

# Evangelion



Livret du Joueur

# Glossaire

## ACADEMIE INTERATTA

Centre de formation de la Ligue des Marchands, situé sur Ligueheim, où est formée l'élite des différentes Guildes.

## AGORA

Nom donné à toutes les places d'échanges commerciaux dans l'univers, lieu de travail des marchands de la Ligue.

## ALEXIUS HAWKWOOD

Empereur actuel, issu de la maison Hawkwood, il a été couronné très récemment à l'issue d'une guerre qui a secoué l'univers entier.

## ANIMA

Énergie psychique des êtres humains

## ANNUNAKI

Ancienne race extra-terrestre disparue. On leur doit les *portails de sauts*\*.

## ANTINOMIE

Doctrines hérétiques visant à libérer des démons sur le monde

## BARBARES

Se dit des peuples qui ne sont pas sous domination de l'Empire, et qui effectuent de fréquents raids contre les *Mondes Connus*\* depuis des systèmes situés en limite des routes stellaires connues.

## BYZANTIUM SECONDUS

Capitale de l'univers, cette planète est le siège de l'Empereur, choisie car elle est au centre d'un maximum de routes stellaires.

## CLE DE SAUT

Cylindre de données contenant des coordonnées de saut, indispensables pour activer les *portails*\*. Une clé de saut correspond à une paire "origine-destination"

## DISCIPLES

Au nombre de 7, ils furent les suivants du Prophète *Zacharie*\* et ont chacun leurs attributions et symbolique : Amalthée la guérisseuse (compassion), Hombor le mendiant

(humilité), Horace l'érudit (sagesse), Lextius le chevalier (loyauté), Miya la femme bafouée (justice), Ven Lojhi l'Ur-obun (discipline), Paulus le voyageur (quête), Mantius le soldat (protection)

## EMPYREE

Lieu dans lequel réside le *Pancréateur*\* et la *Sainte-Flamme*\* et que les âmes des morts tentent de trouver.

## EVANGILE OMEGA

Livre de base de la religion, écrits par les *Disciples*\* du Prophète

## FENIX

Monnaie officielle de l'empire

## FRANC-SUJET

Toute personne qui n'est pas sous domination directe d'un noble. Ces personnes sont toutefois toutes placées sous l'autorité de l'Empereur

## HUBRIS

Excès de la *théurgie*\*, côté sombre, affligent les prêtres qui abusent de leurs pouvoirs.

## MONDES CONNUS

Ensemble des mondes référencés par l'Empire et que l'on parvient à joindre à l'aide des routes stellaires.

## MONDES PERDUS

Mondes dont les *portails*\* se sont refermés ou dont les *clés de saut*\* ont été perdues.

## OBUN (UR-)

Race extra-terrestre ayant côtoyé les *Annunakis*\* dont ils ont été les esclaves. Pacifistes et sages, ils ont obtenu un statut de citoyens impériaux. Ils sont cousins des *Ukars*\*.

## PANCREATEUR

Créateur de toute chose, Dieu

## PORTAILS DE SAUTS

Artefacts *annunakis*\* découverts aux confins des systèmes stellaires (le premier au-delà de Pluton), ils ont la forme d'anneaux du diamètre d'une lune et peuvent ouvrir des passages vers d'autres

systèmes munis d'un portail similaire. Leur technologie reste incompréhensible, bien que leur utilisation soit commune.

### **PSYCHOMANCIEN**

Individu doté de pouvoirs de manipulations par la pensée

### **PULSIONS**

Troubles venant affliger les *psychomanciens\** qui auraient abusé de l'énergie psychique

### **REPUBLIQUE**

Après avoir connu deux incarnations (une sur *Teyr\** et une de portée universelle), la doctrine républicaine est considérée comme dangereuse pour les *Mondes Connus\**, réprimée par les nobles et l'Eglise. Elle trouve toutefois encore de nombreux sympathisants, notamment parmi les marchands.

### **SAINTE-FLAMME**

Lumière originelle, elle brille en *Empyrée\** et sa lumière se reflète dans toutes les étoiles et les âmes.

### **SATHRAÏSME**

doctrine hérétique datant des premiers sauts de portail, liée à une sensation de bien-être au moment du franchissement et du mot "sathra" qui en est retenu sans raison. Cet effet est aujourd'hui annihilé par des inhibiteurs sur tous les vaisseaux.

### **SELCHAKAH**

Principale drogue "courante" des *Mondes Connus\**, fabriquée en particulier par les Decados

### **SERF**

Toute personne "appartenant" à un noble. Se divisent en trois groupes principaux, les agriserfs (paysans), les industriserfs (ouvriers) et les technoserfs (attachés à un centre technologique).

### **SERRE**

Nom générique des monnaies "locales", un *fenix\** équivaut généralement à 8 serres mais les serres ne sont pas acceptées partout.

### **SYMBIOTES**

Entités extra-terrestres en constante mutation : ils se propagent en "infectant" des êtres vivants, et en adaptant leur forme à leur nouvel hôte. Leur existence a forcé le blocage d'un *portail de saut\** pour enrayer leur progression.

### **TECHNOLATRIE**

Pratique hérétique consistant à adorer et admirer la technologie, source de tous les maux selon l'Eglise. Par bulle patriarcale, seuls les nobles peuvent "mettre en danger" leurs âmes en utilisant la technologie indispensable à la survie des institutions.

### **TEYR-SAINT**

Berceau de l'humanité, la planète Teyr est désormais le siège de l'Eglise.

### **THEURGIE**

Pratiques spirituelles par lesquelles les prêtres parviennent à agir sur leur environnement par "miracles"...

### **UKAR (UR-)**

Race extra-terrestre ayant été les esclaves des *annunakis\**, ils sont d'un naturel violent et guerrier.

Ils sont cousins des *Obuns\**.

### **VAO**

Race extra-terrestre surpuissante et technologiquement avancée qui bloque la progression de l'humanité. Les relations sont tendues et distantes.

### **VOROX**

Race extra-terrestre à l'aspect bestial de fauve, muni de deux paires de bras et d'une paire de jambes solides, certains d'entre eux accèdent à l'intelligence et à la civilisation, pouvant alors vivre auprès des humains.

### **ZACHARIE**

Premier homme à avoir répandu la foi du *Pancréateur\**, Zacharie le Prophète a sillonné les *Mondes Connus\** en accomplissant des miracles et en prodiguant sa sagesse. Il fut rejoint par de nombreux *disciples\** qui continuèrent son œuvre au-delà de sa mort, survenue dans un accident de portail alors qu'il souhaitait rendre visite aux *Vao\**

# Chronologie

L'histoire suivante n'est guère connue du peuple : elle est réservée aux gens ayant un minimum d'éducation. Même pour ces derniers, le flou qui entoure certains événements est très important. Le peuple, lui, sombre dans l'illettrisme, et se contente de l'histoire locale, et celle qui remonte à deux générations au maximum.

## Age pré-spatial (avant 2500 ap. JC)

---

On date les plus vieilles ruines *annunakis*\* à près de 40.000 av. JC, mais ce n'est que vers l'an 100 de notre ère que cette race disparut sans laisser de traces, laissant les *Obuns*\* et les *Ukars*\* sans maîtres.

En **2100** se crée la première république planétaire sur terre. Sous son impulsion (et la recherche de profits), la conquête du système solaire est lancée. En **2305**, les humains découvrent avec stupeur le premier *Portail*\*, au delà de Pluton. Le mysticisme et les espoirs que suscite cette découverte vont en moins de deux siècles amener l'effondrement de la Première *République*\*. La noblesse renaît, seule réponse aux besoins de retrouver des valeurs qu'éprouve le peuple.

Rapidement, on comprend le fonctionnement des portails, la conquête spatiale sauvage est lancée, initiée principalement par ces "nobles/marchands".

## Diaspora (2500 – 3500)

---

L'humanité se propage à travers les étoiles. En **2700**, c'est la première rencontre avec une race extra-terrestre, les Shantor. D'abord "annexés" pacifiquement, les Shantor se révoltent 30 ans plus tard, provoquant la création de réserves où l'on place les extra-terrestres pour les maintenir sous surveillance.

Dans le même temps, un homme, *Zacharie*\*, originaire de mars, commence un périple qui marquera la naissance de l'Eglise : propageant des miracles et la bonne parole sur toutes les

planètes, il forme rapidement des disciples et énonce la doctrine de la *Sainte-Flamme*\*. A ce moment, cette nouvelle église se fonde encore dans les autres croyances, mais les disciples ne vont cesser d'étendre son influence.

En **2845**, l'humanité connaît son premier revers dans son expansion en entrant dans l'espace *Vao*\*. Cette race arrive sans peine à bout de toutes les flottes qui lui sont envoyées dans un but de conquête. C'est finalement un status quo qui sera négocié. Le prophète désire rencontrer cette race évoluée, mais meurt en **2849** dans un accident de portail de saut.

Lorsque la race des *Ukars*\* pose à son tour un problème d'expansion, l'Eglise unit quelques planètes contre ce nouvel ennemi, prônant le devoir de conquête, et marque ainsi les esprits. La guerre contre les *Ukars*\* se termine par la mise en réserve de ce peuple guerrier.

## La Seconde République (3500 – 4000)

---

Sous l'impulsion des grandes sociétés commerciales exploitant les systèmes, une Seconde *République*\* universelle se crée. Elle marquera l'apogée de la technologie et des arts. Les techniques de terraformation permettent des implantations massives, et l'humanité connaît un nouvel âge d'or.

Au plus fort de cette période, les scientifiques constatent un déclin de la puissance des étoiles, anormalement élevé. Ce fait inquiétant, associé au fort chômage et à une société assistée ainsi qu'à l'ascension du millénarisme religieux va provoquer l'effondrement de la République en l'an **4000**.

La noblesse, sentant le vent tourner, s'empare de la planète capitale (Nouvelle Istanbul) et la renomme en *Byzantium Secundus*\*. Partout, des familles "fortes" s'emparent des systèmes. L'Eglise prend de plus en plus d'importance dans l'esprit du peuple.

## Les Ages Sombres (4000 – 4956)

---

Les systèmes sont livrés à eux-mêmes. La technologie est montrée par l'Eglise comme source du déclin des étoiles et de la déchéance de l'humanité. Certaines routes stellaires sont perdues.

Vers **4525** commencent les premières invasions *barbares\** : des peuples extérieurs (souvent de planètes perdues qui ont connu une évolution parallèle) attaquent les mondes frontières, causant panique et désordre. Il faudra attendre **4540** pour qu'un homme, Vladimir Alecto, commence une campagne d'unification des étoiles contre ces *barbares\** difficiles à contenir.

Au terme de négociations musclées, de conflits armés et de ripostes sanglantes, Alecto parvient à se faire couronner empereur par les 10 Maisons majeures de nobles. Le lendemain, il était assassiné. Les Maisons, la Ligue des marchands et l'Eglise décident d'élire un régent tous les dix ans, en attendant un nouveau consensus. Il faudra attendre longtemps...

En **4900**, l'humanité entre en contact avec son pire ennemi : les *symbiotes\**. Cette race polymorphe, en perpétuelle mutation semble imbattable. Après avoir subi d'horribles pertes (les symbiotes peuvent prendre possession de leurs ennemis et les contrôler en se fondant à l'intérieur et se répandent comme des spores), ils sont difficilement contenus sur une planète renommée Stigmaté. Ce front est toujours actif de nos jours.

## Les Guerres Impériales (4956-4995)

---

Lassés par les échecs successifs des régents, les maisons nobles finissent par reprendre leur guerre pour le trône impérial. Cette guerre fratricide se rajoute aux guerres barbares et accélère le déclin des *Mondes Connus\**.

Des alliances complexes, entre les marchands, l'Eglise et les maisons se mettent en place. La guerre divisera les maisons majeures par deux, cinq d'entre elles étant complètement annihilées par la coalition de dernière minute formée par les Hawkwood, les Hazat, les Li Halan, les al-Malik et les Décados. Les Hazats sont affaiblis par leur guerre contre les barbares qui s'attaquent à leur planète, tandis que les Décados se rallient de mauvaise foi.

En **4993**, après d'habiles manœuvres diplomatiques, *Alexius Hawkwood\** est couronné Empereur avec la bénédiction de l'Eglise, l'accord de la Ligue, et une bonne partie des maisons Majeures. Les mécontents n'ont d'autre choix que d'afficher un accord de façade. Il faudra deux années supplémentaires pour que toutes les puissances reconnaissent officiellement le nouvel empereur.

## Aujourd'hui (4999)

---

Les Mondes Connus entrent dans une période de consolidation. L'Eglise administre les âmes, et est la religion officielle de l'Empire. Les Marchands assurent la circulation des marchandises et services, et les nobles gèrent leurs fiefs en autonomie. L'Empereur est le garant de l'unité des *Mondes Connus\**, qui ont encore bien des soucis entre les étoiles qui s'affaiblissent, les *barbares\** qui menacent, les *Symbiotes\** qui restent un danger énorme et les *Vaos\** dont personne ne connaît les desseins.

# Les Nobles

Le rôle des nobles est essentiel à la stabilité des Mondes Connus : chacun administre un bout de terre (qui peut varier d'un village à une planète entière) et contrôle ainsi tous les habitants de leur fief. Composante essentielle, si chaque fief est bien géré, l'ensemble de l'univers garde un semblant d'ordre !

En échange de cette lourde tâche, l'Eglise a accordé aux nobles le droit de mettre en danger leur âme en se servant de la technologie, pour le bien du peuple. Ce droit est toutefois assez relatif, et l'interprétation de l'Eglise souvent floue. Une épée mono filament peut-elle toujours être utilisée pour le bien du peuple ?

Des grandes maisons nobles, il n'en reste plus que cinq aujourd'hui. A cela, il faut rajouter une multitude de maisons mineures qui administrent des petites zones.

Les caractéristiques suivantes correspondent à des archétypes de ces maisons, comme on les constate à travers l'éducation qui leur est donnée. Ils ne décrivent pas de manière absolue tous les membres d'une maison noble.



**LES HAWKWOODS**

Confiants en leur destinée, les Hawkwoods ont su ériger leur sens de la noblesse jusqu'aux plus hautes sphères du pouvoir puisque l'empereur actuel en est issu. Ils sont fiers, justes, savent exactement ce qu'ils veulent et dirigent leurs domaines avec rudesse mais justice.

Les Hawkwoods sont un peu aigris de voir l'empereur s'intéresser si peu à la prospérité de sa famille. Le souverain a choisi la voie de l'équité, ce qui ne plaît pas à tout le monde.



**LES DECADOS**

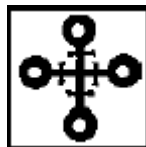
Farouches opposants des Hawkwood, les Decados semblent se complaire dans un cessez-le-feu de façade en obéissant à l'empereur. Leur réputation de décadence et de fourberie les suit pourtant depuis des siècles. Aimant les plaisirs défendus, la génétique et les drogues, pratiquant l'art de l'assassinat, de la manipulation et de la torture, ils sont extrêmement efficaces mais dangereux.



**Les Hazats**

Autrefois une maison imposante, les Hazats se sont peu à peu affaiblis sous les coups du sort. De mauvaises alliances, tout d'abord, les invasions barbares, et finalement, le peu de perspectives d'avenir.

Guerriers redoutables, adeptes du beau parlé et de la séduction toute latine, les Hazats restent des nobles maudits mais fiers, qui ne renonceraient pour rien au monde à leur nom.



**Les Li Halan**

Passés de l'ultra-décadence à la piété absolue en moins d'une génération, les Li Halan sont les plus fervents adeptes du culte orthodoxe. Leur alliance avec l'Eglise leur donne toute leur puissance, même si leur ferveur touche parfois au ridicule.

Les Li Halan sont des individus pieux et droits, même s'ils n'oublient jamais leurs intérêts. Relativement intolérants, ils doivent même parfois être modérés par l'Eglise.



**Les al-Malik**

En marge des querelles de noblesse, les al-Malik se complaisent dans les arts et les rapports sociaux, d'où ne sont pourtant pas exempts les rapports de force. De toutes les familles, celle-ci a le plus gardé un passé marchand, et on évoque du bout des lèvres des sympathies républicaines.

Aimant la technologie (trop sans doute) comme la poésie, les al-Malik font preuve de finesse, même si leur passé est entaché de règlements de comptes passionnés et sanglants.

# Les Prêtres

Garants des âmes du peuple, les prêtres poursuivent chacun dans sa voie la mission du Prophète en essayant de rendre les âmes du commun des mortels propres afin de réfléchir la lumière de la Sainte-Flamme.

Divisée en de nombreuses sectes, l'Eglise doit faire face à des divisions qui menacent à tout moment de ressurgir, et doit lutter en permanence contre une hérésie qui pourrait la faire imploser.

Si les sectes majeures sont bien établies, il en est de nombreuses autres qui frôlent parfois les interdits.



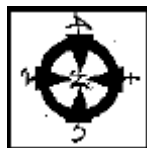
**LES ORTHODOXES**

Clergé officiel, l'Orthodoxie définit le dogme et l'impose à travers l'Univers. Se fondant entièrement sur l'Evangile Omega, elle n'admet pas les interprétations des textes : seuls les conciles peuvent se déterminer à ce sujet. Dans ses rangs, elle accueille à la fois le curé de campagne et l'évêque politicien. Le Patriarche, chef suprême de l'Eglise, est généralement issu de l'Orthodoxie.



**LES FRERES D'ARMES**

Bras armé de l'Eglise, les Frères d'Armes ont toutefois la fâcheuse habitude de n'obéir qu'à la hiérarchie interne. Chargé d'assurer la sécurité des fidèles où qu'ils se trouvent, ils s'occupent surtout des lieux de pèlerinages. Appelés en renforts dans des cas précis, ils sont souvent imprévisibles et intransigeants.



**LES ESKATONIKES**

Tout ce qui est jugé acquis par les Orthodoxes est en perpétuelle évolution pour les Eskatoniques. Véritables chercheurs en théologie, ils tentent de comprendre la nature spirituelle de la religion et les enseignements du Prophète. Jugés dangereux par les Orthodoxes car leurs thèses sont souvent à la limite de l'hérétisme, ils sont surveillés de près. Les éloignements du dogme ne sont tolérés que lorsqu'ils ne sont pas publics. Or, les Eskatoniques ont la fâcheuse tendance à l'exaltation et à la passion.



**LES AVESTITES**

Si les Orthodoxes essaient de maintenir un équilibre entre les sectes, les Avestites n'ont qu'une seule idée en tête : imposer la Foi, la seule possible. Souvent vêtus de robes ignifugées et armés de lance-flamme, ils ont tendance à oublier qu'ils ne sont pas des inquisiteurs officiels. Craints partout où ils vont, ils sont souvent très rigides et n'acceptent aucune déviance.



**LES AMALTHEENS**

Fondé par Amalthée, une des disciples du Prophète, le Temple du Sanctuaire Eternel se veut un refuge pour tous les nécessiteux. Ses adeptes tentent de soulager les souffrances de tous dans un monde qui sombre toujours plus dans l'obscurantisme. Inutile de dire qu'ils sont souvent très appréciés par le peuple. Que leur dogme inclue de nombreuses croyances pré-reflective est un souci pour les autres sectes, mais le travail accompli fait que presque tout le monde ferme les yeux...



# Les Marchands

Il y a toujours eu des individus qui échappent ou au moins contournent les pouvoirs séculaires de l'Eglise et de la Noblesse. Assurant les services du quotidien que ces deux puissances ne peuvent assumer, ils sont la liaison entre tous les habitants des Mondes Connus.

Fort de leurs compétences, de leurs réseaux et de leurs relations, ils ont su imposer à l'univers une troisième force : la Ligue Marchande, contre pouvoir instable mais efficace.

Constituée d'une multitude de guildes, la Ligue n'a cessé de s'enrichir et se diversifier, créant de véritables pôles de connaissances et monopoles d'activités.



**LES AURIGES**

Véritables marchands ambulants, les Auriges transportent toutes sortes de marchandises d'un système stellaire à un autre. Ils détiennent un quasi-monopole des routes spatiales et gardent jalousement les clés de sauts. Souvent doublés d'excellents pilotes, ils passent leur vie à voyager d'une agora à une autre en espérant y faire des affaires juteuses.



**LES RECRUTEURS**

Agence d'intérim spatiale, les recruteurs fournissent la main d'œuvre qualifiée à qui la demande, en échange d'une commission. Ils se fabriquent au fil des années des carnets d'adresse solide de clients et de "mercenaires" au sens large. On dit qu'ils se passent parfois de l'accord de leurs "mercenaires" pour les mettre à disposition d'autrui, ou alors qu'ils les poussent à avoir des dettes afin de les rendre corvéables à merci. C'est à cette réputation heureusement minoritaire qu'on leur doit aussi parfois le surnom de Négriers.



**LES INGENIEURS**

Lors de la perte de connaissance durant les Ages Sombres, les rares personnes à disposer de connaissances techniques étaient l'égal des magiciens, avant d'être chassés pour technolâtrie quand l'Eglise devint plus puissante. Ce n'est qu'en s'unissant au sein d'une même structure que les Ingénieurs purent faire valoir leurs droits. Depuis, ils monnaient très cher leurs compétences auprès des nobles et même de l'église, même s'ils restent soumis à des contrôles et des limitations strictes.



**LES BAILLIS**

Grand administrateurs de l'univers, les baillis (également appelées Faces Grises en raison de leur sobriété légendaire) gèrent les banques et des réseaux d'avocats, notaires, etc.. On prétend que malgré leur discrétion, ils sont les plus riches des Marchands. On fait généralement appel à eux dès qu'il s'agit de faire face à une difficulté administrative quelconque (y compris un problème avec la justice locale d'un Noble).



**LES FOUINARDS**

Partis d'en bas, les Fouinards ont commencé par récupérer des épaves spatiales afin d'en revendre les pièces détachées. Toujours très proches du peuple, ils ont appris à monter des économies parallèles en faisant feu de tout bois, depuis l'échange d'informations jusqu'aux casinos spatiaux. Souvent à la marge des lois, ils sont indépendants, mais organisés selon des hiérarchies qu'il vaut mieux ne pas transgresser. Leurs compétences et leur aisance dans les milieux mal famés les rendent toutefois indispensables à de nombreuses personnes.



# Les Xénomorphes

Cinquième roue du carrosse, les Xénomorphes sont les races extra-terrestres que les humains ont assimilés ou écartés au fil de leurs conquêtes. Leur place dans l'univers est souvent bancal, parqués dans des réserves ou soumis à des contrôles de mouvements stricts.

A cela se rajoutent souvent les peurs de la population ignare, colportant des légendes terrifiantes sur certaines races. L'Eglise elle-même leur reconnaît que rarement une âme, même s'il existe une exception notable chez les Ur-Obuns.

Il existe de nombreux peuples de xénomorphes, mais peu ont une liberté suffisante pour se retrouver à travers tout l'univers. Si l'on excepte les ennemis extérieurs (Vaos, Symbiotes et autres races barbares), seules trois races de xénomorphes sont représentées significativement dans l'univers.



**LES UR-OBUNS**

Les ur-Obuns furent la première race évoluée croisée par l'humanité qui ait eu dans le passé des contacts avec les Annunakis. Bien que de sources légendaires, il ne fait aucun doute que les obuns aient été jadis un peuple servant des Anciens. C'est pour cette raison qu'on leur applique généralement le préfixe "Ur-" qui s'applique à toute chose relative aux Annunakis. Peuple pacifiste et sage, les obuns ont accepté la domination des humains sans bain de sang, malgré les humiliations et les injustices. On les utilise aujourd'hui souvent en conseillers de maisons nobles, en particulier des Hawkwoods qui en ont fait des citoyens impériaux à part entière. Enfin, parce qu'un des disciples du Prophète était un Obun, l'Eglise a fini par leur reconnaître une âme.



**LES UR-UKARS**

Cousins des Obuns dont ils partagent l'apparence, les Ukars ont développé au fil du temps un tempérament totalement opposé : farouches et fiers guerriers, les Ukars furent matés dans le sang. Egalement anciens servants des Annunakis, ils ne semblent toutefois avoir rien retenu de cette période.

A condition de les modérer, ils font de bons soldats, et la noblesse Ukar comprend le mot honneur suffisamment pour qu'on puisse les manipuler.



**LES VOROX**

Créatures monstrueuses, ces humanoïdes à tête de fauves possèdent quatre bras d'une incroyable force au bout desquels poussent des griffes empoisonnées. Redoutables adversaires, la plupart d'entre eux restent à l'état sauvage toute leur vie. Certains parviennent toutefois à s'arracher à la bestialité et à s'insérer dans une civilisation frustrée, dans laquelle la hiérarchie est basée sur la noblesse. Seuls ces "civilisés" sont admis à quitter leur planète, à condition de leur faire enlever les griffes, jugées trop dangereuses.

Partout où ils passent, ils inspirent la peur. Ils sont donc bien appréciés des Nobles qui aiment les avoir en gardes du corps, d'autant plus qu'ils se révèlent extrêmement fidèles une fois engagés et respectés.

# Religion

La religion a une importance fondamentale dans les Mondes Connus. Elle est la référence spirituelle unique et universelle, et si quelques nobles ou marchands peuvent se permettre de négliger la foi, il n'en est pas de même avec l'immense majorité des habitants de l'Empire et faire montre de trop de légèreté avec le dogme devant témoin peut entraîner de sérieux problèmes relationnels.

Voyons les principaux enseignements de l'Eglise...

## La Lumière Divine

Le Pancréateur projette la lumière divine depuis l'Empyrée sur toutes les âmes de l'univers. Les âmes la recueillent. Les âmes suffisamment pures sont comme des miroirs qui réfléchissent la lumière autour d'eux, et en particulier vers le Pancréateur. C'est ce qu'on appelle le Retour de Lumière.

A la mort d'un individu, l'âme peut revenir jusqu'à l'Empyrée lors du retour de lumière si l'âme est assez réflexive. Dans le cas contraire, l'âme erre dans les ténèbres entre les étoiles où elle sert de pâture aux démons qui règnent entre les étoiles.

Pour ces pauvres diables, le seul espoir réside soit dans l'action d'un saint, soit dans l'Illumination Finale, le moment où le pancréateur fera exploser toutes les étoiles en Novas pour projeter la Sainte-Flamme dans l'univers entier. L'affaiblissement des étoiles inquiète les croyants, empêchant peut-être cet événement salutaires également appelé l'Eskaton.

## Les Saints

Il existe une multitude de saints qui ont été canonisés en plus d'un millénaire d'existence de l'Eglise. Pour la plupart des gens, ils ont plus d'importances dans la vie quotidienne que les nobles et les prêtres. On leur prête le pouvoir d'agir au-delà de leur mort. Entre les saints locaux, et les saints planétaires, il y a toujours une personne vers qui se tourner.

Chaque cathédrale est bâtie autour des reliques d'un saint fondateur : un morceau de phalange, un bout d'ossement quelconque. On leur prête fréquemment des vertus en rapport avec les actions pour lesquels le saint était connu de son vivant.

Les saints les plus aimés à travers tout l'univers restent pourtant les disciples du prophète, qui l'ont accompagné durant son périple à travers l'espace. Chacun de ces saints représente une des vertus principales qu'a prêché Zacharie. Leurs noms même ont une signification universelle.

Disciple	Domaines
Paulus le Voyageur	Quête, voyage, extroversion, aventure, amitié, confiance, enfant, tristesse
Lextius le Chevalier	Loyauté, honneur, noblesse oblige, sagesse dans le gouvernement
Amalthée la guérisseuse	Compassion, guérison, sagesse instinctive, plénitude, éthique
Mantius le soldat	Soldat, guerre sainte, habilité, développement personnel, vigueur, protection, extermination des démons
Miya la femme bafouée	Loi divine, karma, justice, châtiment, loi de l'église
Horace l'érudit	Sagesse, gnose, érudition, intelligence, vivacité d'esprit, intelligence analytique se tournant vers la foi
Hombor le Mendiant	Humilité, charité, vertu de la simplicité, faire confiance à la foi pour fournir le nécessaire, baratin, vol, sottise
Ven Lohji	Discipline, nature, l'autre, solidarité des êtres pensants, le passé, les étoiles

## Dogmes et variations

Malgré ces éléments, l'Eglise ne présente qu'une unité de façade. Les différentes sectes et courants qui la forment s'opposent sur des questions d'interprétation et d'héritage du prophète. Voici quelques unes de ces croyances « déviantes » en cours de discussion au sein des collèges d'érudits.

### DOCTRINE DE LA GRACE DIRECTE

Certains affirment que la lumière ne brille pas pour tout le monde, mais ne touche que quelques élus (prêtres et certains nobles) qui ont la tâche de la redistribuer aux fidèles. De ce fait, un noble non-croyant devient coupable de laisser ses serfs dans l'obscurité et de les condamner. Evidemment, ceci fait que les nobles sans foi sont peu appréciés de leurs serfs...

## DOCTRINE DE LA GRACE UNIVERSELLE

D'autres indiquent que cette lumière est disponible pour tous, et que le prêtre n'est que là pour guider les fidèles de l'obscurité vers la lumière. Ceux qui ne réfléchissent pas la lumière se blessent eux-même et l'univers entier.

## DOCTRINE DE LA FLAMME INHERENTE

Les Eskatoniques prétendent que chacun peut cultiver une flamme intérieure et projeter sa lumière à l'encontre du pancréateur. Seule une foi sans faille permet toutefois d'atteindre ce but. Dans le cas contraire, cette énergie détruit à petit feu le corps et amène la mort. Selon les Eskatoniques, cette énergie peut également être canalisée pour obtenir force et longévité.

## DOCTRINE DE LA LUMIERE INCARNEE

Cette flamme intérieure ne suffit pas à rejoindre l'Empyrée, même correctement cultivée. Le croyant doit en plus se battre dans ce monde de péché pour éviter la damnation. Les prêtres doivent de plus subir souffrance et épreuves pour guider les autres.

## LA VERITE

Une foi répandue prétend que le pancréateur a caché une partie de la vérité sur l'univers pour ne pas brûler les âmes. Le Prophète fut le premier à entrapercevoir cette vérité, et fut obligé de l'expliquer sous forme de paraboles pour préparer petit à petit l'humanité à recevoir la grâce ultime. Le rôle de l'église est de veiller à l'accomplissement de cette vérité. D'autres pensent que cette vérité sera révélée par fractions à d'autres saints hommes et que la collecte de ces bribes appartient à l'Eglise.

## Hérésies et Inquisition

---

Pour l'Eglise, il existe trois péchés d'hérésie. Le **schisme**, qui consiste à s'écarter de la doctrine sans la renier est le moins dangereux des trois.

L'**hérésie**, par-contre, est très sévèrement punie, en général. Elle se produit lorsqu'un homme pervertit consciemment ou non les enseignements de l'Evangile Omega, pour son profit personnel, le plus souvent. Ainsi en va-t-il des païens, des Républicains, des croyants qui rejettent l'interdiction sur la technologie, etc.

Pire forme de déviance, l'**apostasie** est le rejet complet des enseignements du Prophète, comme c'est le cas des sectateurs païens, des technolâtres et des antinomistes (qui révèrent les démons entre les étoiles).

Les tribunaux religieux sont chargés de définir au cas par cas le devenir des hérétiques, mais il n'est pas rare que la population locale, effrayée, n'agisse bien avant, souvent avec la bénédiction tacite des autorités religieuses.

Les peines varient du bannissement à l'exécution, en passant par l'emprisonnement à durée variable, mais souvent à vie !

Certains religieux peuvent parfois être dotés d'un sceau inquisitorial, qui les autorise à enquêter sur les hérésies et à prendre des décisions dans l'urgence. Ce sceau n'est toutefois pas un permis de tuer, est généralement limité dans le temps et dans une mission donnée, et ne protège pas contre la colère des supérieurs, ni contre celle d'une population opprimée. Une arme à double tranchant.

# Science et Technologie

## De l'usage de la technologie

Le rapport des habitants des Mondes Connus avec la Technologie est très ambigu.

Les enseignements de l'Eglise sont assez clairs, pourtant : l'utilisation de la technologie ternit l'âme et empêche un homme de se trouver en résonance avec le Sainte-Flamme. Dès lors, faire usage d'ustensiles techniques peut condamner un homme à des tourments infinis après la mort de celui-ci. La plupart des habitants, de toutes catégories sociales, prennent ces dogmes au sérieux, et préfèrent éviter tout risque (même les sceptiques ont quelques tiraillements quand ils pensent à l'au-delà).

Malgré cela, il est évident que sans technologie, les Mondes Connus se disloqueraient complètement. La technologie sert à maintenir les planètes habitables, à relier les planètes entre elles, à lutter contre les Symbiotes, à communiquer, etc.

Devant cette évidence, même l'Eglise a dû se laisser aller à des compromis. Ce compromis indique que certains hommes ont une âme suffisamment pure pour pouvoir lutter contre les méfaits de la technologie. Ces hommes sont les dirigeants du peuple, qui mettent ainsi leur âme en danger pour le bienfait de tous. Les lois humaines se sont rajoutées aux lois spirituelles, interdisant et punissant souvent lourdement la possession d'objets technologiques non autorisés.

Les activités des Marchands comprennent également une bonne part de technologie. Cette utilisation est plutôt floue, et la tolérance dépend beaucoup des intérêts de chacun. Certes,

la Ligue protège ses ressortissants, mais les négociations vont parfois dans les deux sens, jusqu'à sacrifier une pièce peu importante pour sauver un marché plus intéressant.

Dès lors, il est nettement plus prudent de rester discret lorsqu'on a en sa possession des artefacts technologiques. D'abord pour éviter les questions d'ordre religieuses, ensuite pour ne pas attirer les convoitises. Car un objet technologique se vend toujours un bon prix au marché noir...

Attention : faire trop étalage de technologies peut faire accuser de technolâtrie. Adorer les machines est considéré comme étant hérétique par l'Eglise, et l'interprétation dépend souvent du juge ou de la situation...

## Indices Technologiques

Chaque objet technologique peut se voir affecter un niveau technologique (NT). Ce niveau dépend évidemment de la complexité de l'engin. De manière générale, plus le NT est élevé, plus l'objet est rare et précieux.

**Règle :** Si un personnage tente d'utiliser un objet dont le niveau technologique est supérieur à sa caractéristique Tech, la différence indique la malus qui sera appliqué à tous les jets en relation avec sa tentative.

**Règle :** il faut un score de Tech supérieur de 2 au score technologique d'un objet pour savoir le comprendre en profondeur et le fabriquer

Le tableau suivant indique les différents NT et leur correspondance.

NT	Correspond à...	Exemple d'objets
0	Age de pierre	Couteau de silex
1	Moyen age	Epées, chariots
2	Renaissance	Poudre à Canon
3	Epoque victorienne	Electricité
4	Milieu du Xxème siècle (Ere de Fading Suns)	Avions, premiers ordinateurs
5	Diaspora	Vaisseaux spatiaux, céramétal
6	Début de la Seconde République	Vaisseaux spatiaux et ordinateurs perfectionnés
7	Seconde République	Boucliers énergétiques, robots (premières IA)
8	Vao/Fin de la Seconde République	Terraformation, IA avancées
9	Technologie ur mineure	Eclat d'âme
10	Technologie ur	Portail de saut

## Quelques exemples

---

Les objets qui suivent sont des objets très rares et convoités dans les Mondes Connus. Ils ne sont quasiment plus fabriqués à l'époque de Fading Suns, et sont donc soigneusement conservées par leurs détenteurs.

### ARMES

**Lame vibrante (NT5) :** une arme capable de pénétrer plus facilement les boucliers énergétiques mais guère plus efficace dans les autres cas.

**Epée monofilament (NT8) :** Epée à lame monocellulaire, summum de la technologie de la Seconde République. Peut se révéler dangereuse pour son utilisateur.

**Balles en caoutchouc (NT5) :** balles anti-émeutes, conçues pour faire mal sans blesser mortellement.

**Pistolet Laser (NT6) :** laser de la taille d'un automatique de calibre moyen

**Lance-flammes (NT5) :** arme très populaire chez les Avestites, elle projette une huile vaporisée (huile kâ) qui s'enflamme au passage d'une étincelle.

**Disrupteur neural (NT8) :** projette un rayon quasiment invisible qui détruit les cellules du cerveau.

### ARMURES

**Céramétal (NT5) :** armure très lourde composée d'un mélange de métal et de céramique qui sert à fabriquer les coques de vaisseaux. Nécessite des servomoteurs pour rester mobile.

**Gel antifriction (NT7) :** substance qui correctement appliquée sur un objet enlève toute friction limitant les dégâts cinétiques.

### EQUIPEMENT DIVERS

**Trousse de chirurgie (NT5) :** contient le matériel chimique et instrumental pour soigner les cas les plus fréquents.

**Elixir (NT7) :** sérum régénérateur des tissus cellulaires très prisé des nobles.

**Hurleur (NT4) :** radio longue portée (25 km) et une autonomie de 24h.

**Torche à fusion (NT5) :** source d'éclairage standard de la Seconde République

**Génoserrures (NT6) :** serrures à code génétique  
**Chaînes de recruteurs (NT6) :** menottes légères et très résistantes munies parfois de système de décharge électrique.

### « MACHINES PENSANTES » (ORDINATEURS)

**Comptable (NT4) :** machine permettant de gérer la comptabilité gérant tous les aspects d'un commerce.

**Scanner facial (NT5) :** machine permettant de stocker des fiches signalétiques et photos de milliers d'individus en vue d'une reconnaissance.

**Conseiller (NT8) :** Intelligence artificielle primitive offrant des conseils sur un certain nombre de sujets.

## Argent et valeurs

---

La monnaie officielle de l'Empire est le fénix.

Dans certains fiefs, on trouve des monnaies locales tolérées, les serres, qui correspondent généralement à 1/8<sup>ème</sup> de fénix.

En fonction des divisions locales, on peut aussi trouver les ailes (2 serres) et des crêtes (4 serres)

1 fénix = 2 crêtes = 4 ailes = 8 serres
---

Voici quelques prix qui donneront une idée de la valeur de l'argent (et des équipements technologiques...

### QUELQUES SALAIRES MOYENS (EN FENIX)

Charpentier : 3/mois

Informateur : 1-5 par sujet

Médecin : 10 par visite

Astropilote : 20 par saut

Ouvrier : 1 par travail

Prêtre de paroisse : 5-10/mois

### QUELQUES PRIX

Vêtements simples : 6 serres

Bière : 1-3 serres

Rations de voyage : 2 serres

Une chambre privée : 10 serres/nuit

Couteau : 2 fénix

Epée : 10-20 fénix

Pistolet laser : 300 fénix

Epée monofilament : 10.000 fénix et +

Trousse de chirurgie : 200 fénix

Aérocycle (véhicule terrestre) : 9000 fénix

Vaisseau cargo de la ligue : 58.750 fénix

# Règles

## Généralités

---

### UN JET SIMPLE

**Pour une compétence :** on fait la somme d'une caractéristique et de la compétence.

**Pour une caractéristique :** on double la caractéristique.

Ce calcul est modifié par la difficulté (si précisée)

Il faut ensuite réussir à faire en dessous avec un D20.

Le chiffre du dé indique la réussite (une réussite avec un 8 est meilleure qu'une réussite avec un 2)

### CRITIQUES, ECHECS ET MALADRESSES

Si on fait au dé le chiffre résultant de la somme précédente, on obtient une réussite critique. Le succès critique double les dés ou points de victoire.

Un 1 est toujours une réussite

Un 19 est toujours un échec

Un 20 est toujours un échec critique.

### ACTIONS ETENDUES

Certaines actions demandent un temps plus long ou une réussite sur la durée. Le joueur doit alors accumuler des points de victoire jusqu'à un seuil donné.

Les points de victoire sont dépendants de la réussite. Consultez le tableau figurant sur la feuille de personnage pour connaître les points de victoire correspondant à une réussite donnée. Les points s'additionnent jusqu'à ce que le personnage atteigne le score, échoue trois fois de suite ou subit un échec critique.

### DES D'EFFETS

Dans certains cas, la réussite (chiffre sur le dé) devra être converti en dés d'effets. Le nombre de dés figure dans le tableau sur la feuille de personnage.

Le joueur devra lancer autant de D6 que de dés de victoires. Un résultat de 5 ou 6 indique un échec. Un résultat autre indique une réussite. La somme des réussite donne le nombre de points (blessures, armures, etc.)

### ACTIONS EN OPPOSITION

Lorsque deux adversaires s'affrontent, chacun fait un jet. Si aucun ne réussit, c'est un statut quo. Si l'un des deux réussit, il remporte le "duel". Dans le cas où les deux réussissent, la réussite la plus faible est soustraite des deux scores. Celui qui reste positif remporte le duel avec la réussite résultant.

### ACTIONS COMPLEMENTAIRES

On peut aider un autre personnage à condition d'avoir une connaissance complémentaire. L'aide fait un jet : en cas de réussite, ses points de victoire deviennent un bonus pour le personnage principal.

## Combats

---

### INITIATIVE

Le plus haut score dans la compétence utilisée emporte l'initiative.

En cas d'égalité, c'est le score d'Intelligence qui départage les opposants.

En cas d'égalité, les actions sont simultanées.

### MANŒUVRES

Lorsque c'est applicable, le personnage peut utiliser une manœuvre (escrime, arme à feu, arts martiaux) en appliquant les bonus/malus décrits dans la manœuvre.

### DEGATS

Après résolution d'un jet d'opposition (tir/esquive, attaque/attaque, etc.), la réussite résultante est transformée en dés de victoire. On ajoute aussi les dés supplémentaires dus à l'arme. Les dés sont lancés, le nombre de réussites (1 à 4 sur le dé) indique les points de dégâts.

### ARMURE

Si la victime possède une armure, ses points de protection deviennent des dés d'effet. Toute réussite (1 à 4 sur le dé) indique un point de blessure en moins. Les points de blessure sont enlevés de la Vitalité.

### **ETOURDISSEMENT**

Si le personnage encaisse plus de dégâts que son score d'endurance, il est étourdi. Il perd toutes ses actions du round (s'il en restait) ou celles du round suivant.

### **SE RELEVER**

Se relever après une chute prend deux actions. Aucun jet n'est nécessaire.

### **ACTIONS MULTIPLES**

Un personnage peut tenter jusqu'à 3 actions par round.

S'il tente deux actions, le malus aux deux actions est de 4

S'il tente trois actions, le malus aux trois actions est de 6

Hormis pour les armes de tir ou de jet (certaines), il est impossible d'effectuer deux fois la même action dans un round.

### **ASSOMMER**

L'attaquant effectue son attaque avec un malus de 4.

Ses points de blessures doivent dépasser l'endurance de la victime.

Si c'est le cas, la victime doit réussir un jet de Vigueur + Endurance pour ne pas être assommée.

Le nombre de points de dégâts effectués indique le nombre de rounds avant lequel le personnage assommé peut refaire un jet de Vigueur + Endurance pour se réveiller. Un échec critique signifie une inconscience d'une heure.

## **Expérience**

---

**Les points d'expériences se dépensent comme suit.**

**Pour augmenter de 1...**

...une caractéristique : valeur actuelle x 3

...une compétence : valeur actuelle x 2

...une compétence de connaissance : valeur souhaitée x 1,5 (arrondi au plus haut)

...un pouvoir occulte : niveau actuel x 2

...l'anima : niveau actuel x 2

Pour apprendre une nouvelle compétence : 2 points pour un score de 1

Pour apprendre une manœuvre de combat : niveau souhaité x 1,5 (arrondi au plus haut)



## **Pour l'empereur, les étoiles.**

Les Mondes Connus.  
Quarante systèmes solaires, des dizaines de milliards d'habitants.  
La crainte de la fin des temps, l'espoir d'une renaissance après dix siècles de guerre.

## **Pour le seigneur, le palais.**

Cinq maisons royales, d'innombrables maisons mineures.  
Deux mille ans de gloire, de puissance, d'intrigues et de trahisons.  
L'empereur ne règne que par elles, qu'avec elles.

## **Pour le prêtre, la chapelle.**

L'Église solaire universelle, pilier de l'empire, havre de connaissance.  
Elle incarne la sagesse et le salut. Des millions de pèlerins se pressent dans ses cathédrales.  
L'Inquisition punit les pécheurs, châtie les hérétiques et brûle les sorciers.

## **Pour le guildien, l'agora.**

La Ligue des marchands, isolée mais puissante, repaire de libres penseurs.  
Ses mondes-usines fabriquent des machines pensantes interdites, ses routes spatiales sont le sang de  
l'empire.  
Et toujours, depuis la Chute, l'espoir d'une nouvelle République.

## **Pour les barbares, la bataille.**

Les mondes extérieurs sont attaqués, pillés, ravagés par des païens.  
Le califat kurgan rêve d'un empire universel.  
La nation stellaire vuldrok veut accumuler gloire et butin.  
Qui les arrêtera ?

## **Pour les xénomorphes, les réserves.**

Des dizaines d'espèces asservies par l'humanité attendent leur vengeance.  
Hors des Mondes Connus, les Symbiotes contaminent des planètes entières.  
Les mandarins vao observent les humains d'un œil méprisant.

**Et pour le paysan, les champs.**  
**Comme le Pancréateur l'ordonne, pour les siècles des siècles, amen.**