangs ne se distinguent par aucune particularité d'habillement ou de comportement, et c'est ce qui fait leur force. Ces bandes se mettent en place sur un pâté de maisons, voire sur un quartier, jamais sur une surface. Dispersés sur tout le territoire, chaque gang possède son Chef, ses Adjoints, et ses équipes d'intervention rapide, membres impossibles à repérer, mais qui surgissent en général au bon moment. Qui d'une poubelle, qui d'une bouche d'égouts, chacun sait reconnaître le bon moment pour sortir à un endroit précis, quand on a besoin de lui. Il n'est pas rare de voir un Démon s'éloigner de son groupe pour pisser, et se faire tailler en pièces dans une impasse qu'il croyait vide de toute présence. Les gangs agissent vite et bien, selon une organisation très pointue qui leur permet de se procurer armes et nourriture en quantité suffisante. Mais leur trait caractéristique est une première dans le Dunkle Reik ou le Stella Vaticanum, ils font partie de ces rares personnes pour qui le mot Bien ou Mal ne veut vraiment plus rien dire...

La seule valeur qu'ils connaissent est l'appartenance ou la non-appartenance au gang, point à la ligne. Ils tapent donc sur quiconque pénètre leur territoire, leur raisonnement s'arrête là. Leur organisation sociale est redescendue au niveau de l'Age de pierre, à la différence près que les femmes sont restées les égales de l'homme. A part ça, le chef est celui qui est le plus fort, et les discussions se terminent à chaque fois par des coups de crosse bien placés.

Belial, Prince du Feu

Planète Capitale : Flamethrower (Inferno I).
Systèmes solaires : Inferno, Fahrenheit, Amiante, Molotov...

Puissance militaire

Bien qu'écarté des rênes du pouvoir militaire, Belial dispose d'une armée conséquente et d'une influence non-négligeable au sein des différents états-majors. Cette influence lui a permis d'avoir sous ses ordres des troupes normalement réservées à Bifrons et Baal : Belial contrôle les vaisseaux de la Border Patrol affectés à son secteur, plusieurs squads de la Division Paracultiste sont sous ses ordres, et seule l'Instant Justice échappe à sa zone de contrôle. Le Law Squad fait, comme partout, respecter l'ordre, mais plus dans une optique de police militaire.

Les unités du Justice Squad basées sur Fuel B (Molotov VI) sont célèbres dans tout le Dunkle Reik pour leurs délais d'intervention et leurs taux de perte d'otages ridiculement peu élevés.

En tout, Belial commande à 55 millions d'hommes, sans compter les forces policières. Ses flottes sont au nombre de 6, avec à la tête de chacune une Nécropole flambant neuve, si tant est qu'une Nécropole puissent être flambante.

Les Cohortes Rédemptrices forment le gros de la troupe avec un effectif de 51 millions de soldats répartis dans les 11 systèmes de Belial.

A Baal, Belial a piqué son idée d'alerte planétaire, mais ne l'applique qu'une ou deux fois par an, et se débrouille pour que cela ne soit vraiment pas un exercice du tout. Il entrouvre volontairement un pan des défenses à une ou plusieurs unités du Bien qui ne voient là qu'une opportunité de profiter des erreurs grotesques des Démons. Et paf, il se prennent les équipes d'intervention une par une sur la gueule, lesquelles prennent bien soin de ne pas les abîmer, histoire d'en laisser un peu aux copains.

Puissance économique

Belial est l'un des seuls Princes à avoir réussi l'amalgame puissance militaire/économie florissante. Pour cela, il suffisait d'y penser, il faut envoyer les soldats aux champs ou à la chaîne. Cela permet d'avoir des coûts de production extrêmement bas, les militaires ne touchant de toute façon que leur solde normale.

Toujours dans une logique bien militaire, toutes les planètes de Belial sont calquées sur le même modèle :

- Des villes de garnison comportant des comptoirs d'exportation et tous les avantages d'une métropole dédiée au commerce: des villes à la fois agréables à vivre et parfaitement ordonnées.

- Des champs gigantesques gérés par des Agriculteurs de l'Agronomus Mama, et travaillés par des militaires.

- Des complexes sidérurgiques monstrueux dirigés par des Entrepreneurs de la Mekanik's où suent une fois encore ces chers soldats des Cohortes.

- Des chantiers de construction de vaisseaux, qui sont, eux, entièrement régis par les Cosmic Corps, qui ne tolèrent pas la moindre intrusion militaire dans leurs ateliers.

Système politique

Comme sur les planètes d'Andromalius, les villes sont dirigées par des Maires, et les planètes par des Présidents, tous humains. La différence est notable du fait que ce sont les Présidents qui sont nommés par Belial, et que les Maires ne sont pas exécutés à chaque fois qu'un citoyen se trompe d'ascenseur. Ces Maires sont nommés par le Président de la planète, sur le conseil des plus hautes autorités militaires et industrielles présentes dans la ville concernée. Les lois sont décrétées pour chaque planète par le Président, qui se contente d'adapter un canevas législatif à la conjoncture. C'est le Law Squad, moins corrompu que chez les autres Princes, mais beaucoup plus corrompu que chez Andromalius, qui s'occupe de faire respecter les lois.

L'application de celles-ci reste quand même le point faible des planètes de Belial, car les polices de quartier sont bien trop complaisantes et se permettent des écarts de discipline qui mettent leur Prince dans un colère noire lorsqu'il l'apprend. L'Inspection Générale a du mal à faire son travail, car continuellement ralentie par les mensonges, les querelles, et les couvertures qui sont le propre des relations entre commissariats.

Belial est très actif sur ses planètes, mais par le biais de Démons de Grade 3 de confiance. Le Prince n'a en effet pas le temps de s'occuper des problèmes un par un. Il se contente simplement de donner des lignes de conduites dont il est sûr qu'elles seront suivies jusqu'à ce qu'un contrordre vienne les annuler ou les modifier.

A part Abalam, Kobal, et bien sûr Crocell, les autres Prince-Démons trouvent que Belial a fait du très bon boulot sur tous les plans. Sans citer de nom pour ne froisser personne, il est fréquent que certains d'entre eux prennent conseil auprès de Belial pour des questions de gestion humaine.

Autres

Il est vrai que les humains sont bien traités dans l'ensemble, et qu'ils peuvent choisir leur carrière en toute liberté, dans la limite de leurs capacités intellectuelles ou physiques. Cela ne les empêche pas d'être opérationnels en toutes circonstances, grâce aux directives très carrées de Belial. Les citoyens travaillent cinq jours sur sept et bénéficient de quatre semaines de vacances. Le niveau de confort de chacun est assez satisfaisant, et l'on se voit proposer vacances à la neige et loisirs en tous genres. La grande Fête du Feu est un jour férié qui se rajoute à Noël. Des millions de touristes affluent dans les grandes villes pour assister aux spectacles déclinés dans toutes les variantes de flammes et d'étincelles. La journée de réjouissances se termine par un gigantesque barbecue que l'on déguste en contemplant le plus beau et le plus grand feu d'artifice de la galaxie.

Les seules personnes un peu à part de l'organisation générale sont les membres des Cosmic Corps, qui supportent difficilement le contact avec la populace de base. Des quartiers entiers leur sont réservés, comprenant commerces, ateliers, et lieux d'habitation. Ces parties urbaines font l'objet d'une surveillance accrue, et y rentrer sans en avoir l'autorisation relève de la gageure. Si Belial permet que soient attribués tant d'avantages aux Cosmic Corps, c'est parce ce que 80% des ateliers de construction sont concentrés dans les système solaires de Belial.

Les militaires subissent une période d'instruction intensive de quinze à vingt ans, et suivent ensuite le cursus normal, à savoir des années divisées selon les périodes suivantes : Entraînement (2 mois et demi), Travail Collectif (6 mois), Manœuvres (2 mois), et Combat Opérationnel (2 mois. L'occasion ne se présente pas forcément chaque année, cette période est alors remplacée par 2 mois de Manœuvres), Permission (2 semaines, sous réserve de temps de paix).

"Excusez-moi, vous pourriez m'indiquer la boulangerie la plus proche?"

- Ouais... Alors... vous continuez tout droit, vous tournez à gauche au quatrième jaune, vous passez derrière le bleu, vous continuez un peu jusqu'à ce que vous tombiez sur le violet qui doit correspondre au début de la rue Lighter B47. Voilà.
- Et ben... je vous remercie bien, je vais essayer de trouver...

L'architecture n'est pas le moins du monde recherchée, mais parfaitement fonctionnelle. Tout l'urbanisme a été pensé en termes de rentabilité, de praticité, et de convertibilité guerre/paix. Le résultat n'est pas éblouissant d'esthétisme, mais ces milliers de bâtiments en béton, cubiques, tous strictement identiques, disposés selon une grille de placement implacable, donnent un charme particulier aux villes, charme malheureusement rarement perçu par les non-résidents. Tous les bâtiments sont donc formés d'un cube en béton haut de sept étages haché de planchers et de murs en préfabriqué démontable. Cette configuration permet aux bâtisses d'être modulables dans l'instant, un immeuble d'habitation pouvant ainsi se transformer en moins d'une journée en un superbe hangar de vingt mètres d'arête. Les seuls repères sont les noms de rue et la couleur des bâtiments. Les noms de rues désignent en fait un secteur, et toutes les artères ont le même nom, différencié seulement par un nombre et une lettre, le plus gros secteur (Hallowin) comporte des rues dont les intitulés vont de Hallowin A1 à Hallowin V54.

La végétation n'est pas totalement absente des agglomérations, mais ici encore disposée froidement, selon un alignement et une densité constants. Chaque bâtiment possède son abri NBC avec deux années de provisions, et une réserve d'armes sous scellés.

La technologie est accessible à tous, à condition d'avoir les Limbos pour se la payer. Les véhicules personnels sont cependant légion, et la plupart des citoyens sont de grands consommateurs d'électronique domestique.

Mais le hobby de Belial, ça a toujours été le Feu, il n'y a que cela qui l'amuse, en définitive... Alors le Prince du Feu se ménage de courtes semaines de congés durant lesquelles il prend une forme quelconque à un endroit quelconque, jusqu'à ce qu'il soit rassasié d'incendies et/ou de carbonisations.

La sidérurgie l'intéresse également beaucoup, et Belial montrerait presque un coté scientifique dans ses activités industrielles, construisant un complexe par ici, testant un nouveau procédé d'excavation par sublimation par là...

Bifrons, Prince des Morts

Planète capitale : Fear (Loathing I).
Systèmes solaires : Loathing, Death, Decay, Night, Distress, Trepass.

Puissance militaire

Ah oui! Ça il connaît le père Bifrons, et il connaît bien! 65 millions d'hommes de troupe des Cohortes Rédemptrices, la quasi-totalité de la Border Patrol, une bonne partie de la Division Paracultiste, et l'ensemble des forces de l'Instant Justice sont sous ses ordres.

L'entraînement de ces troupes est réalisé par des Démons aux ordres de Bifrons et par des vétérans des différentes unités. Même si la discipline est un concept qui est soi-disant étranger à Bifrons, ses responsabilités de chef de guerre l'obligent à faire régner l'ordre au sien de son organisation militaire. Il déteste l'avouer, mais c'est une discipline de fer qui est appliquée par ses Démons, composante indispensable à la formation d'un bon soldat. Sa flotte spatiale est constituée de six Nécropoles, qui sont en alerte en permanence dans ses différents systèmes. C'est aussi Bifrons qui organise les grandes manœuvres spatiales inter-armées. Il adore voir les vaisseaux-cibles exploser dans des gerbes de plasma aussitôt refroidies, et arbitre en personne les duels de cercueils, mais c'est moins drôle passqu'on peut pas les faire exploser, y'a des gens dedans.

Puissance économique

Là par contre, ce n'est pas brillant du tout. Les seuls fonds qui rentrent dans les caisses des systèmes de Bifrons sont les recettes des droits d'accès aux planètes d'entraînement et des formations des unités des autres Princes. Il n'est jamais venu à l'esprit de Bifrons de développer une quelconque industrie sur l'une de ses planètes, c'est trop compliqué, et ça prend trop de temps. Le bilan économique est donc totalement négatif, mais Bifrons s'en tape comme de son premier hachoir.

On peut dire que Bifrons se fait entretenir un peu par tout le monde, situation dont il n'a pas du tout honte : *"S'ils sont assez cons pour venir me remettre du beurre dans mes pâtes alors que j'ai rien demandé..."*. De toute façon, les autres n'ont pas le choix, Bifrons est presque aussi puissant que Baal militairement, alors bon...

Quand il manque quelque chose, Bifrons fait un trou dans une table avec son poing et dit : *"Je veux..."*, et ça marche, allez savoir pourquoi.

Système politique

Pour quoi faire? Pour discuter avec qui? Les soldats n'ont jamais eu besoin de président ou de gouvernement. Les planètes de Bifrons n'étant peuplées que de militaires ou de moustiques, personne ne ressent le besoin d'instaurer un système autre que celui du commandement des troupes. Chaque soldat a un supérieur hiérarchique, qui est lui-même commandé par un autre supérieur, et ainsi de suite jusqu'à la poignée de Démons proches de Bifrons.

Il n'y a donc aucun système législatif, seul le sens commun guidant le comportement des soldats. Si le supérieur pense que le soldat a fait une bêtise, le soldat est puni, cela s'arrête là. Il n'existe aucun barème relatif au temps de prison en fonction du forfait, cela se fait uniquement à la tête du client.

Les services administratifs sont aussi gérés par des militaires, et pas des militaires de bureau, ça n'existe pas chez Bifrons. Ces soldats dont les autres se moquent sont entraînés régulièrement et pourraient sans problème rendre des points à la plupart des soldats actifs des autres Princes.

Autres

La population est donc exclusivement constituée de soldats, qui vivent les affres d'une vie normale, mais dans un contexte militaire. Tous les casernements sont mixtes, ce qui permet aux humains de faire des bébés, qui sont directement rebalancés sur des planètes d'autres Princes, en échange d'un peu moins d'adultes. A la vie militaire se greffent les problèmes de couples, de jalousie, etc...

Les humains règlent leurs comptes entre eux, mais n'ont ni le droit de tuer un camarade, ni de le dégrader physiquement. Sorti de ces deux règles, tout le monde se fout pas mal des histoires que peuvent engendrer cette vie assez paradoxale. Par contre, les soldats de Bifrons disposent de périodes de repos plus longues que la moyenne, durant lesquelles ils sont libres d'aller dépenser leur solde sur n'importe quelle planète du Dunkle Reik. Cette permission dure un mois et demi, avec pour seule restriction que les soldats doivent partir deux par deux, sans se lâcher d'une semelle pendant toute la durée des vacances.

Cette méthode permet qu'à l'issue des permissions, 99,98% des soldats reviennent à leur base, et gare aux 0,02%! Les soldats ont même le droit de se marier entre eux, ce qui ne veut pas du tout dire

qu'ils finiront leur vie ensemble : il suffit que l'un des deux reçoive un ordre de mission autre part pour qu'ils aient toutes les chances de ne jamais se revoir. C'est donc plutôt un régime de concubinage qui est appliqué par la majorité des soldats.

L'utilisation de la technologie dépend entièrement de l'unité concernée, ainsi que de la solde de son personnel, du temps de permission, etc.... Le tout est basé sur la valeur guerrière et sur les opérations effectuées par l'unité. Pour exemple, certaines unités de la Division Paracultiste vivent vraiment comme des rois, alors que le soldat d'un régiment de base des Cohortes Rédemptrices n'a même pas un slip de rechange (c'est dur...).

Il existe deux types de planètes : les planètes de casernement et les planètes d'entraînement. Les planètes de casernement sont réservées (comme leur nom l'indique) aux baraquements des soldats. Les types de bâtiments sont très disparâtes, car dans un souci d'économie, c'est le régiment qui se construit son propre quartier d'habitation. Cela dépend du responsable de l'unité, et cela donne des résultats qui vont du camp de toile à la base fortifiée.

Il n'y a aucune ville, aucun regroupement d'humains supérieur à dix ou quinze mille individus, ce qui représente au maximum une division. Les casernements sont répartis sur toute la surface de la planète, sans aucun moyen de communication autre que les fréquences radio.

Les planètes d'entraînement sont thématiques, et ont pour la plupart été modifiées pour correspondre à un type de climat ou de terrain particulier. On trouve donc une planète océan, des planètes illustrant différents types de désert, des planètes sans atmosphère ou avec une atmosphère toxique, ainsi que des planètes polyvalentes, ou dites "normales". Entre les armées de Bifrons et celles des autres Princes, les cahiers de réservations sont pleins en permanence. Plusieurs types d'exercices sont proposés ou imposés, c'est selon. Du combat entre binômes jusqu'à la manœuvre planétaire regroupant plusieurs millions d'hommes, toutes les variantes sont explorées.

La seule planète ayant un caractère particulier est Fear, unique planète du système de Loathing. Comme un gamin, Bifrons s'est carrément construit une cabane, sauf que la cabane est un parallélépipède rectangle d'une douzaine de kilomètres de long, qui abrite la plus grande concentration de psychopathes du Dunkle Reik, si l'on exclut les hôpitaux psychiatriques d'Abalam. Comme psychopathes, j'entends le meilleur des unités de vétérans de la Division Paracultiste. Cette véritable ville fortifiée est dotée d'un nombre d'armes de soutien incroyable, de la mitrailleuse lourde au missile thermonucléaire. Tout le terrain avoisinant est bien sûr miné, les murailles électrifiées, les portes intérieures et extérieures codées et protégées, mais la grande réalisation de Bifrons est invisible. En cas d'attaque massive (et dans ce cas précis, il ne lui faut pas grand-chose pour que l'attaque soit massive), un diaphragme s'ouvre au centre de la paroi supérieure de la ville, duquel sort un énorme mât, apparemment légèrement flexible. Du sommet de ce mât pend une chaîne colossale terminée par une boule de vingt mètres de diamètre, dotée de six pointes. Je vous le donne en mille, oui, c'est un encensoir, et un peu plus ultime que certains autres, sans comparaison possible.

C'est Vapula qui a daigné lui bricoler ce gadget/blague d'un goût un peu douteux, il est vrai. Lorsque ce truc digne des plus mauvais dessins animés japonais se met à tourner, il exhale une fumée noirâtre teintée de reflets verts du plus bel effet. L'effet n'est d'ailleurs pas aussi sympathique sur les pauvres types qui se lancent à l'assaut des murailles lisses et froides. Merci Nisroch pour cette composition si toxique et si marrante à la fois. Les patients deviennent rapidement tous blancs, se mettent à suer, et se raidissent d'un coup. Ils font alors de un à plusieurs tours sur eux-mêmes puis se mettent en marche d'un pas chaloupé (être privé d'articulations, ça aide pas), avant de tomber face contre terre, raides morts. Et ce qui est curieux, c'est que les victimes tombent *toujours* en avant, jamais sur le dos. Un effet secondaire que même Nisroch n'avait pas prévu.

Il a de l'humour Bifrons, mais cet humour n'est pas accessible à grand monde, chaque blague étant agrémentée d'une action plus ou moins sanguinolente. Et justement, les soldats n'arrivent pas toujours à percevoir l'humour glacial de leur Prince. Parce que quand il se met en colère, c'est tout un régiment qui y passe... Bifrons n'est pas le modèle d'un tyran, mais il arrive que dans certaines conditions, il lui prenne l'envie de se défouler sur l'une de ses armées. Son grand jeu est d'attaquer une base militaire, seul, en se faisant passer pour un soldat de Dieu. *"Y'a rien de meilleur pour le moral des troupes"*.

Il fait de même lors des grandes manœuvres, en moins violent, mais avec plusieurs de ses Démons. Bifrons supervise aussi certains entraînements, spécialement ceux concernant la Border Patrol, c'est ceux qu'il préfère.

Caym, Prince des Animaux

Planète Capitale : Capsul (Gator III).
Systèmes solaires : Gator, Wolverine.

Caym n'est pas content, Caym est aigri. Pour bien comprendre pourquoj les quelques planètes viables qui restent dans les quelques systèmes possédés par Caym, il est nécessaire de se remémorer quelques pages d'histoire. Bien qu'ayant participé plus ou moins activement à toutes les guerres qui secouèrent le Dunkle Reik pendant cinq mille longues années, Caym n'y prit jamais un réel intérêt. Cartonner des Anges et des crétins d'humains, c'est drôle, surtout quand on peut en profiter pour faire des génocides d'animaux au passage. Mais au bout d'un certain temps, les animaux en question commencèrent à manquer, exterminés en masse par les bouleversements écologiques locaux résultant des guerres successives.

Résultat : au bout de deux mille ans, Caym se surprit à être obligé de chercher des animaux à dépecer. Examinant la situation de plus près, il s'aperçut que la population animale avait diminuée de plus de 95% sur cette période. Rajoutez un petit Armaggedon par dessus tout cela, et imaginez les pertes pour ceux qui n'avaient pas l'intelligence de fuir devant les armées de la Bête : un holocauste pour la population animale de toute la galaxie.

Complètement dépité après l'échec relatif de l'Antéchrist, Caym refit le compte des animaux encore en vie. Le résultat de ses études s'avéra catastrophique dans la mesure où des races complètes d'animaux avaient été perdues dans la bataille.

Deux solutions s'offrirent alors à lui. Soit il laissait tomber et n'avait plus aucune raison d'être Prince-Démon (imaginez Crocell si toutes les planètes du Dunkle Reik étaient couvertes de déserts), soit il se débrouillait pour que le nombre d'animaux retrouve un niveau normal.

Il joua alors à Noé pendant près de huit cents ans, recueillant des bêtes de toutes les races, repeuplant les forêts dévastées, remplaçant des races indispensables à tel ou tel écosystème.

Maintenant Caym commence seulement à savourer le produit de son labeur, mais doit encore réprimer son ardeur de chasseur; les animaux ont besoin de repos, recommencer à les massacrer en grand nombre maintenant serait gâcher tout le travail effectué.

Puissance militaire

Bien faible, comparée à ce qu'elle fut quelques milliers d'années auparavant. A peine deux cent mille hommes de troupe sont répartis dans les deux systèmes solaires de Caym. Les tribus ne sont pas dénuées d'intérêt sur le plan du combat, mais uniquement sur leur terrain. Il n'existe aucun astroport, c'est un vieux Cimetière qui sert de terminal spatial aux rares vaisseaux se présentant dans les parages, protégé par quelques Cryptes poussives.

Par contre, le peu de troupes dévouées à Caym sont formées telles de véritables bêtes de combat capables de battre n'importe qui dans une jungle, et presque n'importe qui dans un autre milieu végétal. Les fameuses tribus primitives sont peu, mais Caym défie quiconque de ne rayer ne serait-ce que l'une d'entre elles de la surface de la jungle.

Puissance économique

Quasi-néant. Les seules exportations sont des fruits ou du bétail produits par les quelques tribus arrivées au niveau technologique de la charrue. Les entraînements des quelques unités étrangères rapportent un peu de matériel, et les chasseurs donnent beaucoup pour avoir un permis de tuer un ou deux animaux. Ces planètes sont les seules du Dunkle Reik à ne pas utiliser la monnaie courante, et ne fonctionnent qu'en termes de troc de la main à la main, sans aucune entreprise ou institution coordinatrice. Les quelques paysans vendent directement aux sociétés étrangères, et Caym récupère les droits de chasse et de combat sous forme de matériel qui servira à améliorer la géographie ou l'écosystème de ses planètes.

Son revenu principal est le repeuplement en animaux des autres systèmes du Dunkle Reik, à la demande expresse des dirigeants.

Les systèmes de Caym ne rapportent peut-être rien, mais ne coûtent rien à personne non plus et représentent un réservoir unique d'espèces animales.

Système politique

Enregistrement du Congrès général des Prince-Démons, douzième jour, dix-huitième heure, la parole est à Caym.

"Vous faites chier, je me CASSE.

Ah, une dernière chose : FUCK!"

Très drôle. Il n'y a bien que Caym qui connaisse ce concept qu'il a un peu pratiqué il y a fort longtemps, et dont il entend parler lors de ses visites sur les planètes de ses collègues. Chaque clan, tribu, ou groupuscule a ses propres lois, la politique s'arrêtent en général au niveau des disputes familiales, et la seule politique connue des humains est celle du respect ou du non-respect du territoire, auquel cas la guerre civile prend immédiatement le pas sur un éventuel conflit politico-logique.

Les planètes ne sont donc dirigées par personne, et n'en ont de toute façon pas du tout besoin : la majorité de la population n'a même pas conscience d'être sur une planète, alors...

Caym pratique une politique de non-interventionnisme total sur ses planètes. Les quantités de bunkers et d'indigènes ont été bien dosées et les écosystèmes ont été suffisamment bien pensés pour fonctionner à long terme sans intervention extérieure. Caym se contente de gérer ses réserves de chasse, surveille d'un œil discret les mouvements des soldats participant aux manœuvres, et prend garde que les quelques paysans ne se fassent pas trop exploiter par les truands de l'import-export.

Autres

Après avoir choisi deux systèmes comportant chacun deux planètes tempérées propices au développement de la majorité des races d'animaux, y compris des humains, Caym commença par massacrer ceux que cette race comptait en surplus. Il réduisit encore l'effectif de moitié durant le Grand Lavage, ce qui permit à quelques millions d'humains de retourner avec joie et inconscience jusqu'au bon vieux temps des cavernes. Il fallut plusieurs générations d'humains pour leur faire oublier leur satanée technologie et cette fierté d'être intelligents commune à tous leurs contemporains. Retourné à l'Age des cavernes, l'homme se remit à évoluer à partir d'un niveau qu'il n'aurait jamais dû quitter, ça lui a fait du Mal.

Les différentes tribus et clans ont évolué à des rythmes différents, les plus avancés commença à exploiter le concept de l'élevage, d'autres se traîna encore vers l'Age de la pierre taillée: on est encore tranquille pour un bout de temps.

Les plus abouties socialement, mais aussi les plus stables géologiquement sont les tribus peuplant les jungles. Caym les a dirigées jusqu'à ce qu'elles prennent une forme qu'il a voulu proche des Jivaros de la Terre du vingtième siècle, ceux-ci l'ayant beaucoup impressionné par leur capacité à agir comme des animaux pour mieux les piéger. Ces tribus sont quasiment inattaquables par des moyens militaires normaux, même avancés technologiquement. Leur société est entièrement organisée autour des tunnels immenses, mais exigus, qui forment leur habitat. Caym est leur dieu vivant, pilier d'une croyance animiste commune à toutes les tribus. Non content de bénéficier de la protection de ces labyrinthes sans cesse changeants, le peuple des jungles connaît parfaitement la faune et la flore, avantage décisif lors d'un combat de longue durée en forêt. De fait, seule une attaque bactériogique de taille ou des moyens de destruction massifs pourraient venir à bout de ces tribus.

"Aie! Merde, c'est moi, arrêtez cinq minutes avec vos fléchettes empoisonnées, ça me donne des fourmis dans les doigts de pied!
Faites pas chier, je vais voir les nains du bunker 941, j'ai pas eu de nouvelles depuis 420 lunes.
Non mais sérieusement, poussez-vous... Nan, je me transforme pas en serpent, on verra ça après... Mais oui, je suis content de vous voir, non, tu ne montes pas sur mon dos...

Caym en visite à l'un des bunkers de défense

Les deux cent mille hommes dont nous avons parlé plus haut sont équipés pour le combat moderne. Ils sont postés par petits groupes dans des bunkers éparpillés sur toute la surface des planètes habitées. Ces pauvres types n'ont pas combattu contre les armées du Bien depuis plusieurs générations, mais se battent en permanence pour défendre les bunkers contre les attaques sanguinaires des primitifs. Un soldat de Caym passe sa vie et sa mort dans son bunker, avec pour seules distractions les rares manœuvres en compagnie de la Division Paracultiste. En moyenne, un soldat voit quelqu'un d'extérieur au bunker une fois tous les cinq ou six ans. Certains bunkers n'ont pas été visités depuis plus de quatre cents ans, et l'on en a probablement oublié l'existence.

Ceci s'explique, ou plutôt ne s'explique pas, par l'absence totale d'attaques ou d'infiltration du Stella Vaticanum. La dernière bataille date de 4987, après qu'une Cathédrale a atterri en urgence sur Zootown (Gator II), suite à une panne des systèmes de propulsion. Depuis, rien. On murmure en haut lieu que le travail anthropologique et zoologique de Caym plaît assez dans les très hautes sphères du Stella Vaticanum, dont on soupçonne qu'il est à l'origine des opérations flash de vols d'animaux n'existant plus que dans ces systèmes. A tel point qu'à une époque, des équipes de l'Inspection Générale furent déployées sur chaque planète pour voir s'il ne se tramait pas des choses louches, sans succès.

Crocell, Prince du Froid

Planète Capitale : Miko (Ice I).
Systèmes solaires : Ice, Skate, Wost, Snowball, South of the Border, Blizzard, Yéti.

Puissance militaire

Crocell, bien que faisant rire une bonne partie des Princes-Démons, possède une force armée non-négligeable : 50 millions d'hommes et 5 flottes de vaisseaux avec à leur tête une Nécropole. Il possède de plus d'excellents contacts avec Baal, dont les unités de la Division Paracultiste sont toutes venues s'entraîner sur les planètes de Crocell, afin de comprendre ce que veut dire avoir *froid*. Les hommes de troupe de Crocell sont bien entendu ultra-compétents dans la survie en milieu désertique option engelures. Cela les rend extrêmement opérationnels dans les combats de longue durée, car habitués à ne pas manger et à ne pas voir le soleil durant des jours. Ses unités d'hommes-grenouilles sont célèbres dans tout le Dunkle Reik pour leur résistance et leur endurance.

Puissance économique

Sorti des esquimaux, glaces, et autres produits surgelés, Crocell se fout pas mal des productions industrielles, quelles qu'elles soient. Le tourisme et l'audiovisuel lui rapportent suffisamment de fonds pour équilibrer ses budgets sur lesquels il jette un coup d'œil distrait tous les vingt ou vingt-cinq ans.

"Mais qui c'est ce con? Mais qui m'a foutu une équipe d'avant-centres pareille, nan mais c'est pas possible des trucs comme ça!"
S'adressant à son Entraîneur en Chef :
- C'est vous le responsable de cette équipe?
- Oui?
- Quoi oui? (Le Cornetto s'approche dangereusement de la tête)
- Pour vous ça va être les tests de Résistance Critique de la Banquise, seewhatamean?
- Mais... (Cône aux noisettes dans l'œil)
- Casse-toi si tu veux pas connaître une manière de mourir moins agréable que la surgélation.

Crocell assistant à la finale du championnat interplanétaire de Planet Hockey opposant le Miko HC aux Stalingrad Skaters.

Mine de ne pas s'intéresser aux affaires, Crocell a quand même réussi l'un des groupes de systèmes solaires les plus rentables du Dunkle Reik. Il a suffi qu'il développe toutes les possibilités offertes par la neige et la glace qu'il possède en abondance sur les planètes qu'il a réussi à s'approprier. Développées thématiquement et sans grande recherche dans les variations, les planètes ne coûtent quasiment rien en exploitation, et drainent des millions de touristes, de militaires, et de hautes figures de l'épiscopat. Une planète est entièrement dédiée au ski et à tous les sports de neige poudreuse, une autre regroupe tous les sports de glace sous de gigantesques stades remplis de fans assoiffés de sang et de mutilation. La plus célèbre et la plus grande fierté de Crocell se dénomme Santa Cruz, septième planète du système de Skate. Imaginez un glaçon de la forme et de la taille d'une planète, parsemé d'abris, de séracs, et de cadavres.

Vous rajoutez une nuée d'hélicoptères et de glisseurs en tous genres partout sur la planète, une brassée de hockeyeurs en bandes, et vous obtenez la plus grande patinoire dans l'histoire de l'univers. Revenu principal de Crocell et de sa population, le Planet Hockey a suscité un engouement sportif vrai dans tout le Dunkle Reik avec ses supporters, ses demi-finales, et ses bières. Ce sport de sauvages est retransmis en permanence, les chaînes de télévision s'arrachant les contrats de diffusion. Sans même parler des centres de formation ou des stages de survie, on peut affirmer que Crocell a financièrement de beaux jours devant lui, bien qu'il ne fasse strictement rien pour. La récolte des sous est faite au petit bonheur la chance, il n'est pas rare de se retrouver avec trois fois sa paye parce qu'on s'est trouvé au bon endroit au bon moment. Le troc représente environ 40% de l'activité économique intérieure des systèmes.

De véritables réseaux interplanétaires de particuliers font circuler des quantités de marchandise incroyables qui se retrouvent même parfois dans les cargos d'exportation.

Système politique

"Travailler c'est trop dur, et voler c'est pas beau..."

On pourrait appeler ça de l'anarchie jugulée. L'ensemble de la société vit dans une sorte de flou artistique législatif. Il y a bien des équipes du Law Squad un peu partout, mais sans plus. Les Inspecteurs de cette vénérable institution viennent former les indigènes au dur métier de Policier, mais repartent en général au bout de six mois, largement mûrs pour dix ans de psychothérapie. Crocell tient tout de même à deux principes valables dans quasiment tout le Dunkle Reik pour ceux-ci, et pour ces deux principes seulement, un Flic abandonnera son anisette pour arrêter quelqu'un.

"Faites ce que vous voulez, du moment que cela n'enlève pas la vie à quelqu'un ou que cela ne le mutile en aucune façon.

Deuzio, il est interdit de voler l'esquimau de son petit copain, sous peine de mort lente par trempage dans un bac d'oranges glacées. Pour le reste vous faites ce que vous voulez, rien à foutre."
<Silence>
"Vous déconnez quand même pas trop, hein?"

Crocell au Deuxième Congrès de la Police en 5810, sur Miko.

En gros, les vols et dégradations (de matériel ou d'humains) sont *vraiment* interdits dans l'ensemble des systèmes. Etant assez libres dans l'ensemble, les populations génèrent un taux de criminalité bien bas pour la désorganisation apparente dans laquelle est gérée chaque planète. De toute façon, les citoyens sont assez contents de vivre sous la tutelle de Crocell qui ne les recouvre pas d'obligations insupportables.

Les excuses pour tuer quelqu'un sont acceptées dans trois cas:
1. Etre un Démon (sans trop exagérer, c'est quand même interdit).
2. Lors d'un sport (ok, mais avec du fun, sinon c'est gâché).
3. Lors d'un duel (chacun sa merde, Satan jugera).

Les Démons ne sont effectivement pas trop contrôlés sur ce terrain, et peuvent se permettre pas mal d'écarts d'humeur. La plupart des sports sont d'une violence inouïe (le rouge sur la glace ça fait joli). Quant aux duels, ils sont autorisés après jugement d'un différent vraiment très grave entre particuliers ou entreprises. Toujours placés sous le signe du sport, les duels se règlent dans un *bloodsport* choisi par le plaignant. Cela va du slalom de combat quand il s'agit de deux simples citoyens, jusqu'à la location de Santa-Cruz pour un match de Planet Hockey entre cadres d'entreprises rivales. Ces duels ne sont pas avalisés pour des causes futiles, et il est dangereux pour la santé de déplacer un tribunal pour rien. Les planètes sont toutes dirigées par des Démons de Grade 3, tous nommés par Crocell.

"Passke les humains ils sont bien gentils mais quand même il faut que ça tourne comme sur des roulettes si on veut continuer à rigoler."

Même si apparemment le Prince-Démon est toujours autant pris pour cible dans les blagues que se racontent certaines gens très très haut placés, même ceux qui lui sont hostiles s'accordent, en privé, à reconnaître qu'il assure un max, comme il dit.

Autres

Les habitants et travailleurs du royaume de glace vivent sur des planètes accueillantes, bien qu'un peu en dessous de zéro. Ces planètes d'habitation regroupent tous les employés des différentes installations de sports d'hiver, de compétition sportives, etc... Les planètes sont globalement montagneuses, froides, et assez luxuriantes. L'habitat de base est le chalet, grande bâtisse partagée par six ou sept familles. Les travailleurs (à savoir tout le monde sauf les enfants, les vieillards et les pingouins) passent quatre jours sur la planète où ils sont employés et rentrent deux jours chez eux (c'est Crocell qui a tenu à ce que les semaines fassent six jours, c'est plus pratique pour planifier les différents matchs de la saison).

Une fois par an, l'Hiver terminé, on renvoie tous les touristes chez eux, les militaires dans le désert, et "l'Eté" est décrété pour un mois. Pendant ces quatre semaines, l'ensemble de la population sous les ordres de Crocell part en vacances profiter des pistes labourées par les millions de touristes. Bref, on profite de toutes les installations de loisirs en famille, on participe aux grands challenges inter-entreprises, et tout ça.

Pendant les vacances, Crocell est toujours présent sur l'une des planètes, et il n'est pas rare de le croiser en surf à pulseur à la descente d'un télésiège. Les humains ont trois possibilités pour leur profession : sportif, employé, ou militaire. La carrière de sportif s'explique d'elle-même, alors que le métier d'employé revêt des formes très diverses. On peut être commerçant (tenir le débit de boisson d'une patinoire, par exemple), ce qui rapporte bien. On peut être ouvrier, cadre ou entraîneur dans une équipe sportive. On peut être coordinateur économique pour une partie de planète... Mais quoiqu'il arrive, ces institutions, équipes et entreprises sont toujours des filiales de la Crocell Icying Ltd.

Cet organe central basé sur Miko est le régulateur du Grand Tout et de tout. C'est le seul groupe de personnes un peu sérieuses du royaume, en dehors des militaires, bien entendu. Cette organisation chapeaute *tout le monde*, et prend un pourcentage substantiel sur toutes les opérations bénéficiaires. Le Satanisme n'est pas plus obligatoire que n'importe où ailleurs, mais la plupart de la population loue Satan, c'est quand même grâce à lui qu'on a les meilleures équipes de la galaxie. Les militaires sont quand même très présents, que ce soit pour une formation, ou pour la défense du territoire. Ceux-ci sont parqués en compagnie des autres humains, mais dans des bâtiments réservés. Les relations civils/militaires sont relativement cordiales, même si la plupart des employés ou des sportifs (et Dieu sait s'ils sont nombreux, pouf, pouf) trouvent les soldats trop sérieux et trop nuls en ski.

Trois planètes sont entièrement aménagées et réservées à l'entraînement en milieu arctique.

Furfur, prince du Hardcore

"Cesse, mon fils, d'écouter la discipline, et cela signifiera s'égarer loin des paroles de la connaissance."
Proverbes 19 : 27

Planète capitale : New York (SOD III).
Systèmes solaires : SOD, Trash, Sprash, Metaldeth, Bio Hazard.

Puissance militaire

Spontanées, ultraviolentes, suicidaires, ces trois adjectifs cernent bien l'état d'esprit dans lequel combattent les troupes de Furfur. Le Prince commande environ 45 millions d'hommes, dont une bonne partie des unités de la Division Paracultiste. Les Cohortes basées sur les systèmes de Furfur sont surentraînées et ont un moral gonflé à bloc toute l'année, même lorsqu'"on" les "empêche" de faire la guerre. Bien qu'ayant légué son nom à l'organisation la plus secrète du Dunkle Reik, Furfur n'assume que l'entraînement physique des membres de la Furfurtivus Legionux, la théorie et les méthodes d'intervention restant le privilège de Malphas.

Le Law Squad est par contre complètement inopérant, victime de la réputation détestable qu'il traine aux yeux de tous. Le dernier des humains méprise les flics au plus haut point, et fera tout ce qui est en son faible pouvoir pour discréditer ou gêner ces braves gens. On ne parle même pas de l'Inspection Générale ou du Justice Squad qui ont déserté le secteur depuis des lustres, abandonnant la lutte contre les attentats quotidiens et la désorganisation politique cultivée par tous les proches de Furfur. Seule l'Instant Justice continue à faire son travail avec application, comme toujours, ce qui énerve Furfur qui ne peut pas faire grand chose contre eux.

Le Prince-Démon aime bien travailler avec Bifrons, avec qui il partage nombre d'idées dans le domaine du militaire et de la rigolade. Ses troupes sont des habituées des grandes manœuvres qui se déroulent sur les planètes à thème de Bifrons. C'est avec lui que Furfur a réussi à apprendre la vraie guerre, celle qui tâche et qui sent mauvais. Cet état d'esprit est commun à toutes ses troupes, et il est bien le dernier à s'en plaindre.

Puissance économique

L'industrie a achevé de se désagréger depuis longtemps, les demandes d'échanges commerciaux restent lettre morte, quel que soit le requérant. La seule production qui attire quelques Limbos dans les caisses poussiéreuses de Furfur est un art qui a été plus ou moins volontairement oublié par les autres Prince-Démons : la Musique.

Malheureusement, bien qu'étant le dernier défenseur des harmonies sonores, Furfur s'est montré quelque peu sélectif dans le choix des musiques à développer, ou du moins à conserver. Sont rescapées : quasiment toutes les formes de rock, du jazz au Harcore, certaines formes de musiques noires et orientales. Le classique a bien sûr été le premier à faire les frais de cette sélection particulièrement exhaustive qui comprend toutes les formes de chansonnettes, de variétés, et musiques religieuses.

Les disques se vendent bien, très bien même, si on compare les profits à l'énergie investie dans la production de disques. Avec les indemnités tirées des divers entraînements militaires dispensés par les équipes de formation de pointe de Furfur, les disques et les concerts rapportent des sommes qui permettraient presque d'équilibrer les budgets si Furfur se penchait un tant soit peu sur ses comptes, trafiqués de toutes parts, et par tout le monde.

Système politique

Chaque planète est contrôlée par un Démon de Grade 3 ou 2, qui s'occupe de récolter le plus de Limbos possible, terrifie les forces de polices avec des exposés chaque fois plus désastreux, et tente de limiter le nombre de morts criminelles par semaine. Alors on gouverne sans fougue, avec un manque de conviction qui est partie intégrante du poste, on ne s'énerve pas, en gros. Chaque ville a un Maire, humain, qui a pour seul rôle de limiter la criminalité. Il rend un rapport chaque mois où il indique le nombre de décès et les secteurs d'intervention souhaités.

Certaines planètes sont le lieu privilégié de réglements de compte en Prince-Démons, par serviteurs interposés. Les victimes passent simplement dans les comptes nécrologiques du mois, et tout le monde est content. Furfur est assez présent dans ses systèmes, partageant son temps entre les concerts de Trashcore et les exercices d'entraînement des Paras, auxquels il prend parfois part en qualité d'Intervenant en Guerre Psychologique. Et ça fait mal.

Autres

La vie est bien entendue pourrie sur la plupart des planètes, personne ne pouvant se vanter de gagner beaucoup d'argent. En général, les citoyens sont au

chômage, au studio, à la caserne, mais le plus souvent au chômage quand même. Les villes sont sales mais sales : il n'existe aucun service d'évacuation des immondices, ce qui oblige les locataires à s'organiser en associations de ramassage des ordures, structures bénévoles regroupant les producteurs de détritus d'un quartier, parfois d'une ville.

L'architecture est quasiment identique à celle du vingtième siècle, époque dont Furfur conserve une nostalgie incurable. Certains quartiers sont des reproductions fidèles d'endroits qui ont compté dans son ascension en tant que Prince-Démon. L'exemple le plus flagrant est celui de New-York, sur la planète New-York, qui est une copie à la rue près de la ville qui fut le berceau de la musique préférée de Furfur.

Les seules différences notables sont les véhicules et les vêtements des habitants, ainsi que la vitesse moyenne de déambulation des passants : les agressions et les vols ont connu une croissance exponentielle pendant le dernier siècle. Cela oblige à des "nettoyages" réguliers qui font baisser le taux de voyous. Pour ce faire, deux jeeps montées d'une douzaine de Paras sont lâchées dans un quartier avec pour mission d'exterminer tous les types avec une tête un peu louche.

C'est un peu expéditif et un peu contre les lois du Dunkle Reik, mais ça calme.

Les rumeurs concernant cette action circulent rapidement dans tous les secteurs de la ville, ce qui a l'avantage de faire très très peur aux autres bandes, vue la réputation des Paras, et on est tranquille pour au moins une semaine.

Conséquence directe de la paranoïa de la population, tous les citoyens sont armés, même les gamins qui se rendent à la maternelle, ce qui a le don de rendre les instituteurs nerveux.

Kiss the whip, eat the gun
Tell me it ain't fair, midnight victim, hit and run
I'm so bad baby, I don't care

Le problème avec tout ce remue-ménage, c'est qu'il devient très difficile de contrôler les entrées sur les astroports. Les contrôleurs aériens font tellement bien leur boulot qu'à peine la moitié des vaisseaux à l'arrivée ont l'autorisation d'atterrir. Une Achicathédrale pourrait bien se poser derrière la tour de contrôle, personne ne s'en inquièterait.

Sans aller jusque là, il est aisé de comprendre que les planètes de Furfur sont l'endroit rêvé pour faire entrer une équipe d'Inquisiteurs discrètement. Malheureusement, Furfur est bien moins conscient du problème que les autorités du Stella Vaticanum.

On peut donc dire que par rapport aux autres systèmes, ceux de Furfur sont littéralement infestés d'Anges et de leurs serviteurs. En effet, mis à part le problème de l'atterrissage, une fois que quelqu'un s'est enfoncé dans l'une des villes, il sera très difficile à retrouver.

En témoignent de nombreux articles de journaux décrivant des phénomènes étranges et des combats urbains entre des équipes de Démons et des bandes de voyous plus résistantes que d'habitude.

On ne parle par contre jamais des combats résultant des règlements de compte entre Princes, qui impliquent des Démons de chaque camp, chacun essayant d'un détruire un autre en faisant croire que c'est un troisième qui a agit. Il s'agit soit de querelles, soit de paris débiles que font les Prince-Démons entre eux. Il n'est pas question de dévoiler leurs noms, car ce n'est pas toujours ceux qu'on croit.

Mais ce pourquoi Furfur est quand même un peu intéressé par ses planètes, ce sont les *concerts*. C'est à cela que Furfur passe le plus clair de son temps. Il les organise, et on l'a même parfois vu attraper une guitare pour asséner un morceau dont la foule se souviendra toute sa vie. En général, il prend la forme d'un trasher de base, et fait tout le concert dans la fosse, slamant et rattrapant les slameurs, comme au bon vieux temps.

Tous ces concerts sont gratuits, et comme le Hardcore est depuis longtemps la musique nationale, les plus gros concerts réunissent jusqu'à trois ou quatre millions de personnes.

Ce sont d'ailleurs les rockers qui sont les gens les plus riches du royaume de Furfur, car ils ont su s'exporter et vendre des disques un peu partout. Cette initiative est encouragée de toutes parts, depuis le temps qu'on attendait que les musiques dites "satanistes" se vendent et soient réellement pro-Démons. Autre particularité, de nombreux Démons de Furfur consacrent tout leur temps à la musique, et il n'est pas rare de voir des groupes mixtes humains/Démons. L'exemple le plus connu est celui de Big Finger, Démon de combat aux ordres de Furfur, bassiste d'un des groupes les plus adulés de New York : les Fuckers All Star.

Gaziel, Prince de la Terre

Capitale : Stone (Gris II).
Systèmes solaires : Rouge, Noir, Gris.

Puissance militaire

La puissance militaire des planètes de Gaziel est à peu près nulle : en effet, ces planètes, vous allez le voir, ne sont qu'extrêmement peu peuplées. Par contre, le milieu naturel dans lequel les humains sont élevés forme de rudes gaillards : parfois, Gaziel en rafle une cinquantaine des plus solides qu'il offre aux Cohortes Rédemptrices ou aux Divisions Paracultrices en espérant qu'on lui foutra la paix pendant une génération.

Puissance économique

La puissance économique dépend nettement du type de planète. Certaines, comme Dolomite, n'ont rien à offrir sinon du granit et du calcaire et n'ont donc pas grand intérêt. D'autres, telles que Ferreuse, la 1ère planète du système rouge, recèlent quantité de mines de métaux, qui sont alors exploitées par les habitants. Certains métaux étant très recherchés, une planète sur laquelle n'habitent qu'une dizaine de milliers d'habitants peut parfois rapporter plus à Gaziel que ne le ferait une planète technologique surpeuplée. On ne sait d'ailleurs pas trop à quoi Gaziel compte utiliser son argent. Tout ne passe sûrement pas en injections de vitamines...

Système politique

Un bien grand mot : dans leur immense majorité, les planètes de Gaziel n'ont pas de système politique du tout. Les planètes ont en effet été choisies par Gaziel pour leur beauté rocheuse : planète constellée de canyons, de montagnes et de rocs, planètes embellies par l'omniprésence de magnifiques blocs de granit sculpté par le temps, par les coulées de basalte du volcan encore en éruption... Le sol est à la limite d'être cultivable, et les habitants, que Gaziel laisse vivre leur vie, subsistent grâce à la pêche, à quelques rares têtes de bétail et à quelques maigres cultures en terrasses arrachées à l'omniprésence du rocher. Le niveau technologique est tribal, parfois même préhistorique et la planète est par définition toujours à son niveau d'autosubsistance...

Les indigènes forment donc l'un des seuls peuples à ne pas suivre les recommandations du Dunkle Reik : quatre enfants par femme, sans compter évidemment l'éducation, absolument pas assurée.

Les habitants se sont la plupart du temps organisés en un système de tribus et de territoires. Pour survivre, ces tribus sont parfois obligées de migrer avec les saisons et la société rappelle alors un peu celle des Berbères de notre ancienne Terre.

Il n'est cependant pas tout à fait vrai que Gaziel et ses Démons n'interviennent pas du tout. Gaziel veut que la Terre soit respectée, adorée même, et la tendance des humains au naturel, vous le savez, n'est pas particulièrement écologique... Les Démons les plus habiles sont donc régulièrement envoyés au turbin, sur la surface, pour "lancer" la religion de la mère nourricière, la Terre (Terre qui est bien sûr la planète sur laquelle vivent les habitants, et non notre Terre à nous, est-il besoin de le préciser)! Les habitants n'ayant jamais entendu parler de Démons, d'Anges, ni même de planètes ou de vaisseaux spatiaux sont hallucinés devant les "grands" pouvoirs exposés par les Démons. Ceux-ci affirment alors être les envoyés de la Terre, déesse à la fois bienfaisante et cruelle, dont il faut respecter le culte de génération en génération... Qui dit religion dit souvent art primitif, et les habitants font des fresques ou des statuettes honorant leur mère la Terre, fresques et statuettes qui ne sont pas sans rappeler celles d'un passé lointain de notre planète.

"Ne tape pas ton prochain, pardonne les offenses... Engagez-vous, rengagez-vous qu'ils disaient! Je voulais aller casser du Spiritus-Legiones, moi. Pas me retrouver dans un coin paumé comme celui-ci à prêcher l'Evangile selon Saint Gaziel ! Bientôt, y'a des petites ailes blanches qui vont me pousser sur le dos, tiens! Engagez-vous, qu'ils disaient..."

Curieusement Gaziel, qui était plutôt connu au XXème siècle pour haïr les humains, ces parasites de notre belle planète, paraît plutôt bien les aimer dans ces circonstances, c'est-à-dire en petit nombre et n'ayant pas accès à une technologie suffisante pour pouvoir abîmer quelque chose. Il veille donc, à sa manière, sur leur bien- être. La violence entre les humains, par exemple, lui déplaît souverainement : ce doit être la Terre, d'après lui, qui décide de la vie ou de la mort des humains en leur donnant suffisamment ou pas assez à manger. Les Démons, quand ils s'en vont fonder leurs religions, font donc bien attention de prêcher un pacifisme de bon aloi. Bien entendu, les tribus ne le respectent pas toujours, au contraire, et une flèche dans l'oeil ou une hache de pierre sur la gueule, je peux vous dire que ça fait aussi mal qu'un pistoglace...

Il arrive bien sûr régulièrement qu'un mégalomane de service, style le Napoléon ou le Hitler du coin, décide de devenir le plus fort et le plus beau en essayant de conquérir toutes les tribus des environs

et en devenant "le maître de l'univers"... enfin, de son univers. Gaziel déteste cela, il sait bien trop de quoi les humains en groupe sont capables en tant que puissance de destruction... aussi, dès que le petit Attila est repéré par un Démon, il arrive malencontreusement que la Terre s'ouvre sous ses pieds dans un tremblement impressionnant, le précipitant dans les "profondeurs infernales". La colère de "Notre Mère Nourricière la Terre"... Ca calme les ambitieux pendant un certain temps.

"Eh, tu sais ce qui manque sur cette planète? Des distributeurs de Coca bien frais!"
"Eh t'es con, toi, ils sauraient même pas s'en servir!"
"Eh ça serait pas grave, nous on boirait le Coca et eux y prendraient les canettes pour faire des totems rituels! Mort de rire!"

De même, il n'y a rien que Gaziel déteste plus que la technologie. On commence par inventer le fil à couper le beurre, et puis, le temps de se retourner, un abruti a découvert la fission nucléaire et commence à tout destroyer. Là aussi, Big Brother surveille un peu les habitants. Dès qu'un petit malin fait son apparition et commence à faire tourner une roue à aube pour créer de l'énergie, il est soit tué, soit enlevé et offert aux Mekaniks pour que ceux-ci l'éduquent s'il a vraiment des dons.

"Putain, y'en a vraiment qu'ont toutes les chances. Des injections de vitamines, vraiment. Et pourquoi pas le chocolat au lait tous les matins, non plus?"

Gaziel, nous vous l'avons dit, apprécie réellement ses habitants et désire qu'ils soient dans la meilleure forme possible. Il y a trente ans, il est allé se balader dans le Dunkle Reik, et a bien été obligé de s'apercevoir que les habitants y étaient plus roses, avec des dents plus saines et une taille moyenne supérieure à "sa" population... Nourriture diversifiée et médecine obligent.

Le Prince a donc fait son caprice : il veut avoir le beurre et l'argent du beurre, c'est-à-dire avoir et sa planète primitive super sympa et les humains en top santé. Il organise donc tous les ans depuis trente ans, pour chaque tribu de chaque planète, une descente de Démons qui vont faire une injection de vitamines, sels minéraux, oligo-éléments et tutti quanti à tous les habitants. Bien que la population soit quand même clairsemée, cela demande une organisation dingue, et bien sûr les populations ne comprennent rien à ces mecs en armorskin qui descendent de vaisseaux spatiaux pour leur faire des piqûres dans les bras... Les Démons envoyés pour s'occuper de la religion de Notre Mère la Terre sont écoeurés, et tentent de convaincre Gaziel qu'il faut absolument arrêter le délire et que cela fout en l'air presque tous leurs efforts... Que dalle, Gaziel est pour l'instant inflexible.

Les pauvres Démons ont donc essayé de récupérer la chose en racontant qu'il s'agit d'envoyés de Notre Mère la Terre venus là pour distribuer un produit magique permettant d'être en bonne santé: cela marche plus ou moins, mais il est sûr que le doute commence à s'installer dans l'esprit des habitants les plus intelligents. Assisterons-nous un jour à une révolte des indigènes?

Dolomite, les pieds sur Terre...

Dolomite est une planète très classique de Gaziel. Composée de terre, de calcaire et de granit, elle a été sculptée par les vents en un entrelacs d'arches et de pitons qui en font l'un des plus beaux paysages du Dunkle Reik : si on aime le genre sauvage, bien entendu.

Il y a 8000 habitants sur Dolomite, dont certains vivent dans des habitations troglodytes au coeur des falaises de calcaire. Il n'y aurait rien à dire sur cette planète si le sous sol, et même parfois le sol, ne regorgeait de fer, de cuivre, d'argent et d'or... métaux précieux pour tous les éléments technologiques du Reik.

Gaziel a donc besoin d'organiser l'exploitation de ces mines. Dolomite est donc l'une des seules planètes où un Démon aux ordres de Gaziel est envoyé en permanence dans chaque tribu en tant que chef, grand gourou et guide spirituel... qui explique aux indigènes que pour plaire à Notre Mère Nourricière la Terre, il faut exploiter les mines et déposer le minerai dans des endroits sacrés où la Déesse viendra les chercher. Et ça marche! Les habitants ne peuvent pas tenir de lourdes cadences, la vie est trop dure et il faut aussi s'occuper de la vie normale de la tribu (chasse, pêche, culture, etc) mais les minerais s'entassent quand même en quantité suffisante pour que des vaisseaux viennent les chercher régulièrement de nuit, alimentant les rumeurs sur la voracité de la Déesse.

Comme partout, les habitants ont droit à leur injection de vitamines, et comme partout, la violence et la technologie sont étroitement surveillées et réprimées. Et pourtant, malgré le soleil, le travail dans les mines et la société primitive, la vie n'est pas dénuée d'un certain charme. Certains habitants des planètes de - au hasard - Bifrons, Morax ou Andromalius donneraient sans doute cher pour faire de temps en temps, le soir, un grand feu de joie sous les étoiles...

Haagenti, Prince de la Gourmandise

Planète Capitale : Kôtalôs (Hippo 4).
Systèmes solaires : Hippo, Choukrout, Gâto, Kassoulai, Makdô, Minstair, Bôlino, Knôrr.

De tous temps, le cannibalisme a été interdit et fait partie des péchés les moins tolérés. Aimer son prochain, certes, mais aimer son prochain pas trop cuit s'il vous plaît, et avec des pommes salardaises à la place du riz, il y a des limites. Néanmoins, c'est l'un des tabous qui fascinent le plus depuis le début de la civilisation humaine. Du dieu Saturne qui boulottait ses enfants au japonais qui sautait sa copine à la poelle, on ne manque pas de témoignages.

Les planètes régies par Haagenti sont parmi celles qui ont le plus haut taux de natalité. Et ce, pour une bonne raison : il y a des déchets, et pas forcément là où l'on pense.

Puissance militaire

Les soldats qui intègrent les Cohortes Rédemptrices venant des planètes d'Haagenti se font tout de suite remarquer et sont souvent mis à l'écart, surtout au réfectoire : Ils mangent salement, beaucoup, en faisant énormément de bruit. Ils ont également tendance à mordre les cuisiniers et à lécher puis manger les assiettes quand ils n'ont plus rien dedans. On ne peut pas dire qu'ils se tiennent bien à table et les rares fois où ils ont les pouces levés de chaque côté de leur assiette, ce ne sont pas les leurs.

Le pire c'est qu'ils ont toujours faim et que cela énerve vraiment les pilotes des drop-ships quand tout un squad d'une cohorte hurle dans la salle de larguage "Quand est-ce qu'on mange?". Ces soldats ne sont en général pas beaucoup plus gros, mais ils éliminent beaucoup plus rapidement les aliments que leurs collègues. Ce qui cause parfois de graves problèmes sur les vaisseaux spatiaux quand ils vont tous aux toilettes en même temps et qu'ils saturent les mécanismes d'élimination des déchets.

Et ce n'est rien par rapport aux Divisions d'Assaut du Prince Haagenti, les redoutables Divisions "Lecter"!

Ces divisions sont spécialement entraînées pour le combat au corps à corps psychologique : Une fois le terrain déblayé, quand les lasers et les faisceaux de particules ont parlé, les Lecters entrent en jeu. Elles n'interviennent que sur des planètes où l'air est de constitution terrestre et se jettent sur leurs adversaires sans matériel respiratoire. Leur armement est standard mais leur technique l'est moins. Le but d'une Division Lecter est de démoraliser l'adversaire en faisant le plus de blessés possible. En principe ce but est atteint, mais la cerise sur le gâteau, si j'ose dire, c'est que les Lecters mutilent définitivement tous les blessés en les dévorant, petit bout par petit bout. Pour cela, ils ont toutes les dents remplacées dès qu'ils entrent dans la division par un sytème bionique dont les crocs métalliques sont du plus bel effet et sont conçus sur le modèle d'une mâchoire de requin. On comprend alors pourquoi un soldat défendant bravement son bout de planète n'a plus du tout envie de repartir au combat après être tombé entre les dents de ces malades. Le pire, et c'est là que l'on reconnaît l'humour d'Haagenti, c'est que les Lecters réveillent leurs victimes, leurs administrent les premiers soins avant de les déguster. Et ils y prennent un sacré plaisir, veillant bien à ce que leur victime soit traumatisée mais aussi incapable de se battre plus tard, sauf par le biais d'une intervention neurochirurgicale, les Lecters préférant par dessus tout la moelle épinière. Ils ne rechignent pas non plus à sucer les doigts, jusqu'à l'os et semblent se délecter des paupières, des oreilles et des joues, ce qui est preuve d'un certain goût. Quant aux organes sexuels, c'est la friandise finale, un peu comme le loukoum qu'accompagne un succulent thé à la menthe bien chaud.

L'effet est tel sur les soldats que l'on a vu des renforts du Stella Vaticanum préférer achever en masse les blessés sur lesquels était passée une Division Lecter en bombardant tout ou en gazant purement et simplement le champ de bataille plutôt que de tenter de les sauver.

Puissance économique

Toute la vie économique des planètes d'Haagenti est centrée sur les industries agroalimentaires. La grande majorité de tout ce qui est consommé dans le Dunkle Reik vient de ces planètes, et une grande partie y revient d'ailleurs, sous forme de purin ou d'engrais organiques.

On trouve de tout sur ces planètes :

Des élevages bovins, avec des ranchs à l'échelle d'un pays et des bêtes mutantes qui produisent trois à quatre fois plus de viande que leurs homologues naturels.

Des cultures d'agrumes sur des îles paradisiaques où les fruits sont cueillis juste quand il le faut, pas trop mûrs surtout.

Des champs de la taille d'un continent où poussent des carottes de plusieurs mètres de haut, des citrouilles de plusieurs tonnes et des légumes aux formes complètement délirantes. On imagine en tremblant un Démon aux ordres de Samigina dont le cercueil s'écrase au milieu d'un champ de navets...

Mais cette vision idyllique est l'arbre qui cache la forêt. C'est également sur les planètes d'Haagenti qu'est fabriqué le trop célèbre foie gras de nouveau-né, probablement le plat le plus cher du Dunkle Reik. Il faut beaucoup de temps et de soin pour gaver un enfant qui vient de naître, enlevé précédemment à ses parents, ou avec ses parents sur une des planètes extérieures, sans le tuer au cours de l'opération. Et c'est de là que vient le prix du foie gras de nouveau-né, on raconte que certains peuvent atteindre des prix monstrueux, car pour obtenir un foie gras, il faut compter 20, voire 30 nouveaux-nés qui explosent au gavage.

Ce sont les foies gras de Micèl Lavotr qui sont actuellement les plus recherchés. Cette charmante artisante fait tout elle-même, y compris le nouveau-né. On comprend bien qu'il faille attendre longtemps pour avoir la chance de déguster une tranche de ce qui vaut au poids bien plus que du platine, et quand Micèl a la chance d'avoir des jumeaux ou des triplés, la cote monte d'autant plus car, en temps normal, sa production "spéciale" est d'une pièce par an. Micèl vit dans un luxe fou et on chuchote qu'elle négocierait un poste important dans la hiérarchie d'une administration à coups de foies gras.

Système politique

Le modèle Haagentien est plutôt positif et basé sur une démocratie. Les citoyens élisent des représentants, qui élisent eux-mêmes leurs représentants qui font ainsi de suite jusqu'à élire le représentant de la planète. C'est un système à hiérarchie directe : le plus gradé tape sur le gradé d'en dessous, et ainsi de suite. Par contre, si l'un des citoyens porte plainte avec raison, que la plainte remonte, relayée par le Law Squad bien présent, de député en député jusqu'au responsable planétaire et que celui-ci a le malheur d'avoir fauté, il a l'honneur de se faire invité à dîner par Haagenti lui-même. Et ça, je ne le souhaite à personne, le plat principal risquant de surprendre.

Organisation sociale

Le Law Squad présent en permanence, la criminalité est, comme partout ailleurs dans le Dunkle Reik, négligeable. Les rares condamnés le sont définitivement et finissent leurs jours suivant leur état physique. Pour les plus vieux et les plus décatis, directement aux abattoirs, où ils sont transformés en compost, et pour les plus en chair, en direction des usines de retraitement pour servir de base protéinique.

Nous avons dit précédemment que le taux de natalité était très important. Voici maintenant l'explication : Pour obtenir une nourriture équilibrée en toute circonstance, il faut une base en protéines importante. Cette base est fournie dans le Dunkle Reik par deux systèmes : les systèmes de Vephar et ceux d'Haagenti. Vephar fournit une base composée de plancton et Haagenti fournit une base équivalente, mais composée de viande.

Sur chacune des planètes d'Haagenti sont installés plusieurs centres de sélection des individus, l'équivalent des 3 jours de l'armée française du vingtième siècle. Le taux de natalité étant en moyenne de 7 enfants par mère, 2 des enfants mâles sont envoyés après l'adolescence dans ces centres. Là, ils sont complètement livrés à eux-mêmes, sans foi, ni loi. Il va sans dire que l'homme n'étant pas très bon de naissance, contrairement à ce que peuvent dire certains japonais, cela dégénère vite. De plus, vu le jeune âge des participants, les esprits s'échauffent d'autant plus vite et le résultat d'une altercation est souvent une tuerie sans merci. Des postes de surveillance et de ramassage, très protégés et armés jusqu'aux dents, sont installés un peu partout dans les centres, qui font tout de même plusieurs dizaines de kilomètres carrés, et représentent la seule trace de civilisation. Bien sûr, certains chassent autre chose que leur camarade de jeu, tentent de faire pousser quelque chose sur ces terres spécialement choisies pour leur mauvaise foi, mais l'ambiance bon enfant aidant, seuls les meilleurs survivent. Et pour survivre, il n'y a pas d'autre solution que de se livrer au cannibalisme.

Les plus faibles, ceux qui meurent, sont immédiatement ramassés et conduits dans les usines de retraitement où ils se retrouvent vite sous la forme de petites tablettes rouges, hautement nutritives, avec un gros sourire en relief sur l'emballage. Ce sont les tablettes Viandox.

Les survivants, ayant passé plusieurs mois, voire même plusieurs années, dans les centres sont capturés puis endoctrinés dans les régiments de l'armée. Après opération des maxillaires, ils intègrent la Division Lecter et sont envoyés au combat.

La majorité des habitants des planètes Haagentiennes travaillent dans les usines de conserves, de surgélation, bref d'alimentaire et la plus grande part de leur salaire leur est versée directement en nature.

Kobal, Prince de l'Humour noir

Planète Capitale : Acme (Warner Bros 3).
Systèmes solaires : Toon, Droopy, Crazy Squirrel, Howling Wolf, Tom, Jerry, Chirac, Jessica, Roger Rabbit, Disney, Gooffy, Warner Bros.

Les planètes régies par Kobal, Prince-Démon de l'Humour noir sont parmi les plus éprouvantes pour un visiteur extérieur. Et pour la population, on ne vous raconte pas...

Lors du partage des planètes, alors que les Princes les plus offensifs se battaient comme à leur habitude pour obtenir tel ou tel système, Kobal restait dans son coin en train de faire des bulles de chewing-gum. Il récupéra donc une floppée de planètes n'ayant rien en commun, bien décidé à leur imprimer son esprit si... particulier. Que ce soit clair : Les systèmes régis par Kobal sont hétéroclites. On y trouve des planètes où règne un haut niveau de technologie, pratiquement comparable à celui qui peut exister sur des planètes appartenant à Vapula et des planètes où le niveau est tout juste supérieur à celui du Nom de la Rose.

On peut néanmoins dégager une constante sur toutes ces planètes. Elles sont un peu "aléatoires" : rien n'est posé à l'avance, rien ne fonctionne comme prévu, et si cela fonctionne comme prévu, ce n'était tout de même pas prévu. Un exemple compréhensible en forme d'hommage au vingtième siècle : Les distributeurs de boissons qui s'ingénient à servir du potage à la tomate quand on leur demande du chocolat chaud. Tout le monde a vécu cela une fois dans sa vie dans un lycée ou une université mais imaginez ce que cela peut donner si l'on demande un potage à la tomate dans l'espoir de récupérer un chocolat chaud et que l'on obtient effectivement un potage à la tomate ? De quoi demander son transfert sur une planète régie par Abalam...

Puissance militaire

Des troupes qui grossissent les rangs des Cohortes Rédemptrices on ne sait pas grand chose à partir du moment où elles quittent leurs terres natales, mais elles semblent être plus blasées que leurs consœurs d'autres systèmes et elles ne s'étonnent pratiquement de rien. On raconte en revanche, que ces soldats entraînés n'en peuvent plus de rire quand ils demandent un chocolat chaud à un distributeur.

Par contre il en est tout autrement des 4 Divisions spécialisées "Buster Keaton", "Marx Brothers", " Harold Loydd" et " Jean-Luc Godard" qui, sous une apparence de franche rigolade et de bordel ambiant, n'en comportent pas moins des soldats aussi efficaces que leurs collègues. On peut également citer la Division "Tasmanian Devil", connue pour sa rapidité et où tous les soldats sont opérés afin qu'ils ne puissent plus prononcer que quelques borborygmes bien à propos.

La division "Skunk" est moins importante en nombre mais elle compense ce fait en étant spécialisée en gaz de combat. Les gaz employés sont produits sur les planètes Kobaliennes, et représentent même l'une des principales ressources de ces planètes. Nous y reviendrons donc au prochain chapitre.

La flotte galactique de Kobal, est elle aussi munie d'écrans de protection personnalisés censés inspirer la peur dans le cœur des ennemis : Ainsi, les Nécropoles sont camouflées en enclume, les Cimetières en réfrigérateurs et les Mausolées en bâtons de dynamite accrochés à de gros réveils. De là à dire que cela terrorise les Archicathédrales, il y a un pas que nous ne franchirons pas.

Puissance économique

Puissance quoi? Non, vraiment, ce n'est pas le fort de Kobal. Le commerce fleurit comme il peut sur chaque planète, suivant leur évolution propre et le commerce inter-planétaire est bêtement fonction des ressources en matières premières. De plus, du fait de l'ambiance très particulière des planètes de Kobal, les autres systèmes ont un peu de réticence à venir ne serait-ce que communiquer. Le principe du cigare explosif appliqué à un vaisseau cargo n'a jamais fait rire qu'une fois les propriétaires du dit cargo.

Le principal intérêt des planètes Kobaliennes découle de la position de Kobal au sein du Ministère de la Culture. Tous les fonctionnaires de ce Ministère doivent faire un stage de créativité sur l'une des planètes afin de pouvoir résister à n'importe quelle situation déconcertante. Ces fonctionnaires sont encadrés durant tout leur séjour par des Démons aux ordres de Kobal qui font plus que leur rendre la tâche difficile.

Mis à part cela, la plus importante industrie des planètes dépendantes de Kobal est la conception et la fabrication des gaz de combat. A des années lumières des primitifs gaz innervants, à des parsecs des neuro-toxiques à base de venin de crotale, les gaz de Kobal font rire. En fait l'expression est trompeuse : on ne se moque surtout pas d'eux car l'industrie de la mort a fait des progrès en 5000 ans, mais les savants Kobaliens intègrent à tous leurs gaz des composants que l'on retrouvait généralement dans le gaz hilarant de nos grands-parents. Ce qui donne un petit effet loufoque quand, par exemple, la population entière d'une ville meurt en explosant littéralement de rire. Les gaz les plus utilisés sont les suivants :

Le gratouilli, un dérivé du poil à gratter qui force les victimes à se gratter jusqu'à s'arracher la peau, la chair, les muscles puis les os, tout en hurlant de rire.

Le coussinpêteur, qui, comme son nom l'indique, provoque une fermentation accrue au niveau des intestins et qui, à terme, provoque l'explosion de la victime, toujours en train de rire.

Le bleudepruss dont les premiers effets se font sentir quand les victimes se regardent dans un miroir et que leur langue est complètement bleue. Une fois ce stade atteint, la teinture va se propager dans tout l'organisme pour ensuite s'enflammer spontanément. Effet garanti!

Tous les gaz de Kobal ont donc cette même caractéristique : ils sont vraiment mortels mais mettent du temps à agir et sont carrément hilarants. C'est l'arme parfaite pour une bonne déstabilisation.

Système politique

Kobal laisse vraiment les habitants de ses planètes s'organiser selon leurs désirs, mais il admet un certain penchant pour la royauté, qui le fait tellement rire quand, à la fin la population, en furie fait semblant de guillotiner le roi. Fait semblant, car comme sur toutes les planètes du Reik, le taux de criminalité est pratiquement nul et le Law Squad veille, les yeux grands ouverts.

Organisation sociale

Suivant l'évolution technologique, les populations civiles s'organisent en villages, villes et mégapoles mais quelle que soit la taille de ces villes, certaines constantes sont immuables et rendent la vie très dure aux habitants.

Prenons quelques exemples :

Quand un Kobalien (nommons-le ainsi) traverse la rue, il regarde comme chaque citoyen à gauche et à droite. La voie étant libre et bien libre, il s'engage sur la chaussée et c'est à cet instant précis que le TGV Paris-Lille décide de passer. Bien sûr, ce n'est qu'une manifestation du pouvoir gag absurde des Démons aux ordres de Kobal qui sont en permanence à l'entraînement, mais l'effet sur la victime est toujours le même : une trouille bleue.

De même, un citoyen peut prendre une enclume ou un réfrigérateur sur la tête quand il se promène dans la rue et on murmure même qu'à la campagne, il pleut parfois des vaches ou des baleines et ce n'est pas toujours la faute du vent.

Plus rare est le Kobalien qui se retrouve mêlé à une poursuite entre un coyote monté sur une grosse fusée rouge et un volatile qui ne ressemble à rien sinon à une autruche en réduction. Dans ce cas, le plus dur est d'éviter le camion qui sort soudainement du mur où a été peinte l'embouchure d'un tunnel. On peut admettre facilement que si les habitants des planètes de Kobal résistent à cela facilement, rien ne peut les déstabiliser.

C'est pour cette raison qu'ils sont utilisés en dehors de leur planète natale dans des postes à haut risque de stress, que ce soient des postes dans l'administration ou dans l'armée : Ainsi les postes de surveillance sont souvent attribués à des Kobaliens.

Acme, planète capitale des systèmes de Kobal

Acme est une petite planète de type terrestre, c'est à dire à la gravité légèrement inférieure : 0.9. Son niveau technologique est comparable à celui de la Terre des années 1950 et le climat est grosso modo celui de la côte ouest des USA.

Comme les érudits l'auront déduit en reconnaissant le nom de la planète, Acme est une planète qui reflète les meilleurs dessins animés Warner Bros des années 50, les Merry Melodies.

Il pleut régulièrement des enclumes, des pianos, des coffre-forts au beau milieu des passants qui voient cela tous les jours.

C'est sur Acme que la délégation du Ministère de la Culture a ses bureaux, et c'est aussi sur le spatioport "Bugs Bunny" en orbite qu'est basée la Nécropole, ou plutôt l'Enclume "Speedy Gonzales" quartier général de Kobal quand il se déplace sur les plans physiques.

La population est de 75 millions d'habitants dont une minorité de Démons aux ordres de Kobal en entraînement permanent. Ce sont ces Démons qui, utilisant leur pouvoir gag absurde, donnent l'ambiance si particulière d'Acme. Ils respectent néanmoins leur devoir de ne pas tailler dans les forces vives de la population en gardant un contrôle total sur leurs pouvoirs, ne causant qu'un choc psychologique ou un coma au grand maximum.

De par leur côté "Toon", les Démons sont relativement appréciés de la population car ils mettent de l'ambiance sans méchanceté, du moins sans commune mesure avec leurs collègues aux ordres des autres Princes. Et c'est bien connu, le bonheur des foules se fait souvent au détriment des individus. Toute cette très jolie phrase pour dire que tout le monde rit quand quelqu'un mange le trottoir en se vautrant, sauf le pauvre mec qui a perdu toutes ses dents.

Ce qui ne l'empêchera pas de rire autant quand l'un de ses proches s'explosera contre un lampadaire...

C'est la vie...

Kronos, Prince de l'Eternité

"L'éternité est une possession simultanée et parfaite d'une existence sans terme".

Boèce, De consolazione, 5.

Planète capitale : Planète 6993 AD (Système IV).
Systèmes solaires : Système, Chroniques, Préjugés.

Puissance militaire

Ridicule, nous ne pouvons traiter ce paragraphe, car Kronos possède moins de cent mille hommes de troupes régulières. Il n'y a de toute façon rien à défendre, si ce n'est les pyramides de la Ligue des Prophètes, et le Law Squad s'occupe de tout. Pour ce qui est des pyramides, les super-flics du Justice Squad se chargent de la sécurité intérieure de ces bâtiments.

Comme de bien entendu, qui dit problème relatif au Temps dit discrétion, et qui dit discrétion dit Ggnnugnvus Gnégnjognux, voyez ?

Puissance économique

Alors là, c'est mieux. Personne n'est capable de dire à quel point Kronos brasse des montagnes de Limbos. Pourtant, ça circule, et ça circule vite et bien, tout le monde en est persuadé. Les planètes de Kronos n'exportent *rien*, mais ce qu'on appelle vraiment *rien*. Pas la moindre céréale, pas la moindre pièce détachée ne sortent des chaînes, qui ne font que produire pour les besoins de la population locale.

Et pourtant, ça tourne, ces petites planètes; elles fonctionnent en autarcie sur le plan énergétique et alimentaire, et ne semblent pas dépendre d'une injection extérieure de Limbos, pas régulièrement, en tous cas. Si ces planètes subissent un tel non-développement commercial, c'est que Kronos l'a bien voulu, et donc qu'il possède ses raisons.

La Ligue des Prophètes, qui administre le Dunkle Reik, ne fait rien payer pour ses services, pourtant monstrueux, tant en quantité, qu'en qualité.

Le seul produit spécifique qui provienne de ce groupe est une petite pendule/baromètre en bois avec "Souvenir de Planète 6993 AD" gravé sous le cadran. L'inscription change avec le nom de la planète, c'est à dire chaque année, ce qui signifie que les pendules de l'année deviennent instantanément des collectors dès le Jour de l'An. Ces souvenirs débiles sont très prisés, et d'aucuns affirment qu'interrogé sur le sujet, Kronos n'affiche pour toute réponse qu'un sourire en coin généralement assez persistant.

Système politique

Organisme de direction conviendrait mieux. Chaque planète est gérée par un Démon de Grade 1 aux ordres de Kronos, épaulé par une équipe d'adjoints qui probabilisent pour trouver un fonctionnement tant économique que social le plus simple possible. La Loi locale est appliquée dans son intégralité, mais pas toujours avec une conviction qui ne pourrait témoigner comme illustration de l'efficacité de la répression. Kronos a repris les lois édictées par Andromalius, mais accompagnées d'un dégraissage constitutionnel et d'un allégement des sanctions. A la limite, vue l'absence flagrante de dynamique de groupe commune à toutes les planètes, le Law Squad n'a pas grand-chose à faire; ces mondes sont peuplés d'abrutis notoires qui sont "programmés" pour suivre machinalement un rythme de travail.

Autres

Les planètes sont indescriptibles de fadeur : chaque continent héberge une ville plus grande que les autres, qui est le pôle commercial du continent. C'est là qu'on trouve de grands immeubles vitrés, des voitures un peu plus belles qu'ailleurs. Après vous avez les villes moins grosses, qui sont moins grosses (on s'y croirait), puis les campagnes avec les paysans, les tracteurs. Les planètes sont *toutes* tempérées, et sont *toutes* rentables.

Les gens sont contents, ils travaillent dans la bonne humeur, sortent leur chien sans crainte.

Néanmoins, dans les six plus grosses villes de chaque planète se trouve un grand bâtiment pyramidal à trois cotés, toujours identique. L'ensemble de ces bâtiments accueille l'énorme population des membres de la Ligue des Prophètes. Chacun de ces bâtiments gère une partie du Dunkle Reik, par l'intermédiaire des Bureaux qui en dépendent. C'est ici que sont collectées, puis traitées, toutes les informations provenant de ces Bureaux, situés sur chaque planète pas trop sauvage du Dunkle Reik.

Le contrôle à l'entrée est effectué par des Justiciers classe 2, contrôle qui est individuel et poussé, même pour le petit fonctionnaire qui passe depuis vingt ans devant le même poste de garde tous les matins. D'autres équipes de Justiciers patrouillent dans tous les secteurs de la pyramide, alors que d'autres tournent toute la journée autour de la

bâtisse. Chacune de ces pyramides accueille près de 20000 personnes et fait 300 mètres de haut. Il faut prendre conscience que le pouvoir de Kronos n'est pas localisé sur ses planètes, il est constitué de *l'ensemble* des ramifications institutionnelles ou privées qui quadrillent le Dunkle Reik, et peut-être une partie du Stella Vaticanum. Son influence s'étend partout, partout où une oreille attentive est à l'écoute, partout où un œil avisé est là pour enregistrer, partout et pour tout. Les voies de Kronos sont peut-être élastiques mais en tout cas impénétrables

Et les Time Keepers, me direz-vous... Ils sont où? Et bien seul Kronos pourrait vous répondre, et je ne pense pas qu'il soit disposé à le faire. En effet, le Prince-Démon est le seul à connaître l'emplacement exact de chacune des équipes de "recherche" des Time Keepers. On sait seulement que ces employés sont paraît-il exclusivement basés sur les planètes de Kronos. Si le Prince est le seul à connaître ses unités, c'est d'une part parce qu'elles ne reçoivent d'ordres que directement de Kronos ou de Démons proches, et que d'autre part, il est le seul à posséder une mémoire capable d'ingurgiter autant de localisations aussi disparates. Ces équipes sont introuvables pour la bonne raison que chacun de leurs membres va au travail comme tout le monde et va chercher son pain comme tout le monde. Tout le travail se fait à la maison, en famille, le soir à la place de la veillée. Ces équipes ne diffèrent donc en rien d'une famille normale, sont ignorantes de la position des autres équipes, ce qui permet une étanchéité parfaite du système. Certains ont tout de même entendu parler de centres entiers de Time Keepers, mais alors là...

"L'éternité est une vie qui persiste dans son identité, toujours présente à elle-même dans sa totalité".

Plotin, Ennéades, 3, 7.

Si Kronos est le seul, sorti de Dieu et probablement de Yves, à pouvoir considérer le concept d'éternité, c'est qu'il y a une bonne raison à cela. En effet, comme nous allons le voir, Kronos a joué un rôle essentiel dans ce domaine qu'il est conseillé de prendre avec des pincettes. Cette connaissance de l'éternité constitue le pouvoir ultime, car elle représente l'intensité absolue et permanente de l'existence, qui échappe à toutes les vicissitudes de la vie.

Il est nécessaire de rappeler certains principes a priori immuables, qui conditionnent le voyage dans le temps, tant pour le Bien que pour le Dunkle Reik. Mais d'abord, un peu d'histoire.

A une date qu'il serait prétentieux de vouloir préciser, Kronos a réussi à percevoir toute la mesure de son pouvoir. Le Prince fit alors un certain nombre d'expériences de voyage temporel, certain nombre qui se changea rapidement en une utilisation à outrance pour des missions visant à provoquer des "torsions" du continuum espace-temps. Des centaines d'événements importants de la chrétienté furent modifiés, ce qui provoqua un véritable tollé des forces du Bien.

Voyant cela, Dieu en personne piqua une crise mémorable et donna la possibilité aux Anges d'aller faire le ménage. Cette possibilité fut concrétisée par Jean qui inventa une bête machine à remonter le temps... Des guerres spatio-temporelles, une fois de plus non-positionnables dans une chronologie, firent rage "pendant" une certaine "période" qui vit une victoire écrasante des serviteurs de Dieu. Tout fut réparé et l'Histoire fut remodelée jusqu'à ce qu'elle soit en tous points identique à ce qui se passa sur Terre sous le règne de Dieu.

La phase suivante fut la signature d'une convention bilatérale stipulant une non-utilisation des voyages spatio-temporels. Le Seigneur en rajouta une couche en créant de sa main des Verrous Divins qui comme leur nom l'indique, verrouillent des époques bien précises. Mais comme le dit Jean, le continuum espace-temps est élastique, voire "mou". Alors il suffit de tordre le mur de guimauve à coté des Verrous, et zou, à Créteil.

En résumé, chacun des camps possède encore la possibilité de voyager, mais ne l'utilise que très rarement, et avec moult précautions. Les voyages servent désormais à importer du "personnel", ce qui devra rester tout à fait exceptionnel, ou à modifier des détails qui ne mettent pas en cause la force opposée.

Alors attention, attention, votre attention s'il vous plaît! Le voyage dans le temps est *rare*, le voyage dans le temps est *complexe*, le voyage doit rester à son niveau d'intervention d'Archange ou de Prince-Démon, et je vous prie de croire qu'ils n'ont pas *du tout* envie que *ça* recommence.

Comme tout le monde s'en doute, les équipes des Time Keepers travaillent sur l'étude du continuum, mais ne voyagent ou ne font voyager qu'avec la recommandation expresse de Kronos, et sa présence. Si par hasard vous rencontrez un membre des Time Keepers, il est fortement déconseillé de lui demander quoi que ce soit sur le sujet, sinon vous n'aurez plus qu'à bouger dare dare de là.

Malphas, Prince de la Confusion

On n'a pas le droit de maudire un sourd (ou un muet), car il n'a pas la possibilité de l'entendre (ou d'y répondre).

Levitique 19 : 14

Planète capitale : Terminal (Satan III).
Systèmes solaires : Satan, Andromalius, Baal, Bifrons, Belial, Vapula, Baalberith, Kronos.

Puissance militaire

Toujours dans une volonté de tout bien faire, Malphas entretient sa petite armée de 18 millions d'hommes, accompagnée de ses deux petites Nécropoles bien propres. Son armée est constituée pour l'essentiel de Cohortes Rédemptrices et de quelques unités de la Division Paracultiste pour la défense de ses intérêts personnels. Bien qu'il vomisse la violence, Malphas se plie aux nécessités du nouveau contexte, et fait en sorte que ses armées soient régulièrement envoyées à l'entraînement, et qu'elles restent opérationnelles. S'il s'en occupe en personne, c'est qu'il n'est pas question qu'il en laisse la responsabilité à Baal ou à Bifrons. De plus, le Sous-Ministère de la Délégation à l'Exotisme a parfois besoin d'un petit coup de balai avant d'investir une planète, rôle tenu par les Paras.

Les autres corps d'armée sont soigneusement tenus à l'écart des systèmes de Malphas, qui pense, à raison d'ailleurs, que les rejetons du Ministère de Baal et de Bifrons sont trop bruyants et trop vulgaires. Il existe une exception à cette règle : le Terminal est défendu par tout le monde à la fois, c'est à peine si l'on ne se bat pas pour patrouiller sur, et au-dessus du Terminal.

Puissance économique

Malphas a tenu à ce que ses planètes produisent de tout, et qu'elles produisent des choses de qualité au moins moyenne. Car *"l'important, c'est de participer, et il serait louable que chacun fasse un effort sur ce point"*, nous dit Malphas, qui évite ainsi toute critique: ses systèmes sont un modèle d'équilibre économique, sans atteindre la rigueur froide de ceux de Kronos.

Malphas n'a jamais eu de problèmes de sous, et cela ne rentre même pas en compte dans ses machinations. La Furfurtivus (je vous laisse imaginer à quel point Malphas apprécie ce nom...) est une vrai mine d'or, et suffirait en elle-même à approvisionner les planètes de Malphas, sans oublier la Délégation à l'Exotisme qui ramasse de véritables trésors sur son passage.

Mais surtout, c'est le fait qu'il possède le Terminal, néanmoins partagé avec Vapula, la planète derrière le Polo, qui donne à Malphas un pouvoir de décision supérieur à celui de la plupart des autres Archanges.

Système politique

Politicians kissing babies for good luck,
TV preachers sell salvation for a buck
You don't need no golden cross,
To tell you wrong from right,
The world's worst murderers
were those who saw the light

Tout, cette fois, est dirigé par des Démons aux ordres de Malphas, jusqu'aux mairies des petites villes. Par ce biais, le Prince-Démon est bien sûr que toutes les informations lui remontent jusqu'aux oreilles et que tout son système est noyauté jusqu'à la base. Pour mieux faire, certains Démons punis mènent une vie de citoyen normal, afin de pouvoir contrôler et accéder aux dires des plus basses couches de la population.

Les humains peuvent accéder à un certain niveau d'influence par le biais des hautes instances du Ministère des Affaires Etrangères. Même dans les plus hautes sphères, les Démons ne sont pas assez nombreux pour pouvoir tout diriger sans se faire assister par des technocrates humains. Ces cadres supérieurs forment une frange très particulière de la population. Ces décideurs ne fréquentent que leur égal, ou des supérieurs, à tel point qu'ils en sont venus à créer une sorte de confrérie informelle qui les lie dans tous les systèmes solaires de Malphas. Celui-ci est indubitablement au courant de ces agissements clandestins, mais cela le fait plutôt sourire, les avantages que les humains en tirent étant bien mérités et bien innocents. Certains de ses Démons ont infiltré le système depuis longtemps, et s'amusent beaucoup tout en tenant Malphas au courant.

Autres

Elles sont très jolies et bien tenues, les planètes de Malphas. Non, vraiment, ce sont de véritables modèles de production d'humains heureux de servir Satan. Comme le dit Malphas, "il est très sain et très motivant que les humains soient tous des serviteurs dévoués de notre Maître à tous", et toute la population est passée par des écoles inculquant le Satanisme aux enfants, du bas-âge à l'adolescence. Les rituels hebdomadaires sont obligatoires, sous peine d'obtenir d'office un entretien avec la Satanas Veritas, ce que je ne souhaiterais pas à mon pire ennemi...

Mais dans l'ensemble, tout le monde est gentil, tout le monde est content, et c'est *vrai*. Si l'ordre et la discipline sont de rigueur à chaque instant de la vie quotidienne, cela n'empêche pas les Citoyens d'être

suffisamment abrutis pour être heureux de leur existence laborieuse. Ces mêmes Citoyens travaillent six jours sur sept, dix heures par jour, avec quatre semaines de vacances dans l'année.

Le niveau de vie est largement au-dessus de la moyenne, et les humains ont accès à toute la technologie non-militaire. Le chômage est un mot inconnu des habitants. Outre la possibilité de travailler pour le Ministère des Affaires Etrangères, les humains ont la possibilité de devenir riches en montant une entreprise tout ce qu'il y a de plus conventionnelle. Tant qu'il paye ses impôts et ne se mêle pas d'affaires clandestines ou Démoniaques, le Patron peut espérer finir sa vie dans une belle maison ornée d'une belle voiture.

L'urbanisme est extrêmement développé et très bien pensé, à l'image de la société en place. Il existe des immeubles, des pavillons individuels, des centres commerciaux, des autoroutes, tout ceci bien entretenu par une armée d'éboueurs, de jardiniers, et de concierges. La campagne est fertile et exploitée avec retenue, les océans sont également protégés. Des secteurs entiers, à l'écart des grandes agglomérations, abritent les structures de la Délégation à l'Exotisme. Les casernements de la Furfurtivus sont essentiellement basés sur le Terminal, mais des bases souterraines, comme dans les films, sont éparpillées dans les zones hostiles de chaque planète.

La Loi est appliquée par des hommes du Law Squad propre sur eux, qui n'ont qu'un travail de conseil, de prévention, ou de circulation à assumer.

Malphas est très présent sur ses planètes, où il conseille, vérifie, réprimande les Démons qui gèrent son avoir. Il passe la majorité de son temps sur le Terminal à négocier avec d'autres Princes. Il s'intéresse aussi à la vie des humains, qui ont toujours été pour lui une grande source d'inspiration malsaine. Malphas a également une manie, c'est de vérifier le bon déroulement de toutes les missions importantes de la Furfurtivus Legionux, afin que les promesses qu'il a faites soient tenues quand il le faut, et que ses intérêts dans le royaume du Bien soient en sécurité. Vous aurez sûrement remarqué les noms un peu particuliers que portent les systèmes solaires de Malphas; et bien c'est d'après lui, je cite "pour faire plaisir à mes amis et collègues Prince-Démons, mais c'est vraiment dommage qu'il n'y en ait pas pour tout le monde...".

"We are currently making our approach on the Santa-Klaus Interstellar Aiport, please fasten your seatbelts. Please be kind enough not to smoke and not to pray from now on until the final landing. The external temperature is..."

Le Terminal (côté Malphas). Le territoire sous le contrôle du Prince s'étend sur un peu plus des deux tiers de la planète, principalement dans l'hémisphère nord. Le Terminal représente le centre et le symbole du Dunkle Reik, telle une tête de Démon dotée d'une auréole en pierre : le Polo. Chaque véhicule spatial se présentant à l'arrivée du Terminal passe par le Polo avant d'atterrir ou d'adopter une orbite au dessus de l'astroport ayant le trafic le plus important du Reik, le Santa-Klaus Interstellar Airport. Cet énorme astroport siège au beau milieu de la ville de Santa-Klaus, mégapole capitale du Dunkle Reik.

Ici sont regroupés les ambassades de chaque Ministère et Sous-Ministère, les différents conseils de Démons et de Prince-Démons, les bureaux de ces derniers, et un tas d'autres infrastructures abritant toutes sortes d'institutions, de banques, de clubs dont il serait fastidieux de donner la liste.

Le Terminal est le centre de toutes les tensions, de toutes les intrigues qui secouent le monde réduit des vrais décideurs. Des études ont montré que l'on estimait le chiffre de ces chefs à deux petites quinzaines. Les Princes qui sont intéressés par la politique passent la majeure partie de leur temps sur le Terminal. On y trouve aussi beaucoup, beaucoup de militaires, et il serait vain de vouloir y tenter une action de front. Ces militaires sont partout, veillant à la sécurité de l'organe central.

Tous les humains ayant un minimum d'ambition rêvent de passer de la province à un poste sur la planète légendaire.

Malphas a tenu à ce que la capitale soit présentable et offre un cadre de travail agréable pour tous. Les majestueuses avenues fleuries contrastent donc avec la carapace de métal et de béton que l'on observe du côté de Vapula. La ville est calme, des discussions feutrées prennent place dans des salles de réunion avec moquette et baies vitrées, les véhicules sont tous des glisseurs, c'est moins bruyant.

Le caractère distinctif du Terminal est le ralentissement très perceptible de toutes les opérations. Que ce soit pour une formalité administrative ou une demande quelconque, le temps de traitement de l'information de départ est multiplié par trois ou quatre. Ceci s'explique par le soin et le grand nombre de vérifications apposés à chacune des opérations, quelle que soit son importance. Par contre, si quelque chose est vraiment urgent, il est possible de sauter des étapes pour avoir un résultat en un temps record.

On y trouve aussi les seuls bâtiments connus du Comité pour la Recherche Fondamentale sur les Métaphores. Personne n'en sort, personne n'y rentre, et le sujet est matière à plaisanterie chez les cadres humains travaillant à proximité.

Malthus, Prince des Maladies

Planète capitale : T4 (Flu VII).
Systèmes solaires : Flu, Planèthon, Carie.

Puissance militaire

La puissance militaire de Malthus est proche du zéro absolu, refusant d'entendre parler de guerre ou de commandos. Le mépris qu'il porte aux quelques troupes qui ont le malheur d'être sous ses ordres n'a d'égal que la sympathie qu'il ressent pour les méthodes de Nisroch, qui le fait beaucoup rire. Alors qu'il laisse ses populations à peu près tranquilles, Malthus prend un malin plaisir à rendre malade le petit million d'hommes des Cohortes Rédemptrices. Ces soldats sont malades en permanence, des épidémies fulgurantes se développant sans arrêt dans leurs casernements. Ils sont donc tous improductifs au possible, le seul avantage étant que les survivants sont immunisés à un nombre incroyable de maladies. Malthus a possédé deux Nécropoles, mais la première s'est écrasée à pleine vitesse contre un astéroïde suite à une erreur de navigation causée par un pilote atteint d'une crise subite d'une variante de la maladie de Parkinson. La seconde n'a pas bougé de l'orbite de T4 depuis deux cents ans et abrite les meilleurs laboratoires de Malthus.

Puissance économique

Les systèmes solaires de Malthus ne produisent pas grand-chose, ses fonds provenant essentiellement du partage des bénéfices de la vente et de la conception de médicaments réalisées par Nisroch. Malthus rafle donc un quart du chiffre d'affaires de ce gigantesque marché, géré d'une main de maître par les deux Princes. Cette entreprise dure depuis des milliers d'années, et Malthus est loin d'être à court de nouvelles maladies. Malheureusement, Nisroch est très fort en chimie, et peut trouver les vaccins à un rythme plus rapide que la production de nouvelles maladies. Un accord a donc été passé pour que les maladies aient le temps de sévir avant que l'on ne trouve le médicament. Cette convention est bien entendu secrète, car une telle révélation soulèverait de terribles protestations de la part des autres Prince-Démons qui font des efforts pour tenter d'économiser leurs humains.

D'autres fonds parviennent de l'escarcelle de Shaytan, qui paye pour la livraison de superbes mutations qui enlaidissent une partie de sa population, ainsi que de celle d'Abalam qui paye lui aussi pour des maladies qui viennent compléter les névroses de ses "patients".

Les quelques exportations réalisées par les humains ne sont pas suffisantes pour rehausser un bilan économique qui n'est pas vraiment brillant, ce qui ne préoccupe pas du tout Malthus.

Système politique

Le système politique est entièrement géré par les humains, sous la forme de syndicats constitués de représentants des différentes professions, élus par la base de la masse salariale. Aucun de ces syndicats n'est majoritaire, toutes les factions sont représentées et décident ensemble des décisions à prendre. Inévitablement, comme dans toutes les congrégations où il manque un leader, les prises de décision traînent en longueur durant des semaines entières, l'un des syndicats ne pouvant emporter la discussion qu'en convainquant les autres de la justesse de son opinion. Les jugements sont également rendus par les syndicats, qui ont une heure pour émettre un avis avant qu'un Démon ne les coupe dans leurs élucubrations et ne prenne une décision irrévocable. Les lois sont appliquées sur le terrain par des représentants des syndicats en uniforme. Ces flics minables essaient de comprendre pourquoi chaque personne interpellée a commis un crime. Avant de lui passer les menottes, il n'est pas rare que la discussion dure une demi-heure.

Bref, la politique ressemble à une parodie d'opéra comique, ce qui rend son efficacité très limitée. Les Démons qui en parlent entre eux arrivent à se payer des crises de fou rire mémorables, ça sert au moins à ça...

Autres

Si dans l'ensemble, le royaume de Malthus est assez pauvre, ses Démons s'en mettent vraiment plein les poches. En effet, la maladie reste un moyen d'assassinat presque parfait, qui ne peut mettre en cause qui que ce soit. C'est Malthus qui commandite la majorité de ces actions, mais ses Démons ont carte blanche pour louer leurs services après un accord de principe de leur Prince. Il est interdit de tuer plusieurs personnes importantes du Dunkle Reik à la fois, et cet ordre vient de Malthus directement. Cela évite les règlements de comptes hâtifs qui pourraient aggraver l'image déjà très négative de Malthus.

Comme nous l'avons vu, les humains se débrouillent en quelque sorte tous seuls pour essayer de survivre à la cruauté quotidienne de Malthus ou de ses Démons. Malgré tous leurs efforts, ils sont en majorité très très graves dans leur

tête. Alors ces pauvres chéris essayent de bien faire, travaillent consciencieusement à améliorer leur quotidien. Pour cela, les humains se sont réunis en syndicats, qui, en l'absence de partis politiques, prennent en charge la proposition de critères idéologiques.

Ce sont les syndicats qui ont fixé les six jours de travail par semaine (10 heures par jour) agrémentés de quatre semaines de vacances *obligatoires*.

Oui, vous avez bien lu, il semblerait qu'une majorité de la population refuse de partir en vacances pour pouvoir continuer à travailler et ainsi augmenter ses chances de sortir du bourbier. Ce sont les syndicats qui dirigent les affaires de la planète, grâce à un conseil des présidents et secrétaires de syndicat.

La volonté publique est de montrer à Malthus que les humains peuvent servir à autre chose qu'à développer des virus et des bacilles. Ils ont de l'espoir, parce que le premier syndicat s'est créé en 5632, et Malthus n'a toujours rien, mais absolument rien compris aux revendications de sa population, en admettant qu'il les ait seulement écoutées.

Toutes les planètes sont de type tropical, il fait chaud et les germes se multiplient plus vite. Des étendues énormes de forêt ont été défrichées pour pouvoir permettre aux villes de s'implanter. On exploite beaucoup toutes les ressources de la forêt, que ce soit le bois, les végétaux, ou la viande animale.

Ces denrées sont conditionnées et expédiées par les voies normales de communication, mais le marketing souffre de la "mauvaise" réputation du Prince-Démon, à qui l'on hésite franchement à acheter des produits frais. L'architecture est soignée dans ses finitions et bien adaptée à la vie tropicale. Extérieurement, les villes sont de véritables clubs de vacances, si l'on parvient à faire abstraction de l'ambiance déplorable qui règne entre les habitants.

Le citoyen modèle est craintif, docile, et ne se gargarise d'accès de colère que dans des conditions où il est sûr que personne ne risque de le répéter à un Démon. Tous sont des maniaques de l'hygiène, on se demande pourquoi. Les Démons, même si cela n'est pas officiel, se permettent des largesses de comportement qui coûtent la vie à plusieurs humains par jour.

Les Démons sus-cités se baladent en bande et s'amusent comme des gamins à terroriser la veuve et l'orphelin (Dieu sait s'il y en a). La plupart n'hésitent pas à tester leurs pouvoirs sur les humanoïdes qui passent à portée, ce qui crée des mouvements de foule qui font rire les Démons aux éclats.

Bien que Malthus leur recommande de rester calmes, il n'en est pas moins complice et apprécie à sa juste valeur les horribles souffrances physiques et psychologiques que subissent les humains. N'oublions pas de parler de leurs exactions chez les Cohortes Rédemptrices, malades en permanence, je vous le rappelle.

Dans ce cas de figure, les Démons se font passer pour des médecins, et se penchent sur le cas d'un ou deux trouffions à qui ils prédisent une mort lente et douloureuse, décrivant chaque stade de la torture qu'ils vont certainement commencer à endurer dans les heures prochaines.

Une fois tous les dix ans, Malthus lance la Grande Pandémie. Cette opération consiste à introduire la maladie la plus géniale (selon Malthus) qui ait été créée durant cette période de dix ans. Une fois la Grande Pandémie commencée, Malthus et ses meilleurs Démons se penchent sur les différentes réactions de la population en fonction de leur type, âge, et sexe. Le but du jeu est d'arriver à faire mourir au moins la moitié de la population en six mois au plus.

Si l'objectif est atteint, la maladie est réétudiée de plus près afin de l'améliorer en vue d'une optimisation parfaite du virus, du bacille, ou de la bactérie. Cette méthode est très décriée en haut lieu, du fait de la contradiction totale avec les lois élémentaires du Dunkle Reik.

Et Malthus de répliquer qu'une fois la maladie finalisée et introduite dans le Stella Vaticanum, il garantit au moins le quadruple de morts par rapport au nombre de victimes dans le Reik. Et le pari a toujours été gagné, avec entre autres le record de 6883 qui fit cent cinquante trois millions de morts dans le Stella Vaticanum.

Bien sûr, toute la population humaine connaît la date de départ de la Grande Pandémie, et tente de se protéger à l'aide de quelques connaissances médicales possédées par certains.

Mais Malthus en a vu d'autres, et trouve à chaque fois un moyen de contourner leur prévention dérisoire.

Mammon, Prince de la Cupidité

Planète capitale : Okinawa (Money III).
Systèmes solaires : Money, Knox.

"C'est mauvais, c'est mauvais!" dit l'acheteur, et il va son chemin. C'est alors qu'il se glorifie.

Proverbes 20 : 14

Puissance militaire

Même si Mammon est avide de Limbos, il sait que l'argent doit toujours être gardé à l'aide des hommes les plus efficaces, utilisant les méthodes les plus sophistiquées. Sachant pertinemment que Janus rêve de faire un "gros coup", histoire de se payer l'un des plus gros coffres-forts de l'espace connu, Mammon débourse des dizaines de millions de Limbos par mois pour entretenir une armée d'élite louée par le Ministère des Hostilités; à savoir la crème de la crème de la Division Paracultiste. Et ça signifie : la Guerre. En résumé, personne ne rentre, personne ne sort. Alors on oublie rapidement les tentatives de cambriolages ou de hold-ups miteux, c'est im-po-ssi-bleu. C'est ce qu'on dit en tout cas.

Le dispositif est complété par 15 millions d'hommes des Cohortes, qui, en cas de guerre, sont consignés loin du front, sous prétexte de, je cite : *"préserver la stabilité économique de l'empire"*.

Affectés à la dernière couche de défense des institutions financières -les abris NBC- la chair à canon est maintenue en état de stress permanent afin d'augmenter son débit de production d'adrénaline... Les pauvres gars ne durent pas bien longtemps, l'air filtré, le confinement, et l'eau déshydratée ne leur réussissent vraiment pas.

Le Law Squad est bien entendu puissant et bien coordonné, toujours pour des raisons de sécurité d"état".

Puissance économique

Bon, et bien tout est dit... Le Prince de la Cupidité porte mieux son nom que jamais. Mammon est le seul à comprendre dans son intégralité le fouillis économique du Dunkle Reik, fouillis qu'il entretient avec un plaisir certain. Et quand on connaît un bordel mieux que les autres, on peut trouver des choses que les autres ne voient même pas, en l'occurrence : des Limbos. En effet, Mammon répertorie toutes les erreurs de comptabilité, et Dieu sait si elles sont nombreuses, de chaque institution du Dunkle Reik. Si de l'argent est compté en trop, il le récupère et rectifie les comptes. Si de l'argent manque à un endroit, il se débrouille pour créer un créancier sous la forme d'une entreprise ou d'un particulier qui va réclamer son argent. Tout cela est bien entendu illégal au possible : c'est comme si Mammon et ses Démons jouissaient d'un délit d'initié constant et universel. Pour ce faire, Mammon utilise la plupart de ses Démons comme chefs d'entreprises, comptables, etc... En fait, Mammon ne vole pas d'argent, puisqu'à la base, la masse monétaire qu'il manipule est purement virtuelle : il ne fait que récupérer de l'argent qui, sans lui, n'aurait jamais existé.

La deuxième grosse source d'argent vient de la location des distributeurs "Nuff Stuff" de Nisroch, sur lesquels Mammon prend un pourcentage substantiel.

Ensuite, chaque planète est un modèle d'exploitation des ressources locales. Toutes les matières premières exploitables sont arrachées aux sols stériles, les sols fertiles accueillent une agriculture très productive, et les industries lourdes exportent des produits de qualité supérieure.

Dans ses systèmes, tout, absolument tout est calculé au plus juste pour des bénéfices nets maximums, du salaire des Démons aux coûts d'entretien des véhicules de fonction des organes d"état".

Système politique

Le système politique est de style démocratique car c'est définitivement le système qui permet le plus de corruption. Calqué sur les modèles de démocratie du vingtième siècle, le gouvernement de chaque système solaire comprend un président, des députés, des maires, et tout un tas de personnes tenant des rôles intermédiaires. Le tout est compliqué par l'adjonction de quatre parlements, d'une multitude de conseils et commissions, et pour couronner le tout, le scrutin fonctionne selon le principe du suffrage universel...

Tout ceci est d'une complexité fantastique, ce qui nécessite une corruption du tonnerre pour que quoi que ce soit avance. Vous me direz, la corruption, c'est une perte d'argent. C'est vrai, mais pas quand cette corruption est contrôlée par une seule personne qui emploie des "corrupteurs" exclusifs, et que toute autre personne prise en train de proposer de l'argent est immédiatement condamnée à mort.

La seule personne, c'est Mammon, et les corrupteurs, ce sont ses Démons, qui passent pour des hommes politiques normaux. Ainsi, on corrompt les politiciens pour qu'ils allouent plus de budget à tel ou tel organisme qui est lui même corrompu pour verser des Limbos aux politiciens, mais pas les mêmes. Finalement, l'argent injecté au début de la chaîne par un Démon est récupéré au centuple par un autre Démon, qui va en plus se permettre de faire un scandale parce qu'on a essayé de le corrompre. Résultat final : Mammon n'a pas déboursé un sou et a récupéré l'argent des humains qui sont contents parce qu'ils se croient riches et influents.

C'est donc le groupe de planètes de Mammon qui remporte le trophée de l'arnaque la plus grosse, la plus longue, la plus connue, et surtout celle qui rapporte le plus d'argent.

Autres

Les citoyens qui ne travaillent pas dans la politique n'y portent pas un intérêt flagrant. Ils se déplacent en masse pour voter, car c'est un jour de travail de gagné, mais ne suivent pas la vie des gouvernements au jour le jour. Un habitant des planètes de Mammon travaille six jours sur sept, huit heures par jour, pour un salaire plus que correct (ça ne coûte rien, puisque ça tourne en circuit fermé, mais ça donne bon moral aux gens).

Les adolescents choisissent leur carrière en toute liberté, il y a du travail pour presque tout le monde, au choix dans une fourchette de métiers très large. Un humain intelligent peut devenir riche, très riche même, s'il comprend un peu comment marche le système. Pour cela, il y a deux méthodes : la méthode légale qui est le Projet (voir plus bas), et la méthode illégale qui est la corruption et la politique (c'est risqué, mais ça peut rapporter très gros). Le problème, c'est qu'ils sont fort rares ceux qui savent s'arrêter à temps. Ils sont la plupart du temps inculpés de corruption, quand ils ne sont pas suffisamment restés sur leur gardes.
Parfois, un humain arrive à gagner plus d'argent que Mammon ne lui en prend. Ce genre de cas est exceptionnel, et l'humain peut avoir la certitude de devenir un Démon de Mammon dans un proche avenir.

Ce système est bien sûr classé Secret-Défense, du moins pour les humains. Les autres Démons et les Prince-Démons se doutent bien que Mammon a encore monté un coup fumant, mais personne n'est capable de le décrire correctement. De même, quasiment aucun Démon aux ordres de Mammon n'a la possibilité d'appréhender l'ensemble de l'opération, qui s'étend sur presque chaque planète du Dunkle Reik. Mammon évite tout de même les coins trop "chauds", comme La Poste ou Terminal. Seul Kronos lui a fait des allusions qui pourraient signifier qu'il a découvert le stratagème.

Les villes sont uniquement à finalité fonctionnelle. Toutes les habitations sont en préfabriqué à faible coût, il n'y a aucun espace vert, les commerçants sont chers et peu aimables. Les citoyens se rabattent sur des gadgets électroniques importés pour une misère, et revendus avec une marge sympathique. La drogue est assez présente chez le grand public et rapporte beaucoup d'argent. La police est omniprésente, et fait appliquer les lois au pied de la lettre, sauf pour les Démons ou pour les potes, qui ont bien droit à un petit extra.

Les planètes sont, à quelques exceptions près, tempérées. Ce qui fascine au premier abord est l'exploitation de chaque centimètre carré de terrain. S'il n'y a pas un immeuble, c'est qu'il y a une route; si ce n'est pas une route, c'est un champ ou une usine. Si le climat est trop froid pour que quoi que ce soit y vive ou y pousse, on s'en sert comme aire de stockage, et ainsi de suite. Cette volonté de remplissage et de rentabilité se ressent énormément dans les mentalités: les gens sont aigris, détestent perdre du temps, et ne connaissent pas les mots "flâner", "balade", "temps libre", et autres.

Car même lorsque quelqu'un a terminé son temps de travail, il se précipite chez lui pour entamer une activité à plus long terme. Il va faire avancer son Projet. Concept particulier aux serviteurs de Mammon, le Projet est une activité plus ou moins secrète qui est censé faire devenir riche le citoyen. Celui-ci monte donc une opération sur des années, avec l'aide de sa famille. Au terme de cette préparation de tous les instants, le Projet est lancé, et l'on attend les résultats. La plupart du temps, le Projet échoue, et le citoyen en recommence un nouveau, sans se décourager, car il pensera seulement ne pas avoir été assez fin dans le choix des directions à prendre. Évidemment, quand un Projet ne fonctionne pas, l'argent investi tombe directement dans l'escarcelle de Mammon.

Il est à noter que celui-ci ne fait rien pour couler les Projets des humains, car il est très très fier de la tournure d'esprit qu'a pris la population en quelques centaines d'années, et il est bon de savoir qu'un Projet particulièrement ambitieux et réussi peut être un moyen de se faire remarquer par l'un des Démons aux ordres de Mammon.

Morax, Prince des dons artistiques

Planète capitale : Guernica (Picasso III).
Systèmes solaires : Magritte, Angelo, Picasso.

Puissance militaire

Les planètes de Morax ne forment pas de militaires. De nombreux groupes du Law Squad stationnent par contre sur les planètes, car la conservation des oeuvres d'art vivantes demandent une surveillance permanente et une organisation de tous les instants.

Une division des Cohortes Rédemptrices stationne sur Guernica, et ce malgré la relativement faible importance de Morax au sein du conseil : Lucifer aime en effet ce que fait le Prince et protège ses oeuvres.

"Mon petit Morax, j'aime beaucoup ce que vous faites... Venez m'en parler un de ces soirs, autour d'une bonne bouteille, hum ...?"

Tous les vaisseaux s'approchant d'une planète régie par Morax, ou appartenant à la défense de celle-ci, doivent obligatoirement adapter "leur look" à celui de la planète, utilisant pour cela les fameux champs d'illusion dont Kobal et d'autres savent si bien faire usage. Ainsi, tous les vaisseaux proches de Guernica doivent prendre l'aspect d'un élément d'un tableau de Picasso (de la période bleue au cubisme)... Ne bridez cependant pas votre imagination, interprétez les oeuvres d'art que vous voulez en disant que Morax tente un mélange de styles.

Puissance économique

Les planètes de Morax sont décidément de coûteuses danseuses. Presque aucune matière première n'en est extraite, et un pourcentage important des habitants passent leur temps à entretenir et améliorer les planètes/oeuvres d'art. Heureusement, il existe quand même deux sources importantes de revenus : le tourisme et l'exportation d'objets d'art ou de mode. Les habitants profitent de la notoriété de leur environnement pour créer des tissus, des bibelots, des bijoux, de la vaisselle "frappés" du sigle de la planète.

Un important trafic de dédicaces "de Morax lui-même", touchant de nombreuses toiles ou statues, rapporte aussi pas mal de sous. Si on faisait le compte de toutes les oeuvres "authentiques" du Prince-Démon qui circulent, on en aurait autant que les véritables tapis de selle du général Custer...

Système politique

"Et vous avez à votre gauche un magnifique tableau en trois dimensions, appellé "Famine". Ces trois statues, grandeur nature, d'hommes et de femmes au dernier stade de l'inanition montre à la perfection l'angoisse et la douleur humaine devant la souffrance, et symbolise d'une manière tout à fait nouvelle la fr..."

"Maman, maman, une des statues elle a ouvert les yeux "

"Tais-toi et écoute le guide "

Morax... Un être original, fin, cultivé. La création, l'imagination, l'art... Quelques groupes d'humains se réjouissaient à l'idée d'appartenir à ses planètes. "Mieux vaut Morax que Bifrons" disaient-ils. Les innocents!

Morax pense, à l'instar de nombreux philosophes et artistes, que l'art est tout sauf gentil. L'art charme, dérange, révolte, pervertit. L'art pour l'art est aussi dangereux que tout autre fanatisme : combien d'écrivains, de peintres, de sculpteurs ont abandonné leurs amis, leur famille, ont laissé crever leurs enfants de faim... Combien d'artistes - et ceux-là sont les préférés du Prince-Démon, et sont parfois devenus Démons sous ses ordres après leur mort - ont tué, torturé parfois pour créer "leur" oeuvre d'art. Et non, ce n'était pas toujours sous influence démoniaque. Comme le dit Lucifer lui-même, *"On s'amuse, on s'amuse, mais finalement, je me demande si les humains ne feraient pas encore mieux tous seuls."*

Chaque planète de Morax est donc une oeuvre d'art. Comme Scox, avec lequel il s'entend d'ailleurs plutôt bien, Morax n'a pas particulièrement choisi de planètes, prenant tout ce qui lui tombait sous la main comme un challenge, comme un décor de base dont il pouvait tirer le meilleur parti possible. Devant une planète ou un système, Morax prend son temps. Il étudie (avec ses conseillers, Démons ou artistes humains renommés qui, forcés ou pas, acceptent de jouer le jeu) le décor naturel, les ressources, la gravité, les minéraux disponibles... puis jette le dossier en disant que l'art ne passe pas par la raison et fait ce qu'il veut sans se soucier du coût humain ou financier. Il fait alors un projet : transformer une planète agricole en paradis cubiste, raser toutes les villes et déporter la population pour faire une sorte de folie grecque antique en apesanteur, représentant sur des dizaines de niveaux des temples enchevêtrés qui auraient pu avoir été rêvés par Dali, transformer des millions d'hectares en parc planté de coquelicots uniquement pour pouvoir recréer exactement des tableaux de Manet... Sans compter les villes dont les appartements sont exactement calibrés et décorés pour correspondre au style voulu...

Les costumes, les coiffures, le maquillage et même la corpulence des habitants doivent correspondre au tableau désiré. Dans les cas les plus difficiles (voir la planète Apple Dream, ci dessous) les habitants succombent rapidement à la dépression nerveuse. Le nombre de suicides est élevé, un vrai gâchis, de l'avis

de tous... aussi les membres du Law Squad sont-ils censés dénoncer ceux qu'ils sentent fléchir pour qu'ils soient le plus rapidement possible utilisés comme carburant, ou, le cas échéant, offerts à Scox afin qu'il se livre à quelques expériences.

L'organisation dépend évidemment du style de l'oeuvre d'art. Parfois, la planète n'est pas censée reproduire une oeuvre précise mais seulement recréer une ambiance...

Tel est le cas par exemple sur Aphrodite, la "folie grecque antique à la Dali". Une fois le décor posé (les temples construits sur des dizaines de niveaux, dont certains en apesanteur), une fois les habitants habillés dans le style de l'époque, ils vivent leur vie comme ils l'entendent, leurs activités normales ajoutant au naturel de l'ensemble.

Par contre, sur les planètes dont l'aspect prend en compte la place même des habitants à un moment donné pour reproduire exactement un tableau, ou créer d'élégants mouvements de foule, l'organisation doit être de fer, et la dureté du système de répression et de surveillance pour que chacun soit à sa place n'a rien à envier aux planètes d'Andromalius... ou si vous voulez, aux pires régimes fascistes sur Terre.

Pour les habitants, la vie est alors proprement infernale...

Apple Dream One (Un petit bijou !)

La deuxième planète du système Magritte, Apple Dream I (voir plus loin), est conçue comme un damier dont chaque case correspond à une oeuvre d'art surréaliste. Beaucoup de ces oeuvres sont inspirées de tableaux de Magritte, mais d'autres peuvent correspondre aussi bien à un artiste de la première moitié du XXXII ème siècle ou à un délire de Morax lui-même.

L'une de ces cases, appelée "Rêve en noir et blanc avec pomme" est particulièrement symptomatique de l'ensemble. L'oeuvre est conçue pour être vue d'une certaine altitude, survolée en hélicoptère ou prise en photo. La case est divisée en carrés noirs et blancs d'un kilomètre sur un, et sur chaque carré l'architecture, les meubles et plus généralement n'importe quel objet usuel doivent être de la couleur donnée (noire ou blanche).

Tous les habitants, hommes, femmes et enfants doivent porter en tout temps et en toutes circonstances un costume trois pièces (noir ou blanc) avec un chapeau melon. Au milieu de la case trône une immense pomme verte de 300 mètres de haut, qui abrite le centre administratif. Les mouvements de foule, à chaque heure de la journée, sont étudiés à la seconde près pour faire de jolis effets et des formes géométriques (noir sur blanc et blanc sur noir).

Pour que l'oeuvre reste parfaite, alors que chacun sait que les humains sont des malpropres qui n'hésiteraient pas à gâcher une ville d'un blanc absolu et pur en s'essuyant les pieds sur un paillasson immaculé, il faut un système d'une dureté et d'une précision effroyable.

Chaque case est dirigée d'une main de fer par un Démon de Grade 2 aux ordres de Morax; un humain, même très doué, aurait trop tendance à se laisser emporter par des considérations... humanitaires et à ne pas concevoir l'oeuvre dans son ensemble.

La planète est ensuite divisée en rectangles, puis les rectangles en carrés, puis les carrés en tous petits triangles (ne nous dites pas que ce n'est pas logique, on sait). Chaque triangle est une petite administration qui distribue toutes les semaines l'emploi du temps exact, heure par heure, de chaque habitant de la planète.

Heure du réveil, costume à mettre, chemin à prendre, travail à effectuer, etc... Tout est réglé et calculé selon un plan très compliqué conçu dans ses grandes lignes par le Démon en charge de la case, qui veut produire un certain effet esthétique. Le plan est ensuite donné aux responsables des rectangles, qui voient comment il faut le faire appliquer à leur échelle, puis dispatchent les ordres aux responsables des carrés, qui voient comment il faut le faire appliquer à leur échelle, puis qui le dispatchent à leur tour aux responsables des triangles, qui voient tout en détail très précis et établissent l'emploi du temps de la semaine en cours.

Les grandes lignes de toutes les sociétés du Dunkle Reik sont respectées : il y a quatre enfants par femme, l'éducation de base est assurée et la santé prise en charge. A chaque case Morax a attribué le travail qui convenait le mieux à l'ensemble : les habitants de la case "Rêve en noir et blanc avec pomme" sont, par exemple et en général, employés à des travaux administratifs (classements, tri de documents) très précis et répétitifs qui s'accordent parfaitement avec leurs horaires calibrés.

Mais ne rêvons pas : malgré ce vague effort de rentabilisation, les planètes, nous le répétons, ne sont pas économiquement viables, loin s'en faut.

Quand Lucifer en aura marre de raquer, tous ces jolis joyaux de l'espace...

Il sera alors amusant de voir comment, laissée à elle même, la population pourra dégénérer.

Nisroch, Prince des Drogues

"C'est que des amphés, je te jure... Allez, rien qu'une petite boîte, ça peut pas te faire de mal".

Planète capitale : D.Suzzze (Trichlo III).
Systèmes solaires : Trichlo, Morphine, Nybbes, Smokey, Valium.

Puissance militaire

Pas mal du tout, dites-moi... Avec ses 21 millions d'hommes et ses 2 Nécropoles, Nisroch ne se débrouille pas mal du tout, et se paie le luxe d'avoir en permanence une dizaine d'unités de la Division Paracultiste qui viennent aider au développement des drogues de combat. Dans la même veine, les unités d'élite du Ministère de la Justice viennent se former à la reconnaissance des diverses drogues disponibles en grande distribution dans le Dunkle Reik. Cette formation consiste à la fabrication artisanale de drogues, puis à la prise du résultat de cette élaboration, le tout sous contrôle strict des meilleurs Démons de Nisroch, lesquels oublient parfois d'être aussi stricts que nécessaire. On se souvient ainsi de toute une escouade du Justice Squad rendue dépendante de glaces au café. L'enquête administrative qui s'en suivit n'apporta pas les réponses exigées par le Ministère de la Justice.

C'est sur Tranx (Valium IV), que sont formés les groupes d'intervention du Law Squad chargés de la répression des ventes illicites de drogues. Si la drogue est autorisée sur la plupart des planètes du Dunkle Reik, la revente clandestine de drogues est sévèrement réprimée : la vente de stupéfiants est exclusivement gérée par les Démons de Nisroch, afin que la drogue reste un fléau contrôlé et nécessaire.

Puissance économique

Juste après Crocell, et bien sûr Mammon, Nisroch possède le groupe de planètes le plus rentable du Dunkle Reik. Le gros de la production est représenté par les médicaments, en association directe avec les représentants de Malthus, Prince des Maladies. Outre la vente même des médicaments aux autres systèmes, le plus gros bénéfice vient des primes énormes que paye Malthus pour que certains vaccins et médicaments restent à l'étude beaucoup plus longtemps que nécessaire. En effet, Malthus a du mal à suivre le rythme, car il est bien plus difficile de créer une maladie que de trouver le remède correspondant. Des accords ont donc été passés sur le nombre de victimes à faire mourir d'une maladie avant que le vaccin salvateur ne sorte des chaînes de production.

Le second poste budgétaire est l'exportation des fameux distributeurs "Nuff Stuff" qui sont présents dans toutes les villes du Dunkle Reik où la vente de drogue n'est pas interdite, et ça fait beaucoup de planètes. Les distributeurs sont placés par les commerciaux de Mammon, domaine dans lequel pèche un peu Nisroch. Malheureusement, des consignes venant d'En Bas font que les prix affichés sont exorbitants, ce qui évite que toute la population humaine soit camée jusqu'à l'os. Ces distributeurs proposent une dizaine de sortes de drogues différentes, toutes à accoutumance lente et destruction physique limitée. Leur ravitaillement est assuré par des équipes spéciales, qui récoltent les fonds, et fournissent des drogues un peu plus "hard" aux amis, aux habitués, et aux Démons qui en font la demande. Tout le monde est au courant de cette vente semi-clandestine, mais même l'Inspection Générale n'a pu blâmer les services de Nisroch, faute de preuves.

Les systèmes solaires sont entièrement auto-suffisants. Ils disposent d'une agriculture très productive, du fait des méthodes de production découlant directement des études sur les drogues naturelles : même s'il est possible de synthétiser n'importe quelle drogue artificiellement, il est beaucoup plus rentable de faire pousser des champs très étendus de la plante correspondante. Les champs de blé jouxtent donc souvent de véritables forêts de cannabis entourées d'étendues immenses de pavot.

Le tourisme est très développé, surtout depuis la mise en place des stages d'expérimentation "Horizons nouveaux et colorés", ouverts à tous les humains et Démons un peu fortunés. On y essaie des drogues très différentes, très fortes, mais avec la garantie de ne pas être dépendant à l'issue des vacances. Ces voyages s'accompagnent de bonne bouffe, de soleil, et de cocotiers.

Toutes les autres déclinaisons des drogues pouvant rapporter sont exploitées, en bref, ça winne le Limbo...

Système politique

Le gouvernement est *élu* par les humains, au suffrage universel! Nisroch a pris cette décision suite à un rapport lui signifiant que les humains de ses planètes étaient certes bien sages, mais qu'ils s'ennuyaient à mourir. Leur vrai drogue est donc désormais la politique, avec ses élections, ses campagnes, ses magouilles, tout comme en vrai. Même s'il a un peu fallu leur montrer au début, les humains ont très vite pris le pli et fomentent maintenant des intrigues que les Démons ont du mal à saisir. Mis en place depuis un peu plus de

soixante quinze années, sur le modèle simplifié de celui de Mammon, le système politique marche maintenant tout seul, sans intervention aucune des Démons, qui se contentent de se divertir de l'hypocrisie Démoniaque dont font preuve les politiques dans leurs négociations. C'est Malphas qui a aidé Nisroch à mettre cet "atelier" en place, ce qui permet aux systèmes solaires de s'auto-gérer sans intervention des Démons, juste des contrôles ponctuels pour vérifier que les humains ne s'en mettent pas trop plein les poches. De plus, cela représente un excellent laboratoire pour les ingénieurs de Nisroch, qui peuvent étudier la consommation, les types de drogues utilisées, ou le taux d'overdoses en fonction du régime politique et des lois et sanctions appliquées. Cette technique a fait ses preuves, et l'on sait désormais quelle population est réactive à quelle drogue, ce qui améliore grandement les coûts de marketing.

Autres

Drugs might be Fun,
None of ya bastards ever tried,
Drugs and ya'll crunch
Just any sucker like a pie!

Grass for you too...
Ooooooooooo...
Demonstrate for grass action
For Complete Termination!

Paradoxalement, les humains qui peuplent les planètes de Nisroch sont parmi les moins défoncés du Dunkle Reik. La vente de drogue sur les planètes est proche du zéro absolu, les seuls touristes se hasardant à acquérir des drogues de qualité certes supérieure. On explique ce phénomène par l'instinct de conservation propre aux humains : Tous toxicos en moins d'un an lors de la colonisation des planètes, les ancêtres des habitants actuels ont suffisamment vu leurs parents mourir à trente ans pour qu'une prise de conscience collective se fasse au sein de l'ensemble de la société. Actuellement, il est très mal vu de se droguer, et peu nombreux sont les jeunes qui outrepassent cette règle non-dite. Par contre, les "drogués professionnels" sont légion: les ouvriers sont quotidiennement en contact avec de grandes quantités de drogues volatiles, mais n'en ressentent pas les effets tant qu'ils continuent à travailler régulièrement, car habitués à avoir un certain taux d'une substance dans le sang. Des drames ont parfois été le fait de congés maladie ou de mutation dans une autre usine, le travailleur se retrouvant subitement en manque. On trouve aussi les "testeurs", véritables pros de la défonce, qui sont capables de faire la différence entre des centaines de variétés d'une même drogue. Ils vivent heureux mais meurent jeunes, pleinement conscients de la brièveté orgasmique de leur existence.

La loi est appliquée, comme partout, avec légèreté, mais les sanctions pour les délits graves sont, par contre, des plus lourdes. On ne fait pas de tourisme sur une planète en état de siège, et cela, Nisroch l'a bien compris. Malgré son mépris plus qu'ancestral pour les humains, le Prince se débrouille pour qu'ils soient payés correctement, qu'ils aient une vie relativement tranquille, qu'ils ne fassent pas des leurs, en résumé. Trois longues semaines de vacances leur sont accordées, et les loisirs sont accessibles à tous durant les périodes hors-saison.

Les planètes sont à peu près toutes tempérées, pour ne pas dire un peu plus chaudes que la moyenne car les climats tropicaux sont les plus favorables au tourisme. L'architecture est divisée en deux parties : d'une part les hôtels, marinas, et autres bungalows disposés dans les zones touristiques destinées à cet effet, d'autre part les quartiers d'habitation, qui sans être repoussants, ne sont pas des modèles d'urbanisme réussi.

Les quartiers d'habitation sont composés de bâtiments gris et rectangulaires, parsemés de commerces aux couleurs vives. Le taux de criminalité est assez élevé, à cause des trafiquants de drogue qui viennent s'approvisionner sur les planètes. Cette criminalité reste par contre très concentrée, il suffit de ne pas se trouver au mauvais endroit, au mauvais moment.

"Oui, oui, vous faites livrer cinq tonnes de Toxi-Coke 17 sur le Terminal, et vous me faites ramener les invendus de Space Ganga, ça fait trois fois que je vous le dis. Vous, là, comment il est ce dosage? ALLLLLOOO? LE DOSAGE, IL EST COMMENT? Ok, d'accord... Albert, vous dites à l'étuve n°3 de baisser la quantité de natura de cinq gradients. Oh, Albert... arrêtez de laisser traîner des joints partout, vous allez nous foutre le feu un de ces jours."

Nisroch est très présent sur ses planètes, spécialement au sein de ses laboratoires d'expérimentation. En effet, le Grand Camé tient absolument à essayer personnellement toutes les nouvelles drogues qui sortent des alambics. Il s'occupe également, à un niveau interplanétaire, de la légalisation et donc de la distribution de chaque drogue sur telle ou telle planète, en concertation avec le Prince-Démon concerné.

Et il vaut mieux l'écouter, car si ce n'est pas lui qui s'occupe de distribuer la drogue, ce seront les trafiquants qui s'en chargeront, sans se soucier des destructions que pourraient causer l'introduction d'une drogue sur un monde particulièrement instable.

Nybbas, Prince des Médias

Planète Capitale : Tistik (Dimat 14).
Systèmes solaires : Téhèsséf, Flitstrit, Madison, Dimat.

Les planètes de Nybbas sont, avec celles de Vapula, parmi les plus technologiques du Reik. Le Prince des Médias s'intéresse, vous l'aurez deviné, à tous les moyens de transmission de l'information : et quand je dis information, c'est un bien grand mot parfois pour l'intérêt souvent restreint de ce qui est transmis... Nybbas se moque par contre complètement de tout ce qui est économie et fiche donc une paix royale à ses habitants. Les résultats : une planète hyper-technologique et médiatisée, dont l'économie marche extrêmement bien, où les disparités sociales sont énormes, où la criminalité est... comme ailleurs, pratiquement nulle, mais où, à part le meurtre, tout ou presque peut arriver, comme par exemple ces caméras au fond des cuvettes des toilettes publiques qui retransmettent sur grand écran à l'extérieur. La lune est à vous!

Pour pouvoir jouer avec des médias, encore faut-il qu'il y ait des médias. Donc de la population, une population urbaine, avec un niveau de vie minimum et un bon niveau d'éducation. Le bon niveau d'éducation étant fourni dans l'immense majorité des planètes, Nybbas a choisi des systèmes au coeur des routes commerciales du Reik, où le commerce est florissant et où se sont créées autour des spatioports d'immenses zones urbaines, colorées et diversifiées, où les contrastes sont assez grands pour pouvoir faire d'excellents scoops.

Le décor "de base" d'une planète de Nybbas sera donc le suivant : De grandes villes ultra-modernes, bourrées à craquer de gens de toutes classes sociales (vous voyez Blade Runner? Ben c'est ça : une ambiance cyberpunk, sans la criminalité) dans un bordel grave, qui est cependant, comme toutes les planètes démoniaques, toujours plus organisé qu'on ne le croit. Tout s'y produit, tout s'y crée, tout s'y vend et tout s'y achète. Dans la pratique, comment les gens vivent-ils ? Dans des appartements, où dehors - le système ne prévoyant pas de sécurité sociale ou de revenu minimum. Les inégalités sociales sont lourdes, et les faibles ou les handicapés sont à la rue, d'où ils disparaissent d'ailleurs dès la première ponction de carburant pour les vaisseaux. Pour les autres, il y a presque toujours du travail : nous le disions, l'économie est florissante. En l'absence de toute loi sociale cependant, aucune garantie n'est acquise. Seule, comme d'habitude, l'éducation des enfants, excellente, est assurée gratuitement.

A part le travail, la vie quotidienne est bien sûr rythmée par les médias.

Le top, le média le plus en vogue n'a pas changé depuis des millénaires : c'est la télé. Télé normale (plate), en 3D, parfumée, interactive (on se branche dans des casques et on participe virtuellement aux émissions)... Télé "Intrabrain", où les habitants qui le désirent sont branchés à une petite antenne directement liée aux neurones, Télé reliée aux ordinateurs, aux instruments ménagers...

Mais attention, il n'y a pas que ça. La radio a retrouvé son âge d'or, car elle coûte moins cher et tous les délires y sont permis. Les livres marchent très bien, curieusement, mais ne sont pas uniquement sur support papier. Il est possible de commander un livre par câble, par fax, par téléphone... sous la forme et avec l'intrigue que l'on désire. Pour donner un exemple du XIXème siècle, vous pouvez très bien commander Mme Bovary, mais avec un second personnage principal féminin, avec une fin heureuse, ou bien la même chose en version africaine, ou actuelle, ou version soap... toutes les librairies et bibliothèques sont reliées à une série de nègres (écrivains à louer) qui travaillent à une vitesse impressionnante et sont capables de fournir plus de 50000 caractères de l'heure.

De même, il est possible d'obtenir des journaux minute par minute, imprimés à la demande. On communique par téléphone, vidéophone, réseau...

La réalité virtuelle, dont nous n'avons malheureusement pas la place de parler ici (mais suivez avec attention les extensions) est d'après Nybbas et Vapula la technologie d'avenir. Elle n'avait, hélas, pas eu le temps d'être exploitée parce qu'elle avait tout de suite été interdite aux alentours de 2010, considérée comme "démoniaque" par le Vatican.

Que l'Archange Jean ait continué des recherches à ce sujet est bien entendu possible (et même probable) mais si recherches il y a, elles sont, jusqu'à ce jour, restées secrètes. Quant aux Démons, ils s'étaient beaucoup trop concentrés sur les voyages interspatiaux et sur les rituels (pour l'arrivée de la Bête) pour avoir le temps de se pencher sur le problème.

La réalité virtuelle en est donc restée à son niveau de l'an 2008 à peu près : pas révolutionnaire, mais assez pour vous permettre cependant de faire de bons scénarios.

Qu'est-ce qui passe dans les médias? Toujours la même chose, bien sûr. Malgré 6000 ans, seules les techniques ont changé : les bonnes vieilles recettes font toujours recette, justement. Donc sexe et violence, bien sûr, mais aussi "Amour toujours soap guimauve", "Héros à la une", "On l'a perdu et toujours pas retrouvé", "Etalez donc vos problèmes psis", le tout à la sauce de l'époque et du coin... La liberté est totale, et ni Nybbas, ni ses Démons n'essayent, en temps normal - mais il est toujours possible de faire une exception - d'influencer le PM (Paysage Médiatique), pensant que les humains ont une imagination naturellement plus perverse que tout ce qu'ils pourraient concevoir.

On y trouve donc tout et n'importe quoi : de "Comment devenir sataniste en 10 leçons" (ce n'est pas une blague, l'émission existe vraiment et un présentateur un peu équivalent à Pierre Bellemarre explique les avantages de cette religion qui permet en plus de faire carrière rapidement) au "Ailes de la passion", un soap on ne peut plus larmoyant, se passant dans le Stella Vaticanum et ayant pour héros un couple d'Anges qui s'aîîîment malgré et contre les méchants Archanges qui veulent les séparer (ce soap, avec une vision qui réussit à être à la fois caricaturale et pourtant, d'une certaine manière, encore loin de la vérité fait d'ailleurs rire un peu jaune les Anges qui se trouvent par hasard en mission secrète sur ce genre de planète).

Il y a bien sûr toutes sortes d'émissions style "Le Prix du Danger", mais en pire : l'interdiction de tuer est alors levée par Nybbas lui-même, qui pense que ces émissions pervertissent tellement les téléspectateurs que cela vaut bien quelques morts inutiles...

Le système politique

Le pouvoir économique est principalement détenu par les chefs d'entreprises ou les riches commerçants... les Démons laissent faire et s'en foutent. Le pouvoir médiatique est entre les mains des directeurs de chaîne, des producteurs, et dans une moindre mesure, des présentateurs.

Ceux-là sont en proportion à peu près égale, des Démons aux ordres de Nybbas ou des humains doués. Le pouvoir politique est détenu par des Démons de Grade 2 et 3, qui s'occupent de gérer les travaux d'utilité publique (routes, etc), de faire régner le calme, de vérifier que l'éducation et les naissances se déroulent correctement.

Le recrutement de certains soldats se fait par l'intermédiaire de jeux télévisés. Les prix sont mirobolants, et attirent la fine fleur de la jeunesse, intellectuelle ou physique, qui se décarcasse comme une folle pour gagner le jeu, donnant le meilleur d'elle-même... Ils sont aussitôt repérés par les recruteurs qui récupèrent les dossiers.

Les candidats dont le profil intéresse les recruteurs sont alors... incorporés, de gré ou de force, dans des régiments utilisant au mieux leurs compétences. Ce moyen compliqué et cher n'est bien sûr utilisé que pour l'élite, le tout venant des régiments destinés à la boucherie étant recruté... au blair.

Téefdeu, astéroïde expérimental de Nybbas

Téefdeu n'est pas une planète, mais un astéroïde de taille et de gravité à peu près équivalentes à celle de notre Lune. Les humains y vivent sous des cités-bulles un peu du genre de celles de Cosmos 99 (mais si... très kitch!).

Il y a seulement une dizaine de ces cités, chacune abritant une population d'environ 5000 personnes. Chacune de ces populations est de nature différente : l'une des cités est peuplée de scientifiques (avec leurs familles), une autre de retraités inactifs au niveau culturel assez bas, une autre d'artistes et d'écrivains mis là pour, officiellement, pouvoir créer en paix (ils resteront en fait là jusqu'à leur mort), une autre peuplée d'enfants, etc. La communication entre les cités est possible, mais difficile et chaque ville constitue un petit microscome avec son boulot, ses préoccupations... la seule chose commune étant les médias.

Bien que les scientifiques, les artistes... etc soient persuadés de faire un travail utile et réel, ils ne sont là en fait que pour servir de terrain d'expérimentation à Nybbas qui teste sur eux la puissance des médias, en essayant "plein de trucs marrants" et en étudiant les réactions selon les différentes cités, les tranches d'âges, etc.

Selon les années et l'humeur du Prince, les Démons testent les messages subliminaux, le manque soudain et total de médias, uniquement des soaps, uniquement des informations catastrophiques, l'Intrabrain branchée en permanence même pendant le sommeil, etc..

Les résultats, qui intéressent aussi bien Nybbas que Scox ou Vapula sont très édifiants, mais aussi parfois un petit peu décevants : l'esprit humain est beaucoup plus résistant qu'on ne le croit !

Ouikka, Prince des Airs

Elevator music, butter in my ears,
Think we're gonna die, just the pilot changing gear...

Planète capitale : Lockerbie (C4 II).
Systèmes solaires : C4, TNT, Nitro, Nobel.

Puissance militaire

Pour une fois qu'on lui propose d'avoir une armée officielle, il serait idiot de sa part de refuser l'offre. Ouikka a donc pris tout ce qui venait, se disant que ça pourrait toujours servir... Il se retrouve donc à la tête de cinquante millions d'hommes des Cohortes Rédemptrices. Ouikka possède aussi un échantillonnage conséquent des autres corps d'armée, qui suivent tous la même méthode d'entraînement variant légèrement en fonction des spécificités de chacun.

Cette méthode est dérivée de celle de Baal, en moins rigoureux. Cela n'empêche pas les Paras de Ouikka d'être parmi les meilleurs, ni à sa Border Patrol d'être des plus vigilantes.

Grand vétéran et acteur à plein temps des "Can Wars" (si on vous demande ce que c'est, vous direz que vous ne savez pas), Ouikka a gardé d'excellentes relations avec les services de la Furfurtivus Legionux, qui d'ailleurs lui servent encore pas mal. Il a également de bonnes relations avec les Cosmic Corps chez qui il tient un rôle de conseiller technique sur le sujet que vous imaginez. Pour prouver sa compétence sur le sujet du terrorisme, Ouikka organise de grands séminaires où se rencontrent diverses unités plus ou moins spécialisées du Justice Squad et de ses propres équipes.

Et durant un week-end, les équipes de Ouikka s'emploient à ridiculiser tous les autres en plaçant de fausses bombes un peu partout. L'apothéose étant le clic caractéristique qui se fait entendre à chaque fin de séminaire, quand le plus haut gradé ouvre son casier pour se changer.

Puissance économique

Ouikka met un point d'honneur à avoir des comptes équilibrés, histoire qu'on lui foute la paix sur ses dépenses colossales en armement et en hommes. D'aucuns murmurent que c'est pour pouvoir faire un maximum de conneries que Ouikka tient ses livres à jour, mais c'est méchant de médire. Ses planètes produisent un peu de tout, car la direction économique des systèmes est confiée à des humains qui font ce que bon leur semble. Ce que bon leur semble ne veut pas dire n'importe quoi, et les productions sont soigneusement contrôlées et évaluées en termes de rentabilité par des Démons de Ouikka, ce qui est loin de les enchanter. Les formations anti-terroristes rapportent un peu de Limbos, car Ouikka, et c'est normal, est toujours considéré comme le grand spécialiste du sujet. Des structures de tourisme s'implantent sur les planètes curieuses ou historiques, ce qui permet aux quelques privilégiés qui peuvent se le payer d'avoir une idée du pourquoi du comment de l'état actuel du Dunkle Reik. Ce tourisme est jugulé pour éviter que cela ne perturbe la vie de la planète. Ainsi, toute personne extérieure au monde qui désire visiter celui-ci doit suivre un stage de trois jours qui comprend l'enseignement des coutumes et des lois locales, des habitudes du citoyen de base, de ce qu'il ne faut pas faire, etc...

Dernier poste budgétaire à rapporter de l'argent, le prêt de Démons pour les jeux qui se déroulent à bord du Red Storm de Crocell, qui paye ses services rubis sur l'ongle. Les Démons jouent le rôle d'intervenants pendant les parties, soit pour rééquilibrer les camps, soit comme personnages non-joueurs lorsqu'il s'agit de scénarios de fiction.

Bon an, mal an, l'ensemble des planètes exporte suffisamment de produits manufacturés pour parvenir à ce que l'économie soit saine et à ce que le niveau de vie moyen ne soit pas trop bas.

Système politique

Ce sont des humains qui dirigent les planètes, sous la tutelle d'un Coordinateur Démon (Grade trois) qui les assigne à des rendements et à des résultats bien précis. Les gouvernements sont exclusivement humains, et les Démons de Ouikka ont pour consigne de ne jamais intervenir sans un ordre précis de leur Prince.

La seule directive qui régisse les gouvernements est l'obligation de se plier à un modèle politique défini par le Prince. Ainsi, il existe des planètes de régime totalitaire (donc avec des contestataires), des planètes démocratiques, des mondes qui peuvent aussi inclure des modèles politiques théoriques (telle l'anarchie, par exemple), et des mélanges de tout ça à des degrés différents.

Grand nostalgique de l'époque désormais lointaine à laquelle il passa Prince-Démon, Ouikka se fabrique des terrains de jeux politiques sur chaque

planète, sur lesquelles il prend en charge la part marginale, minoritaire, et donc aigrie de la population. Il laisse d'abord se créer cellules combattantes et autres fronts de libération, puis les infiltre afin de leur donner les moyens de passer aux choses sérieuses. Et c'est reparti comme en quatorze avec attentats et assassinats adaptés à la planète concernée. Ouikka s'amuse beaucoup avec son jouet, et refuse de le prêter à quiconque.

Les seules exceptions sont des Démons bien vus qui sont de temps en temps autorisés à faire un petit attentat, ou des unités du Justice Squad que Ouikka forme à la lutte contre le terrorisme. Pour cela, il choisit une organisation clandestine qui ne lui plaît plus et la livre aux cowboys tarés des équipes d'intervention du Ministère de la Justice.

Autres

Le groupe de planètes de Ouikka est géologiquement irrégulier et mal disposé (c'est à dire dispersé). Des planètes entières sont inutilisables par nature (planètes océan, planètes hostiles...), les autres sont parfois tempérées, mais subissent, pour la plupart, un temps dégueulasse. Le type d'architecture et les industries de chaque planète dépendent entièrement du type de gouvernement et du niveau technologique alloués au monde concerné. Par exemple, il est aisé de comprendre qu'il est fort peu probable qu'un gouvernement écologiste commandite une industrie de production d'acide sulfurique. De même, vous ne trouverez pas de building de huit cent mètres de haut sur un monde copié sur l'Irlande de 1914.

Par contre, des anachronismes technologiques sont parfois volontairement insérés pour des expériences ponctuelles : et si le FLNC ou les CCC avaient eu du Semtex, qu'est-ce que ça aurait changé? Et si cela avait été une grenade nucléaire qui avait été posée rue de Rennes? Hein? Et ben déjà je peux vous dire qu'on aurait plus jamais entendu parlé de Tati!

Les productions provenant des planètes de Ouikka sont en général de bonne qualité, et se vendent relativement bien, surtout les "souvenirs" du vingtième siècle qui sont fabriqués selon les modèles originaux.

Le travail du Law Squad dépend aussi de l'époque et du type de société, mais dans l'ensemble, on ne peut pas dire que le boulot leur plaise spécialement. Le problème est que ces équipes sont importées et tournent sur les différentes planètes.

Ce qui fait que la plupart se trouvent ridicules habillés en policier New Yorkais, ou pire, en Bobby anglais.

Inévitablement, Ouikka ne limite pas son action aux seules planètes de ses systèmes. S'offrent alors à lui deux solutions : D'abord, et avant tout, il s'occupe des attentats dans l'empire Chrétien, ce qui est difficile et risqué pour ses émissaires. Il travaille sur le sujet avec la Furfurtivus et les Cosmic Corps, qui ne sont pas toujours très chauds pour appuyer les projets explosifs de Ouikka. De plus en plus, il s'agit d'attentats visuels plus que mortels.

Ouikka s'est aperçu que lorsqu'il faisait exploser un truc, l'affaire était aussitôt étouffée et la déflagration attribuée à une explosion de conduites de gaz. N'empêche que c'est quand même faire boum-boum qui l'intéresse, alors on le laisse continuer...

Deuxième possibilité, quasiment inconnue de tous, les attentats au sein du Dunkle Reik. Là, cela pose aussi certains problèmes, comme des questions d'éthique, dont le Prince-Démon se fout pas mal. Cette fois-ci, il est hors de question de compter sur l'appui des autorités, cela paraît logique. Ces attentats ne font en général pas de victimes, Ouikka s'appliquant plutôt à monter des actions *fun*. Les dégâts sont essentiellement matériels, et sont la plupart du temps déguisés en actions venant du Stella Vaticanum.

Sinon, il s'agit d'accidents d'origine industrielle ou militaire, c'est selon. Le rêve de Ouikka, qu'il prépare activement, est de mettre une bombe au beau milieu de la ville-puits de Vapula, sur le Terminal. Le Prince imagine déjà avec délectation les milliers d'humains rendus sourds par l'explosion contenue dans la formidable caisse de résonance formée par les parois de la ville.

Même si Kronos et Ouikka se détestent cordialement, ils ont en quelque sorte besoin l'un de l'autre, mais Ouikka a quand même plus besoin des services de Kronos que l'inverse. En effet, pour ses reconstitutions, Ouikka a besoin d'informations précises sur les lieux, les matériaux, les mentalités de telle ou telle époque.

De même, le travail effectué intéresse Kronos, car ces sociétés évoluent différemment de leur modèle. Pour se rendre ces services mutuels, mais non avoués, les deux Prince-Démons se demandent les informations l'air de rien, par l'intermédiaire de sous-fifres qui se détestent aussi mais qui ont des ordres, eux.

Samigina, Prince des Vampires

Planète Capitale : La Hammer One (Janluc 4).
Systèmes solaires : Janluc, Nosfera, Bram.

Samigina est, vous le savez, le seul Familier ayant jamais réussi à devenir Prince-Démon. Son origine se perd dans la nuit des temps, quand il était humain, au coeur du haut Moyen Age, à courir dans les Carpathes... Il s'était fait mordre par un vampire, en était devenu un, puis, quelques siècles plus tard, était devenu le chef de ceux-ci. La médiatisation de Dracula fut le coup de maître, qui le fit passer Prince-Démon.

Peu de Princes ont eu "la chance" d'avoir été humains un jour... Samigina entretient une nostalgie - qu'il se garderait bien d'avouer - toute spéciale pour cette époque où il était en vie. Les montagnes, les paysans, les forêts profondes et les loups... toutes ces choses disparues depuis longtemps avec la vitrification de la Terre, Samigina a essayé de les recréer sur ses planètes. Une ambiance dont il se souvient comme idyllique... vue du côté des vampires, naturellement.

Alors, comment fait-on pour concilier ambiance des Carpathes, technologie avancée, terrorisme des vampires et lois du Reik? D'une manière compliquée, un peu perverse, qui donne aux planètes régies par Samigina une ambiance qu'on ne trouve nulle part ailleurs...

Les planètes régies par le Prince-Démon sont en général choisies pour leur décentralisation par rapport aux routes commerciales les plus utilisées. Samigina désire en effet garder la population la plus arriérée possible afin de préserver l'ambiance...

Chaque planète est construite sur le même principe que nous pourrions appeler principe du double jeu : à la surface, une apparence agricole, campagnarde, avec des paysages proches de ceux des pays d'Europe Centrale au Moyen Age... collines, grandes forêts, montagnes ainsi qu'une faune dangereuse (loups, serpents, fauves même - Samigina n'en est pas à une contradiction près). Les habitants vivent dans de petites bourgades, ou même dans de petits villages, cultivent la terre et élèvent du bétail. La vie sociale est organisée en un système de castes très simple : la caste populaire - tous les habitants - et la caste noble, composée des "responsables" qui vivent dans de mystérieux châteaux au look d'un baroque réjouissant!

Et pourtant, tout cela est du faux, du toc. Le paysage, déjà. A part certaines régions où le climat et la géologie se prêtaient naturellement à l'ambiance, les montagnes, les collines, même parfois les rivières ont été construites artificiellement. Les forêts ont été plantées, la faune et la flore importées ou génétiquement recréées. Les maisons et les châteaux ont été, bien entendu, construits avec le "look" décati qu'il fallait pour donner l'ambiance choisie... Les habitants, tout en n'ayant pas le niveau technologique des autres planètes du Reik, ont des moyens beaucoup plus évolués que ceux des paysans du haut Moyen Age terrien : engrais sophistiqués, engins agricoles superpuissants - tous "déguisés" pour garder une apparence vieillotte. Les tracteurs et autres moisonneuses-batteuses sont recouverts de plaques de bois et de liège, les moteurs sont silencieux, etc...

A l'intérieur des maisons, le confort est, lui aussi, très présent: mixer, distributeurs, congélateurs, radios diffusant en permanence de la musique classique ou des opéras - comme le dit Samigina lui-même, "C'est la musique du film, faut que ça soit dans l'ambiance!" - bref tout ce qu'il faut pour le confort de Madame à la maison...

Tout, sauf les moyens de communication et de connaissance. Pas de télés, pas de livres - ou des contes et des romans soigneusement choisis et créés par les équipes de Samigina-, pas de véritables routes ni de moyens de transport (voitures, trains, avions, etc) permettant aux hommes ou aux informations de circuler.

Système politique et économique

Le but de Samigina est en effet de garder la population dans un quasi obscurantisme, pour pouvoir entretenir avec succès une crainte religieuse des vampires. Il serait facile en effet pour ces derniers de martyriser la population civile... mais, sans compter que ce serait en contradiction avec les lois du Reik, dont le but est de garder vivant le cheptel humain, la violence en elle-même n'intéresse pas Samigina.

Ce qu'il veut, c'est instiller au coeur de "sa" population une terreur insidieuse; ce qu'il veut, c'est jouer sur la peur des ténèbres, de l'inconnu et de la légende... Les vampires, Familiers ou Démons, qui habitent de jour dans les mystérieux châteaux, sortent parfois la nuit pour terroriser les habitants superstitieux, à grands renforts d'effets de capes, de mystère et parfois, bien sûr, de véritables meurtres et enlèvements - mais, beaucoup plus rares que la rumeur populaire ne veut bien le laisser croire. Cela marche comme sur des roulettes, et les habitants des planètes, qui ne savent rien du monde extérieur (ils seront même, pour la plupart, incapables de comprendre la notion de planète tellement leur

horizon se limite à leurs quelques montagnes) vivent dans une crainte épouvantable et mystique des monstres de la nuit, leurs maîtres, les habitants des châteaux...

Châteaux dont l'accès est soigneusement interdit à tout membre de la classe populaire. Et on comprend pourquoi : sous le couvert de leur murailles mystérieuses, les bâtiments sont, en vérité, des centres informatiques, administratifs et médicaux ultra-modernes. Chaque château gère une région bien déterminée, en général deux ou trois villages. Le staff de chaque centre est composé d'environ 30 personnes (que les habitants, quand ils les voient à l'air libre, appellent les nobles) qui s'occupent de comptabiliser les naissances et les morts - la loi sur les quatre naissances avant 25 ans s'applique aussi bien ici qu'ailleurs - de diriger les habitants d'une main de fer afin que l'ignorance reste totale, la terreur entière et de vérifier les productions.

Quelles productions? Il y en a deux. D'abord celles des récoltes et du bétail. A chaque récolte - et à chaque printemps pour les bestiaux - un "impôt du châtelain", équivalant à peu près à 60% de la production, est prélevé par le staff. Les produits sont réunis dans de grands hangars, et ensuite vendus aux autres planètes en tant que matières premières. Les habitants n'en savent bien sûr rien et voient seulement disparaître ces énormes quantités de nourriture sans savoir où elles passent : ce qui ne fait bien sûr qu'alimenter les légendes.

La deuxième production de la planète est, vous l'aurez deviné, le sang. Chaque habitant doit, à dates fixe, offrir 500 ml de son sang aux habitants du château. Ce second "impôt du châtelain" est prélevé tout bêtement... par une prise de sang, qui paraît aux paysans être un rituel étrange. Le sang est ensuite trié par groupe sanguin, congelé, et fourni aux armées pour les besoins médicaux. Le sang de vierges - les jeunes filles non mariées sont contrôlées "à la main" pour vérifier que le sang est valable - est bien sûr réservé aux munitions des Bloody Guns.

Le staff de chaque château est dirigé par un Démon aux ordres de Samigina, Grade 1 ou 2, et parfois - mais rarement - par un humain particulièrement doué. Les sous-fifres sont soit des vampires, soit des humains. Ces humains, choisis parmi les enfants les plus doués dans les villages, sont enlevés à leur famille très jeunes - famille qui les croit victimes des vampires - et éduqués avec la bonne et saine éducation du Reik : politique, histoire, économie, sciences, etc... Ainsi mis dans le secret de la véritable situation, ils occupent une place privilégiée parmi la population, en tant que "nobles", et prennent en apparence toutes les décisions. En apparence seulement : la véritable autorité étant celle du Chef à l'intérieur du centre. Ces humains sont souvent de grande valeur, ont une intelligence et un sens du théâtre très aigu, et partent parfois faire carrière sur une autre planète un peu plus marrante.

La Hammer One,
planète préférée de Samigina

Perdue loin, très loin dans la banlieue du Dunkle Reik, La Hammer One a l'honneur d'accueillir l'une des résidences terrestres de Samigina lui-même. Celui-ci s'est fait construire un château mystérieux et baroque totalement délirant, archétype de tous les châteaux de vampires les plus caricaturaux. A l'intérieur, l'ambiance est évidemment très différente : le château de Samigina est le centre informatique et administratif régissant toutes les planètes sous sa domination. Toutes les informations venant de tous les centres-châteaux y sont réunies, analysées et compactées et Samigina peut ainsi avoir un oeil sur tout ce qui se passe dans son royaume - un privilège que bien des Prince-Démons, moins bien organisés, lui envient.

Samigina joue à la star, et fait parfois des incursions parmi son peuple afin de tuer deux ou trois vierges (dont le sang est soigneusement récupéré). Il sème partout la terreur, et est connu parmi la population comme le Dieu Ténébreux.

La planète, montée comme un immense décor cinématographique, est entièrement fausse. La surface est formée de la répétition ad infinitum d'un immense hexagone de 50 km de côté, reproduisant très exactement un petit coin des Carpathes avec ses montagnes, ses vallées vertes et fertiles, ses forêts sombres et ses loups. Oui, vous avez bien compris : le même hexagone avec exactement la même géographie se répète tout au long de la planète. Le manque total de moyens de communication et l'interdiction totale de quitter le village natal empêche les habitants de s'en rendre compte. Tous les centres-châteaux sont pourtant reliés par un système de trains souterrains extrêmement rapides et efficaces, qu'empruntent les différents staffs pour circuler. Les lignes haute tensions, les conduites d'eau etc... sont, elles aussi, souterraines.

Le spatioport, indispensable pour exporter le sang et les matières premières, prend à lui seul un hexagone entier, entouré de montagnes infranchissables. Son existence est bien entendu inconnue des autochtones et c'est là que se posent régulièrement les Mausolées des Divisions spéciales de Samigina, "Bela Lugosi", "Christopher Lee" et "Bernard Menez".

Scox, Prince des Ames

Planète Capitale : Karl (Marx 3).
Systèmes solaires : Beuteune, Proust, Marx (les autres planètes du système Marx sont Harpo, Chico et Groucho).

Les planètes dirigées par Scox ne présentent, à première vue du moins, aucun signe particulier. Il faut dire que Scox, Prince des Ames, ne s'intéresse que très peu aux détails bassement matériels. Qu'est-ce pour lui que les routes, que l'économie, que l'argent? Non, ce qui l'intéresse chez les hommes, c'est le spirituel. L'âme, eh, oui, si forte et en même temps si fragile, cette petite sphère blanche si malléable, si facilement dévoyée, pervertie, brisée. Ah, quel beau métier...

Scox considère, sans doute avec raison, que quelles que soient les conditions extérieures, agréables ou infernales, quelle que soit la qualité de la vie, la nature intrinsèque de l'âme humaine reste partout la même. Il n'a donc pas particulièrement recherché un genre spécial de planète, et s'est même parfois contenté du rebut dont les autres Princes ne voulaient pas. Il y a donc de tout, et vraiment de tout dans le panier de Scox : de la planète minière chiante à mourir où il n'y a rien à faire qu'à extraire à longueur de journée des tonnes de minerai, à la planète agricole style "La Beauce au printemps" où le seul but des humains qui y vivent est d'améliorer la rentabilité du dernier engrais, en passant par les planètes super-hypra-hyper modernes, technologiques et urbaines dont Nybbas et Vapula se sont lassés, ayant essayé tout ce qu'ils désiraient... Les systèmes politiques et économiques sont aussi variables que les planètes elles-mêmes, et Scox, que tout cela fait particulièrement chier, reprend parfois sans en changer un iota le système existant, remplaçant juste les chefs par des Démons à ses ordres.

Le but de Scox est d'étudier, de disséquer et de pervertir l'âme des humains. La meilleure manière d'y parvenir est, selon lui, d'utiliser la religion... dans le sens large du terme. C'est-à-dire aussi bien le satanisme (un grand classique), que le christianisme (un christianisme à lui, bien perverti), le culte du veau d'or ou l'adoration du schmilblick polychrome de Véga III... mais aussi tout ce qui est parapsychologie poussée à son paroxysme (bref toutes les croyances en l'astrologie, la numérologie et tout ce que vous voulez), ou, pire d'une certaine manière, toutes les "religions" athées comme le fascisme, le communisme, et en général tout ce qui peut éteindre et/ou déformer la personnalité.

Toutes les planètes dirigées par Scox ont un point commun : la sévérité et l'efficacité du système éducatif. Dès la naissance - et même avant la naissance, grâce à un système d'éducation du foetus par le son et le toucher - les enfants sont endoctrinés à mort dans la "religion" choisie. L'éducation est suivie par les parents, à l'école, dans des "messes" dont la nature change avec la religion, dans un endoctrinement de tous les jours dans la vie quotidienne et dans les médias.

A chaque religion correspond un code de conduite très dur, et Scox et ses Démons sont heureux quand ils arrivent à instiller des comportements montrant que le bourrage de crâne est efficace. Citons par ordre croîssant : reniement des opinions personnelles, lâcheté devant l'autorité, dénonciation des insoumis, dénonciation des parents par les enfants et réciproquement, intégrisme total et violent pour la cause de la religion, folies visionnaires...

Scox apprécie aussi les expériences plus limitées, mais toujours amusantes, de torture mentale pour savoir où s'arrêtent le courage et le respect de soi-même et des autres chez un humain. Les hommes sont réunis dans des camps - parfois proches des camps de concentration, parfois tout à fait différents et ne s'attaquant pas particulièrement au physique - et soumis à des tests dont certains sont déjà connus et employés de nos jours. Un grand classique : celui où un représentant de l'autorité, quelle qu'elle soit, ordonne sans explication à un homme d'appuyer sur un bouton... ce qui provoque des hurlements de douleur dans une pièce contiguë.

Combien refusent alors d'appuyer à nouveau (peu), combien obéissent aux ordres jusqu'à la mort (réelle ou supposée) de la personne dans la pièce d'à côté, que faut-il comme autorité ou comme menace pour faire appuyer les récalcitrants... Amusant, non?

Les planètes de Scox, spécialement celles qui jouent sur les véritables religions (satanisme ou adoration du schmilblick polychrome de Véga III) sont un véritable vivier de fanatiques et de fous - qui font une chair à canon motivée et de bonne qualité. Il y a donc de nombreux camps d'entraînement, efficaces et réputés.

Les volontaires ne manquent jamais et le "savoir faire" de Scox représenté par ses divisions fétiches "Lacan", "Dolto" et "Marx" est envié par de nombreux Prince-Démons.

Deux planètes pour le prix d'une

Les généralités étant difficilement appliquables dans le cas de ce Prince-Démon, le mieux est de vous donner deux exemples, très différents l'un de l'autre... à vous de créer, parmi l'éventail infini de possibilités, "votre" planète Scox...

Sigmund I

D'après les dernières informations, Sigmund I est la planète préférée du Prince-Démon. Celui-ci teste en effet à grande échelle les joies et les plaisirs de la psychanalyse pervertie à grande échelle... (N'écrivez pas pour nous dire que la psychanalyse ce n'est pas ça, on a dit de la psychanalyse per-ver-tie, OK?)

La planète Sigmund pourrait être une planète riante et agréable... Le sous-sol est riche en métaux, l'agriculture est florissante, et le tout ressemble un peu aux Etats-Unis de 1950, avec des villes encore agréables et des campagnes riantes. La vie sexuelle et familiale (en tenant compte, comme sur toutes les autres planètes, des quatre enfants obligatoires avant 25 ans) en est restée aussi au niveau de cette époque, c'est-à-dire à la cellule familiale classique. Sauf que tout acte, toute pensée, tout rêve, tout agissement inconscient est soupesé, évalué et analysé selon les termes de la psychanalyse. Le but est de tendre à la "normalité" et de se débarrasser de tous les complexes et inhibitions dues aux traumatismes de la petite enfance, personne ne pouvant atteindre le bonheur sans avoir été clarifié ainsi. Dès la naissance, tous les actes, puis dessins ou autres gargouillis des enfants sont passés au peigne fin pour y trouver des signes de traumatismes de la vie foetale. L'enfant suit ensuite une série de psychothérapies et de thérapies familiales qui se poursuivent tout au long de son adolescence. On entame ensuite la psychanalyse, la vraie, et on étudie le comportement de l'adulte geste par geste. La lâcheté est due à un manque de confiance en soi dû à tel comportement, le courage est dû à une volonté de se prouver quelque chose et donc... à un manque de confiance en soi, etc. Chaque problème détecté doit être absolument réglé, et le pauvre "complexé", dénoncé par ses voisins, ses parents par lui-même, se trouve embringué dans un nombre infini de "confessions vérités", psychothérapies de groupe, de choc, de tout ce qu'on veut...

Pour fonctionner, le système nécessite une administration médicale toute puissante, très présente, qui détient des dossiers interminables sur chaque membre de la population, sur ses antécédents, etc. Le secret médical n'est pas respecté, et tous les détails des dossiers peuvent être révélés en public pour obliger le "patient" récalcitrant à se rendre compte de la gravité du problème. Les Démons de Scox, qui contrôlent bien sûr l'administration, s'en donnent à coeur joie en embrouillant à plaisir les situations.

Veritas Inversa Est

Veritas Inversa Est, appelée ainsi en dérision de la Magna Veritas, n'est qu'une grosse blague à l'échelle planétaire à l'intention du Stella Vaticanum.

A la base, la planète n'est pas réjouissante : terre de sable, de désert et de rocher, elle n'a d'intérêt que pour les minerais précieux exploités dans ses carrières. La vie est difficile, les mineurs savent qu'ils sont là pour plusieurs générations et que leurs enfants subiront le même sort qu'eux... A moins, bien sûr, qu'ils ne soient ponctionnés pour servir de militaires ou de carburant.

"Quand la vie est trop dure, le seul secours est en la religion" disait Scox lui-même un soir de bonne cuite. La religion obligatoire sur Veritas Inversa Est donc le satanisme. Mais un satanisme qui vous rappellera quelque chose...

La vie sexuelle et familiale est strictement réglementée. Virginité jusqu'au mariage, interdiction de la contraception, stricte réglementation des positions et même de la fréquence de l'acte sexuel, interdiction de la masturbation... Toute violence est exclue, toute mauvaise pensée doit être confessée, toute liberté de pensée ou d'idée contraire au dogme doit être immédiatement expiée. Donc ça vous rappelle quoi, ça? Ben le christianisme, bien sûr. Et c'est même ça la blague. Scox a repris très exactement tous les versets, obligations, réglementations du Stella Vaticanum (appliqués à la vie de la planète, bien sûr) et en a seulement changé le titre, en l'appelant satanisme. Il y a des "églises", où il faut faire régulièrement des prières à Satan devant un Christ retourné, il y a une éducation religieuse, où on bourre le crâne des enfants, etc...

Et vous me direz, c'est quoi la blague? Oh, elle est un peu subtile...

C'est que les ponctions en carburant offrent l'un des meilleurs rapports qualité/humain qu'on puisse trouver.

Elle pourrait être de Kobal, celle là.

Shaytan, Prince de la Laideur

Planète Capitale : Beast (Cocto 4).
Systèmes solaires : Cocto, Bood'hin, Kajo.

Les planètes de Shaytan, Prince-Démon de la Laideur, sont des lieux d'ordre et de beauté. Paradoxe? Pas tout à fait. Analysez un peu les motivations de Shaytan et vous comprendrez mieux...

Qu'est-ce en effet que la laideur? C'est votre reflet dans l'oeil de l'autre. Une planète où tout le monde serait pustuleux, acnéique, gras et difforme ne serait pour ses habitants... qu'un endroit tout à fait normal, avec ses pin-ups - celle de gauche, là, avec le ravissant furoncle sur le menton et ce déhanchement si sexy de l'omoplate -, ses canons de beauté et aucun complexe particulier, tout le monde étant pareil. Shaytan, après avoir bien réfléchi à ce qu'il voulait créer, s'est donc décidé pour un hymne à l'art, à la beauté et à l'harmonie... avec des exclus, qui seraient d'autant plus malheureux, complexés, rejetés - laids, donc - que les autres autour d'eux seraient beaux et méprisants.

Les planètes ont été, dès le départ, soigneusement conçues pour être, sinon agréables, du moins extrêmement harmonieuses. Shaytan a pour cela fait appel à des Démons de Morax ou à des artistes humains très doués, architectes, paysagistes, décorateurs, qui ont conçu les villes et les campagnes comme une véritable oeuvre d'art. Le délire est circonscrit - car Morax, si on le laisse faire, n'hésiterait pas à construire des planètes entières à la Picasso - de façon à ce que la beauté sorte toujours gagnante. Les habitants vivent comme tous ceux du Dunkle Reik : école, travail, télé, commerce, salaires, etc... - mais sont poussés par les médias et leur éducation à valoriser l'esthétisme au dessus de tout. Habits, maquillages, mode... tout défaut est corrigé à très peu de frais par la chirurgie esthétique, la plus efficace de tout le Reik et assez renommée pour être connue au delà des planètes. La musique, les programmes télé, tout est conçu pour ne choquer ni l'oreille ni le goût... Ne croyez pas que cela soit un paradis, au contraire. Vous connaissez sans doute des femmes (ou des hommes) obsédées par leur régime, leur maquillage, leur teint, la décoration de leur maison au point d'en être malades de stress... eh bien, sur les planètes de Shaytan, tout le monde est comme cela, tout le temps, dans une sorte de course à la beauté qui permettra d'obtenir un emploi, de gagner un concours, ou de remplacer son rival qui n'a pas le blanc de l'oeil assez brillant.

Et les exclus? Les voici. Les femmes sont, comme partout, supposées avoir leurs quatre enfants avant vingt-cinq ans. Les médecins qui les mettent au monde tirent au hasard un nouveau-né sur quatre - justement - qui sera un "raté". Le bébé qui a la malchance d'être tiré au sort est alors chirurgicalement déformé, visage coupé, cousu, torturé, membres bancals - qui ne doivent cependant pas influer gravement sur les performances physiques de l'être, voir plus loin - et se fait interdire, sous peine de mort, d'avoir jamais recours à la chirurgie esthétique. Le bébé, mis dans les bras de la mère éplorée pour qui cet enfant est maintenant un véritable cauchemar, est supposé rappeler à tous par sa seule présence combien la beauté est nécessaire à la vie et combien il faut se battre pour elle... de peur de devenir "comme ça".

Aucune loi n'est instituée pour obliger les humains à haïr, à mépriser ou à maltraiter les "ratés" qui ont juridiquement les mêmes droits que les autres. Il n'en est d'ailleurs nul besoin : les humains font très bien cela tous seuls! Le mépris, les moqueries, les réactions négatives de leurs mères, de leurs camarades puis de leurs collègues font de ces enfants, puis de ces adultes, des rejetés totalement privés d'affection et d'amour, aigris, parfois pervers ou violents à force de brimades, et, en tous les cas, profondément malheureux.

C'est là que l'administration intervient. Les meilleurs éléments des ratés - les plus révoltés, les plus forts, les plus intelligents - sont contactés par des envoyés du gouvernement qui leur proposent d'entrer dans l'armée. On leur fait miroiter un avenir glorieux, et surtout des régiments composés uniquement de ratés qui leur permettront de se sentir enfin acceptés. Ceux qui s'engagent, et ils sont nombreux, forment alors des troupes extrêmement efficaces : volontaires, motivés, et avec une rage et une haine au coeur qui les aident à être agressifs en combat. Et les meilleurs régiments de l'armée du Reik craignent de faire ne serait-ce que des manœuvres avec des Divisions telles que "Michel Simon", "Serge", ou encore "Quasimodo".

Les "ratés" les plus malingres, ceux qui sont physiquement ou mentalement inaptes, sont soit laissés sur place soit engagés dans des bataillons "bas de gamme" où ils serviront de chair à pâté. Seule justice de ce système : les ponctions effectuées régulièrement pour faire fonctionner les moteurs tapent aussi bien chez les beaux que chez les ratés... Les beaux ayant d'ailleurs, ne serait-ce que par leur mépris et leur égocentrisme, suffisament péché pour représenter un combustible recherché.

Système Politique

Shaytan est très organisé, et ses planètes sont contrôlées par une administration très centralisée et très sérieuse. Cette administration, de principe un peu stalinien, est dirigée par le conseil des Beaux, conseil composé de 10 personnalités mythiques, supposées avoir atteint un summum d'esthétisme et d'harmonie aussi bien intérieure qu'extérieure. Ces 10 personnalités, 5 hommes et 5 femmes, passent souvent à la télévision et sont considérées un peu comme des guides spirituels. Ce sont elles qui votent les lois, qui prennent les décrets - qui descendent ensuite par la voie hiérarchique tous les degrés de l'administration jusqu'au pékin moyen - et qui passent régulièrement à la télévision haranguer les foules pour les mener sur la bonne voie. Ces 10 personnalités... sont en fait des Démons aux ordres de Shaytan, la plupart du temps très laids, ou des "ratés" suprêmement intelligents qui ont fait carrière. Eh oui, c'est possible : car si toute l'organisation de Shaytan exige la prédominance des "beaux", Shaytan lui-même et ses Démons n'apprécient et ne se sentent à l'aise qu'avec des laids, alignement oblige.

Ils se servent donc de leurs fichiers, très à jour, pour repérer les "ratés" exceptionnels... et les récupérer avant qu'ils ne soient engagés dans les régiments. Ceux-ci font alors carrière dans l'administration, aux côtés des Démons... tout cela est bien sûr top-secret, et les ratés utilisent des techniques de champs d'illusion, un peu comme ceux qui permettent de changer l'aspect des vaisseaux - sauf que ces derniers n'ont aucun pouvoir protecteur. A un certain niveau de l'administration, tous les membres sont soit des "ratés", soit des Démons. Les 10 en sont tous, nous vous l'avons déjà dit... ils utilisent bien sûr les champs d'illusion pour passer à la télévision.

Système économique

L'économie des planètes de Shaytan est officiellement libérale : tout le monde vend et achète ce qu'il veut, mais de lourds impôts sont prélevés pour pouvoir payer les grands travaux nécessaires à la conception et à l'entretien des décors, immeubles et paysages "harmonieux". Les impôts n'ont jamais fait du bien à une économie, et si on y ajoute l'omniprésence de l'administration, évidemment corrompue, cela donne un niveau de vie qui, tout en étant correct n'est pas l'un des meilleurs du Reik. Ce qui étonne toujours les touristes : en effet, l'aspect extérieur des hommes et des bâtiments est tellement reluisant qu'on ne se doute pas toujours du relatif marasme qui règne en dessous.

Les produits de beauté et de mode s'exportent très bien parfois avec la marque Shaytan (ce qui fait bien rigoler le Prince) et de nombreux touristes sont attirés par la réputation des chirurgiens plasticiens de la planète. Les campagnes - c'est beau, une campagne, la nuit - produisent des matières premières de base (céréales, fibres textiles) qui servent à la confection de la nourriture et des tissus.

Laetitia, bijou de l'espace

La planète Laetitia (Shaytan, allez savoir pourquoi, a toujours montré un culte pour le chanteur du XXème siècle Serge Gainsbourg) est une planète de relativement faible gravité, ce qui a visiblement influé à la fois sur les humains et sur l'architecture.

Les habitants mesurent 1m90 en moyenne, sont très fins et élancés (on dirait elfiques dans un autre jeu) et sont extrêmement fiers de leur look éthéré qui est pour eux le comble de l'élégance. L'architecture des villes, toute de rondeurs et de courbes, de volutes élancées reliées par des ponts aériens et d'ascenseurs de verre et de métal étincelant, donne un aspect... angélique, il n'y a pas d'autre mot, à cette planète tellement spéciale. Les habitants prennent un soin extrême de leur apparence, s'habillent avec de longs tissus flottants, se maquillent et passent leur temps à sourire pour montrer la blancheur de leurs dents. N'est-ce pas beau?

Seulement, la confection de cette architecture, parfaitement entretenue, a coûté si cher que la planète est en perpétuelle faillite. La misère est noire dans les bas quartiers de la ville, et pourtant la beauté reste la préoccupation de tous les miséreux, qui préfèreront se laisser littéralement mourir de faim plutôt que de renoncer à s'acheter la dernière poudre à la mode...

Les "ratés", dont les membres ont été artificiellement grossis afin de les éloigner le plus possible des canons de beauté en vigueur, sont victimes d'un ostracisme épouvantable. Certains sont même montrés dans des cirques pour faire peur aux autres enfants...

Pourtant, certains, aux côtés des Démons de Shaytan, seront peut-être les futurs leaders de la planète.

Finalement, tout cela n'est qu'un immense apprentissage...

Uphir, Prince de la Pollution

Visita Interiorem Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem (VITRIOL)
: Explore l'intérieur de la terre, en rectifiant tu trouveras la pierre cachée (doctrine des alchimistes).

Planète capitale : Toxic (Bophal III).
Systèmes solaires : Bophal, Amoco, BioHazard, Waste.

Puissance militaire

Plutôt que de polluer le Dunkle Reik, qui n'a vraiment pas besoin de ça, Uphir s'applique à provoquer un maximum de catastrophes de type détergent au cœur du Stella Vaticanum. Uphir travaille en étroite liaison avec la Furfurtivus Legionnux, qui assure la réalisation de la plupart des plans opérationnels. Une fois de plus, dès que la violence est nécessitée lors d'une intervention, on fait naturellement appel à la Division qui-vous-savez.

Uphir maintient environ 35 millions d'hommes des Cohortes Rédemptrices dans ses systèmes. Les autres armées ne sont que très peu présentes, car Uphir n'apprécie pas spécialement leur présence, et le leur fait clairement savoir. Les différents régiments de Cohortes sont affectés à la surveillance des réservoirs, vingt quatre heures sur vingt quatre. Les soldats sont assignés à un groupe de réservoirs au début de leur carrière et n'en bougeront plus *jamais*.

Il vivent sur place, mangent sur place, se marient sous les réservoirs. Ca, on ne pourra pas accuser Uphir de ne pas s'occuper de ses produits dangereux. Malheureusement, il arrive que des gardes pensent garder le réservoir, mais c'est en fait le réservoir qui les tolère, car ils sont vivants. Cette pseudo croyance/religion vient du fait des ruptures régulières de réservoirs trop pleins ou trop vieux. Mettons que vous ayez à aller pour x raisons chercher un truc un peu à l'écart : un grand crissement de tôles puis un "Ahhhhargrrggagaa aaaaaAAaa" se fait entendre.

Vous vous retournez et vous voyez votre copine réduite à un petit tas d'os qui ne va pas tarder à se désagréger, c'est terrible ; elle était impure et le réservoir l'a rappelée à lui. Uphir ne fait rien pour mettre un terme à cette tradition débilitante, ça le fait rire, et si une religion complète pouvait se former autour du thème du toxique, ce serait encore plus drôle

Puissance économique

Il fait peur, Uphir. Il a montré sa capacité à détruire un milieu ou un endroit avec une célérité et une application un peu définitives. Alors, pour qu'il arrête ses conneries, on le paye, et on le paye très cher. Il réfrène donc ses envies de marées noires au sein du Dunkle Reik, mais se rabat sur de petites catastrophes qu'il pousse un peu au déclenchement, genre c'est pas de ma faute, le bidon est tombé tout seul.

Ses productions chimiques de toutes natures lui rapportent pas mal de Limbos, une industrie unique qu'il gère en collaboration directe avec Vapula qui lui fournit les formules de base sur lesquelles Uphir se fait un plaisir de broder à l'infini pour découvrir de nouveaux isomères aux propriétés encore inconnues. C'est lui qui fournit tous les carburants, tous les détachants, tous les plastiques, etc...

Virago, sa planète-poubelle rapporte aussi un peu d'argent, mais en gros, les gens préfèrent aller aux sports d'hiver, c'est plus froid mais aussi plus sûr. Uphir travaille lui aussi avec la Délégation à l'Exotisme en tant que conseiller technique sur les toxines à utiliser pour la suppression d'une grande quantité d'humains définitivement chrétiens. Ca coûte moins cher que n'importe quoi d'autre, c'est facile d'emploi, et en plus c'est drôle. Le seul problème est que, vue l'intensité de la douleur ressentie par les victimes, les âmes filent directement au Paradis, sans passer par la case Purgatoire, parce que là, ils sont purgés jusqu'à l'os...

Le bilan n'est pas loin d'être équilibré, mais Uphir s'en défend, juste pour le principe.

"Rien à foutre du fric, moi je suis là pour tuer des gens, pour leur dissoudre de l'instestin, je suis pas là pour aller faire la pute dans le Stella Vaticanum ou pour fabriquer des tuperwares. De toute façon, je vous emmerde, et d'ailleurs, je me casse!, Ciao!"

Système politique

"Vivre et mourir à Bophal"

Il n'y a pas besoin de système politique pour diriger des esclaves, il y a juste besoin de fouets et de bourreaux. Les chefs de raffineries et leurs assistants sont les seuls humains à mener une vie presque acceptable.

Les autres ont le droit le travailler et de travailler, un poing, c'est tout. Deux s'ils, insistent.

Autres

"Nuke 'em till they glow, then shoot 'em in the dark".

Les pauvres humains qui ont eu le terrible destin de devenir des serviteurs d'Uphir n'ont qu'une idée : se barrer, et vite. C'est l'unique motivation qui anime la population et qui fait que les humains ont encore un peu le moral. Ceux-ci sont traités comme des chiens, pas moins, avec seize heures de travail par jour, pour six jours par semaine. Les vacances sont... quoi? Qu'est-ce qu'il dit? Pourquoi il nous insulte ce con? Vacancier toi-même, fin de giclée de chlorate! Résultat, la population d'Uphir baisse d'année en année, ce dont il se fout royalement, il sait bien que le jour où il n'y en aura plus, comme c'est déjà arrivé à deux reprises, on lui en relivrera un cargo pour éviter qu'il ne fasse une crise de nerfs qui se termine toujours par une fuite radioactive quelque part dans le Reik.

Le but officiel d'Uphir est de provoquer des pollutions au sein du Stella Vaticanum, mais sans uniquement balancer trois fûts de dioxine sur une place, mais en les induisant dans les fonctionnements du système. Pour ce faire, Uphir et son équipe font un travail de fourmi pour infiltrer les organismes tels que la Velox Spiritus, la Beneficum Terra, ou l'Administratum. Le but est alors de changer certaines données de très peu, mais en plein d'endroits différents et calculés. Cette suite d'erreurs sur les ordinateurs et sur les carnets de livraison et de chargement provoque un petit incident qui sera vite réparé par les personnes concernées. Jusque là, il ne se passe toujours rien. Il faut maintenant que ces incidents soit nombreux et coordonnés pour que leur somme ou leurs conséquences créent un terrible accident chimique, nucléaire, ou bactériologique dont la planète concernée mettra plusieurs dizaines d'années à s'en remettre. Mais bien, il arrive qu'Uphir ou l'un de ses Démons craquent et c'est une fois de plus la catastrophe planétaire dont tout le monde sait qu'elle a été provoquée par le Dunkle Reik.

Bien qu'on le brime sur ce terrain, il arrive qu'Uphir craque et se fasse un petit plaisir dans le Dunkle Reik. Pour ce faire, il tente plus ou moins adroitement de camoufler ces événements en accidents complètement indépendants de sa volonté.

On se souvient à ce sujet de la "mystérieuse" catastrophe de Moreno, une planète-scupture de Morax qui fut percutée par un convoi entier de cargos remplis de peinture vert pomme, suite à une erreur d'astrogation malheureuse. Morax se mit dans une colère noire et accusa directement Uphir de l'avoir fait exprès. Uphir nia tout en bloc, mais se calma pour quelques années, avant de recommencer à aiguillonner ce pauvre Morax qui méprise Uphir au plus haut point, mais s'en méfie tout de même comme de la peste. Noire.

La planète Virago, première planète du système de Waste, est le pied-à-terre d'Uphir. Regroupant tous les types de pollution envisageables, cette planète est parsemée de mers d'acide, constellée de rad-pits, et enveloppée d'une atmosphère de méthane des plus rafraîchissante. Voici l'un des hauts lieux du tourisme dans le Dunkle Reik. Pas égoïste pour un sou, Uphir a fait installer à grands frais une superbe baie d'observation donnant sur l'une des mers, ce qui permet à chacun de s'émerveiller à la vue des tempêtes soulevant des vagues d'acide de plus de trente mètres. La structure inclut hôtels, restaurants panoramiques, commerces, etc...

Les autres planètes sont de véritables taudis, la plupart bénéficiant d'une pluie grasse qui laisse de jolies auréoles noires un peu partout. Les planètes sont couvertes de raffineries, d'usines, et surtout de réservoirs. Parce que Uphir, et ben il pense qu'il faut faire des réserves, passqu'en cas de guerre, il pourrait s'en servir sans aucun scrupule. Et des réserves, il y en a, c'est le moins qu'on puisse dire.

Les réservoirs de produits chimiques divers occupent en moyenne un tiers de la surface des planètes. Essayez d'imaginer un quadrillage de réservoirs tous identiques, sur plus de six cents kilomètres carrés.

Cela représente la moyenne de réservoirs identiques pour chaque produit. Certaines productions ont droit à un statut privilégié, juste parce qu'Uphir les trouve plus crads que les autres. Je ne sais pas si c'est une bêtise de couvrir une planète entière de containers de matières fissiles, mais en tout cas, c'est à faire breveter comme le premier phare spatial artificiel.

Les usines et les raffineries sont exploitées jusqu'à épuisement du matériel, après quoi on fait exploser le tout sans aucune précaution d'évacuation des alentours, et on reconstruit aussitôt par dessus, tant pis si c'est un peu bancal.

C'est à se demander si Uphir ne fait pas exprès des usines pourries pour que, comme par hasard, un jour ou l'autre, l'une d'entre elles se casse la gueule d'un coup, sans prévenir.

Et à voir le sourire épanoui d'Uphir ces jours-là...

Valefor, Prince des Voleurs

Planète capitale : Sherlock (Lupin IV).
Systèmes solaires : Lupin, Lockpick.

Puissance militaire

Valefor s'oblige à maintenir un minimum de troupes sur ses quelques planètes, pour qu'on continue à ne le traiter que comme un gamin. Les quelques millions d'hommes de troupe des Cohortes Rédemptrices sont recrutés directement dans la population locale, parmi les voleurs les moins fins. Cette armée est complètement inopérationnelle, l'indiscipline régnant dans ses rangs n'ayant pas d'équivalent dans tout le Dunkle Reik. Cela n'étonne personne, car avant d'être des soldats, ces hommes et ces femmes sont avant tout des voleurs obsessionnels, comme tous leurs concitoyens. Ils se volent leurs armes et leur équipement entre membres de la même unité, prennent aux généraux pour revendre à des lieutenants moins riches, et ainsi de suite. Bien sûr, ces vols sont commis tellement grossièrement qu'ils se prennent mutuellement en flagrant délit, ce qui provoque bagarres, vengeances, et plus rarement, meurtres. Les autres corps d'armée ne mettent jamais les pieds dans les parages, pas même la Division Paracultiste.

Puissance économique

Ah oui! Ca, on ne peut pas dire que les planètes de Valefor ne drainent pas de fonds... Malheureusement, ces fortunes ne s'inscrivent que rarement sur les cahiers de comptabilité, tout se faisant de la main à la main. Pour tous les besoins relatifs au Dunkle Reik, Valefor et ses Démons puisent directement dans l'argent ramené par les humains. La seule industrie rentable, bien que tenue par des humains, est l'entreprise International Lock Security Systems, réputée jusque dans le Stella Vaticanum (et pour cause...) pour la fiabilité et la complexité de ses coffres-forts et autres caméras de surveillance. Cette entreprise fournit la totalité des organes officiels du Dunkle Reik et réalise un chiffre des plus impressionnants à l'exportation.

A part ça, rien ne transparaît des comptes inexistants des systèmes solaires de Valefor. On pourrait presque croire qu'il ne dégage pas plus de bénéfice que Beleth, mais il en est bien autrement, on s'en doute. Les autres Prince-Démons ne font pas que s'en douter, et les amis du Prince des Voleurs utilisent les planètes de Valefor pour leurs opérations financières les plus importantes, en particulier Asmodée (vous n'avez rien vu, rien entendu).

Système politique

Chaque planète possède un Roi des Voleurs, qui est simplement le plus riche, que ce soit en Limbos, en patrimoine immobilier, ou en puissance commerciale. Tout cela est quantifié par un organisme spécial, qui est la seule institution du royaume de Valefor qui ne soit pas corrompue, ou presque. Cette mesure inclut les vols réalisés à l'étranger. Ce poste est exclusivement réservé à un humain, les Démons répondant à leurs propres règles de fonctionnement. Si ceux-ci désirent être Rois, ils passent par la filière normale, mais n'ont pas le droit d'user de leurs pouvoirs à des buts lucratifs. En pratique, aucun Démon n'a jusqu'à maintenant brigué ce poste, c'est trop fatiguant et trop risqué. Ainsi, chaque année, un Roi des Voleurs est désigné, et prend les rênes de la planète pendant un an. Seules deux lois demeurent inscrites tant au code pénal, qu'au code civil : *"Tu ne tueras point"*, et *"Tu ne voleras point"*. La destruction et l'obstruction sont considérées comme des vols à part entière. Ces lois régissent toute la vie des citoyens, et sorti de là, il est permis de faire n'importe quoi. Mais attention, le vol est reconnu officiellement, il est autorisé dans la mesure où aucune preuve du méfait ne menace le voleur.

Résultat : une joyeuse anarchie animée par des voleurs de bonne composition. Les procès se déroulent sous l'égide d'un Démon aux ordres de Valefor, qui fera preuve de bon sens pour déterminer si tel ou tel péquin a bel et bien volé le paillasson de son voisin de palier. Il n'existe aucun avocat, aucun procureur, juste un Démon qui écoute les deux plaignants se disputer en huis clos. Après les lamentations des deux parties, le Démon rend un jugement, en faveur du plus convainquant, qui ne supporte que trois verdicts. Le premier est la peine de mort, pour les meurtres, bien sûr, mais aussi dans un cas précis que nous étudierons plus loin. Le second est la peine de prison à perpétuité, avec une détention incompressible de cent cinquante ans. Il est réservé aux vols importants réalisés avec un manque évident d'élégance. Le troisième et le moins sévère est l'incorporation d'office aux Cohortes Rédemptrices à vie. On peut donc dire que les citoyens n'ont pas vraiment le droit à l'erreur, sous peine d'arrêt prématuré de leur carrière de brigand.

Il est important de noter que les responsabilités sont uniquement personnelles. Par exemple, un meurtrier est seul responsable de son acte. Le commanditaire, même s'il a fait sa demande en public, n'est pas inculpable.

Autres

Du fait que le système de pouvoir est basé sur le vol, les prétendants sont obligés de monter de véritables empires du crime organisé appelés "Clans". Ces Clans sont bâtis selon un hiérarchie très stricte déterminant et cloisonnant les responsabilités de chacun. Les Clans font travailler les neuf dixièmes de la population, les autres ramassant les miettes qui tombent au fur et à mesure qu'un empire financier se construit ou s'écroule.

Tout le monde se fout pas mal du satanisme, il n'y a rien à en retirer. C'est le vol qui est la religion de tous, sans exception. Par contre, tout citoyen reconnaît que Satan est lié à tout le système, les Rois des Voleurs étant systématiquement intronisés comme Démons après leur investiture. Il faut savoir qu'il est très rare qu'un roi ne reste qu'un an au pouvoir : s'il est arrivé à ce niveau, c'est qu'il a soigneusement préparé son accession, et ce durant de longues années. En général, un Roi n'est destitué que si un autre humain arrive à monter une mafia plus puissante que la sienne, ce qui prend toujours du temps.

A un niveau moindre, les humains se volent les uns les autres pour survivre. La population se divise en deux parties : ceux qui travaillent pour l'un des Clans, et les autres. Ces "autres" sont dans le caca jusqu'au cou, prenant des risques quotidiens pour voler leur pitance dans des magasins appartenant forcément à l'un des Clans, ce qui réduit fortement leur espérance de vie probable. Si elles ont de la chance, ces larves seront condamnées et affectées aux Cohortes, les moins chanceux seront retrouvés au fond d'une poubelle avec deux balles dans la tête ou les carotides sectionnées.

Etonnamment, les crimes autres que le vol sont pratiquement absents de l'empire de Valefor. Même si les humains sont tous paranoïaques et kleptomanes, les règlements de compte se terminent la plupart du temps par des bagarres et des brimades bien innocentes.

Une loi tacite règle les vols et menus larcins : il n'est pas question d'user de violence ou d'intimidation pour obtenir un bien. Les vols doivent être exécutés dans les règles de l'Art.

Même quand les chefs de Clans ou un Roi ordonnent un meurtre, il s'agit toujours de venger une parole trahie ou un honneur bafoué.

Il n'existe donc aucune police, aucun service de sécurité, cela serait de l'argent dépensé pour rien. Seuls des Démons "en civil" s'occupent de résoudre les problèmes criminels importants.

L'année se divise en deux périodes : la Campagne Nationale et la Campagne Internationale. Ces termes anachroniques désignent les deux orientations des Clans au cours de l'année. Cela sert à garder une certaine unité vis-à-vis du reste du Dunkle Reik.

Pendant huit mois, durée "officielle" de la campagne internationale, la plus grande partie des équipes dépendant des Clans travaille à la préparation de gros coups sur les planètes des autres Prince-Démons. C'est le cas unique dans lequel un habitant des planètes de Valefor peut être condamné à mort pour un vol. En effet, si Valefor donnait l'impression de lâcher ses hordes de voleurs pour se nourrir du travail du reste du Dunkle Reik, cela aurait très certainement un effet désastreux sur sa carrière.

La moindre indiscrétion en milieu hostile est donc immédiatement sanctionnée par la mort, ce qui arrive rarement, les Clans n'envoyant que leurs émissaires les plus talentueux. Une fois la Campagne Internationale terminée, les Clans s'appliquent à tenter de voler les profits que les autres ont fais. A terme, au vu des bénéfices de chacun, le Roi des Voleurs est désigné.

L'architecture varie en fonction du Clan auquel appartient la structure. Chaque Clan construit ou reconstruit les bâtisses selon un modèle unique qui signifiera leur appartenance. Les villes apparaissent donc comme des mélanges infâmes de genres : qui un building, qui un chalet, qui un château-fort, les bâtiments se suivent et ne se ressemblent pas. Les planètes sont en bon état pour la plupart, avec tout de même leurs quartiers chauds et/ou radioactifs.

Pickpocket Championship. Le sport national. On lâche les concurrents pendant une heure dans un centre commercial, heure pendant laquelle ils doivent voler le plus de choses possibles, sans se faire piquer, ce qui est synonyme d'élimination. Il est possible de faire du vol à la tire, ou de "pickpocketer" les passants. A la fin de l'heure, la valeur marchande volée par chacun est comptabilisée et les biens rendus à leurs propriétaires respectifs.

Le championnat se déroule tout au long de l'année et bénéficie d'une couverture médiatique appropriée.

Vapula, Prince de la Technologie

Planète capitale : Terminal (Satan III).
Systèmes solaires : Satan, Knuckles, Agro, Techno.

Puissance militaire

C'est bien sûr Vapula qui possède la flotte de vaisseaux de guerre et de transport la plus importante. Onze Nécropoles et leurs flottes de rigueur voguent sous les couleurs du Prince de la Technologie, et ce n'est que justice, vu le temps qu'a passé le Prince à concevoir ces petites merveilles. A ce propos, certaines personnes disent avoir vu des modèles de vaisseaux qui n'existent nulle part ailleurs; il s'agirait de prototypes que les équipes techniques testent autour du Terminal. 35 millions d'hommes des Cohortes Rédemptrices sont sous ses ordres, avec en sus dix autres millions qui sont stationnés sur le Terminal, tout autour du trou formé par Shrink. La sécurité interne est assurée dans sa totalité par le Justice Squad, qui dans le cas présent a reçu un équipement flambant neuf et diablement efficace. Trois unités de la Division Paracultiste se partagent les essais d'armes et d'explosifs expérimentaux qui se déroulent tout autour de Shrink.

Puissance économique

C'est triste à dire, mais Vapula ne cherche même pas à gagner un argent qu'il mériterait amplement, vu le travail que fournissent ses équipes. En fait, Vapula ne vend rien, et ne s'occupe pas des problèmes économiques, car de problèmes il ne peut y avoir que si un système économique existe. Or, la notion de relation de vendeur à client a complètement été supprimée. Quand Vapula ou ses services ont besoin de quelque chose, ils le demandent et on leur donne. Si ses systèmes et Shrink se mettaient à faire du commerce, ils seraient immédiatement propulsés à la première place du top finances. Cela explique que les autres Prince-Démons ne fassent jamais obstacle aux demandes toujours modérées et de bon goût de Vapula. Pour gérer cette situation, un organisme a été créé pour faire les demandes de matières premières, de médicaments, et de tout ce que les systèmes de Vapula ne produisent pas, avant de les distribuer aux intéressés.

Système politique

Il serait erroné de dire que les planètes de Vapula sont gérées par un système politique, car il n'y a rien de politique dans l'organisation très carrée qui dirige la vie des autochtones. Il s'agit simplement d'une organisation qui gère les différents aspects de la vie quotidienne des systèmes solaires. Olga est le Démon de Grade trois qui veille au bon fonctionnement de l'ensemble. Il a sous ses ordres autant de Démons de Grade deux que les systèmes comptent de planètes. Chacun de ces Démons lui rend compte régulièrement de l'état de la planète dont il a la charge. Ces rapports sont d'une monotonie à couper au couteau tant il ne se passe rien sur les planètes de Vapula. Tous les problèmes d'ordre administratif sont réglés par un fantastique réseau informatique dont la base de données se trouve à Shrink.

Autres

Les planètes de Vapula sont divisées en deux groupes : les planètes accueillant les ateliers de la Mekanik's, et celles étalant les champs de l'Agronomus Productivus Mama. Ces planètes ne font que ça, sans état d'âme et sans baisse ni augmentation de la productivité. Pour les unes, l'architecture se résume à d'énormes zones industrielles entourées de zones d'habitation aseptisées; pour les autres, seules quelques fermes parsèment les champs de plusieurs centaines de kilomètres. La production agricole est en effet presque entièrement automatisée, ce qui réduit la main d'œuvre d'autant.

Sur les planètes des Mekanik's se côtoient imprimeries, laboratoires, ou usines de production de Cercueils d'Interception.

Au milieu de tout ça siègent les casernes des Cohortes, dont les membres viennent tous d'une des planètes de Vapula et vivent en parfaite harmonie avec leurs concitoyens, qui considèrent le métier de soldat comme un métier tout à fait honorable et intéressant.

Les problèmes relationnels entre humains sont rares car ceux-ci ont été éduqués pour ne pas se poser de question autre que concernant la qualité de leur travail du jour. Ce sont sûrement les humains les plus responsables du Reik, comme en témoigne la criminalité presque aussi peu élevée que celle constatée sur les planètes d'Andromalius, à la différence près qu'aucune loi n'est énoncée, ni même écrite. Les citoyens *savent* simplement ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire. Pareillement calquée sur le mode de fonctionnement de leur Maître, la rémunération des travailleurs n'existe tout simplement pas, pour la bonne raison qu'il n'existe pas d'argent, et que Limbo est un mot inconnu des habitants.

Lorsqu'un citoyen a besoin de quelque chose, il va dans un supermarché ou dans la boutique correspondante et demande simplement la denrée.

"Bonjour madame
- Bonjour monsieur, qu'est-ce que je peux faire pour vous?
- Qu'est-ce qu'il vous reste comme dictionnaires de latin? Mon fils a fait des avions avec la moitié des pages de celui qui me servait habituellement.
- Ah lala, ces enfants... Attendez... Et bien, il ne reste plus que la version abrégée, je suis désolée...
- Ce n'est pas grave, ça ira pour le moment.
- Voila monsieur, je vous l'emballe?
- Non merci, ça ira. Bonne fin de journée à vous.
- Merci, bonne journée, vous penserez à me ramener l'ancien, le camion de recyclage passe mardi."

S'il la demande, c'est qu'il en a besoin, et rares sont les cas d'abus dans ce domaine, ou dans un autre, d'ailleurs.

Les citoyens travaillent six jours sur sept, huit heures par jour, et disposent de trois semaines de vacances par an, qu'ils sont libres d'aller passer n'importe où, aux frais de l'organisme hôte. Les loisirs et les mœurs sont aussi libres que partout, mais sans les débordements que l'on constate dans le partout en question.

La technologie est évidemment accessible à tous, et qui plus est, aussi gratuitement que le reste. Le niveau technologique du Dunkle Reik est parfaitement maîtrisé par Vapula qui fait exactement, et jamais sans la moindre incartade, ce que lui ordonne Satan.

Il arrive quand même qu'il propose des nouveautés de sa composition, qu'il présente avant de les distribuer. Par contre, Vapula ne demande l'avis de personne quand il reçoit l'un des petits bulletins verts provenant de la Fufurtivus Legionux qui l'informent des avancées technologiques du Stella.

Si ce bulletin stipule une technologie qui n'existait pas ou qui n'avait pas encore été distribuée dans le Reik, Vapula se met immédiatement à la tâche pour rééquilibrer les forces. Quand on sait qu'ils font exactement pareil de l'autre côté, on comprend pourquoi la technologie avance si lentement.

Le Terminal (côté Vapula). Vapula possède un peu moins du tiers du Terminal, sous la forme d'un grand continent situé dans l'hémisphère sud. En plein milieu, un gouffre d'un dizaine de kilomètres de diamètre sur autant de profondeur constitue l'une des seules villes-puits du Dunkle Reik; elle répond au doux nom de Shrink.

C'est ici que sont conçus et fabriqués tous les vaisseaux du Reik, à l'exception des Cercueils d'Interception et des Caveaux dont la production est répartie sur l'ensemble des planètes de Vapula. Le siège de la Bank Roots s'y trouve, voisin de celui des Cosmic Corps. Le reste du complexe est consacré à la recherche, fondamentale ou non. Le centre du trou est occupé par un fantastique champ antigrav qui permet aux vaisseaux et aux véhicules de remonter sans effort vers la surface.

Les humains qui travaillent sur le Terminal naissent et meurent à Shrink, ça évite pas mal de problèmes de transfert de technologies non-souhaités. Les conditions de vie n'y sont pas faciles, car tous les équipements autres que scientifiques sont réduits au minimum vital, ce qui ne pose pas de problème, les habitants ne connaissant rien d'autre. Tout en bas se trouvent les ateliers de construction de vaisseaux, monstrueux hangars clos ou fourmillent des milliers d'ouvriers et de techniciens.

Shrink est probablement l'endroit le plus gardé et le plus secret du Dunkle Reik. Vapula a mis au point un système de contrôle défiant toute tentative d'infiltration. Outre les contrôles d'entrée drastiques, chaque visiteur ou habitant reçoit une carte normalement infalsifiable qui contient toutes les données disponibles sur la personne propriétaire du bout de plastique.

Ces renseignements incluent des informations disponibles seulement au porteur, son code génétique, ses empreintes digitales et oculaires, et la mensuration précise de chaque os de son corps.

Il est a priori impossible de reproduire l'ensemble de ces informations sur une même personne. Chaque jour, à une heure fixe, chaque citoyen doit se présenter au Commissariat de quartier qui va vérifier toutes les informations disponibles.

Ce pointage prend cinq minutes par jour à chaque citoyen et permet des temps de réaction très rapides, en admettant qu'un Ange soit assez bête pour venir faire du tourisme dans le coin.

Le reste du continent sert de terrain d'expérience, et il ne fait pas bon y randonner, c'est un coup à perdre tous ses cheveux en une seule fois.

Vephar, Prince des Océans

Planète Capitale : Charcharon (Pacific 1).
Systèmes solaires : Pacific, India, Seychelles, Bahamas.

Le Prince-Démon Vephar représente un cas à part dans l'organisation du Dunkle Reik. Si on le laissait tout seul, il jouerait dans son coin, sans s'occuper des autres. Son royaume est celui des océans, et lors du "partage" des planètes entre les différents Prince-Démons après la débâcle du Dunkle Reik, il hérita naturellement de toutes celles qui avait une surface composée d'au moins 99% de liquide.

Pour ceux qui trouveraient que cette proportion est gigantesque, je rappellerai simplement que la surface de notre bonne vieille Terre du 20ème siècle était composée de 70% d'eau, alors que maintenant, ce serait plutôt 70% de verre...

Les planètes régies par le Prince-Démon Vephar ont donc toutes une caractéristique commune : elles sont mouillées.

Comment donc vivre sur une étendue d'eau qui ressemble plus à l'Océan Pacifique qu'au Lac Léman? Avec des tempêtes durant des mois, avec une faune qui ferait bander de joie le commandant Cousteau?

Lors de l'installation sur ces planètes, les premiers autochtones furent déposés sur les nombreux archipels, principalement volcaniques qui, telles quelques Iles de Pâques, constellent l'immensité aquatique. Là, ils établirent des colonies et se développèrent au fil des générations.

Ces populations vivent pratiquement en autarcie, subsistant de leur pêche et des cueillettes de fruits et de baies qui poussent sur les îlots. La chasse est limitée car, étant donnée la surface émergée, la faune est particulièrement protégée et les oiseaux marins sont considérés comme sacrés. Les habitants de cette planète ont même développé certaines religions centrées sur la nature et l'océan.

Bien sûr, le niveau technologique est très peu élevé et tout ce qui concerne la contraception est complètement inconnu. Seules les méthodes naturelles sont employées avec le peu de succès qu'on leur connaît. C'est pour cette raison que le taux de natalité est très élevé et que Vephar n'a même pas besoin de pousser ses serviteurs à procréer comme des bêtes. Alors que le reste du Dunkle Reik tourne autour de quatre enfants par famille, les planètes régies par le Prince Vephar font remonter sensiblement la moyenne.

Du fait de la consanguinité dûe à l'isolement et à la liberté sexuelle, certains traits génétiques deviennent dominants et les mères donnent jour à plus de jumeaux ou de triplés que de nature. Des Démons aux ordres de Vephar intégrés sous le secret aux populations se chargent de surveiller tout cela et éliminent tout trait génétique pouvant conduire à des malformations ou à des maladies telles que des muccoviscidoses ou des myopathies.

Par contre, tous les traits concernant l'adaptation à la vie marine ou sous-marine sont favorisés, l'idée de Vephar étant de créer, ou plutôt de recréer, l'Homo Delphinus. Sans vouloir faire de mauvais jeux de mots, pour ces peuples, c'est le Paradis.

Malheureusement pour eux, Vephar a des comptes à rendre à sa hiérarchie et à toutes les générations, il doit procéder à une ponction de population pour grossir les rangs des armées du Mal et les réserves en carburant hyperspatial. Pour cela, en s'appuyant sur les croyances de chaque archipel, il envoie des Démons sous ses ordres sous la forme de "Dieux venus de la Mer". Ceux-ci doivent recevoir des offrandes constituées de jeunes gens en état de se battre. Mais, afin que les Paradis de Vephar se développent selon son idée, les Démons choisissent les humains qui possèdent des traits génétiques dangereux. La durée de vie d'un soldat dans les armées du Reik est suffisamment courte pour que ces traits ne puissent pas être transmis à la population d'autres planètes et, pour ceux qui ont la chance de participer à la propulsion hyperspatiale des vaisseaux, la question ne se pose même pas.

Comme dans toute peuplade primitive et maritime, l'infini semble attirer certains aventuriers qui n'ont de cesse de construire un radeau ressemblant comme deux gouttes d'eau au Kon Tiki et d'aller voir ce qui se passe de l'autre côté de l'horizon. Heureusement pour les Démons, ces tentatives se soldent toujours par des échecs et les vaillants marins ne reviennent jamais à leur port d'origine.

Mais la tâche de Vephar ne s'arrête pas là : les îles paradisiaques des planètes du Prince sont en quelque sorte ses danseuses, ses jouets. Le grand œuvre de Vephar sont les gigantesques cités flottantes qui voguent au fil des eaux sur les océans sans limites de ses planètes.

Ces cités, joyaux d'une technologie empruntée directement à Vapula, peuvent contenir des centaines de milliers de personnes et il en existe plusieurs sur chaque planète. Elles sont toutes d'un design unique, certaines fonctionnant à l'énergie solaire, d'autres à l'énergie éolienne, certaines se propulsant à l'aide de gigantesques et antiques

roues à aubes, d'autres employant la magnéto-hydro-dynamique la plus moderne. Tous les vaisseaux spatiaux et les navettes de transport peuvent se poser ou plutôt accoster sur les quais des cités, mais les vaisseaux spécifiques de Vephar sont équipés pour pouvoir se poser en pleine mer, de même que ses Divisions d'assaut spécifiques, "Leviathan", "Kraken" ou "Tiger Shark". La route des cités est soigneusement calculée pour ne jamais passer à portée, c'est à dire de façon à ne jamais être detectée, d'une île habitée d'autochtones et si la rencontre se faisait entre un radeau et une cité, des navigateurs solitaires seraient immédiatement recrutés pour la propulsion des Nécropoles du Reik. Bien sûr, toutes les cités de Vephar ne représentent que quelques millions d'habitants, mais cela reflète bien son importance et son influence dans le conseil Démoniaque : c'est-à-dire pas grand chose...

C'est dans ces gigantesques cités bulles que sont réunis tous les grands services qui dépendent de Vephar, c'est-à-dire en majorité les divisions de génie génétique et les divisions d'alimentation.

Chacun sait où naît la vie sur une planète, que ce soit sur Terre ou sur n'importe quelle planète sur laquelle elle s'est épanouie un jour : dans les profondeurs des océans. Et ce n'est pas un hasard si tous les petits mammifères, humains compris (les choux et les roses c'est de la blague, il est temps de vous le dire) se développent en milieu aquatique avant leur naissance. Il est donc naturel que les planètes de Vephar constituent de superbes laboratoires d'expérimentation.

Contrairement aux planètes des autres Princes, la vie, ou du moins une certaine forme de vie existait déjà avant l'arrivée des premiers colons et seul un coup de pouce a été nécessaire pour accélérer le développement de la faune et de la flore afin d'en faire des planètes totalement viables sans avoir recours à la terraformation à outrance.

Dans les cités flottantes, les spécimens de toutes les races aquatiques et sous-marines, qu'il s'agisse de mammifères, de piscidés ou autres, sont étudiés, disséqués, transformés et plusieurs services sont chargés d'analyser les résultats de ces recherches suivant leurs desiderata respectifs.

Les planètes de Vephar fournissent la base de toute la nourriture des armées Démoniaques, en l'occurence un élément nutritif à base de plancton, le klugg, une sorte de pâte molle particulièrement riche en protéines. Son seul défaut est d'être assez malodorante pour ne pas dire carrément puante. Elle est incorporée à toutes les rations de survie disponibles dans les armées du Reik et peut même servir de mastic pour colmater une fuite sur un navire. D'autres produits alimentaires sont issus des océans et de gigantesques cheptels de bancs de poissons sont formés à des fins alimentaires, selon la faune de chaque planète.

Parfois, cela provoque quelques surprises et on se souvient tous des bancs de trabans, un poisson assez semblable au maquereau, sur Nautile 14, qui avaient développé au fil du temps une intelligence collective et qui réussirent même à couler l'une des cités flottantes avant que les Démons aux ordres de Vephar ne puissent intervenir et circonscrire le danger. Ce fut la première fois, et la dernière, que la Division "Nautilus" se battit contre un banc de poissons.

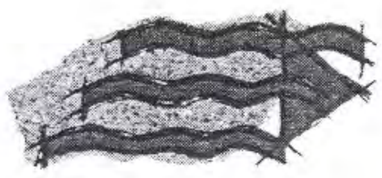
Nous avons vu que les ponctions de population ne pouvaient être très importantes chez les autochtones mais Vephar a trouvé un moyen de compenser ce manque de main d'œuvre offerte aux armées du Dunkle Reik. Les unités de génie génétique situées sur les villes flottantes ont produit, à partir des espèces animales, de véritables machines à tuer qui sont aux requins ce que le grand blanc des Dents de la Mer était au poisson rouge de base.

Ces armes secrètes de Vephar sont parachutées ou déposées sur les planètes du Stella Vaticanum, le plus souvent en famille pour qu'elles puissent se reproduire et leur agressivité naturelle est telle que les rivages maritimes et les côtes sont bientôt classés zones à risque, baignade interdite. Plus encore, certaines créatures, qui dépassent largement le format animal de compagnie peuvent s'attaquer aux installations ou aux navires. C'est le cas de certains krakens qui mesurent déjà plusieurs dizaines de mètres de long sans les tentacules ou de méduses dont les pseudopodes toxiques s'étendent sur plusieurs kilomètres.

Mais les expériences ne s'arrêtent pas là. Dans leur grande recherche de l'Homo Delphinus, les scientifiques du Reik ont expérimenté leurs théories sur de nombreux spécimens et tous n'ont pas été de franches réussites. Comme la plupart des échecs sont rejetés à la mer, il est difficile de savoir ce qui a pu survivre et ce qui peut nager entre deux eaux et, éventuellement rejoindre une côte habitée.

Le fait est que quand Vephar aura découvert ce qu'il cherche, il apportera au Dunkle Reik l'une des unités de commandos de pénétration composée d'êtres humains les plus performantes, aussi soupçonnable qu'un banc de sardines à moins bien sûr que la planète sur laquelle on l'envoie ne soit uniquement constituée de déserts.

Les armées du Mal



Création des Démons

Démons, marchons vers l'ennemi,
en chantant le chant du Diable,
Car dans le coeur des guerriers hardis,
Souffle un vent formidable.
La fortune monte haut, descend bas,
Que nous donne le monde entier,
Nous les inviterons au Sabbat
Et nous rions volontiers.

Refrain

Là où nous passons que tout tremble
Et le Diable rit avec nous,
Nous combattons pour Lucifer
Nous combattons pour l'Enfer,
Notre flamme reste pure,
Et notre Honneur s'appelle Fidélité.

Démons, nous gouvernerons le monde,
en chantant le chant du Diable
Anges, pauvres larves immondes,
Craignez notre puissance formidable,
Nous couvrirons de nos chants ardents
Vos pleurs et vos cris angoissés
Avec nous hurle Satan
Et nous en rions volontiers.

Hymne d'assaut des Démons

Les Démons (et les autres créatures maléfiques) sont maintenant divisés en deux groupes: Les Démons de combat qui se moquent bien de leur apparence, vu qu'ils passent leur temps à combattre ouvertement les forces du Bien et les autres qui tentent de passer le plus inaperçus possible. Inutile de préciser que les personnages des joueurs appartiendront plutôt au deuxième groupe.

Mort-vivants

L'enveloppe corporelle d'un être humain peut être utilisée, après sa mort, pour créer un mort-vivant. Son apparence est variée mais toujours effrayante pour les pauvres êtres humains. Les mort-vivants sont, pour la plupart des serviteurs dociles et sans aucun sentiment.

L'adversaire idéal contre un groupe d'humains devenu gênant, à condition que le travail soit bien fait et qu'il ne reste pas de survivant qui pourrait raconter l'histoire. Ils servent aussi de garnisons dans les postes avancés et dans les endroits où les conditions de vie ne permettent pas de laisser des humains trop longtemps.

Les caractéristiques

Un mort-vivant de base est créé avec 12 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 4.

Les talents

Un mort-vivant de base est créé avec 4 points de talents à partager comme suit: 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 +2.

Les pouvoirs

Les mort-vivants possèdent 2 pouvoirs. Le niveau maximum est +0. Ils possèdent un nombre de PP égal à leur Volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les douze heures.

Objets et capacités spéciales

Les morts-vivants sont les serviteurs des Démons et n'ont donc aucune possession physique à part une éventuelle arme dont ils savent se servir. Ils ne possèdent que deux capacités spéciales: Leur apparence horrifique et le fait qu'ils sont déjà morts.

Peur: Tomber nez à nez avec un mort-vivant est une expérience bien peu amusante pour un être humain. On considère qu'ils possèdent le pouvoir de Peur au niveau +1. Ce pouvoir correspond au 164-Peur de la table des pouvoirs de Démons à trois exceptions près: Il ne consomme aucun PP et n'affecte que les êtres humains normaux (et les membres du Stella Vaticanum qui ne possèdent pas de pouvoir) dans un rayon de 5 mètres (une tentative toutes les dix minutes).

Résistance physique: Voir partie "Effets des blessures sur les mort-vivants". Ils sont, de plus, immunisés aux poisons, maladies, au vieillissement et à la douleur. Ils peuvent survivre sans aucune nourriture et sans oxygène mais ne peuvent vivre dans l'espace à moins de posséder le pouvoir "Anaérobiose".

Familiers

Quand un Démon meurt, il retourne pour un petit moment (deux à trois cents ans) près de Satan, avant d'être transformé en Familier. Cette créature est simplement un Démon doté d'un nombre minime de pouvoirs qui est au service d'un Démon encore vivant. Il est le plus souvent docile mais peut devenir un peu mesquin s'il possède de nombreux pouvoirs. Il est de toute façon aigri de ne plus être un Démon à part entière et doit toujours être surveillé.

Les caractéristiques

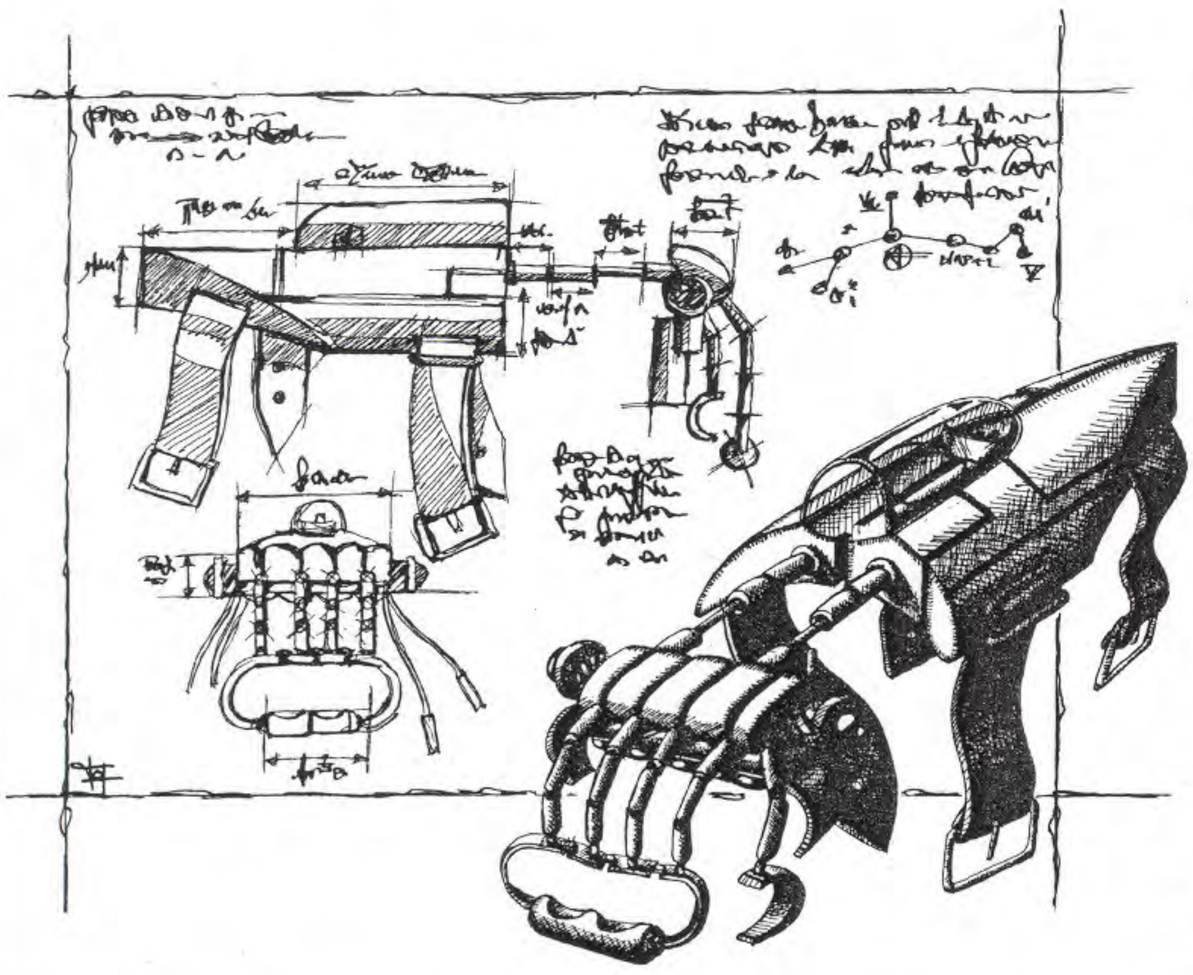
Un familier débutant est créé avec 14 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 4.

Les talents

Un Familier débutant est créé avec 4 points de talents à partager comme suit: 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 +2.

Les pouvoirs

Les Familiers débutants possèdent 3 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +1. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur Volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent à raison d'un toutes les six heures. On peut conseiller le pouvoir "Télépathie (321)" pour un Familier particulièrement serviable et qui souhaite rester en contact quasi-permanent avec son maître.



Objets et capacités spéciales

Les Familiers ne possèdent normalement aucun bien matériel, car ils sont déjà des "objets" vivants au service du Démon qui les dirige. Ils sont plus résistants que les êtres humains. Voir "Effets des blessures sur les Familiers".

Démons

Les Démons sont les créatures que les joueurs incarneront le plus souvent. Ils sont d'un naturel ambitieux, mais leurs capacités et défauts varient d'un individu à l'autre. Un campagne mettant en scène un groupe de Familiers ou de mort-vivants est possible mais assez difficile à équilibrer. Un maître de jeu débutant se devra de faire créer à ses joueurs des Démons.

Les caractéristiques

Un Démon débutant est créé avec 18 points à partager dans les 6 caractéristiques de base. Le maximum est 5.

Les talents

Un Démon débutant est créé avec 12 points de talents à partager comme suit: 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 +2. La différence que les habitués noteront avec In Nomine Satanis s'explique par le nombre grandissant de techniques à maîtriser (talents relatifs à un milieu nouveau : l'espace).

Les pouvoirs

Les Démons débutants possèdent 4 pouvoirs. Le niveau maximum d'un pouvoir est +2. Ils possèdent un nombre de PP maximum égal à leur Volonté plus leur nombre de pouvoirs. Ils les récupèrent selon un barème dépendant de leur supérieur direct (c'est à dire du Prince-Démon qu'ils servent).

Objets et capacités spéciales

Les Démons ne détiennent, à leur création, que quelques possessions autres que des vêtements (certains pouvoirs leur permettent d'acquérir des armes maléfiques très puissantes). Ils n'ont aucune autre capacité spéciale à part leur résistance phénoménale aux coups (Voir "Effets des blessures sur les Démons) et leurs caractéristiques surhumaines.

Démons de combat

Les créatures maléfiques qui souhaitent utiliser au mieux leurs capacités de combat et qui n'essaient même pas de passer inaperçues peuvent utiliser les quelques options suivantes. Il est à noter qu'une taille aussi importante exclut toute possibilité de mission d'infiltration dans le Stella Vaticanum. Signalons au passage que, malgré le titre du chapitre, les mort-vivants et les Familiers peuvent bien évidement utiliser ces options.

Force: Un personnage ayant une Force surhumaine (4 ou plus) pourra augmenter sa taille et donc, en conséquence ses bonus de dommages au corps à corps (qui sont normalement de +1 par point de Force au dessus de 3).

Force	Taille	Bonus aux dommages
4	2m50	+2
5	4m	+4
6	6m	+6

Attaques corporelles: Tous ces pouvoirs peuvent être rendus visibles en permanence. Le modificateur de dommages est alors majoré de 1 (Exemple: Des cornes visibles en permanence ont une puissance de +4).

Armure corporelle: Elle peut aussi être rendue visible. La protection est alors majorée de 50%. Ce qui nous donne:

Niveau	Type	Protection
+0	Chitine	3
+1	Ecailles	4
+2	Carapace	6
+3	Pierre	9

Création des personnages-joueurs

Les joueurs doivent créer, normalement, un Démon. Il aura les caractéristiques données ci-dessus avec les petites modifications suivantes.

1- Le personnage choisit un premier pouvoir dans la table privilégiée du Prince qu'il sert.
2-Le personnage détermine semi-aléatoirement 3 pouvoirs dans la table générale ou aléatoirement dans la table privilégiée du Prince qu'il sert.
3- Le personnage peut prendre une limitation (tirée sur un d66, 6 pour les centaines) et recevoir un pouvoir de plus, aléatoirement, dans la table générale. Cette dernière option rajoute 2PP au Démon (un pour le défaut, un pour le pouvoir).

Les pouvoirs des Démons

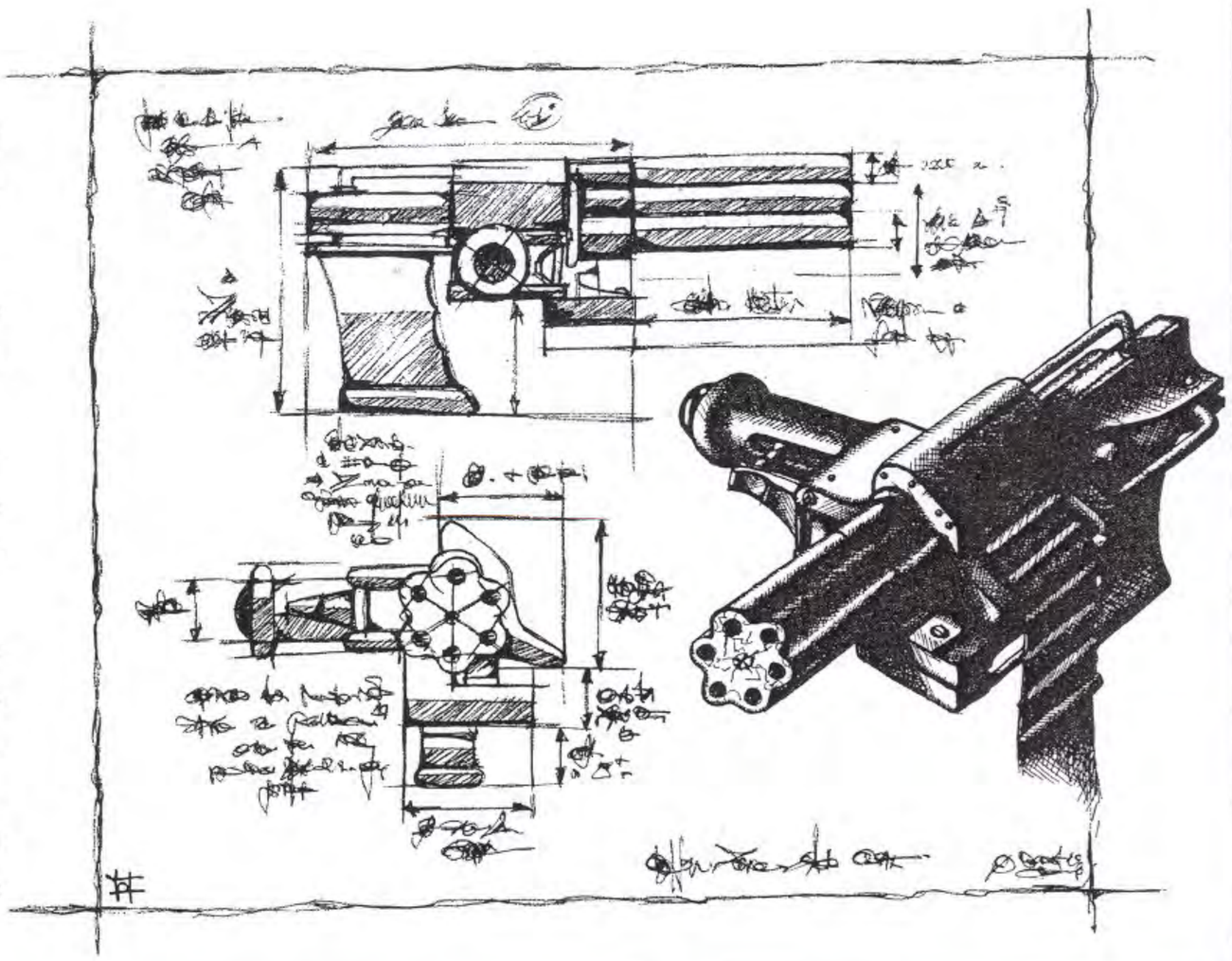
A chaque fois qu'une créature maléfique doit déterminer un pouvoir, elle doit jeter un d666 sur la table ci-dessous puis se référer aux explications données après. Un pouvoir acquis de cette façon l'est au niveau +0. Le niveau augmente d'un à chaque fois que le pouvoir est sélectionné à nouveau (aléatoirement ou non). Certains pouvoirs n'ont pas de niveau et se distinguent par une astérisque placée après leur nom. Leurs effets cumulatifs sont indiqués dans leur description. Si une caractéristique est signalée après le nom du pouvoir, entre parenthèses, c'est celle que l'on associe au pouvoir pour déterminer une éventuelle réussite. Lors de la création d'un personnage possédant des pouvoirs, ceux-ci sont déterminés à l'aide la méthode "semi-aléatoire" (voir ci-dessous). Par la suite, l'une des trois méthodes sera utilisée (selon le type de pouvoir acquis).

Méthode aléatoire: Le personnage jette un d666 et consulte le résultat tel quel dans la table.

Méthode semi-aléatoire: Le personnage jette un d66 et choisit les centaines.

Méthode "au choix": Le personnage choisit un pouvoir dans la table ci-dessous. Son supérieur immédiat (le Prince-Démon dans le cas d'un Démon et Satan dans le cas d'un Prince-Démon) devra accepter cette décision avant que le pouvoir ne prenne effet.

Note: N'oubliez pas que l'obtention de tout nouveau pouvoir (même une limitation) rajoute un point de pouvoir au total des points de pouvoir maximum du personnage. Les pouvoirs acquis après la création du personnage doivent être décrits petit à petit par le maître de jeu à l'heureux possesseur. Un pouvoir met environ 1d6 jours à apparaître complètement.



1- POUVOIR OFFENSIF

11- Attaque corporelle

Ce mode d'attaque est rétractile (rentrer ou sortir un mode d'attaque prend une seconde) et n'est visible qu'en cas de combat, à moins qu'un défaut ne contredise cette affirmation. Ce sont les armes préférées des Démons les plus rustres qui ne dédaignent pas d'accomplir certaines basses oeuvres (le combat contre les êtres humains par exemple). On ne dépense aucun PP pour utiliser une attaque corporelle. Le niveau est employé pour déterminer le toucher d'une telle attaque (associé à la caractéristique indiquée entre parenthèses après le nom de chaque attaque). On peut lui opposer une parade comme une attaque de corps à corps.

111- Dents (Agilité)

Ces dents pointues (style vampire) accordent une puissance de +1 à toute morsure (et une précision de +2). Au lieu de cela, on peut considérer que ces mâchoires sont très visibles et qu'elles permettent une attaque avec une puissance de +2 (précision+1).

112- Langue (Agilité)

Le Démon peut choisir entre deux types de langues: L'une est barbelée, et accorde une attaque avec une puissance de +2 (et une précision de +1). L'autre permet d'assommer (comme une matraque avec une puissance de +1).

113- Griffes (Agilité)

Des griffes (5 centimètres) sur les mains qui donnent une attaque d'une puissance de +2 (et +1 de précision). On peut, au lieu de cela, choisir des griffes de grande taille (15 centimètres) sur les mains qui donnent une puissance de +3.

114- Pattes (Force)

Le Démon peut choisir entre des sabots (comme une matraque avec une puissance de +1) ou des ergots (puissance +3).

115- Queue (Agilité)

La queue (d'une taille comprise entre un mètre et un mètre cinquante) peut être de plusieurs types (au choix): Préhensile (peut être utilisée comme un bras), Massue (comme une matraque d'une puissance de +1) et barbelée (d'une puissance de +3).

116- Cornes (Force)

Ces cornes (de 5 centimètres) permettent une attaque avec une puissance de +3.

12- Attaque à distance

Ce mode d'attaque est le plus commun lors de combats entre Démons et Anges. Ces pouvoirs correspondent aux effets d'une arme à distance conventionnelle (problèmes de visée, de distance etc...). L'attaque peut venir de n'importe quelle partie du corps (bras, yeux, bouches), à déterminer au moment de l'obtention du pouvoir.

Le niveau est utilisé pour déterminer le toucher d'une telle attaque (associé à la caractéristique de Précision pour les tirs visés, à celle de Perception pour les tirs instinctifs). La portée indiquée est à utiliser comme la caractéristique donnée pour les armes à feu (c'est à dire que la portée maximum est égale à cette valeur fois 5).

121- Feu (Précision/Perception)

L'attaque de feu correspond à peu près à un lance-flammes dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	10	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre.
2	+6	15	Attaque 3 cibles proches les unes des autres.
3	+7	20	Attaque 4 cibles proches les unes des autres.

122- Glace (Précision/Perception)

L'attaque de glace correspond à un jet de morceaux de glace tranchants dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée
1	+6	40
2	+7	55
3	+8	70

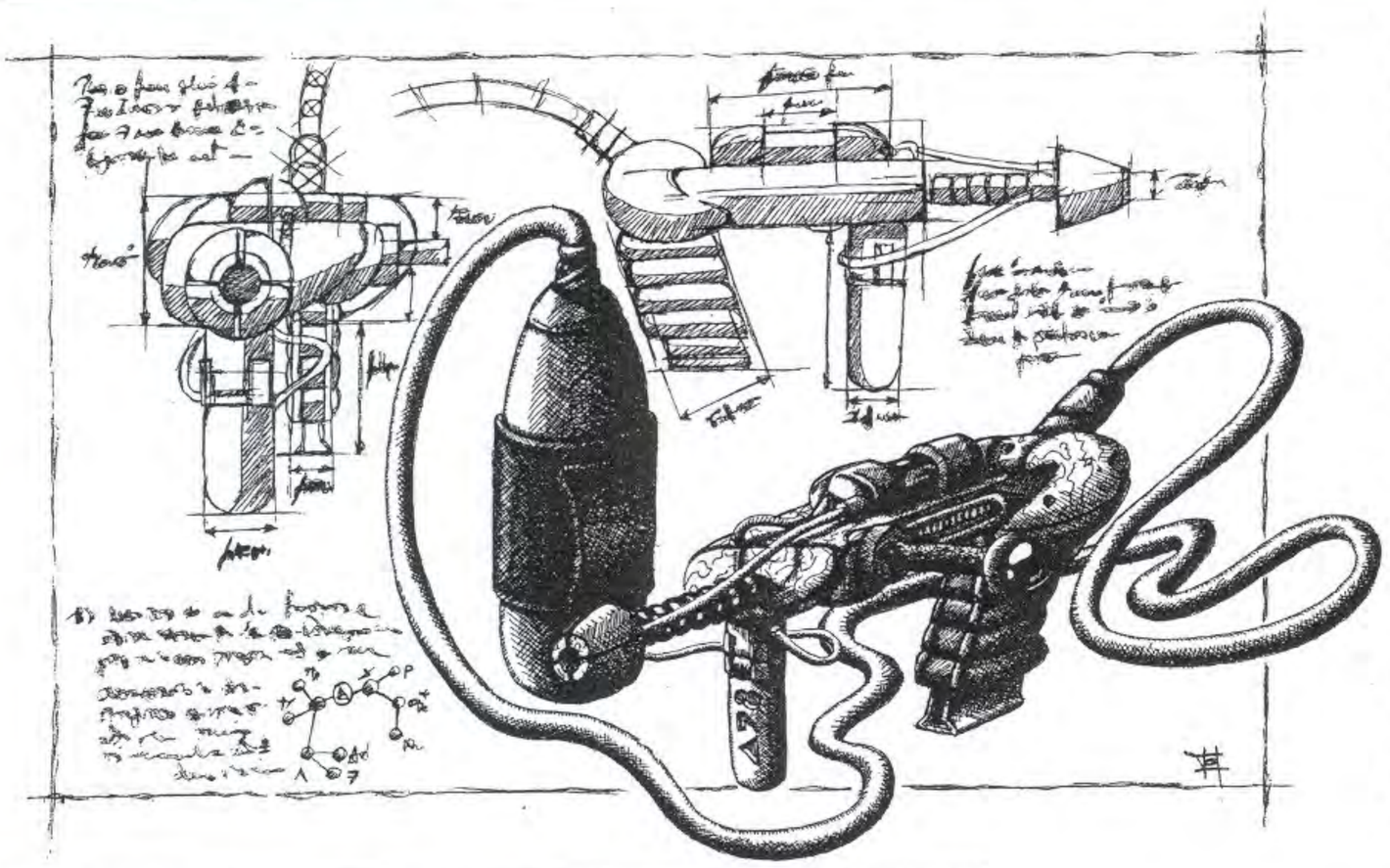
123- Energie (Précision/Perception)

L'attaque énergétique correspond à un jet fin de matière destructrice dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):

PP	Puissance	Portée
1	+3	100
2	+4	200
3	+5	500

124- Onde de choc (Précision/Perception)

L'onde de choc correspond à une force invisible et impalpable dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque):



PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+2	20	Attaque 5 cibles proches les unes des autres.
2	+3	30	Attaque 6 cibles proches les unes des autres.
3	+4	40	Attaque 7 cibles proches les unes des autres.

Le résultat des dommages donne simplement le nombre de tours durant lesquels le personnage ne peut pas agir (il est sonné). Il ne subit réellement que le tiers de cette valeur en points de dommages (exemple: Résultat des dommages:7. 7 tours sonnés, 2 points de dommages). Ce résultat (les dommages) donne aussi le nombre de mètres sur lesquels la cible recule.

125- Télékinésie (Précision/Perception)

L'attaque télékinétique correspond à la projection d'un paquet de petits objets (cailloux par exemple) à grande vitesse dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque). Les objets lancés doivent être distants de moins de (2 + niveau) mètres de l'utilisateur.

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+4	20	Attaque 2 cibles proches l'une de l'autre.
2	+5	30	Attaque 3 cibles proches les unes des autres.
3	+6	40	Attaque 3 cibles proches les unes des autres.

126- Acide (Précision/Perception)

L'attaque d'acide correspond à un jet d'acide dont les caractéristiques exactes dépendent du nombre de PP dépensés (par attaque).

PP	Puissance	Portée	Note(s)
1	+5	30	Réduit l'armure de la cible de 2 points.
2	+6	45	Réduit l'armure de la cible de 3 points.
3	+7	60	Réduit l'armure de la cible de 4 points.

La diminution des points d'armure prend effet pour l'attaque suivante et est permanente (à moins d'une réparation). En condition d'apesanteur, l'acide est projeté normalement, mais reste ensuite en suspension sous forme de gouttelettes sur (Portée/10) m^3. Les effets sont les mêmes, mais la puissance perd 3 points, et la réduction d'armure 2 points.

13- Attaque non-létale

Ces pouvoirs sont dit "psychiques" et utilisent le système de combat du même nom décrit plus loin. Le résultat des unités s'utilise pour connaître les effets réels du pouvoir (durée, puissance etc...).

131- Charme (Apparence)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible doit suivre aveuglément les ordres de l'attaquant (sauf s'il s'agit de se suicider). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou non) coûte 4 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

132- Sommeil (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible dort. Elle ne peut être réveillée que par des coups ou un bruit très important pendant cette durée (sirène, coup de feu, explosion). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou pas) coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

133- Faiblesse (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 10 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible voit sa Force divisée par deux (pour les utilisations de talents et de caractéristiques, mais pas pour les blessures). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou non) coûte 1 PP. Résistance avec un jet de Force.

134- Peur (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 10 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible est prise d'une peur panique envers l'attaquant. Elle doit le fuir de son mieux et si elle est bloquée, subit 2 colonnes de malus pour toute utilisation de la table UM. Une

attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou non) coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Volonté.

135- Paralysie (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible est paralysée. Cela ne l'empêche ni ne réfléchir, ni de projeter un quelconque pouvoir mental. Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai par seconde). Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou non) coûte 2 PP. Résistance avec un jet de Force.

136- Coma (Volonté)

Cette attaque a une portée maximum de 5 mètres, n'affecte qu'une cible et le résultat des unités donne le nombre d'heures durant lesquelles la cible est plongée dans un coma profond (le coeur ne bat plus, ce qui est très utile pour faire enterrer quelqu'un vivant). Il est impossible de la réveiller avant la fin de cette durée. Une attaque de ce type (qu'elle soit réussie ou non) coûte 5 PP. Résistance avec un jet de Volonté ou de Force (au choix de la victime).

14- Absorption

Ces pouvoirs sont offensifs dans le sens où ils permettent au Démon d'accumuler des PP pour une faible durée, en les prenant à quelqu'un d'autre. Ces points, s'ils dépassent le nombre maximum, doivent être utilisés avant une heure ou être perdus. La victime, quant à elle, retrouve ce qu'elle a perdu une heure après l'utilisation du pouvoir. Chacun de ces pouvoirs ne consomme aucun PP mais ne peut être utilisé qu'une fois toutes les trois heures. A chaque toucher, l'utilisateur devra réussir son jet de pouvoir et la victime pourra se défendre (Voir "Conflit psychique").

141- Volonté (Volonté)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de points de Volonté enlevés à la victime et transformés par le Démon en PP. Note: Un personnage ne peut pas avoir moins d'un point de Volonté. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points de Volonté à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une Volonté de 1). Résistance avec un jet de Volonté.

142- Force (Volonté)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet pouvoir (conflit psychique: Résistance avec un jet de Force). Le résultat des unités donne le nombre de points de Force enlevés à la victime et transformés par le Démon en PP. Note: Un personnage ne peut avoir moins d'un point de Force. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points de Force à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une Force de 1). Exception: Jet de résistance utilisant la Force (et non la Volonté).

143- Energie sexuelle (Apparence)

Le Démon doit avoir une relation sexuelle avec sa victime et réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. La victime s'endort pour un nombre d'heures égal, lui aussi, au résultat des unités. Le nombre de points récupérés de cette façon ne peut être supérieur à l'Apparence de la victime. Résistance avec un jet de Volonté.

144- Douleur (Volonté)

Le Démon doit avoir blessé la victime et doit réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. Ce nombre ne peut être supérieur aux points de Force enlevés à la victime lors de l'attaque. Exception: Jet de résistance utilisant la Force (et non la Volonté). Ce pouvoir psychique peut être utilisé en même temps que n'importe quelle attaque physique.

145- Violence (Volonté)

Le Démon doit observer un individu qui vient de blesser une tierce personne (même l'utilisateur de ce pouvoir) et réussir son jet pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de PP récupérés par le Démon. Ce nombre ne peut être supérieur aux points de Force enlevés à la victime par la tierce personne. Résistance avec un jet de Volonté.

146- Apparence (Apparence)

Le Démon doit toucher sa victime et réussir son jet de pouvoir (conflit psychique). Le résultat des unités donne le nombre de points d'Apparence enlevés à la victime et transformés par le Démon en PP. Note: Un personnage ne peut avoir moins d'un point d'Apparence. Exemple: Un Démon qui "pompe" trois points d'Apparence à une personne qui n'en a que deux ne gagnera qu'un PP (car la victime, après le combat aura une Apparence de 1). Résistance avec un jet de Volonté.

15- Malédiction

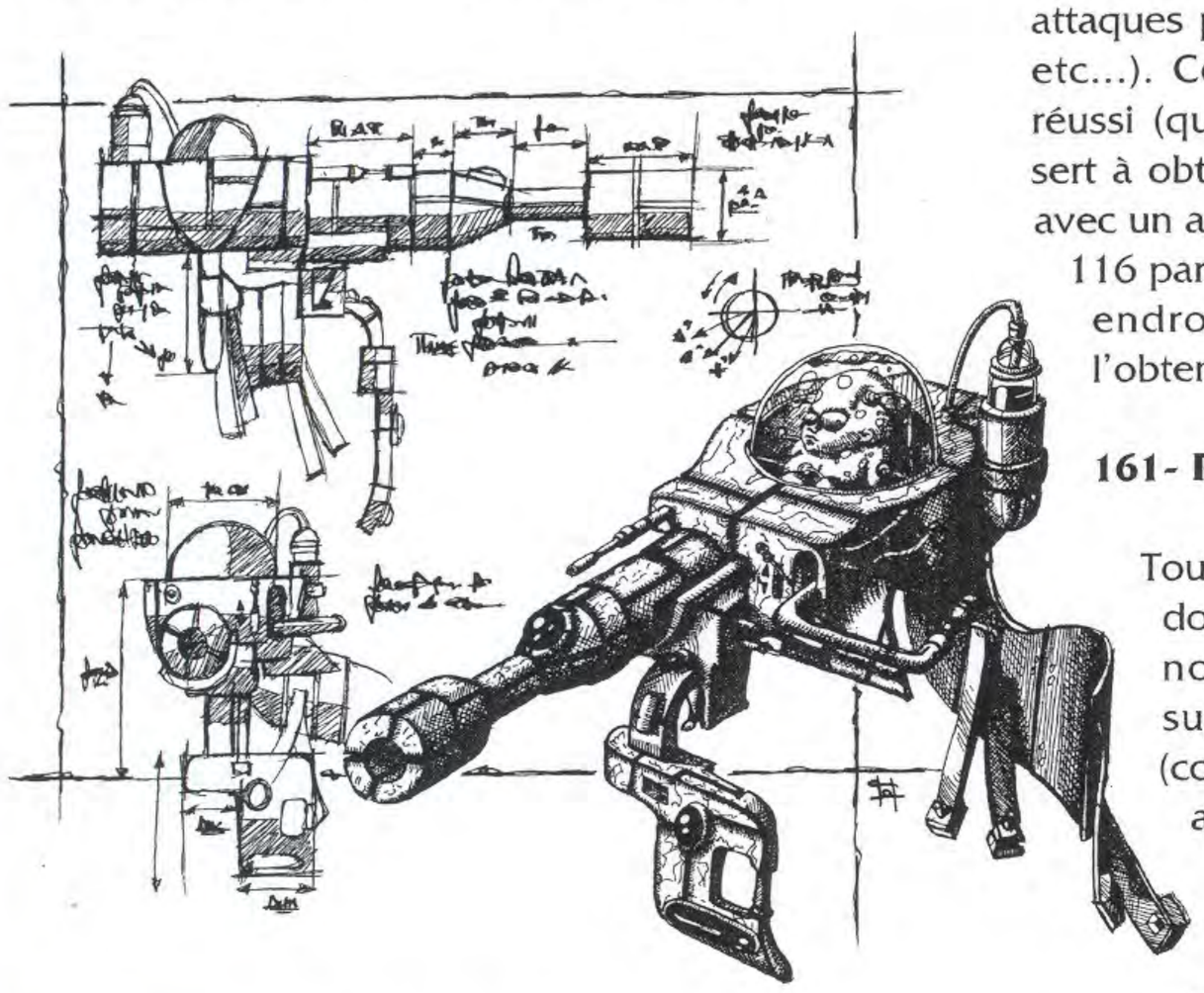
Cette forme d'attaque est très puissante, mais assez pernicieuse et sans effet visible immédiat. Toute utilisation de ce pouvoir (qu'elle soit réussie ou non) coûte tous les PP du Démon moins 1 (minimum 4). Le Démon devra, de plus, lancer une menace à haute-voix à sa victime du genre "Soyez maudits, toi et les tiens, pour dix générations". Toutes ces attaques sont considérées comme psychiques.

151- Maladie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Volonté). Celle-ci est immédiatement contaminée par une maladie mortelle mais non contagieuse. Elle mourra dans 12-RU mois (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques. La maladie prend un aspect quelconque au choix du Démon et commence à avoir des effets visibles dix jours après la malédiction.

152- Stérilité (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Volonté). Celle-ci est immédiatement rendue stérile pour un nombre d'années égal au résultat des unités fois dix à moins d'être soignée par des moyens magiques.



153- Vieillissement (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Force). Celle-ci vieillit immédiatement d'un nombre d'années égal au résultat des unités fois deux.

154- Folie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Volonté). Celle-ci est immédiatement dotée d'une folie (au choix du Démon) pour un nombre de semaines égal au résultat des unités à moins d'être soignée par des moyens magiques. Exemples de folies: Paranoïa, pyromanie, mégalomanie, monomanie, psychose quelconque, kleptomanie.

155- Phobie (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Volonté). Celle-ci est immédiatement dotée d'une phobie (au choix du Démon) pour un nombre de mois égal au résultat des unités à moins d'être soignée par des moyens magiques.

156- Laideur (Volonté)

Le Démon doit voir sa victime et réussir son pouvoir (Conflit psychique: Apparence). Celle-ci perd un nombre de points d'Apparence égal au résultat des unités à raison d'un par jour. Cet effet est permanent à moins d'être soigné par des moyens magiques. L'Apparence minimum est 1.

16- Contact

Le Démon qui possède l'un de ces pouvoirs peut causer à une victime qu'il touche un effet particulier en plus des dommages normaux (avec l'une de ses attaques physiques, ses simples poings, une morsure, etc...). Ces pouvoirs dépensent un PP par toucher réussi (que le pouvoir soit raté ou non) et le niveau sert à obtenir l'effet désiré (le toucher doit être réussi avec un autre; Corps à corps ou pouvoir numéro 111 à 116 par exemple). L'effet spécial doit venir d'un seul endroit (bouche, main, etc...) à déterminer à l'obtention du pouvoir.

161- Poison (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) entraîne un nombre de points de dommages supplémentaires égal au résultat des unités (conflit résolu avec un jet de Force de la victime au niveau +0).

162- Maladie (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) infecte la victime avec une maladie mortelle mais non contagieuse. Elle mourra dans 12-RU mois (conflit résolu avec un jet de Force de la victime au niveau +0) (minimum 1) à moins d'avoir été soignée par des moyens magiques.

163- Paralysie (Force)

Toute attaque qui cause au moins un point de dommage (au delà des protections) paralyse la victime pour un nombre de minutes égal au résultat des unités (conflit résolu avec un jet de Force de la victime au niveau +0). Elle ne peut se libérer, après cette durée, qu'avec un jet de Force "facile" (un essai par seconde).

164- Peur (Volonté)

Toute attaque qui touche la victime (même si elle ne cause pas de dommages) lui fait peur pendant un nombre de minutes égal au résultat des unités. Elle doit fuir l'attaquant de son mieux et si elle est

bloquée, subit 2 colonnes de malus pour toute utilisation de la table UM. (Conflit résolu avec un jet de Volonté de la victime au niveau +0).

165- Acide (Force)

Toute attaque qui touche la victime (même si elle ne suscite pas de dommages) cause un nombre de points de dommages supplémentaires égal au résultat des unités (conflit, quand l'attaque est portée sur un être vivant, résolu avec un jet de Force de la victime au niveau +0).

166- Douleur (Force)

Toute attaque qui provoque au moins un point de dommage (au delà des protections) cause, de plus, une douleur insupportable qui donne 4 colonnes de malus à la victime pour un nombre de secondes égal au résultat des unités (conflit résolu avec un jet de Force de la victime au niveau +0).

2- POUVOIR DEFENSIF

21- Défense permanente

211- Armure corporelle

Ce type de protection est entièrement physique et agit comme l'une des armures qu'utilisent les êtres humains. Ces défenses sont toutes rétractiles (sortir ou rentrer une protection prend une seconde) et ne dépensent aucun PP. Le niveau définit la résistance et le type de protection:

Niveau	Protection	Type
0	2	Chitine
+1	3	Ecailles
+2	4	Carapace
+3	6	Pierre

212- Immunité aux maladies et aux poisons*

Ce pouvoir permet au personnage d'être entièrement immunisé à tous les types de maladies et de poisons. Il fonctionne même pour les virus créés par l'homme pour la guerre bactériologique ou pour les virus développés sur une planète inhospitalière. Attention: Ce pouvoir n'immunise pas contre les armes chimiques.

213- Immunité au feu*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du feu et de la chaleur. Il ne subit aucun dommage s'il est touché par un lance-flamme ou s'il reste des heures en plein soleil dans le désert. Note: Dans un incendie, le personnage n'est pas immunisé aux gaz toxiques dégagés par la combustion de certains matériaux et peut donc s'évanouir ou même mourir asphyxié.

214- Immunité au froid*

Ce pouvoir immunise le personnage contre tous les effets du froid et contre la glace (y compris les pouvoirs l'utilisant). Ses membres ne gèlent pas, il ne ressent aucune paralysie (sauf une paralysie déclenchée par un moyen magique) et même aucun ralentissement des réflexes.

215- Pas de nourriture*

Le personnage n'a pas besoin de se nourrir ou de boire. Il peut survivre indéfiniment sans nourriture mais peut tout de même en absorber pour faire "vrai".

216- Anaérobiose*

Le personnage n'a pas besoin de respirer. Il peut survivre sous l'eau, ou au milieu d'un nuage toxique. Ce pouvoir permet de vivre sans problème dans l'espace et accorde automatiquement un talent de +3 en "Scaphandre" (par contre, il faut acquérir le talent "Combat en 0G). Attention! Ce pouvoir ne protège ni contre les micro-météorites, ni contre les diverses radiations présentes dans l'espace. Sans parler des émissions cancérigènes, reste le problème de la chaleur et du froid intense qui requerront l'emploi d'un scaphandre approprié. En clair, on ne sort pas dans le vide en caleçon.

22- Défense mentale

Ces pouvoirs sont utilisables dans tous les conflits psychiques et pour contrer tout pouvoir qui autorise un éventuel jet de Volonté de la part du défenseur.

221- Volonté supra-normale

Le possesseur de ce pouvoir gagne un bonus à tous ses jets de Volonté lors d'une défense psychique (voir les cas sus-cités). Ce pouvoir dépense 1PP par attaque. Le bonus dépend du niveau possédé:

Niveau possédé	Niveau utilisé pour le jet de Volonté
Aucun	+0 (procédure normale)
+0	+0 avec un bonus de 4 colonnes
+1	+1
+2	+2
+3	+3

Il faut noter que la possession d'un tel pouvoir permet aussi de savoir immédiatement si l'on est victime d'un pouvoir psychique (et pas seulement dans certaines conditions spéciales).

222- Non-détection*

L'esprit du Démon est indétectable par des moyens psychiques. Il peut être affecté par un pouvoir psychique uniquement si l'attaquant le voit. Ce pouvoir est permanent, ne dépense aucun PP et n'a qu'un seul niveau.

223- Multiplication

L'esprit du Démon, s'il est attaqué, peut se diviser en (2+niveau dans ce pouvoir) esprits distincts, dont un seul est le vrai et se trouve ainsi être plus difficile à attaquer. Un éventuel agresseur devra choisir l'un des esprits et résoudra normalement son attaque. Elle n'aura aucun effet si l'esprit choisi est un faux. Exemple: Un Démon qui possède ce pouvoir au niveau +1 se partagera en 3 parties. Un éventuel agresseur aura donc 1 chance sur 3 de choisir la bonne cible. Ce pouvoir coûte 1PP par attaque repoussée.

224- Boomerang (Volonté)

Si le Démon résiste à une attaque psychique (en utilisant le niveau de ce pouvoir pour le conflit), il la retourne à son envoyeur avec une qualité de réussite égale au résultat des unités de son jet de pouvoir. L'ancien attaquant, devenu victime, pourra, à son tour tenter de résister. Ce pouvoir coûte 2 PP par attaque résistée (qu'elle soit renvoyée ou pas).

225- Immunité

Ce pouvoir ne coûte aucun PP et immunise de façon permanente le Démon envers (1+niveau dans ce pouvoir) pouvoirs d'attaques psychiques d'Ange (au choix).

226- Régénération

Ce pouvoir permet de guérir ses propres blessures à raison de (1+Niveau) points de Force toutes les heures (sauf si le personnage est mort).

23- Couverture*

Les différentes sortes de couvertures servent au Démon à s'insérer facilement dans la société du Stella Vaticanum. Il prend en fait la place d'un personnage célèbre du royaume du Bien et possède donc ses biens, ses relations et bien sûr, sa réputation. Un Démon ne peut avoir qu'une seule couverture en même temps et peut la perdre s'il agit en désaccord direct avec la personne dont il a pris la place. Il n'y a qu'un seul niveau dans ce pouvoir. La liste ci-dessous vous donne une idée des types de couvertures possibles.

231- Membre de la Productivus Mana

Le type d'entreprise géré par le personnage est laissé au choix du maître de jeu (ou du joueur) mais doit tout de même avoir un petit rapport avec le Mal, ou tout du moins des antécédents pas très clairs (licenciements abusifs, vente d'armes, fuites toxiques diverses).

232- Membre de la Magna Veritas (Star du rock-chrétien)

Les stars du Stella Vaticanum sont pour la plupart des vedettes gentilles et serviables qui passent leur temps à faire le Bien autour d'elles. Leur musique est mielleuse et leurs paroles sont pleines de poncifs à faire pleurer de rire Monseigneur Lefebvre. Elles sont néanmoins célèbres dans de nombreux systèmes solaires.

233- Membre de la Magna Veritas (Présentateur 3D-TV)

La télévision du Stella Vaticanum est très réglementée et contrôlée. Les présentateurs vedettes sont rares mais, par là même, très célèbres dans tout le Stella Vaticanum.

C'est une couverture assez difficile à endosser car la télévision est totalement noyautée par des membres de la Stella Inquisitorus.

234- Membre de la Magna Veritas (Vedette de cinéma)

Les stars du cinéma du Stella Vaticanum sont des instruments de propagande très puissants qui passent leur temps à décrire les faits de guerre des unités militaires les plus en vogue (ou celles que le gouvernement a décidé de rendre prestigieuses). On cite par exemple "Les aventures de Marcus Stormberg l'inquisiteur" ou "Le carnet de bord du Pénitent Bjorn Wolfman".

235- Membre de l'Economicus

Là, pas de problème, les principes de base de l'économie du Stella Vaticanum permettent à nombre de petits gratte-papiers de faire leur beurre dans leur coin et c'est dans ce secteur que les plus grandes déviations de l'ordre établi ont lieu.

Attention cependant à une petite descente surprise de la Stella Inquisitorus si vous tirez un peu trop sur la corde.

236- Membre de le Furtivus Legiones

L'organisation de cette partie du Stella Vaticanum est tellement cloisonnée pour éviter les fuites qu'elle permet à n'importe qui possédant les documents appropriés de se faire passer pour l'un de ses membres au moins pour une courte durée (le temps que les autorités s'aperçoivent du problème).

Il faut cependant noter qu'un jour où l'autre, après avoir trop abusé de cette couverture, le pot aux roses sera découvert et vous devrez alors savoir courir, vite, très vite (au moins aussi vite qu'un trait de Divinumlux de poing).

24- Augmentation temporaire des caractéristiques

Ces pouvoir permettent au Démon d'augmenter l'une de ses caractéristiques de (2+niveau dans ce pouvoir) points (maximum 6) pour une durée égale à RU minutes. Chaque utilisation de ce pouvoir coûte 1 PP. Note: Si la caractéristique aurait dû être supérieure à 6, le surplus est considéré comme un bonus (exprimé en nombre de colonnes) pour tout jet utilisant la caractéristique considérée. Exemple: La Force de 5 d'un personnage, augmentée à l'aide du pouvoir numéro 241 au niveau+2 (+3 à la Force donc...) sera considérée comme étant 6 (le maximum), avec en plus un bonus de 2 (8-6) à tous ses jets de Force pour toute la durée du pouvoir.

241- Force (Volonté)
242- Précision (Volonté)
243- Agilité (Volonté)
244- Apparence (Volonté)
245- Volonté (Volonté)
246- Perception (Volonté)

25- Défense temporaire

Cet ensemble de défenses protège le Démon contre certaines attaques physiques mais elles ne sont pas permanentes et leur durée dépend directement du nombre de PP investis.

251- Champ de force

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques physiques solides (c'est-à-dire les balles, la glace, la pierre, mais pas le feu, l'acide, le son ou les ondes de choc) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

252- Glace

Ce pouvoir protège de (2+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (sauf le feu qui cause des dommages doubles) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Le personnage est aussi considéré comme ayant le pouvoir 214 pour toute la durée d'utilisation de ce pouvoir.

253- Feu

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre toutes les attaques solides (sauf le froid, ou la glace, qui cause des dommages doubles) pour une durée de deux secondes par PP dépensé. Le personnage est aussi considéré comme ayant le pouvoir 213 pour toute la durée d'utilisation de ce pouvoir.

254- Champ magnétique

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 3 points contre toutes les attaques d'objets en métal (balles et armes blanches) pour une durée d'une seconde par PP dépensé.

255- Rebond

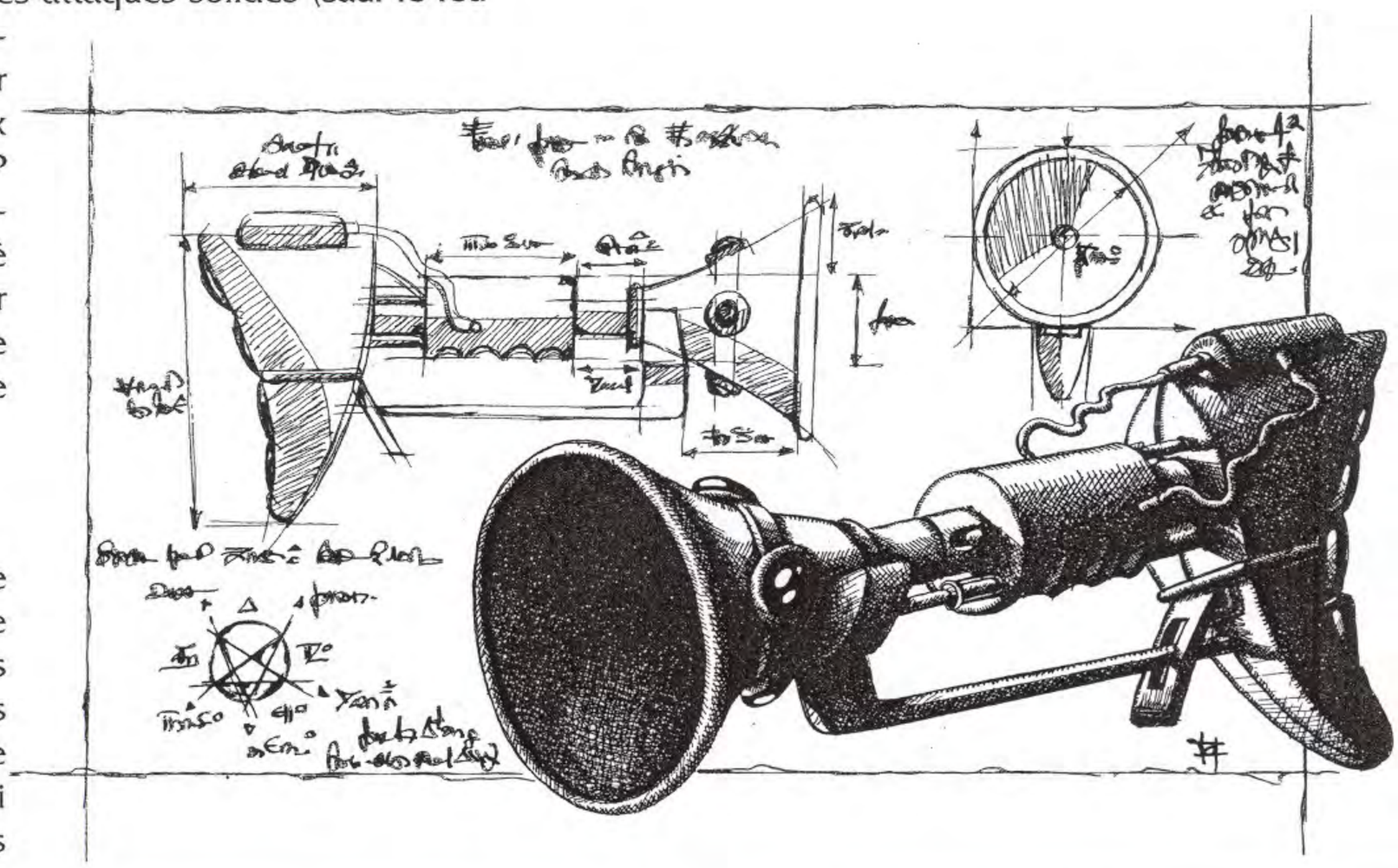
Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 5 points contre un type d'attaque physique (déterminé à la création du personnage. Exemple: balles, corps à corps, glace) pour une durée d'une seconde par PP dépensé. De plus, pour 2 PP par attaque, le personnage peut la renvoyer à l'expéditeur avec le même résultat des unités (l'adversaire reçoit exactement la même attaque qu'il avait envoyé et peut à son tour se défendre).

256- Conversion

Ce pouvoir protège de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 2 points contre un type d'attaque physique (au choix) pour une durée d'une seconde par PP dépensé. Le personnage gagne un PP (même au dessus des PP maximum) pour 2 points de dommages arrêtés de cette façon. Ces points, s'ils dépassent le nombre maximum, doivent être utilisés avant une heure ou sont perdus (comme pour un pouvoir d'absorption).

26- Camouflage

Tous les pouvoirs suivants servent à ne pas se faire repérer plus qu'à ne pas se faire toucher. Ils sont plus spécialement choisis par les Démons très peu enclins à se battre.



261- Invisibilité

Ce pouvoir permet, pour 1 PP toutes les trois secondes, d'être invisible pour les êtres qui se fondent sur la vue pour se repérer (donc les humains, les Anges, mais pas la plupart des animaux, ni les morts-vivants). Si le personnage est tout de même localisé (grâce à des sons ou à une odeur) il reçoit tout de même une protection de (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque qui lui serait destinée.

262- Caméléon

En 3 secondes, le personnage reçoit, sans dépenser de PP, une protection de (1+niveau dans ce pouvoir) colonnes de malus pour toute attaque qui lui serait destinée à cause d'un changement de couleur de sa peau. Note: Le Démon doit être nu pour utiliser efficacement ce pouvoir.

263- Forme gazeuse

Pour 4 PP le Démon peut se transformer en gaz mobile (même vitesse qu'un être humain) inodore, insipide mais visible (couleur au choix) pour (1+niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période, il ne peut attaquer physiquement et ne peut non plus être attaqué physiquement, mais est suceptible par contre de recevoir des attaques énergétiques ou psychiques. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi changés en gaz. Attention, si l'utilisateur est assommé ou rendu hors service mentalement, il commence à se répandre dans l'air au bout de (2+niveau dans le pouvoir) secondes. A partir de ce moment, il lui faut (1d6 - Niveau dans le pouvoir) heures pour se reconstituer (Minimum 1h). Attention (bis): si l'utilisateur se retrouve coincé dans un petit espace aux parois solides qu'il est incapable de briser au moment de sa reformation, il est emprisonné jusqu'à ce que sa petite prison soit ouverte. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans l'espace.

264- Liquéfaction

Pour 4 PP, le Démon peut se transformer en liquide mobile (même vitesse qu'un être humain) (couleur au choix) pour (1+niveau dans ce pouvoir) minutes. Durant cette période, il ne peut attaquer physiquement et ne peut non plus être attaqué de cette façon. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi liquéfiés. Si la totalité du liquide est divisée, la reformation ne peut s'opérer sans causer la mort du sujet.

265- Réduction

Ce pouvoir permet au Démon de réduire sa taille d'une façon considérable pour une durée d'une heure par PP. Les pouvoirs, caractéristiques et talents du personnage restent les mêmes. Le niveau indique les possibilités de réduction et leur effet:

Niveau	Taille	Malus
0	Divisée par 2	-1
+1	Divisée par 5	-2
+2	Divisée par 10	-3
+3	Divisée par 100	-4

Malus: Modificateur au jet de toucher d'une attaque physique (qu'elle soit au contact ou à distance).

266- Polymorphe (Volonté)

Le Démon peut changer légèrement de forme, tout en restant humain. Il peut modifier sa taille de 30 cm en plus ou en moins, changer de sexe, de cheveux et de couleur de peau ou de visage. Cela coûte 1 PP par heure. Le jet de talent sert pour un éventuel conflit entre le Démon et le jet de Perception d'une tierce personne qui tenterai de découvrir le subterfuge.

Le personnage peut aussi modifier son Apparence de (Niveau) points (maximum 6) lors de cette transformation.

3- POUVOIR UTILITAIRE

31- Détection

311- Bien

En utilisant ce pouvoir, le Démon découvre tout Ange ou assimilé (ainsi que les habitants humains du Stella Vaticanum qui possèdent des pouvoirs) dans un rayon de (niveau dans ce pouvoir fois 10) +10 mètres. Cela lui coûte 1 PP par seconde. Le pouvoir ne donne ni la position des êtres bénéfiques repérés, ni leur apparence exacte, ni leur nombre.

312- Ennemis

En utilisant ce pouvoir, le Démon découvre toute créature vivante qui souhaite, dans un avenir proche, lui causer du tort, dans un rayon de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 3 mètres. Cela lui coûte 1 PP par seconde. Le pouvoir donne la position approximative des ennemis mais pas leur apparence exacte ni leur nombre.

313- Invisible

Le Démon peut, en regardant un endroit précis, déterminer s'il contient des êtres ou objets invisibles, cachés ou utilisant le pouvoir "Caméléon". Cela lui coûte 1 PP par (1+niveau dans ce pouvoir) seconde(s).

314- Futur proche

Le Démon peut, en se concentrant activement et en dépensant 3 PP connaître un fait marquant d'un avenir très proche (environ (3+niveau dans ce pouvoir)

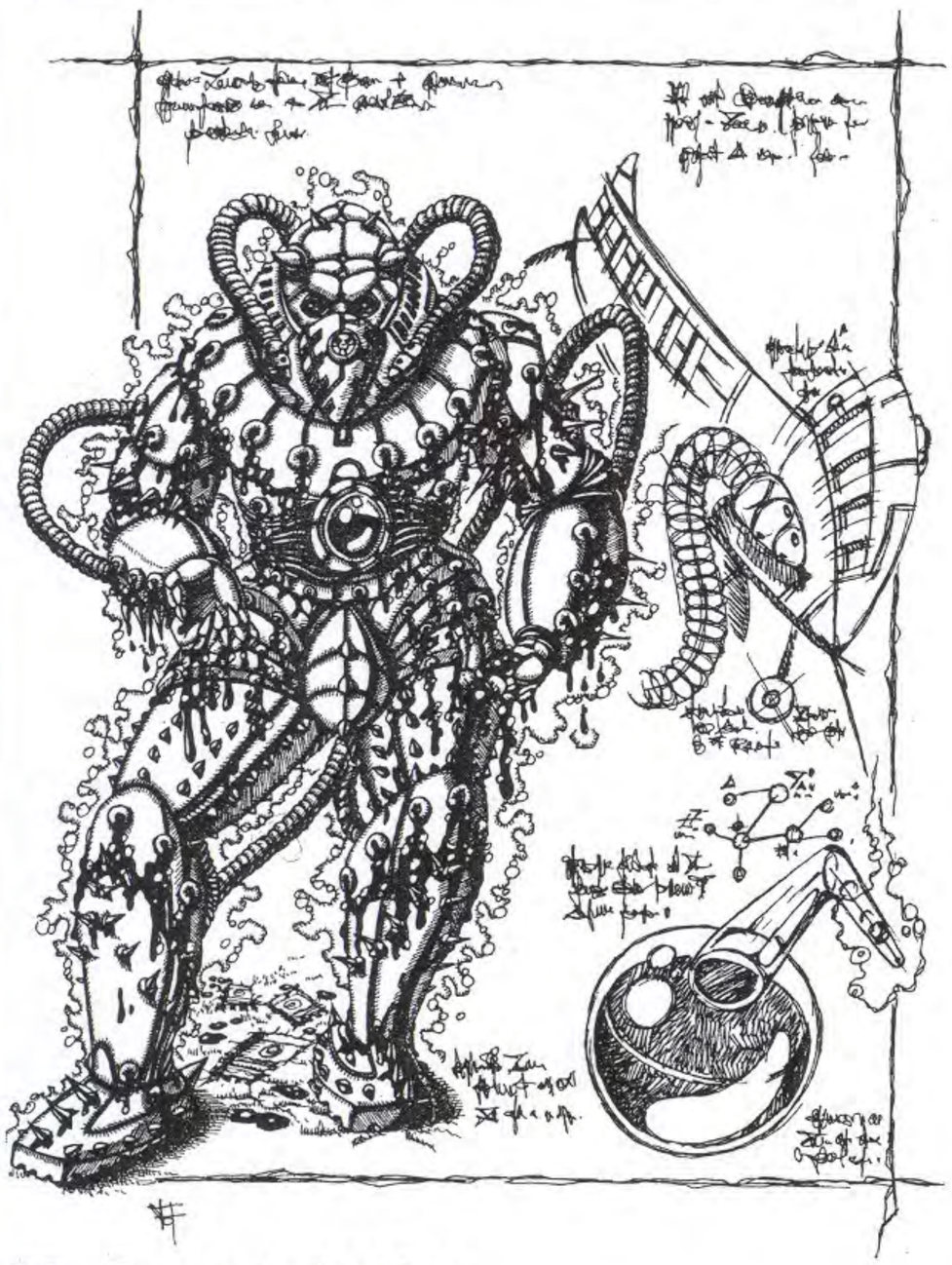
minutes). Note: Si le Démon, fort de ce présage décide de changer le cours de ses actions, il est bien sûr possible que cet avenir n'existe jamais.

315- Danger (Perception)

Quand un danger potentiel distant de moins de (1+niveau) minutes se présente au possesseur du pouvoir, le maître de jeu tire secrètement un jet de Perception au niveau du pouvoir. Si le pouvoir est réussi, le maître prévient le joueur, sinon rien. (D'où l'expression, un danger sinon rien).

316- Vérité (Volonté)

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute de conversation savoir si son interlocuteur dit la vérité (ou plutôt sa vérité). Le jet de pouvoir permet de résoudre un éventuel conflit entre le Démon et son interlocuteur (jet de Volonté).



32- Communication

321- Télépathie

Ce pouvoir permet d'envoyer un message mental de 20 mots maximum à une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois) avec une portée de (1+niveau dans ce pouvoir) fois 100 kilomètres. Chaque message coûte 1 PP.

322- Dialogue mental

Ce pouvoir permet de communiquer mentalement avec une personne connue (que le Démon a au moins vue une fois) avec une portée de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque minute de conversation coûte 1 PP.

323- Lire les pensées (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon de lire les pensées superficielles (ce qu'il pense au moment de la réussite du pouvoir) d'un être vivant se trouvant à moins de 10 mètres. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir (avec sa Volonté). Une tentative de lecture coûte 3 PP (que le pouvoir soit réussi ou non).

324- Lire les sentiments (Volonté)

Ce pouvoir permet au Démon de lire les sentiments qui animent un être vivant se trouvant à moins de 20 mètres au moment précis de l'utilisation du pouvoir. La victime peut résister, comme durant un conflit psychique à ce pouvoir (avec sa Volonté). Une tentative de lecture coûte 1 PP (que le pouvoir soit réussi ou non).

325- Dialogue multiple

Ce pouvoir permet de communiquer mentalement avec une ou plusieurs personnes connues (que le Démon a au moins vues une fois) qui sont toutes situées à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. Chaque minute de conversation coûte 2 PP par minute (+1 PP par personne).

326- Cauchemar (Volonté)

Ce pouvoir permet, pour 3 PP, de hanter le sommeil d'une personne connue (que le Démon a au moins vu une fois) qui est située à moins de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètres. La victime peut résister comme dans un conflit psychique (jet de Volonté).

Si le pouvoir réussi, la victime se réveille, en sueur et ne peut se rendormir avant (6+résultat des unités) heures. Elle subit, durant ce laps de temps, un malus d'une colonne sur toutes ses actions. Ce pouvoir permet aussi d'entrer dans le monde des rêves et des cauchemars (voir à ce sujet l'excellente extension: Mors Ultima Ratio).

33- Déplacement

331- Téléportation

Ce pouvoir extrêmement puissant permet de s'auto-transporter instantanément d'un endroit à un autre, à partir du moment où l'utilisateur sait où il se trouve par rapport à l'endroit à atteindre et qu'il a vu cet endroit au moins une fois. La distance maximale franchissable est de (1+niveau dans ce pouvoir) kilomètre(s). L'utilisateur peut emporter jusqu'à (20 x Volonté) kg avec lui. Chaque utilisation coûte 5 PP. Attention! Une reformation dans une matière solide entraîne la mort.

332- Vol

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute, voler à une vitesse (1+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain.

333- Bond

Le Démon peut, en dépensant 1 PP faire un bond (en hauteur ou en longueur) de (1+niveau dans ce pouvoir) fois dix mètres. S'il entame durant le même tour un corps à corps, ses attaques subissent un malus de 1 à leur précision et un bonus de 2 à leur puissance.

334- Vitesse

Le Démon peut, en dépensant 1 PP par minute, courir à une vitesse (3+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain.

335- Forme gazeuse

Pour 2 PP par minute le Démon peut se transformer en gaz mobile (vitesse (1+niveau dans ce pouvoir) fois supérieure à celle d'un humain) inodore, insipide mais visible (couleur au choix). Durant cette période, il ne peut attaquer physiquement et ne peut non plus être attaqué physiquement. Les objets qu'il porte au moment de la transformation sont eux aussi transformés en gaz. Voir aussi le pouvoir 263 pour les effets qu'a, sur sa survie l'évanouissement de l'utilisateur. Ce pouvoir ne fonctionne pas dans l'espace.

336- Déplacement temporel*

Ce pouvoir permet au Démon, pour 5 PP, de revenir une seconde en arrière dans le temps. C'est particulièrement utile en combat, lorsqu'une seconde peut faire toute la différence.

Pour le même tarif, il peut aussi avancer d'une seconde dans le temps et disparaître aux yeux de tous (il n'existe plus) jusqu'à la seconde suivante.

34- Talent*

Chaque fois que ce pouvoir est accordé au Démon, il choisit un talent "humain" qu'il acquiert au niveau +3. Son choix est cependant limité par le tirage exact ci-dessous:

341- Physique
342- Artistique
343- Scientifique
344- Communication
345- Ruse
346- Combat

35- Augmentation permanente des caractéristiques*

A chaque fois que ce pouvoir est accordé au Démon, il augmente la caractéristique citée de 1 point mais ne peut aller au delà du niveau 6.

351- Force
352- Précision
353- Volonté
354- Apparence
355- Agilité
356- Perception

36- Contrôle

Chacun des pouvoirs suivants permet de contrôler un type d'animal particulier (à ce titre, les humains sont séparés des mammifères). L'utilisation du pouvoir coûte 2 PP et permet, après un éventuel jet de résistance (Conflit psychique avec la Volonté de la victime) de contrôler les actions d'une créature de ce type se trouvant dans le champ de vision du Démon pour (1+niveau dans ce talent) minutes.

Le contrôle ne peut aller à l'encontre du comportement habituel de la créature (pas de suicide donc, à part pour les lemmings...). Le personnage peut discuter avec la (les) créature(s) et percevoir par ses sens. Ces pouvoirs fonctionnent aussi sur les formes mutantes d'animaux.

361- Humains (Volonté)
362- Reptiles et batraciens (Volonté)
363- Oiseaux (Volonté)
364- Insectes et arachnides (Volonté)
365- Mammifères et marsupiaux (Volonté)
366- Poissons et mollusques (Volonté)

4- OBJET*

Tous les objets suivants ne tiennent pas compte du niveau du pouvoir. Par contre, le Démon peut posséder deux (voire même trois, voire même plus) fois le même type d'objet.

41- Arme

Chaque pouvoir de ce type accorde un Point d'Armement (voir chapitre "L'équipement infernal"). Il permet au personnage d'être l'heureux possesseur d'une arme maléfique particulièrement puissante.

42- Objet magique

Chacun.de ces objets est physique, accorde au porteur deux pouvoirs tirés au sort avec un d666 sur

cette même table mais c'est l'utilisateur qui doit dépenser ses propres PP pour faire fonctionner le pouvoir. Tous ces objets sont indestructibles.

421- Croix ou autre symbole béni perverti.
422- Sceptre ou autre signe de royauté.
423- Crâne ou autre partie du squelette.
424- Pierre précieuse montée en bague ou autre bijou.
425- Dague de sacrifice ou autre arme de petite taille.
426- N'importe quoi de baroque ou autre truc bizarre.

43- Locaux

Chacun de ces locaux est officiellement l'entière propriété du Démon et il peut être sûr de ne jamais y être dérangé par des humains normaux. Parce que pour les Anges... On ne sait jamais. Il peut, dans certains cas, être placé sur une planète contrôlée par le Stella Vaticanum (mais cela reste tout de même très rare: A voir avec votre maître de jeu).

431- Morgue

Ces locaux sont de plus en plus rares sur les planètes surpeuplées où les corps sont le plus souvent placés immédiatement dans des usines de retraitement ou brûlés.

432- Usine de retraitement des corps

Ces grands édifices transforment les êtres humains décédés en matière première. Ces divers matériaux sont même quelquefois utilisés pour fabriquer de la succulente nourriture (pour rire ou simplement parce que la surpopulation est devenue un problème primordial).

433- Immeuble

Ce local est situé dans une ville-puits et comporte environ 30 logements (dont les neuf-dixièmes sont occupés). Ce pouvoir est spécialement prévu pour être utilisé au sein même du Stella Vaticanum.

434- Hôpital

Pour être plus précis, ce type de local correspond plutôt à une clinique privée avec des patients sélectionnés selon certains critères précis (surtout le contenu de leur porte-monnaie). Peut aussi (au choix du joueur) être considéré comme un asile (dans le Dunkle Reik) ou comme un local de la Medicatoris Corpus (dans le Stella Vaticanum).

435- Laboratoire

Ce type de local regroupe tous les laboratoires scientifiques, quels que soient les travaux qui s'y déroulent (et croyez-moi, avec un Démon comme propriétaire, les travaux vont rapidement dégénérer). La seule chose importante est le nombre d'employés (20 personnes) et le type de matériel (au choix). Il peut aussi être considéré comme un local de la Velox Spiritus.

436- Eglise

Ce local est... Oui ! Désaffecté ! Ou utilisé par certains humains qui n'ont pas encore tout compris au Dunkle Reik. Ce local ne peut en aucun cas être situé sur une planète du Stella Vaticanum.

44- Planque

Ce type de lieu est plus discret que les locaux ci-dessus mais n'appartient pas au Démon. Il peut tout de même s'y livrer plus facilement à des actes que la morale et la loi réprouvent. Ce local se trouve obligatoirement sur une planète du Stella Vaticanum.

441- Caveau

Ce petit édifice (que l'on trouve normalement dans un cimetière bien que ces édifices soient de plus en plus rares surtout à cause de la surpopulation) est utilisé par le Démon pour trouver refuge et se faire oublier pendant un petit moment. Il peut aussi servir à loger des morts-vivants ou Familiers particulièrement agités.

442- Conduits d'aération

Ce réseau de petites galeries qui serpentent dans les flancs de toutes les villes-puits permet d'aller facilement d'un point à un autre sans se faire remarquer (mais à condition de ne pas se perdre, bien évidemment).

443- Egouts

A la différence des conduits d'aération, ces galeries se trouvent uniquement dans les niveaux inférieurs des villes-puits et sont souvent inondées. Le seul avantage par rapport aux conduits est que les égouts sont souvent beaucoup plus grands et donc il est plus facile de s'y déplacer.

444- Tube

Les villes-puits d'une même planète sont souvent reliées entre elles par des centaines voire des milliers de kilomètres de "Tubes" (c'est une version sophistiquée du métro de notre époque). Ces couloirs sont très souvent utilisés par les Démons pour se déplacer sans que personne ne les voie (les distances à parcourir sont cependant très importantes et il serait bon que le personnage trouve un moyen rapide de locomotion).

445- Squatt

Pour ajouter une touche de véracité au squatt de votre personnage, choisissez une ville-puits ou un secteur de ville-puits où l'on peut trouver des locaux désaffectés. A la différence du Tube, le Démon devra partager son squatt avec des clochards, des loubards et autre rebut du Stella Vaticanum

446- Hangar

J'entends par là, un squatt dans une usine désaffectée. Ce genre de local est moins facile à défendre qu'un squatt conventionnel, mais peut être utilisé pour des manifestations de grande envergure (concerts, entraînement para-militaire, entretien de véhicules). Ces locaux se trouvent souvent sur la surface même des planètes, loin des villes-puits.

45- Signe extérieur de richesse

Les "gros objets" ci-dessous sont des biens physiques qui doivent servir au Démon pour s'affirmer dans les milieux importants du monde des humains (aussi bien dans le Stella Vaticanum que dans le Dunkle Reik).

Les Limbos et le plaisir qu'apportent ces objets sont aussi très pratiques pour embrigader des êtres humains particulièrement cupides ou aimant la futilité.

451- Vaisseau de course

Le personnage pourra se faire construire un vaisseau de Taille 1 (mais qui ne devra comporter aucune arme: C'est une navire uniquement construit pour frimer dans l'espace et non un engin de guerre).

452- Animaux de course

Non, ça ne se mange pas! Mais cela ne sert pas à grand chose de toute façon. Les courses d'animaux sont interdites sur les planètes du Stella Vaticanum. Dans le Dunkle Reik, on n'utilise pas que des chevaux et on peut donc imaginer que le personnage possède une écurie de hamsters, de tortues ou de baleines de course.

453- Voitures de course

Même remarque que ci-dessus, à ceci près que vous aurez tout de même du mal à les manger. Les véhicules à moteur sont très prisés dans le Dunkle Reik.

454- Vaisseau de croisière

Le personnage pourra se faire construire un vaisseau de Taille 2 (mais qui ne devra comporter aucune arme: C'est une navire de plaisance et non un engin de guerre).

455- Astéroïde

Ce pouvoir permet au personnage d'acquérir un petit astéroïde terraformé pour son usage personnel.

456- Résidence secondaire

Pour cet objet, voyez grand, pas question de se contenter d'une villa dans les faubourgs de Mool 69. Ce sera un palais ou un immense immeuble dans l'endroit le plus huppé de la planète choisie.

46- Etablissement

Ces établissements permettent de gagner de l'argent et de s'affirmer dans le monde des humains (uniquement dans le Stella Vaticanum). Ils peuvent aussi servir de terrain de chasse ou d'essai pour certains Démons particulièrement méchants. Ils sont tous légèrement subversifs (et donc passibles de petites visites de la Stella Inquisitorus ou de la Stella Securus)

461- Restaurant

Ce type d'établissement ne rapporte pas vraiment beaucoup d'argent mais sert surtout à recevoir convenablement toutes sortes de personnes qui ne supporteraient pas un traitement inférieur. Le restaurant sera l'un des meilleurs de la planète choisie et sera fréquenté par de nombreux responsables d'Eglises.

462- Hôtel

Mêmes remarques que ci-dessus. Peut aussi servir pour toutes sortes de rencontres (hôtel de passe) et même afin d'organiser des jeux clandestins. Inutile de préciser que tout cela est strictement interdit dans tout le Stella Vaticanum.

463- Industrie

Ce type d'établissement demande, plus que tout autre, à être décrit. Son utilisation est aussi variée que son type exact même s'il dépend de toute façon de la Productivus Mana. Citons par exemple: Usine de véhicules antigrav, de vaisseaux de guerre, d'armes ou de produits chimiques.

464- Aumônerie

Mêmes remarques que pour le 461, à ceci près que l'on utilise souvent les boîtes de nuit pour écouler toutes sortes de plaisirs (artificiels ou non).

Les aumôneries du Stella Vaticanum sont l'équivalent des boîtes de nuit de notre bonne vieille Terre (les plaisirs charnels en moins).

465- Casino clandestin

Ce type d'établissement est très important puisqu'il permet de "blanchir" l'argent de crimes divers. Un comparse joue de grosses sommes, les perd et donne donc tous ses gains au casino. Son propriétaire gagne donc l'argent qu'il s'est procuré de façon moins avouable. Les jeux d'argent et donc les casinos sont interdits dans tout le Stella Vaticanum.

466- Boutique de luxe

Ce terme regroupe toutes sortes d'établissements, comme les bijouteries, les magasins de haute-couture ou même les traiteurs. Ils ont pignon sur rue dans tout le Stella Vaticanum même si les citoyens ne peuvent que très rarement acheter ce qu'ils proposent.

5- SERVITEUR*

Tous les êtres vivants (ou Morts-vivants) suivants ne tiennent pas compte du niveau du pouvoir. Par contre, le Démon peut posséder deux (voire même trois, voire même plus...) fois le même type de serviteur.

51- Mort-vivants

Le Démon reçoit des mort-vivants qui peuvent lui servir de force de frappe ou de diversion lors de scénarios mettant en jeu de nombreux ennemis. En temps de paix, il faut cependant leur trouver une cachette.... Et de la nourriture.

511- Zombies (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO3 AG1 AP2 VO1 PE1 PR1. Elles combattent à l'aide de leurs poings munis de griffes (Puissance: +2) avec un talent "corps à corps+2".

512- Zombies (5D6)

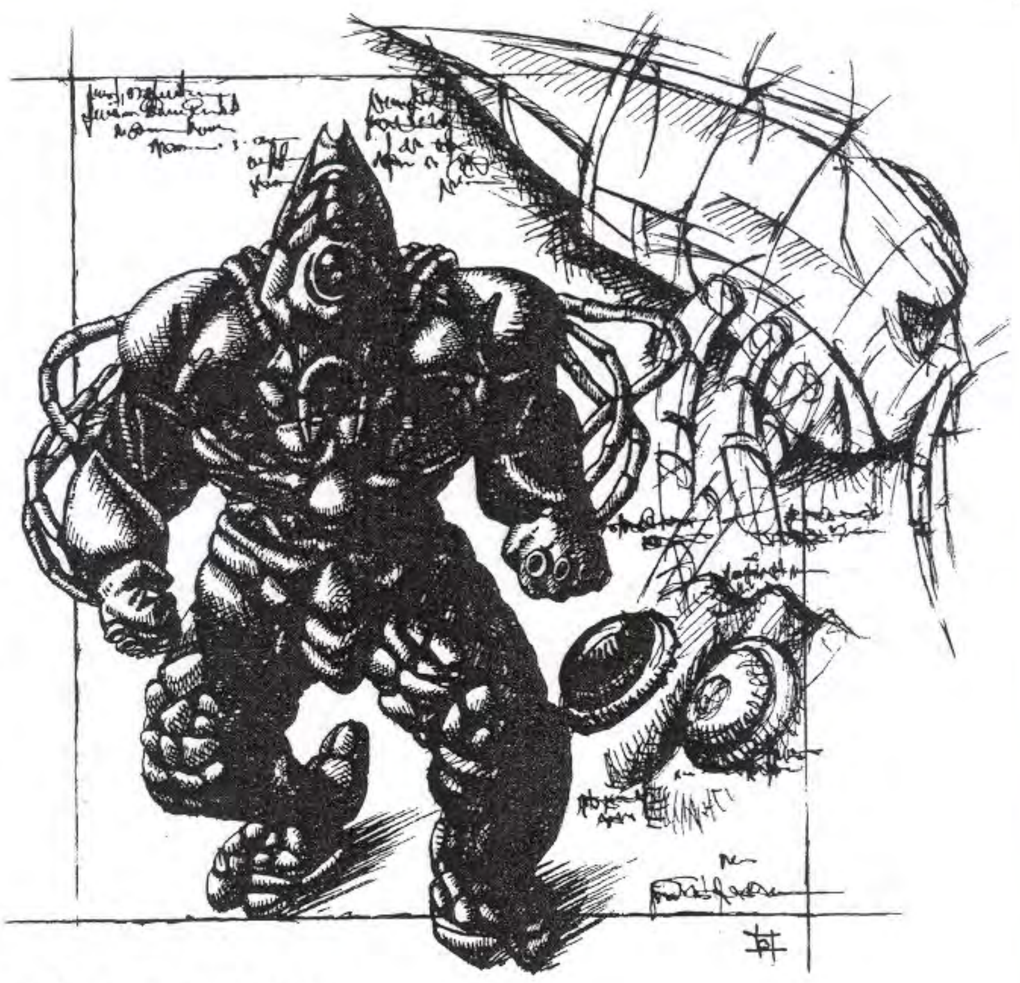
Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO2 AG1 AP1 VO1 PE1 PR1. Elles combattent à l'aide de leurs poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+1".

513- Squelettes (1D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO2 AG3 AP2 VO1 PE1 PR2. Elles combattent avec une arme de contact au choix et avec le talent approprié au niveau +2.

514- Squelettes (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO1 AG2 AP2 VO1 PE1 PR2. Elles combattent avec une arme de contact au choix et avec le talent approprié au niveau +1.



515- Goules (D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO2 AG3 AP2 VO1 PE2 PR2. Elles combattent à l'aide de leurs poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+2". Elles possèdent, de plus, 3 talents au choix au niveau +0 (type "Ruse" conseillé).

516- Goules (2D6)

Ces créatures ont les caractéristiques suivantes: FO1 AG2 AP2 VO1 PE2 PR1. Elles combattent à l'aide de leurs poings munis de griffes (Puissance: +1) avec un talent "corps à corps+1". Elles possèdent, de plus, 3 talents au choix au niveau +0 (type "Ruse" conseillé).

52- Mort-vivant intelligent

Le Démon reçoit des mort-vivants qui peuvent lui servir de force de frappe ou de diversion lors de scénarios mettant en jeu de nombreux ennemis. En temps de paix, ils se cachent et se nourrissent eux-mêmes avec une intelligence raisonnable.

521- Vampire

Le vampire est un mort-vivant de grande classe. Il combat rarement mais possède tout de même de nombreux pouvoirs: 111 (dents), 131 (charme) et 263 (forme gazeuse). Ses caractéristiques sont variées et doivent être déterminées comme indiqué plus haut. De par sa nature exceptionnelle, il peut posséder un nombre de pouvoirs supérieur aux 3 qui sont normalement accordés aux mort-vivants et peut même atteindre le rang de Démon.

522- Momie

Ce monstre "exotique" a la particularité d'être couvert de bandelettes et de posséder le pouvoir 162 (maladie). Tout le reste doit être déterminé par le maître de jeu.

523- Fantôme

Ce monstre non-corporel possède toujours les deux pouvoirs suivants: 153 (vieillissement) et 326 (cauchemar). Tout le reste doit être déterminé aléatoirement. Il possède le plus souvent une Volonté très élevée et de nombreux pouvoirs psychiques.

524- Poltergeïst

Cette forme invisible et non-corporelle utilise souvent les pouvoirs 261 (invisibilité) pour se défendre et 125 (télékinésie) pour attaquer. Tout le reste devra être déterminé aléatoirement.

525- Pseudo-Démon

Cette créature mort-vivante se prend pour un Démon et possède des pouvoirs qui ne sont pas sans rappeler ceux de ses maîtres. Ses caractéristiques, talents et pouvoirs devront être déterminés par le maître de jeu.

526- Animal mort-vivant

L'animal mort-vivant est à mi-chemin entre le Familier et le mort-vivant. Il peut d'ailleurs, si son maître est content de lui, atteindre le rang de Familier. Ses caractéristiques, talents et pouvoirs devront être déterminés par le maître de jeu. Il est surtout utilisé comme moyen de déplacement et devra donc posséder des pouvoirs et talents qui s'y rapportent.

53- Familier (animal)

Le Familier devra être créé par le maître de jeu et aura l'une des apparences suivantes:

531- Rat ou autre petit mammifère omnivore.
532- Chat ou autre petit mammifère carnassier.
533- Serpent ou autre reptile.
534- Araignée ou insecte.
535- Corbeau ou autre oiseau.
536- Gecko ou autre animal que vous n'aimez pas.

54- Familier (être humain)

Le Familier devra être créé par le maître de jeu et aura l'une des apparences suivantes. Ses talents et pouvoirs devront être choisis en prenant en compte les besoins du Démon et l'apparence du serviteur. Il sera utilisé normalement sur les planètes du Dunkle Reik mais avec beaucoup de difficulté sur celles du Stella Vaticanum

541- Serviteur classe (Majordome)

Ce type de serviteur Démoniaque ne s'étonne de rien, présente bien et ne s'occupe pas du tout de ce qui se passe autour de lui. C'est ce type de serviteur qui vous apportera une tasse de thé ou un remontant en plein combat ou qui ramassera sans rechigner les morceaux de cadavres issus d'une expérience scientifique ratée.

542- Trasher

Ce type de serviteur prend la forme d'un teenager chevelu et recouvert d'une véritable armure de badges et de morceaux de ferraille divers. C'est le citoyen adolescent de base d'une planète contrôlée par Furfur. Son mot d'ordre "Dive or Die" l'oblige, lors des concerts de Trash-Core dont il raffole, à se jeter sur ses congénères le plus violemment possible (de la scène par exemple). Il est d'un naturel joueur et suicidaire, ce qui fait de lui un parfait allié lors d'un combat.

543- Grosse brute

Garde du corps silencieux et imposant, la grosse brute est toujours là quand il le faut. Pas vraiment plus intelligent que le trasher, il est cependant bien plus fort et n'hésite pas à utiliser des armes à feu.

544- Truand ou petite frappe

Pas vraiment plus nets que les trashers, ils sont toutefois moins violents et plus rusés. Ils sont issus de n'importe quelle planète du Dunkle Reik (et même quelquefois du Stella Vaticanum). Un Démon particulièrement intelligent les utilisera comme espions dans toutes les villes-puits où ils passeront la plupart du temps inaperçus.

545- Tueur psychopathe

Ce type de personnage peut avoir n'importe quelle apparence (et c'est ça l'intérêt) et sera utilisé pour tuer des êtres humains indésirables. Sa violence et son intelligence permettra peut-être éventuellement de tuer un Ange mais ce sera beaucoup plus dur.

546- Prostituée

Sous ce nom se cache n'importe quelle personne qui donne du plaisir en échange d'argent. Ceci inclut, bien sûr, les gigolos et autres prostitués "mâles". Un serviteur de ce type sera utilisé, la plupart du temps comme espion et très rarement dans un but offensif. Il sera presque toujours issu d'une planète contrôlée par Andrealphus et ne sera jamais originaire du Stella Vaticanum.

55- Familier (Divers)

Le Familier devra être créé par le maître de jeu et aura l'une des apparences suivantes. Ses talents et pouvoirs devront être choisis en prenant en compte les besoins du Démon et l'apparence du serviteur.

551- Poupée

La poupée, surtout si elle est habillée de curieuse façon, peut passer pour une vraie créature de cauchemar. Souvenez-vous, à ce titre, de la BD de Bob

Morane "Les poupées de l'ombre jaune" et du film "Dolls". Ce type de Familier fait souvent partie des Familiers Coucous qui terrorisent les enfants.

552- Bébé

Le bébé, possédé par l'esprit du serviteur, devra tuer ses parents pour plus de sécurité ou disparaître, un beau jour (pas pour tout le monde), pour se joindre au Démon qu'il doit servir. Il peut être issu du Stella Vaticanum.

553- Diablotin

Le serviteur prend corps dans un petit bonhomme construit pour l'occasion par le Démon (ou l'un de ses serviteurs). Cette enveloppe corporelle ressemblera un peu à un jouet mais mettra rapidement mal à l'aise n'importe quel être humain normal qui aura tout loisir de l'observer. Ce type de Familier fait souvent partie des Familiers Coucous qui terrorisent les enfants.

554- Vaisseau

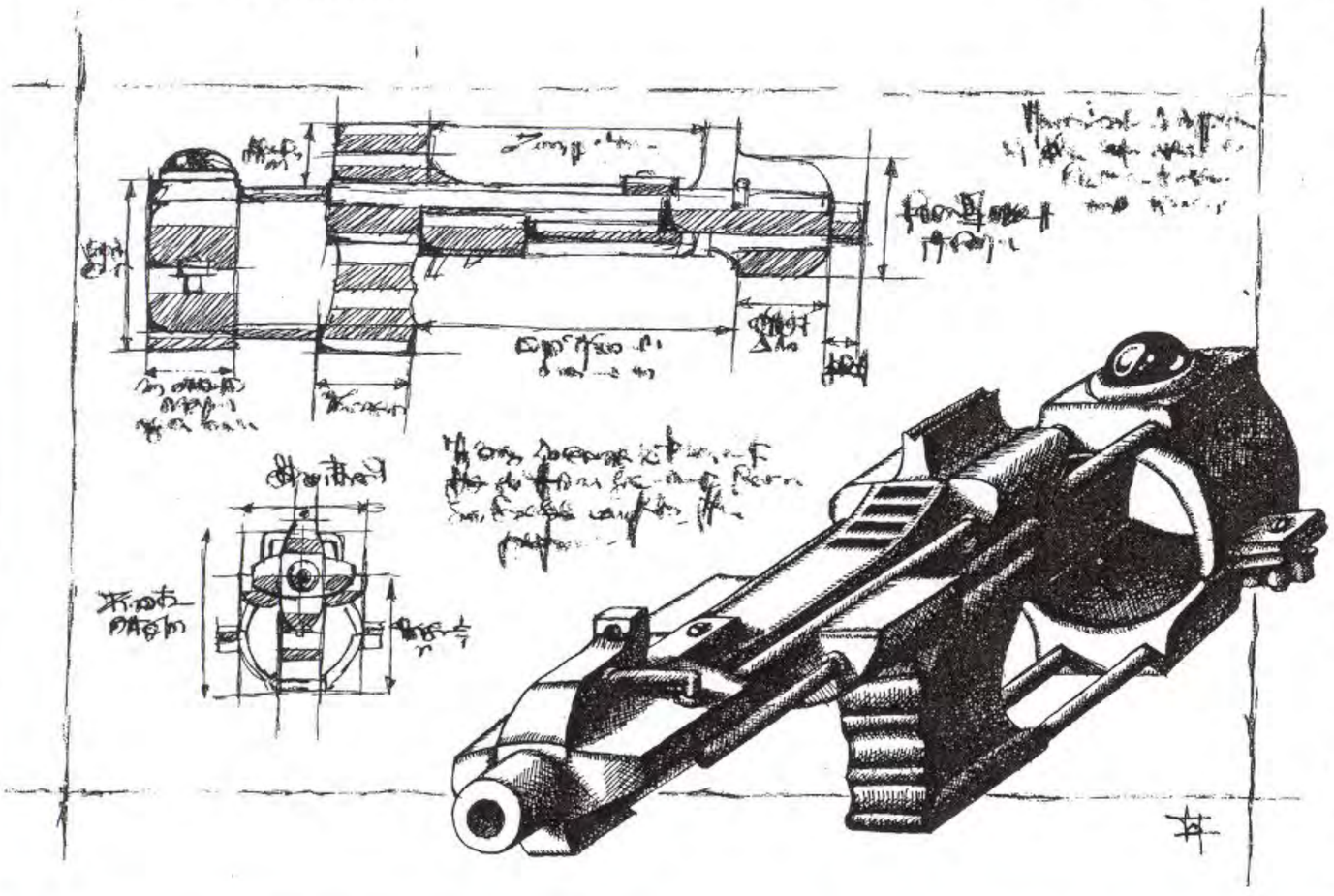
Ce pouvoir permet d'acquérir un Familier qui prend la forme d'un vaisseau de taille 1 (entièrement équipé et armé à la convenance du joueur).

555- Maison

Un lieu de villégiature du Démon est "possédé" par l'esprit d'un Familier. Cette habitation peut être un appartement situé dans un ville-puits contrôlée par le Stella Vaticanum.

556- Jouet

Toute liberté est laissée au maître de jeu pour faire prendre au serviteur, dans ce cas, n'importe quelle apparence ridicule ou horrifique (Kiki, Alien à disséquer, Real Ghostbuster, Goldorak, balle rebondissante ou bien encore slime fluo). Ce type de Familier fait souvent partie des Familiers Coucous qui terrorisent les enfants.



56- Relations

On entend par relations un ou plusieurs personnages que le Démon connaît bien et avec lesquels il a des intérêts communs. Ils aideront de leur mieux le personnage si cela ne nuit pas à leurs propres affaires. Les personnages humains connaissent la nature Démoniaque du personnage mais n'en feront part à aucun autre humain (à moins qu'il y ait pression, chantage ou torture). On peut estimer qu'ils interviendront 50% du temps lorsque le personnage en fera la demande, mais rarement plus d'une fois par semaine.

561- Démon

Le Démon est un ami d'un autre Démon de même rang que lui (ou de Grade 1 si le personnage n'a pas de Grade). Il lui viendra en aide si le besoin s'en fait sentir.

562- Prince-Démon

Le Démon est un ami particulier d'un Prince-Démon mais pas obligatoirement de son supérieur direct. Cela pourra éventuellement causer des problèmes de jalousies entre Prince-Démons (et ça se termine souvent en baston générale).

563- Démon d'Echelon 4

Le Démon a, un jour, aidé un Démon débutant à s'élever vers les cimes du pouvoir. Il en résulte une amitié durable et volontaire. Cette relation est d'autant plus utile que le personnage possède désormais le grade de Chef dans l'une des hiérarchies démoniaques (au choix du joueur, mais ni dans le Ministère de la Justice, ni dans celui des Hostilités).

564- Etre humain d'Echelon 5

Le Démon a, un jour, aidé un être humain débutant à s'élever vers les cimes du pouvoir. Il en résulte une amitié durable et volontaire. Cette relation est d'autant plus utile que le personnage possède désormais le grade de Grand-Chef dans l'une des hiérarchies démoniaques (au choix du joueur, mais ni dans le Ministère de la Justice, ni dans celui des Hostilités).

565- Agent du Ministère de la Justice

Le Démon a, un jour, aidé un être Démon débutant à s'élever vers les cimes du pouvoir. Il en résulte une amitié durable et volontaire. Cette relation est d'autant plus utile que le personnage possède désormais le grade d'Agent dans le Law Squad.

566- Etripeur du Ministère des Hostilités

Le Démon a, un jour, aidé un être Démon débutant à s'élever vers les cimes du pouvoir. Il en résulte une amitié durable et volontaire. Cette relation est d'autant plus utile que le personnage possède désormais le grade d'Etripeur dans l'Instant Justice.

6- LIMITATION*

Voici toutes sortes de pouvoirs qui n'en sont pas vraiment. Ils comptent toujours comme un jet sur la table des pouvoirs mais ne sont que rarement utiles. Dans tous les cas, le niveau n'a aucune importance.

61- Défaut physique naturel

611- Etat cadavérique

Le Démon a l'apparence (mais pas l'odeur) d'un mort d'une semaine. Il est blanc, avec des cernes noires sous les yeux et les veines bien visibles sous la peau. On peut aussi imaginer une autre apparence encore plus laide (noyé ou brûlé). Apparence=1.

612- Membre coupé

Le Démon a un membre coupé (bras, main, jambe, pied ou autre).

613- Cicatrice

Le Démon possède une grande cicatrice qui lui barre le visage ou une autre partie visible de son corps. Apparence moins 1 (Minimum 1).

614- Dandy

Le Démon s'habille de façon très "chébran" et affectionne tout ce qui se fait de mieux dans le genre.

615- Ancienne mode

Le Démon s'habille de façon très "chébran" et affectionne tout ce qui se fait de mieux dans le genre. La mode dont il est question est celle du 20ème siècle.

616- Tic

Le Démon possède un tic très visible et particulièrement dégoûtant (il crache partout, se mouche sur sa manche ou bave abondamment). Apparence moins 1 (Minimum 1).

62- Défaut physique surnaturel

621- Odeur suspecte

Du Démon émane une odeur étrange. Exemple: Soufre, cadavre ou bien encore terre meuble.

622- Couleur de la peau

La peau change de couleur (n'hésitez pas à donner une couleur bien étrange: Bleu, vert, rouge ou argent).

623- Cornes

Le Démon possède de petites cornes qui ne lui servent normalement à rien mais qui sont particulièrement difficiles à cacher.

624- Couleur des yeux

La couleur (or, argent, rouge, vert fluo) peut être modifiée ou une anomalie visible peut apparaître: Yeux de couleurs différentes, pas de pupille, pas d'iris etc.....

625- Ailes

Le Démon possède des ailes (type chauve-souris) qui ne lui servent normalement à rien mais qui sont particulièrement difficiles à cacher.

626- Queue

Le Démon possède une queue (apparence au choix) qui ne lui sert normalement à rien mais qui est particulièrement difficile à cacher.

63- Folie

Vous trouverez une étude approfondie de ces diverses folies dans l'extension d'INS/MV appelée Dementia Profundis (encore une pub gratuite).

631- Paranoïaque

Le Démon croit voir des envoyés de Dieu partout, même parmi ses amis. Il est obsédé par la sécurité et se met souvent en colère contre "ceux qui lui en veulent".

632- Pyromane

Le Démon cherche à brûler le plus de choses possibles (que ce soit une forêt, un bâtiment ou un être vivant).

633- Mégalomane

Le Démon se croit supérieur à tous les Démons de son rang et agit comme s'il possédait un rang de plus. (Un Familier, par exemple, se prend pour un Démon).

634- Monomaniaque

Le Démon est obsédé par un seul but qu'il tente de réaliser à tout prix.

Une fois son but atteint, il en trouve un autre après 1D6 semaines de morosité.

635- Tueur psychopathe

Le Démon doit tuer un être humain de façon cruelle au moins une fois par semaine. S'il ne suit pas ce quota, il est particulièrement agressif et peut même attaquer ses amis.

636- Kleptomanie

Le Démon ne peut s'empêcher de chaparder de petits objets dès qu'il en a l'occasion et ceci même si les chances de se faire prendre sont grandes.

64- Phobie

Le Démon a une peur panique d'un type d'objet ou de créature. Il l'évite à tout prix et est toujours gêné par sa présence (une colonne de malus pour tout jet sur la table UM).

641- Croix

Le Démon prend peur dès qu'il voit une croix (tenue comme un symbole religieux, pas à l'oreille de Madonna ou peint sur le côté d'un char ou d'un vaisseau spatial) ou d'un autre symbole béni ou considéré comme tel.

642- Enfants

Le Démon est dérangé et a même peur de la présence d'un enfant humain (en dessous de 7 ans).

643- Armes à feu

Le Démon a peur des armes à feu et des autres armes à distance technologiques (cela va du Derringer à la M-60 en passant par le canon de 88 à effet Gauss).

644- Lumière

Le Démon croit que la lumière du jour (et le soleil) lui cause des dommages.

Il se couvrira le visage le plus souvent et portera en permanence des lunettes noires.

645- Peur des voyages spatiaux

Le personnage a une peur bleue des voyages spatiaux et du vide interstellaire en général.

646- Nature

Le personnage est effrayé s'il n'est pas en contact avec un édifice ou un véhicule technologique (seul en pleine forêt, par exemple).

65- Besoins

651- Sang

Le Démon devra boire ou sucer un litre de sang humain. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

652- Acte sexuel

Le Démon devra faire l'amour avec un être humain. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

653- Douleur

Il devra assister à la souffrance d'un humain pendant au moins cinq minutes. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

654- Violence

Le Démon devra participer à un combat (ou à un massacre) entraînant la mort d'une personne. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

655- Jeunesse

Le Démon devra pervertir ou tuer un être humain âgé au maximum de 12 ans. Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

656- Perversion

Le Démon devra inciter un être humain à agir contre son intérêt ou contre la loi (avec n'importe quel défaut: Jeux, sexe, violence, vol etc...). Le Démon perd 1 PP par jour durant lequel il n'aura pas respecté cette obligation.

66- Bonté

La bonté est le défaut le plus grave pour un Démon. Le seul que Satan lui-même puisse lui reprocher. Un Démon ne pourra jamais atteindre un rang supérieur tant qu'il possèdera l'une de ces limitations, et dès que ses supérieurs en seront avisés.

661- Loyauté

Le Démon est loyal et ne peut agir traîtreusement envers des ennemis de son rang.

662- Gentillesse

Le Démon a du mal à faire souffrir les êtres humains et tentera le plus possible de les tuer sans douleur.

663- Pitié

Le Démon doit épargner un adversaire qui s'est bien battu et qui se rend.

664- Timidité

Le Démon a du mal à s'exprimer en public et ne hausse jamais le ton.

665- Naïveté

Le Démon est prêt à avaler n'importe quelle bêtise (il faut tout de même que ces balivernes viennent d'un personnage qui ait une certaine facilité à s'exprimer) sauf si sa vie est mise en jeu.

666- Le nombre de la Bête

Bonne nouvelle! Satan lui-même vous fait une blague et vous offre un pouvoir au choix au lieu de vous punir. Vous avez de la chance....

L'équipement Infernal

Les armes personnelles

Les armes décrites ci-après sont toutes construites sur mesure pour l'être démoniaque qui les reçoit (avec le pouvoir 41- Arme). Elles ne peuvent être utilisées par personne d'autre et disparaissent si le personnage meurt. Elles sont normalement indestructibles. Chacune coûte un certain nombre de PA (Points d'Armement). Exemple: Un personnage ne peut obtenir une arme qui coûte 2PA que s'il possède deux fois le pouvoir Arme (41-). Dans toutes les descriptions suivantes, un être divin représente tout personnage ayant des Points de Pouvoir accordés par Dieu. Bien entendu, ces armes peuvent être "rangées" en Enfer pour 1PP et récupérées pour le même coût (comme une arme maudite normale d'In Nomine Satanis).

Bloody-Gun (1PA): Cette arme prend la forme d'un vulgaire revolver. Les munitions qu'elle utilise sont cependant bien étranges: Elles sont fabriquées à l'aide du sang gelé de jeunes vierges. La douleur causée par une telle blessure sur un être divin lui donne 2 colonnes de malus pour toutes ses actions pendant (Résultat des unités de l'attaque) secondes. On peut tenter d'y résister avec un jet de Force (Difficile). Recharger une telle arme demande une jeune vierge de moins de 20 ans (qui doit être tuée) et un système de refroidissement (un congélateur par exemple). Talent utilisé: Arme de poing.

Canon à acide (2PA): Cette arme se présente sous la forme d'un canon de 20mm attaché à un harnais. Elle ne peut être utilisée que par un personnage ayant une Force surhumaine (4 ou plus). Elle ne nécessite aucune munition. Talent utilisé: Arme lourde ou Spécialisation.

Damnateur (1PA): Arme de poing typique à munitions cinétiques (un flingue quoi!). Un personnage peut tirer plusieurs coups par seconde (voir tableaux ci-dessous). Elle ne nécessite aucune munition. Talent utilisé: Arme de poing.

Nombre de coups	Malus
1	-
2	-1
3	-2
4	-4

Malus: Malus pour chaque tir (exprimé en nombre de colonnes).

Dolorus Rex (1PA): Cette arme est l'équivalent démoniaque du lance-roquettes anti-char. Elle est composée d'une charge explosive, d'un intensificateur de douleur et d'un foetus humain. Pour tirer, il suffit d'écraser le foetus. La douleur ainsi créée sert de propulseur pour la charge explosive. Recharger une telle arme demande un obus (très facile à trouver) et un foetus vivant (déjà plus difficile). Note: Le liquide nutritif dans lequel est placé le foetus ne peut le nourrir qu'une semaine. Au delà, il meurt et l'arme devient inutilisable jusqu'à ce qu'elle soit rechargée. Talent utilisé: Arme lourde ou Spécialisation.

Ejaculateur (3PA): Cette arme se présente sous la forme d'un tromblon de très gros calibre. Elle projette un minuscule aiguillon contenant une infime parcelle de la semence de Satan. Elle ne nécessite aucune munition. Elle tue immédiatement tout être vivant non divin. Les autres perdront 1 Point de Pouvoir (permanent) par semaine jusqu'à ce que les PP soient égaux à zéro, moment où le personnage mourra. La perte de PP ne peut être enrayée que par une utilisation du pouvoir Angélique 151. Note: Au moment où l'arme touche sa cible, celle-ci subit un violent orgasme, qu'elle le veuille ou non. Talent utilisé: Arme d'épaule.

Eventreur (2PA): Cette arme est une version améliorée du damnateur. Elle fonctionne de la même façon mais utilise simplement des munitions plus performantes. Talent utilisé: Arme de poing.

Inferno (1PA): Cette arme est un petit lance-flammes qui ne nécessite aucune munition et dont les effets sont centralisés sur une seule cible (à la différence des lance-flammes conventionnels). Talent utilisé: Arme lourde ou Spécialisation.

Purgatoire portable (2PA): Cette arme a l'apparence d'une simple petite boîte noire ouvragée. Talent utilisé: Aucun. Dès que le possesseur l'ouvre et la braque sur la cible, une âme du purgatoire est immédiatement projetée sur celle-ci. Si cette dernière rate un jet de Volonté (Moyen) elle subit l'un des effets suivant:

Résultat des unités	Effet
1-3	Une phobie (au choix du maître de jeu)
4-6	Une folie (au choix du maître de jeu)
7+	RU points de dommages (non protégée par l'armure).

Trompette de l'Armaggedon (2PA): Cette arme se présente sous la forme d'une grande corne dans lequel l'utilisateur doit souffler. L'arme cause des dommages soniques à toute personne dans un rayon de 10 mètres (sauf l'utilisateur). Les victimes doivent réussir un jet de Force (ou de Volonté au choix du maître de jeu) (Niveau: Moyen). En cas d'échec, le résultat des unités donne le nombre de minutes durant lesquelles la cible subit un malus de 3 colonnes sur toutes ses actions. Talent utilisé: Spécialisation (Force).

Ultragangrèneur (2PA): Cette arme de poing projette de petites capsules contenant un virus hyperactif et très dangereux. Si la cible n'est pas tuée par l'attaque, elle perd de toute façon un point d'Apparence. Talent utilisé: Arme de poing. Les dommages peuvent être réduits avec un jet de Force (Moyen) réussi. Ces dommages sont subis par la victime à raison d'un point de Force par seconde (elle ne sera plus vraiment en état de combattre et écopera de 4 colonnes de malus sur toutes ses actions durant toute cette durée). Elle ne nécessite aucune munition.

Table des armes

Nom	PA	Puissance	Précision	Portée	Munitions	Note(s)
Bloody-Gun	1	+2	+1	40	10	a
Canon à acide	2	+10	-1	5	-	b
Damnateur	1	+3	+0	10	-	c
Dolorus Rex	1	+20	-1	10	1	d
Ejaculateur	3	Sp.	+0	10	-	e
Eventreur	2	+5	+0	15	-	c
Inferno	1	+6	-1	5	-	-
Purgatoire portable	2	Sp.	Sp.	Sp.	-	f
Trompette de l'Armaggedon	2	+3	+0	0	-	g
Ultragangrèneur	2	+10	+0	10	-	h

a: +8 de puissance (plus douleur) contre les êtres divins. Chaque vierge permet de fabriquer 50 balles mais on ne peut en placer que 10 en même temps.
b: Réduit l'armure de la cible de 5 points.
c: Jusqu'à 4 tirs par seconde (Malus:-/-1/-2/-4).
d: Attaque aussi toutes les cibles dans un rayon de 3 mètres autour du point d'impact avec une puissance de +3.
e: Cette arme ne peut affecter une cible ayant plus de 4 points de protection. Tout être non divin est tué, les autres perdent des PP.
f: Portée: La cible doit se trouver dans le champ de vision de l'utilisateur de l'arme. Elle est obligatoirement touchée.
g: Toutes les cibles dans un rayon de 10 mètres sont attaquées (puissance +3 et douleur).
h: Les dommages de ces armes peuvent être réduits avec un jet de Force (moyen). La cible perd un point d'Apparence.

Les armures

Les armures utilisées par les forces du Mal sont trop disparates pour être classifiées. Il existe cependant trois types de matériaux très bizarres utilisés par les troupes d'élite sataniques. En voici les caractéristiques:

Matériau	Protection	Ajustement	Note(s)
Daemonis Ferox	6	-1	a
Aegis Bubonicus	5	-	b

a: Ce type de matériau ressemble à une carapace de langouste (rougeâtre). Elle colle parfaitement à la peau et ne peut pas être retirée. Une tenue complète (avec casque) coûte 2PA (seulement 1PA si le porteur est sous les ordres de Baal).
b: Ce type de matériau ressemble à une croûte purulente et dégage une odeur insoutenable (pour le commun des mortels). Un individu qui l'utilise doit obligatoirement être immunisé aux maladies (pouvoir 212). Toute personne qui touche ce matériau est immédiatement affectée par le pouvoir maladie+0 (162) (avec une Force de 3). Une tenue complète (avec casque) coûte 2PA (seulement 1PA si le porteur est sous les ordres de Malthus ou de Shaytan).

Ces matériaux sont à utiliser comme ceux qui sont énumérés dans le chapitre "Armures technologiques" des règles de base et les valeurs doivent être modifiées pour un casque ou une tenue complète.

La hiérarchie

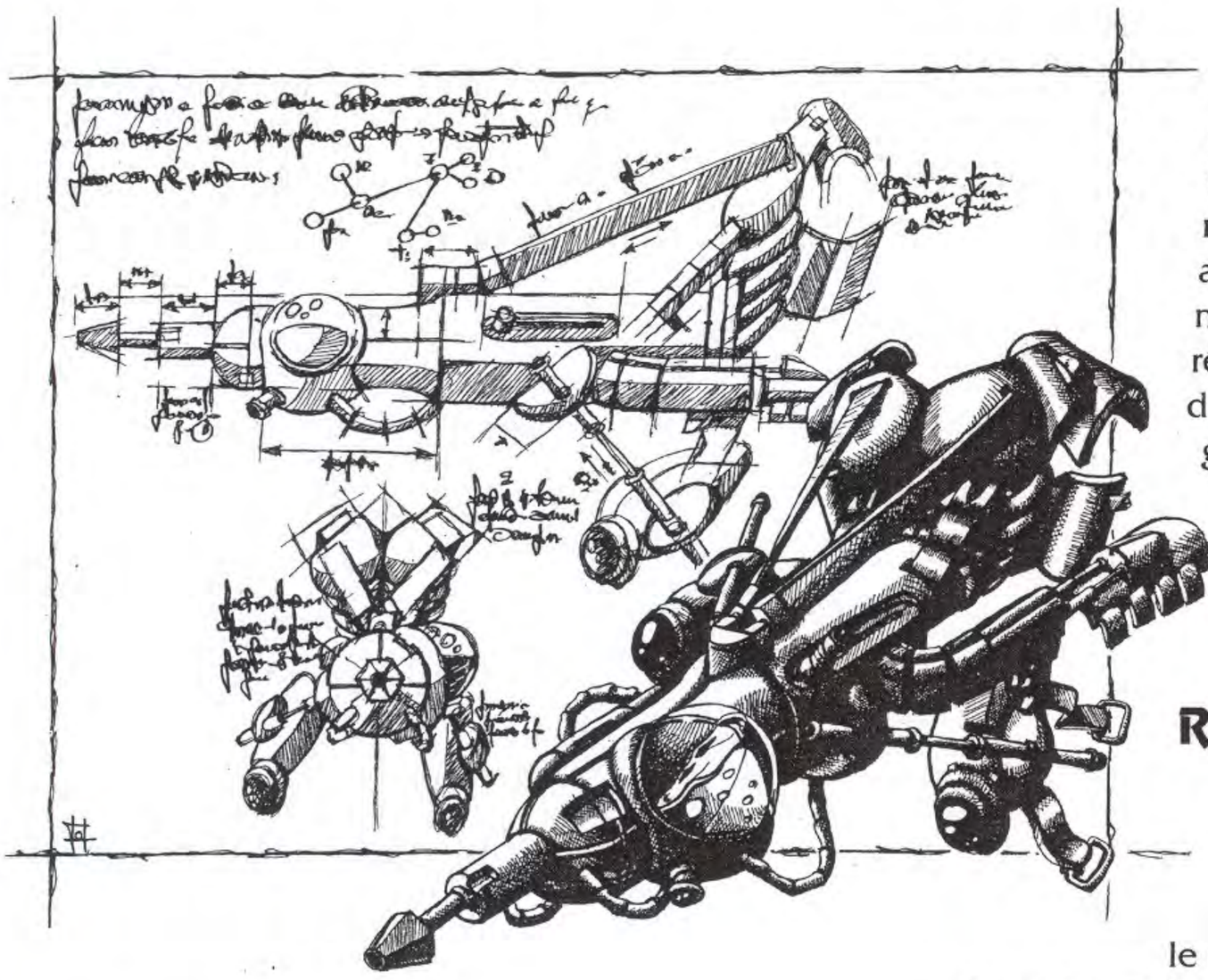
La position d'un personnage dans la grande armée de Satan est très importante. Il aura à répondre de ses actions devant ses supérieurs et donnera des ordres à ses serviteurs.

Les différents rangs

Les mort-vivants

Les mort-vivants forment le plus gros des armées de Satan. Ils sont créés à l'aide d'humains morts et sont,

pour la plupart inintelligents. Ils peuvent à la rigueur devenir Familiers mais jamais Démons. La seule exception notable est le vampire qui peut facilement obtenir le rang de Familier et même de Démon (mais c'est déjà plus rare).



Les Familiers

Les Familiers sont, pour la plupart, des Démons punis qui doivent expier leurs fautes sous la forme d'un Familier. Les autres sont des mort-vivants qui ont atteint ce stade (ce qui est pour eux une récompense). Les Familiers sont pour la plupart aigris et mesquins et presque toujours jaloux de leur maître. A utiliser avec précaution.

Les Démons

Les Démons (vous!) risquent de devenir Familiers s'ils échouent dans de nombreuses missions et peuvent devenir Prince-Démons s'ils accumulent pouvoirs et renommée. Ce système est plus souvent appelé "la carotte et le bâton". Malheureusement, les Familiers sont bien plus nombreux que les Princes et il est très rare qu'un Démon devienne Prince sans "passer par la case Familier" au moins deux ou trois fois.

Les Prince-Démons

Les Prince-Démons ne craignent que Satan lui-même et doivent prendre garde à leurs "alliés", que ce soient leurs serviteurs ou les Princes de leur rang. La punition reste la régression à l'état de Familier, même pour un Prince de ce rang depuis 6 ou 7 siècles.

Rapport avec ses supérieurs

A chaque fois qu'un personnage attire l'attention de son supérieur direct (par exemple s'il termine une mission, qu'il ait réussi ou non) il a des chances d'obtenir des faveurs de ce dernier. Il est possible aussi d'être puni, quelquefois même injustement, mais de toute façon, Satan reconnaîtra les siens...

Les missions

On entend par "mission" une action concertée entre les divers membres du groupe. Pour que les personnages ne deviennent pas trop rapidement aussi puissants que leurs supérieurs, le maître de jeu devra donner une récompense (ou une punition) à la fin de chaque mission (et pas obligatoirement à la fin de chaque soirée de jeu). En règle générale, on peut estimer qu'une récompense toutes les trois parties est une bonne moyenne.

Récompenses

Si un personnage a réussi une mission, il se voit accorder un nouveau pouvoir (ou voit augmenter le niveau d'un de ses pouvoirs) qui est déterminé selon l'avis du supérieur et le type de victoire:

Type	Pouvoir	Niveau
Victoire marginale	Aléatoire	A
Victoire normale	Semi-aléatoire	B
Victoire totale	"Au choix" du personnage	B

A: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le maître de jeu) d'un niveau (jamais au dessus d'un maximum possible).

B: Au lieu de se voir accorder un nouveau pouvoir, il peut augmenter l'un de ceux qu'il possède déjà (choisi par le joueur) d'un niveau (jamais au dessus du maximum possible).

Le type de victoire devra être déterminé par le maître de jeu, mais un barème complet sera fourni avec chaque scénario.

Punitions

Si un personnage échoue dans une mission, ou s'il agit en désaccord avec son supérieur, il subit une punition et se voit doté d'un défaut (à tirer au sort sur la table des pouvoirs avec un d666 dont le chiffre des centaines est obligatoirement 6).

Le supérieur pourra aussi, éventuellement lui enlever un pouvoir, pour une durée plus ou moins longue (d'une semaine à un siècle).

Rapport avec ses serviteurs

Lorsqu'un personnage reçoit un défaut ou un pouvoir de ses supérieurs, il peut en faire profiter ses serviteurs.

Récompenses

Quand un personnage reçoit, en guise de récompense, un nouveau pouvoir, il peut (mais ce n'est nullement obligatoire) en accorder un à son serviteur direct. Il sera déterminé de la même façon que celui qui a été reçu par le personnage. Le maître de jeu devra tout de même vérifier que ce serviteur peut encore acquérir un nouveau pouvoir. Pour vous aider, voici le nombre maximum de pouvoirs d'un personnage selon son rang:

Personnage	Nombre maximum de pouvoirs
Mort-vivant	6
Familier	9
Démon	Illimité
Prince-Démon	Illimité

Punitions

Dans le même ordre d'idée que pour les récompenses, un personnage qui se fait taper sur les doigts peut en faire profiter son serviteur direct. Le choix du défaut ou de l'annulation d'un pouvoir (ainsi que sa durée) sera entièrement laissé au choix du personnage.

Perte d'un pouvoir

Lorsqu'un personnage perd un pouvoir, il perd aussi un point de pouvoir sur son total de points de pouvoir maximum. Un pouvoir est considéré comme perdu si le personnage est victime d'une punition, de la mort d'un serviteur (pour les Familiers ou les mort-vivants) ou d'un vol (pour un objet magique).

Statut social et pouvoirs annexes

Chaque Prince-Démon peut accorder à ses Démons différents "grades" et pouvoirs annexes. Bien qu'ils portent des noms différents, ils peuvent tous être acquis de la façon suivante:

- Le premier grade (et le premier pouvoir annexe) est obtenu dès que le Démon réussit correctement une mission ou dès la première action d'éclat (brûler un immeuble pour Belial, couler un bateau pour Vephar ou bien encore provoquer un divorce pour Malphas).

- Le deuxième grade (et le deuxième pouvoir) est obtenu dès que le Démon possède 20 points de pouvoir. Ce grade accorde un bonus de 1 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

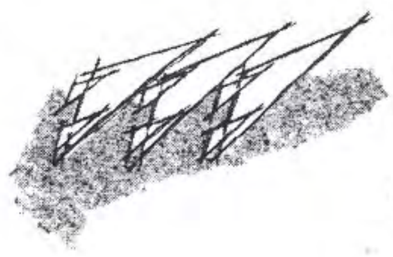
- Le troisième grade (et le troisième pouvoir) est obtenu lors d'une action particulièrement éclatante ou d'une mission particulièrement réussie (déclencher une guerre pour Malphas, faire brûler une ville pour Belial). Ce grade accorde un bonus de 2 lorsque le personnage tente de faire intervenir son Prince-Démon.

Notez que les grades doivent être obtenus dans l'ordre, que les Princes les possèdent tous (évidemment) et que les Démons cités dans les scénarios possèdent toujours le grade un (à moins que le contraire ne soit indiqué) et le deux s'ils possèdent au moins vingt points de pouvoir (à moins, comme ci-dessus, que le contraire ne soit indiqué). Vous trouverez ci-dessous la liste de tous les grades et de tous les pouvoirs annexes. Dernière remarque: Si vous ne voulez pas vexer votre Prince, vous devez, après son nom, citer tous ses grades, sans vous tromper!!!

Les pouvoirs annexes sont automatiques et ne dépensent aucun point de pouvoir. Lorsque le mot "humain" est utilisé, il inclut aussi les Anges et les Démons, mais nullement les Princes ni les Archanges.

Changement de leader

Un personnage qui estime avoir mal choisi le Prince qu'il sert peut en changer à plusieurs conditions. Leur niveau de relation doit être associé ou allié, ses actions doivent permettre à ce Prince d'accepter le nouvel élève et (mais c'est optionnel) le personnage perd tous ses pouvoirs "spéciaux". Il garde néanmoins ses grades.



Pouvoirs possédés par certaines créatures maléfiques

Aura maléfique

Cette capacité, possédée par tous les Démons et Prince-Démons, permet à la créature de faire apparaître autour d'elle une aura visible seulement par les Démons, Prince-Démons, Familiers, Anges et Archanges et qui indique, en plus, (s'il le désire) sa puissance selon le barème suivant:

Nombre de PP possédés	Puissance de l'aura
1-10	Faible
11-20	Moyenne
21-40	Forte
41 et plus	Très forte

Langage démoniaque

Cette capacité permet à tous les mort-vivants, Familiers, Démons et Prince-Démons de se comprendre entre eux quelle que soit la nationalité du corps possédé. Attention: Ce n'est pas de la télépathie et les humains trouveront cette "langue" (une suite de bruits et de crachements divers) très bizarre.

Invocation de son supérieur

Tout Démon (même sans grade) peut tenter d'invoquer son supérieur s'il se sent en mauvaise posture. Attention: Ce pouvoir devra être utilisé avec parcimonie si vous ne voulez pas vous attirer les foudres du dit supérieur.

Comment bien incarner un Démon

Depuis l'aube des jeux de rôle, les joueurs les moins intelligents ont toujours aimé incarner un personnage maléfique, simplement parce que les limites données pour les autres "types de personnage" (code de conduite, hiérarchie, notion de sauvegarde de la vie) sont contraignantes. Dans SI, il n'est pas vraiment facile d'être mauvais. Il faut toujours répondre de ses erreurs à ses supérieurs et ils sont en général, et pour une fois, bien plus stricts que ceux des Anges. Quant au respect de la vie, cette notion n'existe pas et tous les êtres vivants de la Terre sont considérés par les Démons et par Satan comme des jouets que l'on utilise et que l'on jette une fois qu'ils ont été utilisés (ou une fois qu'ils sont cassés). Il faut cependant noter que dans le Dunkle Reik, seuls les Démons ont le droit de vie et de mort sur les êtres humains et qu'ils ne doivent jamais trop en abuser (mais uniquement parce que cela réduirait la puissance militaire du Dunkle Reik). Un bon joueur de SI devra toujours respecter les sept commandements suivants:

1- Les ordres de Satan doivent toujours être suivis

Satan est votre chef. Il vous a créé et peut vous détruire. Si vous mourez sur Terre, c'est que vos actions sur cette planète n'ont pas été suffisamment admirables. Quels que soient ses ordres, il est de votre devoir de les exécuter. Il ne peut se tromper. Il ne détient pas la vérité, il l'est.

2- L'action des Démons sur Terre doit être la plus discrète possible

Toute action offensive des forces du Mal devra être planifiée et longuement préparée. Elle ne devra laisser aucune trace de l'intervention de créatures maléfiques. Il faudra toujours faire passer un mort suspect pour la victime d'un être humain. Les actions au grand jour des forces du Mal (l'Armaggedon par exemple) ont prouvé que cela n'était pas du tout souhaitable. Pour être puissant, le Mal doit rester caché.

3- Les ordres de son supérieur doivent toujours être suivis

Moins important que les ordres de Satan, ceux de votre supérieur doivent aussi être suivis, sauf s'ils contredisent les commandements 1 et 2. Sa façon de diriger ses serviteurs ne peut être discutée que par Satan lui-même et nullement par ses serviteurs.

4- Toutes les forces du Bien doivent être détruites sans pitié

Un Démon ne doit montrer aucune pitié envers les membres des forces du Bien. Même si votre supérieur direct ne considère pas la violence comme un moyen sûr d'arriver à ses fins, il vous faudra toujours éliminer vos ennemis quel qu'en soit le prix. La pitié n'existe dans le cœur d'aucun serviteur de Lucifer.

5- Le meurtre inutile d'innocents est à éviter

Si tuer des êtres humains innocents est votre passe-temps favori, faites-le discrètement, sur un nombre de victimes réduit. Si des êtres humains doivent être tués pour faire progresser le Mal et les ordres de Satan, qu'il en soit ainsi, mais pas dans tous les autres cas. Un être humain tué par un Démon ne pourra pas servir de carburant ou de soldat contre les armées du Bien.

6- Tous les serviteurs doivent être dirigés d'une façon forte et sans faille

Vos serviteurs doivent vous respecter autant que vous respectez votre Prince. Ne paraissez jamais faibles, sinon ils en profiteront. N'hésitez pas à les aider ou ils hésiteront à vous aider. Par contre, ne leur faites jamais oublier que c'est vous leur seul et unique chef.

7- Etre un Démon: Plus qu'un métier, une façon de vivre

Même si Satan vous a envoyé sur Terre pour le servir, ne dédaignez pas les plaisirs nouveaux qui vous sont offerts. Il est toujours plus cool de voyager en Speeder S-127 qu'en antigrav d'occasion et meilleur de dîner au champagne qu'à la Neovalstar.

Comme vous l'avez sûrement compris, les préceptes sont à suivre, de préférence, dans l'ordre (Exemple: Si la note 1 contredit les suivantes, il faut la suivre tout de même). La note (4-) est un peu bizarre mais il ne faut pas oublier que la Terre a été choisie par Satan et

Dieu pour s'amuser (pardon... se battre) et la mort (surtout en grand nombre) d'humains n'est pas le but recherché (sinon, les arsenaux nucléaires du monde entier auraient déjà sauté depuis longtemps).

Comment diriger une partie de SI avec des Démons

Un maître de jeu débutant aura peut-être un peu de mal à diriger ses joueurs, lors des premières parties. Ils ne rateront pas une chance de se faire remarquer: Ils cracheront dans les bénitiers, feront peur aux bébés et tireront au fusil à pompe (ou même au Dolorus Rex) sur les cars de la Stella Securus. Restez calme et gardez toujours sous le coude un petit groupe d'Anges "de combat" qui devraient leur faire un peu peur (dans le cas contraire, et si les joueurs continuent leurs délires, descendez les plus violents, histoire de faire réfléchir les autres).

Une fois cette petite mise au point opérée, les joueurs devront prendre conscience de leur place dans le grand édifice des forces du Mal. Ils ne sont, au début, que des pions sur l'échiquier du monde et devront franchir les étapes qui en feront des Démons respectés et, peut-être un jour, des Prince-Démons. Le type de scénario qui leur permettra de se faire connaître devra être étudié pour permettre à tous les personnages de se distinguer à un moment ou à un autre. De la diplomatie, de la ruse, un soupçon de méchanceté et une pincée (ou une poignée) de combats; c'est la recette d'une bonne partie de SI.

Quelques Prince-Démons

Chaque Prince-Démon possède ses talents, pouvoirs et caractéristiques comme n'importe quel Démon mais affecte aussi les créatures sous ses ordres. Les Prince-Démons ne vivent pas sur Terre et ne détiennent donc pas de possessions physiques régulières. On estime que s'ils choisissent de venir sur Terre (pour la modique somme de 2 PP), ils apparaissent avec un équipement créé par Satan pour l'occasion. Ils peuvent retourner volontairement dans le monde de Satan pour 4 PP. Ils sont très résistants (voir "Effets des blessures sur les Prince-Démons") et ont la capacité d'accorder des PP à leurs serviteurs lLes Démons) selon un barème particulier à chacun (voir "Quelques Prince-Démons"). Ils récupèrent leurs PP selon la simple formule suivante: 1 PP récupéré toutes les 3 heures.

Talents: Les Princes possèdent tous les talents "humains" au niveau+0. Ceux dont ils jouissent à un niveau supérieur sont indiqués dans la description de chaque Prince.

Récupération: Les Démons au service d'un Prince-Démon récupèrent leur PP selon un barème propre à leurs chef. Le maître de jeu peut, s'il l'estime nécessaire, récompenser un Démon qui suit à la lettre les préceptes de son Prince par la récupération de quelques points de pouvoir. Exemple: Un Démon, sous les ordres du Prince des océans, fait couler un navire avec à son bord 1000 personnes. Il n'y a aucun survivant. Le maître de jeu lui accorde 5PP.

Pouvoirs privilégiés: Lorsqu'un être sous les ordres d'un Prince-Démon reçoit un pouvoir semi-aléatoire, il peut, au lieu de cela, tirer au sort un pouvoir parmi les six qui sont décrits pour chaque Prince. En toute logique, le Prince-Démon possède tous les pouvoirs contenus dans cette liste spéciale au niveau +0 (au minimum).

Promotion: Moment où est apparu sur Terre le Prince-Démon en question (et surtout en quelle circonstance).

Comportement et apparence: L'importance du Prince et son poids dans l'organisation. Ses rapports avec les autres Princes, avec Satan et son apparence lorsqu'il agit sur Terre.

Rôle: Type de mission confiée par Satan au Prince (et donc à ses serviteurs) en question.

Possibilités d'intervention: Facteur (utilisé comme une caractéristique) qui permet de déterminer si le Démon vient aider l'un de ses serviteurs lors d'une mission particulièrement dangereuse ou si ce serviteur risque de mourir. On jette un d666 sur la table UM (Colonne 0). Un jet réussi indique que le Démon intervient. On doit utiliser les modificateurs suivants (exprimés en nombre de colonnes):

Evénement	Mod.
Demande futile	-3 (minimum)
Démon de grade 2	+1
Démon de grade 3	+2
Le Démon risque de mourir	+1
Le Démon combat un Archange	+1
Sur une planète du Dunkle Reik	+1
Sur une planète du Stella Vaticanum	-1
Dernière intervention:	
Moins d'un mois	-4
Un mois ou plus	-2
Un an ou plus	+1
Puissance du Démon	+PP/10

Relations avec les autres Princes: Attention! "Ennemi" signifie que les Princes en question se foutent sur la gueule assez souvent (comme si les forces du Bien ne suffisaient pas).

Composantes d'invocation: Ces composantes doivent être utilisées lorsqu'un mortel tente d'invoquer un Prince-Démon (voir à ce sujet la superbe extension Scriptarium Veritas au chapitre "Les sorciers").

Abalam

Prince de la Folie

"Rigooooolooooo !"

"Cela fait trois jours que nous le travaillons sans succès. Il a été capturé à proximité des zones de transferts, quelques instants avant l'arrimage."
"Comment-a-t-il été repéré?"
"La camisole... On a beau dire, ils se font toujours avoir depuis 5000 ans de la même façon..."
"Les Inquisiteurs sont-ils prévenus?"
"Ouais, et les Exorcistes aussi, mais ils sont occupés autre part... Ils pourront pas venir avant un bout de temps.... Même si nous sommes sur place."
"Du respect..."
"Ouaiiis... Les puissants membres de la Stella Inquisitorus arriveront quand bon leur semblera. Ca va?"
"Passons. Combien de temps pouvons-nous le garder ici? Je veux dire sans risques qu'il ne pose pas un... problème majeur."
"Attendez... Là je vois plus du tout, respect ou pas..."
"Le garde qui s'est noyé dans les toilettes, c'est un problème mineur. Celui qui s'est pendu avec le cable du fer à repasser, aussi. Les problèmes majeurs relèvent du stratégique et non du tactique..."
"Il n'y a rien de prévu pour l'instant. Les deux gardes étaient des erreurs que nous avons rectifiées. Il est maintenant sous sédatif, ses réactions sont monitorées, il ne peut pas cligner de l'œil sans que toute la Cathédrale se mette à résonner. C'est pour cela que nous l'avons pris à bord. Le saut paradisiaque peut même se faire sans problème tant qu'il reste comme ça. Y a pas de pets..."
"Prions ensemble mon frère... La perte d'une Cathédrale, maintenant, serait désatreuse. Vous en seriez tenu pour responsable en tant qu'Abbé pilote, vous le savez..."
"Honnêtement, si le saut rate, je n'aurai plus rien à craindre que Son jugement, alors..."
"Vous, non, mais il est probable que votre lignée... enfin que votre descendance directe et indirecte s'arrête brusquement pour cause de Néobaptème brutal..."
"J'y songerai, mais il est improbable qu'il puisse se libérer et agir..."

"Comment? Il s'est libéré? Mais c'est impossible! Il était sous la garde de... Quoi? Ils se sont tous entretués? Où est-il? Il faut le retrouver! Le saut est prévu dans quelques minutes, l'Aumonier Accordeur est déjà au travail avec les Fœtusaints! Il faut l'arrêter! Trouvez-le! Trouvez-le! "

"Les observations sont formelles. Les Fœtusaints n'avaient jamais été aussi bien accordés. Tout avait débuté normalement, les prières et tout, et soudain l'Aumonier avait commencé à lâcher sa tête... Il avait dû fondre un plomb, les cantiques qu'il chantait ne ressemblaient plus à rien et parlaient de curés qui avaient quelque chose qui pend. Ils se mirent pourtant à l'unisson, et quand l'Aumonier donna le signal, ils entrèrent en résonnance, comme d'habitude."
"Et c'est là que la Cathédrale a explosé?"
"Non, pas explosé... Ce serait trop simple... Elle est restée au même endroit et s'est faite projeter dans le même temps en des milliards d'endroits différents. Il paraît que des Archicathédrales dans les systèmes de Sanctus Productis l'ont aperçue l'espace d'un instant, puis plus rien... Non, en vérité je suis bien obligé de le dire, la Cathédrale "Marie Céleste" peut être considérée comme perdue..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	5	3	3	52

Talents : Psychologie +2, Psychiatrie +3, Médecine +1, Baratin +2, Discussion +2, Comédie +3.
Pouvoirs : Peur +2 (134), Volonté +3 (141), Folie +3 (154), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +3 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +3 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Camisole +3 (Spécial).

Récupération :
Par deux heures, entouré de malades mentaux (au moins 2) +1
Par six heures de sommeil dans une camisole de force +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Peur	134
2	Volonté	141
3	Folie	154
4	Volonté supra-normale	221
5	Lire les sentiments	324
6	Camisole	Spécial

Camisole (Volonté)
Ce pouvoir permet au Démon (pour 5PP et un jet de Volonté de la part de la victime) de rendre fou à lier (littéralement) pendant un nombre de minutes égal au résultat des unités. La victime sera soit prostrée dans un coin, soit totalement excitée et même dangereuse (au choix du Démon).

Promotion : Abalam est passé Prince-Démon après la mort de Camille Claudel, en 1943.

Apparence et comportement : Abalam a quelque peu changé en 5000 ans. Il se présente toujours sous la forme d'un humain relativement normal, morphologiquement parlant : un petit rouquin à lunettes, si ce n'est une coupe de cheveux assez anarchique. Mais c'est pour mieux vous tromper mon enfant : le poids des responsabilités a dû un peu faire fondre les plombs du Prince-Démon, car, de l'avis de tous, le pauvre est devenu carrément irrécupérable.

Cela ne l'empêche pas d'être efficace dans son domaine ou dans son ministère, mais il faut profiter de ses rares périodes de calme et de sérénité pour lui demander quelque chose de précis : Il est difficile de parler sérieusement de plans de conquête avec un interlocuteur qui passe le plus clair de son temps dans une camisole, la tête en bas et qui répond systématiquement à côté de la plaque, du moins à première vue. Le moins clair de son temps, on n'en parle même pas, alors n'insistez pas. Mais cet état d'esprit n'a pas, au contraire, affaibli Abalam.

Il n'en est que plus incontrôlable et imprévisible et les ravages qu'il cause dans les troupes et sur les planètes ennemies sont reconnus et applaudis par tous ses pairs qui ont enfin compris, en cinquante siècles ils ont eu le temps, qu'il n'était pas bon de le sous-estimer. Certains, et non des moindres, l'ont d'ailleurs compris à leurs dépends, après avoir brouté du foin à quatre pattes pendant quelques jours...

Rôle : Lucifer lui-même a du mal à discuter sérieusement plusieurs minutes de suite avec Abalam. Il se débrouille donc pour lui faire donner par un intermédiaire des ordres courts et compréhensibles... Rien n'amuse plus Abalam qui en rajoute et en fait toujours plus. D'un point de vue purement militaire, les serviteurs d'Abalam sont chargés de déstabiliser les lignes arrières adverses.

Il est en effet plus facile d'attaquer une planète quand la flotte de défense en orbite est en train de faire une opération porte ouverte... Abalam est donc employé pour les "Black Ops", les opérations de sabotage et de pénétration ennemie plutôt que comme force de frappe.

Position dans le Dunkle Reik : Abalam, quelle blague, s'occupe du Ministère de la Culture, précisement de la Storm da Brain Corporation. On ne dira jamais assez qu'Abalam est un dangereux malade né avec ce qui lui sert de cerveau dans le désordre. Comment voulez-vous avec ça que le Ministère de la Culture soit clair : 2 malades parmi les plus graves et un Prince qui ne pose jamais le pied sur une planète. Elle est belle la culture...

Possibilité d'Intervention : 2

Ce que pense Abalam de...

Les êtres humains : Une oie, deux oies, trois oies, quatre oies, cinq oies, six oies, c'est toi! ha ha ha!
Les animaux : Un jour, j'ai voulu sauter d'un train en marche, pour voir ce que ça faisait. Et ben, j'ai tué une vache. Etonnant, non?
La politique : La quoi? Ah oui! hahahahahaha! C'est très sérieux. Si, si. Hahahaha!
La violence : Un jour, j'ai voulu sauter d'une vache en marche, pour voir ce que ça faisait. Et ben c'est nul.
L'ordre et la discipline : Mou, dou, ratou, chatou, joujou, GARDAVOU!
Les Prince-Démons : Un jour, j'ai fait sauter une vache d'un train en marche, ça résiste pas beaucoup, une vache...
Les serviteurs : Plus on est de fous, plus on rit. Non? C'est pas ça qu'on dit? Au pays de kondi, comme dans tous les pays...

Grades accordés par Abalam

Chevalier de la chambre capitonnée : Un Démon de ce grade peut à tout moment se rendre indétectable par tous moyens magiques et psychiques. Il doit, pour cela, se prostrer dans le coin d'une pièce, croiser ses bras et baver un peu. Il bénéficie alors sans dépenser de PP du pouvoir Non-Détection.

Capitaine de la camisole : Un Démon de ce grade peut doubler la durée du pouvoir Camisole en utilisant un PP de plus.

Baron de la muselière : Un Démon de ce grade peut utiliser le pouvoir Camisole sur plusieurs adversaires simultanément en dépensant n x 5PP, n étant le nombre de cibles.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Bifrons, Crocell.
Hostile : Andromalius, Baal, Belial, Caym, Gaziel, Valefor.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Asmodée, Beleth, Kobal, Morax, Nisroch, Scox.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Une brosse à dents, (2) un entonnoir, (3) une camisole de force, (4) un éléphant rose, (5) une Nécropole d'Abalam, (6) une Archicathédrale rendue folle.

Andromalius

Prince du Jugement

"Et vous êtes tous là réunis pour écouter l'éloge funèbre de notre Camarade Klaxos Verbitur, Expert sur Vibro 14. Ecoutez et suivez son exemple..."

C'était au mois de Mars. Un mois de Mars qui, comme chaque année sur Vibro 14, faisait suite au mois de Novembre, le Président de la planète ne supportant pas l'hiver... C'est donc au début du mois de Mars que les forces de Laurent, Archange de l'Epée et Saint-Patron des Spiritus Legiones, attaquèrent brutalement Vibro 14, cette ancienne planète régie par Andrealphus. Une attaque gratuite, sans but, Vibro étant en dehors des routes commerciales et de colonisation, une petite planète comme il en existe tant, une planète sur laquelle on avait oublié la lutte du Bien contre le Mal.

La planète ne bénéficiait d'aucune défense et les légionnaires s'apprêtaient déjà à débarquer en masse quand Klaxos Verbitur organisa la résistance.

Il s'érigea à lui seul comme le symbole de la lutte contre le Bien! Il leva les populations contre leur gré, elles qui voulaient accueillir les envahisseurs à bras ouverts. C'est lui qui commit les premiers attentats, contre lesquels les Spiritus ripostèrent en rasant quelques villages. C'est lui et ses hommes qui exécutèrent le Révérend de guerre chargé de la colonisation. C'est grâce à lui qu'une simple mission d'exploration fut transformée en mission d'annihilation. Et toujours sous son impulsion d'acier, il transforma cette paisible planète qui n'avait rien demandé à personne en un charnier noyé dans un bain de sang.

Les forces du Bien perdirent de nombreux légionnaires (se comptant sur les doigts de plusieurs mains) tandis que des régions entières étaient dévastées par les Spiritus. Tant et si bien que les Ailés demandèrent leur transfert, ne pouvant pas gérer cette crise tous seuls. Klaxos Verbitur était le nom de cette crise. Et l'Archicathédrale "Repos Eternel" se matérialisa à proximité de Vibro 14. Les Spiritus embarquèrent en hâte dans ce qui restait de matériel en état et la planète fut vidée de ses occupants! Tout cela grâce à un seul homme, grâce à Klaxos Verbitur! Mais le Bien n'est pas bon perdant. L'Archicathédrale procéda à un bombardement en orbite. La fournaise nucléaire supprima toute vie de la planète. La faune, la flore et le reste furent rayés en un instant. Les abris souterrains où s'étaient réfugiés depuis longtemps Klaxos et ses hommes ne furent pas épargnés mais, même dans ces conditions, il resta de marbre, empêchant ses hommes de se suicider de désespoir en leur faisant lui-même des injections d'atropine. Quand il ne resta plus une seule solution, quand, tout autour de lui ses hommes le regardèrent avec envie et respect, Klaxos mit fin à ses jours.
C'était un Expert, l'un des meilleurs. Il avait le cœur pur.

"Et tu crois qu'il va passer Démon?"

"Oui... J'ai entendu dire que Kobal l'avait repéré... Mais ne me demande pas ce que cela veut dire..."

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	6	3	4	59

Talents : Baratin +3, Discussion +3, Stratégie +1, Séduction +1, Savoir-faire +1.
Pouvoirs : Faiblesse +0 (133), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +3 (221), Immunité +3 (225), Régénération +0 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +3 (311), Détection des ennemis +3 (312), Détection de l'invisible +3 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +3 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +2 (323), Lire les sentiments +3 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +2 (331), Humanité +3 (Spécial).

Récupération :

Par 24 heures (en plus de la récupération normale)	+1
Par Démon renégat démasqué et éliminé	+5

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Futur proche	314
3	Mensonge	316
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Humanité	Spécial

Humanité

Ce pouvoir permet au Démon qui en est doté de se faire passer totalement pour un être humain. Aucun pouvoir d'un niveau inférieur ou égal à celui d'Humanité ne peut détecter la supercherie. En résumé, un Démon ayant un

pouvoir d'Humanité +3 ne peut être différencié d'un être humain normal (à part par Satan). Toute utilisation d'Humanité (se défendre contre un pouvoir qui veut percer le secret) coûte 1PP.

Promotion : Andromalius était déjà aux côtés de Lucifer quand celui-ci rata sa prise de pouvoir et décida d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : L'un des derniers Princes à se souvenir clairement de sa Chute lors du schisme entre Dieu et Lucifer, Andromalius a gardé au fond de lui cette dignité qui différenciait les premiers nés des autres Anges, il y a bien longtemps, au Paradis. En cela, il a toujours considéré qu'il serait contraire à son image de prendre une forme Démoniaque dite "toonesque". En clair : c'est pas parce qu'on a déménagé qu'il faut faire les clowns. Malgré cela, il préfère par calcul apparaître comme un humain assez inférieur, voire même complexé, à la limite du Woody Allen de base pour se faire sous-estimer. Tout n'est qu'apparence et Andromalius est actuellement l'un des Prince-Démons les plus puissants, l'un des plus influents et probablement le plus dangereux. Malgré les haines des autres Princes, il a conservé son rang dans la hiérarchie Démoniaque et l'a même conforté au fil des siècles, ne rendant des points qu'à Baal et ne répondant qu'à Lucifer lui-même. Il est, en quelque sorte, le garant de la pureté de toute la caste des Démons, reste d'ailleurs le seul convaincu que cette expression veut encore dire quelque chose et a tout naturellement hérité du Ministère de la Justice du Dunkle Reik, prolongeant son pouvoir naturel et l'étendant à des systèmes planétaires entiers. Andromalius ne tolère toujours pas l'échec et répond parfaitement à l'expression "sévère mais juste", quoique sa variante perso serait plutôt "sévère mais sévère". Particulièrement occupé depuis des siècles, il ne répond à présent que très rarement aux invocations.

Rôle : Lucifer utilise Andromalius et ses serviteurs pour garder un oeil vigilant sur tous les Démons qu'ils soient Princes, gradés ou Familiers. Son rôle est de repérer tout manquement aux préceptes établis et de châtier sévèrement tout contrevenant. Il n'est pas particulièrement aimé par ses pairs qui ne voient en lui qu'un fouille-merde et qu'une balance, mais il est sûr que la crainte qu'il inspire freine tous les débordements d'un côté comme de l'autre. Le Ministère de la Justice, qu'il dirige, est le plus important du Dunkle Reik et, à juste raison, le plus craint puisqu'il a droit de vie, de mort ou de déportation sur des systèmes entiers. Mais là encore, c'est la personnalité d'Andromalius qui reste la meilleure garantie de l'intégrité du Ministère et de ses employés.

Position dans le Dunkle Reik : L'une des plus importantes, c'est à dire le Ministère de la Justice. Tout le système policier, judiciaire, pénal du Dunkle Reik. Si le système doit être au dessus de tout soupçon, il en est de même du Prince-Démon. Andromalius est la clé de voûte du pouvoir Démoniaque alors que Baal en est la force.

Possibilité d'Intervention : 1

Ce que pense Andromalius de...

Les êtres humains : Ils sont utiles pour l'armée et pour servir de carburant.
Les animaux : Aucun intérêt.
La politique : Les problèmes politiques ne m'intéressent pas, seules leurs conséquences sont importantes et méritent ou non que l'on intervienne.
La violence : Les menaces sont souvent plus efficaces que la violence elle-même, mais il faut parfois créer l'exemple.
L'ordre et la discipline : C'est mon rôle.
Les Prince-Démons : Certains ont tendance à oublier qui ils sont et quel est leur héritage. C'est à moi, il me semble, de leur rappeler. Qu'ils respectent les ordres et ils n'auront pas de problèmes.
Les serviteurs : Ils sont récompensés quand ils suivent mes ordres à la lettre. Qu'ils fassent une faute et ils devront en répondre personnellement devant moi.

Grades accordés par Andromalius

Chevalier de l'intégrité : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir d'inspirer confiance à tous les humains qu'il rencontre.

Capitaine de la justice : Un Démon de ce grade peut savoir instantanément si son interlocuteur, qu'il soit humain, ou Ange ou Démon de grade inférieur, a quelque chose à se reprocher.

Baron du droit chemin : Ce grade accorde à son possesseur le pouvoir de pousser ses interlocuteurs à dévoiler le fond de leurs pensées et leurs sentiments cachés.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Aucun.
Hostile : Tous les autres.
Neutre : Beleth, Malphas.
Associé : Baal, Baalberith.
Allié : Kronos.

Composantes d'invocation : (1) Faire des remontrances à un enfant, (2) Assister à un procès important, (3) Apporter des preuves accablantes lors d'un procès, (4) Juger un innocent et le faire condamner, (5) Obtenir un faux témoignage d'un Ange de grade 3, (6) Juger une planète et obtenir sa destruction.

Baal

Prince de la Guerre

Les forces du Bien sont là. (Il montre un point bleu sur la carte).
Nos forces sont là, là, là, et là, et encore là. (Il montre tout plein de points rouges sur la carte, plus petits).
Il faut prendre le pont. On doit pouvoir y arriver. (Il a le doigt rivé sur un détail de la carte, là où circule le fleuve).
Leurs forces aériennes sont mises en échec par nos défenses, il faut tenir jusqu'à ce que "Armaggedon", notre Nécropole puisse se matérialiser en position de tir. (Il montre un point dans l'espace).

C'est un échec total. Nous avons perdu la moitié de nos hommes. Les Spiritus ont des Anges dans leurs rangs, ils sont à la pointe de l'attaque. (Il montre un point précis sur une surface bleue qui semble enfler de jour en jour).
"Armaggedon" s'est faite détruire durant la bataille de Vexon. Il n'y aura pas de secours avant longtemps. Leurs forces aériennes commencent à reprendre leur envol. (Il fait de grands gestes enveloppant la zone rouge où nous sommes. La dernière poche de résistance).
Pas question de se rendre. (Je n'en attendais pas moins de lui).
Tout dépend de vous, Sergent. (A ma grande stupéfaction, il me montre moi. Je n'aime pas ça du tout).

Le plan est sans faille. (Ils n'ont pensé à rien d'autre).
Une action ponctuelle peut réussir où une colonne échoue. (Et de toutes façons, si ça ne fait pas de bien, ça ne peut pas faire de mal).
Ils sont sous mes ordres (tu parles, ce sont des tueurs, ils sont condamnés, ils ne sont sous les ordres de personne).
Nous devons déstabiliser le commandement ennemi. (Nous devons annihiler les cellules de commandement ennemies).
Nos chances de succès sont faibles (Nous allons tous crever).
Nous sommes le feu de l'Enfer. (Nous portons tous une tactinuke, puissance 1kT).
Nous n'avons pas beaucoup de temps. (Elles sont réglées pour exploser dans quelques heures).
Nous sommes des héros. (Ils m'ont nommé Capitaine avant de partir, c'est gentil).

80 % d'entre nous se sont fait prendre. (Ils sont morts).
Nous ne sommes pas encore repérés. (Aucune charge n'a détonné).
Nous arrivons à proximité des cellules de commandement. (Pas encore, plus près).
Nous sommes la Discrétion. (Les cloaking fields fonctionnent quand ils veulent).
L'un de nous vient de rejoindre l'histoire. (La tactinuke a tout rasé sur une bonne surface, pour rien, la zone était évacuée).
Nous sommes la Discrétion. (Les Anges nous cherchent personnellement. Encore deux de mes hommes se sont fait prendre. Ils n'ont pas eu le temps de déclencher leur charge).
C'est ma destination. (Il me reste moins de dix minutes).
Les abords sont contrôlés. (Je suis à l'intérieur et j'y reste. Je ne peux plus rien faire. Je vais sauter avec ma charge).
C'est l'armistice (Hein? Ma charge saute dans quelques secondes!)
Ils ont signé la paix! (Mon cloaking qui fonctionne toujours! Et ma charge qui va...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	3	3	3	5	58

Talents : Tous les talents de combat +3, Stratégie +3, Tactique +3.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Langue +1 (112), Griffes +2 (113), Pattes +0 (114), Queue +1 (115), Cornes +2 (116), Feu +3 (121), Acide +1 (165), Armure +3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +0 (221), Régénération +0 (226), Force +2 (241), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +3 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Art de combat +3 (Spécial).

Récupération :
Par adversaire* tué +1
* On entend par adversaire, toute créature avec laquelle le Démon combat (le massacre d'innocents ne compte pas).

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Griffes	113
2	Queue	115
3	Cornes	116
4	Feu	121
5	Armure	211
6	Art de combat	Spécial

Art de combat

Ce pouvoir permet au Démon de frapper (Niveau du pouvoir +2) fois par tour en dépensant 1PP par attaque au-dessus de 2. Ces attaques peuvent être aussi bien physiques que mentales, provenir de pouvoirs ou d'armes,

mais on ne peut utiliser une même attaque qu'une fois. Exemple : Au niveau +0, on peut utiliser en même temps un revolver et un poignard mais pas utiliser deux fois le poignard (ou le revolver).

Promotion : Baal était déjà aux côtés de Lucifer quand celui-ci rata sa prise de pouvoir et décida d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Comme tous les Prince-Démons qui étaient déjà présents lors de la Chute de Lucifer, Baal n'a pas tellement changé en cinq mille ans. Il est toujours aussi bourrin, mais de temps en temps, cela a du bon. Baal n'a pas encore trouvé son maître quant au combat, à la maîtrise des arts guerriers ou au commandement des forces Démoniaques et pourtant, nombreux sont ceux qui ont essayé, au lendemain de la débâcle des forces du Mal, de le déconsidérer et qui ont voulu tenter une prise de pouvoir. Mais Baal n'est pas, malgré tout, le dernier des cons et il dispose d'alliés puissants, les Prince-Démons qui étaient avec lui lors du putsch de Lucifer n'étant pas des moindres malgré parfois quelques accrochages. Certains grades 3 se sont donc retrouvés à la tête de Nécropoles suicides en route pour intercepter des convois protégés par les troupes de Laurent. Baal apparaît maintenant uniquement sous la forme d'un monstre rougeoyant à la force prodigieuse car il a remarqué que la vision de cette enveloppe corporelle provoquait toujours les mêmes réactions chez ses adversaires : la trouille. C'est pour cette raison qu'il a abandonné toute autre forme physique. Il passe le plus clair de son temps à entraîner ses forces armées et il espère bien qu'un jour viendra où Lucifer donnera l'ordre de départ des armées pour la rédemption finale.

Rôle : Baal est employé par Lucifer pour former et entraîner ses forces armées. Toutes les cohortes rédemptrices sont sous ses ordres de la même façon que le chef de l'état est, de par sa fonction, chef des armées et plus le Dunkle Reik s'étend, plus les rangs de ses armées grossissent. Baal est à la tête du Ministère des Hostilités avec Bifrons et un jour viendra où ses armées porteront les paroles de liberté du Dunkle Reik au cœur même du Stella Vaticanum. Alors qu'auparavant Baal n'était considéré que comme une grosse brute sans cerveau par Lucifer, il en a maintenant la pleine confiance. Malgré une réputation peu flatteuse, Baal est tout de même le Prince le plus puissant, ayant au moins autant d'influence au conseil qu'Andromalius et inspirant au moins autant de frayeur dans les rangs de ses serviteurs.

Position dans le Dunkle Reik : Baal a la charge du Ministère des Hostilités. Du moins une partie puisque Bifrons, Prince des Morts, est également sur le coup. Il commence à se demander si ce Ministère ne s'appelle pas plutôt Ministère de l'attente puisque toutes les hostilités dont il est témoin sont, à son échelle, des escarmouches. Ahhh, parlez-lui de la plongée de la Bête sur la Terre, des éclairs noirs aux portes de Tanhauser. Parlez-lui de véritables combats. Il n'attend que cela et les rangs des cohortes rédemptrices grossissent chaque jour. Il faut que cela craque et qu'il se serve de tout cela bientôt, sinon il va nous faire une jaunisse. Bien sûr, les autres Princes ne sont pas tout à fait d'accord, surtout ceux qui sont pondérés comme Malphas, mais pour cause de camaraderie datant du début des temps, celui-ci n'en veut pas trop à Baal. C'est chouette l'amitié.

Possibilités d'intervention : 1

Ce que pense Baal de...

Les êtres humains : Ceux qui aiment se battre seront récompensés. Les autres ne méritent rien d'autre que le mépris.
Les animaux : Je préfère de loin un animal fidèle à un humain inutile.
La politique : La politique a plus d'importance qu'on ne croit. Grâce à elle, on monte des armées, on les entraîne et on fait des guerres. Le reste ne sert à rien.
La violence : C'est toujours le but de ma vie. Et vous n'avez encore rien vu.
L'ordre et la discipline : Une armée sans discipline n'est pas une véritable armée.
Les Prince-Démons : Chacun son rôle. Je respecte les Princes qui me respectent. Aucun ne me sous-estime. Heureusement car ils feraient là leur dernière erreur.
Les serviteurs : Tous ceux qui combattent ont ma bénédiction. Les autres ne sont pas dignes de moi.

Grades accordés par Baal

Chevalier de la destruction : Tout Démon de ce grade peut juger si la force de son adversaire est supérieure, inférieure ou égale à la sienne rien qu'en le regardant.

Capitaine des armées du Reik : Tout Démon de ce grade a la possibilité de connaître à tout moment la position exacte de toute créature sous ses ordres ou de son armée.

Baron de l'holocauste : Tout Démon de ce grade bénéficie gratuitement du pouvoir Détection du futur proche au niveau +0 lorsqu'il est en combat.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Malphas.
Hostile : Abalam, Andrealphus, Beleth, Kronos, Morax, Nybbas, Valefor, Vephar.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Belial, Bifrons, Caym, Crocell, Furfur, Gaziel, Samigina, Scox, Vapula.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un Dolorus Rex, (2) Un Cercueil, (3) Un Ejaculateur, (4) Une Crypte, (5) Un Ultragangrèneur, (6) Une Nécropole.

Beleth

Prince des Cauchemars

Je m'endors comme un bébé pour la première fois depuis des mois. La nuit se passe, sans incidents. Je peux me réveiller avec le sourire.

Ca y est, je suis réveillé, pas de cauchemars cette fois, rien du tout. Le traitement fait enfin de l'effet. Je vais enfin pouvoir m'endormir chaque soir sans la crainte de me réveiller en sueur, mon pyjama plaqué sur ma peau. C'est la première fois depuis... Et il fait beau dehors, le soleil brille, les oiseaux chantent, c'est le matin... Je n'avais pas apprécié un matin comme celui-ci depuis tellement de temps. Et l'infirmière qui revient. Elle est tout sourire comme si elle savait que le traitement fait maintenant effet. Elle revient avec le plateau à la main. Tiens, un gros nuage commence à masquer le soleil. Il fait plus sombre. Je me retourne vers l'infirmière et elle me sourit, elle pose son plateau, ouvre sa blouse et m'étouffe entre les deux énormes seins qui ont fait sa réputation dans le service.

Je ne réponds plus de rien. Elle me fait des clés aux bras, aux jambes, m'avale goulument et quand je ne peux enfin plus bouger, elle prend son gros clystère pour me faire un lavement. Je me débats mais elle m'a attaché au lit avec ses seins. Elle me sourit toujours et quand elle me sourit, je vois ses orteils à travers ses dents. Son rimel coule, et ses yeux aussi. Il y a maintenant une multitude d'yeux qui me regardent sur le lit, coulant sur ses seins, dévalant ses bourrelets.

Ses cheveux viennent de pousser le lit vers la fenêtre. L'armoire s'ouvre pour libérer les 300 litres de vomi qui y étaient entreposés en cas de rupture de stocks. Dehors, c'est l'Apocalypse Nucléaire selon Saint Jean. L'onde de choc détruit tout ce qui n'avait pas été carbonisé et il n'y a bientôt plus rien sur cette planète.

Et au loin, dehors, seul, un Apôtre veille. Il me regarde, mon cerveau est vide, j'ai failli à ma mission. Il m'a anéanti. Je dois survivre. Pour cela, je m'échappe dans la dimension des rêves, il me poursuit, je m'enfonce de plus en plus profondément.

Non! Je ne peux rien faire. Il était trop fort pour moi. J'ai échoué et je le paye. Je dois me battre, résister. Il faut que je me réveille!

Je suis réveillé, à nouveau dans ma cellule d'hôpital sur la Nécropole "Morpheus". Je suis là parce que j'avais comme mission d'espionner un Apôtre. Et j'ai échoué. Il a été trop fort pour moi. Un mur entoure son esprit, une muraille que même les plus gros résonnateurs ne feraient qu'effritter. Peut-être que mon seigneur et maître Beleth est assez puissant pour le faire, pour passer ce mur. Mais je ne suis que l'un de ses serviteurs.

La porte s'ouvre et l'infirmier entre. Il m'apporte mon traîtement. Depuis ce moment où l'Apôtre m'a grillé le cerveau, je vis dans un cauchemar permanent et je suis traîté jour et nuit.

L'infirmier s'approche de moi, sort un pistolet, et me fait exploser la tête. Mon cerveau gicle dans toute la pièce et tous les morceaux s'enfuient à toutes jambes alors qu'il continue à tirer dessus. Je me mets à hurler! Mon cerveau se regroupe et attaque l'infirmier en le mordant à la cheville. Il faut que je me réveille. Encore et encore et encore et encore...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	52

Talents : Chant +2, Baratin +1, Discussion +2, Séduction +1.
Pouvoirs : Sommeil +2 (132), Absorption de volonté +3 (141), Folie +1 (154), Acide +1 (165), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Boomerang +0 (312), Régénération +1 (226), Invisibilité +3 (261), Détection du Bien +1 (311), Détection des ennemis +0 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +0 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +2 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Cauchemar +3 (326), Téléportation +0 (331), Cauchemar mortel +3 (Spécial).

Récupération :
Par six heures de sommeil +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Sommeil	132
2	Absorption de volonté	141
3	Folie	154
4	Dialogue mental	322
5	Cauchemar	326
6	Cauchemar mortel	Spécial

Cauchemar mortel (Volonté)
Ce pouvoir permet de hanter le sommeil d'un personnage connu, pour 3PP, (que le Démon a au moins vu une fois) qui est situé à moins de (1 + niveau dans ce pouvoir) fois 100 mètres. La victime peut résister comme dans

un conflit psychique (Volonté). Si le pouvoir est réussi, la victime se réveillera avec un nombre de points de dommages égal au résultat des unités.

Promotion : Beleth passa Prince-Démon en -6000, après les cauchemars de Caïn.

Apparence et Comportement : La dernière apparition de Beleth sur le plan physique remonte à... En fait Beleth ne s'est jamais incarné sur le plan physique, même s'il dit à Lucifer l'avoir fait pour prendre possession de ses planètes. C'était juste pour lui faire plaisir, mais il n'avait vraiment pas que ça à faire. Depuis sa Chute avec les Légions de Lucifer et sa promotion au grade de Prince-Démon, il n'est jamais apparu ni sur Terre, ni sur n'importe quelle planète. Non pas qu'il en soit incapable, mais plutôt parce qu'il en a décidé ainsi lors de sa Révélation. Il ne se déplace qu'à travers les Marches Intermédaires de l'Enfer à la Marche des Rêves et des Cauchemars en passant par ses "pocket universes" qu'il continue de créer dès qu'il a une nouvelle idée. Beleth est un Prince fantasque et sa puissance n'est complète que dans le monde des rêves. Mais contrairement aux autres Princes ou aux Archanges, à l'exception de Blandine, Archange des Rêves, tous les pouvoirs de Beleth sont utilisables et fonctionnent dans les rêves et il peut prendre là la forme qu'il désire, chevauchant un fier hippogriffe ou rampant telle une brume miasmeuse. Etant à même de se déplacer à volonté à travers les Marches Intermédiaires, il a tendance à considérer le plan physique comme une Marche comme une autre et non comme le plan le plus important, celui sur lequel se déroule le grand jeu depuis des milliers d'années. C'est pour cela qu'il reste un peu à l'écart de tout problème politique et qu'il joue à créer des univers de poche, sur les Marches proches de la Marche des Rêves et des Cauchemars. Il en existe maintenant une dizaine et les accès en sont contrôlés depuis le "problème" du Mors Ultima Ratio. Beleth ne peut intervenir ou discuter avec ses serviteurs que lorsqu'ils sont en sommeil ou dans un état proche du sommeil et il ne peut pratiquement rien pour eux sur le plan physique. Actuellement, Beleth apparaît dans les rêves sous la forme de l'Empereur de la série du vingtième siècle Star Wars.

Rôle : Lucifer utilise Beleth quand il s'agit d'espionner un individu très puissant, un autre Prince ou un Archange par exemple. Il n'intervient que très rarement sur des humains, et seulement si Lucifer le lui demande. Il sert toujours de messager entre les Démons et continue à transmettre certains ordres entre Princes et humains. Sa puissance dans les rêves ne dépend que de sa volonté et Beleth est l'un des Princes les plus forts dans ce domaine : On sait qu'il a une fois complètement lâché sa tête sur une planête extérieure du Stella Vaticanum et que tous les habitants sans exception se sont suicidés au bout de quelques jours à cause des cauchemars qu'il provoquait chez eux. Blandine aurait immédiatement répliqué en endormant une Nécropole au moment de son saut à travers l'Enfer. Résultat : 1 partout, la balle au centre.

Position dans le Dunkle Reik : Beleth est censé s'occuper du Ministère de la Culture et plus précisement de l'éducation des jeunes. Quand on connaît son penchant pour la gent humaine, même quand elle est sous ses ordres, on peut douter de sa bonne volonté. Néanmoins, ses serviteurs s'occupent activement des affaires culturelles quand ils ne sont pas sur leur planète en train de traumatiser les populations innocentes. Voir à ce sujet la description des planètes régies par Beleth. Il est également censé travailler avec Kobal et Abalam. Rien que le nom de ces deux-là l'incite à rester sur sa Marche à compter les moutons.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que Beleth pense de...
Les êtres humains : Leurs cauchemars me nourrissent.
Les animaux : Les animaux qui rêvent sont rares. Mais ceux-là aussi me nourrissent.
La politique : Elle ne m'intéresse pas. Elle ne s'applique pas où je vis.
La violence : La violence physique n'est rien. La cruauté et la perversion sont déjà mieux.
L'ordre et la discipline : Mes serviteurs sont assez grands pour savoir ce qu'ils ont à faire.
Les Prince-Démons : S'ils ne me respectent pas, qu'ils craignent de s'endormir la nuit. Je les retrouverai sur mon terrain. Mais je n'ai rien contre eux, je ne leur parle même pas, sinon à quelques-uns. Je ne réponds qu'à Lucifer lui-même.
Les serviteurs : Ils me sont indispensables. Je vois par leurs yeux, j'écoute par leurs oreilles, je sens par leurs narines. Ils sont ce qui me rattache encore à la Marche physique. Leur action sur les humains est comme un nectar que je déguste doucement.

Grades accordés par Beleth

Chevalier du sommeil agité : Ce grade permet au Démon qui le possède de passer quand il le désire dans une zone franche du monde des rêves, à condition qu'il soit endormi, et à proximité (500 mètres) de sa victime. Cette zone est accessible dès le premier sommeil et ne permet pas d'atteindre la Marche des Rêves et des Cauchemars mais permet d'agir et de créer des cauchemars hantant le sommeil de la victime.

Capitaine du réveil brutal : Ce grade accorde au Démon qui le possède 2 colonnes de bonus pour toutes les actions effectuées dans le monde des rêves.

Baron des hurlements nocturnes : Ce grade permet au Démon qui le possède de passer de la zone franche du rêve à la Marche des Rêves et des Cauchemars quand il est en sommeil ou dans la zone franche d'une victime en dépensant 10 PP. Cela l'autorise à aller de victime en victime sans recommencer à chaque fois comme un Chevalier du sommeil agité en traversant la Marche et en passant d'un rêve à l'autre jusqu'à ce qu'il trouve sa future victime.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Aucun.
Hostile : Tous les autres.
Neutre : Aucun.
Associé : Abalam, Andromalius, Kronos, Malphas, Morax, Nisroch.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un humain qui se réveille en hurlant, (2) Un Ange tué dans son sommeil, (3) Une personne confrontée à sa phobie, (4) Un humain mourant de peur, (5) 1000 personnes ne dormant plus depuis 4 jours, (6) Un Cauchemar d'Apôtre.

Belial

Prince du Feu

Le Travail c'est la Santé

Mon cher papa, ma chère maman, je suis bien arrivé sur le chantier. Nous avons beaucoup de travail nous a-t-on dit, il faut que le site soit terminé avant l'arrivée de la Nécropole. Je ne sais pas ce qu'est une Nécropole, mais cela doit être très bien. J'essaierai de vous écrire souvent.

...

Je n'ai pas pu écrire avant car nous travaillons vraiment très dur. Nous avons déjà installé les défenses extérieures pour que les animaux sauvages ne nous déchiquètent pas. Ils ne risquent plus de nous attaquer, ça, non, pas avec tous les barbelés électriques et les miradors pour tout surveiller.

...

Les habitants des villages avoisinants sont très gentils avec nous et nous aident beaucoup. Hier, l'un de nous s'était perdu dans les bois et ils se sont joints aux Justiciers qui nous encadrent avec leurs chiens. Ils n'ont pas tardé et ils l'ont vite retrouvé. Il est en train d'être soigné à l'infirmerie.

...

Ils viennent de livrer les unités de conversion, mais je ne sais pas ce que c'est. Toute l'infrastructure générale est terminée. Ils disent que les essais pourront avoir lieu bientôt. La Nécropole ne devrait plus tarder. On parle de sélection, comme à l'école.

...

Le camp n'est qu'un lieu de passage en fait. Les gens viennent s'y faire tester, par camions et trains entiers et une fois les examens faits, s'ils échouent aux tests, ils doivent rentrer chez eux. Enfin, je crois. La Nécropole est arrivée je la vois la nuit, grosse étoile qui clignote dans le ciel. Enfin, je la vois quand la fumée des unités de conversion ne la cache pas. Il fait plus chaud dans le camp depuis que les unités fonctionnent. Heureusement, car l'hiver commençait à pincer dur.

...

Hier, il m'est arrivé quelque chose de bizarre. J'ai vu des gens dans les camions qui vous ressemblaient beaucoup. Ils me faisaient de grands signes, ils avaient l'air affolés. Mais c'était juste des gens qui vous ressemblaient. C'est tout. Ils ont dû rentrer chez eux après les tests. J'ai entendu les Justiciers parler de surchauffe à l'unité de conversion 14. Ils vont être obligés de purger.

...

Ils m'ont fait passer les tests. Je suis bon. Je vais embarquer demain sur la Nécropole "Firedrake". Je vais peut-être voir enfin tout le camp dans son ensemble. Je n'en connais qu'une portion, mais il me semble gigantesque. Si grand que quand on y pénètre, on y meurt avant d'en atteindre la sortie.

...

C'est le grand jour. Les navettes de transport sont en train de se poser. Ils nous ont dit que nous allions faire un grand voyage. Je les vois sourire, ils sont heureux de nous voir. J'espère pouvoir vous écrire d'où je serai, bien que je n'aie aucune idée de notre destination. Je vous embrasse très fort. Je pense à vous tout le temps et j'espère vous rejoindre bientôt.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	5	3	3	4	51

Talents : Arme lourde +3, Esquive +2, Corps à corps +2, Stratégie +1, Tactique +1, Survie en milieu désertique +1, Voiture +1.

Pouvoirs : Cornes +2 (116), Feu +3 (121), Douleur (166), Armure +2 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Régénération +1 (226), Feu +3 (253), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +2 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +1 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Incendie +3 (Spécial).

Récupération :

Par heure à une température supérieure à 120°*	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 50°	+1
Par heure de repos à une température supérieure à 120°*	+1
Pour cinq humains carbonisés	+1

* Le personnage devra être immunisé au feu pour bénéficier de cette récupération.

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Cornes	116
2	Feu (attaque)	121
3	Douleur	166
4	Immunité au feu	213
5	Feu (défense)	253
6	Incendie	Spécial

Incendie
Ce pouvoir permet au personnage d'enflammer tout ce qui peut l'être dans un rayon de (5 + niveau de ce pouvoir) mètres autour du Démon. Ce pouvoir coûte 2PP et ne cause pas de dommages (tout du moins pendant la première seconde).

Promotion : Belial est devenu Prince-Démon en 1666 (cette date...) après avoir déclenché l'incendie de Londres.

Apparence et comportement : Quand on vous disait au vingtième siècle que Belial se prenait au sérieux.... Il s'occupe maintenant des forces de police du Dunkle Reik aux côtés d'Andromalius, le Prince du Jugement lui-même. Cela s'appelle une sacré montée en grade pour un Démon qui n'est, après tout, à l'origine, qu'un serviteur de Baal. On soupçonne Belial de n'être qu'un opportuniste et Lucifer avait peut-être raison de ne pas lui faire confiance et de brider ses pouvoirs. Car il faut bien le dire, quoi de mieux pour empêcher quelqu'un d'aller plus loin dans sa carrière que de le faire travailler avec Andromalius ? Avec Andromalius, pas de promotion, il pratique l'abstention positive : Quand tout va bien, il ne dit rien, quand quelque chose ne va pas, zou, c'est la porte. La position qu'occupe actuellement Belial l'empêche donc de penser à toute tentative de prise de pouvoir pour l'instant et il essaye de faire de son mieux. Bien sûr, il ne partage pas toutes les idées d'Andromalius sur son Ministère et préfère tenir ses subordonnés par la force la plus brutale. C'est lui qui est à l'initiative des camps de "conversion" qui sont implantés sur les planètes dont il a la charge et qui servent, comme leur nom ne l'indique pas, à exterminer en masse les ennemis du régime en les convertissant en énergie pure, c'est-à-dire, la plupart du temps, en chaleur. Et si on laissait Belial faire ce qu'il veut, il trouverait des ennemis au régime partout, et même chez les Prince-Démons. Belial est d'ailleurs toujours habité d'une haine viscérale envers Crocell qu'il considère toujours comme un gamin gâté et débile mental et il est tellement imbu de sa personne qu'il ne reconnaît même pas le succès de ses adversaires. Il ne souhaite qu'une chose, le voir fondre dans la chaudière de sa Nécropole "Firedrake". Belial est très présent et n'a pas changé d'apparence en 5000 ans. Toujours la même classe, toujours le même lance-flamme.

Rôle : Belial s'occupe actuellement du Ministère de la Justice et des forces de police avec Andromalius. Il est particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'opérations de basse police musclée plutôt que d'opérations subtiles, mais est d'autant plus efficace dans celles-ci. Il a également à sa disposition certaines des Divisions d'assaut les plus entraînées et les plus cruelles qu'il n'hésite pas à lâcher dans le but de pacifier un secteur.

Position dans le Dunkle Reik : Belial occupe théoriquement la place la plus importante du Reik, au même niveau qu'Andromalius, à la tête du Ministère de la Justice. Mais comme nous vous l'avons expliqué, quoique Belial n'ait pas encore mis le doigt dessus, c'est plutôt pour qu'Andromalius garde un œil sur Belial qu'il est à ce poste. Au moindre faux pas, zou, à la porte.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que Belial pense de...
Les êtres humains : Le jour où je rencontrerai un humain capable de me résister, ses comparses remonteront dans mon estime.
Les animaux : Eux peuvent déjà beaucoup plus résister aux températures extrêmes. Quitte à choisir, je préfère un animal à un humain.
La politique : Ai-je eu besoin de politique pour obtenir ma position? Non. La politique ne sert à rien. Seul comptent la qualité, le prestige et la force. Surtout la force en fait.
La violence : Elle permet de résoudre tous les problèmes. Définitivement.
L'ordre et la discipline : Ils sont indispensables pour le bon fonctionnement d'un état. C'est mon rôle et ma responsabilité de les faire respecter.
Les Prince-Démons : Andromalius est le plus grand d'entre eux et j'ai le plus grand respect pour lui. Il représente tout ce que Crocell n'est pas. Les autres Princes devraient suivre son exemple et faire des choix. J'ai aussi beaucoup de respect pour le Prince Baal, même si l'élève a dépassé le maître.
Les serviteurs : S'ils m'obéissent, ils seront récompensés. S'ils suivent mes préceptes, ils seront récompensés.

Grades accordés par Belial

Chevalier du napalm : Ce grade permet au Démon qui le possède de voir à travers les flammes et de corriger automatiquement les erreurs dues à la température.

Capitaine des chaudières infernales : Ce grade accorde au Démon qui le possède le pouvoir de connaître la température de combustion spontanée de tout objet ou personne situé à son contact.

Baron des flammes de l'Enfer : Ce grade accorde au Démon qui le possède et qui détient également le pouvoir spécial Incendie de le contrôler avec une grande finesse. En effet, il pourra au contact, faire monter la température de tout objet ou personne qu'il touchera jusqu'à lui faire atteindre son point de combustion spontanée. Il pourra également faire varier la durée de la montée en température pour éviter que l'objet ne fonde avant de se mettre à brûler.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Crocell.
Hostile : Abalam, Andrealphus, Haagenti, Kobal, Valefor.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Baal, Gaziel, Shaytan, Uphir, Vapula.
Allié : Aucun.

Composantes d'invocation : (1) Un lance-flamme, (2) Un four à conversion, (3) Une combustion spontanée, (4) Dans une chaudière de Nécropole au moment du saut, (5) Une Archicathédrale en flammes, (6) Une planète en flammes.

Bifrons

Prince des Morts

L'avantage quand on commande une unité de zombies, c'est qu'ils sont déjà morts et qu'on n'a pas besoin de les prévenir plus avant. Ils savent déjà qu'ils vont faire un métier dangereux. Enfin dangereux, ça dépend pour qui, après tout, ils ne risquent plus rien… en principe…

Le tigre arracha le bras du zombie. D'un coup de papatte amical, il décapita son camarade. Il s'attaquait au troisième quand les armes tonnèrent. Bilan, un tigre et quatorze zombies. Il fallut achever les morceaux qui remuaient encore et continuaient d'avancer.

Le régiment "Fungus" progressait dans la jungle. Les Spiritus avaient établi une tête de pont près de l'embouchure du fleuve Crenios. Les navettes, protégées par un soutien aérien sans faille, débarquaient sans répit hommes et matériel. Comme toujours, les airs avaient été facilement conquis par les Spiritus. Ils en étaient à présent aux bombardements orbitaux classiques, de quoi tenir en haleine les forces de défense pendant l'installation des armées terrestres. Fungus était le seul régiment en état de marche, c'est le terme exact, capable de rejoindre le point Alpha, la tête de pont, dans les temps et de déstabiliser l'ennemi, le temps que la contre-attaque aérienne aboutisse. Trois mausolées étaient en route depuis les planètes avoisinantes, mais leur matérialisation était encore sujette à conjonctures. Viendra? Viendra pas?

"Fungus" progressait dans la jungle. Les zombies ne se plaignaient jamais, heureusement. Mais, de jour en jour, puis d'heure en heure, leur nombre diminuait. Pour une discrétion maximum, ils avaient été largués à plusieurs jours de marche du point Alpha, une folie. Les zombies n'ont pas besoin de repos, mais leur commandement, oui.

Les premières mines explosèrent au niveau des parties génitales. Le Sergent hurla quand les billes en plastique hachèrent sa virilité. Les zombies le regardaient impassiblement, constatant le grand vide sous leur propre ceinture.

"Fungus" était en vue du camp ennemi. Ils avaient mis plus de temps que prévu. La contre-attaque allait commencer sans eux. Mais sans eux pour déstabiliser la tête de pont, les défenses anti-aériennes fonctionneraient à plein et annihileraient les Cercueils de bombardement! Ils devaient accélérer le pas.

Les zombies égorgèrent les premières sentinelles et s'arrêtèrent pour les dévorer consciencieusement. Rien n'y fit pour les remettre en piste. Ils se léchaient les doigts et commençaient à regarder leurs supérieurs d'un oeil gourmand…

"Fungus" n'accomplit jamais sa mission. Les Cercueils furent tous rayés de la carte du ciel sans qu'aucun dégât ne puisse être commis. Les forces du Bien se demandèrent longtemps quel âne avait pu demander une telle attaque suicide. Les zombies qui trainaient dans la forêt furent détruits. Ils avaient déjà dévoré leurs gradés et commençaient à s'approcher du camp, les doigts pleins de sang caillé. Sûrement un squad qui s'était égaré après la débâcle.

Moralité : Quand vous sortez un zombie, servez-lui à manger régulièrement avant de lui servir de manger. La nuance est importante.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	4	4	5	5	1	50

Talents : Esquive +1, Corps à corps +1, Médecine +3, Stratégie +3, Tactique +1.
Pouvoirs : Dents +3 (111), Grandes griffes +2 (113), Cornes +2 (116), Poison +2 (161), Peur +3 (164), Armure +3 (211), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +0 (221), Régénération +3 (226), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +0 (312), Détection de l'invisible +0 (313), Détection du futur proche +0 (314), Détection du danger +1 (315), Détection de la vérité +0 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Résurrection +3 (Spécial).

Récupération :

Pour dix humains tués	+1
Par humain transformé en mort-vivant	+1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Poison	161
2	Peur	164
3	Zombies	512
4	Squelettes	514
5	Goules	516
6	Résurrection	Spécial

Résurrection (Volonté)
Ce pouvoir permet au Démon, pour 4PP, de transformer un mort qu'il vient de tuer (il y a moins d'une minute) en zombie. Ce dernier agira comme si le Démon était un pote à lui depuis toujours (et pour encore un bon moment…). Le mort pourra tenter de résister (comme lors d'un conflit psychique avec la Volonté) une dernière

fois avant de rejoindre ceux qui mangent les pissenlits par la racine. Le résultat des unités donne le nombre de jours de "vie" du zombie. Il disparaîtra en poussière une fois cette durée écoulée.

Promotion : Bifrons était déjà aux côtés de Lucifer quand celui-ci rata sa prise de pouvoir et décida d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et comportement : Décidément, cinq mille ans de guerre ouverte contre les Forces du Bien n'ont pas arrangé tout le monde. Prenons donc comme exemple Bifrons. Il n'a certes jamais été très fin, voire même l'opposé d'une lumière, mais de là à devenir complètement fou, il y a des limites. Jugez-en plutôt : Il n'apparaît plus que sous la forme d'un officier de l'armée d'un régime totalitaire (il en change régulièrement, mais des constantes reviennent : Argentine, Division SS Totenkopf, Italie Fasciste, Armée Rouge du temps de Brejnev...) très propre sur lui, avec les médailles, les insignes et tout, mais complètement cadavérique, blanc comme un linceul, avec des valises sous les yeux. C'est dire s'il prend son rôle à cœur ! Et ce serait à la limite du comique s'il n'y avait pas cette musique sinistre et cette aura d'obscurité qui l'accompagnent partout où il va. Il n'arrête pas de parler tout seul, baragouinant des absurdités du type : "M'en fous, les enterrerai tous", "De toute façon, c'est moi qui éteindrai la lumière à la fin" ou encore "J'lui nique sa planète quand j'veux à çui-là". Bifrons a donc pété un plomb et ses relations avec le monde entier et les autres Princes se sont un peu dégradées. Il ne répond plus ou presque à ses serviteurs, les traite comme des chiens et les humains ne l'intéressent plus du tout, à part pour servir de chair à canon dans les grandioses batailles qu'il prépare contre les Forces du Bien commandées par Laurent ou Michel.

Rôle : Bifrons est le fournisseur officiel du Dunkle Reik d'une armée régulière ne posant pas de question et obéissant aux ordres à la lettre. Bon, d'accord, les soldats sont déjà tous morts. Mais nous n'allons sûrement pas nous arrêter à ces détails, n'est-ce pas? Et puis au moins, ils n'ont pas peur de mourir. Bifrons s'occupe avec Baal de la gestion des Cohortes Rédemptrices, mais le Prince de la Guerre a tendance à ne pas faire trop confiance à Bifrons, préférant commander une armée d'humains se battant comme des lions dans l'espoir de survivre plutôt qu'une armée aux rangs plus nombreux mais un peu apathique. Cela n'empêche qu'officiellement, Bifrons a le même grade que Baal, celui de commandant en chef des forces armées du Dunkle Reik.

Position dans le Dunkle Reik : Bifrons est officiellement à la tête de la moitié du Ministère des Hostilités, l'autre moitié étant sous la responsabilité de Baal. Il alimente dans son coin ses Cohortes spéciales, composées quasiment exclusivement de mort-vivants.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que Bifrons pense de...
Les êtres humains : Un bon être humain est un être humain mort. Et pas trop cuit.
Les animaux : Les prédateurs sont ceux que je préfère. Plus ils tuent, plus mon cheptel augmente.
La politique : La politique... La politique... Non, vraiment je ne vois pas...
La violence : Violence, un bien grand mot... Tout au pire, pogrom, génocide, holocauste, destruction, crémation, annihilation... Heu... Non, pas crémation, on ne peut pas s'en servir après.
L'ordre et la discipline : C'est dommage, mais tous les régimes où régnaient l'ordre et la discipline, au hasard l'Italie Fasciste, l'Argentine, l'Iran, le Reich de 12 ans, n'ont jamais tenu longtemps. C'est peut-être un signe...
Les Prince-Démons : Ils sont un peu pédés dans leur genre. Le Dunkle Reik peut attaquer dès maintenant pour remporter la victoire finale et personne ne se donne la peine de donner le coup d'envoi. Je m'en fous, moi j'entraîne mes hommes. Enfin, ce qu'il en reste. J'aime bien Baal. Ca fait longtemps qu'on se connaît, il est pas du tout aussi bœuf qu'on le pense. Il est même assez fin parfois, par exemple quand il a décidé la destruction d'Amarcord 3, lors de la Grande Guerre et qu'il l'a rayée de la carte d'un seul coup.
Les serviteurs : Ils suivent mes ordres, ça va. Ils suivent pas mes ordres, zou, on retourne à la maison. Je suis comme ça, moi. Hop!

Grades accordés par Bifrons

Chevalier de la croix de fer : Ce grade permet au Démon qui le possède de pouvoir localiser tous les morts situés dans un rayon de 20 mètres autour de lui et de diagnostiquer la cause de leur mort (14 par asphyxie, 12 par crémation, 51 par écrasement, 1 de rire, etc...).

Capitaine de l'agonie : Ce grade accorde au Démon qui le possède le pouvoir Douleur au niveau +0, et ce gracieusement, sans dépenser aucun PP.

Baron de l'Ordre Noir : Ce grade accorde au Démon qui le possède le pouvoir de prendre toutes les apparences de la mort (température, respiration, pulsations cardiaques, etc...) en bénéficiant du pouvoir Anaérobiose. Un Démon peut donc se faire enterrer sans aucun problème. Le pouvoir Anaérobiose ne peut être utilisé seul. Il faut que le Démon se transforme en cadavre pour qu'il fonctionne.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andrealphus.
Hostile : Tous les autres.
Neutre : Andromalius, Baalberith, Mammon, Nisroch, Samigina, Uphir, Vapula, Vephar, Ange.
Associé : Belial, Caym, Crocell, Furfur, Gaziel, Haagenti, Shaytan.
Allié : Baal, Furfur, Kobal.

Composantes d'invocation : (1) Un ossuaire, (2) Dans des catacombes, (3) Au beau milieu d'un cimetierre, (4) Enterré avec un humain tout ce qu'il y a de vivant, (5) Un camp de "conversion", (6) Le cri d'agonie d'une planète que l'on détruit.

Kobal

Prince de l'Humour noir

Restez à vos postes, l'incident est mineur, il n'y a aucune raison de s'inquiéter.
L'incident était mineur. C'était ce qu'ils avaient écrit et crié partout dans les médias.
C'est donc par un incident mineur qu'avait commencé la plus grande catastrophe qu'une planète pouvait connaître. La mort de sa faune et de sa flore, sa désertification, sa propre mort.

Le nuage qui s'échappait de l'usine de conditionnement des UPGER, les Unités de Production de Gaz à Effet Rigolo était inodore, incolore, et particulièrement vicieux. C'était le composant actif de la plupart des gaz binaires utilisés par les cohortes de Kobal. Et même avec l'air ambiant, il s'associait pour créer un nuage de mort. Après tout, les savants aux ordres de Kobal avaient bien réussi leur coup. Même si le binaire foirait, le composant était suffisament actif pour faire des ravages. Et en se mêlant avec d'autres éléments, il était encore plus drôle.
Les premiers effets furent ressentis par les fumeurs qui devinrent rapidement tous verts avant de prendre racine. Enfin, avant que les résidus de tabac qui tapissaient leurs poumons ne prennent racine. Une réaction avec le goudron absorbé en grande quantité par les fumeurs.

A ce moment le nuage avait fait plusieurs fois le tour de la petite planète et avait semé la mort. Il n'y avait plus qu'à attendre les résultats.

Les oiseaux furent les victimes suivantes. Tous les oiseaux. D'un seul coup. Qui tombèrent comme des mouches après que leur plumage s'était enflammé spontanément. Une réaction avec la graisse qui recouvre les plumes de tous les oiseaux.
Les grands mammifères en train de copuler, que ce soit pour se reproduire ou par plaisir, commencèrent à sentir une bizarre odeur acide et une certaine odeur de chaleur. Quelques secondes plus tard, tous les fluides internes se transformaient en acide fluoridrique et rongeaient les pauvres victimes de l'intérieur. Une réaction curieuse avec certains fluides.
Les Kobaliens à table en train de saliver perdirent toutes leurs dents, leur mâchoire et le reste de la tête dans l'explosion qui suivit la première mastication. Une très bizarre transformation de la salive en explosif.
Toutes les plantes fanèrent quand l'oxygène qu'elles produisaient naturellement fut transmuté en eau de javel, ce qui, il faut bien l'avouer, n'a jamais aidé une plante.

De fil en aiguille et de continent en continent, ils moururent tous sans aucun secours en quelques jours. Les autorités avaient préféré saborder les navettes de transfert dès les premières secondes et mourir, plutôt que de voir se propager la catastrophe dans tout le Dunkle Reik. Les balises condamnaient maintenant la planète. De toute façon, les secours arriveraient trop tard.

A bord de sa Nécropole "Croisade des Enfants" sous champ de camouflage spatial, Kobal ne s'en remettait pas. Il pleurait de rire, se roulait par terre, grimpait au plafond. Accessoirement, il étrangla lui-même le saboteur de l'usine, qui avait agit sous ses ordres directs.

Une bonne crise de rire vaut bien une petite planète.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
4	3	5	3	2	3	47

Talents : Baratin +3, Esquive +1, Discussion +1, Discrétion +3.
Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +0 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +3 (261), Polymorphe +3 (266), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +3 (321), Dialogue mental +0 (322), Cauchemar +2 (326), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Vol +3 (332), Bond +2 (333), Gag absurde +3 (Spécial).

Récupération :
Par blague qui fait rire le maître de jeu +1
Par gag débile fait aux dépends d'un PJ +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Invisibilité	261
2	Polymorphe	266
3	Cauchemar	326
4	Vol	332
5	Bond	333
6	Gag Absurde	Spécial

Gag Absurde (Volonté)
Ce pouvoir permet au personnage de créer une illusion digne des pires dessins animés. Un jet de résistance est autorisé pour la (ou les) victime(s) (Volonté). Si le pouvoir fonctionne correctement, la (ou les) victime(s)

est(sont) affectée(s) par l'illusion pendant (Résultat des unités) secondes. L'effet doit être humoristique et n'est pas durable (évanouissement ou peur au grand maximum). Ce pouvoir coûte 1PP par personne affectée.

Promotion : Kobal est devenu Prince-Démon en 1212 après avoir commis la croisade des enfants.

Apparence et comportement : Kobal est le frère d'Haagenti et ils forment le duo d'enfer de l'humour, de bon ou de mauvais goût. En 5000 ans, Kobal est passé de bouffon en chef à maître bouffon. Les débâcles et conquêtes successives du Dunkle Reik le font mourir de rire et il ne comprend pas pourquoi tout le monde se prend la tête de cette façon pour un enjeu qui n'en vaut sûrement pas la peine... Il récupère des planètes par ci, par là et les terraforme à sa manière si... particulière. On voit donc sur ses planètes pousser des arbres à pneu et des croisements d'animaux qui font passer le Marsupilami© de Franquin pour un animal de compagnie aussi excitant qu'un phoque. Kobal tente d'appliquer le principe du cigare explosif a tous les domaines de la vie sociale et, en cela, commence à crisper quelques Princes parmi les moins funs, Baal et Belial en tête (au bout de 6000 ans ou presque, il serait temps). Mais sous ses dehors comiques et son air de ne pas y toucher, Kobal est redoutable et on ne lui connaît pas d'ennemi qui restent en vie longtemps, à part parmi ses pairs bien sûr, ses relations avec Andromalius étant plus qu'orageuses.

Rôle : Sous des dehors de gros nul et avec son air de sainte-nitouche, Kobal est pourtant l'un des princes les plus pervers de la hiérarchie Démoniaque, prenant littéralement son pied à ridiculiser et à humilier les humains et les Démons. Il fait à présent un peu moins rire Lucifer maintenant que son véritable visage s'est révélé mais celui-ci le tolère toujours à ses côtés. Il a récupéré tout ce qui touche à l'humour, son frère préférant se spécialiser dans les arts culinaires, version Haagenti, bien sûr. Ses serviteurs, les humains de ses planètes qui grossissent les rangs des Cohortes Rédemptrices et ses propres Divisions, sont à juste titre, parmi les plus redoutés des Princes non "militaristes".

Position dans le Dunkle Reik : Kobal, c'est le gag, s'occupe du Ministère de la Culture, précisement de la Commission déléguée au rire. On ne dira jamais assez que Kobal est un dangereux malade né avec ce qui lui sert de cerveau dans le désordre et peut-être plus grave encore qu'Abalam. Comment voulez-vous avec ça que le Ministère de la Culture fonctionne normalement : 2 malades parmi les plus graves et un Prince qui ne pose jamais le pied sur une planète. Elle est belle la culture...

Possibilité d'intervention : 2

Ce que pense Kobal de...
Les êtres humains : En cherchant bien, ils ont tous le sens de l'humour, il faut juste le découvrir. Même s'il faut les vivisectionner pour le trouver. Un petit cigare?
Les animaux : Certains animaux me font mourir de rire. Surtout les renards qui se coupent eux-mêmes les pattes s'ils sont prisonniers ou les ours au cirque quand ils courent dans les spectateurs sur les gradins.
La politique : C'est très sérieux la politique. Non, c'est vrai. Très sérieux. Très... Ahahahaha! Ah non, j'ai jamais pu...
La violence : La seule violence que j'aime est celle qui me fait rire. Une vieille dame qui traverse une rue sur une petite planète paumée et qui se prend une Archicathédrale en flamme sur la gueule par exemple. On a déjà vu ça...
L'ordre et la discipline : Ah non... Là, il n'y a rien à faire. Ca, je peux pas non plus.
Les Prince-Démons : Ils ont appris à me connaître. C'est un peu une cohabitation. Ahaha ça, c'est drôle... Si y en a un qu'est pas drôle, c'est bien Andromalius. On dirait même qu'il est passé de l'autre côté. Ou qu'il a jamais changé de camp peut-être...
Les serviteurs : Ils sont toujours cools, les conneries qu'ils peuvent inventer pour me faire marrer... Ohhh il a tout explosé le monsieur. Il était pas bon le cigare?

Grades accordés par Kobal

Chevalier du gag à la con : Tout Démon de ce grade possède le talent Ventriloquie au niveau +1 (Précision).

Capitaine des enclumes volantes : Ce grade permet de trouver dans la mémoire d'un sujet observé, qu'il soit humain, Ange ou Démon, la blague ou le jeu de mot qui le fait le plus rire. Il ne peut rien trouver d'autre, la victime se défend comme dans un conflit psychique (avec la Volonté) et elle n'est pas forcée de rire suite à la blague.

Baron des Tooneries : Ce grade permet de raconter la blague précédemment découverte en étant sûr d'un résultat hilarant.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Andromalius.
Hostile : Baal, Kronos, Mammon, Valefor.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Abalam, Furfur, Malphas, Shaytan.
Allié : Bifrons, Haagenti.

Composantes d'invocation : (1) Une peau de banane, (2) Une enclume, (3) Un humain hilare, (4) Un humain en train de mourir de rire (vraiment mourir), (5) Un sourire d'Andromalius, Prince du Jugement, (6) La population d'une planète en train de rire.

Kronos

Prince de l'Eternité

Tic, Tac, Tic, Tac, Tic...

Chaque année à la même époque, Kronos, Prince du Temps, stoppait toutes les opérations en cours. Toutes les missions entraient en phase "sommeil", à l'exception, bien sûr, de celles qui étaient déjà entrées dans les phases finales. Kronos célébrait son anniversaire, non pas celui de sa naissance, tous les Archanges et les Prince-Démons, du moins ceux de la première génération, avaient le même, mais celui de sa renaissance ou de sa néo-mort, tout dépendait de quel côté on plaçait le témoin.
Kronos fêtait son voyage temporel jusqu'à la fin des temps. Il fêtait l'inexcusable erreur, le péché d'orgueil qui l'avait poussé à accomplir l'impensable. Il avait vu ce que personne ne devait voir. Ce que même Lucifer, le plus puissant des Princes ne souhaitait pas connaître.

Tic, Tac, Tic, Tac, Tic...

Et cette période durait toujours quelques jours, durant lesquels Kronos se penchait sur ses erreurs passées. Et pas besoin de livres ou d'enregistrements pour que Kronos se souvienne. Il n'en avait pas besoin. Et il restait là, dans ses appartements de la Nécropole "Time Lords" à broyer du noir.
Tous ses serviteurs rongeaient leur frein car il ne faisait pas bon contrarier le seigneur Kronos ces jours-ci. Nombreux sont ceux qui l'avaient appris à leurs dépends.

Tic, Tac, Tic, Tac, Tic...

Mais cette année-là, Kronos ne quitta pas sa mélancolie. Il semblait attendre quelque chose. Ou plutôt quelqu'un.
"Time Lords" était immobile, en orbite autour d'une planète inhabitée, ses moteurs stoppés et ses chaudières vides.
L'invité de Kronos se présenta un soir. Il apparut, et Kronos sourit, ce qu'il n'avait pas fait depuis longtemps. Il regarda sa montre, le jaugea d'un air connaisseur et ils s'enfermèrent tous deux.

Tic, Tac, Tic, Tac, Tic...

Deux jours plus tard, Kronos sortit seul et referma soigneusement la porte derrière lui. Il semblait avoir changé, mais qui peut dire quelle est l'apparence d'un Prince-Démon? Il rajusta ses lunettes et ordonna le démarrage immédiat de "Time Lords". Les moteurs à conversion transportèrent la gigantesque Nécropole dans l'espace profond, là où le saut Infernal pouvait être effectué sans danger. Le carburant fut poussé dans les chaudières, les tourments de l'Enfer lui arrachant l'orgasme nécessaire au transfert temporaire dans l'univers spirituel. "Time Lords" se rematérialisa à temps pour stopper la Division "Stella Vaticanum" qui se précipitait sur un bouquet de planètes du Reik qui n'avaient fait de mal à personne pour les Néobaptiser. Sans support ni Archicathédrale de renfort, les deux Cathédrales n'avaient aucune chance contre la flotte personnelle d'un Prince, fut-il calme et pondéré comme Kronos. Elles rebroussèrent chemin, la Nécropole les monitorant à distance.

Tic, Tac, Tic, Tac, Tic...

Le timing avait été parfait, comme toujours... Comme il fallait s'y attendre avec le Prince du Temps. Les planètes allaient être évacuées dans des secteurs moins sensibles et on ne parlerait plus de cet incident. Kronos était heureux. Il jouait avec les lunettes, lui n'en portait jamais, que son invité lui avait laissé en cadeau... Il en **savait** plus maintenant, et il se sentait libre comme il l'avait rarement été.
Qu'il est bon de revoir des amis, des parents, de temps en temps...

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	2	6	4	4	48

Talents : Electronique +1, Histoire +3, Médecine +1, Discussion +2, Tactique +1.
Pouvoirs : Coma +2 (136), Vieillissement +3 (153), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Immunité +3 (225), Régénération +0 (226), Invisibilité +3 (261), Détection des ennemis +3 (312), Détection du futur proche +3 (314), Détection du danger +0 (315), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +1 (323), Lire les sentiments +1 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +2 (331), Projection temporelle +3 (Spécial).

Récupération :
Par 6 heures passées à écouter passer le temps (horloge parlante, gros réveil) +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Vieillissement	153
2	Pas de nourriture	215
3	Anaérobiose	216
4	Futur proche	314
5	Déplacement temporel	336
6	Projection temporelle	Spécial

Projection temporelle (Volonté)
Ce pouvoir permet, pour 10 PP, d'envoyer son adversaire (situé à moins de deux mètres) dans une autre partie du temps et de l'espace. On le considère comme perdu, sa forme psychique rejoignant le monde des morts (Paradis, Enfer ou Purgatoire) un d66 jours plus tard. La victime peut résister avec un jet de Volonté.

Promotion : Kronos était déjà aux côtés de Lucifer quand celui-ci rata sa prise de pouvoir et décida d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et Comportement : En 5000 ans, Kronos n'a pas beaucoup changé, en tout cas il n'a pas pris une ride. Il se déplace toujours aussi placidement et pourtant il arrive toujours à l'heure aux rendez-vous. Certes, il n'a qu'à se déplacer dans le temps pour arriver à l'heure au cas où, mais bon, ça ne fait pas très sérieux pour un Prince de ce Rang. On murmure dans les milieux bien informés que Kronos n'avait pas du tout le même caractère au commencement des temps. Il était plus enjoué et beaucoup plus ambitieux, caractéristique commune aux Anges qui allaient faire sécession et chuter en Enfer avec Samael, Lucifer, celui-qui-apporte-la lumière. Mais, malgré les avertissements d'Yves, maintenant Archange des Sources, il utilisa son pouvoir au maximum de ses possibilités pour aller voir à la fin des temps s'il y était. C'est depuis ce voyage qu'il est calme, un peu blasé par ce qu'il a vu à la fin des temps. Mais qu'a t-il donc vu ? Seules trois entités peuvent le savoir: Kronos, qui jamais ne le racontera, Dieu, omniscient et omnipotent qui sait ce qui se trouve à la fin des temps car il y est déjà et Yves qui sait tout et plus encore. Seuls ceux qui connaissent Yves et Kronos peuvent juger des changements physiques sensibles de ce dernier. Ce n'est pas le poids des années qui fait que Kronos et Yves deviennent de plus en plus semblables, comme deux frères qui se rejoignent dans le temps. Pour ceux qui ont une culture cinématographique, Kronos ressemble maintenant à l'être suprême de Time Bandits (Bandits Bandits en VF), c'est à dire un vieux monsieur très bien habillé, en costume trois pièces, avec de jolies chaussures cirées, très propre sur lui. Le seul détail le différenciant d'Yves étant que Kronos ne porte jamais de lunettes, ce que semble affectionner Yves par-dessus tout. Kronos est donc naturellement un peu largué par tout ce qui se trame durant les conseils démoniaques mais il compense par une connaissance du dénouement final de l'histoire.

Rôle : Lucifer utilise le calme de Kronos pour pondérer les autres Princes qui en font parfois un peu trop à son goût. Kronos bénéficie d'une aura de prestige due non pas à son rang de Prince, d'autres ont la même, mais plutôt à son rang de "premier né", de Prince qui était déjà aux côtés de Dieu quand il créa le Grand Tout, même si ce n'est pas tout à fait vrai. De fait, sa seule présence a tendance à calmer des Princes comme Kobal, Haagenti ou Crocell, réputés pour être des fouteurs de bordel hors pair. Kronos a une mémoire parfaite et il supplée parfaitement à l'inconstance des autres Princes et de Lucifer en ce domaine. Rien ne lui échappe dans le passé et certains voyages temporels dans le futur proche lui apprennnent ce qu'il veut savoir, sans bien sûr rompre les verrous divins qui bloquent l'accès au flux temporel. Sans compter que sa mémoire parfaite en fait le carnet d'adresses idéal des Enfers.

Position dans le Dunkle Reik : Kronos a la responsabilité totale du Ministère du Plan. Il le maintient d'une poigne ferme mais préfère s'occuper plus particulièrement des Time Keepers.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que Kronos pense de...

Les êtres humains : Cela fait maintenant longtemps qu'ils sont sur Terre. Je pourrais vous donner la date exacte. Ils ne m'intéressent pas.
Les animaux : Je les connais aussi, ceux-là. Et je me souviens de ceux qui ont disparu, les dodos, les cétacés. D'autres disparaîtront encore avant la fin.
La politique : Les réunions sont sympathiques, mais les participants ont une gestion du temps assez déplorable. C'est la cause de bien des échecs.
La violence : A son paroxysme, elle est instantanée et assez impressionnante. Mais souvent, elle prend trop de temps, parfois à cause de la politique qui tente de tout calmer quand les mondes sont à feu et à sang ou au contraire qui attise les haines quand tout va pour le mieux..
L'ordre et la discipline : L'exactitude est la politesse des rois disait Louis XVI avant de grimper sur l'échafaud. Je le sais, j'y étais. La première discipline est de respecter ses engagements.
Les Prince-Démons : Ils font toujours leur travail, chacun à leur manière. Je ne conteste pas cet état de fait. Je constate et c'est déjà assez. Certains ont tendance à oublier un peu vite le passé et leurs erreurs. Mais heureusement, il n'y a pas que dans notre camp qu'il en est ainsi.
Les serviteurs : Ils sont en général d'une ponctualité à toute épreuve. Ils font le travail que je leur impose. Ils suivent les ordres de leurs supérieurs, qu'ils viennent de moi ou d'un autre Prince.

Grades accordés par Kronos

Chevalier du temps qui passe : Ce grade permet au Démon qui le possède de connaître à tout moment l'heure qu'il est. Il a une connaissance du temps qui s'écoule à une précision de l'ordre du 10ème de seconde, peut servir de chronomètre ou de compte à rebours.

Capitaine du passé recomposé : Ce grade accorde au Démon qui le possède la capacité d'entrer en contact avec un objet et de connaître tout de son passé très proche. Les souvenirs emmagasinés par l'objet seront libérés à partir du moment où le Démon posera la main dessus et déclenchera le pouvoir (par un jet de Volonté niveau +0). Attention au déséquilibre car un pot de fleur ne voit pas comme un humain, fut-il Démoniaque, enfin ça dépend, je connais des humains qui... Les souvenirs les plus précis (reconnaître une personne, remarquer quelque chose de particulier) à la disposition du Démon ne seront vieux que de quelques heures, et plus ils seront anciens, plus ils seront flous et généraux. Cette distinction accorde en fait l'équivalent bridé du pouvoir Angélique de Psychométrie (312). Elle est gratuite mais ne peut être utilisée qu'une fois par jour.

Baron de la clepsydre : Ce grade accorde au Démon qui le possède une mémoire parfaite. Il se rappelle parfaitement de ce qu'on lui dit. Il n'a plus besoin d'agenda ni de carnet d'adresses et connaît tous ses numéros de téléphone par cœur. Attention, ce pouvoir ne donne pas le talent de Lecture rapide. Si un Démon veut apprendre la Bible, pourquoi pas, il devra d'abord la lire entièrement.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Crocell, Kobal, Valefor.
Hostile : Andrealphus, Asmodée, Furfur, Haagenti, Mammon.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Andromalius, Baal, Beleth, Nybbas, Vapula.
Allié : Baalberith.

Composantes d'invocation : (1) L'Horloge parlante, (2) Une horloge au Cesium 133, (3) 10000 personnes en train de hurler "Tic, Tac, Tic, Tac...", (4) Un rendez-vous réussi avec Emmanuel, Archange des Arrivistes, connu pour sa ponctualité, (5) De vieux cons se réunissant tous les dix ans, même endroit même heure, place des grands hommes, (6) Une Swatch (celui qui m'en trouve une dans 5000 ans, je le décore moi-même).

Malphas

Prince de la Discorde

Les Cohortes Rédemptrices avaient accompli un bon travail. La planète avait été colonisée rapidement, les habitants n'ayant plus aucune idée de ce que pouvait être le Bien ou le Mal. Toute la planète était donc passée sous le joug de Malphas, Prince de la Discorde. Toute la planète?

Non. Car, aussi stupide qu'il puisse paraître au premier abord, un petit village refusait tout compromis avec les autorités, préférant une guerre ouverte à une colonisation en bonne et due forme.

Les cohortes auraient pu facilement réduire la poche de résistance mais elles hésitaient, ne serait-ce qu'à cause du stock d'armes chimiques d'avant la débâcle. Et les armes chimiques n'étaient rien si on les comparait aux quelques centaines de Megatonnes qui étaient prêtes à exploser. Le petit village irréductible avait des arguments... frappants.

Alors Malphas se déplaça. Il se vêtit de ses plus beaux atours, se parfuma des plus fines essences et se présenta aux habitants sous une forme si affable qu'on ne pouvait que l'écouter. On peut refuser l'entrée à une force armée, mais on ne peut rien refuser à un Prince-Démon de la puissance de Malphas.

Le village était un terrain parfait pour le Prince. Quoiqu'unis contre un adversaire commun, les habitants se servaient du moindre alibi pour se déchirer joyeusement et s'organiser de micro-conflits qui mettaient les rues à feu et à sang jusqu'à ce que la milice remette un peu d'ordre dans tout cela. Malphas analysa la situation posément. Il estima les forces en présence, la puissance de l'arsenal et sa portée. Sa conception et ses contre-mesures.

Il se rendit chez le forgeron, signa un contrat chez le musicien, alla voir le chef du village, responsable des missiles, et sa femme. Il alla voir le chef de la milice et son premier lieutenant. Il passa rendre visite au responsable de l'arsenal chimique et, last but not least, il visita la poissonnerie. Tout cela en une journée. Et puis son travail effectué, il disparut.

Le soir même, ordre était donné aux Cohortes Rédemptrices de quitter la planète et de se placer en position en orbite basse. Tous les commandants d'unités obéirent sans comprendre. Quelques heures plus tard, les premiers missiles balistiques décollaient de leurs silos. Les Cercueils en orbite basse les interceptèrent tous. Aucun ne put toucher sa cible. Puis ce fut au tour des gaz. Et de même, les intercepteurs firent leur travail. Tout l'arsenal avait été lancé n'importe comment, sans protection. Des attaques désordonnées qui ne visaient personne.

Quand Malphas posa une nouvelle fois le pied dans le village, les habitants étaient tous réunis sur la place du village en train de se battre. Tous, même les vieillards, même leurs femmes plus jeunes, ils découvraient les joies de la discorde, de la zizanie, de la trahison et de la mesquinerie. Tous, le chef du village, le chef de la milice, le forgeron, le musicien et surtout le poissonnier.

Et Malphas avait pourtant raison, il n'était pas frais son poisson.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	6	3	5	3	5	50

Talents : Baratin +3, Discussion +3, Séduction +1, Savoir-faire +2.
Pouvoirs : Immunité aux maladies et aux poisons (212), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +2 (221), Régénération +0 (226), Invisibilité +2 (261), Polymorphe +3 (266), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +1 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +1 (315), Détection de la vérité +3 (316), Télépathie +1 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +3 (323), Lire les sentiments +2 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Discorde +3 (Spécial).

Récupération :
Chaque conflit (verbal ou non) déclenché +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Polymorphe	266
2	Mensonge	316
3	Télépathie	321
4	Lire les pensées	323
5	Lire les sentiments	324
6	Discorde	Spécial

Discorde (Volonté)
Ce pouvoir, très utile pour un Démon, permet de créer une discorde entre deux personnes (une seule doit être en vue du Démon et peut tenter de résister par le biais d'un conflit psychique avec la Volonté). Le résultat des

unités indique le laps de temps durant lequel les deux personnes se querelleront pour un rien et ne seront d'accord sur aucun point. Toute tentative d'utilisation de ce pouvoir coûte 2PP.

Niveau	Type de discorde	Durée
0	Séparation	Jours
+1	Dispute	Heures
+2	Pugilat (mains nues)	Minutes
+3	Combat (toutes armes)	Secondes

Promotion : Malphas était déjà aux côtés de Lucifer quand celui-ci rata sa prise de pouvoir et décida d'aller jouer les rebelles en Enfer.

Apparence et Comportement : Pour ce qui est de foutre la merde, Malphas en connaît un rayon. Il est fourbe, mesquin, il trahit sa parole, il ment plus par conviction que par omission, il monte les uns contre les autres, mais Lucifer l'aime ainsi. Il faut bien avouer que Malphas fait cela dans la subtilité. Jamais un mot plus haut que l'autre, juste la parole qui fâche à bon escient. Malphas est le seul représentant de la "première génération" de Princes à se conduire de la sorte, mais il est devenu expert en la matière. En fait, on peut quasiment le suivre à la trace où qu'il aille : une rumeur grondante le précède, des voix qui montent, des cris et derrière lui, comme une trainée de zizanie. Et quand il apparaît, on sait que c'est lui : Il peut s'habiller comme il le désire, prendre la forme qu'il veut, les initiés le reconnaissent tout de suite à cet air de "viens, je suis ton ami". Mesquin du monde! On dit même que c'est lui la cause de tout, puisqu'il aurait récupéré une idée dans un couloir et qu'il aurait poussé Samael à faire sécession et à prendre le nom de Lucifer. Si Yves, Archange des Sources, a inventé le Mal, c'est Malphas qui l'a testé le premier. La théorie et la pratique en quelque sorte.

Rôle : Dès que le cerveau doit prévaloir sur la force brute, dès qu'un conflit doit éclater seul sans qu'aucune influence Démoniaque ne puisse être détectée, Malphas intervient lui-même. Il est très souvent en mission à l'étranger, sur les planètes mêmes du Stella Vaticanum et il cherche actuellement un moyen de soulever une partie des planètes extérieures contre le Stella, en s'appuyant sur leur proximité avec certaines planètes Vikings. Mais c'est une œuvre de longue haleine et il n'est pas au bout de ses peines. Malphas n'en reste pas moins le diplomate attitré de l'Enfer, ce qui en dit long sur l'idée qu'on s'y fait de la diplomatie.

Position dans le Dunkle Reik : Malphas a la responsabilité du Ministère des Affaires Etrangères. A la limite, ça fait peur.

Possibilité d'intervention : 1

Ce que Malphas pense de...
Les êtres humains : Certains s'énervent tellement pour un rien que l'on pourrait penser que cela leur fait plaisir. Ils sont en mode "déclenchement automatique" à la moindre attaque. C'est Defcon 2 permanent avec eux. Et c'est tellement facile d'arriver à ses fins avec eux... Trop facile !
Les animaux : Je n'ai jamais tellement aimé les animaux, à part les serpents bien sûr, mais c'est un souvenir personnel. Les animaux ont le désavantage d'avoir une bonne mémoire, au contraire des humains et ils finissent toujours par craquer et par vous mordre (dans le meilleur des cas). Cela n'empêche que j'ai infiniment plus de respect pour les animaux qui eux ne s'entredéchirent que par nécessité que pour les humains, qui sont, c'est également vrai, plus drôles.
La politique : Ahhh, la belle invention que voilà. Quand je vois ce qui se passe dans le Stella Vaticanum, on se dit qu'ils n'ont pas tout perdu. Et que je t'élis comme ça, et que je te vote comme ci. Et, depuis des centaines d'années, le Stella stagne lamentablement. J'aime bien la politique...
La violence : Jamais je n'utiliserai la violence. J'aime la subtilité, les affrontements progressifs jusqu'aux déchirements. Si mes victimes usent de la violence pour régler leurs comptes entre elles, ce n'est pas mon problème. Elles l'auraient fait sans mon aide de toute façon. L'homme n'est pas bon au fond. Je le sais, j'y suis allé !
L'ordre et la discipline : Ils sont inutiles pour les êtres forts qui connaissent intrinsèquement leurs droits, leurs limites et leur pouvoir. Par contre, certains moutons sont heureux d'être menés à la baguette jusqu'aux abattoirs. C'est selon le goût de chacun. Les bas du front doivent reconnaître une autorité pour pouvoir se positionner vis-à-vis d'elle.
Les Prince-Démons : Certains n'ont toujours rien compris. Ils continuent à soutenir un affrontement frontal, alors qu'une pénétration en douceur, en minant l'arrière, est tellement plus facile. Ils préfèrent les médailles, les félicitations, les couronnes. S'ils me suivaient dans ma voie, le Dunkle Reik s'étendrait d'ores et déjà sur les ruines du Stella Vaticanum.
Les serviteurs : J'ai remarqué au fil du temps que certains d'entre eux pouvaient être d'une mesquinerie infinie. En cela, ils respectent mes préceptes et je les en remercie.

Grades accordés par Malphas

Chevalier de la tchatche : Ce grade accorde au Démon qui le possède le pouvoir d'imitation des voix, idéal pour faire quelques petites mesquineries à distance. Le Démon devra avoir vu la personne qu'il imite au moins plusieurs heures afin de bien en fixer le timbre et les expressions. La supercherie pourra être détectée par un jet de Perception difficile.

Capitaine de l'emballage maison : Ce grade permet au Démon qui le possède de comprendre et de parler n'importe quelle langue ou dialecte, après une très courte période d'apprentissage. Le Démon parlera couramment cette langue, comme s'il s'agissait de sa langue maternelle, avec le même vocabulaire qu'il a à sa disposition dans sa langue maternelle. La vitesse d'apprentissage est d'une journée pour une Vo de 6, d'une semaine pour une Vo de 5, de deux semaines pour une Vo de 4, d'un mois pour une Vo de 3, d'un an pour une Vo de 2 et pour les Vo de 1, on n'en parle même pas.

Baron de la sucette à l'anis : Ce grade permet au Démon qui le possède de faire mouche à chaque instant quand il discute avec quelqu'un. Il peut donc déterminer ce qui plaît à la personne, voire même ce qu'elle aimerait entendre à la seconde présente. Ce pouvoir ne permet pas de lire les pensées, il s'agit d'une réponse automatique dans un contexte donné. Le Démon ne fait que choisir dans quelle direction pousser la conversation, confiance, contrat, sexe, etc... Il peut tout aussi bien dire à son interlocuteur(trice) tout ce qu'il ou elle aurait détesté entendre, là maintenant, tout de suite pour être sûr de ne jamais revoir cette personne. Il n'y a aucun conflit psychique à résoudre.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Bifrons, Furfur.
Hostile : Baal, Baalberith, Caym, Haagenti.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Andrealphus, Kobal, Mammon.
Allié : Beleth, Nybbas.

Composantes d'invocation : (1) Pousser un bon chrétien à tromper sa femme avec un animal, (2) Pousser une jeune religieuse à accepter un coït contre nature (c'est la définition du dictionnaire), (3) Corrompre un Cardinal, (4) Détourner un pélerinage à la Nouvelle Jérusalem pour le router vers une des planètes de Belial, (5) Soulever une planète extérieure du Stella Vaticanum contre les oppresseurs, (6) Faire parjurer un Apôtre.

Vapula

Prince de la Technologie

Compte rendu de la mission 148957.

Mausolée "Yoko Tsuno" en mission pour le Prince Vapula en direction de Cygnus K2, étude des Trous Noirs et tests des nouveaux matériels.

Les nouvelles unités de conversion fonctionnent parfaitement mais nécessitent beaucoup plus d'apport en énergie que les unités classiques. Leur rendement est inférieur. Les faibles réserves en carburant nous interdisent tout transfert Infernal avant le saut qui est censé nous soustraire à la gravité maximale du collapsar. Nous continuerons quoi qu'il arrive à émettre jusqu'au bout.

Les tests ont pour l'instant porté sur :
Boumboumlaguer, un missile nucléaire à très faible portée, rayonnement contrôlé et effets localisés. Résultat : Echec complet, l'unité de test a été atomisée.
Pressytou, un presse agrume universel, révolutionnaire et au design résolument moderne. Résultat : Echec partiel, le testeur a été atomisé mais seulement très localement et le rayonnement était contrôlé. Les résultats des tests du Pressytou pourraient venir en complément des informations sur le Boumboumlaguer.
L'attraction se fait de plus en plus forte. L'orbite nous rapproche de plus en plus du Trou Noir. Les moteurs à conversion ne suffisent plus. Les unités ioniques sont en fonctionnement constant. Les chaudières sont en phase de préchauffage.

Le test suivant concernait :
Warmonger IV, un obus metal-piercing, tiré du canon Magna 666. Résultat : Très positif. Les obus percent le blindage mais la munition étant autopropulsée, elle ne s'arrête pas dans les cellules d'habitacles et poursuit sa route, conduite par ses autoguideurs. Les équipes de surveillance du site se sont faites éparpiller. Trop positif. A revoir. Prévoir des équipes de surveillance automatisées.
Nous plongeons actuellement vers le Trou Noir. La gravité devient de plus en plus forte. Les moteurs classiques sont inopérants. Le moteur à fusion n'a pas été plus efficace. Nous attendons avant de déclencher le Transfert Infernal.

Ont été testées les nouvelles lessives thermiques. Elles ne sont pas très efficaces. Enfin pas sur le tissu. Sur les porteurs, par contre, ça se discute...

La plus importante découverte concerne évidemment les protobés, qui peuvent servir d'arme biologique sans aucun risque pour nos forces. Il suffit de modifier quelques gènes par-ci, par-là. Les unités de tests ont été atomisées dans les unités à conversion pour éviter toute contamination.

Il semble que notre chute s'éternise. Comme la flèche qui n'atteint jamais son but si elle franchit à chaque fois la moitié du chemin qu'il lui reste à parcourir pour se planter dans sa cible, le cœur obscur de l'étoile à neutron nous semble toujours éloigné et cela fait maintenant plusieurs mois que nous tombons. Le saut Infernal a raté. Ce n'est pas bon signe. Quoi qu'il arrive, nous continuerons à émettre. Nous continuerons à émettre.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	5	2	4	5	1	50

Talents : Chimie +3, Electronique +3, Electricité +3, Informatique +3, Mécanique +3.
Pouvoirs : Energie +3 (123), Télékinésie +2 (125), Douleur +2 (144), Immunité aux maladies et aux poisons (212), Immunité au feu (213), Pas de nourriture (215), Anaérobiose (216), Volonté supra-normale +0 (221), Régénération +0 (226), Champ de force +3 (251), Champ magnétique +3 (254), Invisibilité +0 (261), Détection du Bien +0 (311), Détection des ennemis +1 (312), Détection de l'invisible +3 (313), Détection du futur proche +2 (314), Détection du danger +0 (315), Détection de la vérité +1 (316), Télépathie +0 (321), Dialogue mental +0 (322), Lire les pensées +0 (323), Lire les sentiments +0 (324), Dialogue multiple +0 (325), Téléportation +0 (331), Invention (Spécial).

Récupération :
Par six heures passées dans un laboratoire ou une usine +1
Par trois heures de sommeil dans un laboratoire ou une usine +1

Pouvoirs privilégiés :

d6	Pouvoir	Numéro
1	Energie	123
2	Douleur	144
3	Champ de Force	251
4	Arme	41-
5	Vaisseau	554
6	Invention	Spécial

Invention
Ce pouvoir est en fait très similaire à un objet magique qui possède deux pouvoirs (tirés aléatoirement) mais qui n'a pas besoin de PP extérieurs pour les activer. L'objet dispose de 6PP et les récupère à raison d'un toutes les 24

heures. Le personnage ne peut pas "prêter" de PP à l'objet (et vice-versa). Exemple : un presse-purée peut posséder le pouvoir de Griffes (113) et d'Acide (165). Une casquette à hélice, quant à elle, est pourvue du pouvoir de vol (332) et de vitesse (334).

Promotion : Vapula est passé Prince-Démon en 1866 après avoir donné au professeur Nobel le secret de la dynamite. La propagande Angélique a ensuite bien naturellement transformé cet événement sordide en victoire des forces du Bien avec la création de la désormais célèbre Fondation Nobel en 1896 après un subtil échange du testament de Nobel.

Apparence et Comportement : Depuis le début de la conquête de l'espace, Vapula est aux anges! Enfin, c'est une façon de parler. On pourrait plutôt dire qu'il a une pêche d'Enfer! En effet, depuis maintenant près de 5000 ans, Vapula invente à tour de bras de nouveaux presse-purée atomiques, des fusils à plasma, des vaisseaux qui vont plus vite, plus loin, plus silencieusement, qui explosent moins et qui sont plus sûrs que les Cathédrales des forces du Bien. On ne peut pas recenser tous les progrès technologiques dont il est la cause, mais une chose est pratiquement sûre : Quand il s'agit de tuer, de malmener, de mutiler, de massacrer technologiquement, Vapula est dans le coup. Vapula apparaît sous la forme d'un petit homme, un subtil mélange de professeur Tournesol et de Docteur Mabuse. Il est toujours hilare, ou plutôt complètement allumé. Ses yeux sont toujours en train de remuer dans tous les sens, il ferait à la limite penser à une personne souffrant de déficience des centres moteurs s'il ne se reprenait pas au moment de commencer des tests ou des expériences. Il est alors très calme, très froid et c'est tout juste si on le reconnaît. Il est vêtu d'une blouse de travail, d'une couleur qui varie constamment, du blanc au bleu en passant par le gris. Il peut sortir à peu près n'importe quoi de ses poches et a une certaine préférence pour tout ce qui est tire-bouchon, pince, forceps, écarteurs, bref, tout pour mettre une ambiance chaude et colorée. La véritable raison de l'hilarité perpétuelle de Vapula est l'échec cuisant de Jean, Archange de la Foudre et principal rival de Vapula, dans le Stella Vaticanum. Le système totalitaire aidant, la science a perdu évidemment son emprise sur le grand public et seules certaines élites savent encore réparer un grille-pain. Les forces du Bien, qui se vantaient, à juste titre, d'une technologie de pointe, et surtout supérieure à celle des forces Démoniaques, ont vite perdu leur avance pour prendre un certain retard, pour ne pas dire un retard certain...

Rôle : Vapula est utilisé par Lucifer pour créer à plein temps. Il a longtemps créé à l'usage des humains, leur donnant le M16, la dynamite, la Bombe Atomique, le vibromasseur (en collaboration avec Andrealphus), la Formule 1, les fours à micro-ondes (qui ne furent jamais utilisés comme il le désirait), mais maintenant, il a largement assez de travail directement avec les forces Démoniaques pour ne faire que cela. C'est lui qui, laborieusement et après de nombreux tests catastrophiques, mit au point les systèmes de propulsion classique des vaisseaux Démoniaques. C'est également lui qui, s'inspirant des propulseurs Paradisiaques, mit au point les chaudières des vaisseaux permettant le passage en hyper espace. Son hobby actuel, maintenant qu'il a un peu plus de temps libre, est son intérêt grandissant dans tout ce qui est Trou Noir, Worm Hole et Trou Blanc. Il y voit un grand mystère, avec peut-être un moyen de voyager instantanément sans utiliser les raccourcis par l'Enfer et même une possibilité de voyager dans le temps en évitant les verrous divins. Ses théories sont fumeuses mais Lucifer le laisse faire, l'idée de remonter le temps avant la création de Dieu pour l'étrangler à la naissance ne lui déplaisant pas. Une bonne preuve du fait que Lucifer lui-même n'a aucune idée de la véritable nature et puissance de Dieu (pour plus de détails sur Dieu, reportez-vous à l'extension INS/MV Heaven And Hell)

Position dans le Dunkle Reik : Vapula est à la tête du Ministère de la Production et s'occupe personnellement des Mekanik's.

Possibilité d'intervention : 2

Ce que Vapula pense de...

Les êtres humains : Ils n'ont toujours pas compris la leçon et je suis sidéré. Plus on leur donne de trucs pour se faire exploser le nez, plus ils les utilisent avec un bonheur ineffable.

Les animaux : Ils n'ont qu'un intérêt : les tests. Sinon, je ne vois pas comment on pourrait connaître les effets de la fusion sur les corps vivants puisque les humains sont chasse gardée. Et puis un porc qui explose, c'est assez drôle en fait...

La politique : Elle ne sert à rien, sauf parfois à débloquer des crédits. Mais elle est de toute façon tellement lente que c'est toujours trop tard. Il faudrait que quelqu'un invente un jour un accélérateur de politique. Tiens c'est une idée ça...

La violence : La violence pour la violence ne sert à rien. Elle est parfois la conséquence d'un réel progrès technologique et ne doit donc plus être considérée comme violence à part entière. C'est également parfois à cause d'un surplus de violence que les progrès technologiques sont effectués. La guerre est l'accélérateur de l'histoire dit-on.

L'ordre et la discipline : Ils sont tous deux nécessaires à la bonne marche des expérimentations, mais de nombreux exemples sont là pour prouver qu'un peu d'empirisme ne fait de mal à personne. Heu... Prenez la tarte Tatin par exemple...

Les Prince-Démons : On ne peut pas dire qu'ils mettent de la mauvaise volonté à tester les nouveaux matériels que je leur fournis. Ils sont très joueurs et toujours très studieux, lisant le mode d'emploi avant de s'en servir et ne dépassant jamais les doses prescrites.

Les serviteurs : Ceux qui ont des idées et qui font avancer les choses ont toute ma sympathie. Les autres, ceux qui ont été livrés sans cerveau n'ont rien à faire sous mes ordres.

Grades accordés par Vapula

Chevalier de la conversion : Ce grade permet au Démon qui le possède de détecter et de réparer les pannes mineures (un court-circuit, un fil débranché et non pas la rupture interne du quatrième fouglum gauche sur la table d'initiation...).

Capitaine du plastacier : Ce grade accorde au Démon qui le possède la faculté de comprendre instantanément le fonctionnement d'un objet technologique sans en avoir le mode d'emploi. Il pourra donc aussi bien comprendre le fonctionnement d'une Archicathédrale que d'un couteau suisse. Dans le cas de l'Archicathédrale, si le fonctionnement classique n'aura aucun secret pour lui, par contre, le système de voyage paradisiaque posera plus de problèmes, puisqu'il n'y comprendra rien, les Fœtusaints faisant appel au spirituel et non au technologique.

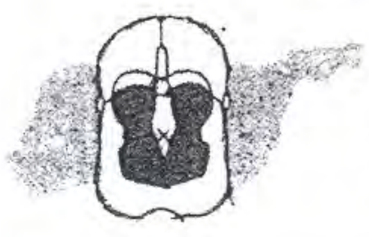
Baron de la fusion : Ce grade permet au Démon qui le possède de créer une panne mineure dans un objet technologique quelconque avec lequel il entre en contact. L'utilisation du pouvoir dépend de la taille de l'objet en question : Un objet de petite taille sera mis en panne instantanément, un objet de grande taille prendra plusieurs dizaines de minutes. L'objet pourra rapidement être réparé par un personnel compétent, ou par un autre Démon aux ordres de Vapula.

Relations avec les autres Princes

Ennemi : Aucun.
Hostile : Aucun.
Neutre : Tous les autres.
Associé : Baal, Furfur, Nisroch, Nybbas.
Allié : Uphir.

Composantes d'invocation : (1) Une arme qui explose au moment de tirer, (2) Une explosion dans une usine d'armement, (3) Une météorite d'Uranium 235, à deux doigts de la masse critique, (4) Une navette spatiale qui explose au décollage, (5) Un four à conversion, (6) Une Nécropole.

Les autres



Les Vikings

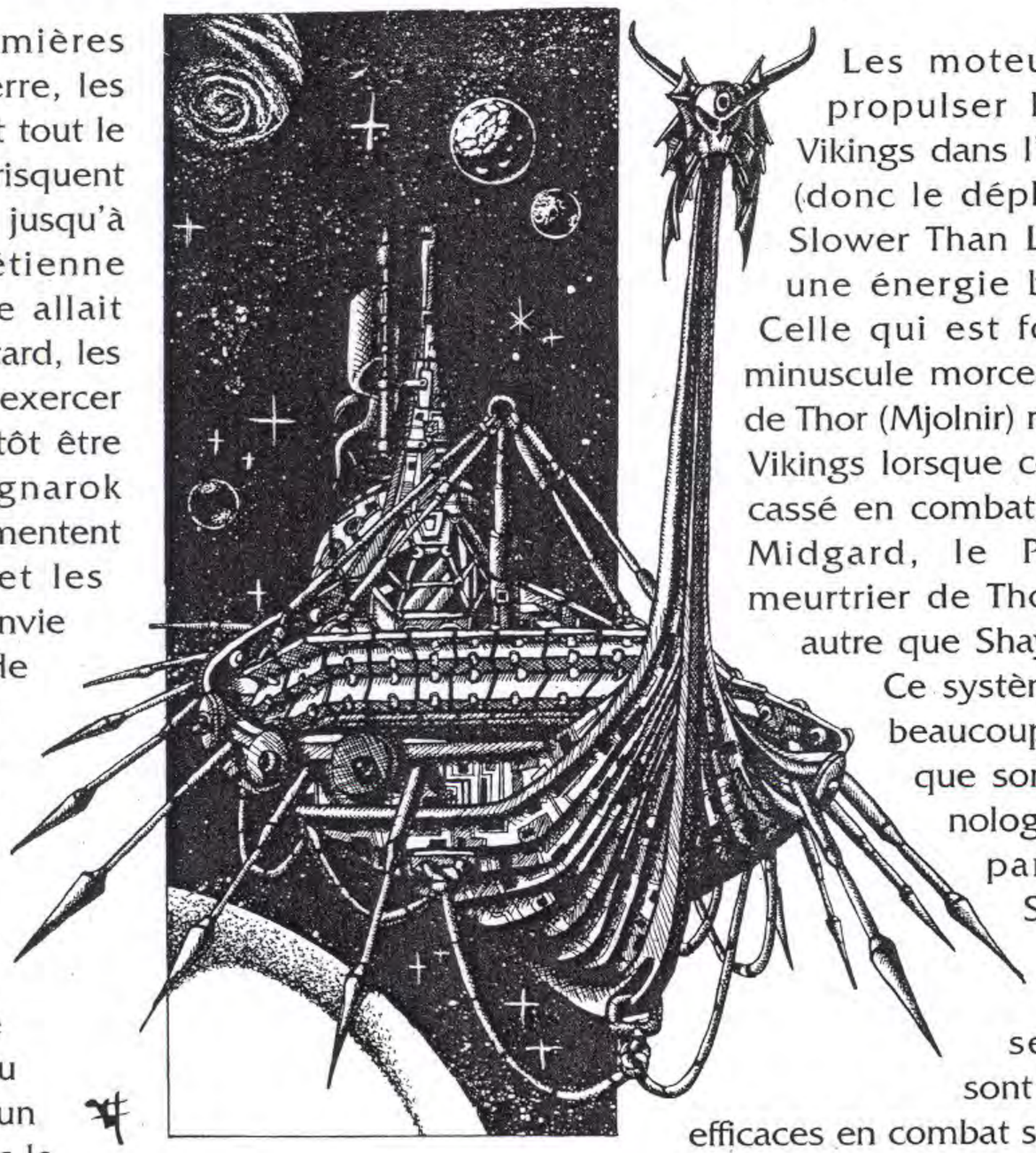
Nos Dieux ne sont plus, mais ils sont morts en guerriers, l'épée au poing et la haine au ventre. Nous devons poursuivre leur œuvre et ne jamais nous avouer vaincus avant de mourir. Nous sommes sans Dieu mais nous sommes libres. Les Chrétiens enseignent la soumission et disent de courber la nuque sous les coups. Ce n'est pas une croyance, mais de la lâcheté. C'est un enseignement insidieux et dangereux qui risque de se répandre et de contaminer toute chose, comme la nielle sur le froment, de miner la virilité des hommes s'il n'est pas écrasé sous le talon comme un serpent. Je crois en ma force et en ma force seule, car la religion c'est la soumission.

Thorwald Blutax, Jarl du cosmos

En 2150, après les premières ségrégations religieuses sur Terre, les Vikings se rendent compte avant tout le monde que les siècles à venir risquent d'être difficiles à vivre. En effet, jusqu'à ce siècle, l'hégémonie chrétienne n'étant pas au niveau qu'elle allait atteindre quelques années plus tard, les Vikings avaient pu continuer à exercer un mode de vie qui allait bientôt être déclaré "hors-la-loi". Le Ragnarok s'essouffle, le Bien et le Mal augmentent leur puissance de concert, et les Vikings n'ont ni le courage, ni l'envie de se lancer dans cette escalade qui, selon eux, va mal se finir pour tout le monde. "Fuir pour combattre un autre jour", c'est ce que va décider le Conseil du Valhalla après une réunion moins mouvementée que d'habitude. Njord (le Dieu des Voyages) et Freyja (la Déesse de l'Amour) se mettent alors au travail pour finalement trouver un vecteur de déplacement à travers le Valhalla qui va permettre à leurs Drakkars de quitter la Terre.

Contrairement aux vaisseaux des Anges ou des Démons, le voyage n'est pas instantané : les composantes de propulsion sont la Foi en Odin, mais aussi et surtout la gentillesse et l'amour de son prochain. Plus ces composantes sont développées, plus le Drakkar est attiré vers le Valhalla. Au bout de quelques jours, le bateau traverse le Valhalla pendant quelques semaines durant lesquelles les occupants peuvent bénéficier de tous ses bienfaits psychologiques, mais sans avoir de prise sur ce monde qu'ils ne font en fait que frôler. Par contre, la sortie donne directement sur l'endroit vers lequel le Drakkar navigue. Ce système est assez lent et pas très fiable, rendant les voyages Vikings sur de longues distances assez difficiles à réaliser sans risques pour l'équipage.

Le premier Drakkar quitte la Terre en 2183 avec pour destination la constellation du Chien. En moins de seize semaines, la totalité de la population Viking est évacuée en compagnie de quelques milliers de fidèles humains, privilégiés, qui ne se remettront pas toujours de ce voyage un peu éprouvant.

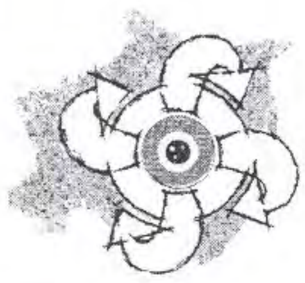


Les moteurs servant à propulser les vaisseaux Vikings dans l'espace normal (donc le déplacement STL: Slower Than Light) utilisent une énergie bien spéciale: Celle qui est fournie par un minuscule morceau du marteau de Thor (Mjolnir) récupéré par les Vikings lorsque ce dernier a été cassé en combattant le serpent Midgard, le Prince-Démon meurtrier de Thor et qui n'est autre que Shaytan lui même. Ce système "magique", beaucoup plus puissant que son cousin "technologique" employé par les moteurs STL des autres royaumes fait que les vaisseaux Vikings sont beaucoup plus efficaces en combat spatial que leurs équivalents chrétiens ou sataniques. Les morceaux de marteau sont nombreux (on en compte tout de même plusieurs centaines) mais pas infinis et une carcasse vide, trouée de toutes parts à la suite d'un

combat spatial est toujours ramenée sur sa planète de départ pour que le cœur du propulseur (le morceau de marteau) en soit extrait et permette la construction d'un nouveau navire spatial. Selon certaines sources matérialistes, ces soit-disant morceaux de marteau ne seraient en fait qu'un métal très rare plus connu sous le nom de Valérogravanolium et qui possède des propriétés énergétiques assez énormes.

Réfugiés sur les planètes les plus froides et les plus inhospitalières de la galaxie connue, les Vikings ont survécu à toutes les guerres qui ont secoué le Stella Vaticanum, le Dunkle Reik et le Saint Empire Terrestre. Les Vikings de l'espace sont devenus une force minime mais non négligeable sur l'échiquier universel et il n'est pas rare que ces descendants des hommes du nord passent des accords avec des membres de la Constrigerus Veritas et même dans certains cas avec l'Archange Michel lui-même.

Leur mode de vie est assez simple et particulièrement rustique malgré un niveau de technologie pour ce qui est de l'armement et du voyage dans l'espace qui n'a rien à envier à celui des empires chrétiens et sataniques.



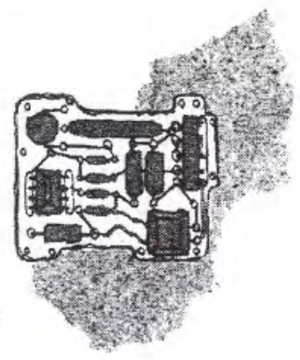
Les Sorciers

Après avoir créé nombre d'ennuis aux deux parties durant les 21 premiers siècles de la chrétienté, les sorciers ont fait l'objet d'une élimination systématique juste avant que les premiers colons ne partent vers les étoiles. Malheureusement, un sorcier ne se détecte pas aussi facilement qu'un Ange ou qu'un Démon, et un certain nombre d'entre eux est passé à travers les mailles d'un filet un peu grossier.

De source connue, la dernière invocation date de 2150. On pense que certains ont réussi à se glisser dans les Cimetières de colonisation du Malin et à se faire oublier. Aucune trace écrite ne révèle leur présence dans le Stella Vaticanum depuis sa création, pas plus que dans l'ancien Empire Terrestre.

Les deux empires ennemis regrettent un peu de les avoir ainsi éliminés, car au temps où ils proliféraient, on n'avait ni le temps, ni l'envie d'étudier leurs moyens d'invocation, source d'interrogation générale. Plusieurs commissions ont déjà été mises en place pour retrouver des sorciers et les inciter à utiliser leurs pouvoirs pour aider l'un des deux camps en présence. Cette recherche sera longue car, si les sorciers existent encore dans certaines planètes oubliées de l'ancien Saint Empire Terrestre, 5000 ans d'endoctrination catholique ont dû éliminer la majorité des quelques sorciers encore en activité.

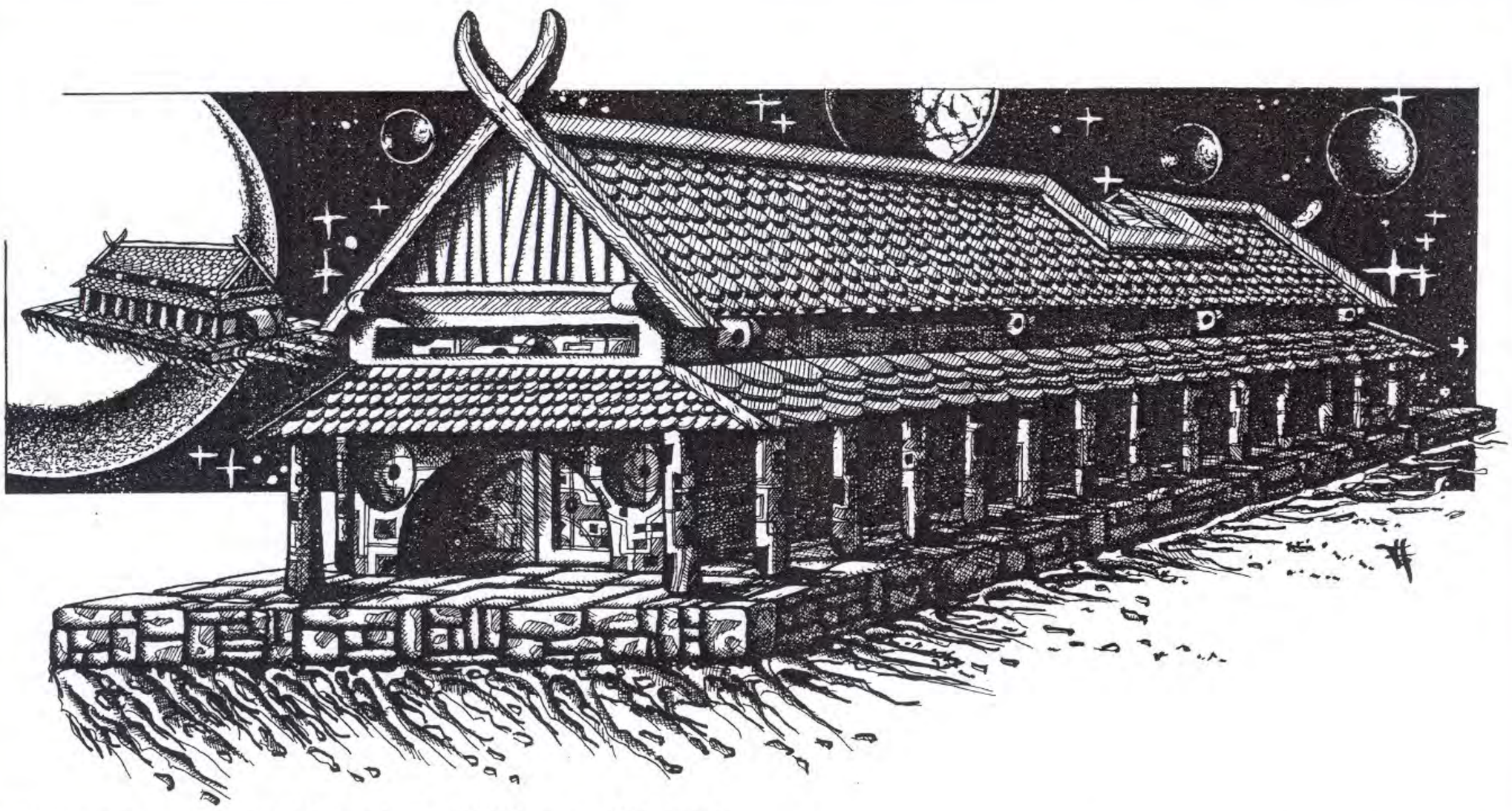
La sorcellerie est légèrement plus commune dans le Stella Vaticanum et Scox lui même a mis au point une école qui permet aux jeunes humains intéressés de suivre des cours théoriques sur la magie et sur l'invocation des créatures bénéfiques. Scox ne dispose malheureusement pas de documents assez précis pour permettre de donner des cours pratiques à ces jeunes prodiges.



Les brebis égarées

Lorsque que le Saint Empire Terrestre fut détruit par Damien et ses sbires, de nombreuses planètes furent abandonnées à elles seules, et ne furent jamais ni conquises par les Démons ni récupérées ensuite par les forces du Bien. La population de chaque planète, laissée sans guide spirituel et sans moyen de déplacement supra-luminique développa une civilisation à part entière. C'est sur ces mondes étranges que vous, maîtres de jeu, pouvez donner libre court à votre imagination débordante.

On estime que de nos jours (en 6993) 20% des planètes du Saint Empire Terrestre n'ont pas été retrouvées (15% de ces planètes ont dû être détruites dans les combats et le chemin à prendre pour atteindre les 5% restants a été oublié depuis plus de 2000 ans).



Comme vous pouvez l'imaginer, 2000 ans d'histoire sans aucune intervention extérieure peuvent créer des mondes totalement différents de ceux où les joueurs sont habitués à vivre leurs aventures. C'est là que Stella Inquisitorus trouve toute sa variété et sa richesse.

Les brebis égarées sont difficiles à classer mais on peut signaler les types suivants:

Psys: Les preneurs de tête sont très rares dans le Stella Vaticanum et dans le Dunkle car ces pouvoirs sont très mal vus par les autorités en poste. Les planètes oubliées développent par contre assez souvent des castes spéciales qui rassemblent les individus dotés de pouvoirs psychiques.

Qu'ils soient appelés Espers, Psys ou plus simplement magiciens, ils sont souvent craints ou haïs mais laissent rarement les individus normaux indifférents. Il est indiqué dans certains dossiers de la Stella Inquisitorus que certaines planètes oubliées possèdent une population humaine entièrement constituée d'individus possédant des pouvoirs psychiques. La procédure de base lors de la découverte d'une telle planète est sa destruction immédiate sans aucune autre forme de jugement.

Quelques insensés déclarent qu'un Créateur a fait le monde. Une doctrine qui prétend que le monde a été créé est mal venue et devrait être rejetée. Si Dieu a créé le monde, où était-Il avant la création? Comment aurait-Il pu faire le monde sans matière première? Si vous dites qu'Il a fait une chose en premier, et puis le monde, vous vous trouvez devant une régression sans fin. Sachez que le temps est incréé, tout comme la vie, qu'il n'a ni commencement ni fin.

Victor, Nettoyeur

Matérialistes: On appelle matérialistes les habitants des planètes où la technologie a entièrement supplanté toute forme de religion. Ces planètes possèdent souvent un niveau technologique très élevé et les populations locales ne sont que très rarement détruites mais le plus souvent déportées sur d'autres planètes du Stella Vaticanum où, une fois converties, elles peuvent aider les Anges de Jean à travailler sur les projets secrets du Stella Vaticanum (dans les planètes-ateliers de la Velox Spiritus).

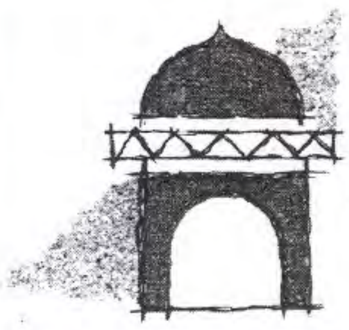
N'oubliez pas que tout savoir technologique est normalement considéré comme hérétique par l'Inquisition.

Il ne fait pas bon se moquer, par exemple, des procédures complexes et quelque peu ridicules de mise en marche des appareils électriques.

Déviants: Les humains appelés "déviants" sont ceux qui ont perverti, aux cours des siècles la pratique et les principes de base de la religion catholique. Bien que souvent peu dangereuses pour le Stella Vaticanum, de telles planètes sont généralement détruites dès leur découverte sauf si le membre de la Stella Inquisitorus responsable du dossier estime que la population peut être reconvertie assez rapidement (ce qui peut tout de même prendre quelques dizaines d'années).

Primitifs: Les planètes laissées sans contrôle spirituel dégénèrent quelquefois et lorsque de tels endroits sont découverts par les forces du Bien, l'Itinerum Veritas envoie sur place une mission de dix ans qui a pour but d'évangéliser les indigènes.

Si aucun résultat probant n'est démontré au terme de cette période, la population est entièrement détruite pour hérésie.



Les Musulmans

Dans l'espace, personne ne vous entend prier.

Abdul Raffat, Space Muslim

Dès 2150, les musulmans ont commencé à être martyrisés sur Terre et le pouvoir toujours grandissant de l'église catholique les a incités à entrer dans la résistance religieuse, aussi bien passive qu'active. Les attentats ont commencé à donner une certaine crédibilité aux intégristes Musulmans qui ne faisaient cependant que défendre leur foi, menacée par les Inquisiteurs et autres suppôts de Dieu.

Durant deux millénaires, les Musulmans se fondirent dans les rangs des armées du Seigneur, utilisant les quelques Anges à leur disposition pour faire disparaître toute preuve d'organisation plus ou moins réelle d'intégristes.

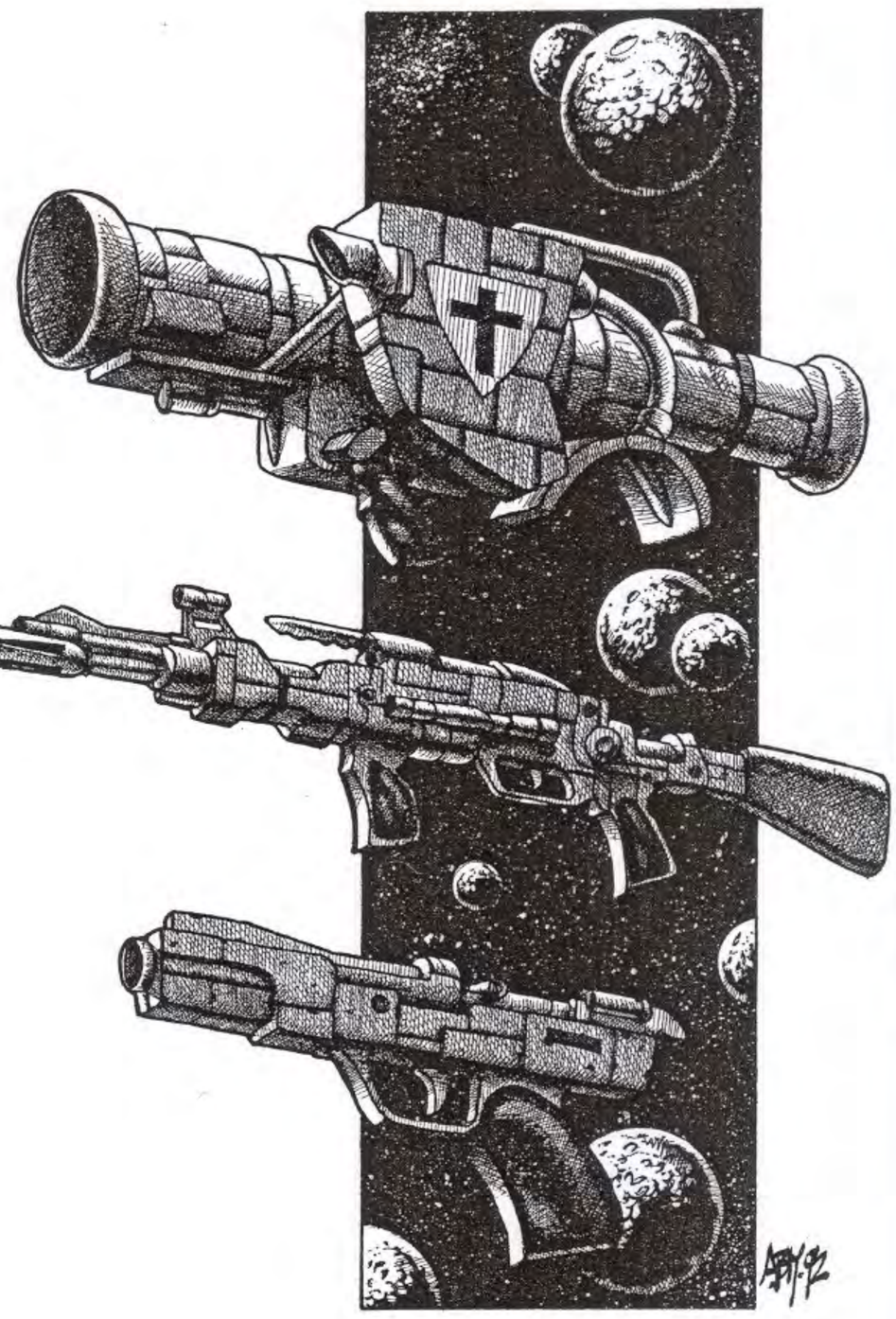
Certains Inquisiteurs furent même alors persuadés que le très craint "Cosmic Jihad" n'existait que grâce à leur paranoïa permanente.

Mais ce Cosmic Jihad, la branche armée de la religion Musulmane était bel et bien là, caché quelque part, regroupant déjà des milliers voire même des millions de membres.

C'est à partir de 4077 que, profitant de l'Armaggedon en cours, le Cosmic Jihad prit possession de quelques planètes sur le pourtour extérieur du Saint Empire Terrestre. Il fit tout (à grands renforts d'attentats de toutes sortes) pour éliminer toute trace de ces planètes dans les tablettes de l'Empire Chrétien. Lorsque les 7 Illuminés inversèrent la vapeur et commencèrent à reconquérir les planètes perdues, nombreuses étaient celles qui appartenaient aux Musulmans mais, vu que leurs positions étaient perdues, la plupart restèrent sous contrôle musulman (et elles le sont toujours).

Le grand défaut du Cosmic Jihad vient du fait qu'il ne dispose d'aucun moyen de se mouvoir plus vite que la vitesse de la lumière et que tout voyage sur de longues distances lui est tout simplement impossible. Les Anges et les scientifiques musulmans travaillent d'arrache-pied pour mettre au point un tel système.

Le jour où ils y parviendront, les arabes déferleront de nouveau sur les royaumes chrétiens et la seule chose à espérer c'est que la résistance héroïque d'une planète, Poitier IV ou une autre, réussisse à endiguer leur terrible puissance militaire et économique.



Les renégats

Mon Dieu qu'elle est difficile la vie des renégats...

En effet, même si les renégats peuvent toujours quitter plus ou moins rapidement les rangs de leurs camps respectifs, le principe même du déplacement supra-luminique leur interdit ce type de voyage à moins qu'ils ne soient aidés par des vaisseaux Vikings de transport.

Certains de ces pillards sont mêmes spécialisés dans le transport des renégats (à condition que les transfuges en question ne soient pas trop en rapport avec le Dunkle Reik, les Vikings n'aimant pas du tout le Mal, en tout cas moins que le Stella Vaticanum).

Ces rèstrictions font que les renégats sont environ 20 fois moins nombreux qu'au 20ème siècle et que plus de 70% d'entre eux sont réfugiés sur des planètes depuis longtemps oubliées par les deux camps.

Pour plus de détails au sujet des Renégats et des psys, consultez la splendide extension "Mindstorm".

Le secret de l'univers, c'est que le temps n'est qu'un fil à couper le beurre (et TOUT dépend de la motte de beurre)

Scénario pour In Nomine Satanis/Magna Veritas
En introduction à Stella Inquisitorus

"Je ne m'attendais à rien, eh ben, je n'ai pas été déçu...."
(Un petit mot préliminaire)

Ce scénario est prévu pour faire la liaison entre le monde de In Nomine Satanis/Magna Veritas et le monde de Stella Inquisitorus, pour permettre aux joueurs de faire passer leurs chers personnages, protégés avec tant de soin au cours de mille et uns scénarios, de l'an 1992 à l'an 6993. Le choix leur sera alors offert de rester... et d'enchaîner avec les scénarios de Stella, ou de revenir à leur époque. Que cela ne les empêche en rien, après, de créer des personnages spécifiques à Stella et de repartir vers de nouvelles aventures!

Avons-nous besoin de vous le dire... Il ne faut absolument ***pas*** prévenir votre équipe que vous êtes en train de faire jouer le scénario de transition. Toute cette aventure tient en effet presque uniquement sur le fait que les joueurs, croyant être dans un scénario "classique" de In Nomine Satanis/Magna Veritas et ne s'attendant absolument pas à l'irruption de Stella Inquisitorus, penseront d'abord qu'on leur a fait remonter le temps et qu'ils se trouvent quelque part en Roumanie, au XIIème siècle. La surprise quand ils s'apercevront de la vérité sera d'autant plus grande, et votre joie d'autant plus détectable.

De même, ce scénario est plutôt prévu pour une équipe de joueurs ayant une certaine expérience (pas en termes de puissance, entendons-nous, le nombre de Points de Pouvoir n'a pas d'importance) du monde d'In Nomine Satanis/Magna Veritas. L'aventure joue en effet sur la différence d'ambiance et de philosophie entre l'univers d'aujourd'hui et celui de demain ainsi que sur l'étonnement (mêlé d'horreur ou d'admiration, selon le caractère des différents Anges/Démons de votre équipe) qu'ils vont ressentir à découvrir ce qu'est devenue, 5000 ans plus tard, la création de Dieu. Elle aurait donc un effet bien moindre sur des joueurs débutants qui, ne s'attendant à rien de particulier, n'auraient aucune raison d'être surpris...

Introduction INS/MV : France, Décembre 1992

Les joueurs sont convoqués par leur contact habituel. Celui-ci, qui a l'air pressé et traite plusieurs affaires en même temps, consulte vaguement ses notes avant de lâcher, d'un air distrait : "Ah oui, vous êtes l'équipe 48-156-B ? Oui, oui, c'est ça... Allez à 13 heures au CEA, à Saclay. Vous allez faire du gardiennage, ça vous rendra utiles, pour une fois... Et hop, circulez."

Saclay est une petite ville charmante (ça, c'est juste s'il y a des Saclaysiens parmi les lecteurs) mais on s'en fout : le CEA, Commissariat à l'Énergie Atomique, est situé en dehors de la ville.

• Magna Veritas : Ce Commissariat est sous les ordres directs de l'Archange Jean, qui y fait des expériences et qui en profite pour faire "découvrir", au rythme qu'il désire, des éléments de technologie aux scientifiques et aux Anges qui y travaillent.

• In Nomine Satanis : Grâce à une infiltration réussie de quelques éléments démoniaques, une partie des locaux du CEA est utilisée par des Démons aux ordres de Vapula et de Kronos - dès que les Anges s'en apercevront, ça va faire du foin !

Il s'agit d'un grand périmètre de sécurité, en plein milieu de la campagne, qui abrite des accélérateurs de particules, des piles atomiques dans des piscines qui font de jolies lumières bleues, et des tas d'autres trucs incompréhensibles pour le commun des mortels et pour la plupart des immortels aussi, d'ailleurs. Les joueurs se feront arrêter à l'entrée par des hommes de sécurité, armés sous leur élégant costume-cravate bleu marine. Leurs noms sont en effet sur une liste de personnes attendues pour la journée, et ils ont intérêt à avoir leurs papiers sur eux, les contrôles sont serrés. "Bâtiment B4" dit le membre de la sécurité...

Le bâtiment B4 est un gros cube carré en béton peint en blanc. Les joueurs y sont accueillis d'une manière très anonyme par une standardiste (cette indifférence est voulue pour que le choc soit d'autant plus grand : ça s'appelle créer une ambiance) qui les emmène dans une pièce carrée totalement vide et blanche. Au bout de vingt minutes d'attente, un scientifique vient vérifier leur identité et leur aura (c'est un Ange au service de Jean ou un Démon aux ordres de Kronos) puis, refusant de répondre à leurs questions, les laisse dans la pièce en leur demandant d'attendre.

Une heure plus tard, la pièce est traversée par un grand éclair blanc. Les joueurs perdent conscience.

Dans les Carpathes l'hiver, il est interdit de se faire du mauvais sang (INS/MV)

Les joueurs se réveillent, sans savoir combien de temps s'est écoulé. Ils sont endoloris, ils ont froid, leur vision est brouillée et ils voient des petites taches blanches partout. Les petites taches blanches se transforment d'ailleurs en un épais tapis blanc au fur et à mesure que leur vision s'éclaircit, et pour une bonne raison : les joueurs sont à moitié ensevelis dans une épaisse couche de neige, entre deux sapins. Au dessus d'eux, un étrange rocher noir les surplombe. Sa forme inquiétante rappelle celle d'un homme enveloppé dans une cape.

Le soleil est en train de se coucher. Il fait de plus en plus froid. Aucune trace humaine aux alentours, juste les montagnes, la neige et les sapins à perte de vue. Au loin soudain, le hurlement d'un loup...

Avant d'aller plus loin, il faut peut-être expliciter la situation : à vous, ô maître de jeu, pas aux joueurs. Nos Anges ou Démons préférés viennent d'être les victimes involontaires d'une expérience de "projection temporelle" de l'Archange Jean ou des Prince-Démons Kronos et Vapula (plus de détails à ce sujet dans la conclusion).

Ils sont maintenant en l'an 6993 Après Jésus Christ, sur *La Hammer One*, une planète appartenant à Sa Majesté Samigina, Prince Démon des Vampires. *La Hammer One* est une planète très particulière, décrite justement au chapitre *Samigina* de cet ouvrage. Avant de poursuivre cette lecture, il faut absolument que vous vous reportiez à cette description. Nous allons y faire tout le temps allusion dans les paragraphes qui suivent, et si vous ne l'avez pas lue, vous n'allez rien piger. OK? Allez Hop...

C'est fait? Merci. Reprenons donc. Nous en étions à "Au loin soudain, le hurlement d'un loup..."

La première préoccupation des joueurs sera de survivre à la nuit. La température est de - 5° C. Ce n'est pas si froid que çà, surtout pour une nuit d'hiver en altitude, et vos joueurs en feront sans doute la remarque. C'est qu'il ne faut pas oublier que cette planète est fausse de bout en bout, et que pour préserver au maximum son cheptel humain, Samigina a décidé de ne pas trop baisser les températures en hiver (ce qui pourrait, en plus, nuire aux récoltes et au bétail).

Enfin, il fait quand même frisquet, et vos joueurs devront soit bouger, soit se débrouiller pour se trouver une protection - une cabane improvisée, par exemple - ou faire un feu.

Leur seconde préoccupation sera la horde de loups qui va bientôt les attaquer, même s'ils fuient, et malgré un éventuel feu. Ces loups sont en effet de grosses bêtes, plus coriaces que les loups terrestres, que Samigina a mis en haut des montagnes pour éviter que des humains à l'esprit un peu trop explorateur ne décident de les traverser pour aller voir ce qu'il y a de l'autre côté. Les montagnes déterminent en effet les limites des hexagones, et les "châtelains" font courir des légendes affirmant que les sommets en sont infranchissables et hantés par des monstres assoiffés de sang. Les loups sont une vingtaine - reduisez ce nombre si votre équipe est une bande d'intellos, ce serait trop bête qu'ils meurent maintenant - et vous trouverez leurs caractéristiques en annexe.

Après s'être débarrassés des loups - précisons d'ailleurs que leur chair est tout à fait comestible, et a même un délicieux petit goût d'anis, une des boissons préférées de Samigina - nos petits amis seront maintenant libres de partir à la découverte du monde. Il est à peu près impossible de prévoir ce qu'ils vont décider de faire... nous allons donc classer par thème les différentes découvertes et les différentes petites aventures auxquelles ils peuvent être confrontés.

Attention : ce qui est marqué (MV) n'est valable que pour les Anges, ce qui est marqué (INS) n'est valable que pour les Démons, et ce qui est marqué (INS/MV) est valable pour les deux.

Les frontières de l'hexagone (INS/MV)

Vous savez (vous venez de le lire dans le background) que *La Hammer One* est composée d'hexagones "Carpathes" tous semblables.

Les Pouvoirs (INS/MV)

Nos petits Anges/Démons feront sûrement, à un moment ou à un autre, l'essai de leurs pouvoirs. Précisons :

· Qu'ils récupèrent toujours leurs Points de Pouvoir à la vitesse d'un par nuit, tous les jours à minuit.

· Que les manières spécifiques d'en récupérer liées aux Archanges ou aux Prince-Démons n'ont pas changé.

· Que tous les pouvoirs fonctionnent, sauf (et ce n'est pas accessoire pour beaucoup d'Anges "baston") ceux qui permettent d'invoquer des armes intelligentes ou bénites/maudites.

Celles-ci sont en effet en train de flotter joyeusement dans leur Marche Intermédiaire, qui, contrairement au Paradis et à l'Enfer, n'est pas tout à fait en dehors du temps. Quand les joueurs les invoqueront, les armes apparaîtront au XXème siècle, cherchant les corps auxquels elles sont liées, puis, ne trouvant rien, elles repartiront flotter.

Si par hasard un Ange ou un Démon a son arme "sur lui", l'ayant déjà, pour une raison ou une autre, invoquée avant le passage temporel, celle-ci restera à ses côtés et marchera comme d'habitude. Par contre, si l'Ange/Démon fait l'erreur de la révoquer, pouf, fini ! Elle ne reviendra plus.

· Que les pouvoirs liés aux grades ont changé! Les joueurs ne s'en apercevront pas tout de suite, et il sera très amusant de les surprendre. Vérifiez bien sur les fiches des Archanges et des Prince-Démons à quoi les nouveaux pouvoirs correspondent, puis, comme ils sont automatiques (il n'y a besoin ni de Points de Pouvoir, ni d'une volonté délibérée du joueur pour les déclencher) amusez-vous à les faire marcher à des moments choisis, sans expliquer bien sûr à quoi les nouvelles "sensations" sont dues...

Sous ces hexagones se trouve la véritable surface de la planète, surface constamment en mouvement (dérive des continents, tremblements de terre, volcans, etc). Certains hexagones, abîmés par ces mouvements erratiques, doivent régulièrement être réparés et remplacés. Pour faciliter le travail des lourds vaisseaux qui s'occupent de ce boulot, la frontière des hexagones est mise en évidence sur le sol lui-même par... une jolie peinture violette fluorescente, formant de gros pointillés.

Vous vous souvenez, quand vous étiez petits et que vous croyiez que si vous alliez sur une frontière, il y aurait les gros pointillés peints par terre, comme sur la carte : eh bien là, ils y sont !

Si les joueurs décident d'explorer les montagnes au lieu de descendre dans la vallée, ou s'ils veulent escalader une hauteur pour pouvoir avoir une vue d'ensemble du paysage, ils tomberont sur l'une de ces lignes.

Il s'agit de gros pointillés de trois mètres de long sur cinquante centimètres de large, séparés par des intervalles d'un mètre cinquante, de couleur violet clair fluorescent.

Les pointillés suivent très exactement la ligne de crête des montagnes, et paraissent être peints à même le rocher, la neige... et même une ou deux fois sur un sapin. En réalité, cette couche violette n'est pas superficielle, mais s'enfonce aussi loin que les joueurs peuvent creuser. Quand le vent disperse la neige, la peinture violette reste, par un procédé que les joueurs n'arriveront pas à appréhender, exactement à la même place.

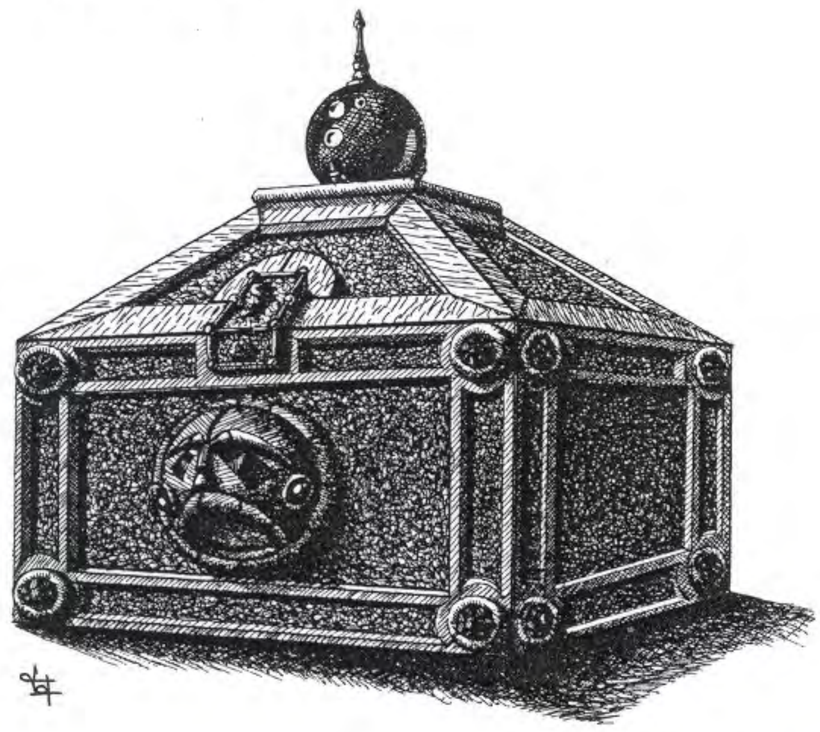
Si les joueurs suivent la ligne, ils finiront par tomber sur une intersection de frontière, les hexagones étant collés les uns aux autres comme dans un wargame. L'autre ligne a exactement les mêmes particularités... Chaque côté fait 50 kilomètres, et si les joueurs s'amusent à suivre les 5 côtés à pied (250 kilomètres de montagne, c'est à dire des semaines de trajet) ils reviendront au bout d'un moment à leur point de départ.

La vue (INS/MV)

De la ligne de crête, la vue est pour le moins étonnante. D'un côté ou de l'autre de la frontière violette, qui donne sur deux hexagones, ou même plus si les joueurs sont à une frontière, le paysage est exactement le même, comme si les montagnes étaient un immense miroir. La pente, extrêmement abrupte au sommet, descend doucement jusqu'à une jolie petite vallée, avec une rivière, des chemins, et trois coquets villages. Sur une hauteur, à une dizaine de kilomètres du village, se dresse un château sombre et baroque, autour duquel flotte en permanence un anneau de brume. De la fumée sort par les cheminées des petites maisons, et tout cela donne l'impression de sortir directement d'un dessin animé...

La forêt (INS/MV)

La forêt deviendra plus touffue au fur et à mesure que les joueurs descendront vers les villages, et il leur sera assez facile de se perdre (il suffit simplement qu'ils suivent un cours d'eau pour finir par se retrouver dans la vallée). Les bois semblent exempts de toute trace d'occupation humaine, et des tas de bestioles y courent en liberté (cerfs, biches, lièvres, sans compter nos amis les loups, de plus en plus rares au fur et à mesure que l'altitude diminue. Ces animaux sont tous de chair et de sang (il ne s'agit pas de robots ou d'illusions) mais il y a de nombreuses différences de taille ou de pelages avec leurs équivalents terriens du XXème siècle. Samigina a en effet acheté ces spécimens au Prince-Démon Caym, et n'ayant pas les moyens d'acheter des animaux génétiquement parfaits, s'est souvent rabattu sur des essais, des bâtards ou des races ayant évolué au cours des siècles.



Samigina, répétons-le, ne s'est pas réellement attaché à la vérité historique, géographique ou climatique, aussi ne nous écrivez pas pour nous dire que tel ou tel détail ne correspond pas aux Carpathes du XIIème siècle : dans l'esprit du Prince, tout cela n'est que cinéma!

La chasse à courre (uniquement MV)

Cette impression d'être dans un film ne va d'ailleurs pas s'estomper. Une fois à la lisière de la forêt, les Anges vont être les témoins d'une scène sortie d'un mauvais film d'horreur...

(Cette scène doit se passer de nuit, les vampires, qui respectent les traditions, ne terrorisent pas les villageois de jour. Pour que les horaires correspondent, vous pouvez toujours la reporter à plus tard dans le scénario, après que les joueurs ont visité le village, par exemple.)

Cinq cavaliers enveloppés de capes noires, dans des habits riches et sombres un peu style Renaissance (en fait surtout style n'importe quoi), l'épée à la main, sont en train de poursuivre un jeune homme et une jeune fille blonde et éperdue. Les deux jeunes gens courent de toutes leurs forces, mais paraissent épuisés.

Les cinq cavaliers sont en fait deux Démons aux ordres de Samigina et trois Familiers, qui font leur B.A mensuelle en terrifiant les villageois et en en profitant pour récupérer un peu de sang de vierge. Si les joueurs n'interviennent pas, les Démons rattraperont les deux fuyards et les désarmeront. Puis, devant leur regard terrorisé, le mieux habillé des Démons (un beau brun à l'air noble et cruel) descendra lentement de son cheval. Il attrapera la jeune fille par sa longue chevelure, lui tirera la tête en arrière, puis, ouvrant la bouche d'un geste très théâtral, découvrira deux crocs magnifiques - style *Le Bal des Vampires*. Il les plongera ensuite dans la gorge de la jeune fille qui s'écroulera dans ses bras. Puis il la chargera sur son cheval, pendant qu'un de ses comparses s'approchera du jeune homme en larmes, l'épée à la main.

Il lui fera une croix ensanglantée sur le front, puis dira d'une voix rauque (en anglais, mais les joueurs, curieusement, comprendront) *"Fuis, misérable, et dis aux villageois qu'ils craignent la colère du seigneur du château, émissaire et serviteur du Seigneur Ténébreux!"*

Si les joueurs interviennent, les Démons, totalement éberlués et ne s'attendant pas du tout à ce qu'on leur tape dessus, mettront un round à réagir. (Voir caractéristiques en annexe). Ils se battront ensuite courageusement, échangeant des paroles en langage Démoniaque dont le ton, sinon le sens puisque les Anges ne peuvent pas les comprendre, montre leur surprise.

Si les Anges gardent un Démon vivant pour le faire parler, la tentative sera vouée à l'échec - à moins qu'ils n'utilisent un pouvoir mental. Ce n'est pas que le Démon soit plus courageux qu'un de ses congénères du XXème siècle, c'est que, persuadé que les Anges ne sont que l'avant-garde d'une incursion d'un vaisseau du Stella Vaticanum, les questions style "Où sommes-nous? Qui êtes-vous?" lui paraîtront être une preuve du sens de l'humour tordu de ses salauds, auquel il ne sert à rien d'essayer de répondre. Le Démon tentera d'ailleurs par tous les moyens de s'échapper si on lui en donne l'occasion.

Si vos joueurs ont "Charme" ou un pouvoir équivalent, ils pourront bien sûr le forcer à répondre aux questions. Vous ne pourrez alors plus tricher : le Démon sait qu'il est sur une planète dans le Dunkle Reik, que nous sommes en l'année 6993 etc... Tentez cependant de faire, au moins au début, des réponses partielles style "Où sommes-nous ?" "Sur *La Hammer One*"... afin de ménager l'effet de surprise.

Si les Anges prennent bien soin de ne laisser aucun survivant, les supérieurs des Démons penseront que ces derniers ont déserté d'une façon ou d'une autre et ne les rechercheront qu'avec mollesse, se disant qu'ils se feront reprendre de toute manière, n'ayant pas de moyen de quitter la planète. Pas d'ennuis donc en vue pour nos joueurs. Si, par contre, ils se sont fait repérer *et* qu'ils ont fait la bêtise de laisser échapper un survivant, celui-ci parviendra à revenir au château. Cent membres des Cohortes Rédemptrices seront alors amenés sur les lieux en moins de 6 heures grâce à des espèces d'hélicoptères ultramodernes, noirs et profilés. Les hélicos se poseront exactement à l'endroit où a eu lieu la bagarre et les hommes boucleront l'hexagone, quadrillant chaque centimètre carré pour retrouver les Anges et les abattre sans aucune sommation.

Espérons que les Anges auront avancé dans le scénario, ou au moins qu'ils seront passés dans un autre hexagone... Toute la population de l'hexagone, qui aura eu le tort d'être témoin de l'arrivée des hélicoptères et qui sera donc considérée comme irrécupérable pour l'ambiance moyenâgeuse, sera embarquée comme carburant le jour-même.

Le tireur embusqué (uniquement In Nomine Satanis)

- Rencontre avec un Ange

Si les joueurs sont des Anges, ils sont en terre hostile, la planète entière étant contrôlée par les Démons. Par contre, les joueurs Démons n'ont normalement rien à craindre à part un malentendu... Aussi, nous allons nous faire un plaisir de pimenter le ragoût.

Il se trouve (uniquement pour In Nomine Satanis, répétons-le) que le Stella Vaticanum a des vues sur *La Hammer One*. En effet cette planète, comme la plupart de celles de Samigina, est assez excentrée et aucune troupe importante n'y séjourne. Prendre une planète au Reik n'est cependant pas une rigolade, quelle que soit la planète, et le plan d'invasion a été préparé très soigneusement.

Un vaisseau contenant des membres de la Furtivus Legiones, Anges et humains, s'est posé très discrètement sur la planète. Un Ange au service d'Emmanuel, Sercius, doté du pouvoir de Polymorphie, a réussi à s'introduire dans un château et à prendre la place du chef, un Démon dénommé Rousch. Les autres habitants du château, Démons, Familiers et humains, ne sont bien sûr pas au courant de cette substitution et vaquent à leurs occupations habituelles. Sercius, que nous appellerons donc Rousch pour l'instant, en profite pour consulter toutes les archives, et, depuis son ordinateur, tente de pirater les fichiers du château central de Samigina pour monter un plan d'attaque. Pendant ce temps, dans le vaisseau camouflé dans la neige et dans la forêt, les autres membres de la Furtivus attendent les ordres. De temps en temps, l'un d'entre eux est envoyé pour chercher de l'eau. Ce jour-là, c'est un Ange (au service de Laurent), en armure et tout (voir caractéristiques en annexe) et devinez sur qui il va tomber, au détour d'un sapin : sur les joueurs !

Jouez sur la surprise totale et mutuelle de cette rencontre : normalement, vos joueurs se croient encore dans un environnement moyenâgeux et ils tombent, comme ça, sur un mec en armure Carbo Steel + Peinture Reflec et tout et tout. L'Ange, lui, ne va pas attendre qu'on lui demande l'heure et va flinguer tout de suite tout ce qui bouge, espérant les tuer tous pour ne pas qu'un survivant aille raconter ce qu'il se passe.

Baston... L'Ange préférera se faire tuer plutôt que de se constituer prisonnier. Si les joueurs l'immobilisent et le torturent physiquement, il ne parlera pas. Pas la peine d'insister : le mec, il passe sa vie dans le Stella Vaticanum, alors si vous voulez, la torture, il connaît. Il est possible que les joueurs utilisent un pouvoir mental : l'Ange sera bien alors obligé de dire tout ce qu'il sait.

- Le vaisseau

Les Démons connaîtront l'existence de ce vaisseau s'ils ont réussi à faire parler l'Ange ou si, grâce à des jets de Perception difficiles, ils parviennent à suivre les traces de l'Ange dans la neige. Le vaisseau... Il s'agit d'un Presbytère contenant 20 Spiritus Legiones armées jusqu'aux dents.

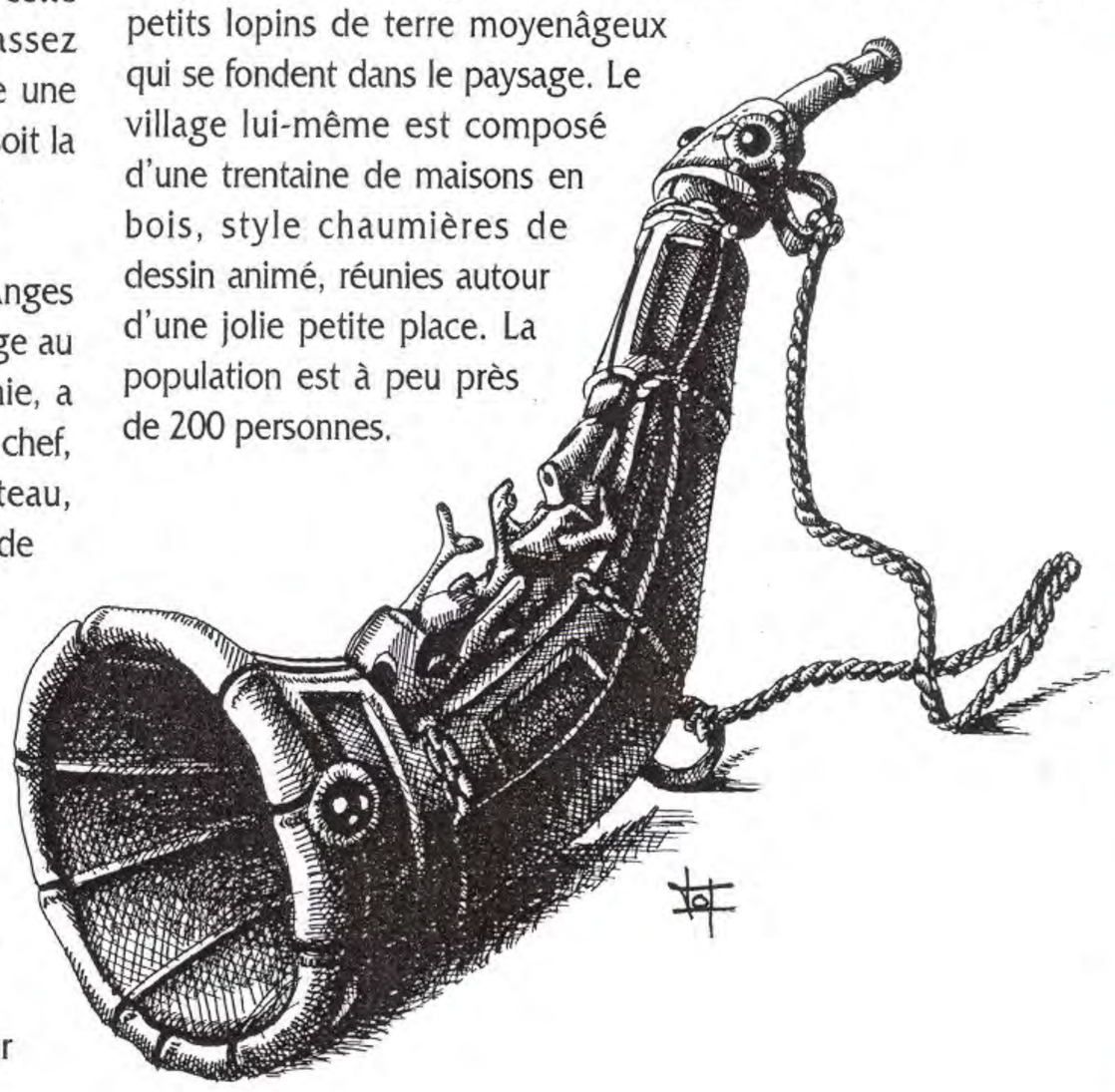
Les joueurs sont sans doute en état d'infériorité. Ils ne sont d'ailleurs pas du tout forcés d'aller à la baston... Le vaisseau est là, et c'est tout. Ils sont bien avancés.

Le village (INS/MV)

Quelles qu'aient pu être leurs rencontres, la prochaine étape des Anges ou des Démons sera sans doute l'un des petits villages.

Les trois villages de l'hexagone - et d'ailleurs, de tous les hexagones - se ressemblent. Nous n'allons en décrire qu'un.

Autour du village se trouvent des champs, qui sont pour l'instant couverts par la neige. Ces champs sont cependant de grande dimension, délimités au carré, et font donc penser plus à des champs "modernes", conçus pour être exploités avec efficacité par des engins technologiques (moissonneuse-batteuse, etc) qu'aux petits lopins de terre moyenâgeux qui se fondent dans le paysage. Le village lui-même est composé d'une trentaine de maisons en bois, style chaumières de dessin animé, réunies autour d'une jolie petite place. La population est à peu près de 200 personnes.



Les habitants sont habillés d'un curieux mélange de look ancien et de conception moderne. Il n'y a en effet aucune couleur artificielle : tout est écru, noir ou gris. Par contre, les femmes, aussi bien que les hommes, portent des pantalons de toile ou de laine, de grosses baskets de qualité, des blousons pratiques... pour pouvoir travailler efficacement aux champs.

Pour l'aspect intérieur des maisons (tout à fait moderne, sauf la télé, le téléphone ou la radio) voir description de la planète. Les fils électriques s'enfoncent dans le sol - ils sont reliés à des lignes haute-tension souterraines qui donnent dans le château, au cas ou un Ange au service de Jean voudrait s'amuser à les suivre. Dans les granges on trouve le bétail, avec trayeuse électrique et cætera, ainsi que les moissonneuses-batteuses et autres engins tout à fait modernes mais "déguisés", avec des plaques de bois pour ne pas faire tache.

Il est possible que les joueurs observent sans chercher à se mêler à la population locale - ils n'auront alors aucune information sur le château. S'ils débarquent tout bêtement sur la place du village, ils seront instantanément remarqués. Les habitants les prendront d'abord pour des vampires ou des envoyés du château et fuiront en hurlant.

Quelques minutes plus tard, après avoir observé les joueurs par leurs portes entrebâillées, ils ressortiront le bout de leur nez. Les habitants du château, après tout, ne sont pas habillés comme ça, sont hautains et violents et ne seraient pas restés debout sur la place avec la bouche ouverte comme des carpes assoiffées...

Impossible de faire semblant d'être des voyageurs, ou des marchands : il n'y a ni voyageur ni marchand sur cette planète. Une seule solution pacifique : dire la vérité, ou à peu près. "Nous sommes perdus, nous ne savons pas où nous sommes...". Les habitants penseront d'abord qu'il s'agit "d'inspecteurs" venus du château pour vérifier si tout se passe bien. Dans le doute, ils seront aimables et d'une hypocrisie lénifiante "Oh, mais vous êtes les bienvenus nobles seigneurs, tout va bien ici, tout va très très bien. Nous aimons beaucoup les gens du château, oh oui oh oui. Voulez-vous une de nos filles pour la nuit ? Un petit verre de sang frais, peut-être?". Il faudra de nombreux palabres pour les convaincre qu'ils ne sont pas des taupes... Les habitants pourront alors se détendre et raconter leur vie quotidienne : la peur, les vampires, le château, les ponctions hebdomadaires de sang... et l'existence du puissant Seigneur Ténébreux qui vit dans son sombre château au centre du monde.

Attention cependant : si le niveau de vie n'est pas réellement moyenâgeux, le niveau d'éducation des habitants, lui, l'est. Ils ne savent pas ce qu'est une planète, ni quel est le calendrier, ni rien. Pour eux il y a juste le village, le château et les montagnes, depuis toujours... Bref ce ne seront pas eux qui renseigneront nos joueurs sur l'univers qui les entourent. Ils ne savent pas non plus ce qu'est un Ange, un Démon ou un vaisseau spatial. Pas la peine d'essayer!

La violence est toujours possible : les habitants, habitués à se faire martyriser par les vampires, ne résisteront pas et "diront tout ce qu'ils savent".

• Cas particulier pour Magna Veritas : Si les joueurs ont sauvé le jeune homme ou la jeune fille, ou les deux, des dents des vampires, ceux-ci les ramèneront au village avec des larmes de gratitude. Les villageois seront alors partagés entre la joie de revoir les jeunes gens et la terreur des représailles. Ils seront donc coopératifs et ouverts - les joueurs auront toutes les informations qu'ils désirent en un court laps de temps - mais leur demanderont gentiment de ne pas passer la nuit dans le village et de se sauver vite, avant que la colère du Seigneur Ténébreux ne s'abatte sur eux. A propos de colère, n'oubliez pas que si nos Angelots ont laissé un Démon ou un Familier s'échapper, il ne reste plus que 6 heures à vivre à ces pauvres villageois.

Description du Château (INS/MV)

L'étape suivante devrait être le château. En voici une description succinte : cette description est valable pour les châteaux des différents hexagones, sauf bien sûr pour la demeure de Samigina.

Derrière l'aspect gothique du château se cache un centre administratif et informatique ultramoderne, que les Démons utilisent pour gérer le cheptel humain, le stock de sang, de céréales et de bétail; les quartiers d'habitation et de loisirs et, plus intéressant pour les joueurs, la station de "métro" souterraine qui relie tous les châteaux au grand château du Seigneur ténébreux, Samigina lui-même. L'architecture du château étant compliquée, pour que le bâtiment ait le look voulu de l'extérieur, il est un peu difficile pour le non initié de se retrouver dans le dédale de couloirs et de pièces... mais il est aussi assez facile de se cacher, ce qui représente un avantage. Improvisez le plan que vous voulez, en gardant un flou artistique, tout en sachant que :

Dans les étages les plus élevés, au sommet des tours, se trouvent les quartiers d'habitation et de loisirs des Démons. Ceux-ci ne s'emmerdent pas, il faut le dire. Luxe, télé, vidéos - à adapter à la technologie de 6993 - musique, bouquins, petites villageoises (et villageois) enchaînées, droguées, violées et sucées (je parle du sang)... de quoi passer une soirée agréable. Il n'y a rien à apprendre de particulier... sauf qu'un coup d'oeil aux vidéos et aux bouquins devrait foutre un grand coup dans la gueule des joueurs... Des soaps intergalactiques, des films de guerre faisant appel à des vaisseaux spatiaux, des reconstitutions historiques de l'arrivée de la Bête... De quoi paniquer un coup sec, et faire comprendre aux joueurs qu'ils ne sont décidément pas, s'il y avait encore un doute, dans les Carpathes au XIIème siècle.

Le plus gros des bâtiments (rez-de-chaussée, premier et deuxième étages) est consacré aux bureaux. C'est de là qu'avec un matériel informatique performant (et incompréhensible pour les Anges) les Démons gèrent leur hexagone. Là non plus, rien à apprendre de particulier (à part le nombre de tonnes de blé produites cette année et le nombre de litres de sang récoltés).

On y trouve, au milieu d'un fourbi pas possible, un certain nombre de petites cartes, proches du format carte de crédit, qui rappellent un peu les cartes de sang que devront montrer les villageois pour leurs prises de sang (voir plus loin).

De ce rez-de-chaussée part un ascenseur, qui mène aux trois sous-sols du château (il y a aussi un escalier, comme pour monter dans les quartiers d'habitation!) Le premier de ces sous-sols contient le bloc médical, et une partie de ce sous-sol a gardé le look moyenâgeux. C'est là que les habitants se font ponctionner une fois par semaine. Le second est immense, comme si la structure du

château était pyramidale : pas très large en haut, mais s'agrandissant au fur et à mesure de la profondeur. Ce sous-sol est divisé en hangars qui permettent de stocker les céréales, la viande et le lait congelé, et bien sûr le sang, congelé lui aussi, classé par groupes dans d'énormes bocaux. La marchandise, grâce à un système de monte-charge, peut être facilement descendue au troisième sous-sol.

Ce troisième sous-sol contient la station de "métro". Vous savez en effet, c'est marqué dans le background sur la planète, que cette station relie tous les châteaux entre eux et les connecte tous au grand château de Samigina. Il s'agit en pratique d'un hall ultramoderne, style aéroport. Il y a deux voies principales, qui disparaissent dans des tunnels et qui se divisent en d'innombrables aiguillages pour relier tous les autres châteaux. Le, ou plutôt les "métros", sont tirés par une sorte d'aéroglisseur aérodynamique, servant de locomotive, qui peut contenir une dizaine de passagers. A cette locomotive on peut accrocher un certain nombre de containers au choix (sang, céréales, viande, sang).

Il n'y a, la plupart du temps, personne dans ce hall, les livraisons se faisant en moyenne une fois tous les mois. Les joueurs pourront se glisser dans la locomotive - ouverte - et faire mumuse avec le tableau de bord. Le maniement semble simple : il faut pré-programmer une destination en appuyant sur la station désirée, sur un énorme plan exactement style plan de métro, qui permet d'appréhender toutes les stations/châteaux d'un seul coup d'oeil. Il y a un gros point au milieu de la carte, un peu style "Châtelet-les-Halles" sur le plan de Paris, qui correspond au château de Samigina.

• Magna Veritas : Pour faire démarrer la locomotive, il faut quoi?

Mais bien sûr ! Les petites cartes de crédit qui sont dans les bureaux. Il en faut une par personne, la faire glisser dans la petite fente, programmer la destination, les portes se referment et zou!

• In Nomine Satanis : la locomotive démarre toute seule une fois la destination programmée.

Entrer dans le Château

Elle est très belle, cette description : mais on y entre comment, dans le château?

Plusieurs solutions sont possibles.

• Essayer par l'intermédiaire des prises de sang (INS/MV)

Une journée par semaine (une journée différente par village), tous les habitants vont faire la queue devant le château pour donner leur sang. Dans l'esprit des habitants, pour qui c'est à chaque fois un traumatisme, ce sang sert aux vampires pour on ne sait quelle orgie mystérieuse... alors qu'il s'agit en fait pour Samigina de fournir du sang aux armées du Reik dans un but médical, ainsi que de préparer des stocks de sang de vierges pour les Bloody-guns.

Les habitants ont tous chez eux une petite carte plastifiée, que les joueurs reconnaîtront pour être une sorte de carte informatique (pour les villageois, c'est puissante magie de l'homme blanc). Ils doivent, le jour donné, se rendre au château munis de cette carte. Si les joueurs ont eu un bon contact avec les habitants, ils pourront convaincre quelques adultes qui ont un petit peu le même "look" de leur laisser leur place et leur carte.

Le jour venu, tous les villageois, même les très jeunes enfants, se lèvent à l'aube et se dirigent à pied vers le château. La route monte, et la silhouette du bâtiment est sinistre... un nuage de brume (totalement artificiel) lui donne l'aspect Amityville qui va bien. A quelques mètres de distance, la bâtisse a exactement la gueule du château du Bal des Vampires (remplacez-le par une autre référence si vous préférez), et ce n'est pas un hasard : Samigina a de la culture! Une vingtaine de silhouettes (il s'agit de 15 Familiers, 4 Démons de Grade 1, et de 1 de Grade 2, tous aux ordres de Samigina) enveloppés mystérieusement dans une cape noire avec capuche encadrent les habitants à leur arrivée et les conduisent vers une porte secondaire, où ils sont introduits dans une grande grange et attendent d'être appelés.

L'un d'entre eux conduit un par un les habitants, après un dédale de longs couloirs sombres et humides, dans une petite pièce étrange et voûtée où un joueur reconnaîtra, dans une ambiance toujours très "moyenâgeuse", un appareillage médical très moderne... tellement moderne, d'ailleurs, qu'il dépasse même la technologie du XXème siècle. Le pauvre villageois est ensuite assis dans un fauteuil style dentiste, et attaché. La carte est passée devant une sorte de petit lecteur, mais aucun écran n'est en vue. Un autre "vampire", toujours en cape et en capuche, s'occupe ensuite de prélever un demi-litre de sang au donneur involontaire grâce à une seringue high-tech donnant dans un bocal stérilisé. Le bocal est ensuite entreposé dans une armoire avec d'autres bocaux du même type.

Les "vampires" ne s'attendent pas du tout à ce qu'un villageois tente d'entrer par ruse dans le château - la plus grande hâte de tous étant plutôt d'en sortir le plus vite possible. La surveillance est donc très lâche, et il devrait être assez facile pour un ou plusieurs Anges ou Démons de pénétrer discrètement dans le fameux dédale de couloirs (se reporter maintenant à la description générique du château un peu plus bas). S'ils ne sont vraiment pas discrets, faites-les repérer par un Familier qui appellera les copains.

• Entrer par la force (INS/MV)

A moins que vos Anges ou vos Démons ne soient très puissants, ce qui n'est jamais une bonne idée pour les scénarios (Conseil gratuit de l'oncle Paul : dès qu'ils atteignent le Grade 3, hop, recyclez-les en PNJ !), entrer par la force paraît impossible. Il y a en permanence un Démon et trois Familiers qui somnolent près de l'entrée principale, une lourde porte en bois avec des douves et un pont-levis comme dans les films. Un Démon et trois Familiers, ce n'est peut-être pas beaucoup, mais dès qu'ils seront attaqués, ils donneront l'alarme avec un petit talkie-walkie très sophistiqué. Considérez alors qu'il y a en moyenne 25 créatures dans un château, dont 2 Démons de Grade 2, 6 de Grade 1 et 17 Familiers. Un nombre normalement trop élevé pour une équipe d'Anges, mais enfin, pourquoi pas! Pendant la bataille, l'alarme sera donnée. Comptez alors 3 heures avant que le débarquement par hélico des Cohortes Rédemptrices ne se fasse, comme dans le cas de la chasse à courre. Les Anges ont intérêt à changer d'hexagone, et vite.

• Entrer par la ruse (INS/MV)

Reportez-vous à la description du château. L'entrée principale est gardée par un Démon et trois Familiers, les entrées secondaires (il y en a trois) sont chacune gardées par deux Familiers. Tous sont munis de petits talkies-walkies et donneront l'alarme s'ils restent conscients plus de deux rounds.221

Dans le château, les Démons ont une activité logique pour des vampires : ils bossent la nuit dans les bureaux et dorment le jour... la plupart du temps. En fait, il s'agit plus d'une tradition qu'autre chose, et s'ils le désiraient, ils seraient parfaitement opérationnels de jour. Les 25 créatures (2 Démons de Grade 2, 6 de Grade 1 et 17 Familiers) se baladent dans les couloirs, travaillent dans les bureaux, mangent et dorment dans les quartiers d'habitation, vont entretenir les stocks au second sous-sol. La description du château ci-dessous n'est valable bien sûr que si les joueurs réussissent à éviter tout ce beau monde...

• Aller se présenter aux maîtres du château (uniquement pour In Nomine Satanis)

Les joueurs (Démons, dans ce cas précis) vont peut-être, après une petit peu d'observation, enfin comprendre que les vampires sont des Démons. Ils se décideront peut-être alors à aller leur parler.

Le Démon, Familier ou humain, auquel les joueurs vont s'adresser va d'abord être sur ses gardes. Il ne comprendra rien à toute l'histoire, et les emmenera à l'intérieur du château voir le chef, Rousch.
Celui-ci est, je vous le rappelle, l'Ange d'Emmanuel infiltré. Il écoutera donc l'histoire des joueurs d'une oreille extrêmement attentive, se demandant quels ennuis va lui apporter cette histoire... ou éventuellement, quels avantages il pourra en tirer.

Il ne comprendra pas grand chose à cette histoire de grand éclair blanc et de XXème siècle mais n'en laissera rien paraître. Au pire, il prendra les joueurs pour des fous. Par contre, tout ce que ces derniers vont raconter sur l'Ange en armure ou sur le vaisseau va le faire bondir - ainsi que ses sous-fifres, mais pour une autre raison. Les fameux sous-fifres paniqueront dès qu'ils entendront le récit. "Des Anges! Il y a des Anges sur la planète! Ils vont attaquer, ils vont nous massacrer, il faut absolument prévenir le Seigneur Samigina!"

"Du calme", dira Rousch, très cool. "Il s'agit peut-être d'un piège, et ceux-ci (les joueurs) sont peut-être des traîtres. Je vais aller vérifier moi-même le bien-fondé de cette histoire. En attendant, gardez-moi tout ça sous surveillance!"

Les joueurs seront amenés dans une pièce des quartiers d'habitation (voir description du château ci-dessous) et mis sous haute surveillance. Ils seront bien traités : s'il y avait en effet des Anges, les joueurs en les repérant leur sauvent la vie à tous. Les geôliers essaieront de ne pas répondre aux questions des joueurs afin de ne rien laisser échapper d'important, mais ne feront pas très gaffe à ce qu'ils diront entre eux et laisseront à un moment échapper deux informations importantes. "De toute manière, si les Anges ont vraiment débarqué" dira un Familier à un autre "On ne met que quatre heures en métro pour aller chez le Seigneur Samigina et prévenir Dracul ! Les renforts pourront arriver rapidement." Espérons que les joueurs se souviendront de cette phrase...

10 interminables heures plus tard, Rousch reviendra, glacial.

"Cette histoire a été grossièrement fabriquée. Il n'y a ni trace d'Anges, ni de vaisseaux. Pour moi, cette histoire est claire : ces individus (désignant les joueurs) sont des membres infiltrés des services secrets du Stella Vaticanum qui tentent de semer la panique dans nos rangs." Si les joueurs se targuent de leur aura maléfique, Rousch répliquera qu'il a entendu dire que certains Anges savaient imiter les auras démoniaques... il en sait d'ailleurs quelque chose! "Il ne faut prendre aucun risque avec ces créatures." ajoutera-t-il d'une voix ferme. "Exécutez-les tout de suite!"

Et il fera signe aux Démons et aux Familiers qui se trouvent dans la pièce de se jeter sur eux, ce qu'ils feront.

Baston, évidemment... Dosez votre opposition de manière à ce que les joueurs ne meurent pas tous, ce serait trop bête (et arrangez-vous pour que Rousch ne meure pas). Expliquez que des renforts sont en train d'arriver... Bref, poussez-les à s'enfuir.

Que faire maintenant ?

Soit les joueurs s'enfuient vers le sous-sol du château, et c'est tout bon vu que la prochaine étape du scénario c'est le château de Samigina et qu'on y accède par le métro, soit ils repartent dans la forêt où ils vont se faire poursuivre par les Démons qui vont fouiller chaque taillis (de peur que son plan soit découvert, Rousch n'osera pas appeler les Cohortes Rédemptrices en renfort). Il va alors falloir les pousser à se rendre chez Samigina. Il est possible qu'ils fassent le bon raisonnement par eux-mêmes : Rousch est louche, espérons qu'ils l'ont compris, peut-être faudrait-il en parler à Samigina ou à l'un de ses sbires. Et pour aller voir Samigina, il faut trouver ce métro dont ils ont parlé... à eux de déduire que celui-ci se trouve au sous-sol du château.

Si vous sentez que vos joueurs rament et que non, ils ne feront pas un raisonnement si compliqué tous seuls, faites-leur rencontrer l'un des Démons de Grade 2 sous les ordres de Rousch. Celui-ci, chargé de les retrouver et de les tuer, ne frappera pas tout de suite, et demandera à discuter. Il dira qu'il trouve la conduite de son chef un peu louche : son idée d'aller tout seul vérifier s'il y a bien des Anges, son désir de tuer les joueurs si rapidement. Il ne peut malheureusement rien faire par lui-même : un seul soupçon, et Rousch l'abattrait en prenant n'importe quoi comme excuse. Si les joueurs pouvaient aller chez Samigina prévenir Dracul, ce serait parfait... Et il leur parlera du métro. (C'est vraiment un peu facile, ce coup-là, alors ne vous en servez vraiment qu'en dernier recours.)

Le Château du Seigneur Ténébreux (INS/MV)

• In Nomine Satanis : Les Démons n'ont qu'une solution pour se faire "blanchir" : aller au château de Samigina.

• Magna Veritas : Les Anges, eux, n'ont aucune raison particulière d'aller au château... sauf que, n'ayant pour l'instant obtenu aucune information sur "où" ni "quand" ils se trouvent, ils n'ont qu'une seule solution pour tenter de comprendre leur situation : se rendre à ce fameux centre au milieu de la carte...

Le métro roule pendant quatre bonnes heures, puis commence à ralentir. Le stress est à son comble... La voiture s'arrête dans un immense hall, cinq à six fois plus grand que celui dont les joueurs viennent, avec une vingtaine de voies qui s'entrecroisent. Dans ce hall, une bonne centaine de Démons vont et viennent en tous sens, déchargent des containers, discutent. Et n'accordent absolument aucune attention aux joueurs...

Ils sont maintenant dans le château de Samigina lui-même.

De l'extérieur, ce château ressemble à la forteresse du Mal dans *Bandits-Bandits* : un énorme truc torturé et noir, haut comme un gratte ciel, composé de tours, de tourelles et d'escaliers défiant les lois de la gravité. A l'intérieur, tout est construit sur le même principe que le château d'où les joueurs viennent, mais de manière démesurée, avec des centaines de bureaux, des centaines de Démons qui y travaillent jour et nuit, des tonnes de documents, de dossiers, de meubles de classement, des immenses cantines, des dortoirs, des hangars plein à craquer de bocaux de sang, de céréales et de viande, et tout en haut, les quartiers du Prince-Démon Samigina lui-même quand il daigne prendre forme humaine... Le bâtiment est haut de près de 600 mètres (la technologie n'est pas la même, souvenez-vous), il y a plus de 300 étages, dont certains sont composés d'une seule et immense pièce de plus de 1000 m² et d'autres qui forment un labyrinthe de petites pièces dont certaines ont parfois été oubliées depuis des années... C'est depuis ce château que Samigina gère toutes ses planètes, mais aussi une partie non négligeable du ravitaillement en matières premières du Reik et la totalité des besoins en sang. C'est dans ce bâtiment que se perdent, se retrouvent, se classent et s'oublient des tonnes d'informations et de listings... Plus de 5000 personnes (40% de Démons, 30 % de Familiers, 30% d'humains) y vivent et y travaillent à plein temps. Les joueurs (Anges ou Démons) pourront y survivre des mois, en allant se sustenter à la cantine ("Le plateau est là, crudités jambon ou crudités saucisses?") et en dormant dans les dortoirs, tout étant gratuit pour les membres de l'administration (toute personne étant dans l'immeuble est automatiquement considérée comme un membre de l'administration).
Pour tout résumer : vous avez vu Brazil? Essayez de retrouver cette ambiance...

• Magna Veritas : Cette démesure sera à la fois un handicap et un atout pour les Anges. Un handicap, parce qu'il faudrait des semaines pour tout visiter - et ils ne le feront sûrement pas, et un atout, parce qu'à moins qu'ils ne fassent une grosse gaffe, personne ne leur prêtera attention. Il sont plus en sécurité là, au milieu de ces Démons qui grouillent, que n'importe où ailleurs sur la surface de la planète, et comme nous venons de le préciser, ils pourraient y rester des mois...

Seulement, on peut raisonnablement supposer que vos joueurs n'ont aucune envie d'y rester des mois. Leur exploration, coup d'oeil dans les bureaux, écoute des conversations, fouille des documents, et, tout bêtement, coup d'oeil sur le calendrier, va leur confirmer ce dont ils se doutaient peut-être déjà : ils sont en l'an 6993, sur une planète régie par un Prince-Démon, et c'est vraiment le cauchemar... A vous, selon leurs découvertes (une magnifique carte en 3D de l'espace connu, avec le Dunkle Reik et le Stella Vaticanum, des dépliants touristiques sur chacune des planètes, des notices sur "Comment se conduire en cas d'attaque du Stella Vaticanum" etc.) de leur distiller assez d'informations pour qu'ils comprennent la situation...

Ils auront peut-être envie d'essayer de voler un vaisseau pour s'enfuir. Faites-leur sentir qu'on n'est pas dans Star Wars, que le spatioport est sous strict contrôle militaire, et que cela risque d'être impossible. Et puis, lequel d'entre eux saurait piloter un vaisseau?

• In Nomine Satanis : Les Démons vont se croire sauvés. Après tout, ils sont entourés des leurs, et ils pensent sans doute qu'il leur suffit de trouver le dénommé Dracul pour démontrer leur bonne foi, faire part de leurs soupçons, et finir ce putain de scénario. Ce n'est pas faux : la seule chose qu'il faut faire est en effet dénicher le dénommé Dracul. Mais cela ne va pas être simple...

Ce passage du scénario exige un bon roleplaying de la part du maître de jeu. Il s'agit juste en effet de rendre les joueurs fous!

Les Démons vont d'abord, sans doute, faire une démarche toute simple : demander où on peut trouver Dracul. Alors, premièrement, personne ne sait. Et deuxièmement, tout le monde s'en fout. Enervez-les un petit peu avec des "Je n'ai pas que ça à faire, excusez moi... Je travaille, moi, monsieur!". S'ils piquent une crise de rage, s'ils deviennent violents, faites-les intercepter par des membres de la sécurité (des membres du Law Squad, tout bêtement) qui leur demanderont gentiment de se calmer.

Il y a des plans, mais ils sont difficilement compréhensibles, et pas tous pareils. Ils ne font mention d'aucun nom, et ne parviendront donc qu'à donner aux joueurs la mesure de la démesure (joli, non?) de tout cela.

- Si les joueurs disent qu'ils viennent du XXème siècle, et qu'ils ne savent pas où ils sont, et est-ce que quelqu'un peut les renseigner s'il vous plaît... ils seront emmenés à l'infirmerie, où on leur prescrira deux cachets bleus et un rose, trois fois par jour avant le repas.

- Si au bout d'un moment ils agrippent le premier gradé venu, et lui hurlent dans l'oreille gauche : "On a vu des Anges !! A qui on fait le rapport! C'est important, bordel!"... ils obtiendront en effet une réaction intéressée.

Ils seront amenés dans un petit couloir - 183ème étage, tournez deux fois à droite, une fois à gauche, encore une fois à droite, prenez l'ascenseur B, descendez d'un demi-niveau et vous y êtes - où on leur demandera d'attendre. Ils attendront en effet... et au bout d'une heure, ils verront arriver un petit gamin (à vivre les uns sur les autres, les 5000 personnes finissent par se reproduire) qui est en train de coller des affiches. Et sur ces affiches, il y a leurs têtes - l'image a été prise par une caméra dans l'aéroglisseur - avec marqué en dessous : "Ont fait du marché noir de sang de vierge. Armés et Dangereux - A abattre à vue...". Je ne leur conseille pas d'attendre le retour du Law-Squad, qui tirera en effet à vue.

Le responsable de cet affichage ultra-rapide est Rousch, qui veut absolument que les joueurs soient tués avant de parler, et qui ne peut pas porter une accusation vraiment grave style : "Espions à la solde du Stella Vaticanum", car le Law-Squad essaierait alors de les attrapper vivants pour les faire parler.

A vous maintenant, habile maître de jeu, de leur faire très peur. Ils sont coincés dans cet immense bâtiment (les issues sont très, très bien gardées) et chaque personne qu'ils croisent est un ennemi potentiel. Il faut pourtant bien qu'ils mangent, qu'ils boivent, qu'ils dorment... et qu'ils trouvent Dracul. La situation n'est en fait pas désespérée, car, à part les membres du Law-Squad, les 5000 habitants du château ne peuvent pas passer leur temps à scruter le visage des 4999 autres personnes qu'ils croisent. Et puis, le bâtiment est tellement démesuré qu'il n'y a pas d'affiches partout, et que la plupart des gens n'ont même pas eu l'occasion de la remarquer. Organisez une sorte d'immense jeu de cache cache avec

le Law-Squad, créez des tas de petits incidents : la fille de la cantine qui leur donne leur crème caramel en disant "J'ai pas déjà vu votre tête quelque part, vous?", le Démon de base qui attend l'ascenseur avec eux au moment où un gamin colle une affiche, et qui va se mettre à crier - il faut l'empêcher de donner l'alerte, une petite patrouille du Law-Squad qui les repère enfin et une course poursuite dans les couloirs, etc... Il y a une centaine d'ascenseurs et une centaine d'escaliers, dont certains communiquent entre eux... Les membres du Law-Squad surveilleront bien sûr les plus importants. Amusez-vous bien!

Et Dracul? Une seule manière de le trouver : parler, parler et encore parler jusqu'à tomber sur quelqu'un qui a entendu dire que Dracul était le chef de la division sécurité intérieure, et que son bureau était au 57 ème étage. Il faudra ensuite parvenir à parler à ce dernier : il a une affiche "Avis de recherche" sous son nez, dans son bureau, croira à une attaque et frappera aussitôt si les joueurs ne sont pas convaincants...

Un Ange à saisir, en promotion messieurs-dames... (uniquement Magna Veritas)

Quelques jours d'errance plus tard (à vous de doser), alors que les Anges sont dans le désespoir le plus noir (espérons-le) ils entendent parler à la cantine d'un truc extrêmement intéressant.

Les Démons viennent de capturer un Ange... Celui-ci s'était infiltré dans la forteresse et vient de se faire gauler le matin même.

Tous les Démons se réjouissent, et parlent de l'arrivée prochaine d'un important Démon aux ordres d'Andromalius, dépêché exprès d'une planète voisine pour faire parler le malheureux.

L'apparition de cet Ange est la seule chance des joueurs, espérons qu'ils vont le comprendre. Ce prisonnier avait peut-être prévu un stratagème pour repartir. Il faut lui parler avant qu'il ne soit trop tard!

L'Ange, qui s'appelle Démétrius, est au service d'Emmanuel et appartient à la Furtivus Legiones. Il est retenu dans l'un des niveaux-prisons de la forteresse. Ces niveaux sont situés au dessous du métro, et ressemblent à des cellules moyenâgeuses avec tout le confort traditionnel de cette époque : chaînes, tenailles, etc... Il faut dire que ces cellules sont normalement prévues pour des humains, Samigina n'ayant pas spécialement l'occasion de garder souvent des Anges ou des Démons prisonniers. C'est encore une chance pour les Anges : les portes et les chaînes sont faciles à briser, et il ne faut que se débarrasser des quatre membres du Law Squad qui montent la garde (selon la force de vos joueurs, ajoutez-y un ou deux Démons). Aucune alarme immédiate ne sera donnée : le niveau est excentré et là aussi, la confiance régnait un peu trop chez les Démons, persuadés qu'ils n'avaient à craindre que de Démétrius - mis sous camisole chimique - et non d'une attaque intérieure.

Démétrius est allongé dans sa cellule, à moitié groggy. Il faudra bien une heure aux Anges pour le réveiller, et faites-leur sentir pendant toute cette très longue heure que la relève - ou le Démon d'Andromalius - peut arriver n'importe quand... Ensuite, il faudra convaincre le pauvre Ange qu'ils sont bien de ses amis... Il serait d'ailleurs sain, pour continuer la discussion, de l'emmener ailleurs. N'importe où dans le batiment! L'immensité du palais joue toujours, et si les Anges s'écroulent dans un coin de la cantine devant un distributeur de potage à la tomate, personne ne fera attention à eux. Ce calme ne va pas durer très longtemps, cependant : voir paragraphe "Les recherches", un peu plus bas.

Démétrius fait en effet partie des Furtivus Legiones, et a été envoyé sur place quand l'Archange Jean, grâce à l'un de ses laboratoires sur la Nouvelle Jérusalem (tout ceci doit paraître assez abstrait aux Anges) s'est aperçu d'une sorte de frémissement dans le CST (Continuum Spatio Temporel). Les Démons jouaient avec le temps, encore une fois en dehors des accords interdits, et Démétrius a été envoyé pour voir ce qui se tramait. Il n'a d'ailleurs rien trouvé pour l'instant... Aux joueurs d'avoir l'intelligence de comprendre que le frémissement dans le Continuum Spatio Temporel, c'est eux !

Partir, revenir (uniquement pour Magna Veritas)

Démétrius écoutera avec beaucoup d'intérêt leur histoire.

"Maintenant que je vous ai trouvé, ma mission est bien sûr de vous ramener... Mes supérieurs voudront vérifier que votre histoire est vraie, que vous n'êtes pas des renégats, que vous n'êtes pas des Démons, etc..." Il hésitera un instant, puis reprendra "Ce que je vais vous dire maintenant, il vous faudra l'oublier. Surtout si vous décidez de rester. Mais sans vous, je serais passé demain entre les mains d'un mec d'Andromalius et ça aurait été un peu dur pour moi.

Voilà. Il est possible pour vous de revenir à votre époque. Votre arrivée a un peu disjoncté le CST... qui va reprendre sa forme naturelle dans une semaine (une semaine quel que soit le temps que les joueurs aient mis pour arriver jusque là? Ben oui, c'est de la triche). D'après les calculs de l'Archange Jean, auxquels moi-même j'entrave que dalle, si vous êtes à ce moment-là au même endroit, à une centaine de mètres près, que celui où vous êtes arrivés, vous devriez être renvoyés à votre époque par un effet retour...

D'un autre côté, je comprends que les vaisseaux spatiaux et tout ça, ça vous fascine. Alors écoutez : même si nous arrivons à sortir d'ici et à rejoindre le Stella Vaticanum, ça va être un peu dur pour vous. Vous allez passez dans les mains de la Verax Veritas, subir des examens de conscience et de Foi à l'infini... Si vous êtes purs, ça ira, et même ça devrait aller très bien : à mon avis, votre connaissance du XXème siècle devrait faire de vous des chouchous pour certaines missions très spécialisées... Mais si vous avez quelque chose à vous reprocher, partez, je vous le conseille."

Aux joueurs de prendre leur décision - tout le scénario est conçu pour cela. Le groupe peut bien entendu se séparer. Démétrius, lui, a un lieu de rendez-vous précis où un vaisseau va venir le chercher, à la frontière de deux hexagones. Les joueurs qui décident de rester pourront le suivre.

- La poursuite : La disparition de Démétrius sera remarquée trois heures plus tard par la relève du Law Squad qui n'avait pas du tout prévu le coup, tellement persuadé que le prisonnier était incapable du moindre mouvement. Voulant éviter tout scandale (dire qu'un Ange est libre dans le bâtiment causerait une panique) les autorités ne donneront pas l'alarme, mais réuniront dans leur bureau une vingtaine de Démons ayant tous *Détection du Bien.*

Les Démons se sépareront en dix groupes de deux, et chaque groupe se fera accompagner par cinq membres du Law Squad. Ils quadrilleront ensuite le bâtiment discrètement, ou plutôt en essayant d'être discret, pour repérer Démétrius. Faites-les rater les joueurs une ou deux fois, le temps que ces derniers remarquent leur manège, et si vos Anges sont vraiment trop mongoliens, faites-les repérer. Le petit groupe de Démons essaiera d'abord de les entraîner dans un bureau pour les achever discrétos, mais n'hésiteront pas à faire usage de leurs pouvoirs si le petit groupe résiste.

Une seule solution : filer. Pour cela, il faut reprendre le "métro" souterrain pour rejoindre soit le point de rendez-vous de Démétrius, soit le site où les joueurs sont apparus au début du scénario.
Là encore, l'air "d'être parfaitement dans son bon droit" suffit : attention cependant, Démétrius n'a pas de carte, et il en faut une par personne pour que la "locomotive" démarre. Les joueurs devront donc discrètement en récupérer une.

- Le lieu d'arrivée des joueurs
(si les joueurs décident de revenir) :

Vos Anges vont sans doute se dire que leur point d'arrivée sera très difficile à retrouver. Procédons par étapes : L'hexagone lui-même ne devrait poser aucun problème, il suffit d'appuyer sur son équivalent sur la carte. Attention cependant : le métro donne dans le sous-sol d'un château. Si les joueurs ont été très discrets, les habitants de ce château ne se doutent de rien. Il faudra cependant en sortir aussi discrètement... Si les joueurs n'ont pas été prudents, je leur conseille fortement d'avoir eu l'intelligence de choisir un hexagone contigu à celui de leur point de départ (dans l'idée de traverser les montagnes), car la station de métro est maintenant gardée et un comité d'accueil les attend.

Une fois sortis du château, il faut retrouver le point exact de leur arrivée. Rien ne ressemble en effet plus à un pan de montagne enneigée avec des sapins qu'un autre pan de montagne enneigée avec des sapins. Leur seul point de repère est ce fameux rocher noir ressemblant à une silhouette humaine enveloppée dans une cape, qui les surplombait au moment de leur réveil... en espérant qu'il n'y en a qu'un par hexagone.

Laissez-les chercher... Selon l'intelligence de leur recherche (ils essayent de revenir sur leur pas en partant du village et en prenant en compte des éléments tels que la vue ou la rivière ou ils vont au petit bonheur patauger dans la neige) ils mettront 24 heures ou 6 jours, mais ils finiront par trouver. Il leur faudra bien sûr, pendant ce temps, manger - la chair de loup grillé, ça ne manque pas de fumet - boire - la neige fondue, c'est revigorant - et survivre au froid et aux attaques des loups.

La date fatidique arrivera enfin... Démétrius n'a précisé aucune heure, et le soleil se lève sans que rien ne bouge. Soudain, vers trois heures de l'après-midi, un grand éclair blanc.
Les joueurs perdent conscience...

- Le point de rendez-vous (si les joueurs décident de rester) :

Le point de rendez-vous de Démétrius posera, pour être atteint, les mêmes problèmes que ci-dessus. Le vaisseau doit se poser sur une sorte de petit plateau dans les montagnes : il faut donc sortir par un château (en évitant soigneusement ses occupants), puis escalader les parois en pataugeant dans la neige : Démétrius s'est fait confisquer la carte de l'hexagone type qu'il avait dressée mais en garde quand même quelques souvenirs. Amusez-vous si vous voulez à les faire repérer par des villageois ou des vampires... et n'oubliez pas les loups!

Dracul, si tu avances et tu recules, comment veux-tu que je... (uniquement pour In Nomine Satanis)

Dracul écoutera avec intérêt toute l'histoire des joueurs. De même que Rousch, il ne comprendra pas trop cette histoire de voyage temporel mais verra par contre tout de suite le danger que représente cette description d'Ange infiltrés. Une division entière sera envoyée sur le terrain. Rousch, enfin Sercius, sera tué, tous les autres Démons aussi, pour ne pas avoir été soupçonneux plus tôt, et tous les villageois de l'hexagone seront embarqués comme carburant : on ne sait jamais, il y aurait pu avoir aussi des éléments angéliques infiltrés parmi eux.

Ce ne sera pas encore cette fois-ci que le Stella Vaticanum récupérera *La Hammer One*...

Les joueurs arrivent presque au bout de leur peine. Pendant la purification, Dracul les prendra à part et leur dira :

"J'ai contacté des mecs de Kronos pour leur parler de votre histoire. Ils m'ont dit de ne pas vous lâcher, car si ce que vous dîtes est vraie, il est possible que le Continuum Spatio Temporel se replie sur lui-même ou quelque chose comme ça - excusez-moi, je ne m'y connais pas très bien - demain ou après demain. Si vous êtes alors dans les environs du lieu de votre arrivée, vous risquez d'être renvoyés à votre époque.

Maintenant, supposez que vous vouliez rentrer chez vous... Après tout, vous m'avez rendu un sacré service. Dans ce cas, vous allez vous évader là maintenant tout de suite, et je ferai fusiller les membres du Law Squad qui devaient veiller sur vous - sauf que j'ai bêtement oublié de les prévenir. Si vous voulez rester, no problem... J'espère seulement que votre histoire est vraie, car, comme dit le proverbe, les types de chez Kronos détestent, mais alors détestent perdre leur temps..."

Aux joueurs de prendre leur décision : revenir à leur point de départ, sans avoir d'ennemis à fuir, ne devrait pas être un problème insurmontable (il faut revenir à l'hexagone, puis retrouver le rocher qui ressemble à une forme humaine encapuchonnée).

Et si les joueurs décident de rester...

Si les joueurs décident de rester dans le monde de Stella (In Nomine Satanis/Magna Veritas)

A quoi vont maintenant être confrontés vos joueurs? Eh bien au monde de Stella, que ce soit dans un vaisseau du Stella Vaticanum ou sur une planète du Prince-Démon Kronos. Cependant, arrêtez la partie là. En effet, dans les quelques jours (en terme de jeu) qui suivent, les joueurs vont sûrement lire tout ce qui leur tombe sous la

main pour se renseigner sur le monde où ils vont désormais vivre. A vous de faire une "réunion Tupperware" où vous leur raconterez le background (ou, mieux, dites-leur d'acheter le jeu).

Le reste est un peu entre vos mains. Est-ce que la Verax Veritas va les condamner ou au contraire leur confier une mission... le vaisseau va-t-il se faire attaquer par la division Bernard Ménez (MV) ? Les Démons de Kronos vont-ils croire à leur histoire, ou les envoyer faire leurs preuves lors d'une mission dangereuse, ou les déclarer hors-la-loi... (INS) : Tout dépend du scénario que vous avez dans la tête et la facette du jeu que vous voulez leur présenter.

Bonne bourre!

Conclusion INS/MV (si les joueurs sont revenus sur Terre)

Les joueurs reprennent conscience. Ils sont dans une grande pièce blanche et carrée... la même qu'ils ont quitté, des jours - une éternité - auparavant. Ils sont seuls... Soudain la porte s'ouvre, et un scientifique en blouse blanche (MV : un Ange au service de Jean, INS : un Démon au service de Kronos) vient vérifier leur identité et leur aura puis les laisse dans la pièce en leur demandant d'attendre.

Comment? Vous avez déjà vécu cette scène? Ben oui. Le CST n'est pas vraiment fiable, et les joueurs sont revenus 1 heure avant qu'ils soient partis... Il leur faut maintenant réagir vite, ou l'éclair blanc va recommencer... et cette fois-ci les joueurs seront annihilés, le CST n'appréciant pas du tout les paradoxes temporels. Heureusement, il suffit de sortir de la pièce pour que l'expérience soit arrêtée.

Les scientifiques (Démons ou Anges) voulaient, vous l'aurez compris, des cobayes pour une expérience temporelle de conception tout à fait nouvelle, puisque utilisant les fibres du CST et non la technologie (pour les Anges) ou les pouvoirs de Kronos (pour les Démons). Cette méthode qui a, entre autres, comme ont pu s'en apercevoir les joueurs, l'avantage de faire sauter le barrage des langues pour une raison inconnue, n'est pas tout à fait au point, ce qui explique ce "rejet" du CST qui a permis aux joueurs de revenir, rejet qui n'existe pas dans les méthodes classiques, comme vous avez pu le constater dans les nombreux scénarios INS/MV liés aux voyages temporels. Cette histoire de gardiennage qui avait été racontée aux joueurs était bien sûr fausse, les scientifiques désirant que les sujets d'expérience aient l'esprit tranquille.

- Si les joueurs ne disent rien :

Les voyant sortir de la pièce, les scientifiques paniqueront : "Mais voulez-vous bien ne pas bouger de là!"... Ils n'ont rien vu, et pour eux l'expérience n'a pas encore eu lieu. Les joueurs peuvent décider, tout simplement, de partir sans rien dire. Les scientifiques ne les arrêteront pas, ce ne sont pas des violents, mais les joueurs se prendront une limitation pour refus d'obéissance.

- Si les joueurs parlent :

Au début, les scientifiques ne les croiront pas... Puis devant l'abondance de détails, ils commenceront à blêmir et à sauter de joie "Ca a marché! Ca a marché!"... Les joueurs seront soumis à des tas de tests médicaux, électrocardiogrammes, prises de sang et tutti quanti pour tester leurs réactions. Le soir, les joueurs seront "invités" à dormir dans le centre pour continuer les tests médicaux au matin.

Mais vers cinq heures du matin...

Les joueurs seront réveillés par un bruit de chaussures sur le carrelage. C'est un petit homme mince, au regard très dur, habillé d'un complet sombre, avec un attaché-case à la main. Sans un mot, il leur fera flasher son aura...

C'est l'Archange Dominique (Magna Veritas) ou le Prince-Démon Andromalius (In Nomine Satanis). Il a l'air énervé, et n'appréciera pas du tout, mais alors pas du tout, qu'on l'interrompe.

"Je viens vous annoncer que l'expérience est arrêtée. Il n'y aura pas de tests médicaux. Vous allez rentrer gentiment chez vous, et tout oublier. Vous n'allez jamais parler de ce que vous avez vu, à personne. Sinon, je m'occuperai personnellement de votre cas. Pour l'éternité. Ah : la bonne nouvelle du jour. Vous avez très bien rempli votre mission de gardiennage, et gagné un pouvoir au choix. Merci de votre attention..."

Eh oui : vous imaginez la panique dans les rangs angéliques ou démoniaques si la vérité sur ce que le futur leur réserve allait être dévoilée par quelques petits cons?
Décidément, le silence est d'or.

PNJ

Démétrius (MV) ou Rousch (INS), Ange au service d'Emmanuel

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
5	3	4	3	3	2	13

Talents : Corps à corps +1, Esquive +2, Baratin +1, Discussion +1.
Pouvoirs : Armure +2 (211), Régénération +2 (226), Détection du danger +1 (315), Arme bénite (Lance Hostie) (411), Apparence démoniaque +3 (Spé).

Démon aux ordres de Samigina (version faible)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	2	2	3	13

Talents : Corps à corps +2, Esquive +1, Discrétion +1, Arme à distance +2.
Pouvoirs : Dents +1 (111), Griffes +0 (113), Charme +1 (131), Forme gazeuse +1 (263), Vol +1 (335), Contrôle des humains +1 (361), Baiser vampirique +1 (Spé).

Démon aux ordres de Samigina (version forte)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
3	4	4	2	2	3	24

Talents : Corps à corps +2, Esquive +2, Discrétion +2, Arme à distance +2.
Pouvoirs: Dents +2 (111), Griffes +0 (113), Charme +2 (131), Peur +1 (134), Douleur (166), Forme gazeuze +2 (263), Détection de l'invisible +0 (313), Vol +2 (332), Humains +1 (361), Croix (641), Baiser vampirique +3 (Spé).

Les possibilités des scénarios de Stella sont infinies, et nous allons nous faire un devoir et un plaisir, au fil des extensions, de vous en dévoiler toutes les richesses. La place dont nous disposons ici est hélas limitée. Nous avons donc choisi, plutôt que de vous donner un scénario détaillé qui vous montrerait un seul aspect du monde de Stella de vous offrir deux "trames", plus courtes (mais qui contiennent quand même les informations indispensables pour que vous puissiez les faire jouer), d'ambiance extrêmement différentes, qui vous montrent que l'on peut tout faire avec Stella, de l'intello au grandiose en passant par la baston...

Sentez-vous évidemment libres de broder sur ce canevas.

Etoiles, Garde à vous ! (Comme dirait l'autre)

Scénario Stella Inquisitorus pour Anges

L'un des concepts les plus intéressants de tout jeu de Science-Fiction - si si, Stella Inquisitorus en est un - est bien sûr celui des voyages interstellaires. Profitons-en : dans ce scénario, de facture très classique (une mission, un combat, un traître), vous offrirez à vos joueurs du dépaysement, de l'espace, de la diplomatie, des combats spatiaux... et même une blonde. Un peu le "Seeing Tour" de Stella, pour découvrir en douceur les voyages supra-luminiques.

Introduction

Les Anges sont à la Nouvelle Jérusalem, où ils viennent de finir l'une de leur mission (selon l'Eglise à laquelle ils appartiennent, cette mission peut être de nature très différente). La vie quotidienne est difficile et les Anges ont sûrement très envie de repartir en mission. Alors qu'ils passent leur xième heure dans une salle d'attente, car on leur a dit qu'ils recevraient peut-être une affectation bientôt, le calme est troublé par l'irruption d'un Aumonier-accordeur, membre de la 3ème Eglise, celle qui se consacre aux voyages interstellaires.

L'apparition de l'Aumonier est un grand événement, car ces derniers restent en général à bord de leurs vaisseaux. Celui-ci, plein de morgue, entre dans le bureau du supérieur des joueurs où il reste à peine deux minutes. Il ressort et jette un oeil hautain sur les personnes assemblées... "Lesquels d'entre vous sont des Anges? Vous êtes réquisitionnés en Plan d'Urgence pour le vol de la Cathédrale Stellaire IVème croisade. Embarquement immédiat. Les formalités nécessaires viennent d'être effectuées".

Première partie

La destination et l'objectif de la Cathédrale sont secret défense, et seul l'Astronomus et certains hauts gradés connaissent la vérité. Sont embarqués dans la Cathédrale deux mille soldats des Spiritus Legiones, une délégation de l'Economicus, conduite par Cicer, un Economiste qui ne se prend pas pour la moitié d'un citron. Si les Anges ont été réquisitionnés à toute vitesse, c'est que Cicer avait, d'après les ragots de certains Spiritus Legiones, exigé au dernier moment une escorte d'Anges pour veiller à sa sécurité.

Cicer est un homme maigre et sec, coupant et sûr de lui. Sa suite est composée de deux Négociants, et de quatre très belles jeunes filles blondes, habillées richement, qui ne diront pas un mot (littéralement parlant - elles seront tellement apeurées qu'elles n'ouvriront pas la bouche).

La Cathédrale est décorée d'une manière très gothique, avec de lourdes tentures, des statues et des objets saints. D'immenses "hublots" donnent sur l'espace étoilé, une vue magique, divine, qui donne le sentiment de se rapprocher de Dieu. Et à propos de se rapprocher de Dieu, reportez-vous maintenant au background sur les voyages supra-luminiques pour faire une très belle description du processus. Les joueurs pourront remarquer que les jeunes-femmes blondes sont particulièrement stressées pendant toute la durée du transfert...

Le voyage se passe bien, au grand soulagement de Cicer et de toute sa suite. Le vaisseau arrive en orbite autour d'une planète bleue (les joueurs peuvent supposer que l'atmosphère en est donc respirable). Deux jours se passent alors que les assistants de Cicer font des allers et retours en Presbytère entre la planète et le vaisseau.

Evénements se déroulant pendant la première partie

- Trois Spiritus Legiones s'en prennent violemment à Cicer qui a été désagréable avec eux. L'un d'eux dégaine son pistolet à effet sonique et se prépare à tirer sur Cicer (il faut que les joueurs le protègent). Les trois soldats seront exécutés aussitôt.

- Un groupe de Spiritus Legiones se prépare à lapider la plus jolie des filles blondes, une dénommée Mara. Les joueurs, sous l'ordre de Cicer, doivent les en empêcher. Les Spiritus Legiones affirment que c'est Mara qui a "aguiché" leurs trois collègues, et qui est donc cause et de l'incident et de leur mort. Meryus, le Chapelain de Bataille qui dirige les Spiritus Legiones, pique une crise de rage en reprochant à Cicer et à sa suite le "désordre" qu'ils font régner dans le vaisseau.

- Cicer prend à part les Anges et leur demande de surveiller particulièrement Meryus qu'il soupçonne d'hérésie.

Ce que les Anges peuvent apprendre en discutant avec les assistants de Cicer : Mara et ses compagnes sont des jeunes filles récemment capturées sur un vaisseau commerçant du Dunkle Reik.

Les humains récupérés sur ce vaisseau ont été exécutés ou rééduqués, mais ces jeunes filles ont été spécialement choisies par Cicer dans un but pour l'instant inconnu.

Les assistants savent que cela a à voir avec la négociation qui va se dérouler sur cette planète.

Seconde Partie

Les assistants de Cicer reviennent enfin faire leur rapport et le fameux "secret" est dévoilé, du moins à notre équipe d'Anges. La planète autour de laquelle la cathédrale orbite s'appelle Wahl, et est une planète Viking.

Cicer, sous les ordres de Maren-Lork lui-même, le grand Apôtre épargnant, a été chargé de les contacter pour nouer avec eux des relations commerciales. Certaines planètes du Stella Vaticanum ont en effet eu un hiver difficile et certaines récoltes ont souffert. Il faut donc de la nourriture... Les vaisseaux du Stella Vaticanum ont récemment repéré la planète Viking : l'envahir ne serait pas une bonne solution, car dans le combat qui s'en suivrait, une partie des récoltes et du bétail serait détruite. Cicer a donc été envoyé pour négocier l'achat contre de la technologie.

Ces informations doivent rester secrètes : rien de tout cela n'est illégal, sinon le grand Apôtre ne s'y prêterait pas, mais disons que ça ne ferait pas bon effet de publier partout que le Stella Vaticanum traite avec des "païens". Le minimum de gens devront donc être au courant : seuls Cicer et sa suite, les Anges, et une toute petite portion de Spiritus Legiones (15) sous les ordres de Meryus lui-même seront autorisés à descendre sur la planète.

Wahl est une planète Viking dont le niveau de technologie est proche de celui de la Renaissance française pour le commun du peuple, les dirigeants ayant du matos (armes, véhicules) équivalent à celui de la moyenne du Dunkle Reik. La délégation est reçue par le roi Lahr II. Banquets et fêtes se succèdent pendant trois jours avant que Cicer et Lahr n'en arrivent à parler sérieusement affaires.

Les événements

- Les joueurs comprennent enfin pourquoi Cicer a amené les gonzesses : celles-ci servent de cadeau de bienvenue ! Lahr a l'air de tout à fait apprécier et les jeunes dames sont de toutes les fêtes, finissant à la fin de chaque soirée par être "honorées" par les Vikings, contre leur gré, bien sûr. Meryus fait la gueule : le procédé ne lui semble pas très "catholique".

- Deux des filles (mais pas Mara) s'enfuient dans la nature, et Lahr fait une crise en disant qu'on veut lui enlever ses cadeaux. Cela fait presque échouer les négociations, et les Anges doivent aller les récupérer (poursuite dans les villages, etc). Pas mal de Vikings, croyant que les filles sont des leurs, vont s'interposer, et si les joueurs utilisent la violence, cela risque de faire échouer les négociations!

- Pendant un banquet, deux "Vikings" attaquent Lahr et tentent de le tuer. S'il meurt, cela va faire échouer les négociations (vous commencez à connaître la chanson). Les Anges doivent le sauver. Castagne : Il se trouve que les deux Vikings sont en vérité des Démons aux ordres de Baal. Mauvais signe...

- C'est ce que pense aussi Meryus qui flaire le danger et qui voudrait que tout le monde remonte à bord de la Cathédrale. Cicer insiste cependant pour signer d'abord le contrat... et les deux représentants y apposent en effet leur signature. Meryus avait cependant raison : un Caveau se pose en effet près de la ville. Il contient 50 membres des Cohortes Rédemptrices conduites par un Démon de Baal. Il s'agit de la première attaque d'un plan pour envahir Wahl: les Démons veulent d'abord tuer Lahr et raser la capitale pour démoraliser et désorganiser toute la planète.

Le combat se fera au corps à corps dans les rues de la ville. Les Cohortes Rédemptrices sont supérieures en nombre mais les joueurs sont des Anges... si l'opposition est trop forte, une tentative de fuite (que les autres essaieront de faire avorter) vers le Presbytère s'impose. Une partie des Cohortes Rédemptrices se précipitera alors vers le Caveau : combat spatial.

Il est à noter que Cicer récupérera Mara avec lui (j'expliquerai plus tard, dira-t-il). Les joueurs auront sûrement autre chose à faire que discuter, d'ailleurs...

- Le Presbytère, les Anges, Cicer, Mara et les Spiritus Legiones survivants réintègrent finalement la Cathédrale, juste à temps pour voir apparaître dans les hublots, occultant la lueur des étoiles, un immense Cimetière... Là aussi, combat spatial, dont les joueurs ne seront que les spectateurs impuissants. Faites-nous ça grandiose, style Star Trek + Star Wars en mieux... A la fin, la Cathédrale gagne.

Troisième partie

L'invasion de la planète est évitée, le contrat est signé... il est temps de revenir. Le Presbytère fait encore quelques allers et retours (ce sont les assistants de Cicer qui s'y collent) pendant deux jours pour régler les derniers détails.

Et pendant ce temps, les événements

- Ceryus sort de moins en moins de sa cabine. Les joueurs s'apercevront, s'ils l'espionnent, qu'il est en train de faire une partie de jambes en l'air avec Mara. Ce qui n'est pas du tout, mais alors pas du tout admis - et dans le Stella Vaticanum, on ne rigole pas du tout avec ces choses-là!

- S'ils préviennent Meryus, celui-ci, très embêté, dira qu'il ne veut pas faire de scandale avant le passage vers le Paradis, dira de garder un oeil sur Cicer, et les dénoncera une fois arrivé à la Nouvelle Jérusalem.

- Mara va rôder près des Foetusaints.

- Quand il sort de sa cabine, Cicer n'a plus vraiment l'air d'être le même et se conduit un peu comme un zombie.

Que se passe-t- il? Et bien Mara fait partie de la Furfurtivus Legionux et est un Démon de Grade 2 "biclassé" Furfur et Andromalius, et oui, il en existe quand c'est nous qui les créons. Elle a, entre autres, le pouvoir Contrôle des Humains (avec lequel elle dirige les actions importantes de Cicer depuis le début), Non-Détection, Humanité (ce qui lui permet de ne pas avoir déconcentré les Foetusaints au moment du transfert du vaisseau) et Suicide... avec lequel elle vient d'implanter dans l'esprit de Cicer la volonté de détruire les bocaux contenant les Foetusaints juste au moment du transfert, ce qui devrait soit détruire la Cathédrale, soit l'envoyer se balader pour l'éternité sur une Marche Intermédiaire, perdue à jamais pour le Stella Vaticanum. C'est elle qui, volant tous les plans de Cicer, a prévenu les Démons de l'arrivée de la flotte du Stella Vaticanum sur la planète, ce qui explique le débarquement soudain des Démons.

Les joueurs, espérons-le, devraient avoir accumulé assez de soupçons pour interroger la jeune femme. Celle-ci essaiera de s'échapper, et le combat pourra commencer, Mara se moquant évidemment de faire des dégâts dans le vaisseau. Disons que c'est justement à ce moment-là que le transfert vers le Paradis se prépare... que Mara soit morte ou vivante, en plein milieu des prières, alors que la concentration est la plus forte, Cicer se lèvera soudain et se dirigera, une grenade à effet Gauss à la main, vers les bocaux des Foetusaints. La Cathédrale commencera à vibrer... Si les joueurs tentent de l'arrêter, Cicer ordonnera aux Spiritus Legiones de tirer. Ceux-ci étant un peu cons, ils ralentiront les joueurs avant de se rendre compte de la situation. Mara, si elle est vivante, attaquera alors les joueurs pour laisser le temps à Cicer d'accomplir son forfait.

- Si les bocaux des Foetusaints sont détruits, la Cathédrale sera prise d'un tremblement irrépressible pendant qu'une sorte de hurlement psychique résonnera dans la tête des joueurs et de tous les passagers du vaisseau. Une grande lueur blanche, une douleur semblable à celles des flammes de l'Enfer... Puis plus rien, la Cathédrale et tous ses occupants aura été anéantie.

- Si les bocaux des Foetusaints sont intacts, par un vrai miracle, la concentration de l'Aumonier restera inchangée et la Cathédrale arrivera à bon port...

Quatrième Partie

Vous allez dire : il est très bien ce scénario, mais il est un peu "gentil". Prenons contact avec les populations indigènes, évitons la guerre, et tout et tout... On dirait un vieux feuilleton de SF avec un mec aux oreilles pointues...

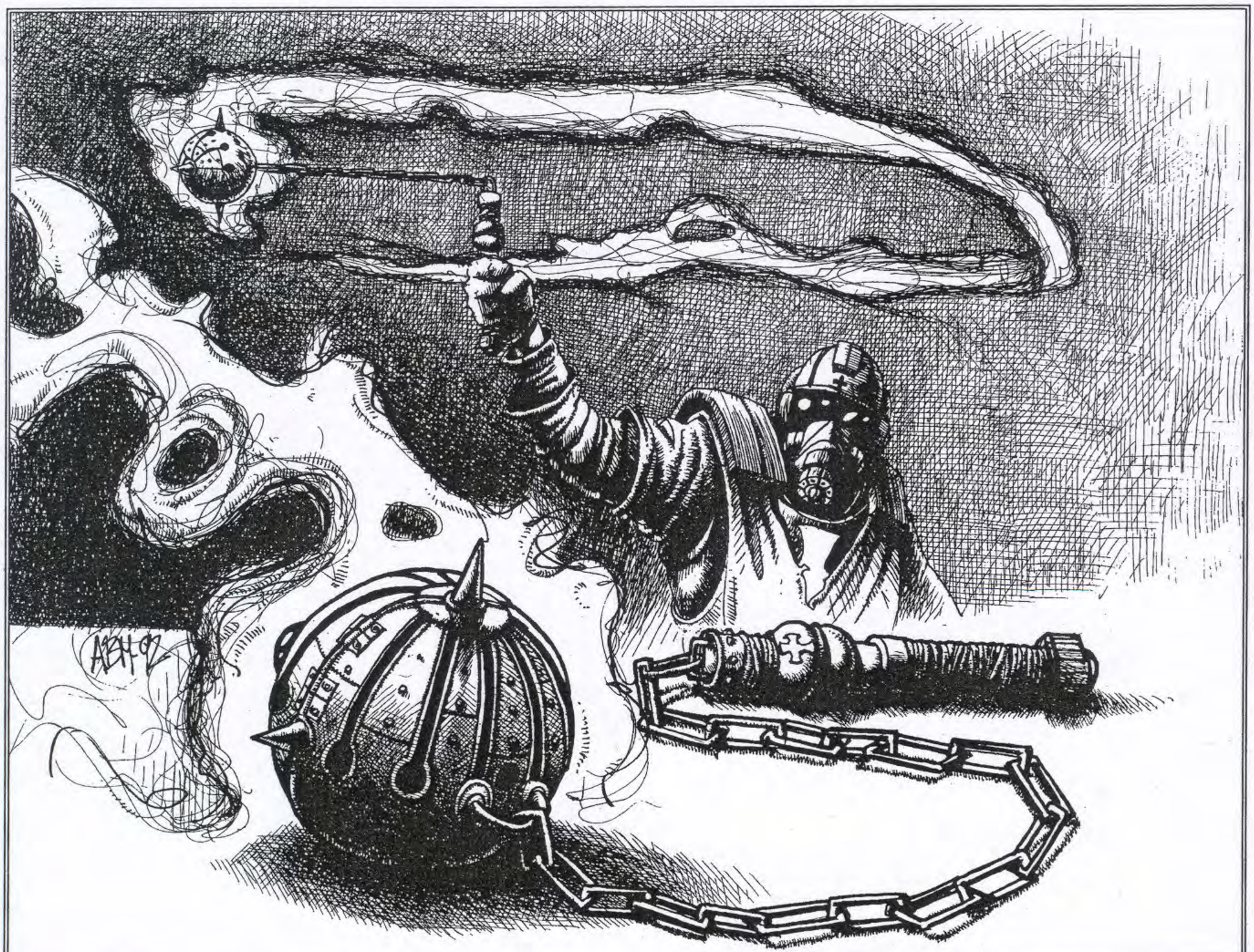
Attendez la fin.

L'accord sera d'abord respecté, et pendant les quelques mois qui suivent, des vaisseaux de l'Economicus iront charger les marchandises, fournissant en échange quelques gadgets technologiques. Au bout de quelques mois, le déficit en matières premières sera comblé.

Le Stella Vaticanum n'aura alors plus aucune raison de ne pas envahir la planète... "Et puis", comme dirait Meryus, à l'origine de cette idée, "Si on le fait pas nous, c'est le Reik qui va le faire, alors...". Les Vikings se défendront courageusement, mais n'auront aucune chance contre l'immense puissance militaire dû "Bien". Puis les fortes têtes seront éliminées, l'ensemble des habitants sera soumis à une rééducation intensive, et, si au bout de 10 ans aucun progrès net n'aura été effectué, toute la population sera exterminée.

Mais nous n'en sommes pas encore là : Si vous voulez, faites participer vos joueurs à cette "guerre". Donnez-leur une ou deux villes à envahir, du plan de campagne au combat de rue. Il n'y a aucune subtilité dans cette partie du scénario, et si vous préférez les histoires un peu plus intelligentes, ne la faites pas jouer et passez à autre chose.

Mais racontez quand même aux joueurs ce qui s'est passé, pour bien leur prouver qu'on n'est pas dans Star Trek...



Au coeur de la Création

Scénario Stella Inquisitorus pour Démons

Ce scénario est "intello", du moins plus que celui qui a été prévu pour les Anges. Ca change, non? Ne vous inquiétez pas : bien que la violence ne soit pas omniprésente, il y a bien de quoi stresser vos joueurs.

Un résumé succinct : La Nouvelle Jérusalem, le coeur du Stella Vaticanum, est l'endroit le plus haï et le plus craint de n'importe quel Démon sain d'esprit. Et qui est-ce qui va se retrouver là bas? Hein? Guess...

Introduction

Les joueurs sont employés à trier parmi les déviants d'une planète aux ordres d'Andromalius pour choisir lesquels feront un bon carburant pour un Cimetière en orbite autour de la planète. N'édulcorez pas la scène : être Démoniaque, ce n'est pas seulement taper de l'Ange, ne l'oubliez pas. Et ce n'est pas parce que certaines planètes sont nettement plus cools que le Stella Vaticanum qu'il faut oublier l'horreur de certaines pratiques...

Avant de lancer le vol, un Cosmonaute aux ordres de Vapula vérifie la cargaison, et soit parce que les joueurs ont été mauvais, soit parce qu'il désirait se faire mousser, il trouve plein d'erreurs de casting et dit qu'il n'y aurait pas eu assez de péchés là dedans pour faire monter un ascenseur du rez-de-chaussée au premier étage.

Il fait un rapport. Les joueurs sont convoqués par leur supérieur hiérarchique. Celui-ci leur fait un grand sourire plein de dents. "Mes petits" dit-il "Je vais vous récompenser. Vous avez tous gagné le pouvoir de Non-Détection - et le point de pouvoir qui va avec." Son sourire s'agrandit encore. "Ne me remerciez pas. Vous êtes envoyés en mission. A la Nouvelle Jérusalem..."

La couverture

Il était une fois un brave humain, Maître de Conférence dans la Scola Legiones (le système d'éducation pour les enfants du Stella Vaticanum), qui s'appellait Verix Animis. Verix Animis confisqua un jour toutes les affaires d'un petit garçon qui n'était pas sage. Le petit garçon était en fait un Démon, un des très rares Démons à avoir réussi à s'intégrer dans la Nouvelle Jérusalem. Et parmi ses affaires, il y avait une cartouche (l'équivalent d'une disquette, mais en plus petit et nettement plus discret) contenant le nom des trois et seuls autres Démons introduits dans la ville... que le petit garçon devait contacter. Depuis le dernier rapport racontant cette triste histoire, plus aucune nouvelle de ce brave petit garçon. Et penser que cette cartouche avec les noms des seuls embusqués que le Reik ait réussi à placer dans cette putain de ville va peut-être tomber aux mains de la Stella Inquisitorus, cela fait mal...

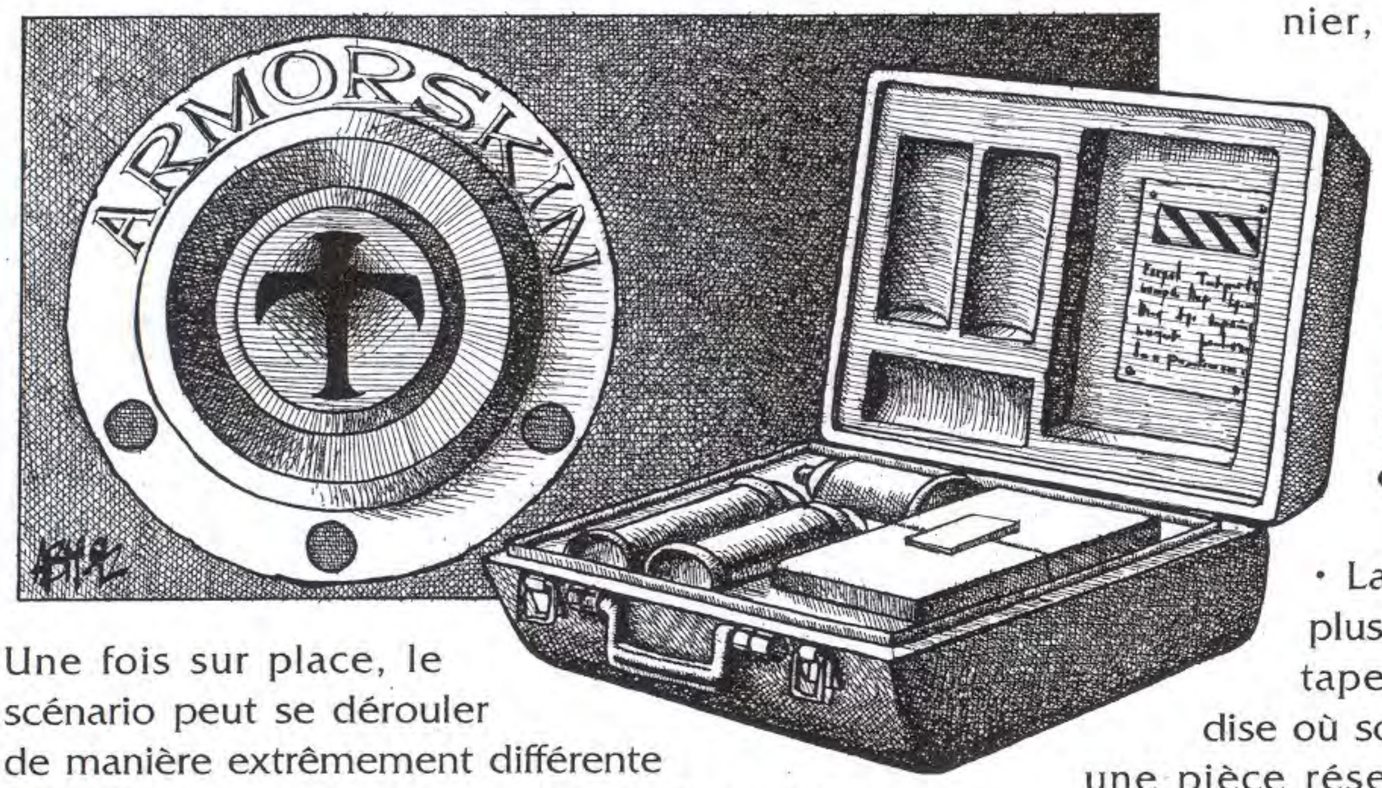
Les joueurs doivent aller voir ce qui est arrivé au petit garçon (dont le nom est Thomas Rex) et surtout, surtout, récupérer la cartouche et la détruire. "90% du travail a déjà été fait pour vous" dira le supérieur. "On vous a trouvé une couverture..."

En effet, les membres de la Furfurtivus Legionux ont bien travaillé. Les forces Démoniaques ont en effet capturé récemment un Presbytère contenant 5 (en fait, exactement le nombre de Démons dans votre équipe) membres tous frais émoulus de la Stella Securus. Ceux-ci devaient, comme couronnement de leur apprentissage, aller effectuer un stage de quinze jours à la Nouvelle Jérusalem afin de voir travailler leurs confrères de la ville - parfaits par définition - avant d'aller exercer dans une planète plus reculée. Les pauvres ont été zigouillés, et les joueurs vont prendre leur place. Pendant ces 15 jours, il faudra qu'ils réussissent à effectuer leur mission. Au bout de 15 jours, le pilote du vaisseau (un membre des Cosmic Corps qui a lui aussi Non-Détection) viendra les rechercher. Ce n'est pas qu'on tienne particulièrement à eux dans le Reik, mais plus ils resteront dans la ville, plus ils se feront répérer, ce qui attirerait l'attention de la Stella Inquisitorus sur les activités Démoniaques.

La Nouvelle Jérusalem

L'arrivée dans la ville est une vision grandiose : le passage près de la Lune est magnifique, et la vision des myriades de pierres précieuses de la ville sacrée, resplendissante à la lumière froide des étoiles, émouvra peut-être même leur petit coeur racorni par le Mal.

Quant à l'intérieur de la ville : reportez-vous tout de suite au background sur la Nouvelle Jérusalem et sur le Stella Vaticanum et lisez bien tout. Vous aurez ainsi toute l'ambiance, très oppressante, que nous n'avons malheureusement pas la place de redécrire dans ce scénario. N'oubliez surtout pas que vos joueurs devront prononcer une petite prière avant chaque action "technologique", sinon ils se feront repérer. Et que ce soit roleplaying, il faut qu'ils les apprennent par coeur! Faites-leur aussi très peur avec l'inquisiteur qui examine les passagers de chaque navette débarquant dans la ville... mais à moins d'un très mauvais roleplaying des joueurs, celui-ci ne détectera rien.

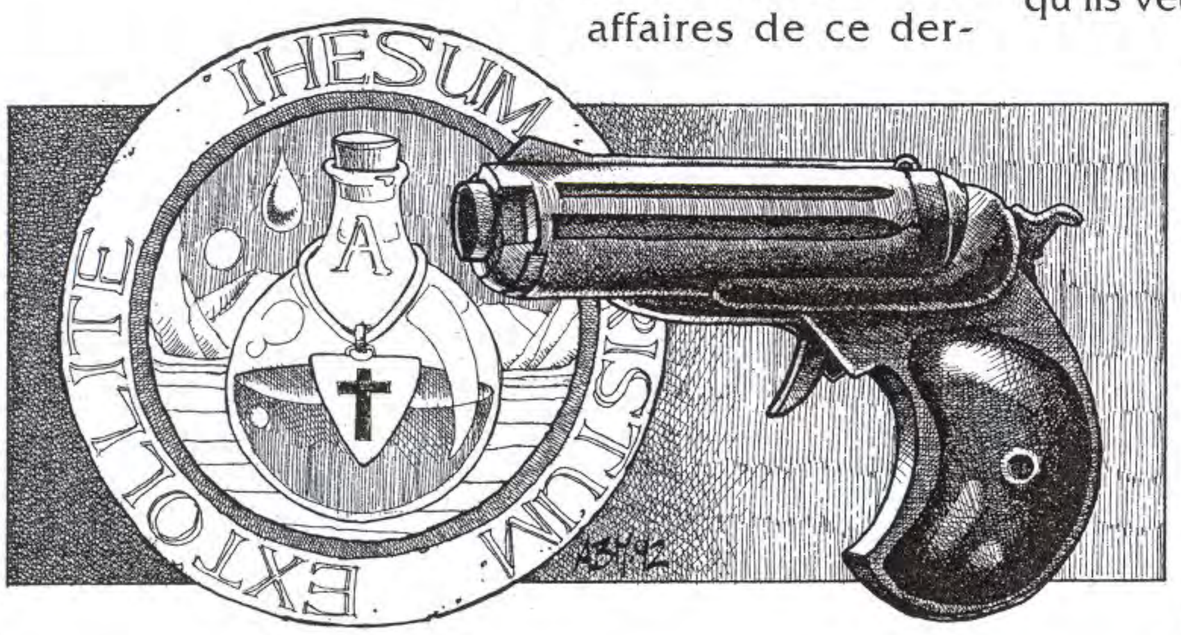


Une fois sur place, le scénario peut se dérouler de manière extrêmement différente selon les actions des joueurs. Nous allons donc n'en fixer que les points importants.

Les membres de la Stella Securus vivent dans des baraquements militaires. L'emploi du temps des joueurs est le suivant : le matin ils doivent suivre pas à pas un groupe de Stella Securus qui leur montre ce qu'il faut faire, et l'après midi ils sont envoyés en patrouille par eux-mêmes. C'est évidemment pendant les après-midis qu'ils vont essayer d'avancer dans le scénario. Attention, cependant : il faut qu'ils fassent tous les jours un rapport des événements de la journée.

Verix Animis est marié, a 3 enfants et est apparemment sans histoires. Il enseigne à cinq classes de gamins déjà bien intoxiqués par l'intégrisme ambiant. Les joueurs pourront apprendre par n'importe quel membre de l'école que Thomas Rex a été transféré dans une cellule de l'école en attendant son examen par un membre de la Magna Veritas, qui décidera en son âme et conscience si cet enfant, dont le comportement a été parfois "déviant", doit être transféré à la Verax Veritas.

Les joueurs comprendront peut-être tous seuls le danger. En effet, si la Verax Veritas examine Thomas, elle s'apercevra forcément que ce dernier est un Démon. Rien que ce fait est déjà grave, car la Stella Inquisitorus s'apercevra alors qu'une infiltration Démoniaque est possible même au sein de la Nouvelle Jérusalem. Encore pire : elle fouillera avec attention toutes les affaires de ce dernier, et tombera donc sur la fameuse cartouche.



Il faut donc : au minimum, récupérer la cartouche, au maximum, faire fuir Thomas Rex... et tout cela surtout sans montrer au grand jour un seul pouvoir Démoniaque. Deux solutions pour cela :

• La force : La moins discrète, mais la plus rapide. Attraper Verix Animis et le taper contre les murs jusqu'à ce qu'il dise où sont les affaires de Thomas Rex (dans une pièce réservée à cet usage au sous-sol de l'école, la cartouche est à l'intérieur d'une gomme représentant l'Archange Daniel), ou même l'obliger à servir de laisser-passer pour aller délivrer Thomas Rex est une possibilité.

Attention, cependant : il faudra tuer Verix Animis, sinon il racontera ce qui lui est arrivé, et il faudra faire passer sa mort pour une mort naturelle pour éviter une enquête. De plus, les joueurs ne peuvent pas partir avant que les quinze jours ne soient écoulés. Il faudra donc cacher Thomas pendant ce temps-là, Thomas qui sera activement recherché par tous les membres de la Stella Securus...

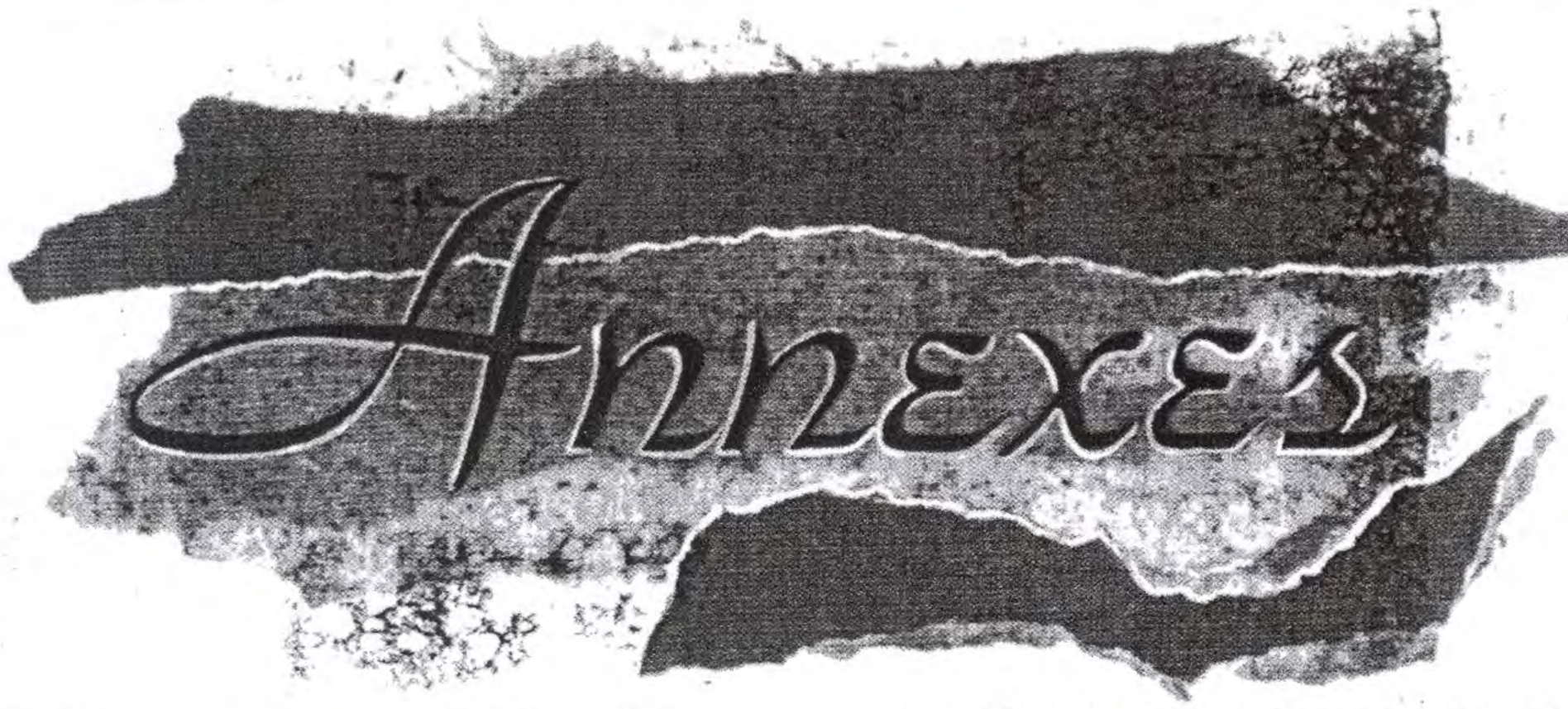
• La ruse : Quinze jours, ça laisse le temps de faire une enquête assez approfondie. Les joueurs peuvent découvrir tous seuls où sont entreposées les affaires confisquées. Ils peuvent aussi trouver un moyen pour aller parler discrètement à Thomas. Ce dernier leur demandera évidemment de l'aider, mais leur fournira aussi une information intéressante : Verix Animis est pédophile... et c'est parce que Thomas avait bêtement refusé ses avances que Verix, de peur que le gamin ne le dénonce, l'avait lui-même grillé auprès de la Magna Veritas.

La pédophilie est déjà un crime dans notre société... Dans le Stella Vaticanum, c'est l'élimination instantanée par la Stella Inquisitorus, ou, au mieux, le Néobaptême. Les joueurs tiennent donc là une magnifique occasion de chantage, et s'ils s'y prennent bien, ils pourront faire faire à Verix Animis tout ce qu'ils veulent.

Conclusion

Si les joueurs récupèrent seulement la cartouche, ils auront une victoire partielle. Si les joueurs réussissent à sauver Thomas et à le faire monter discrètement dans le vaisseau, ce sera une victoire totale.

"J'ai sauvé un Démon des griffes de la Nouvelle Jérusalem". Une belle histoire à raconter plus tard à ses éventuels petits-enfants...



Glossaire historique

Antéchrist (4076-4096): Fils de Satan, né le 24 Décembre 4076 et mort en 4096 pendant la vitrification de la Terre. Appelé aussi la Bête. A pour prénom Damien.
Armaggedon (4077-4096): Guerre entre les armées de l'Antéchrist et celles de Dieu. Elle s'est terminée par la destruction de la Bête alors qu'elle pénétrait au Vatican.
Athéiste: Personne qui ne respecte pas certains préceptes secondaires de Dieu. Appelé aussi païen.
Bête: Autre nom de l'Antéchrist.
Chapelle: Organisation interne à une Eglise.
Cinquième Eglise: C'est l'Eglise des forces armées. Elle comprend la Stella Potens, la Calvarus Legiones et la Spiritus Legiones.
Concile de Spiritus Legiones: Groupe de combat composé de 1000 soldats et leur équipement (véhicules, vaisseaux, etc...).
Concile des Soeurs Intransigeantes de la Vierge Marie: Concile de Spiritus Legiones constitué entièrement de femmes.
Croisés de l'Espace: Troupes de Chocs du Saint Empire Terrestre (ordre dissous en 3120). Les vétérans de cet ordre sont devenus par la suite les Spiritus Legiones.
Deuxième Guerre Sainte (2251-3040): Guerre déclenchée en 2251 pour résister aux assauts de l'Empire Ténébreux.
Douzième Croisade (3040-3120): Guerre déclenchée par Dominique pour résister aux attaques répétées des Démons et à l'échec de la Deuxième Guerre Sainte. Appelée aussi Grande Purge
Dunkle Reik: Autre nom de l'Empire Ténébreux des forces du Mal.
Eglise d'Ephese: Autre nom de la Première Eglise
Eglise de Laodicée: Autre nom de la Septième Eglise.
Eglise de Pergame: Autre nom de la Troisième Eglise.
Eglise de Philadelphie: Autre nom de la Sixième Eglise.
Eglise de Sardes: Autre nom de la Cinquième Eglise.
Eglise de Smyrne: Autre nom de la Deuxième Eglise
Eglise de Thyatire: Autre nom de la Quatrième Eglise.
Empereurpape: Nom donné à tous les dirigeants du Saint Empire Terrestre jusqu'en 4096, année où le dernier Empereurpape est brûlé sur le bûcher et remplacé par les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau.
Empire Ténébreux: Nom donné au royaume contrôlé par Satan.
Examen d'âme: Procédure qui consiste à interroger et à torturer un patient pour lui faire avouer ses crimes.
Fabien IV (2175-2250): Empereurpape de 2175 à 2250. C'est lui qui a déclenché la Première Guerre Sainte.
Grande Purge (3040-3120): Autre nom de la Douzième Croisade.
Grande Purification (4096): Autre nom de la Troisième Guerre Sainte.
Guerres Psychiques (4096): Autre nom de la Troisième Guerre Sainte.
Hérétique: Personne qui ne respecte pas les préceptes élémentaires de Dieu.
Inquisiteurs Impériaux: Troupes d'élite aux ordres de Dominique créées lors de la Douzième Croisade. Jugés pour abus de pouvoir en 3120. Les vétérans sont maintenant devenus les chefs de la Stella Inquisitorus.
Inquisition Impériale: Nom donné aux Inquisiteurs Impériaux de 3040 à 3120.
Inquisition Stellaire: Nom donné aux Inquisiteurs Impériaux après 3120. Nom francisé de la Stella Inquisitorus.
Jean Paul IV (2010-2150): Dernier pape. Remplacé par l'Empereupape Jean XXV en 2150.
Jean XXV (2150-2170): Premier Empereurpape.
Jean-Luc II (2170-2175): Second Empereupape. Démissionne après 6 mois de guerre en 2175.
Legionnaires Spirituels: Nom francisé des Spiritus Legiones de la Cinquième Eglise.
Néobaptème: Lavage de cerveau dont le but est de "purifier" un athée.
Néobaptisé: Personnage ayant subit positivement un Néobaptème.
Nouveaux Convertis: Membres de la Septième Eglise.
Nouvelle Jérusalem: Dernière ville terrestre où siège le conseil des Sept Eglises. Construite sous dôme en 4100 sur ce qui restait de la Terre après la destruction de la Bête et de ses armées.
Ordre Nouveau: Autre nom du Stella Vaticanum.
Pénitence: Peine de prison.
Première Eglise: C'est l'Eglise qui dirige l'Inquisition Stellaire. Elle comprend la Stella Securus, la Stella Inquisitorus, la Verax Veritas et la Furtivus Legiones.
Première Guerre Sainte (2175-2198): Guerre declenchée par Fabien IV pour lutter contre les forces du Mal.
Prince des Ténèbres: Autre nom de Satan.
Quatrième Eglise: C'est l'Eglise de l'administration. Elle comprend la Velox Spiritus, l'Administratum, La Scola Legiones, la Medicatoris Corpus et la Benificium Terra.

Saint Empire Terrestre (2150-4096): Empire fondé en 2150 par Jean XXV.
Seconde Eglise: C'est l'Eglise des finances. Elle comprend la Productivus Mana et l'Economicus.
Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau: Etres humains illuminés par Dieu pour détruire la Bête. Fondateurs des Sept Eglises et de l'Ordre Nouveau
Sept Eglises: Conseil qui dirige le Stella Vaticanum depuis 4096.
Septième Eglise: C'est l'Eglise des explorateurs. Elle est seulement composée de la Constrigerus Veritas.
Sixième Eglise: C'est l'Eglise de la Foi. Elle comprend la Magna Veritas et l'Itinerum Veritas.
Soldats de Dieu: Troupes d'élite possédant des pouvoirs divins. Appelés aussi Légionnaires Spirituels.
Stella Vaticanum: Empire créé en 4096 par les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau.
Troisième Eglise: C'est l'Eglise des voyages interstellaires. Elle est seulement composée de l'Astronomus.
Troisième Guerre Sainte (4096): Guerre déclenchée par les Sept Apôtres de l'Ordre Nouveau pour détruire ce qui reste des forces du Mal. Elle n'a duré qu'un an.

Glossaire technique

Aegis bubonicus: Matériau créé par Malthus pour fabriquer des armures.
Antigrav: Système de propulsion basique permettant à un véhicule de se déplacer à quelques dizaines de centimètres du sol.
Archicathédrale: Vaisseau divin d'un million de tonnes.
ArmorSkin©: Matériau qui durçit à l'air et que le Stella Vaticanum utilise pour fabriquer des armures.
Armure de Croisé: Armure (très) solide créée par Dominique en 3040 pour équiper les Croisés de l'Espace durant la Douzième Croisade.
Aumônier-accordeur: Membre de la Troisième Eglise dont la spécialité est de faire résonner les Fœtusaints dans le but de voyager plus vite que la lumière.
Barque: Vaisseau Viking de 25 tonnes.
Base: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique d'un million de tonnes.
Bloody-gun: Arme maudite tirant du sang de vierge gelé.
Bulle de pureté: Bulle contenant du liquide nutritif et où vivent les Foetusaints.
Canon à acide: Arme maudite lourde qui crache de l'acide (à mi-chemin entre le lance-flammes et l'épendeur à engrais).
CarboSteel©: Matériau plus solide et plus léger que l'acier. Utilisé par le Stella Vaticanum pour construire des armures.
Cargo: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique de 500 tonnes.
Cathédrale: Vaisseau divin de 200 mille tonnes.
Caveau: Vaisseau infernal de 100 tonnes.
Cercueil: Vaisseau infernal de 25 tonnes.
Champ de force: Système de protection ajouté sur certaines armures.
Champ magnétique: Système de protection ajouté sur certaines armures.
Chapelle: Vaisseau divin de 500 tonnes.
Chasseur: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique de 25 tonnes.
Cimetière: Vaisseau infernal de 200 mille tonnes.
Cinétique (Arme): Arme utilisant des munitions solides pour causer des dommages (exemple: M-16).
Confessionnal: Vaisseau divin de 25 tonnes.
Croiseur: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique de mille tonnes.
Cryopurificateur: Arme divine tirant de l'eau bénite gelée.
Crypte: Vaisseau infernal de 500 tonnes.
Dæmonis ferox: Matériau créé par Baal pour protéger ses serviteurs.
Damnateur: Arme maudite cinétique.
Déplacement supra-luminique: Système créé pour se déplacer plus vite que la lumière (les Vikings, les forces du Bien et les forces du Mal utilisent chacune un type de déplacement différent mais dont le principe reste le même).
Destroyer: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique de 200 mille tonnes.
Divinumlux: Arme divine qui tranforme la Foi de l'utilisateur en énergie destructrice.
Dolorus rex: Arme maudite qui transforme une douleur en énergie destructrice.
Dorsal (Monture): Arme de vaisseau montée sur toute la longueur de la coque.
Drakkar: Vaisseau Viking de mille tonnes.
Eglise: Vaisseau divin de mille tonnes.
Ejaculateur: Arme maudite tirant des gouttes de sperme de Satan (himself!).
Esclave de Belial: Autre nom du Grand maître des fours.
Eventreur: Arme maudite cinétique (à balles explosives).
Fœtusaint: Créature dont la pureté sert à se déplacer plus vite que la lumière.
Gauss (Arme à effet): Arme tirant des projectiles métalliques accélérés par un champ magnétique.
Grand maître des fours: Responsable du remplissage et de la cuisson dans les vaisseaux infernaux.
Inferno: Lance-flammes maudit portatif.
Kaoutchoux: Armure élastique créée par Vapula.
Karfi: Vaisseau Viking de 500 tonnes.
Knorr: Vaisseau Viking de 200 mille tonnes.
Lance-crucifix: Arme bénite utilisant des projectiles en forme de crucifix.
Lance-hostie: Arme bénite utilisant des projectiles en forme d'hostie.
Laser (Arme): Arme utilisant la lumière comme énergie destructrice.
Mausolée: Vaisseau infernal de mille tonnes.
Multirédempteur: Arme bénite cinétique qui peut tirer en rafales.
Nécropole: Vaisseau infernal d'un million de tonnes.
Presbytère: Vaisseau divin de 100 tonnes.
Purgatoire portable: Arme maudite projetant l'âme d'un mort sur la cible.
Rédempteur: Arme bénite cinétique.
Reflec (Peinture): Système de défense qui protège des armes à laser.
Scuta: Vaisseau Viking de 100 tonnes.
Skali: Vaisseau Viking d'un million de tonnes.
Trompette de l'Armaggedon: Arme maudite sonique.
Ultime encensoir: Arme bénite à gaz.
Ultragangrèneur: Arme maudite qui infecte la victime d'une maladie mortelle et dont les effets sont foudroyants.
Yacht: Vaisseau sans système de propulsion supra-luminique de 100 tonnes.

Fiche de personnage

Nom: **Supérieur:** **Couverture:**

Caractéristiques

Force (FO): **Volonté (VO):** **Agilité (AG):**
Perception (PE): **Précision (PR):** **Apparence (AP):**

Points de Pouvoir:
Points de Force:

Talents

Nom	Caractéristique	Réussite	Nom	Caractéristique	Réussite

Pouvoirs

Nom	Caractéristique	Réussite	Coût	Nom	Caractéristique	Réussite	Coût

Grades:
Pouvoirs liés aux Grades:

Equipement

Fiche de vaisseau

Taille:	**Masse:**	**Type:**
Accélération:	**Radar:**	**Commandes:**
Equipage:	**Tireurs:**	**Passagers:**
Soute:	**Cargo:**	**Armure:**

Déplacement supra-luminique: **Oui** ○ **Non** ○

Armement	Fixation	Potentiel	Précision	Portée

Crédits

Création: Croc, G.E. Ranne et Zlika.
Mise en page: Croc.

Couverture: Manchu.
Dessins intérieurs: Synaps.

Icônes: Synaps.
Logo: Freddy Martin.
Corrections: Véronique Delêtre et Philippe Mouret.
Fabrication: Polex France. (1) 43 37 55 70.

Croc remercie avec une joie à peine contenue et dans un ordre pas du tout alphabétique: Mon soutien moral (que dire de plus), la musique (Manowar, Bodycount, Black Sabbath, Murphy's Law, AC/DC, etc...), Shadowrun (qui me fait toujours autant craquer), Warhammer 40K (pour les commissaires impériaux et la Waaaaah ork), Chill (un jour, vous verrez...), Judge Dredd (THE law), Guillaume Gillenaves (pour ses Wave Serpents), Guillaume Delafosse (qui m'a fait bien rire), François (le gay d'en face), tous ceux qui y ont cru (merci!), les autres (fuck you!), Lydie (pour ses gâteaux et ses bons petits plats), le Chateaudun (surtout avant 13 heures), Pierre Rosenthal (pour ses pertinentes questions et les sandwichs au poulet.

Les absents ont tort, une fois de plus.

IMPRIME EN SLOVENIE

Avez-vous déjà rêvé de ce que pourraient donner les forces du Bien et du Mal, dans 5000 ans, si le secret du voyage supra-luminique avait été mis à la portée des humains ?

Si Dieu et Lucifer avaient des vaisseaux spatiaux, des planètes entières, des empires galactiques comme nouveau terrain de jeu ?

Imaginez... Imaginez des Cathédrales stellaires, dont la magnificence éclipse l'éclat des étoiles, imaginez la Nouvelle Jérusalem, ville de jaspe, d'or et de pierreries étincelantes sur la Terre à présent vitrifiée, imaginez les Fœtusaints, dont l'âme à jamais pure est la seule à savoir se mettre en phase avec les lueurs éternelles du Paradis pour déchirer les replis de l'espace...

Imaginez les vaisseaux Démoniaques, porteurs en leur sein d'un morceau de l'Enfer, imaginez des planètes entières soumises aux caprices de Prince-Démons fous et tous puissants, pouvant tester sur les humains leurs expériences les plus insensées...

L'Armaggedon, l'arrivée de la Bête, la vitrification de la Terre par les Sept Apôtres, la création des sept Eglises pour contrer le pouvoir tout puissant des Archanges, les administrations et les terreurs à une échelle inhumaine... Oui, l'univers a changé. Mais dans le froid éternel de l'espace, les forces angéliques et démoniaques se déchirent encore, et la frontière du Bien et du Mal n'est plus aussi claire qu'autrefois.

Avez-vous déjà rêvé de l'univers en 6993 après l'avènement de Notre Seigneur Jésus-Christ ?

Un rêve... ou un cauchemar ?

Attention: Stella Inquisitorus est à la fois une extension pour INS/MV et un jeu complet. Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer.

Prix conseillé: 228 Francs.

ISBN: 2-908765-31-4

Edité par Idéojeux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles
Illustré par Manchu, Freddy Martin et Synaps.
Ecrit et réalisé par Ze Siroz Dream Team (CROC, G.E. Ranne et Zlika).