

La planète Stigmata (version non officielle)

Par Benjamin Inn.

SITUATION ACTUELLE :

Stigmata, contrairement à ce qui apparaît dans le jeu vidéo *Emperor of the Fading Suns*, est un monde principalement constitué de jungles et de marais. Le comparer au Viêt-Nam n'est pas une mauvaise idée, d'autant plus que les attaques des Symbiotes consistent davantage en assauts éclairs qu'en batailles rangées. Si les Symbiotes disposent d'unités plus nombreuses et plus lourdes, celles-ci sont généralement mises de côté, cantonnées à la défense ou aux attaques les plus importantes.

La majorité des ruches symbiotes limitent le nombre de leurs guerriers et restent mobiles, avec des unités variant depuis les scarabées terrestres géants aux créatures fongiformes, qui semblent mourir pour réapparaître soudainement quelques kilomètres plus loin... La seule ruche permanente est celle de **l'Arête d'Hiranzus**, qui emploie une sorte d'artefact Ur pour échapper à l'artillerie humaine terrestre et orbitale. Si les Symbiotes ne sont pas des zélotes invétérés, ils n'en restent pas moins des guerriers décidés et prêts à se battre, rusés et peu disposés à se rendre - pensez également au film *Alien 2*, où il n'existe que de rares "reines", tandis que les guerriers servent à ramener des hôtes vivants, destinés à la conversion.

Les Symbiotes ont également la manie de bouleverser la flore et la faune, de façon à ce qu'elles se retournent contre les humains - en plus d'avoir un certain contrôle sur la météorologie. Les scientifiques impériaux commencent à s'inquiéter : à cette allure, les Symbiotes finiront un jour ou l'autre par contrôler l'activité sismique et géologique de la planète entière... Naturellement, la flore et la faune de Stigmata comptent parmi les plus dangereuses des Mondes Connus, en plus de celles de Severus et d'Ungavorox - on trouvera ainsi tout un éventail de créatures peu intelligentes mais robustes, depuis l'Arbre Maendus cracheur de poison à la célèbre Anguille des Marais, en passant par le Mammouth Yarav, dont le souffle s'enflamme lorsqu'il est enragé ou mis en danger...

PAYSAGES DE STIGMATA :

- **Duriah** : le plus gros continent de la planète - qui abrite également certains des plus étranges phénomènes de Stigmata. Des villageois ont ainsi signalé des lueurs et des formes flottant dans les cieux, ainsi que des fantômes de Symbiotes rôdant dans les villages et des voix s'exprimant dans un langage haché et incompréhensible... **Les montagnes de Gattan-Blach** s'étendent à l'ouest du continent, et recèlent d'innombrables cavernes, dont la plupart n'ont toujours pas été explorées - la rumeur prétend qu'elles abriteraient dans leurs profondeurs une colonie oubliée d'Ukar.

Mais le phénomène le plus inquiétant reste **la région d'Averne**. Le plafond nuageux de cette vaste désolation est toujours au plus bas, impénétrable à tous les senseurs comme aux pouvoirs occultes... Des orages interdisent de s'y enfoncer profondément, et les humains comme les Symbiotes ont perdu plusieurs expéditions au cours de ces tempêtes. Un explorateur utilisant un équipement dernier-cri aurait aperçu de curieuses structures au cœur de la tempête - juste au moment où son signal fut perdu. A noter que toutes les victimes ont signalé une légère senteur de fleur avant que les éclairs ne frappent.

Le reste de Duriah consiste en une jungle. Le continent s'étire ensuite jusqu'aux régions polaires du nord, où aucune base humaine ou symbiote réellement importante n'existe - les combats sont d'ailleurs très limités dans cette zone.

- **Brivamante** : la seule autre masse terrestre digne de ce nom sur Stigmata - c'est là que la plupart des combats ont lieu. Ce continent est un mélange de jungles et de marécages, comprenant également une mer intérieure nommée Tsaidas. Le principal établissement humain reste **la ville de Chonyra**, qui abrite le spatioport le plus important de la planète ainsi qu'une agora.

Chonyra est une sorte de modèle réduit de Ligueheim, avec des rues bourdonnantes d'activité et un ciel bondé de glisseurs et d'aéronefs. D'imposantes stations d'épuration de l'eau et de distillation (ainsi que des filtres de secours) marchent 24 heures sur 24 pour empêcher les Symbiotes de contaminer l'eau avec on ne sait quels terrifiants organismes - ce qui explique par ailleurs la forte protection offerte par les soldats de la Garnison. Une fois le soleil couché, tous les habitants s'abandonnent à la fête, comme si ce jour était le dernier. Chonyra se situe dans la région nord-est de Brivamante, tandis que son "reflet", **la ruche de l'Arête d'Hiranzus**, est accolée au bord sud du continent, tout comme **Fort Gota** que les Symbiotes semblent attaquer quotidiennement, d'une façon ou d'une autre. De nombreux cadavres de Symbiotes ont pu être déterrés dans cette zone, laissant penser qu'il y aurait une "troisième

force" à l'œuvre sur Stigmata...

Le plus célèbre paysage de Brivamante reste **la Jungle Rouge de Nuadima**, dont la flore se teinte de rouge sang au fur et à mesure dans la journée - c'est ici que le héros **Nuadima** devait finir par disparaître (cf. section Personnalités).

Un archipel du nom de **Ia-rei** s'étend au sud-ouest de Brivamante. Plus de 2500 îlots peuvent y être dénombrés, de toutes les tailles, parties émergées des montagnes sous-marines. Cette région pourrait constituer un superbe lieu d'attraction touristique si jamais les combats devaient enfin cesser. Des centaines de petits villages de pêcheurs parsèment l'archipel, et le célèbre peintre Thomas Cole est récemment venu afin d'immortaliser la scène, d'après ses propres termes. Les attaques des Symbiotes sont rares dans ce secteur, pour des raisons qui leur sont propres, et les unités de la Garnison n'y sont donc que peu nombreuses.

Un petit "continent" (de la taille de la moitié de l'Australie) se situe dans les régions équatoriales, éloigné à l'ouest de Brivamante. Son nom officiel est **Maniskan**, mais les habitants de Stigmata ont fini par le baptiser **Achéron**. Autrefois, de nombreuses ruches et hordes symbiotes s'y abritaient, jusqu'à ce que l'ancien commandant de la Garnison ordonne son bombardement total, transformant la région en une vaste désolation. Ni Symbiotes ni humains ne s'y sont installés depuis, à l'exception du **Fort Falkris**, où les vétérans en fin de contrat viennent tranquillement passer les derniers mois de leur période de service. En réalité, le commandant Dulcinea a passé un arrangement avec l'Oeil impérial et ses troupes personnelles pour surveiller discrètement ces vétérans, s'assurant qu'aucun d'entre eux ne soit infecté avant son retour vers les Mondes Connus. D'étranges feux brûlent ici en permanence, n'utilisant apparemment aucun combustible, et parfois on peut voir une forme solitaire errer au lointain...

PERSONNALITÉS DE STIGMATA :

La Baronne **Lucinda Dulcinea Hazat** est l'actuelle commandant en chef de la Garnison. L'Empereur l'a choisie alors qu'il n'était encore que Régent au cours des Guerres impériales, pour deux raisons : primo, il s'agissait d'ôter aux Hazat une stratège de renom ; secundo, c'est une Dulcinea. Or, la famille Dulcinea met l'honneur et le service au-dessus de toute autre chose, réputée pour son intégrité. De plus, la Baronne Lucinda est capable de distinguer devoir envers sa Maison et devoir envers l'État - son éthique lui interdit de mêler ses intérêts personnels à la tâche qui lui est confiée.

D'autres Hazat ont débarqué sur Stigmata en quête de gloire, tout comme des membres des autres Maisons nobles. Ici, les troupes hawkwood et décadés oublient (généralement) leurs différends personnels, tandis que les Li Halan cherchent à combattre les immondes envahisseurs symbiotes au nom de la guerre sainte. La Maison al-Malik, comme les Recruteurs, a tout intérêt à ce que Stigmata résiste, ses fiefs principaux n'étant qu'à un saut de distance. L'Empereur partage les terres de Stigmata entre tous les vétérans partis en retraite qui ont pu survivre à leurs périodes de service au sein de la Garnison - une rumeur voudrait que ces ex-soldats se rassembleraient en secret pour former leur propre Maison noble, mettant en commun leurs larges étendues de terres offertes en récompense de leurs services.

Les Fouinards sont souvent surpris en train de traîner leurs guêtres dans les parages, à la recherche de cités en ruines et d'antiquités de grande valeur perdues dans la jungle. Les Recruteurs viennent combattre sous contrat, mais également pour assurer que Bannockburn ne subisse pas le même sort que Stigmata. Les rumeurs courent, prétendant que les Baillis emploieraient des centaines de mercenaires Recruteurs afin que ceux-ci servent sur Stigmata - après quoi ils pourront racheter les terres accordées à titre de récompense aux vétérans. Les Ingénieurs sont le plus souvent bienvenus, apportant dans leur sillage de nouveaux gadgets et des armes inédites pour affronter les Symbiotes - mais ils restent néanmoins surveillés, afin d'éviter qu'ils ne lancent des recherches dans le domaine de l'armement biologique ou qu'ils n'exportent clandestinement des technologies symbiotes vers d'autres systèmes planétaires...

L'Église dispose sur Stigmata de plusieurs prêtres renommés : les Eskatoniques sont employés pour prévoir les futures offensives symbiotes ainsi qu'à déceler les points faibles de la cuirasse ; les Amalthéens font leur travail habituel ; les Orthodoxes rallient les troupes avant et pendant les batailles ; enfin, les Frères d'armes combattent sans interruption (des guerriers avec des talents tels que Stoïcisme et Force d'âme peuvent se battre des heures sans se soucier de manger ou de dormir !).

Peu de temps auparavant, un grand combattant du nom de **Nuadima** périt dans la Jungle Rouge - mais nombreux sont ceux qui cherchent encore à mettre la main sur son héritage, un bras cybernétique sanctifié par un puissant théurge - le mariage idéal entre magie et technologie. Ce bras est présumé donner une force et une vitesse incroyables à son utilisateur, ainsi qu'une immunité face aux spores des Symbiotes et à certaines de leurs attaques. L'équipement de Nuadima et de son entourage ont été retrouvés au milieu de la jungle il y a quelques mois, mais aucun signe du guerrier comme de son bras. Sa mort n'est que supposée - ce qui n'a pas empêché sa canonisation peu de

temps après.

Il y a deux mois environ, un membre des Frères d'armes, **Sœur Kantarra** dite "la Fleur de Fer", détruisit une ruche près du poste de Kadeen avec une poignée d'autres moines guerriers. L'un de ces derniers prétendit qu'elle revêtait la forme d'un Emyréen, ange de la compassion, au cours de la bataille, tandis qu'un autre vit en elle un ange de la Mort... Kantarra a quitté la planète peu après cet assaut, mais un petit culte semble se former autour d'elle et des événements de Kadeen.