

La planète Bûcher (version non officielle)

Par Boss Smiley.

"L'amour pour vos breloques républicaines vous a déjà consommé !"

Salutation avestite habituelle à l'égard des aventuriers.

Bûcher... Imaginez Salem à l'échelle planétaire, entièrement dédiée à une incessante chasse aux sorcières, mais aussi un désert inhabitable et sans ressources, parsemé de fanatiques hallucinés... Tout PJ, quel qu'il soit, doit forcément avoir une opinion sur Bûcher (sinon, vous n'avez pas fait votre boulot !) - mais à l'inverse, cette planète est un rêve pour MJs : Bûcher n'est autre que le QG de l'Inquisition, où la Police de la Pensée s'arroge le droit de débarquer où elle l'entend, lance-flammes parés - elle a la loi et la force pour elle !

Comme toujours, *Hypérion* de Dan Simmon reste une source majeure (particulièrement la section sur la rébellion de Qom-Riyadh), sans oublier *The Crucible* d'Arthur Miller, *Le Nom de la Rose* d'Umberto Eco et *Pavane* de Keith Robert. Vous devez vous en douter à présent : difficile d'imaginer une planète plus sordide...

Bûcher est une planète immergée dans les tréfonds du Nouvel Age Féodal. Ici, les dictats de l'Église en matière de technologie et autres assertions vaniteuses sur la nature humaine sont légions. C'est sur Bûcher que les doctrines de vie simple et pastorale, seul moyen de rémission, trouvent tout leur sens. Voici un monde où les termes "compromis" et "compassion" sont inconnus, où le Désert Incandescent vous enseigne une leçon que jamais vous ne pourrez oublier.

Malgré sa position stratégique, située entre Byzantium Secundus et Criticorum, Bûcher a pourtant échappé aux ravages des Guerres Impériales. Au cours du conflit, aucune faction impliquée n'a souhaité gaspiller ses hommes, son matériel et son moral pour prendre d'assaut une planète regorgeant de zélotes - d'autant plus qu'elle n'avait rien de mieux à offrir en retour...

Même dans ce nouvel âge de paix et de promesses, symbolisé par l'Empereur Alexius et ses Chevaliers Errants, Bûcher reste encore un monde fui comme la peste, où ne demeure qu'un peuple haineux et sentencieux - un cancer au cœur de l'espace humain.

CARACTÉRISTIQUES :

Nom : Bûcher.

Dirigeant : le Temple Avesti.

Cathédrale : Avestite.

Agora : Auriges.

Garnison : 3.

Capitale : Foi.

Sauts : 1.

Mondes adjacents : Byzantium Secundus, Graal et Criticorum.

Tech : 3.

Ressources : Pétrole.

Exportations : Produits religieux, produits pétrochimiques et Inquisiteurs.

Paysage : du sable, à perte de vue...

LA CAPITALE DE BÛCHER : FOI

Un trou perdu... Si ce n'était le minable spatioport (géré par un Aurige désabusé qui désespère de pouvoir parler à quelqu'un et d'entendre des nouvelles des Mondes Connus) et l'énorme monastère creusé à main nue dans la montagne par les Avestites (la foi ne soulève-t-elle pas des montagnes ?), cette "cité" ne pourrait être distinguée de tout autre bled poussiéreux de la périphérie du célèbre Désert Incandescent.

Foi n'a rien d'une bourgade touristique : l'architecture est inspirée de l'école "taudis amassés", les projets de planification urbaine sont inexistantes et les quelques espaces d'agrément spartiates. La nourriture est sans saveur - le plus souvent desséchée par le soleil et sablonneuse, tandis que l'eau doit être puisée aux puits ou aux qanats (systèmes

de drainage souterrains). Les dispensaires ne disposent que de matériel de premiers soins - à moins que les prières que psalmodient vos sympathiques voisins Avestites n'aient quelque effet... Quant à l'électricité, elle devient un souvenir une fois sorti du spatioport - vous ne vous souvenez pas ? La technologie est un péché mortel !

Le peuple de Foi correspond fort bien à l'image de la ville : les hommes sont vêtus d'informes burnous bruns et les femmes d'une longue défroque noire typique des cultures misogynes. La prière est obligatoire six fois par jour pour les citoyens de la Très Sainte Cité, et assister à la messe est l'événement social le plus excitant qui soit. Des frivolités telles que le théâtre, la boisson, la danse et le chant sont condamnées, éloignant les croyants du dessein divin du Pancréateur.

Les hommes dominent par le nombre sur Bûcher, mais ils n'en demeurent par moins lourdement encadrés par la rigueur de la culture locale. Ainsi, on attend d'eux à ce qu'ils agissent avec gravité et convenance avec tout autre homme, et il leur est interdit de parler publiquement à une femme qui n'est pas de leur famille. Quant aux femmes, celles-ci sont considérées comme des déficientes mentales et appartiennent aux hommes. Toute femme déambulant non-accompagnée ou vêtue de façon licencieuse sera traînée devant un Matawain (Gardien de la Moralité), puis probablement marquée au fer rouge pour sa débauche.

Malgré l'imposant contrôle social des Avestites sur la Très Sainte Cité de Foi (quelle imagination chez les Pères fondateurs de Bûcher...), les habitants ne semblent pas moins heureux de leur lot quotidien. Le taux de criminalité est minimal, les enfants sont en sécurité, les révoltes sont inexistantes - d'autant plus que les Avestites sont issus de la population locale, autrement dit tout un ramassis de rabat-joie qui aura vite fait de vous huer et de vous malmener. Si jamais ces habitants devaient avoir une facette cachée, qui ne pourrait être satisfaite qu'avec des moyens à faire rougir un Décados outrancier, elle est certainement bien cachée !

Le seul panorama digne de ce nom à Foi est la Cathédrale de Sainte Miya : un édifice creusé dans le flanc des Montagnes Saintes par des milliers de fidèles, la seule partie visible du vaste monastère Avestite, le seul sur Bûcher dont l'entrée soit autorisée aux profanes. Au cours des services, hommes et femmes sont strictement séparés dans la cathédrale, et tous doivent se soumettre à la règle du silence observée par la congrégation. Et pour ceux qui ne sont pas excédés par tout ce fondamentalisme, reste la procession journalière des Flagellants, qui traverse la ville aux heures les plus chaudes (un spectacle à ne pas manquer dit-on)...

LE DÉSERT INCANDESCENT :

Doramos de Tyr, maître ès terraformage, affirma autrefois que le Désert Incandescent ne pourrait jamais être apprivoisé par l'homme, toutes les ressources de la Seconde République fussent-elles entre ses mains. Habité uniquement par les nomades les plus résistants et les zélotes les moins sensés (les Avestites ont tout de même eu l'intelligence de creuser leurs monastères dans le flanc des montagnes pour gagner en fraîcheur), le Désert Incandescent reste l'un des environnements les plus rudes jamais connus de l'humanité.

Comme pour tout environnement désertique, l'eau et l'ombre sont les deux biens les plus précieux au milieu de cette désolation - et même la faune dut se plier coûte que coûte à ces contingences pour espérer survivre. Ainsi, la plupart des créatures qui vivent dans le Désert sortent et vivent la nuit, après s'être adaptées à survivre sous le sable ou à produire elles-mêmes de l'ombre. Par ailleurs, elles emploient toute une incroyable série de moyens (souvent peu ragoûtants) pour extraire la moindre goutte d'eau de leurs proies... Les horribles habitudes du célèbre Scorpéion sont monnaie courante ici.

Le Désert Incandescent est divisé en plusieurs zones :

- **Le Proche Désert** : la parcelle du Désert la moins éloignée de Foi, un ensemble de sable et de rocaille qui sera familier aux natifs d'Istakhr, de Nulpart ou des régions équatoriales de Teyr-Sainte. Principaux habitants de la zone : des créatures sournoises qui survivent grâce au sang de leurs victimes, attaquant de nuit lorsqu'il fait plus frais. Les quelques points d'eau fournissent un liquide alcalin imbuvable, tandis que les températures avoisinent les 50°C en cours de journée pour frôler le gel la nuit. Un guide local est fortement conseillé.

- **La Mer de Dunes** : bien que certains considèrent qu'il s'agit d'une continuation du Proche Désert, la Mer de Dunes se caractérise par les lourdes particules de sable érodé, qui forment une véritable vase. Ce sable particulier résulte en différentes variantes :

- **Les marées de sable** : la Mer de Dunes est sujette aux humeurs des lunes de Bûcher, provoquant des marées qui peuvent soulever ou creuser le sable à hauteur de 20 mètres lors des conjonctions.
- **Les vases mouvantes** : semblables aux redoutables sables du même nom.
- **Les sables traquenards** : de fragiles croûtes calcifiées qui recouvrent une large cavité souterraine autrefois emplie de sable ou d'eau. Ces sables risquant de craquer sous le choc d'un pas, les natifs recommandent de

- ramper dessus afin de les traverser en sécurité.
- **Les sables tambours** : une variété de sable traquenard qui amplifie le bruit des pas - un terrain de chasse privilégié pour la faune locale...
 - **Les creux de sable** : des cavités ou des tunnels creusés dans le sable par les mouvements de vases - des refuges particulièrement utiles (bien qu'instables) au cours des tempêtes de sable.

- **Les Pierres Levées** : un contraste saisissant avec la Mer de Dunes... Ce lieu, au sud de la ville d'Espoir, est caractérisé par les immenses colonnes d'obsidienne qui émergent du sol. Ces piliers, que des explorateurs prirent pour une ville, se dénombrent en milliers et s'étendent sur des kilomètres de désert. Cette zone est considérée comme sacrée par les habitants de Bûcher, et d'après la rumeur elle servirait d'abri à plusieurs troglodytes Avestites ainsi qu'à la faune locale.

- **La Forge de Vulcain et les Plaines de Basalte** : au-delà des Pierres Levées s'étend une plaine de roche, aussi noire et lisse que les Ténèbres parmi les Étoiles. La seule marque distinctive de ce paysage reste un volcan géant, baptisé "Forge de Saint Vulcain" par les Avestites. Les habitants de Foi prétendent que St Vulcain est toujours à l'œuvre, préparant et perfectionnant des armes pour le jour où les soleils se seront enfin éteints, lorsqu'il faudra alors vaincre les forces démoniaques... Toute la zone consiste en des tunnels creusés par la lave, qui peut ressurgir à la surface à tout moment sans prévenir. La chaleur du volcan combinée à celle du soleil fait de cette région l'une des plus inhospitalières de Bûcher.

- **Les Terres de Feu** : si Bûcher a un cœur, le voici. Un vaste foyer noir et brûlant, que même les natifs de ce monde aride évitent à tout prix. Il s'agit du désert légendaire d'où le feu et la fumée s'échappent du sol, assombrissant un ciel où le soleil n'est plus qu'une faible lueur rougeâtre au milieu des miasmes. La faune de cette région est étrange - elle laisse plus penser à l'œuvre des Qlippoth que du Pancréateur... La seule présence humaine se limite à quelques Avestites qui exploitent la poix nauséabonde et le pétrole pour les besoins de leur ordre. La température y est insupportable : 80°C, jour et nuit ! Ce qui, ajouté à l'air suffocant, à de quoi décourager n'importe quel être - sauf les plus fervents.

AVENTURES SUR BÛCHER :

Les possibilités d'aventures sur Bûcher sont limitées - mais elles existent tout de même. Je ne m'attends pas à ce qu'un groupe de joueurs vienne s'y échouer volontairement, à moins d'avoir une bonne raison - que ce soit pour du commerce ou du maquignonnage. Autant ne pas se leurrer : les PJs ont toujours le chic de se promener avec des bricoles dont la moitié est strictement prohibée par l'Église - je doute qu'ils veuillent sciemment s'attirer des problèmes avec des ayatollahs braillards armés de lance-flammes...

Mais malgré ces difficultés avec les douanes et les coutumes locales, on peut toujours trouver une raison pour s'aventurer sur Bûcher-la-verdoyante. Peut-être y trouvera-t-on une source d'informations ou de matériel, que les joueurs devront contacter, étant payés pour, sans se soucier des zélotes les plus craints et haïs des Mondes Connus... Ou peut-être s'agit-il de rumeurs entendues dans le bar du spatioport au sujet d'une trouvaille faite dans le Désert Incandescent (artefact ou données de la Seconde République, et tout le toutim) - mieux vaut mettre rapidement la main dessus et l'embarquer hors de Bûcher avant que les Avestites ne s'en occupent...