

# LES APÔTRES

À l'instar de l'humanité qui créa les quatre mégacorporations et la Confrérie, l'Âme Obscure créa les Apôtres. Ces derniers sont censés la servir, mais les querelles internes sont si fréquentes qu'ils sont constamment en rébellion. Les complots abondent, contre leurs pairs ou parmi leurs serviteurs eux-mêmes.

Chacun d'eux représente une facette de la Symétrie Obscure, incarne un principe universel pervers. Ils suscitent, planifient et accomplissent des actes en rapport avec le mal qu'ils symbolisent.

Ils corrompent, aux deux sens du terme. Ils poussent l'humanité à perdre espoir, à devenir cynique, pour ensuite libérer ses angoisses à travers la violence et le mal. Ils ne sont pas à l'origine du mal, ils ne font que manipuler celui qui est déjà présent dans l'âme humaine. Certains prétendent même que ce sont les hommes qui créèrent l'Âme Obscure et les Apôtres, afin de donner un visage aux ténèbres qui les hantaient.

Les Apôtres souhaite attirer notre monde dans l'enfer de Néron pour étendre leur propre pouvoir et condamner les humains à un éternel cauchemar. Chacun d'eux commande un groupe de Népharites. Ceux-ci, à leur tour dirigent une hiérarchie infernale et leurs valets humains - les Hérétiques. Chaque Apôtre possède un ambassadeur, une incarnation ou un puissant népharite, qui lui sert de représentant dans les mondes de l'humanité.

- Liber Héréticus

## MANIFESTATIONS ET INCARNATIONS

Les Apôtres peuvent altérer notre réalité par une MANIFESTATION. Une Manifestation n'est pas une créature mais l'influence d'un Apôtre sur une zone dans le système solaire. Là où Algeroth, l'Apôtre de la Guerre et de la Technologie Obscure étend son influence, il y aura des conflits entre corporations et des guerres civiles incessantes. Si Ilian, l'Apôtre qui contrôle la Symétrie Obscure se manifeste quelque part, l'hérésie devient plus forte ainsi qu'un rejet violent de tout ce qu'incarne la Confrérie et risque de défaire l'emprise de l'Obscurité. Muawijhe, l'Apôtre de la Folie se manifeste par une amplification des hystéries collectives ou des cauchemars horribles parmi les populations.

Depuis Néron, les Apôtres peuvent affecter une région ou un groupe d'Hérétiques par une Manifestation qui contrôle les opérations de l'Obscurité dans cette zone. Les Népharites qui servent les Apôtres, aident à cette entreprise. Ils sabotent les actions des corporations et dirigent le développement des Citadelles. Mais seul l'Apôtre lui-même exerce une influence directe sur

les esprits des humains.

Reste qu'ils ressentent souvent le besoin d'entrer dans les zones concernées en tant qu'INCARNATIONS pour en prendre personnellement le contrôle. Hors de Néron, les Apôtres doivent prendre une forme physique visible, ce qui limite d'autant leurs pouvoirs. Ces formes matérielles peuvent être tuées. Cela ne signifie pas que qu'un Apôtre lui-même a été éliminé, mais seulement son Incarnation. Il pourra récréer l'Incarnation détruite en vingt-quatre heures en prenant POSSESSION d'un corps humain et en le déformant à sa guise. En général il pourchassera le tueur et utilisera son corps pour la nouvelle Incarnation. Même si toutes les Incarnations physiques d'un Apôtre sont détruites, il pourra les récréer en vingt-quatre heures. Son pouvoir réel reste sur Néron et ne peut être tué. Son existence même est liée à sa Citadelle. Tant que Néron subsiste, un Apôtre est intouchable.

## LA DAME DU VIDE

Ilian fut la première des Apôtres, la messagère de l'Obscurité et la Dame du Vide. Elle fut la première-née de l'Âme Obscure, la première à pénétrer l'esprit des hommes. Elle est la gardienne de la porte et de la Symétrie Obscure et détient des pouvoirs incommensurables. Elle est la plus puissante des Apôtres et surveille étroitement ses frères inférieurs. À mesure que leur pouvoir grandit, son emprise sur eux diminue ; une rébellion contre elle semble de plus en plus inévitable, alors même que leur contrôle sur les mondes humains se renforce et que la victoire semble à portée de main.

Mais Ilian accroît également sa puissance à mesure que l'Obscurité réclame toujours davantage de victimes. Elle se nourrit de l'essence de la destruction et savoure le désespoir et la désolation qui accompagnent la guerre et ses horreurs. Au fur et à mesure que les Légions Obscures marchent contre les forces disloquées de l'humanité, Ilian projette une ombre toujours plus vaste sur nos mondes.

Ses pouvoirs viennent de son contrôle intime de la Symétrie Obscure. C'est ainsi qu'elle invoque des entités venues de dimensions lointaines et ouvre des portes sur d'autres univers. D'obscurités entités d'une puissance redoutable gonflent les rangs de ses Légions et les créatures de l'Obscurité rampent à leur pieds.

Ilian est d'une beauté parfaite et glaciale qui souligne sa nature maléfique. Sa somptueuse chevelure pend doucement jusqu'à sa taille, en contraste aigu avec la pâleur de sa peau. Elle est drapée dans l'Obscurité de l'espace et des runes mystiques ornent ses robes.

### MANIFESTATION

Fidèle à l'Âme Obscure, Ilian est avec Algeroth et Muawijhe, un des plus puissants des Apôtres, elle est d'ailleurs en conflit avec ses services et lui a confié de nombreuses Légions. Ilian représente l'horreur du chaos originel, générant la mort et l'holocauste. elle agit par le biais de extrémistes de tout bord, politiques et corporatistes, dans le système solaire en entier. Elle détruit des civilisations et tente de jeter les humains dans les puits de ténèbres qu'ils portent en chacun d'eux. Ses serviteurs

## LES LÉGIONS D'ILIAN

Ilian fut la première des Apôtres. Elle a rassemblé autour d'elle des créatures invoquées sur des plans lointains, des abominations perverses versées dans les voies de l'Obscurité. Tissant les brins fragiles de la trame symétrique, ces entités donnent forme aux énergies lancées contre les forces de l'humanité.

Les armées d'Ilian sont peu nombreuses et concentrées dans les Citadelles. Nombre de ses lieutenants agissent en tant qu'observateurs et prennent une part active dans les batailles livrées par les autres Apôtres. Ils prêtent ainsi leurs pouvoirs pour assister l'Obscurité autant que pour servir la cause d'Ilian.

### ILIAN

Du néant de l'espace, elle sortit. Le Cardinal s'agitait dans son sommeil, ressentant jusque dans ses os que le monde changeait et que de nouveaux pouvoirs émergeaient. Il recevait d'étranges nouvelles, des signes de mauvais augure. La septième étoile de la septième constellation ne brillait plus, et l'éclat du Gardien de la Porte ne parvenait plus jusqu'à nos mondes.

Sur Terre, des raz-de-marée inondèrent les plaines, laissant de nombreux morts et plus encore de gens déshérités. Dans la ville de Mathusalem, le ciel fut obscurci par des nuages de sang pendant trente jours et trente nuits. Et dans les rêves des hommes, la bête obscure hurlait à la lune.

Les prophètes commencèrent à parler de la Dame du Vide quand elle vint s'adresser à eux dans leur sommeil. Elle passait par les chemins dérobés des Mystères, s'insinuant dans les recoins de notre esprit. Prenant le temps d'éprouver, d'observer et d'apprendre, elle ne commit aucune erreur en arrivant dans notre monde.

Des portes furent ouvertes sur d'autres dimensions et, à travers elles, la Dame du Vide appela les gardiens de la Symétrie Obscure. Ils vinrent en apportant avec eux les secrets de la manipulation de l'Obscurité. Et ainsi la Dame du Vide devint la gardienne des secrets profanes.

- La Deuxième Chronique, Ilian et la Symétrie Obscure/Plinius Varo

### LES NÉPHARITES D'ILIAN

Par rapport à Algeroth et la plupart de ces autres frères, Ilian n'a que très peu de Népharites à son service. Pour cette raison, elle ne dispose pas d'une hiérarchie aussi structurée que dans les rangs des Légions d'Algeroth - le titre de Commandeur Népharite n'existe pas par exemple. En fait, les Népharites d'Ilian sont souvent des Mages Népharites qui sont de véritables experts dans la manipulation de la Symétrie Obscure.

Compte tenu des pouvoirs conférés par l'Âme Obscure aux serviteurs loyaux d'Ilian, il n'est pas surprenant que ses lieutenants se consacrent plus sur la maîtrise des Dons Obscurs que sur la simple destruction de l'humanité. En fait la grande majorité des Népharites d'Ilian souscrivent à sa politique de garder intacts les mondes humains. Après tout, à quoi sert-il d'avoir du pouvoir si vous n'avez personne sur laquelle l'exercer ? Les habitants originels du système solaire remplissent toutes les conditions.

Comme Ilian n'a que très peu de Citadelles à diriger par ses Népharites, elle les envoie souvent seconder les Citadelles de ses frères, les plaçant au service des dirigeants de ces édifices impies. Les frères d'Ilian apprécient le geste du fait que les Mages népharites restent rares en dehors des rangs d'Ilian.

Ilian se satisfait de répondre ainsi aux besoins de ses spécialistes dans la Symétrie Obscure car la présence de ses Népharites dans les autres Citadelles lui permet de contrôler les activités de ses frères. Pour cette même raison, les Népharites d'Ilian ne sont pas autorisés à pénétrer dans les zones les sensibles des Citadelles auxquelles ils sont affectés, mais cela ne gêne que légèrement leurs activités de collecte de renseignements.

sont des Mages Népharites et autres créatures issues de plans lointains, certaines n'existant nulle part ailleurs que dans sa Citadelle. En revanche, les Commandeurs Népharites évitent celle que l'on appelle la Dame du Vide.

Son Incarnation principale vit sous la surface de Mercure dans un royaume souterrain où elle a créé une organisation d'Hérétiques mishimans. Elle possède d'autres ambassadeurs à Luna ou sur Vénus. Ilian attend le jour où tous les autres Apôtres se seront détruits les uns les autres. Alors il sera temps pour elle de répandre le chaos dans l'univers entier.

### INCARNATION PRINCIPALE

Ilian a choisi de s'incarner dans notre réalité en revêtant l'apparence de la Déesse de l'Obscurité dans une des cavernes abandonnées du labyrinthe de Mercure près des royaumes de Sotoni et Zata. Un temple immense a été érigé dans les parois où ses partisans ont toujours été nombreux et où elle est vénérée comme un dieu vivant. Le Castrum existe depuis des centaines d'années, mais a été agrandi que durant les trente dernières années ; depuis lors, le culte n'a cessé de s'étendre.

Entouré de récentes constructions de bois et de pierre bâties dans la plus pure tradition mishimane, le cœur du temple est un portail ancien donnant sur la Citadelle d'Ilian. Sous le sanctuaire se trouve un puits rempli du sang et des restes des sacrifices dédiés à l'Apôtre. Cette masse nauséabonde de sang et de chair putréfiée est la Déesse de l'Obscurité. Pas vraiment consciente, elle reste généralement inerte, à rêver de sang et de destruction. Quand elle se manifeste à ses fidèles, elle façonne la magma de débris humains qui la compose pour prendre l'aspect d'une immense caricature de l'Apôtre émergeant du gouffre.

La déesse désire répandre le chaos dans les mondes mercuriens. Il commence à s'étendre à partir du temple et d'ici vingt ans, si Mishima n'arrive à endiguer cette menace, une bonne partie de Mercure sera touchée. La Déesse de l'Obscurité a cent mille adorateurs loyaux parmi lesquels règnent l'agitation et les querelles intestines.

### LES ENFANTS D'ILIAN

Parmi les adorateurs d'Ilian se trouve une race de serviteurs appelés simplement les ENFANTS D'ILIAN. Ce sont des nains au corps tordu et difforme. Leur peau est pâle et presque translucide. Ils ont de long bras et de petites jambes et leur grosse tête est connectée à des tubes palpitations qui relient leur cerveau au système nerveux central. Leur visage s'illumine d'une joie démentielle et ils s'expriment avec une petite voix aiguë, baragouinant sans arrêt les mêmes phrases dépourvues de signification.

Les enfants transportent de petits outils nérotechnologiques dans une ceinture à cet effet. Ils les utilisent pour réparer les équipements endommagés ou assembler de nouvelles inventions.

Ils servent les puissants au sein de la cour d'Ilian. D'ordinaires, ils restent à l'écart des combats mais peuvent, s'ils sont présents en grand nombre, être pris d'une folie meurtrière et attaquer des ennemis supérieurs en taille. Ils sont commandés par les Rejetons d'Ilian, des brutes armées de pistolets **ra-faleurs** et d'un hachoir rudimentaire avec lequel ils démembreront leurs victimes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	6	<b>Déplacement :</b> 3/175
<b>Vitalité :</b>	7	<b>Bonus Offensif :</b> ±0
<b>Coordination :</b>	12	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	9	<b>Bonus Initiative :</b> +2
<b>Volonté :</b>	13	<b>Blessures :</b> 6
<b>Personnalité :</b>	3	<b>Taille :</b> -1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	6	<b>Tête :</b> 0
<b>Armes à feu :</b>	8	<b>Poitrine :</b> 0
<b>Communication :</b>	5	<b>Abdomen :</b> 0
<b>Adresse :</b>	13	<b>Bras droit :</b> 0
<b>Techniques :</b>	16	<b>Bras gauche :</b> 0
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 0
<b>Esquive :</b>	4	<b>Jambe gauche :</b> 0
<b>Structure : ESCOUADE</b>		
8-12 Enfants d'Ilian		
<b>Équipement</b>		
Hochet d'Ilian, Mikatch		
<b>Règles spéciales</b>		
Aucune		

## LES TEMPLIERS

Les **TEMPLIERS**, ou Gardiens du Temple, protègent les Citadelles d'Ilian. Ils constituent une race secrète de guerriers semi-mécaniques. Ilian les a arrachés à leur plan d'origine pour satisfaire leur soif inextinguible de destruction et de carnage.

Ils ont une forme humaine, avec un corps massif. Leur vigoureuse charpente leur permet de porter des armures et des armes lourdes sans rien perdre de leur mobilité.

Leur véritable apparence est inconnue, car on les voit toujours en armure complète et en habits décorés des éternels tourbillons étoilés de leur Dame. Leur visage disparaît sous un heaume hérissé de pointes connecté à divers systèmes protecteurs intégrés sous l'armure. Ces systèmes et leur armure lourde confèrent aux Templiers un avantage unique sur n'importe quel champ de bataille. Ils ne se mettent jamais à couvert et marchent sans ralentir vers leurs ennemis, semant la mort et la destruction sur leurs passages.

Les templiers possèdent un esprit parfaitement adapté au combat. Ils perçoivent de très loin les sondes de peur et de douleur et peuvent ainsi connaître la direction de n'importe quelle bataille livrée à proximité. Ils sont aussi capables de sentir l'intention de causer la douleur et c'est pourquoi ils ont la garde des citadelles et des temples d'Ilian.

Les Hauts Templiers sont les chefs et les suzerains de cette race cruelle.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	19	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	21	<b>Bonus Offensif :</b> +2
<b>Coordination :</b>	15	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	10	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	12	<b>Blessures :</b> 8
<b>Personnalité :</b>	24	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	15	<b>Tête :</b> 7
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Poitrine :</b> 7
<b>Communication :</b>	11	<b>Abdomen :</b> 7
<b>Adresse :</b>	16	<b>Bras droit :</b> 6
<b>Techniques :</b>	8	<b>Bras gauche :</b> 6
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b> 6
<b>Esquive :</b>	8	<b>Jambe gauche :</b> 6
<b>Structure : ESCOUADE</b>		
3-4 Templiers jusqu'à 1 spécialiste artilleur jusqu'à 1 Haut Templier		
<b>Équipement</b>		
<b>Tous :</b> kratatch, masse templière		
<b>Spécialiste artilleur :</b> métacanon		
<b>Haut Templier :</b> épée templière, kratatch		
<b>Règles spéciales</b>		
Le Templier possède le Don Obscur <b>INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR</b> . Le Templier peut sentir la douleur ou la peur dans un rayon de 50 pas (75 mètres). Ses sens sont suffisamment aiguisés pour lui permettre de distinguer chaque personne individuellement. Il peut également discerner l'intention de provoquer la douleur, à la même portée. Il possède, de plus, une vision nocturne.		

## LES CHANGELINS

Les **CHANGELINS** sont uniques parmi les rangs des Légionnaires d'Ilian de part leurs origines humaines. Ils débutent en tant qu'Hérétiques, s'élevant dans les hiérarchies des sectes pour atteindre le pouvoir ultime. Éventuellement, ils peuvent décider d'eux-mêmes qu'ils sont prêts pour la Transfiguration en humanoïdes capables de modifier leur apparence à volonté.

Mais la grande majorité des Changelins sont des Hérétiques de haut rang qui ont été découverts - ou sur le point de l'être. Normalement, ceux qui ont failli sont abandonnés à leur sort et à la Confrérie. Mais, en quelques rares circonstances, les Hérétiques en question sont trop puissants ou prometteurs pour les laissés partir, aussi la Transfiguration en Changelin est-elle une opportunité pour ces personnes.

Beaucoup d'Hérétiques hésitent à décliner cette offre puisqu'ils visent la Transfiguration en Népharite, ce qui représente l'aboutissement de la carrière d'un Hérétique. Mais comme leurs chances de devenir un jour un Népharite sont sensiblement réduites et vu que l'alternative est une mort terrifiante, ils acceptent généralement.

La plupart des Changelins sont utilisés pour remplacer des personnalités au sein des corporations et même la Confrérie. L'individu en question est éliminé, et le Changelin prend simplement sa place. De cette façon, Ilian est capable de conserver son personnel qui se trouverait compromis autrement.

Les Changelins peuvent altérer leur apparence pour ressembler à ce qu'ils désirent. Tout ce dont ils ont besoin est d'une photographie de la cible. L'usage d'une bande vidéo est encore plus profitable mais rien ne remplace un tête à tête pour saisir l'accent et le comportement de la victime.

Les Changelins peuvent altérer leur taille de 30 cm en plus ou en moins, et ils peuvent perdre ou gagner une trentaine de kilos à volonté. Leurs cheveux, rétines et peau peuvent être modifiées pour répliquer n'importe quelle couleur et texture. Leur voix et tenues peuvent aussi être modifiées à volonté. Ils peuvent même perdre un membre et le faire repousser en quelques minutes ou encore faire "pousser" des vêtements sur leur peau. En clair se sont les espions ultimes.

Lorsqu'ils sont acculés, les Changelins peuvent se transformer en de puissantes créatures. Ils peuvent alors rigidifier leur peau pour qu'elle se comporte comme du métal.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	20	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	20	<b>Bonus Offensif :</b> +2
<b>Coordination :</b>	20	<b>Actions :</b> 4
<b>Intelligence :</b>	15	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	15	<b>Blessures :</b> 8
<b>Personnalité :</b>	15	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	15	<b>Tête :</b> 5
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Poitrine :</b> 5
<b>Communication :</b>	18	<b>Abdomen :</b> 5
<b>Adresse :</b>	10	<b>Bras droit :</b> 5
<b>Techniques :</b>	10	<b>Bras gauche :</b> 5
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 5
<b>Esquive :</b>	6	<b>Jambe gauche :</b> 5
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		
1 Changelin		
<b>Règles spéciales</b>		
Un Changelin possède un bonus de +5 à tous ses jets d'Astuce pour ce faire passer pour ce qu'il n'est pas. Lorsqu'il essaie d'usurper l'identité d'une personne, il se verra infligé une pénalité de -4 s'il n'a pu étudier sa cible qu'à partir d'une photo, ±0 s'il a put l'étudier sur une vidéo, +2 s'il a eut la chance d'avoir une discussion avec elle et +5 s'il a put l'approcher durant plusieurs mois s'imprégnant ainsi de son entourage. En mêlée, le Changelin peut transformer ses membres en armes blanches qui infligeront des dommages égaux à 1D6+2 (Bonus Offensif déjà compté). Mais le protoplasm composant leur corps présente la même vulnérabilité à l'Agent Rouge que n'importe quel Légionnaire (voir Bombe défoliante au chapitre Armement pour plus de détails).		

## LES NÉPHARITES D'ILIAN

Les ennemis éternels qui occupent les échelons supérieurs de la cour d'Ilian sont des magiciens et de puissants combattants. Ils peuvent ouvrir des portes sur d'autres dimensions où rassembler leurs Légions. Ils agissent en tant qu'observateurs et conseillers auprès des autres Apôtres.

Les Népharites d'Ilian sont vêtus de tuniques simples ornées des symboles de la Messagère de l'Obscurité. Ils portent par-dessus de grosses armures de plaques de métal, glacées et givrées par le froid de l'espace.

Ils sont recouverts de chaînes animées qui se terminent par de redoutables crochets. Ces chaînes ondulent d'avant en arrière au gré de leur maître et sont utilisées pour saisir des déchirer des victimes. Ils emportent également une arme lourde, souvent dotée de pouvoirs obscurs.

Ils sont pourvus d'une capacité unique. En agrippant une victime, ils peuvent l'envelopper dans l'Obscurité de l'espace et envoyer son âme infortunée errer à travers le vide infini où elle est à jamais traquée par la chasse sauvage d'Ilian.

**BALKAZAR.** Ce Népharite est le commandant suprême des forces d'Ilian sur Luna. Quel que soit la position de l'Hérétique au sein des sectes d'Ilian, il doit répondre de ses actes devant Balkazar.

Une rumeur laisse entendre que Balkazar partagerait sa couche avec l'une des nombreuses incarnations d'Ilian, ce qui expliquerait en partie ses très bonnes relations avec la Dame du Vide. Encore qu'il ne subsiste aucun doute quant à qui tient les commandes.

Balkazar mesure 4,20 mètres de haut - très grand même pour un Népharite, et ses trois cornes crâniennes se recourbent au-dessus de sa tête, semblant se rejoindre en un pointes trouvant 60 centimètres au-dessus de sa tête. Il a de longs cheveux noirs fournis et il est toujours soigné et propre. Malgré cela, il projette une aura de force physique.

Sous des traits humains, Balkazar est le Directeur du BIE capitotien de Luna. Cette position lui confère un énorme pouvoir sur les secteurs contrôlés par Capitol dans la mégaville. Plusieurs de ses protégés sont disséminés parmi cette organisation fédérale, autorisant Balkazar à couvrir la plupart sinon toutes les opérations des sectes d'Ilian à Luna.

**IONACHKT.** Cette créature est la tête des opérations d'Ilian sur Mercure, en particulier à Fukido. Les temps deviennent turbulents dans la Cité Libre, créant les opportunités pour ceux qui ne reculent devant rien pour accaparer un peu plus de pouvoir. Des rumeurs laissent entendre que ce fut Ionatch travaillant de concert avec Belzarach qui permit à Imperial de mettre la main sur une grosse partie de la ville. Aucun des deux Népharites ne l'a jamais démentit.

Ionatch ne mesure que 1,80 mètres de haut, faisant de lui un nain d'après les standards Népharites. Même ses cornes sont courtes et tordues en zigzag. Peut être que ces déficiences sont ce qui l'ont conduit à réussir là où ses pairs ont failli.

Ionatch est réputé pour son sens de l'humour, quelque chose que les victimes de ces facéties n'arrivent manifestement pas à apprécier. Il aime tendre des pièges dans lesquels ses victimes vont se fourrer à cause de leurs faiblesses. Cela ne veut pas dire qu'il laissera ces frivolités le détourner de sa quête du pouvoir absolu, mais s'il a l'occasion d'étendre son influence avec style, vous pouvez être sûr qu'il sautera sur l'occasion.

En société humaine, Ionatch est Ruichi Hakamoto, le premier conseiller du Gouverneur de Fukido - actuellement un mishiman nommé Tandata Kahuna, le Gros Kahuna. Ionatch a vu passer de nombreux gouverneurs depuis la création de Fukido, et il leur à tous survécu.



Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	34	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	18	<b>Bonus Offensif :</b> +4
<b>Coordination :</b>	20	<b>Actions :</b> 6
<b>Intelligence :</b>	21	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b>	35	<b>Blessures :</b> 8
<b>Personnalité :</b>	28	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protection	
<b>Combat :</b>	21	<b>Tête :</b> 1
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Poitrine :</b> 2
<b>Communication :</b>	18	<b>Abdomen :</b> 2
<b>Adresse :</b>	19	<b>Bras droit :</b> 6
<b>Techniques :</b>	14+	<b>Bras gauche :</b> 2
<b>Perception :</b>	15	<b>Jambe droite :</b> 8
<b>Esquive :</b>	4	<b>Jambe gauche :</b> 8

Structure : INDÉPENDANT
1 Népharite
Équipement
Ashreketh
Règles spéciales
Un Népharite d'Ilian possède tous les Dons Obscurs des motifs de la Symétrie Obscure et Ilian. En agrippant une victime et en lui opposant victorieusement la valeur de sa Volonté à celle de la victime, le Népharite peut envoyer son âme se perdre dans le vide. La victime est irrémédiablement condamnée. Le Népharite bénéficie également d'une vision nocturne et se montre insensible à la douleur. Il IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

## LE MAÎTRE DES VISIONS

Maître des Visions et démon de la Folie Hurlante sont les titres les plus fréquemment attribués à MUAWIJHE. Il envahit les rêves des hommes et alimente la démence latente et tapie au fond de nous. Filant sa toile de confusion et de terreur, il règne sur les déments et les faibles. Entre les deux dimensions de la réalité et de la folie, il passe comme une ombre intangible occultant la lumière de la Confrérie.

Dans ses hordes, marchent les fous arrachés à la chaleur réconfortante de l'humanité et jetés parmi ses Légions démentes. Ses adorateurs sont disséminés partout et ses Citadelles secrètes ouvrent le royaume des rêves, pour lui et pour ses créatures de cauchemar, à travers tout le système solaire.

Deux fois haut comme un homme, avec de larges épaules et de longs bras s'achevant par des mains griffues, Muawijhe irradie la folie totale à l'état brut, mais il reste d'un calme absolu dans l'oeil du cyclone. Son armure est faite de la substance des rêves distillés par la démence de ses Légions. Ses vêtements sont couverts de motifs sinueux, changeant constamment de forme et de couleur et parcourus de pulsations lumineuses. Sur son manteau, glissant sur le tissu comme un nuage sur le ciel nocturne, passe l'image des rêves capturés, tordus par des hurlements démentiels, cherchant en vain la voie de la délivrance. À sa ceinture sont pendues de longues chaînes et des crochets qu'il utilise pour s'emparer de ses proies.

De sa tête jaillissent d'énormes vers ventrus, oscillant constamment en rythme avec les symphonies de la démence. Ils semblent se déverser sans cesse de l'intérieur de son crâne et s'étendre vers de nouvelles victimes, car leur simple contact suffit à rendre fou. Ils renversent toutes les défenses de leur proie et la font basculer dans la folie pure. Le mal est sans remède et la métamorphose en un idiot vagissant et hurlant, lié pour l'éternité au service du Maître des Visions.

### MANIFESTATION

Parmi les aspects les plus terrifiants de la folie, cet Apôtre personifiée entre autres les cauchemars enfantins, les croque-mitaines qui torturent les enfants dans leurs rêves. Sa Citadelle est une immense prison dans laquelle les prisonniers humains, ramenés à une apparence infantile, sont torturés pour devenir des Légionnaires Hurlants par les Népharites qu'il commande.

## LES LÉGIONS HURLANTES

Les troupes de Muawijhe sont formées des créatures qui hantent nos pires cauchemars et des Légionnaires déments, entités corrompues auxquelles l'influence du Maître des Hurlements a ôté la raison. Depuis son retour, ce dernier a rassemblé ses forces autour de lui et leur rangs sont constamment grossis de nouvelles victimes rendues folles par l'Obscurité de notre époque.

### LES LÉGIONNAIRES HURLANTS

Les Légionnaires Hurlants dansent et nous arguent aux tréfonds de notre esprit, dans les recoins de nos rêves et sur les champs de bataille infinis. Vêtus d'uniformes dépareillés, ils hurlent sans cesse en écumant les plans matériels comme les mondes démentiels de leur maître.

Ce sont des hommes auxquels Muawijhe a ôté la raison. Leurs corps est agité de spasmes et sujet à des crises incontrôlables. Leur esprit s'est fané. Seuls les hurlements de leur maître abreuvent désormais leur existence.

Ils portent des vêtements, récupérés sur les champs de bataille, qui leur confère un aspect étrange et bariolé. Ils sont surtout équipés d'armes de mêlée et d'armes légères, en plus desquelles ils emportent toute une variété d'instruments, allant de la flûte plaintive au tambour, en passant par la harpe au son chantant.

La force des Légionnaires Hurlants est de pouvoir canaliser la folie obscure qui nous environne. Par leur danse sauvage, ils parviennent à susciter un vent délirant qui souffle sur le champ de bataille ; ce vent attaque et ravage l'esprit de ses victimes, lesquelles, ignorantes du danger, ne sont bientôt plus que des enveloppes vides. Ils peuvent aussi combiner leur pouvoir pour créer une véritable tempête de folie.

Certains constituent des forces spéciales équipées uniquement d'instruments dénaturés par la Technologie Obscure. La musique de ces instruments possède la capacité de modeler et de distordre la réalité afin de canaliser les pouvoirs de la Symétrie Obscure.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	14	<b>Déplacement :</b> 3/175
<b>Vitalité :</b>	-	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b>	11	<b>Actions :</b> 2
<b>Intelligence :</b>	2	<b>Bonus Initiative :</b> +2
<b>Volonté :</b>	1	<b>Blessures :</b> -
<b>Personnalité :</b>	6	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protection	
<b>Combat :</b>	7	<b>Tête :</b> 3
<b>Armes à feu :</b>	11	<b>Poitrine :</b> 6
<b>Communication :</b>	-	<b>Abdomen :</b> 5
<b>Adresse :</b>	-	<b>Bras droit :</b> 5
<b>Techniques :</b>	-	<b>Bras gauche :</b> 5
<b>Perception :</b>	4	<b>Jambe droite :</b> 6
<b>Esquive :</b>	3	<b>Jambe gauche :</b> 6

Structure : ESCOUADE
8-12 Légionnaires Hurlants jusqu'à 1 spécialiste artilleur
Équipement
Légionnaires Hurlant : Kratach Spécialiste artilleur : Tzoteth
Règles spéciales
Un Légionnaire Hurlant a la capacité d'invoquer automatiquement un VENT DE FOLIE une fois par tour, sans perdre de points de Volonté et sans faire de jet de dé. En revanche, le Vent n'inflige aucun dommage physique. Le niveau est de 1 par Légionnaire, ce qui veut dire que 10 Légionnaires unissant leurs efforts peuvent faire durer l'effet pendant 10 tours de combat. Les Légionnaires Hurlants IGNORENT également les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

**KURZADA.** Cette Népharite sculpturale est une experte dans l'art de la séduction. Dans un monde restant dominé largement par les mâles, elle utilise ses charmes féminins pour attraper dans ses filets les hommes de pouvoir.

Kurzada mesure environ 3,20 mètres de haut, et possède les proportions idéales d'une femme voluptueuse. Sa peau est vierge des runes mystiques que la plupart de ses pairs tatouent sur leurs corps. Ses cornes sont en parties recouvertes dans sa vaste chevelure d'argent qui est tressée entre ses pointes de cartilage. C'est une rose avec des épines.

Kurzada est la dirigeante d'une entreprise discrète de prostitution de luxe connu sous le nom des Madeleines. Elle utilise ce réseau d'escorte très cher pour connaître tous les squelettes qui reposent dans les placards des hommes des bureau de direction. Ces renseignements sont tenus secrets pour pratiquer un chantage auprès des hommes qui devront suivre les ordres de Kurzada.

Lorsque Kurzada prend une forme humaine, ce qui est rare, elle prend la forme de Pandore, une femme légendaire. Dans les jours anciens, Pandore était connu pour être la maîtresse de certains hommes les plus puissants de tous les temps. Aujourd'hui, c'est une recluse, préférant conduire ses affaires par l'intermédiaire de ses protégées.

### MUAWIJHE

Ce fut le grand prophète Aglialos qui, le premier, parla du Maître des Visions.

Le Maître Obscur était d'abord apparu dans les rêves, accompagné de fous et de bouffons, pour venir festoyer dans les esprits des hommes. Des hordes hurlantes furent lâchées pour hanter nos nuits, ne nous accordant ni trêve ni repos.

Aglialos s'aventura loin et profondément dans ses rêves, cherchant à rejoindre le cours du futur. Il franchit les Champs de la Désolation et découvrit que ses pas l'avaient mené devant la grande nécropole. Mais les portes étaient fermées et, malgré tous ses efforts, Aglialos n'avait pas le pouvoir de les ouvrir.

Dans sa colère le grand prophète lança un audacieux défi aux puissances qui maintenaient les portes closes. Dans un éclatement de trompettes et de flûtes, les battants s'écartèrent. De la gueule béante des portes s'échappèrent de hideuses créatures riant et dansant sauvagement. D'étranges couleurs emplirent le ciel et Aglialos sentit le cours de la réalité refluer et la démence à l'état pur combler le vide.

Et le Maître des Visions apparut. Dans sa puissance, il obstruait les portes, et les serpents qui jaillissaient de sa tête dansaient, comme fascinés par la musique.

Alors Muawijhe tendit la main vers le grand prophète, qui fut incapable d'en supporter davantage. Prenant la fuite, Aglialos courut vers la sécurité de sa cellule, vers la lumière de la Confrérie.

- La Quatrième Chronique, La Venue de Semai et de Muawijhe/ La pidius Asolvos

## LES BUVEURS D'ÂMES ZÉNITHIENS

Les BUVEURS D'ÂMES ZÉNITHIENS marchent derrière les Légionnaires Hurlants, usant du fouet pour les faire entrer dans une rage meurtrière et les diriger contre l'ennemi. Ce sont de gigantesques monstres de plus de trois mètres de haut qui surplombent l'arrière-garde des damnés, souvent entourés d'un groupe de tambours et de flûtistes fous.

Les Buveurs d'âmes Zénithiens ont une forme vaguement humanoïde avec un torse, une tête, deux bras et deux jambes. Là s'arrête la ressemblance. Leur crâne est allongé et sa partie inférieure révèle deux énormes mâchoires sans lèvres, tordues en une grimace hideuse. La haine flamboie dans ses yeux.

Leurs longs bras se terminent par de terribles serres, acérées comme des rasoirs et dégoûtantes d'une humeur visqueuse. Leurs jambes puissantes leur permettent de se déplacer très rapidement. Deux sinistres lames d'os dur sortent de leur dos. Elles sont reliées à des muscles puissants ; utilisées comme des tenailles, elles sont capables de couper un adversaire en deux. Leur queue peut également être utilisée comme arme de pointe.

Les Buveurs d'âmes Zénithiens sont les officiers des Légions Hurlantes, assumant leur commandement, les poussant au combat et les gardant en lignes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	27	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	24	<b>Bonus Offensif :</b> +4
<b>Coordination :</b>	10	<b>Actions :</b> 4
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b>	27	<b>Blessures :</b> 10
<b>Personnalité :</b>	16	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	17	<b>Tête :</b> 4
<b>Armes à feu :</b>	-	<b>Poitrine :</b> 5
<b>Communication :</b>	-	<b>Abdomen :</b> 5
<b>Adresse :</b>	14	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b>	-	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b> 5
<b>Esquive :</b>	9	<b>Jambe gauche :</b> 5
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		

1 Buveur d'Âmes Zénithien

### Règles spéciales

Les Buveurs d'Âmes Zénithiens disposent d'une vision nocturne, les Dons Obscurs FUREUR et du motif de Muawijhe. En mêlée leurs griffes effilées infligent des dommages égaux à 1D6+6 (Bonus Offensif déjà compté) à l'instar de leurs lames dorsales et queue. Les Buveurs d'Âmes bénéficient également d'une vision nocturne.

## LES HÉRAUTS DU JUGEMENT DERNIER

Les HÉRAUTS DU JUGEMENT DERNIER incarnent la vision la plus haineuse que nourrit Muawijhe envers l'humanité. Rien n'est sacré ou intouchable pour cette créature qui fut jadis humaine. Vous savez que votre heure est venue lorsque vous croisez une de ces créatures damnée.

Le Héraut est une singularité parmi les Légions de l'Apôtre de la Folie. Il représente la démenche incarnée, défiant à la fois la gravité et la logique. L'Hérétique qui est choisi pour devenir l'une de ces créatures a depuis longtemps perdu toute logique compréhensible ou capacité à planifier ses actions. Sa Transfiguration lui confère des capacités inconnues de notre univers. Il flotte au-dessus du sol tel un charognard cherchant sa victime, utilisant à la fois ses armes et un hullement pour semer la panique parmi les rangs de combattants de l'humanité. Cette litanie est une tirade dans un langage inconnu de l'humanité mais qui semble répondre aux flûtistes des Légionnaires Hurlants.

Le Héraut est toujours drapé d'une lourde toge pourpre frappé du symbole de Muawijhe, servant d'étendard pour les troupes des Légions de l'Apôtre. L'arrière se son corps est recouvert de tubes qui son connectés à son crâne. Tout le bas de son visage est remplacé chirurgicalement par une sorte d'immense harmonica qui émet un hullement capable de transpercer les os de ses adversaires. Enfin l'ensemble du corps semble léviter au-dessus du sol trahissant qu'une partie de ce corps n'appartient pas à ce plan d'existence.

## LE MAÎTRE DU MENSONGE

Alors que l'Obscurité se propageait à travers le système solaire, les fondations de l'humanité commencèrent à s'effondrer. Le troisième Apôtre survint les pas du Maître des Visions et jeta ses filets sur toute l'humanité. SEMAÏ était apparu...

Semaï est la Maître du mensonge, l'Éternel Trompeur et le Grand Dépravateur. Sa mission consiste à détourner les âmes humaines, à nous corrompre, nous tenter et nous convaincre de rejoindre l'Obscurité. Ses CORRUPTEURS se dissimulent dans l'ombre, promettant la richesse et la gloire aux esprits faibles. Les Hérétiques infiltrèrent les pouvoirs dirigeants de l'humanité et les cultes qui adorent les Apôtres voient croître leur puissance. Semaï est le plus subtil des Apôtres.

Son influence grandit au fur et à mesure que la Symétrie Obscure gagne des adeptes. Ses forces se composent de LÉGIIONNAIRES HÉRÉTIQUES qui ont vendu leur âme à l'Obscurité

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	23	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	20	<b>Bonus Offensif :</b> +3
<b>Coordination :</b>	22	<b>Actions :</b> 5
<b>Intelligence :</b>	4	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b>	21	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	7	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	10	<b>Tête :</b> 4
<b>Armes à feu :</b>	14	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b>	-	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b>	-	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b>	-	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b>	6	<b>Jambe gauche :</b> 4
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		

1 Héralut du Jugement Dernier

### Équipement

2 fusils à pompe Doomsday

### Règles spéciales

Le Héraut n'appartient pas vraiment à notre dimension ce qui le rend insensible au feu et aux gaz. Cette éthérite le rend aussi sensiblement résistant aux dommages physiques en lui conférant 4 points d'armure sur tout le corps (déjà comptabilisé) et d'ignorer les zones mortelles des explosifs.

## LES NÉPHARITES DE MUAWIJHE

Les Népharites de Muawijhe sont créés à l'image exacte de leur maître. Toutefois, ils sont dépourvus de ce contrôle tranquille qu'il exerce sur la folie. Ils agissent en tant que généraux des Légions Hurlantes et leur seul objectif est de répandre la folie et la terreur, ainsi que récupérer les malheureux tombés sous la coupe du Maître des Visions. Les Népharites de Muawijhe peuvent passer sans restriction du rêve à la réalité, toujours disposer à éteindre la soif de nouvelles âmes de leur maître.

Ils sont capables de faire sortir de leur bouche un long tentacule noir semblable à un gros ver qui, s'il touche une victime, met en contact l'âme de celle-ci et celle de Muawijhe. Les effets du Baiser de Muawijhe ont pour conséquence la création d'un nouveau Légionnaire Hurlant.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	32	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	15	<b>Bonus Offensif :</b> +3
<b>Coordination :</b>	26	<b>Actions :</b> 5
<b>Intelligence :</b>	21	<b>Bonus Initiative :</b> +6
<b>Volonté :</b>	27	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	28	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	19	<b>Tête :</b> 2
<b>Armes à feu :</b>	15	<b>Poitrine :</b> 8
<b>Communication :</b>	18	<b>Abdomen :</b> 8
<b>Adresse :</b>	17	<b>Bras droit :</b> 3
<b>Techniques :</b>	16	<b>Bras gauche :</b> 3
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b> 3
<b>Esquive :</b>	9	<b>Jambe gauche :</b> 3
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		

1 Népharite de Muawijhe

### Équipement

Tzoteth

### Règles spéciales

Un Népharite de Muawijhe possède tous les Dons Obscurs des motifs de la Symétrie Obscure et Muawijhe. Il peut effectuer en combat rapproché le Baiser de Muawijhe. La victime doit réussir un test de Volonté normal (difficulté 10) ou perdre 2D6 points de Volonté. Celle dont la Volonté tombe à zéro devient un Légionnaire Hurlant. Le Népharite bénéficie également d'une vision nocturne et se montre insensible à la douleur. Il IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

**BHALAÉRON.** Bhalatéron est un ancien mais plutôt faible Népharite, comparé à Alakhaï ou Saladin. Terrifié par son maître, Muawijhe, Bhalatéron est un flageoleur fidèle et doucereux empli de dégoût de lui-même. Il est pitoyablement servile face à son maître, mais cruel et mauvais envers ses inférieurs. La souffrance qu'ils cause aux âmes sous son emprise est extrême, même selon les critères de Néron, car c'est en se défoulant de ses frustrations sur ceux qui sont sans défense qu'il gagne un semblant de respect de lui-même.

Semblable à un enfant en putréfaction, bouffi à l'extrême, Bhalatéron est horrible à contempler. Il a soif des âmes des enfants victimes de mauvais traitements, trouvant que leur culpabilité est comme un vin doux. Dans les mondes humains, Bhalatéron a le pouvoir d'apparaître dans le rêve des enfants et joue le rôle de leur ami invisible, servant de manière ironique d'ange gardien à ceux-là même qu'ils souhaite capturer. Parce que la plupart des auteurs de sévices sexuels sur enfants ont eux-mêmes été des victimes d'abus, il attend souvent tout proche, la possibilité d'entraîner un parent abusif sur Néron à la demande de son rejeton torturé. Lorsqu'il agit ainsi, il finit toujours par revenir pour chercher l'âme du premier né de l'enfant en compensation de ses efforts. Il est plus que volontiers prêt à prendre le nouveau parent à la place, tant qu'il obtient une nouvelle âme pour y assouvir sa colère. Il manipulera également de manière subtile les enfants victimes d'abus pour qu'ils commettent des actes de dépravation, de cruauté et des parricides. Plus il peut perpétuer le cycle des abus, plus grand sera le nombre de Légionnaires Hurlants sous son emprise.

**AÏSHA.** Jeune Népharite relativement faible, Aïsha est devenue l'une des créatures les plus craintes dans les halls de la Cour de Muawijhe à cause de sa fourberie sans limite et de ferveur religieuse. Elle est totalement envers son maître et a obtenu de nombreuses faveurs de l'Apôtre. Ses pièges pour capturer les âmes sont célèbres. Peut être sa ruse vient-elle du fait qu'Aïsha était autrefois humaine.

Aïsha est fasciné par le violent chaos commis au nom de n'importe quelle cause. À cette fin, elle de plus en plus attirée par le fanatisme religieux et politiques. Elle pense que l'influence de son maître peut être étendue dans les domaines Bauhaus en manipulant ces groupes terroristes pour qu'ils commettent des actes de destruction gratuite. Comme un maître marionnettiste dément, elle inspire les chefs de ces groupes apocalyptiques et anarchistes, les poussant à perpétrer plus d'actes de violence absurde. Nombre des groupes extrémistes sur Vénus font partie des plans d'Aïsha. Jouant sur leurs peurs ou leurs désirs de fin du monde, elle les entraîne dans un délire religieux jusqu'à ce que, tels une bombe à retardement, ils explosent.

Impressionné par son ingéniosité et sa fourberie, Alakhaï est récemment entré en contact avec Aïsha et lui a fait des confidences. Elle a conclu un marché avec lui et ils ont joint leurs forces pour renverser Algeroth. Aïsha, la plus jeune des leaders de la conspiration Népharite, a peu d'influence dans leur conseil, mais elle a versé dans de subtiles manœuvres politiques pour détourner l'issue finale des événements en faveur de Muawijhe.

et reçoivent en retour l'ultime souffrance.

Si Semaï ne compte pas parmi les plus puissants des Apôtres, son emprise sur les mondes de l'humanité est sans égale . Son poison s'est répandu jusqu'au cœur de notre système et nombreux sont ceux qui lui ont vendu leur âme.

Le Maître du Mensonge mesure près de deux mètres de haut et presque autant de large. Sa peau est luisante de graisse et sa tête chauve n'est qu'une masse bouffie de bourrelets et de bajoues. Il porte d'amples manteaux bleus sur une grosse armure de combat. Ses mains sont engoncées dans de lourds gantelets de fer. Une sacoche pendue à sa ceinture contient la boule de cristal de toutes les promesses et sa main droite serre le rouleau de parchemin sur lequel sont inscrits les premiers mensonges.



## MANIFESTATION

Rien d'autre n'intéresse Semaï que d'accroître son influence, sa loyauté envers l'Âme Obscure n'est qu'en façade qui lui sert à éviter un conflit nuisible à ses objectifs.

Les autres Apôtres évitent les conflits avec Semaï car celui-ci n'oublie et ne pardonne jamais une insulte. En plus d'être la manifestation de la tentation menant à la trahison et au mensonge, Semaï représente les représailles aveugles, la vendetta qui détruit le justicier et sa victime. Il a beaucoup d'influence parmi les humains et agit au travers d'organisations dont la philosophie se base sur la vengeance comme les syndicats du crime capitolien. Toutefois ses Incarnations, comparées à celles d'Ilian ou Algeroth sont insignifiantes. Semaï possède quelques Népharites et autres serviteurs provenant de Néron, mais des millions d'Hérétiques sont à son service, car comme toujours les humains engendrent le mal. Semaï le canalise et en nourrit sa propre puissance.

## INCARNATION PRINCIPALE

L'ambassadeur de Semaï se fait appeler Michael Cimarro. Cet homme de loi très influent à San Dorado est surtout le *capo du*

## LES LÉGIONS DE SEMAÏ

Semaï s'entoure de créatures de l'ombre. Ses Légions ne sont pas aussi nombreuses que celles de sa sœur ou de ses frères, mais elles causent autant de dommages à l'humanité. Elles infiltrent et corrompent, espionnent et volent. Semaï se délecte de nos secrets, exploite nos faiblesses et dresse le frère contre le frère dans la bataille que mène l'humanité.

Ses forces sont éparpillées à travers tout le système solaire et mènent une lutte de guérilla depuis leurs bases secrètes. Elles combattent en petites unités soudées conduites par un Corrupteur ou un Népharite, très bien entraînées et aptes à prendre des initiatives lorsqu'elles n'ont personne à qui s'adresser.

Sur le champ de batailles, les hordes de Légionnaires Hérétiques sont commandés par des Népharites et DESPARTYTES.

## LES LÉGIONNAIRES HÉRÉTIQUES

Par hordes entières, les Hérétiques marchent à travers le système solaire, leurs rangs composés de malheureux, de fourvoyés, de corrompus et de dénaturés. Les Légionnaires Hérétiques constituent le gros des forces du Maître du Mensonge. Ils protègent ses Citadelles et chargent sous sa bannière contre les ennemis de l'Obscurité.

Ils furent autrefois des hommes. Ils sont désormais blafards, le regard vitreux et le visage tordu par une agonie perpétuelle. Tous se sont laissés abuser par les Corrupteurs qui leur ont promis une gloire éternelle parmi les serviteurs de l'Apôtre. Ils n'ont finalement pas eu d'autre choix que de se soumettre à Semaï et se joindre à son armée.

C'est de leur propre volonté que les Hérétiques ont abandonnés leur âme au Maître du Mensonge. Par ce geste, ils se sont liés à jamais à l'Obscurité, et même la mort ne peut les libérer. Ils ont fait l'expérience de la mort et de la souffrance des centaines et des centaines de fois et ne sont plus que des marionnettes dansant au bout de leurs fils. L'esprit anéanti par le feu d'une douleur infinie, ils suivent aveuglément les Népharites et Despartytes qui les mènent au combat.

Ils utilisent des armes saisies à l'ennemi ou procurées par les Hérétiques de haut rang ou les corrupteurs.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force</b> :	15	<b>Déplacement</b> :	3/225
<b>Vitalité</b> :	-	<b>Bonus Offensif</b> :	+1
<b>Coordination</b> :	11	<b>Actions</b> :	3
<b>Intelligence</b> :	3	<b>Bonus Initiative</b> :	+2
<b>Volonté</b> :	7	<b>Blessures</b> :	-
<b>Personnalité</b> :	4	<b>Taille</b> :	±0
Compétences	Protections		
<b>Combat</b> :	11	<b>Tête</b> :	1
<b>Armes à feu</b> :	11	<b>Poitrine</b> :	1
<b>Communication</b> :	-	<b>Abdomen</b> :	1
<b>Adresse</b> :	-	<b>Bras droit</b> :	1
<b>Techniques</b> :	-	<b>Bras gauche</b> :	1
<b>Perception</b> :	4	<b>Jambe droite</b> :	1
<b>Esquive</b> :	5	<b>Jambe gauche</b> :	1
<b>Structure : ESCOUADE</b>			
8-12 Légionnaires Hérétiques			
<b>Équipement</b>			
Kratach			
<b>Règles spéciales</b>			
Les Légionnaires Hérétiques bénéficient d'une vision nocturne et IGNORENT les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. Le temps passé dans les rangs des Légions leur a fait oublier ce qu'est la douleur.			

## LES INFILTRATEURS CALLISTONIENS

Pour saboter les installations importantes et assassiner ses plus puissants ennemis, Semaï fait appel aux INFILTRATEURS CALLISTONIENS, une race de chasseurs et d'assassins versés dans l'art du secret et de la guerre. Ils mènent des opérations

*tutti capi*, le chef des chefs des syndicats du crime capitolien. Son influence sur la pègre est considérable. L'organisation criminelle la plus puissante du système solaire est sous sa coupe et ses membres vivent dans la crainte permanente de lui déplaire.

Il a pris le contrôle des principaux syndicats capitoliens en 1259 TC et n'a cessé depuis de les diriger. Tous ses concurrents sont rapidement éliminés. L'Incarnation de Semaï règne par la terreur : ceux qui osent le défier sont amenés dans sa propriété où ils assistent au massacre de leur famille entière avant d'être tués à leur tour. Michael Cimarro ne vit que par et pour la vengeance, il ne semble pas avoir de plans précis, ce qui inquiète beaucoup Ilian et ses Mages Népharites.

Cimarro contrôle le crime organisé sur Mars, dans les secteurs capitoliens de Vénus et de quelques quartiers de Bernheim. Sur Vénus, il s'est souvent opposé aux mafias bauhauseurs, lesquelles considèrent l'organisation de Cimarro comme un concurrent méprisable. Plus de quatre millions d'humains servent sous ses ordres ou ceux d'une branche des syndicats capitoliens.

Les Cimarro possèdent de vastes propriétés à proximité de San Dorado, Burroughs et Bernheim.

derrière les lignes ennemies et constituent ses troupes de choc.

Les Infiltrateurs sont des humanoïdes dotés d'une fine charpente. Mais, en dépit de leur faible masse corporelle, ils possèdent une force et une constitution remarquables. Leur aptitude à guérir rapidement les blessures non-mortelles leur donne un avantage considérable lorsqu'ils doivent mener à bien des opérations secrètes.

Leur peau noire ressemble à du cuir et leur procure une bonne protection naturelle, ainsi qu'un bon camouflage de nuit. Leur yeux brillent faiblement dans l'obscurité et leur donnent une excellente vision nocturne et une bonne vision diurne. Pour dissimuler l'éclat de leurs yeux, les Infiltrateurs portent souvent un masque grotesque en forme de crâne ; ils deviennent ainsi virtuellement indétectables dans l'obscurité.

Leur corps est entièrement revêtu d'une armure légère, fréquemment couvertes de lames et de pointes, ce qui les rendent difficiles à capturer.

Ils sont souvent armés de leurs deux armes nécrotechnologiques favorites, le JAHKT et le VASSHT, ainsi que d'une gros pistolet automatique équipé d'un silencieux. Au cours de leurs opérations, ils emploient aussi beaucoup les grenades à gaz et à fragmentation.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force</b> :	16	<b>Déplacement</b> :	5/325
<b>Vitalité</b> :	25	<b>Bonus Offensif</b> :	+3
<b>Coordination</b> :	18	<b>Actions</b> :	3
<b>Intelligence</b> :	12	<b>Bonus Initiative</b> :	+3
<b>Volonté</b> :	12	<b>Blessures</b> :	8
<b>Personnalité</b> :	12	<b>Taille</b> :	±0
Compétences	Protections		
<b>Combat</b> :	16	<b>Tête</b> :	3
<b>Armes à feu</b> :	12	<b>Poitrine</b> :	7
<b>Communication</b> :	9	<b>Abdomen</b> :	7
<b>Adresse</b> :	18	<b>Bras droit</b> :	6
<b>Techniques</b> :	12	<b>Bras gauche</b> :	6
<b>Perception</b> :	12	<b>Jambe droite</b> :	6
<b>Esquive</b> :	12	<b>Jambe gauche</b> :	6
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			
1 Infiltrateur Callistonien			
<b>Équipement</b>			
Grenades, jakht, vassht, zracth			
<b>Règles spéciales</b>			
L'Infiltrateur régénère 1 point de vie par minute de repos. Il possède en outre une vision nocturne. Il dispose également des Dons Obscurs BRUME et ILLUSION.			

## LES PROPHÈTES MÉTROPOLITAINS

Le prophète est l'une des machinations les plus insidieuses du Seigneur du Mensonge. Il s'agit en fait d'un Hérétique qui s'est vu implanté une larve du Prophète. Cette implantation peut être volontaire ou non et peut être réalisé alors que l'hôte est inconscient. La larve n'est pas détectable par une simple visite médicale ou radio du fait qu'elle est capable de fusionner en partie avec le corps de son hôte. La larve se développera à mesure que l'Hérétique perpétera les vices de Semaï. Environ la moitié de l'humanité est éligible pour servir de corps hôte pour la larve du Prophète.

Une fois que celle-ci a terminé sa gestation, un Népharite de Semaï ou l'Hérétique lui-même peut déclencher le processus de transformation. À ce moment là, la reprogrammation du code génétique de l'hôte est complet et son corps subit une transformation qui le consume de l'intérieur, donnant ainsi naissance au Prophète Métropolitain dans toute sa monstruosité. Cette renaissance se déroule souvent loin des regards indiscrets du fait de la vulnérabilité relative de la créature pendant les quelques minutes durant lesquelles elle émerge de son ancien corps.

## SEMAÏ

Tandis que les glorieux croisés prenaient les armes et marchaient contre l'Obscurité sur les champs de bataille, les Inquisiteurs relevaient le défi d'un plus grand péril encore.

Car Semaï, le Maître du Mensonge, répandait son poison sur les mondes des hommes, prenant dans ses filets les personnes avides de puissance et de plaisirs pervers. L'Obscurité croissait de l'intérieur, corrompant notre société comme une tumeur cancéreuse.

Les Inquisiteurs retournèrent chaque pierre en traquant les signes du mal et de la corruption. Mais même la flamme de mille bûchers purificateurs n'aurait pu bannir l'Obscurité du fond de notre être.

Les chuchotements de Semaï dressaient le frère contre le frère, la mère contre la fille, et même la Confrérie se laissait enrôler par les mensonges puants du Grand Dépravateur.

Les bûchers brûlèrent plus haut et plus clair. Et plus les flammes grandissaient, plus s'allongeaient les ombres des Légions Obscures.

Et ainsi advint-il que les mégacorporations tombèrent entre les griffes maléfiques de l'Âme Obscure. Les Hérétiques sévissaient au plus haut niveau, hors d'atteinte du regard implacable des Inquisiteurs sacrés. Semaï murmurait d'obscurs secrets au creux de leur oreille, les faisant rois et princes et leur promettant la gloire des temps anciens. Et telle était la force de ces visions, que nombreux furent ceux qui les suivirent aveuglément pour se réveiller dans les rangs des damnés éternels.

- *La Quatrième Chronique, La Venue de Semaï et de Muawijhe/Lapidius Asolvos*

**Efraïm.** Efraïm, à l'instar de son maître Semaï, est l'une des voix les plus influentes de Néron. Pourtant, il compense son manque de puissance par une infamie sournoise à l'état pur. Il ne possède pas l'étrange code de l'honneur que partagent ses compagnons Népharites, et il utilisera absolument n'importe quel avantage pour prendre le dessus.

Étendre son influence intéresse grandement Efraïm et il compte de nombreux Hérétiques parmi les criminels sexuels, les cercles de pornographie et la traite des blanches. À travers eux, il tente de pousser l'humanité vers une sexualité de plus en plus dépravée. Il souhaite purger la passion de l'amour et de la tendresse et la déformer pour la salir et la priver de sens. Les femmes et les enfants sont ses cibles principales dans les mégavilles mais personne n'est à l'abri de ses attaques.

Lui-même en proie à des désirs sexuels incontrôlables, Efraïm a transformé une partie de la Court de Semaï en maison close pour satisfaire ses appétits pervers ainsi que celles des courtisans. Celle-ci est semblable à une mer de chair en fusion tordue sous l'influence d'une odieuse sensualité. Les formes des victimes qui s'y trouvent émergent de la surface pour être de nouveaux submergées. Ce cycle de tourment et de viol perpétuel prive l'humain de sa personnalité jusqu'à ce qu'il ne soit plus que de la viande avec laquelle Efraïm et ses comparses pourra jouer.

Sous sa forme finale, le Prophète devient aussi massif qu'un Razide avec une mâchoire prognathe et quelques cheveux argentés parsemant ses deux hémisphères cérébrales apparentes. Il porte souvent les lambeaux de vêtements portés par l'Hérétique juste avant sa transformation.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	35	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	31	<b>Bonus Offensif :</b> +5
<b>Coordination :</b>	13	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	14	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	26	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	16	<b>Tête :</b> 3
<b>Armes à feu :</b>	13	<b>Poitrine :</b> 5
<b>Communication :</b>	10	<b>Abdomen :</b> 5
<b>Adresse :</b>	7	<b>Bras droit :</b> 3
<b>Techniques :</b>	12	<b>Bras gauche :</b> 3
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 3
<b>Esquive :</b>	5	<b>Jambe gauche :</b> 3
Structure : INDÉPENDANT		
1 Prophète Métropolitain		
Règles spéciales		
Un Prophète Métropolitain possède le Don Obscur INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR.		

ges de la création et recèlent un pouvoir considérable.

Les Népharites les dissimulent sous de grosses armures et des manteaux flottants. Ils portent toujours des casques impressionnants et passent parfois pour des Inquisiteurs lorsqu'ils haranguent les masses ignorantes.

Ils possèdent le don unique de pouvoir remodeler l'esprit et la matière. Il leur suffit de se saisir d'un objet ou d'une personne pour corrompre sa forme ou son âme par un simple effort de volonté et la modeler comme de l'argile pour servir leurs propres fins obscures.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	21	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	22	<b>Bonus Offensif :</b> +3
<b>Coordination :</b>	19	<b>Actions :</b> 5
<b>Intelligence :</b>	29	<b>Bonus Initiative :</b> +5
<b>Volonté :</b>	27	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	25	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	16	<b>Tête :</b> 4
<b>Armes à feu :</b>	13	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b>	18	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b>	14	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b>	18	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b>	8	<b>Jambe gauche :</b> 4
Structure : INDÉPENDANT		
1 Népharite de Semai		
Équipement		
Jakht, vassht		
Règles spéciales		
Un Népharite de Semai possède tous les Dons Obscurs des motifs de la Symétrie Obscure et Semai. En s'emparant d'une victime au moyen de la POSSESSION, le Népharite est capable de la modeler et corrompre pour créer un Légionnaire Hérétique. Le Népharite bénéficie également d'une vision nocturne et se montre insensible à la douleur. Il IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.		

## LES NÉPHARITES DE SEMAI

Les lieutenants de Semai évoluent à la lisière de l'humanité, prêtant leur concours aux sectes et aux Hérétiques selon ce qu'ils jugent nécessaire. Ils poussent les masses obscures à se dresser contre la Confrérie et le règne des mégacorporations. Ils lisent dans l'esprit des gens et contrôlent les Corrupteurs chargés de répandre leur poison au sein de la société.

Les Népharites de Semai sont ceux qui ressemblent le plus aux humains. Ils sont grands et inquiétants, mais n'ont de points ni sur la tête ni sur le corps. En revanche, leur peau est couverte de runes incandescentes, imprimées dans leur chair des éons auparavant. ces runes reproduisent les premiers menson-

## LE TECHNO-MAÎTRE

Algeroth est l'Apôtre de la Guerre, le Maître Démon de la Technologie Obscure et le Mage de la Biotechnologie Corrompue. Il s'est vu attribuer la mission de propager les sciences perverses de l'Obscurité à travers les mondes qu'il tient sous sa botte. C'est le plus puissant des Apôtres après Ilian et il est étroitement lié à Semai, le Maître du Mensonge. Ensemble, ils mènent à bien des plans complexes pour plonger les mondes dans la guerre.

Ses Légions regroupent les plus nombreux et les plus fanatiques LÉGIONNAIRES et NÉCROMUTANTS. Elles chargent par hordes entières sur les champs de bataille détrempés de sang. Son étendard flotte au-dessus d'un bon nombre de Citadelles Obscures.

Algeroth se présente physiquement sous la forme d'un homme gigantesque, massif et musculeux, couvert de tuyaux et câbles électriques. Des appendices biotechnologiques vivants sont fixés sur son corps et partiellement intégrés à sa chair, partageant une relation symbiotique avec la Maître Obscur. Il porte différentes armes lourdes, ainsi qu'une impressionnante armure de guerre bardée d'ordinateurs de combat et d'armes supplémentaires.

## LA TECHNOLOGIE OBSCURE

Algeroth est le maître de la Technologie Obscure. Il a à son service les silencieux TEKRONS qui concrétisent ses sombres projets. Ils fabriquent tous les appareils détenus par les Légions Obscures d'Algeroth.

Les Tekrons d'Algeroth sont les plus intelligents et les plus talentueux des techniciens des Légions. Leur perverse créativité a produit d'innombrables créatures aux formes issues d'un autre monde. De nouvelles armes d'une immense capacité destructrice ont été imaginées d'après les visions du techno-Maître. D'énormes fermes de reproduction sont implantées partout où les obscurs rejetons d'Algeroth livrent bataille. C'est l'efficacité des Tekrons qui permet à Algeroth de créer de gigantesques monstres, et il veille jalousement sur ses secrets. La seule façon pour les autres Apôtres d'accéder à sa technologie est de la lui marchander, contre des âmes Hérétiques ou des Motifs Obscurs. Grâce à cet avantage, Algeroth a fourni beaucoup d'armes et de soldats aux armées des Apôtres. Il est ainsi parvenu à une position de force et d'influence que seule Ilian peut contrebalancer.

Parmi toutes les armes, les véhicules ou l'équipement utilisés par les Légions Obscures ou créés par les serviteurs d'Algeroth, il n'est rien qui soit conforme aux modèles traditionnels des armées de l'humanité. En dépit d'une vague similitude d'aspect avec un équipement conventionnel, tout ce matériel est re-fondu et dénaturé. Et contrairement aux apparences, la Technologie Obscure permet de produire un matériel de très haute qualité, capable de meilleures performances que son équivalent humain. Les armes sont meurtrières et leurs lames ont des effets dévastateurs en combat rapproché. Elles peuvent aisément trancher le bras d'un homme ou traverser une armure de combat.

## MANIFESTATION

Algeroth est le plus puissant parmi les Apôtres, il représente le despotisme, la tyrannie injuste. Il agit à travers les milices paramilitaires et dirige la moitié des légions Obscures. D'une manière générale, le Techno-Maître encourage le trafic d'armes, le despotisme, les patrouilles de la mort et le terrorisme d'état. Il ne lui est que trop facile de trouver parmi les Hérétiques des exécutants enthousiastes et dévoués.

Il exerce une influence sensible sur Mars et Vénus où il possède quelques ambassadeurs mineurs. Pour l'heure il se manifeste surtout dans le secteur de la ceinture d'astéroïdes, dans l'archipel des Hildas. L'Amiral Nolt, son Incarnation et émissaire dans la région contrôle la plupart des forces militaires d'Imperial.

## INCARNATION PRINCIPALE

L'Amiral Nolt dispose de sa propre armée sous la couverture du groupe d'assaut spécial Genièvre. Lorsque les tensions entre les deux corporations baissent d'intensité, il raffermir son empire sur le CSI dédié à la lutte anti-Cybertronic. Dans l'isolement du vide, sa milice personnelle, complétée de vaisseaux des Légions, n'obéit pas à un camp spécifique, mais se joint aux forces Imperial ou des Légions Obscures selon les circonstances. L'objectif est d'attiser les tensions entre Imperial et Cybertronic.

L'Amiral Nolt est un leader charismatique, qui peut s'attacher la loyauté inconditionnelle de n'importe qui. Sur le champ de bataille, il est capable de mener à la victoire des forces inférieures en nombre. Personne chez Cybertronic ne semble pouvoir arrêter son armée. Son ambition est de mettre toute la ceinture d'astéroïdes à feu et à sang, d'écraser les colonies existantes et d'en conquérir les ruines. Une guerre ouverte entre les deux corporations dans la région renforcerait le pouvoir des Légions Obscures et empêcherait Imperial de contrecarrer efficacement l'offensive de l'Obscurité. L'étape suivante consisterait alors à soumettre Imperial par la menace directe des Vaisseaux Noirs.

Tout le pouvoir de l'Amiral Nolt est concentré dans la ceinture d'astéroïdes, il ne possède pas de réelle influence dans le reste du système solaire. Ses forces sont structurées de façon très vague, l'Incarnation tenant le rôle de chef absolu. Il répugne à déléguer ses responsabilités et en conséquence, réagit de façon très lente aux événements inattendus. Voilà qui peut donner à Cybertronic une chance de s'opposer aux plans d'Algeroth.

L'Amiral Nolt a 25.000 mille hommes et 100.000 Légionnaires et Nécromutants sous ses ordres. Il est en guerre contre les troupes de Cybertronic et mène des raids secrets contre les positions Imperial. Il envisage depuis peu une campagne dans les astéroïdes troyens, ce qui risque de le mettre en conflit direct avec la flotte de Cybertronic.

**KRAÏST.** Bien qu'il ne soit pas aussi puissant qu'Alakhaï, Kraïst est tout de même l'un des plus puissants Népharite de Néron.

L'une de ses plus grandes réussites, a été d'étendre son influence dans les familles défavorisées des grandes mégavilles du système solaire. Depuis plusieurs siècles, ses agents sont poussés à s'entretenir pour des différences aussi mesquines que des couleurs de vêtements différentes. La plus petite insulte peut mener à des vendettas sans fin décimant des familles entières. Les coups de couteau, les coups de feu et la torture son devenus banals. Alors que ces gangs de jeunes gagnent en force, il est de plus en plus difficile pour les autres d'éviter d'être entraînés dans leurs querelles et vendettas mortelles. Kraïst trouve également utile que ces conflits touchent si souvent la vie d'innocents, parce que, pour chaque personne qui se venge d'un règlement de comptes entre gangs, son pouvoir s'accroît.

## ALGEROTH

Conscient de l'admirable direction du Cardinal Nathaniel - puisse-t-il être à jamais béni et protégé par les pouvoirs de la lumière ! - le rejeton de l'Obscurité abyssale et l'instigateur de la destruction observa les mondes extérieurs. Algeroth prit avec lui son fidèle lieutenant, le bestial Népharite Alakhaï. Assistés des silencieux Tekrons, ils créèrent ensemble la première Légion à partir des cadavres abandonnés sur les innombrables champs de bataille du système solaire.

Puis ils marchèrent contre l'humanité. Et les mondes tremblèrent l'un après l'autre sous la botte des Légions d'Algeroth, dont les rangs grossissaient bataille après bataille. Pour chaque homme qui tombait du côté de la Confrérie, les effectifs des damnés augmentaient d'un élément.

De nouvelles monstruosité et d'autres entités perverses furent couvées dans les usines biotechnologiques, au plus profond des Citadelles Obscures. Bien tôt des Ézogoules galopèrent bravement sur les champs de bataille, humant la mort qu'il leur était donné de chérir.

Les forces divisées de l'humanité perdirent pied sous les attaques massives de celles de l'Apôtre. Hérétiques et traîtres se rangèrent sous sa bannière et les cultes à sa gloire virent croître leur pouvoir. La technologie malsaine et corrompue se répandit à travers les mondes des hommes et, bientôt, des centaines et des centaines de personnes lui furent asservies.

Rapidement, on put découvrir sur chaque monde les flèches sinueuses et déformées des Citadelles.

Le Cardinal vit tout cela.

Tout ce que les saints prophètes lui avaient annoncé s'était révélé vrai. Il était clair désormais que pour sauver l'humanité de l'âme Obscure, il devait réunir les factions en guerre sous une même bannière : la lumière de la Confrérie. Ainsi donc, le Cardinal demanda la création d'un Deuxième Directeurat, et l'Inquisition vit le jour pour traquer les Hérétiques et les traîtres dans nos rangs et anéantir les Légions Obscures partout où elles pourraient être trouvées.

- La Cinquième Chronique, Algeroth et Demnogonis/Horka Mikhailos



## LES HORDES D'ALGEROTH

La dévotion d'Algeroth à l'art de la guerre entraîne un besoin permanent de forces nouvelles et plus dévastatrices. Toutes les créatures qui forment ses Légions sont conçues pour le combat. Avec le concours de ses fidèles Tekrons, Algeroth a donné vie à une armée de monstres étranges et meurtriers, dont beaucoup sont nés pour son seul service. Tous sont animés d'une loyauté obsessionnelle envers les Légions.

### LES LÉGIONNAIRES MORTS-VIVANTS

En hordes silencieuses, les LÉGIONNAIRES MORTS-VIVANTS d'Algeroth marchent contre l'humanité. Ces soldats sont des zombies, des hommes tués au combat et réanimés à l'aide de la Technologie Obscure.

Ils forment l'ossature des Légions Obscures d'Algeroth. Leurs corps sont attachés aux innombrables fosses communes qui parsèment les champs de bataille de notre système solaire ou dérobés dans les antiques cimetières des mondes colonisés. Cette origine leur donne une apparence effrayante. Leur équipement est issu d'un mélange de technologies anciennes et modernes, à divers stades de délabrement.

Les Légionnaires ont perdu leur âme et leur esprit depuis bien longtemps. Ce ne sont plus que des esclaves stupides aux ordres des Népharites ou d'autres officiers des Légions Obscures, incapables d'agir de leur propre initiative. Un Légionnaire séparé de son chef reste sur place sans rien faire jusqu'à ce qu'un autre officier en reprenne le contrôle. On ignore combien de Légionnaires un Népharite est à même de contrôler et le fonctionnement de ce contrôle reste obscur. Il semble, néanmoins, que l'officier qui dirige des Légionnaires ne leur explique pas des stratégies élaborées mais se contente de leur donner des ordres brefs.

Les Légionnaires Morts-Vivants sont de grotesques parodies des hommes qu'ils étaient autrefois. Leurs yeux sont vides et morts, et leur visage fermé. Ils portent un équipement perverti par la Technologie Obscure et qui a reçu de nouvelles et bizarres fonctions. Ils possèdent également des armes tranchantes avec lesquelles mutiler leurs adversaires.

Les Légionnaires Morts-Vivants ayant perdu une partie de leur corps au combat ou en conséquence de la décomposition sont complétés par de grotesques implants cybernétiques qui leur donnent une apparence encore plus étrange.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 16	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> -	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b> 11	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 3	<b>Bonus Initiative :</b> +2
<b>Volonté :</b> 4	<b>Blessures :</b> -
<b>Personnalité :</b> 4	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections
<b>Combat :</b> 9	<b>Tête :</b> 6
<b>Armes à feu :</b> 10	<b>Poitrine :</b> 3
<b>Communication :</b> -	<b>Abdomen :</b> 3
<b>Adresse :</b> -	<b>Bras droit :</b> 1
<b>Techniques :</b> -	<b>Bras gauche :</b> 1
<b>Perception :</b> 4	<b>Jambe droite :</b> 3
<b>Esquive :</b> 4	<b>Jambe gauche :</b> 3
<b>Structure : ESCOUADE</b>	
8-12 Légionnaires Morts-Vivants	
<b>Équipement</b>	
Kratach	
<b>Règles spéciales</b>	

Les Légionnaires Morts-Vivants bénéficient d'une vision nocturne et IGNORENT les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

### LES NÉCROMUTANTS

Les NÉCROMUTANTS sortent en nombre toujours plus grand des salles de Technologie Noire. Des prisonniers sont amenés vivants dans les Chambres de Distorsion. Le processus qui leur est appliqué modifie la structure de leurs muscles et reprogramme leur code génétique de base. Il en résulte des créatures au physique taillé pour le combat, à la peau cendreuse et aux cheveux argentés ou noirs. Leur épiderme est traité par endroits pour avoir la consistance du cuir et offrir une certaine protection. Les membres sont fréquemment remodelés et adaptés pour qu'il soit possible d'y intégrer des armes, des outils et ainsi de suite.

Le Nécromutant est un soldat aux aptitudes guerrières quasi-parfaites. Son cerveau exerce encore une certaine activité et il est toujours capable de prendre des initiatives. Il conserve également une partie de son ancienne personnalité.

Le petit reste de créativité humaine qu'il possède en fait un officier idéal pour des petits groupes de Légionnaires.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 16	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> 15	<b>Bonus Offensif :</b> +2
<b>Coordination :</b> 14	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 9	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b> 10	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b> 21	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections
<b>Combat :</b> 13	<b>Tête :</b> 1
<b>Armes à feu :</b> 12	<b>Poitrine :</b> 5
<b>Communication :</b> 9	<b>Abdomen :</b> 5
<b>Adresse :</b> 8	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b> 7	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b> 8	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b> 6	<b>Jambe gauche :</b> 4
<b>Structure : ESCOUADE</b>	
4-8 Nécromutants	
<b>Équipement</b>	
Belzarah avec des options biotechnologiques	
<b>Règles spéciales</b>	
Les Nécromutants disposent du Don Obscur INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR et d'une vision nocturne.	

### LES MARAUDEURS PRÉTORIENS

Ces créatures des Légions Obscures furent nommées ainsi par les Blood Berets d'Imperial après leur première rencontre **durant de la Croisade Vénusienne**. Les MARAUDEURS sont de formidables adversaires, sans rival parmi les forces de la Symétrie Obscure. Conçus par les Tekrons d'Algeroth, ils ont été élaborés d'après les conceptions du combattant de choc ultime du Techno-Maître.

Leur corps est une merveille technologique, composés de membres motorisés, de servocommandes et d'organes artificiels. Ce sont de véritables machines de guerre équipées d'un cerveau organique vivant et cette structure leur permet d'emporter des armes de soutien lourd telles que lance-flammes, lance-grenades, ou n'importe quelle arme de destruction à grande échelle. Organes internes et connexions neurales sont protégées par plusieurs épaisseurs d'armure et le cerveau est à l'abri dans un crâne blindé. Dépourvus de toute émotion et même de tout instinct de survie, ils représentent le combattant suprême. Leur cerveau, autrefois humain, n'est plus qu'un simple ordinateur biologique programmé uniquement pour la destruction.

Les Maraudeurs sont créés dans les profondeurs des Citadelles. Les Tekrons préparent un Hérétique, un renégat humain qui se sacrifie pour Algeroth. Ils sont accompagnés de deux Népharites, un maître de guerre et un maître de la Symétrie Obscure d'Algeroth. L'Hérétique est suspendu au-dessus d'un puits de lave et descend lentement dans le minéral en fusion, environné d'éclairs de Symétrie Obscure tandis qu'il disparaît sous la surface. Après quelques instants, ses résidus carbonisés sont remontés. Le cerveau demeure intact grâce aux pouvoirs protecteurs de la Symétrie Obscure. Les Tekrons se mettent aussitôt au travail sur les restes de la créature, renforçant ses articulations, remplaçant ses organes détruits et déposant une première couche de "peau" renforcée.

Ceci fait, le Maraudeur retourne immédiatement au feu avec une influence plus forte de la Symétrie Obscure sur la lave en fusion. Le processus se répète encore et encore, tant que les Tekrons et les Commandeurs Népharites ne sont pas satisfaits du résultat. Pendant son élaboration, un forgeron Tekron travaille d'arrache-pied sur une arme splendide, une Faux de Semai, la martelant jusqu'à la perfection. Une fois terminée, l'arme est offerte au Maraudeur par le maître de guerre tandis que le maître de la Symétrie Obscure grave un symbole sur son front. Le symbole est un motif délicat et perpétuellement changeant, dont la signification peut se traduire grossièrement par : "Baptisé par le feu". Ensuite, la créature est présentée à son jumeau de combat.

Les Maraudeurs Prétoriens apparaissent toujours par deux. Leurs cerveaux bio-informatiques sont reliés l'un à l'autre pour former une équipe de combat en parfaite symbiose. Ils réagissent à l'unisson et se soutiennent encore plus efficacement que les légendaires Commandos de la Mort. Si l'un des Maraudeurs est détruit, son jumeau devient totalement autonome et parfaitement capable de continuer seul le carnage.

L'armement standard des Maraudeurs Prétoriens est la Faux de Semai, un énorme autocanon qui nécessiterait deux Nécromutants pour le manier. Non contente de tirer des rafales dévastatrices de balles explosives de gros calibre, cette arme est également équipée d'une baïonnette de soixante-quinze centimètres pour le combat rapproché. Lance-flammes et lance-grenades peuvent être fixés sous le canon. Cette combinaison meurtrière est aussi bien adaptée à un terrain dégagé qu'à un milieu urbain.

### COMMANDEURS NÉPHARITES

Au sein des rangs des Népharites qui servent Algeroth, il existe plusieurs castes. Les Commandeurs constituent la caste la plus élevée des Népharites. Sur les territoires qu'ils contrôlent, leurs pouvoirs peuvent même rivaliser avec ceux de leur maître. Ces Népharites sont les lieutenants les plus capables d'Algeroth. Ils se voient confier les tâches les plus difficiles telles que représenter Algeroth dans les courts des autres Apôtres ou conduire les campagnes militaires sur une planète.

**ALAKHAÏ LE RUSÉ.** Alakhaï est le général suprême des Légions d'Algeroth et se montre inhabituellement astucieux pour un serviteur de l'Apôtre de la destruction. Il est le Commandant Suprême de toutes les forces d'Algeroth stationnées sur Vénus et est justement craint et haï par tous ses subordonnés. Alakhaï est un maître en intrigue comme en stratégie militaire, et il possède de solides compétences dans la manipulation de la Symétrie Obscure.

Alakhaï mesure près de 2,30 mètres de haut, et son armure de combat est parsemé de runes qui relâtent les attraits innombrables qu'il a commises. Il a un visage terrifiant et sourit constamment d'un rictus manique, faisant rouler sa terrible langue sur ses dents de devant. Son regard maléfique est perçant au point de faire réfléchir à deux fois le plus brave des adversaires en anticipation de la terreur à venir.

Alakhaï est ambitieux par delà toute mesure. À l'instar de son maître, il cherche à dominer toute vie et cela inclut le puissant Algeroth. Il comploter pour renverser l'Apôtre de la Guerre en le poussant à rentrer en conflit avec ses frères. La rumeur voudrait qu'il ait été un temps l'un des hôtes de marque à la Court de Semai.

**SALADIN.** Saladin est un des autres généraux qui connaît de nombreux succès. Il conduisit la toute première incursion sur Mars en 50 TC et réussit à établir une tête de pont malgré l'opposition acharnée des capitoliens. C'est un général brillant et intelligent et est en compétition avec Alakhaï pour la position de favori d'Algeroth. Il montre une totale fidélité envers l'Apôtre de la Technologie Obscure, et il suspecte Alakhaï de comploter contre son maître. C'est pourquoi lui et Alakhaï se haïssent et cherchent constamment à se discréditer ou s'éliminer.

Physiquement, Saladin est réellement impressionnant. Il mesure 3 mètres de haut et avec sa musculature, il apparaît aussi large. Son visage est dominé par sa mâchoire énorme et ses yeux rouges profondément enfoncés dans leurs orbites. Il ne sourit jamais ni montre une quelconque émotion, et il parle d'une voix froide, monotone. Son physique lui permet même de diriger personnellement ses troupes sur le champ de bataille. Sur le champ de bataille.

Saladin est un maître à la fois dans les offensives éclair et les défenses feintées. Sa préférence va bien sûr à l'attaque mais il est capable de savoir identifier les situations où la retenue est conseillée. Pour Saladin, la guerre est un jeu. Il y exerce toute sa science contre ses adversaires. La vie de ces guerriers sont comme des pièces qu'il protégera ou sacrifiera suivant la tournure des événements. Malgré cette apparence sans émotion, Saladin est absolument implacable et ne montre aucun remords. Lorsqu'il se montre rancunier, il poursuivra sa vendetta jusqu'au bout.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	40	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	-	<b>Bonus Offensif :</b> +6
<b>Coordination :</b>	14	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	9	<b>Bonus Initiative :</b> +5
<b>Volonté :</b>	10	<b>Blessures :</b> -
<b>Personnalité :</b>	27	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	18	<b>Tête :</b> 9
<b>Armes à feu :</b>	18	<b>Poitrine :</b> 7
<b>Communication :</b>	12	<b>Abdomen :</b> 7
<b>Adresse :</b>	18	<b>Bras droit :</b> 7
<b>Techniques :</b>	14	<b>Bras gauche :</b> 7
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 7
<b>Esquive :</b>	6	<b>Jambe gauche :</b> 7
<b>Structure : ESCOUADE</b>		
2 Maraudeurs Prétoriens		
<b>Équipement</b>		
Faux de Semai avec lance-grenades Carcasse ou lance-flammes Hindenburger, exosquelette		
<b>Règles spéciales</b>		
Un Maraudeur Prétorien IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. Il est insensible au feu et aux gaz.		

## LES CENTURIONS

Les CENTURIONS, les capitaines des cohortes de créatures malignes d'Algeroth, constituent l'exemple le plus effrayant de ce qu'il est possible d'obtenir avec la Technologie Obscure. Ce sont des prisonniers ou des déserteurs pris dans les rangs de l'humanité, emportés dans les chambres de distorsion des Tekrons et finalement refondus pour devenir des rejetons du mal à l'état pur.

Ils sont souvent placés à la tête d'un petit groupe de Légionnaires et de Nécromutants. Ce sont des humanoïdes terrifiants de près de deux mètres de haut, dotés de muscles nouveaux et d'une large carrure. Leur peau très résistante est d'une couleur gris-vert. Ils ne portent généralement aucune armure.

Parmi toutes les créatures de l'Obscurité, les Centurions sont celles dont l'apparence est la plus proche de celle de l'homme. Ils ont d'épais cheveux noirs et des traits humains.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	18	<b>Déplacement :</b> 4/275
<b>Vitalité :</b>	18	<b>Bonus Offensif :</b> +2
<b>Coordination :</b>	16	<b>Actions :</b> 4
<b>Intelligence :</b>	14	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	9	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b>	20	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	10	<b>Tête :</b> 0
<b>Armes à feu :</b>	14	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b>	12	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b>	9	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b>	9	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 4
<b>Esquive :</b>	6	<b>Jambe gauche :</b> 4
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		
1 Centurion		
<b>Équipement</b>		
Voriche, Skalak		
<b>Règles spéciales</b>		
Les Centurions disposent des Don Obscur INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR et FUREUR et également une vision nocturne.		

## LES NÉPHARITES

Les Népharites qui suivent Algeroth sont créés pour la guerre et font office de généraux, menant les armées au combat. Prenant volontiers part au carnage aveugle, ils hantent les champs de bataille en quête de nouvelles victimes.

Ils sont gigantesques, deux fois plus grand qu'un homme ordinaire, et portent des armures sombres et scintillantes couvertes de pointes. Ils disposent d'armes lourdes, aussi bien pour le combat rapproché que pour les fusillades. Bon nombre de leurs armes sont connectées à des coordinateurs de combat biotechnologiques.

Ils irradient toujours un calme parfait, menant leurs troupes avec une froide efficacité et communiquant leurs ordres par de féroces cris de guerre.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	45	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	23	<b>Bonus Offensif :</b> +5
<b>Coordination :</b>	19	<b>Actions :</b> 5
<b>Intelligence :</b>	16	<b>Bonus Initiative :</b> +5
<b>Volonté :</b>	21	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	29	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	18	<b>Tête :</b> 4
<b>Armes à feu :</b>	18	<b>Poitrine :</b> 8
<b>Communication :</b>	16	<b>Abdomen :</b> 8
<b>Adresse :</b>	18	<b>Bras droit :</b> 4
<b>Techniques :</b>	18	<b>Bras gauche :</b> 4
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b> 8
<b>Esquive :</b>	10	<b>Jambe gauche :</b> 8
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		
1 Népharite d'Algeroth		
<b>Équipement</b>		
Azogar		
<b>Règles spéciales</b>		
Un Népharite d'Algeroth possède tous les Dons Obscurs des motifs de la Symétrie Obscure et Algeroth. Le Népharite bénéficie également d'une vision nocturne et se montre insensible à la douleur. Il IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.		

## LES RAZIDES

Les RAZIDES sont de gigantesques créatures de plus de trois mètres de haut. Conçus par les sombres techniciens d'Algeroth, le corps de ces monstres est fait de métal et de fer noir, de verre et de chair, de sang et de muscle. Leur yeux brillent d'une lueur malade jaunâtre. Deux trous entre les yeux leur permettent de respirer. Leurs joues sont entièrement constituées d'alliages d'un autre monde et dotées de crocs acérés.

Les fluides vitaux des Razides circulent à travers des tuyaux et des conduits de métal. Ces créatures sont soutenues par un squelette métallique externe partiel, recouvert de chair et de muscles.

Les Razides sont dévoués à la mission d'Algeroth et font appliquer les instructions des Népharites, menant les Légionnaires et les Nécromutants au combat.

Ils se battent fréquemment avec des armes de soutien lourd saisies à l'ennemi ou procurées par les Tekrons. Ils ne portent généralement pas d'armure, mais n'hésitent pas à se protéger lorsqu'ils affrontent un adversaire vraiment dangereux.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b>	45	<b>Déplacement :</b> 5/325
<b>Vitalité :</b>	31	<b>Bonus Offensif :</b> +6
<b>Coordination :</b>	11	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b>	12	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b>	14	<b>Blessures :</b> 9
<b>Personnalité :</b>	26	<b>Taille :</b> +1
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b>	14	<b>Tête :</b> 5
<b>Armes à feu :</b>	16	<b>Poitrine :</b> 7
<b>Communication :</b>	10	<b>Abdomen :</b> 7
<b>Adresse :</b>	7	<b>Bras droit :</b> 5
<b>Techniques :</b>	15	<b>Bras gauche :</b> 5
<b>Perception :</b>	8	<b>Jambe droite :</b> 5
<b>Esquive :</b>	5	<b>Jambe gauche :</b> 5
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>		
1 Razide		
<b>Équipement</b>		
Mitrailleuse Nazgaroth, exosquelette		
<b>Règles spéciales</b>		
Un Razide possède le Don Obscur INSENSIBILITÉ À LA DOULEUR.		

## LES ÉZOGOULES

L'énorme ÉZOGOULE est une entité créée dans le seul but de faire la guerre. Son âme est vouée au carnage et à l'ivresse du champ de bataille.

Elle est portée au combat par quatre jambes puissantes, et ses deux bras musculeux peuvent aisément soulever les armes les plus lourdes. Elle est renforcée par un squelette métallique externe ; plus de la moitié de son corps est artificiel.

Elle peut atteindre une hauteur de quatre mètres et une longueur de trois. Elle semble incapable de communiquer verbalement, mais elle transmet des images télépathiques. Elle ne peut respirer dans une atmosphère normale que par l'intermédiaire d'un ILLITACK, un dispositif biotechnologique qui recouvre son visage monstrueux.

Les Ézogoules sont rencontrées sur tout les champs de bataille. Elles semblent attirées par les zones de combat et sont toujours prêtes à causer des ravages. Elles coopèrent généralement avec les hordes de Légionnaires, mais opèrent aussi d'elles-mêmes, en petits groupes.

## SEIGNEURS NÉPHARITES

En-dessous des Commandeurs Népharites se tiennent les Seigneurs Népharites. Ce sont les généraux de terrain et les chefs de guerre des Légions d'Algeroth. Ils se trouvent souvent au commandement d'une Citadelle ou d'une armée. Même si leurs pouvoirs ne sont en rien comparables à ceux d'un Commandeur Népharite, Ils sont les plus puissants Népharites que des mortels ne pourront jamais rencontrer. Les affaires d'un Seigneur Népharite se résument à la guerre, purement et simplement. Ce sont des machines de destruction vivantes, aussi capables de tuer un ennemi en combat singulier que de diriger une armée.

**ABSOLOM.** L'un des plus réputés Seigneurs Népharite est Absolom, le quatrième dans la chaîne de commandement de Vénus. Il dirige la Seconde Kohorte des Légions de la Damnation et est armé d'un fusil Géhenne à la fois un soldat bauhauser qu'il a personnellement tué en l'emplant sur l'une de ses cornes.

Absolom a toutes les caractéristiques physiques typiques d'un Népharite d'Algeroth, un corps très musculeux avec une peau rouge cramoisi. Sa tête a trois pointes, plus de nombreuses cornes tordues à l'arrière de son crâne. Il rit constamment de la jouissance qu'il éprouve en tuant et massacrant, en arborant son rictus de dents acérées et sa langue noire luisante.

**JEZERAÏ.** Jezeraï est le bras droit de Saladin sur Mars, un général hors pair, un adversaire cruel et un champion redoutable. Il est souvent vu mener ses forces en personne, soit en défendant les alentours des Citadelles ou en menant les féroces assauts de ses Commandos de la Mort, des unités d'élite de la Légion de Saladin. Plus d'une fois, il a affronté personnellement les plus braves des champions capitoliens, et il n'a jamais été défait.

Jezeraï porte toujours une énorme armure de combat disposant de ses propres améliorations biotechnologiques. Elle ressemble une armure de plate médiévale avec des articulations métalliques et de l'acier recouvrant tout son corps. L'armure est recouverte d'inscriptions et de runes qui lui confèrent des capacités uniques comme l'invisibilité, le vol et la faculté d'irradier d'un feu pouvant consumer tout ce qui se trouve à portée. En combat, il est armé d'une épée à deux mains de plus de 3,50 mètres de long et un masque grimaçant.

**ABAZAR.** En tant que favoris parmi les Seigneurs Népharites d'Algeroth, Abazar n'obéit qu'aux ordres directs du Techno-Maître. Dirigeant ses unités d'élite les Soleils Écarlates, il peut apparaître n'importe où dans les mondes de l'humanité pour dispenser la mort et la damnation. Ses forces, comptant entre 900 et 1.300 troupes, se déplacent sur leurs propres vaisseaux pour mener des raids éclair pour le plaisir de massacrer et tuer.

Abazar est vraiment très grand pour un Népharite, à peu près 3,80 mètres de haut, mais n'apparaît pas aussi musculeux que les membres de son espèce. Sa force réside en fait dans ses extraordinaires capacités avec la Symétrie Obscure et dans son Sceptre de l'Ether soit comme une arme, soit comme un focus symétrique. Sa peau craquelée est violacée, presque noire, et avec son physique amaigri et ses yeux blancs, Abazar ressemble à une ancienne momie libérée de ses bandages.



Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b> 34	<b>Déplacement :</b>	6/400
<b>Vitalité :</b> -	<b>Bonus Offensif :</b>	+5
<b>Coordination :</b> 22	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b> 15	<b>Bonus Initiative :</b>	+5
<b>Volonté :</b> 16	<b>Blessures :</b>	-
<b>Personnalité :</b> 24	<b>Taille :</b>	+3
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b> 17	<b>Tête :</b>	4
<b>Armes à feu :</b> 16	<b>Poitrine :</b>	5
<b>Communication :</b> 17	<b>Abdomen :</b>	5
<b>Adresse :</b> 18	<b>Bras droit :</b>	4
<b>Techniques :</b> 14	<b>Bras gauche :</b>	4
<b>Perception :</b> 8	<b>Jambe droite :</b>	4
<b>Esquive :</b> 8	<b>Jambe gauche :</b>	4
Structure : INDÉPENDANT		
1 Ézogoule		
Équipement		
Autocanon Blutarch, exosquelette		
Règles spéciales		
Un Ézogoule possède les Dons Obscurs TERREUR et FEU OBSCUR. Un Ézogoule IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. En mêlée ses griffes infligent des dommages égaux à 1D6+5 (Bonus Offensif déjà compté). Il possède également une vision nocturne et un symbiote Iltachk le rendant insensible aux gaz. 75% d'entre eux ont de plus la faculté de voler avec la même statistique DEP que sur terre.		

## LES BÉHÉMOTHS PRÉTORIENS

La Symétrie Obscure peut se manifester par bien des façons d'une manière terrible et effrayante. Invoqué depuis un autre plan d'existence, le Béhémot Prétorien est une des ses manifestations. Extirpé d'un univers entièrement dominé par l'âme Obscure, les BéhémotHS sont des machines massives de haine et de destruction en quête de batailles et de carnages.

Les Scorpions du Désert capitolien les assimilent à de simples bêtes enragées, mais c'est une erreur. Les BéhémotHS possèdent une intelligence insidieuse qui, à l'instar de corps physique, est augmenté par les pouvoirs de la Symétrie Obscure. D'une certaine façon, les BéhémotHS sont dépendants à leur drogue, sans le flux constant de la Symétrie Obscure pour ani-

## LE CONTAMINEUR

À mesure que le système solaire s'enfonçait dans la guerre, d'innombrables batailles étaient livrées dans les plaines et les jungles, dans les montagnes et les déserts. Des milliers et des milliers de soldats tombaient chaque jour, et les morts se comptaient par millions.

Sur les champs de bataille, les corps boursoufflés nourrissaient les vautours. Les charognes pourrissantes se multipliaient à travers le système et bientôt nos armées furent frappées par des épidémies et des infections rampantes. De ce foyer de mort et de pourriture émergea DEMNOGONIS LE CONTAMINEUR.

Demnogonis est le cinquième Apôtre à être sorti de l'Obscurité. Il a suivi les pas de son frère Algeroth et sème la Mort Noire sur son passage. Sa mission est de propager la maladie et l'infection au sein des mondes humains, affaiblissant ainsi leurs défenses et ouvrant la voie aux forces de l'Obscurité.

Les Légions de Demnogonis marchent sous des bandières en lambeaux, apportant la puanteur de la pourriture et de la corruption.

Demnogonis apparaît comme une homme maigre, osseux, dont le corps de haute taille montre les symptômes de différentes maladies. Tous ses cheveux sont tombés et ses yeux sont voilés d'un film blanchâtre. Le Contamineur est vêtu de robes en loques, faites de tissu sombre et de pièces de cuir. Sous ses vêtements décomposés, son corps est maintenu par des points de suture et par la Nécrotechnologie. Des tuyaux sont reliés à chacun de ses membres et des organes animés de pulsations luisent à travers sa peau translucide.

### MANIFESTATION

Cet Apôtre représente entre autre la mort emprisonnée dans un cadavre pourrissant et transforme l'angoisse de l'humanité face à la maladie. Il espère trouver un jour sa place parmi ses pairs qui, pour le moment, le dédaignent.

Demnogonis agit par l'intermédiaire de son son réseau d'Hérétiques. Il essaie d'accroître son pouvoir, capturant les humains qui errent dans ses Purgatoires ou s'intéressant aux cadavres en décomposition. Néanmoins, son influence reste limitée ; ses Népharites et ses serviteurs ne sont guère nombreux.

mer leur corps, ils deviendraient fous et s'auto-détruiraient. C'est l'une des principale raison qui explique qu'aucun BéhémotHS n'ait jamais été capturé vivant.

Sur le champ de bataille, le BéhémotHS est utilisé pour percer les lignes de défense et détruire les positions fortifiées. Ils sont immenses, lourdement protégés et incroyablement destructeurs, spécialement grâce à leur quatre bras musculeux les autorisant à porter toutes sortes d'armes. C'est en atteignant les lignes ennemies que le BéhémotHS révèle tout son potentiel en semant la désolation sur tout ce qui croise son chemin. Les troupes d'Algeroth craignent aussi ces monstres qui les accompagnent vu que les BéhémotHS ne font pas vraiment attention sur quoi ils piétinent. Quelquefois des Né cromutant se sont retrouvés transformés en projectile vivant alors qu'une BéhémotHS enragé peut se montrer capable d'empoigner une créature de taille humaine pour la lancer dans la mêlée.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
<b>Force :</b> 45	<b>Déplacement :</b>	5/325
<b>Vitalité :</b> 35	<b>Bonus Offensif :</b>	+6
<b>Coordination :</b> 14	<b>Actions :</b>	4
<b>Intelligence :</b> 11	<b>Bonus Initiative :</b>	+4
<b>Volonté :</b> 17	<b>Blessures :</b>	9
<b>Personnalité :</b> 23	<b>Taille :</b>	+5
Compétences	Protections	
<b>Combat :</b> 14	<b>Tête :</b>	8
<b>Armes à feu :</b> 16	<b>Poitrine :</b>	10
<b>Communication :</b> 5	<b>Abdomen :</b>	10
<b>Adresse :</b> -	<b>Bras droit :</b>	8
<b>Techniques :</b> 5	<b>Bras gauche :</b>	8
<b>Perception :</b> 5	<b>Jambe droite :</b>	8
<b>Esquive :</b> 5	<b>Jambe gauche :</b>	8
Structure : INDÉPENDANT		
1 BéhémotHS Prétorien		
Équipement		
Autocanon Décimator, Azogar géant, exosquelette		
Règles spéciales		
La force et la masse des BéhémotHS Prétorien leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée ses poings infligent des dommages égaux à 1D4+7(x2) (Bonus Offensif déjà compté).		

### INCARNATION PRINCIPALE

Luigi Cantorre est l'ambassadeur de Demnogonis. Cet Hérétique pratiquant la nécromancie vivait autrefois dans le domaine des Saggielli, avant que les inquisiteurs de la Confrérie ne le forcent à prendre la fuite. Il a trouvé refuge dans une colonie d'artistes dans le nord-ouest d'Aphrodite Terra. Il n'a pas tardé à asseoir sa domination sur les environs et à y rassembler ses disciples. L'endroit est désormais dédié à la mort et aux Dons Obscurs.

Les artistes et les colons qui tentèrent de s'opposer à ces changements furent transformés en Légionnaires Bénis, âmes tourmentées prisonnières de leurs chairs en putréfaction. La colonie est devenu est lieu de rencontre pour les Hérétiques et autres adeptes des Légions Obscures. Cantorre est parvenu à apaiser leurs dissensions et à former une secte d'ampleur interplanétaire disposant de contacts fiables et d'une large influence.

Cantorre visa à emprisonner le genre humain dans la chair putrescente. Les Hérétiques qui tentent de suivre ses enseignements se tournent invariablement vers la manipulation de maladies et Dons menant à cet état. Ses projets sont simples : il espère détruire toute vie autour de la Mer du Chaudron et piéger les êtres vivants dans leur cadavre. Dans sa colonie, il dirige 75 Né cromages expérimentés ainsi qu'une centaine d'Hérétiques, protégés par une armée de Légionnaires bénis et de créatures tout droit sorties des plans du Seigneur de la Famille.

Il est quasiment impossible de trouver la colonie si l'on ne sait pas où chercher. Son emplacement n'est plus signalée sur aucune carte et les routes ne sont praticables que durant la nuit vénusienne. Durant la journée, la région est entourée de marais salants. La nature alentour dépérit : l'herbe, les arbres, les animaux... Tout meurt et pourrit. La population des environs n'élève plus de bétail à proximité. Les autochtones fuient cet endroit comme la peste et se méfient de ceux qui s'y intéressent.

## MAGES NÉPHARITES

Ces Népharites sont beaucoup plus rares que les Seigneurs. Ce sont ceux qui servent Algeroth comme Maîtres de la Symétrie Obscure. Ce sont des prophètes et magiciens qui développent et améliorent les Dons Obscurs. La plupart peuvent se trouver à la Court d'Algeroth sur Néron, mais exceptionnellement ils peuvent être amenés à exécuter des missions importantes dans les mondes humains, telles que de préparer des Hérétiques pour la Transfiguration.

**VALPURGIS.** L'Archimage d'Alakhai, Valpurgis, est autant redouté qu'il est nécessaire. Il existe une relation d'amour-haine entre les deux Népharites, et c'est une combinaison qui a permis à l'Alakhai de devenir l'un des favoris - et des plus talentueux - des serviteurs d'Algeroth. Inutile de dire que Valpurgis est un maître dans la manipulation de la Symétrie Obscure sous sa véritable forme, et peu peuvent rivaliser avec sa cruauté. Il prend toujours ses décisions lentement et avec précaution ; pourquoi se hâter ?

Valpurgis mesure plus de 3 mètres de haut et sa taille est augmentée par la Couronne des rituels. Il porte des toges légères violettes avec des motifs dorés et des plaques d'épaule circulaire frappées de ses propres insignes. Il est armé d'un cimenterre d'alliage noir issu d'un autre monde, utilisé uniquement pour la réalisation de rituels. En combat il préfère utiliser un long fouet d'acier qu'il utilise habituellement pour inspirer les Tekrons de la Citadelle vénusienne d'Alakhai. Sa peau est noire et parcheminée comme celle d'un vieillard.

**MALEDRACH.** Maledrach est peut être le plus célèbre, et sans doute le plus redouté, de tous les Mages Népharites. Il commande les Légions des Damnés, le régiment personnel d'Algeroth pour les opérations spéciales. Bien que ses Légionnaires sont réputés pour leur cruauté sur les zones de guerre, le combat n'est pas leur première assignation. En fait, ils sont déployés lorsque quelque chose ou quelqu'un doit être apporté devant la Court d'Algeroth. Ces opérations requièrent plus de cervelle que de muscle.

Maledrach a une apparence de chauve-souris, sa peau est noire et poilue, son nez est parsemé de nombreuses narines, ses dents sont étroites et acérées. Et lorsque qu'il tend ses bras, elles forment une aile de chauve-souris qui est normalement dissimulée entre ses bras et son tronc. Lorsqu'elles sont repliées, elles ne sont pas visibles sous les longues robes grises qu'il porte. Maledrach possède aussi la faculté d'entièrement se transformer en chauve-souris - de taille normale mais sensiblement plus grande. Cette forme lui permet d'espionner et d'assassiner au cœur des mégavilles de l'humanité.

# LES LÉGIONS DE DEMNOGONIS

Les hordes de Demnogonis sont vouées à la propagation de la Mort Noire à travers le système solaire. De leur démarche traînante et heurtée, les Légionnaires Bénis submergent les défenses de la Confrérie, stoppés uniquement par l'annihilation totale. Ils sont suivis de créatures d'un autre monde qui sèment les graines de la maladie dans notre corps, se servant de nous pour répandre la mort.

Les forces de Demnogonis préfèrent les cibles sans défense et attaquent souvent immédiatement après le passage dévastateur des Légions d'Algeroth. Elles comptent sur leur supériorité numérique et si elles ne peuvent l'emporter par la force, elles choisissent généralement d'assiéger l'adversaire, sachant que le temps travaille contre les défenseurs.

## LES LÉGIONNAIRES BÉNIS

Les hordes de Demnogonis sont constituées des LÉGIONNAIRES BÉNIS, couverts de maladies et d'infections. Semblables à d'innombrables nuées de mouches, ces créatures maudites marchent sous les ordres insensés de leur Apôtre. Elles ne reculent devant rien et seule la destruction complète parvient à les stopper. Entraînés par leur nombre, elles déferlent sur leurs ennemis comme un raz-de-marée de corps décomposés charriant l'ordure et la pestilence dans leur sillage.

Les Bénis sont d'anciens blessés humains, ramassés sur les innombrables champs de bataille du système solaire et emportés dans les fosses des Citadelles de Demnogonis pour y recevoir la bénédiction de l'Apôtre. Ils en ressortent l'âme hurlante et l'esprit perverti pour chercher la paix éternelle sur le champ de bataille.

C'est la promesse du sommeil éternel et de la délivrance des maladies rampantes ravageant leur corps qui emplit les Bénis de cette frénésie meurtrière et de cette soif insatiable de combats. Car dans la mort réside la paix. Peut-être.

En règle général, les Bénis ne sont pas armés au début d'un assaut par crainte d'une rébellion. Quand la bataille fait rage, ils avancent avec leurs vêtements en haillons et ramassent, au fur et à mesure, les armes de leurs ennemis ou de leurs frères tombés au combat.

La dangerosité des Bénis réside essentiellement dans le fait qu'ils sont porteurs de maladies contagieuses. même après leur mort, virus et germes restent virulents, donc susceptibles de se propager.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 11	<b>Déplacement :</b> 3/175
<b>Vitalité :</b> -	<b>Bonus Offensif :</b> ±0
<b>Coordination :</b> 12	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 3	<b>Bonus Initiative :</b> +2
<b>Volonté :</b> 10	<b>Blessures :</b> -
<b>Personnalité :</b> 5	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections
<b>Combat :</b> 8	<b>Tête :</b> 0
<b>Armes à feu :</b> 9	<b>Poitrine :</b> 0
<b>Communication :</b> -	<b>Abdomen :</b> 0
<b>Adresse :</b> -	<b>Bras droit :</b> 0
<b>Techniques :</b> -	<b>Bras gauche :</b> 0
<b>Perception :</b> 4	<b>Jambe droite :</b> 0
<b>Esquive :</b> 3	<b>Jambe gauche :</b> 0

### Structure : ESCOUADE

8-12 Légionnaires Bénis  
Jusqu'à 1 spécialiste artilleur

### Équipement

Légionnaire Béni : Kratach  
Spécialiste artilleur : Gicleur bactériologique

### Règles spéciales

Les Légionnaires Bénis IGNORENT les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. En mêlée leurs griffes infligent des dommages égaux à 1D6+0 (Bonus Offensif déjà compté). Tout combattant blessé par un Légionnaire Béni doit réussir un test de Vitalité normal (difficulté 10) ou attraper une infection déterminée par le maître de jeu.

## LES CURATEURS

Ces infirmiers fous sillonnent les champs de bataille, prodiguant les derniers soins aux blessés. Vêtus comme de cauchemardesques médecins, ils sont équipés de toutes sortes d'instruments médicaux, certains ordinaires et d'autres dénaturés par la Nécrotechnologie.

Les CURATEURS sont des entités issues des mondes malades d'un autre plan d'existence. Ils se consacrent à l'étude des secrets de la douleur et de la maladie et sont employés par le Grand Contamineur pour ramasser les blessés et les soigner à leur façon.

Ils sont formés comme des humains, quoique étant plus grands qu'une homme ordinaire. Leur corps est musculeux et leurs membres forts et massifs, sont souvent remplacés par d'étranges implants cybernétiques. Leur peau tient avec des points de suture, quand elle n'est pas remplacée par des plaques de cuir ou de plastique. Leur tête chauve, dépourvue de peau, révèle un crâne souriant, fréquemment relié à différents instruments par des tuyaux et des câbles électriques. Leurs yeux brillent d'une lueur jaunâtre et ils ricanent doucement en procédant à leurs opérations.

Les Curateurs sont vêtus de blouses blanches en lambeaux,

ornées des runes de Demnogonis. L'armure hérissée de pointes qu'ils portent dessous protège leurs organes vitaux.

Ils emportent avec eux différents instruments médicaux, souvent corrompus par la Nécrotechnologie. Cet équipement est toujours rudimentaire et contaminé par des bactéries. Les Curateurs sont eux-mêmes infestés de parasites qui transmettent diverses maladies à leurs patients.

Ces macabres infirmiers sont principalement armés d'épées acérées et contaminées et de pistolets de gros calibre avec lesquels ils administrent les derniers soins.

En dépit de leur nature, les Curateurs se révèlent très compétent dans l'art de réanimer les morts et de les rendre aptes à retourner au combat. Pour cela, ils font un large usage de la Nécrotechnologie et remplacent membres et organes inutilisables.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 14	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> 14	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b> 17	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 13	<b>Bonus Initiative :</b> +3
<b>Volonté :</b> 13	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b> 12	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections
<b>Combat :</b> 8	<b>Tête :</b> 2
<b>Armes à feu :</b> 14	<b>Poitrine :</b> 2
<b>Communication :</b> 12	<b>Abdomen :</b> 2
<b>Adresse :</b> 9	<b>Bras droit :</b> 2
<b>Techniques :</b> 18	<b>Bras gauche :</b> 2
<b>Perception :</b> 8	<b>Jambe droite :</b> 2
<b>Esquive :</b> 6	<b>Jambe gauche :</b> 2
Structure : INDÉPENDANT	
1 Curateur	
Équipement	
Épée Curator, pistolet bactériologique	
Règles spéciales	
Les Curateurs disposent des Don Obscur du motif de Demnogonis et également une vision nocturne.	

## LES REJETONS DE DEMNOGONIS

Nés des plus répugnantes des chambres de gestation, les Héritiques transfigurés en REJETONS DE DEMNOGONIS sont les créatures favorites de l'Apôtre de la Corruption. Ils sont ses yeux sur le champs de bataille ; partout où porte leur regard, Demnogonis voit et comprend. Les Rejetons ont pour mission de convertir des victimes impuissantes à la mort noire. Ils ont la chance d'être dotés de l'instrument idéal pour cette tâche : le Vent Mauvais. D'énormes bouffées d'une nauséabonde fumée noire et grise sortent de leur bouche, ne laissant que mort et souffrance dans leur sillage. Ces abominations ressemblent à une version plus modeste et dénaturée du Contamineur.

Les Rejetons arborent souvent des combinaisons de cuir et de métal au-dessus de leurs membres en apparence décomposition. Ils peuvent être pris par erreur comme des Curateurs si ce n'est que leurs membres sont souvent des extensions biomécaniques aux lames acérées.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
<b>Force :</b> 16	<b>Déplacement :</b> 3/225
<b>Vitalité :</b> 9	<b>Bonus Offensif :</b> +1
<b>Coordination :</b> 14	<b>Actions :</b> 3
<b>Intelligence :</b> 15	<b>Bonus Initiative :</b> +4
<b>Volonté :</b> 22	<b>Blessures :</b> 7
<b>Personnalité :</b> 17	<b>Taille :</b> ±0
Compétences	Protections
<b>Combat :</b> 16	<b>Tête :</b> 2
<b>Armes à feu :</b> 13	<b>Poitrine :</b> 4
<b>Communication :</b> 18	<b>Abdomen :</b> 4
<b>Adresse :</b> 7	<b>Bras droit :</b> 2
<b>Techniques :</b> 16	<b>Bras gauche :</b> 2
<b>Perception :</b> 8	<b>Jambe droite :</b> 2
<b>Esquive :</b> 5	<b>Jambe gauche :</b> 2

### Structure : INDÉPENDANT

1 Rejeton de Demnogonis

### Règles spéciales

En mêlée, un Rejeton peut attaquer avec des griffes rétractables avec des dommages égaux à 1D6+1 (Bonus Offensif déjà compté). De plus leurs organes internes leur permettent d'émettre des bouffées de vapeurs empoisonnées à laquelle se trouvant à moins de 5 pas de la créature. Les victimes doivent réussir un test de Vitalité difficile (difficulté 15) sous peine d'entamer le processus de dégénération qui les transformera en quelques jours en Légionnaires Bénis.

## LES CAIRATHS

Le CAIRATH fut créé dans la plus terrible des chambres de naissance des Légions Obscures. Conçu par les Népharites de Demnogonis, il constitue un témoignage de la puissance du Contamineur, offert aux cultes de tous le système solaire.

Le Cairath est lâché dans les égouts ou dans un marais à

## DEMNOGONIS

Or donc l'Obscurité retourna une nouvelle pierre, et de sous cette pierre sortit en rampant Demnogonis, le Contamineur. Né de la douleur et de la souffrance, de l'ordure et de la famine, des épidémies et de la maladie, le Maître Corrompu brandit le poing vers le ciel pur du Cardinal. Il maudit l'air et l'eau et la lumière aveuglante de la Confrérie. Son univers était celui de la pourriture, de la souillure et de la peste et il eut la vision d'un temps où nos mondes seraient dénaturés et souillés par les noires maladies de la Symétrie Obscure. Et dans le sillage de ses frères, il fit un grand festin de corruption. Les corps des soldats tués dans les batailles étaient abandonnés sur place, terrain fertile pour les parasites et les épidémies. D'ignobles créatures furent créées à partir de la chair décomposée et des âmes souillées des morts et des blessés. Les sombres fosses de reproduction de Demnogonis furent remplies des maudits et des damnés.

Ce milieu était un asile pour les Légions de Demnogonis et ainsi la pourriture fut répandue de champ de bataille en champ de bataille, de monde en monde.

Et ainsi furent allumés les premiers feux purificateurs. Depuis lors, la flamme des bûchers funéraires brille sur chaque champ de bataille et dans chaque ville où des hommes et des femmes rendent leur dernier soupir.

- La Cinquième Chronique, Algeroth et Demnogonis/Horka Mikhailos

**SHEKRAL.** De tous les Népharites, seul Shekral est plus qu'une pâle ombre comparée à la force d'Alakhaï. pervers et cruel, Il a élevé la torture à une forme d'art. Sans remords ni compassion, il est devenu le tortionnaire en chef de Demnogonis et son conseiller favori. Sa soif d'infliger le supplice n'est égalée que par celle de son maître, et même les Rejetons de Demnogonis répugnent à croiser son regard.

La forme de Shekral est atroce à voir, statue sans vie faite de métal et de chair mesurant près de trois mètres de haut. Il porte un tablier de boucher couvert du sang coagulé d'innombrables victimes et son visage est un crâne blanchi. Un pâle feu verdâtre brûle dans ses orbites vides et une chevelure noire lui tombant jusqu'à la taille pousse sur l'os. Sa chair est un patchwork de peau écorchée maintenue par des graphes en acier et par des crochets. Une ceinture de cuir maintient de nombreux instruments pour couper et écorcher. Son arme de prédilection est un gigantesque couteau en os, et il le tient généralement en main, prêt à l'usage, prêt à faire souffrir une victime ou à punir un subalterne qui aurait commis une faute.

Le Castrum grouillant de Shekral est situé sous les ruines de New Jersey sur Mars. Il a été édifié après que Capitol ait rasé la ville il y a de cela un millénaire et ses entrées se trouvent en plein dans la zone contaminée à l'intérieur de la ville, Loin des regards indiscrets. Depuis cette base d'opération, Shekral met sur pied les opérations destinées à assouvir les désirs de son terrible maître.



proximité de la civilisation. Alors qu'il n'est qu'un embryon. Il se nourrit de la matière vivante qui l'entoure et se développe rapidement.

Cette créature aveugle est construite sur une squelette de métal vivant et de chair décomposée. Le Cairath lui-même ajoute ensuite d'autres éléments organiques ou inorganiques à ce squelette. Il est dépourvu de bouche et son seul sens est le toucher, qu'il utilise pour se repérer et pour trouver sa proie.

Le Cairath n'a le dévore pas mais la réduit à l'impuissance et l'absorbe dans son corps hideux. Il draine alors l'énergie de sa prise qui peut survivre plusieurs jours dans cet état symbiotique. Le processus d'assimilation est extrêmement douloureux et la victime perd rapidement la raison pour n'être plus qu'un amas de chair torturée. Après sa mort, le Cairath doit se procurer une nouvelle proie pour l'intégrer à son corps.

Les **sectes** reçoivent fréquemment un Cairath en récompense de leurs services. Ils sont ensuite contraints de fournir au monstre sans cesse grossissant des victimes qui le gardent en vie. Certains adorateurs se sacrifient eux-mêmes au Cairath pour ne former plus qu'un avec leur Apôtre.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	32	<b>Déplacement :</b>	3/225
<b>Vitalité :</b>	-	<b>Bonus Offensif :</b>	+4
<b>Coordination :</b>	9	<b>Actions :</b>	3
<b>Intelligence :</b>	4	<b>Bonus Initiative :</b>	+4
<b>Volonté :</b>	10	<b>Blessures :</b>	-
<b>Personnalité :</b>	24	<b>Taille :</b>	+1
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	14	<b>Poitrine :</b>	4
<b>Armes à feu :</b>	-	<b>Poitrine :</b>	4
<b>Communication :</b>	-	<b>Poitrine :</b>	4
<b>Adresse :</b>	4	<b>Poitrine :</b>	4
<b>Techniques :</b>	-	<b>Tentacule :</b>	4
<b>Perception :</b>	3	<b>Tentacule :</b>	4
<b>Esquive :</b>	3	<b>Tentacule :</b>	4
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			

1 Cairath

#### Règles spéciales

Les Cairaths IGNORENT les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés mais restent vulnérables aux zones mortelles d'explosifs. En mêlée, le Cairath peut essayer d'écraser sa victime avec des dommages égaux à 1D6+6 (Bonus Offensif déjà compté). Ses tentacules servent également à agripper une proie en opposant la valeur de sa compétence Lutte à celle de la victime. Une fois la victime immobilisée par le Cairath, chaque morsure inflige automatiquement des dommages égaux à 1D6+4 (Bonus Offensif déjà compté). Si une morsure fait perdre, en un seul coup, tous les points de Vie restant à la victime, celle-ci est avalée. Elle est ensuite digérée lentement et, après cinq jours, devient partie intégrante du Cairath.

## LES NÉPHARITES

À la tête des forces de Demnogonis se trouvent les Népharites, ces Ennemis Éternels. Ils possèdent une immense connaissance des maladies et de l'art de les propager. Ils conduisent les Bénis au combat et infectent les franges de notre société.

Tous les Népharites au service de Demnogonis portent la souillure de leur maître. Leur peau pâle et jaunâtre est fixée par des points de suture et leurs membres ont été remplacés par la Nécrotechnologie. Ils sont couverts de plaies ouvertes suintantes de pus et des tuyaux reliant les organes ondulent sous leur peau. Leur corps montre différents signes de maladie et de pourriture et une terrible puanteur de mort les accompagne. De grandes points ont poussé de l'intérieur de leur corps, crevant la peau. Des vers et des asticots se déversent de leurs veines et rampent sur les pointes avant de tomber au sol.

Les Népharites de Demnogonis sont généralement vêtus de grandes capes blanches, ornées des runes rouges de leur maître. Ils portent, en dessous, une armure lourde et un équipement médical conçu à l'aide de la Nécrotechnologie. Ils ont des armes lourdes mais préfèrent recourir à des armes de contact dotées d'obscur pouvoirs.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
<b>Force :</b>	26	<b>Déplacement :</b>	4/275
<b>Vitalité :</b>	19	<b>Bonus Offensif :</b>	+3
<b>Coordination :</b>	14	<b>Actions :</b>	5
<b>Intelligence :</b>	21	<b>Bonus Initiative :</b>	+4
<b>Volonté :</b>	31	<b>Blessures :</b>	9
<b>Personnalité :</b>	22	<b>Taille :</b>	+1
Compétences	Protections		
<b>Combat :</b>	16	<b>Tête :</b>	4
<b>Armes à feu :</b>	12	<b>Poitrine :</b>	10
<b>Communication :</b>	18	<b>Abdomen :</b>	10
<b>Adresse :</b>	8	<b>Bras droit :</b>	8
<b>Techniques :</b>	14	<b>Bras gauche :</b>	8
<b>Perception :</b>	12	<b>Jambe droite :</b>	8
<b>Esquive :</b>	7	<b>Jambe gauche :</b>	8
<b>Structure : INDÉPENDANT</b>			

1 Népharite de Demnogonis

#### Équipement

Gicleur bactériologique ou Azogor

#### Règles spéciales

Un Népharite de Demnogonis possède tous les Dons Obscurs des motifs de la Symétrie Obscure et Demnogonis. Le Népharite bénéficie également d'une vision nocturne et se montre insensible à la douleur. Il IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés.

## NÉRON

Néron est la réalité qui se dissimule derrière les salles de torture, les prisons, les hôpitaux psychiatriques et les Citadelles qui existent dans notre système solaire. Lorsque l'illusion s'effondre dans ces pénibles lieux, les humains contemplant alors, affolés, Néron, le repaire des Apôtres et des Népharites, le lieu même où, jadis, le Premier Sceau de Répulsion fut brisé.

Depuis des temps immémoriaux, l'Âme Obscure règne ici secondée par les Apôtres depuis leurs sombres Citadelles. Mais les niveaux supérieurs se vident progressivement de leurs occupants. Et il n'est plus rare de traverser des zones désertées, enfouies sous la poussière, abandonnées par les Apôtres et les Népharites. Ceux-ci ont préféré rejoindre notre système solaire afin de se tailler de nouveaux territoires parmi les mondes humains.

En plus d'être la base principale des Légions Obscures, Néron n'est qu'une vaste salle de tortures pour les humains mais également pour d'autres créatures réduites en esclavage. Des engins de torture, des fourneaux incandescentes, des cellules exigües et sordides, des bourreaux impitoyables deviennent le seul horizon des prisonniers avant qu'ils ne soient envoyés dans les Chambres de Distorsion. La plus grande partie de Néron consiste en un enchevêtrement de salles souterraines, de pièces, reliées par des escaliers, ascenseurs, puits insondables et couloirs sans fin. On découvre parfois des cités désolées et des paysages déserts. Néanmoins Néron ne se résume pas à un simple réseau de cavernes souterraines. Un ciel noir veille paisiblement sur les chambres de tortures et arsenaux. Ça et là, des cheminées s'ouvrent sur une nuit sans étoile. Il s'agit d'un monde particulier que l'on ne rejoint que par les vaisseaux bagnes des Légions ou par l'intermédiaire de portails dimensionnels créés par les serviteurs des Apôtres.

Sur Néron, à la faveur d'une cheminée ou d'une crevasse dans une voûte, on peut percevoir luire un faible soleil noir. Immobile dans le ciel rouge, il perce à peine le brouillard carmin et illumine faiblement ce monde désolé.

### LES GRANDS CERCLES

Les GRANDS CERCLES constituent et de loin, la formation géographique la plus frappante de Néron. C'est l'endroit que l'Âme Obscure a choisi de placer ses grandes places-fortes, ainsi que les Citadelles de ses cinq lieutenants. Si on peut décider que Néron possède un centre géographique, alors les Cercles le

constituent. En orbite, on peut contempler l'immensité de l'abîme : un gigantesque cratère s'enfonçant dans les profondeurs de Néron. Au niveau du sol, il est d'ailleurs trop vaste pour pouvoir être apprécié dans son entier. La surface du Cercle le plus grand mesure un peu moins d'un quart de la surface de Néron, chaque Cercle inférieur formant autant de rides concentriques irrégulières jusqu'au fond du cratère. Ce gouffre qui semble être sans fond mesure plusieurs dizaines de kilomètres de large avec en son centre la Citadelle de l'Âme Obscure. La Citadelle s'élance dans le firmament néronien depuis un surélévement central de plusieurs kilomètres d'altitude et sa flèche principale s'élève jusqu'au plus haut niveau des Cercles.

Au-delà du périmètre des Cercles s'étend une immense plaine stérile, dénuée de tout relief particulier, les Terres Mortes. En se tenant sur le bord déchiré des Cercles, il est physiquement possible d'apercevoir l'autre côté du cratère se trouvant à bien plus de 2.000 kilomètres de distance. Lorsque l'on baisse les yeux vers l'intérieur du cratère, on peut remarquer plusieurs rivières de glace qui se fauillent à travers les Cercles. Elles forment également parfois des anneaux, alors qu'ailleurs elles les coupent, et cascaden sur des kilomètres. Toutes ces rivières sont en fait de gigantesques glaciers composés de carbone et d'ammoniac gelé.

Les rivières ne sont pas le seul accident de terrain à couper réellement les limites des Cercles. Car ceux-ci sont d'immenses éjectas de basalte en partie fusionné sous la puissance d'un titanesque impact, formant plusieurs chaînes montagneuses concentriques. Dans quelques zones assez rares, certains Cercles se rejoignent au gré des accidents de terrain, mais c'est vraiment peu fréquent, car les habitants de chaque Cercle sont très territoriaux. Il existe des escaliers, des ascenseurs, et même de longues rampes d'accès ainsi que des labyrinthes souterrains qui relient les différents niveaux. Souvent des conflits éclatent entre les différents Cercles, l'un tentant de s'approprier les esclaves de l'autre. Dans ce cas, des équipements de siège assez ingénieux sont employés.

Depuis les bords du cratère, il est bien sûr possible de voir la surface de chaque niveau, mais seule une petite partie des installations des Légions Obscures est visible. Néanmoins, tous les Cercles arborent les mêmes traits topographiques à leur surface : de vastes plaines stériles de basalte noir parsemées d'impacts et d'immenses ruines, ou encore vitrifiées par endroit.

**MORTIS.** Mortis sert Demnogonis et a beaucoup souffert lorsque son maître fut presque détruit au cours de sa révolte ratée. À présent, Mortis est obligé de rester dans un PURGATOIRE qu'il a invoqué, collectant les âmes des Hérétiques qui sont suffisamment stupides pour traiter avec lui. Il ne commande pas de Citadelle et son influence est plutôt limitée. Il renforce donc son contrôle sur les sectes tournées vers la nécromancie. Plein de ressentiment envers son maître, il continue toutefois de servir Demnogonis loyalement et au mieux de ses capacités.

Opérant depuis ses Purgatoires créés à l'aide des Dons Obscurs, Mortis prend POSSESSION des humains et voyage dans ces corps empruntés. Il ne se manifeste physiquement en aucune circonstance, pour ne pas être détruit. Bien que unique but soit de répandre la peur de la mort parmi l'humanité, Mortis en est venu lui-même à craindre ce concept. Effrayé au-delà des mots par la pensée de sa propre destruction, il ne se mettra jamais dans une situation dangereuse.

Attiré par les Hérétiques qui craignent la mort ou qui désirent être réunis avec des êtres chers disparus, Mortis approche ses victimes tel un noir messie. Prenant POSSESSION toujours du corps de belles personnes habillées de manière exquise, il ressemble à un ange et joue son rôle avec conviction. Il promet à ses victimes l'immortalité ou une chance d'être réuni avec les défunts. Tout ce qu'elles peuvent vouloir est en son pouvoir. Sa maîtrise des Dons Obscurs est considérable. Le prix de ses promesses sera toujours plus élevé que ce que l'Hérétique aura compris au moment de leur pacte. Par exemple un sacrifice humain une fois par an. Et même à ce prix élevé, il est probable que l'imbécile concluant ce pacte découvre qu'il est possible de déformer de tels accords. Ceux qui souhaitent l'immortalité seront liés de façon permanente à leur corps, mais celui-ci ne sera pas protégé de l'âge et de la mort. Les êtres chers ramenés à la vie le sont souvent dans leur état de décomposition actuel, ou arrachés, déments et incohérents d'un plan infernal.

**MESHUL.** Un des anciens Népharites les plus faibles, Meshul sert loyalement son maître, Demnogonis, au mieux de ses capacités. En fait, il est l'un des seuls Népharite à la Cour de l'Apôtre. Bien que faible, Meshul est une créature vile et fourbe, et ses plans actuels peuvent grandement étendre l'influence du Grand Contamineur.

Tout en restant fidèles aux principes de base de l'Apôtre, il en a changé l'approche de manière radicale. Plutôt que d'attendre que la faim assaille l'humanité, Meshul l'encourage à se l'infliger à elle-même. Il travaille comme il peut pour donner du poids aux idées qui font que le système solaire se transforme lui-même en un endroit où les gens sont plus affamés. Les lobbyistes et les activistes politiques sous ses ordres travaillent à faire cesser les programmes du Nais-tel qui impose un contrôle des naissances dans les quartiers défavorisés des mégavilles et à rendre illégal l'avortement dans les corporations. Les serviteurs de Meshul dans la mode et dans l'industrie agro-alimentaire encouragent l'anorexie pendant que d'autres poussent à la glotonnerie et au gaspillage de nourriture. Bien que lui et son maître soient encore faibles, ils se fortifient de jour en jour.

Mais c'est en sous-sol que l'on découvre le plus des installations de l'Obscurité. Pour tout dire, les rejets de l'Obscurité préfèrent vaguer à leurs affaires ailleurs que dans l'atmosphère extérieure ténue qui recouvre Néron. Un vaste réseau de tunnels, de pièces et de cavernes se dissimule sous tous les niveaux de l'Abîme, et renferme la majorité des arsenaux des Légions Obscures. Une cité entière se niche au sein des sous-sols, un lieu où les créatures infernales ou esclaves mènent une vie misérable sans jamais quitter le giron de leur Cercle. Des centaines de fermes d'élevages fournissent le matériel brut pour les Nécrochambres.

Tel des éperons rocheux émergeant du premier niveau jusqu'au fond du gouffre, s'élevèrent les Citadelles des Apôtres. Chacune d'entre elles s'étend sur toute la profondeur du cratère et des entrées y conduisant sont pratiquées dans chaque Cercle. Elles paraissent régulièrement construites sur toute la circonférence, mais en descendant il semblerait qu'elles se chevauchent. Les Citadelles concentrent la torture et la malveillance de Néron, comme cinq gigantesques aimants à souffrance. Comme elles s'élevèrent dans les niveaux, elles transcendent également les rivalités mesquines et les luttes minables, typique du reste des autochtones.

À la différence des autres places-fortes de Néron, la Citadelle d'un Apôtre est réellement pétrée de la volonté et des désirs de son maître, rendus aussi solides que le fer et la pierre. Ce qui fait que les Apôtres ont un contrôle total sur tous les aspects de leur Citadelle, et sont au courant de tout ce qui s'y passe. Ne pensez pas stupidement que vous avez réussi à vous glisser à l'intérieur sans être vu, alors que son seigneur est présent, car c'est parfaitement impossible.

## LA FOSSE

Au centre de tout ce chaos, se trouve la vaste fosse entourant la Citadelle Noire sur son surélévement central, un site battu par les vents déchainés de la Symétrie Obscure et parcouru de fréquents orages électriques. De grands ponts suspendus d'acier noirci sont soutenus par des chaînes de fer aussi épaisses que dix hommes. Les ponts commencent aux portes les plus basses des Citadelles et s'étirent au-dessus de kilomètres de vide jusqu'aux cinq portes de la Citadelle de l'Âme Obscure qui porte chacune le nom d'un de ses Apôtres. Jadis, chacun des Apôtres était le seul à pouvoir emprunter et utiliser la porte à son nom. Mais depuis la défaite de l'Âme Obscure, sa Citadelle est scellée même pour ses plus fidèles lieutenants.

La Citadelle Noire est supposée abriter les pires horreurs du gouffre et de tout Néron. L'Âme Obscure, l'incarnation de l'Obscurité, prenait jadis un grand plaisir à s'occuper personnellement des Hérétiques les plus prometteurs qui venaient en son royaume. Maintenant les salles sont vides, les halls de fer rouillés résonnent du hurlement des vents. On n'a jamais entendu parlé de quelqu'un ayant visité cette Citadelle, ou même seulement découvert une entrée. Elle domine les Cercles de sa tour, une flèche creuse métallique.

## LES CITADELLES DES APÔTRES

Fichées dans l'écorce de Néron, les puissantes Citadelles des Apôtres sont lieux de résidence et Courts des lieutenants de l'Âme Obscure. Ils s'enfoncent profondément sous le basalte de sa surface, là où les Citadelles du système solaire s'élevèrent vers les cieux. Aujourd'hui, la plupart sont presque entièrement désertées depuis que leurs propriétaires ont détourné leur attention vers les mondes de l'humanité.

Les Citadelles des Apôtres sont partiellement visibles de l'extérieures, car elles s'avancent depuis le bord des Cercles et les labyrinthes creusés dans les parois de ces derniers. Ces édifices se dressent à plus de cinq kilomètres de haut dans le ciel glacé de Néron et ont leur fondation s'étirant à plus de dix kilomètres de la surface. Chacune est entourée de centaines de Citadelles plus modestes et des milliers de kilomètres de fortifications. Les premiers niveaux sont presque abandonnés, et plus on descend, plus on rencontre de Razides, Népharites ou Nécro-mutants. Tout comme le reste de Néron, ces Citadelles constituent des lieux de torture pour leurs prisonniers, condamnés à la transformation en Légionnaires. Entrer de son plein gré dans une Citadelle reste une expérience terrifiante.

Les Manifestations des Apôtres imprègnent chaque élément de la Citadelle et emprisonnent l'esprit de ceux qui y pénètrent. Toute personne à la volonté fragile tombe immédiatement sous le contrôle du seigneur des lieux. Il obéit alors aveuglément au moindre désir de son nouveau maître. Les personnes avec une forte Volonté peuvent tenter de résister à cette influence en réussissant un test difficile de Volonté (difficulté 15). Par contre si sa capacité dépasse 25, ce phénomène ne l'affecte plus. Mais la Volonté de tout visiteur se détériore ici rapidement. Il ne peut recouvrer sa volonté par le repos ou la méditation.

Dans le cœur de ces vastes Citadelles se tiennent les différentes Courts des Apôtres, où une de leur Incarnations trône parmi leurs vassaux, édictant leurs stratégies et méditant sur la victoire de l'Obscurité. Au niveau le plus bas, git le corps véridable de l'Apôtre, maître des lieux, plongé dans des ténèbres insondables.

Aujourd'hui ces Citadelles se dressent presque vides, puisque leurs seigneurs ont en majorité suivi leurs Légions dans notre monde ou ont envahi la Terre. Ce qui fait qu'y entrer est devenu étonnamment aisé. même si les Citadelles des Apôtres sont des extensions de la Volonté de leurs maîtres, les Apôtres n'ont cure de leur résidence. Ils sont actuellement bien trop occupés à implanter de nouvelles Citadelles sur les planètes intérieures et sont désireux d'asseoir leur domination sur l'humanité. Les Citadelles peuvent donc constituer des solutions très utiles pour les visiteurs grâce à leurs nombreux portails menant

dans notre monde, offrant l'opportunité de s'échapper rapidement son on a la malchance de tomber sur un Apôtre en congé. Toutefois, s'il se trouve réellement sur Néron, à ce moment là, vous êtes dans un beau pétrin. Lorsqu'un Apôtre redirige son attention sur Néron, dans sa Citadelle, il sait instantanément ce qui s'y passe. Les murs, les pièces et autres ornements comme les statues ne sont qu'une extension de son entité. Il vaut mieux vérifier si le maître de maison est là, avant de frapper à la porte.

**LA CITADELLE D'ILIAN.** La Dame du Vide, la Maîtresse de l'Âme Obscure a toujours été une force imprévisible dans les jeux politiques et les luttes de pouvoir de Néron. Instigatrice du chaos, elle agit souvent de façon inattendue mais jamais stupide. C'est un être rusé, impitoyable au but très clair : le chaos pour tous, mais elle est également fière de sa loyauté envers l'Âme Obscure. Cette fidélité est opposé à sa haine d'Algeroth, celui qui complotait contre l'Âme Obscure avec l'aide de Semaï. Elle lutte constamment contre l'Apôtre ambitieux, cherchant sans cesse un moyen de le renverser. Elle bénéficie des faveurs de l'Âme Obscure, bien qu'elle ne soit tout de même pas autorisée à entrer dans la Citadelle Noire, depuis la chute de son seigneur.

Sa Citadelle fonctionne comme elle l'a toujours fait, avec toutefois de moins en moins d'humains. Mais contrairement à d'autres, elle n'a jamais recruté beaucoup d'Hérétiques. Elle a bien sûr des relations avec l'humanité, soutenant les anarchistes, les politiciens radicaux et les mouvements religieux, en fait tout ce qui peut mettre l'ordre en péril. Beaucoup d'entre eux finiront dans sa Citadelle à leur mort, mais vous ne les verrez pas en vous y rendant. Ces âmes damnées sont en général forcées de commettre d'horribles actes de dépravation pour étancher la soif de l'Apôtre pour tester les limites de l'âme humaine.

Ilian exprime pleinement son chaos personnel dans sa Citadelle et ceux qui s'aventurent dans son royaume y sont soumis. Celle-ci est dénommée la Citadelle de la séduction pour les milliers d'expérimentations différentes de croisements d'espèces pratiquées chaque jour par des hordes d'invocateurs travaillant sous la tutelle de Mages Népharites. Ilian est obsédée par la création de nouvelles formes de vie différentes, donc dans son royaume, n'importe qui peut s'accoupler et se reproduire. La progéniture de telles unions est souvent étrange mais toujours viable. Ilian désire que les meilleures caractéristiques de parents y soient présentes. Bien sûr ses conceptions de la perfection sont différentes de la notre. Sous la surface de Néron, la Citadelle de la Séduction prend généralement l'apparence d'un immense édifice d'acier, ressemblant un peu à un hôpital ou à un centre de recherche. De hauts murs, bardés de lames acérées, de piques et de crochets l'entourent.

Ilian est un chasseur d'âme zélé, et elle a acquis beaucoup de sujets pour ses tests au cours des années. Ilian a aussi beaucoup de serviteurs parmi les Népharites, les Templiers et d'autres créatures infernales, car beaucoup d'entre eux ont compris qu'Ilian leur fournissait une source assurée d'invocateurs talentueux pour les conflits à venir. On ne connaît pas exactement le nombre de démons à son service, mais on pense que beaucoup de serviteurs de l'Âme Obscure ont fui la Citadelle Noire pour gagner la Citadelle d'Ilian. Il ne serait donc pas surprenant de retrouver plusieurs millions de créatures enfermés quelque part dans cette Citadelle.

**LA CITADELLE DE MUAWIJHE.** Muawijhe est peut être le meilleur allié d'Ilian, bien que cette dernière n'est cure de cet Apôtre somme toute mineur. L'obsession de Muawijhe pour les psychés des enfants semble tout à fait inutile à Ilian. Elle admire toutefois l'égoïsme enfantin que déploie le Maître des Visions quand il s'oppose à Algeroth. Muawijhe se complaît dans ce qui effraye les enfants, et s'émerveille toutefois devant leur résistance à ses cauchemars. La Citadelle est donc empli d'enfants car Muawijhe se spécialise dans la collection d'âmes humaines. Il n'est pas du tout difficile de corrompre un jeune humain surtout s'ils n'ont pas encore reçu les enseignements de la Confrérie. Même les prisonniers adultes régresse à l'état d'enfant entrant dans la Citadelle. C'est une loi immuable issue de sa volonté même. Muawijhe et ses Népharites sont les seuls adultes dans la forteresse. Austères et abusifs, ils sèment la terreur dans le cœur des jeunes.

L'intérieur de la Citadelle ressemble à une sorte de garde-rie prise de démente. Des pièces et des pièces de cellules, de salles de classe démoniaques, et des salles de jeu perverses forment la majorité de la Citadelle. Les enfants ne sont pas seulement réduits en esclavage, mais entraînés dans une horrible parodie d'enfance normale. Les professeurs leur infligent d'interminables leçons impossibles à comprendre. manquer d'attention, ne pas se tenir droit ou mal répondre à une question, entraîne des châtiements corporels immédiats. Ils dorment dans d'immenses dortoirs de mille enfants par pièce. Aucune intimité n'est autorisée, pas plus que les bavardages ou les murmures. Les Buveurs d'âmes Zénithiens rôdent entre les rangées de lits, qui ne sont que des grabats métalliques trop chauds ou trop froids. Le paradigme de Muawijhe interdit aux enfants de sentir fatigués pour que leur sommeil soient marqués par d'inévitables cauchemars.

Bien sûr, les enfants sont autorisés à jouer. Muawijhe croit fermement qu'il faut que les enfants passent du temps entre eux pour s'amuser et développer leur créativité. Bien sûr, les jouets sont des instruments pris dans les salles de torture et les charniers. Les Népharites leur donnent des couteaux affûtés et de vrais fusils pour jouer à la guerre. Ils grimment sur un engin étrangement complexe parsemé d'aspérités, de lames acérées et autres pièges. La récréation est un cauchemar éveillé, une lutte pour la survie. Mais bien sûr, ceux

## GÉOGRAPHIE NÉRONIENNE

Décrire Néron constitue un défi en soi et il n'existe aujourd'hui aucune carte précise ce cet astre. La dixième planète se trouve au confins de notre système solaire. À l'instar des centaines de milliers de planétoïdes glacés composant la ceinture de Kuiper, Néron présente une faible albédo, ce qui explique sa découverte très tardive durant la colonisation du système solaire.

Mais le Néron qui existe aujourd'hui est bien différent de la dixième planète qui fut découverte plus de 1.200 ans plus tôt par les Conquistadores d'Imperial. Cet astre mort de roche et de glace de 3.300 kilomètres de diamètre présentait alors un aspect moins tourmenté. Seul l'édifice qui abritait le Premier Sceau de Répulsion existait alors et ne correspondait alors qu'à l'extrémité de la Flèche de la Citadelle Noire.

Ce n'est que lorsque l'Âme Obscure libéra une incroyable somme d'énergies destructrices que la Citadelle Noire fut entièrement dégagée de sa gange de basalte, creusant sur une vingtaine de kilomètre de profondeur un gigantesque cratère de plusieurs milliers de kilomètres de diamètre. Non seulement ce cataclysme réactiva l'activité géologique de la planète mais il déchira également son écorce, formant plusieurs chaînes de montagnes concentriques à partir des matériaux fondus et projetés. La création de ce gigantesque cratère permit la création d'une mince atmosphère rougeâtre à partir des composés carbonés et d'ammoniac contenus dans la glace. Ilian, le Premier Apôtre à mettre le pied dans notre réalité, rapporte à ses fidèles qu'au moment de ce cataclysme, la Flèche de la Citadelle Noire produisit un formidable maelström d'énergie obscure brute qui frappa le satellite Brutus à sa verticale, le réduisant à l'état d'un agrégat de roches éparses. Par cette démonstration de puissance à l'échelle cosmique, l'Âme Obscure fit l'étalage d'une partie de ses formidables pouvoirs. Aujourd'hui, toute la géographie de Néron porte les stigmates de cette déclaration de guerre contre l'humanité et la Lumière.

## TRANSPORT

Les voyages à travers Néron se pratiquent en général à pied seulement, car les portails dimensionnels s'accroissent mal de voitures et de véhicules divers. Bien sûr ce n'est pas toujours le cas, mais de telles facilités sont peu courantes, à part celles des Apôtres et de leurs serviteurs. Ils possèdent une variété incroyable de véhicules leur permettant de traverser aisément leur royaume. Des onithoptères d'acier noirci en forme de scarabées géants, des mastodontes long de plus d'un kilomètre roulant comme des fous et écrasant tout en traversant les déserts néroniens et même des véhicules nécrotechnologiques décorées de piques acérées, constitue une vision banale dans le domaine de l'Obscurité. Toutefois, pour le visiteur infortuné, ces avantages ne sont pas disponibles, et tout véhicule terrestre ne peut qu'attirer sur lui une attention déplacée.



qui meurent finissent dans les rangs de Légionnaires Hurlants.

Les humains pénétrant dans la Citadelle de Muawijhe subissent souvent une régression immédiate en général jusqu'à l'âge de douze ans environ. Aucun moyen d'échapper à ce sort n'est connu, et comme vous pouvez l'imaginer, cette situation est assez peu confortable. Hélas cette Citadelle est un but assez fréquent chez les humains les plus téméraires. Beaucoup d'Hérétiques et de tripatouilleurs en occultisme se retrouvent piégés par cette forteresse existant également dans les royaumes des songes. Certains chemins tortueux existant dans la Sous-réalité de Cybertronic mènent aussi à ces effroyables portes.

**LA CITADELLE DE SEMAÏ.** Semaï est un étrange personnage solitaire en lutte constante avec lui-même au milieu des autres Apôtres. Il est assez puissant pour soutenir Algeroth dans sa rébellion contre Ilian mais préfère rester à l'écart de la lutte qui fait rage autour de lui. Il reste loyal envers l'Âme Obscure à laquelle il obéit, uniquement pour éviter tous les ennuis qu'entraîne la désobéissance.

La vengeance est presque un rite sacré pour Semaï, et sur ce sujet, il est un être de principes, ce qui est paradoxale venant du Maître du Mensonge. Il est persuadé que la vengeance est la première tentation de l'existence humaine, une loi à respecter, à honorer et surtout le premier pas vers l'Obscurité. C'est en partie cet esprit rancunier qui retient les autres Apôtres, qui sinon auraient bien interféré avec ses projets. Ils savent que s'ils contrariaient les projets de l'Éternel Trompeur, il les poursuivra de toute sa puissance jusqu'à l'annihilation de chacun d'entre eux.

Semaï a toujours été proche de l'humanité, et a largement étendu son influence parmi nous bien avant que l'Âme Obscure ne se mêle activement des affaires des hommes. Semaï ressent la rage qui couve en chaque être humain lorsqu'il souffre de l'injustice. Ce désir de vengeance invoque l'apôtre qui tente d'intervenir à chaque fois qu'il le peut. Les humains ont tendance à ressentir de si fortes émotions, des haines si brûlantes qu'elles peuvent mener rapidement à la violence et à l'hérésie. On peut souvent constater qu'un simple mensonge peut mener au meurtre. chaque jour, des gens dégoûtés par la loi décident de se faire justice eux-mêmes. Ce sont ces hommes et ces femmes que Semaï recherche.

Une fois qu'il les a en son pouvoir, ils passent le reste de leur existence à payer pour ce moment de passion, car à présent, quelqu'un de nouveau cherche à se venger, le meurtrier devient la victime. Semaï adore attiser des vendettas entre rivaux, familles entières ou les corporations. Il apporte son aide aux deux parties, les poussant de plus en plus loin dans la vengeance et le meurtre jusqu'à leur destruction ou leur corruption. Il laisse la vendetta se perpétuer des siècles durant, dans un cycle infini de ressentiment.

Mais Semaï est aussi surnommé le Grand Dépravateur. Il cherche à pervertir les pulsions les plus normales, et il a donc aménagé sa Citadelle pour l'équiper de tous les gadgets sexuels et substances hallucinogènes de l'Histoire. Pour l'extatisme pervers, il n'y a pas de frontière entre la douleur et le plaisir, pas de sexe sans violence, pas d'évasion sans drogues. Chaque facette est inséparable de l'autre en ce royaume. Tout individu entrant dans la Citadelle est pris d'une frénésie irrésistible, accompagnée de pensées agressives et de désirs violents. Seule la panoplie de toutes les déviations de la vision de Semaï pourra satisfaire ces désirs peu naturels : instruments de tortures sexuelles, substances psychotropes variées, Excruciateurs...

Semaï est à la recherche de tous les pauvres idiots qui placent le plaisir physique ou psychique au sommet de toute les valeurs. Il attire les âmes des déviants vers son royaume avec des promesses de plaisirs interdits et de délices royales. Presque toujours, ils se laissent séduire par ses promesses. Certains même offrent leur vie pour n'avoir qu'un avant goût de la perversité de Semaï.

Semaï préfère altérer constamment l'apparence et la localisation de sa Court, espérant ainsi piéger d'autres individus dans ses fosses à plaisir. Son aspect se déforme souvent selon les désirs même de celui qui le regarde, incarnant ce qui l'excite et le tente le plus. Une fois à l'intérieur, peu de créatures, Népharites comme humains peuvent résister aux tentations de la Citadelle, et après avoir goûté aux plaisirs, il n'y a plus de retour possible.

**LA CITADELLE D'ALGEROTH.** Premier parmi ses pairs, Algeroth personnifie à présent la rébellion au sein des anciens serviteurs de l'Âme Obscure. Il demeure en conflit ouvert avec Ilian. Sa Citadelle est un camp bien gardé, par des machines de guerre nécrotechnologiques des les entrées, maniées par de loyaux serviteurs des Légions. Seuls ceux qui viennent servir Algeroth ou devenir son esclave peuvent passer ses portes sans encombre. Les autres sont abattus à vue. Dominant le paysage stérile, de gigantesque canons dont le fût mesure plusieurs mètres de long et au moins dix mètres de diamètre, crachent des obus de la taille de missiles, remplis d'explosifs créés par Algeroth lui-même. Certaines armes tirent sans cesse, crachant mort et destruction dans le paysage alentour. parfois les équipes tirent pour s'entraîner, parfois dans le vide, vers des ennemis imaginaires, et parfois juste pour le bonheur d'admirer le résultat des déflagrations et leur bruit.

L'intérieur est un énorme camp militaire dirigé par une hiérarchie complexe, stricte et contraignante. On dirait un labyrinthe à l'apparence médiévale, constituée de campements, de tours, de tourelles, avec des gardes campés tout autour. Algeroth est obsédé par le rang et les titres dans la société, et ses idéaux se reflètent dans tout ce qui constitue sa Citadelle. La caste d'une créature détermine ses devoirs, les niveaux de la

Citadelle auxquels elle a accès, qui elle commande, et quel genre d'armes elle est autorisée à utiliser dans une bataille. La promotion dans les rangs se fait selon le mérite de chacun, et en ces temps troublés le meilleur moyen de les prouver est le combat. Il y a constamment des affrontements entre castes à la Court d'Algeroth, mais jamais de luttes ouvertes. Par contre les duels, assassinats et autres attaques sournoises font rage dans toute la Citadelle.

Algeroth encourage le conflit et l'ambition parmi ses suivants tant que cela n'interfère pas avec ses propres plans. Le seul péché impardonnable aux yeux du Techno-Maître est la ruine de ses efforts de guerre. Comme elles peuvent s'affronter entre elles dans la Citadelle, les Légions d'Algeroth, unies et solidaires font merveille sur le champ de bataille.

Les humains constituent bien sûr la caste la plus basse à la Court d'Algeroth. Ils ne sont que des serviteurs, des jouets et des victimes. Algeroth s'intéresse plus aux hérétiques attirés par le pouvoir et la domination. Ils infligent aux prisonniers un séjour dans les Chambres de Distorsion pour les corrompre. Toutefois, il en consigne la plupart dans les profondeurs de sa Citadelle et laisse ses serviteurs en faire des jouets. Là, ils sont transformés en Nécromutants ou souffrent une longue agonie entre les mains cruelles des Népharites d'Algeroth.

Il est presque impossible pour un humain de progresser à travers les pièces de la Citadelle sans être accosté. Dans une société où tout le monde a sa place assignée, les étrangers se remarquent assez vite. Même de puissants Hérétiques travaillant pour Algeroth ne se déplacent pas dans la Citadelle sans une escorte ou un guide. C'est la destination la moins conseillée pour un visiteur en milieu déjà hostile. Les humains à l'intérieur même de la Citadelle succombent rapidement à son influence. Elle n'est après tout qu'une extension de l'Apôtre lui-même, et son esprit est si puissant qu'il ne peut qu'affecter la psyché humaine. Les humains pris dans le processus commencent à être persuadés qu'ils sont des serviteurs de la plus basse classe, et méritent les punitions qu'ils reçoivent.

**LA CITADELLE DE DEMNOGONIS.** Le pauvre, impitoyable et ambitieux Demnogonis chuta par son propre orgueil. Jadis, il était le bras droit de l'Âme Obscure, le meneur de ses comparses, et le protecteur des Hérétiques voués au cultes de la mort. Lorsque l'Âme Obscure fut abattue, Demnogonis pensa qu'il était assez puissant pour prendre la tête des Apôtres et fit la bourde qui ne lui ressemblait guère. Malheureusement, il s'était lourdement trompé et sa prise de pouvoir échoua. Peut être s'il avait un peu attendu, il aurait pu joindre ses forces à celle de son rival Algeroth et leur tentative aurait pu rencontrer le succès.

Demnogonis est désormais relégué à un rôle mineur dans la lutte pour le pouvoir sur Néron. Il n'a pas d'armées réelles, pas de vrais serviteurs, et beaucoup moins d'Hérétiques que la plupart de ses comparses. Comme tous ses frères, il ronge son frein sous la férule de l'Âme Obscure, mais reste, en théorie du moins, loyal envers l'Incarnation de l'Obscurité, surtout par peur. Il travaille tranquillement, mais avec diligence, à l'augmentation de sa puissance. Il est assez discret pour ne pas éveiller la suspicion des autres Apôtres. Sur Néron, son royaume est calme, et n'est pas engagé dans les affrontements constants qui perturbent les autres régions.

La Citadelle elle-même est une enfilade de pièces désertes, assez semblables à celle d'un hôpital. Elles sont bien tenues et tout est en ordre. Du moins c'est ce qu'il semble car si l'on tente de trouver un plan d'aménagement, cela paraît être impossible. Se perdre dans un tel endroit est assez aisé, tout en gardant à l'esprit la sensation que l'on va s'y retrouver d'un moment à l'autre.

La Court de Demnogonis est un havre pour l'intelligence et la raison sur une planète sinon démente en tout point. Un Hérétique accompli peut la visiter sans craindre d'être blessé ou abattu. Demnogonis traite les humains comme ses élèves, ne réclamant en retour que leur respect. Le Contamineur procède à des expériences avec des techniques de la Symétrie Obscure d'avant garde les couplant avec une version pervertie des Mystères. Il espère même créer une armée d'Apostates, des Mystiques tombés dans l'hérésie qui dépendent de lui et ses pouvoirs. Ensemble, ils comptent remplacer l'Âme Obscure elle-même, établissant un nouvel ordre de ténèbres avec, à sa tête l'Apôtre de la Contagion.

Des rumeurs circulent sur un Apostate qui se fait passer pour un Commandeur Népharite, peut être même en possédant le corps d'un puissant Népharite. Qui que ce soit, son influence a grandi et s'est diffusé dans les Grands Cercles. C'est un exploit qu'un simple Népharite n'a jamais réussi jusqu'à présent. Qui que ce soit, il reste très prudent, et ses origines sont toujours un mystère. Les serviteurs des Apôtres semblent grouiller mais peu ont vu le démon lui-même. Il est simplement connu sur Néron sous le nom de Quiri-yek. Fait encore plus étrange, Quiri-yek semble moins soucieux d'amasser des âmes humaines que d'établir une base de soutien à proximité du royaume de Demnogonis. Cette conduite est pour le moins inhabituelle pour un Népharite, quelle que soit son intelligence. Il y a des spéculations sur la possibilité que Quiri-yek ne soit en fait Demnogonis lui-même, travaillant en secret à conforter sa position sur Néron. D'autres prétendent que ce démon est intéressé par d'autres territoires car il recherche la bibliothèque occulte perdue qui se trouvait jadis proche de la Citadelle Noire. Que l'Âme Obscure ait ou non emporté avec elle ses grimoires dans sa chute demeure un mystère dont elle seule connaît la réponse. Ce qui est certain, c'est qu'à un moment ou à un autre, Quiri-yek sera bien obligé de dévoiler son jeu face à certains des plus puissants des Apôtres.

## LA CITADELLE NOIRE

Lorsque les Népharites parlent de la Citadelle Noire de Néron, il s'agit sans aucun doute de celle à la haute flèche de plusieurs kilomètres de hauteur, symbole du trône de l'Âme Obscure, émergeant des profondeurs insondables de l'Abîme. Au sommet de sa gloire, avant la Croisade Vénusienne, la Citadelle Noire était au centre de toute l'activité de Néron. Dans la seule Flèche Noire, il y avait plusieurs milliers de Razides et Népharites qui travaillaient, et des millions d'esclaves humains réduits à l'état de morts-vivants ou de Nécro-mutants. Toutes les Excruciations connues sur Néron y étaient communément pratiquées, et les Népharites œuvraient avec plus d'entrain que toutes les autres créatures infernales. Ici, l'Âme Obscure enseigna la Symétrie Obscure la plus puissante à ses adorateurs humains et ses serviteurs, les renvoyant ensuite dans les mondes de l'humanité gagner plus de convertis à sa cause.

À présent, la Flèche Noire se dresse virtuellement vide, ses portes sombres closes pour ceux qui voudraient y pénétrer. Personne n'a d'ailleurs jamais réussi à y entrer depuis que l'Incarnation de l'Âme Obscure fut abattue par Nathaniel Durand, un millénaire auparavant. Parfois, on peut apercevoir une silhouette solitaire se déplaçant devant l'une des fenêtres ou un véhicule volant la contournant brièvement mais ce sont les seuls signes d'activité apparents.

La plupart des créatures que l'Âme Obscure gardait en sa forteresse ont été contraintes de la suivre lors de la première incursion des Légions Obscures. Beaucoup ont péri à l'occasion de la Croisade Vénusienne mais sûrement pas la totalité d'entre elles. Personne ne sait ce qu'il est advenu de ces infortunés, bien qu'on suppose qu'ils ont été sacrifiés pour fournir un peu de puissance supplémentaire à l'Obscurité, nécessaire pour abattre les dimensions et faire entrer Néron de plein pied dans notre système solaire.

Il est en tout cas évident que le mystère de la Citadelle Noire demeure entier. Même les portes et portails jadis reliant les autres zones de Néron, de la Terre et des mondes humains, à la Citadelle ont été scellés. La Citadelle Noire reste quand même le symbole de l'autorité inaltérable de l'Âme Obscure. Elle nargue les autres Citadelles, les défiant de mener un assaut futile contre ses murs inexpugnables. Depuis la défaite de l'Âme Obscure, et l'échec d'Algeroth, personne n'a eu le courage d'essayer.

## LES CHAMPS DE MANŒUVRES

Les CHAMPS DE MANŒUVRES ont été les terrains d'entraînement et la base des opérations des Légions dans les Terres Mortes, et ce dès leurs débuts. Depuis peu, la plupart d'entre elles sont stationnées dans des bases sur Néron, mais beaucoup sont en activité dans le système solaire. Cette zone est composée de kilomètres de déserts de roches parsemées de fortifications où les Légionnaires et Nécrumutants sont censés s'exercer sans répit. Ses derniers siècles, des millions de cadavres et créatures les arpeantaient continuellement, en chantant des hymnes à la gloire de leurs seigneurs. Sous la tutelle attentive d'Algeroth, ils étaient entraînés à toute les formes de combat connus dans l'histoire de l'humanité.

Les jeux guerriers et les exercices militaires étaient constamment de mise. Cela pouvait ressembler aux conflits qui se produisaient dans l'abîme mais il s'agissait d'entraîner des troupes d'élite plutôt que de briser des âmes. Rappelez vous que tous ces malheureux ont déjà survécu aux horreurs des chambres de Distorsion. Ils sont au-delà de la douleur et du chagrin. Ils ne désirent à présent que servir leur maîtres jusqu'à l'issue finale. L'Obscurité a instillé en ces créatures une haine brûlante pour l'humanité et la Confrérie. La plupart d'entre eux n'ont même plus conscience d'être humains. D'une certaine manière ils ne le sont plus. Des années de tortures et de manipulation les ont transformé sans espoir de rédemption. Leurs corps sont devenus le reflet de leurs esprits, déformés et monstrueux, et ils ne reviendront jamais ce qu'ils étaient par le passé.

Maintenant que les Apôtres ont emmené leurs Légions dans les mondes habités, les Champs de Manœuvres ne sont pas tout à fait vidés. Seuls quelques Razides et Centurions restent sur place pour entraîner les nouvelles recrues. Là où des millions de Légionnaires marchaient au pas, seuls quelques milliers peuvent aujourd'hui être réunis. Malgré cela, on ne devinerait jamais en voyant l'attitude de ses habitants que cet endroit a connu des jours meilleurs. Les instructeurs sont aussi zélés, et les recrues aussi désireuses de servir leurs maîtres.

Aujourd'hui beaucoup de grandes portails dimensionnels relient les Champs de Manœuvres aux différentes zones de guerres du système solaire et avec d'autres zones de Néron. Chaque Légion surveille un portail menant directement dans les Champs, ce qui leur permet de faire venir facilement des nouvelles recrues ou de déplacer des troupes d'un endroit à l'autre sans avoir recours au voyage spatial. Il y a également des portes reliant les Champs aux différentes Citadelles des Apôtres. Bien entendu, elles sont très bien gardées et il est nécessaire de posséder les mots de passe et les Dons Obscurs adéquats pour les activer.

## LE LABYRINTHE

Le LABYRINTHE sous les Terres Mortes est un réseau de souterrains immense courant sous toute la surface de Néron. Il n'est pas plus sûr que la surface toutefois il abrite quelques uns des habitants les plus intéressants de Néron. Les créatures des Légions Obscures y sont bien sûr représentées mais pas en aussi grand nombre qu'à la surface. Les tunnels, couloirs et passages sont si nombreux que l'on peut toujours y trouver un endroit pour s'y cacher. Bien qu'une patrouille des Légions ne se perde que rarement là-dessous, cela ne signifie pas qu'elle puisse systématiquement trouver quoi ou qui que ce soit, du moins sans l'aide de la Symétrie Obscure.

La myriade de cachettes en sous-sol dans le Labyrinthe offre les seuls refuges aux humains qui ont réussi à échapper à leurs bourreaux, ainsi qu'aux malchanceux qui sont malencontreusement passés à travers un portail dimensionnel. Ces pauvres humains errants ne sont pas légions, mais sont assez nombreux pour être mentionnés. Ils sont assez nomades et errent dans les passages les moins fréquentés, chassant et tuant pour survivre. Certains sont là depuis très longtemps, souvent des années. Cela constitue pour eux une torture déshumanisante aussi intense que celle d'une Chambre de Distorsion, et beaucoup d'entre eux sont devenus des bêtes sauvages. Si vous vous retrouvez parmi eux, restez très calme et ne faites pas de gestes brusques. Ils ont la plupart de temps perdu la capacité à communiquer mais vous pouvez en raisonner certains. Leurs offrir des présents est une très mauvaise idée. Ils penseront naturellement que vous êtes au service de l'Obscurité, tant que vous n'aurez pas prouvé le contraire, et tout le monde sait qu'il ne faut pas accepter de cadeaux des rejetons de l'âme Obscure.

Ce qui peut rassembler ces évadés et qu'un visiteur peut utiliser, c'est leur haine des Légions Obscures. Ne leur donner que l'éventuelle opportunité de créer ne serait-ce qu'une contrariété aux seigneurs de Néron les fait bondir sur l'occasion. Ils méprisent les forces qui les emprisonnés ici. Bien entendu la promesse d'une évadée de Néron est encore plus alléchante. La plupart d'entre eux feraient n'importe quoi pour échapper aux griffes des Apôtres et de leurs serviteurs et seront alors désireux de soutenir vos plans. L'aide qu'ils pourront offrir est inestimable. Ils connaissent certains secrets du Labyrinthe et sont devenus très habiles pour éviter les patrouilles des Légions et les autres créatures infernales qui rôdent dans les passages souterrains. Il est bien improbable de rencontrer des groupes semblables hors du Labyrinthe. Ailleurs, dans les Terres Mortes, repérer et capturer ou tuer un humain sans défense n'est qu'une question de quelques heures. La surface appartient aux Apôtres, leurs serviteurs et les Citadelles. En dessous, c'est chacun pour soi.

## LES SALLES D'ÉCLOSION

Infrastructures célèbres des Terres Mortes ces salles sont entièrement situées sous la surface. Il s'agit d'un réseau étendu de cavernes et de tunnels reliés au Labyrinthe et aux Cercles. Seule un visiteur désireux de rester sur Néron s'aventurerait à

visiter un tel endroit, car c'est là que naissent les Népharites. Les Népharites ont été créés à partir de rien par l'Âme Obscure pour être ses parfaits serviteurs, à elle et à sa cause toute entière. Bien sûr sortir des êtes du néant est chose fatigante, même pour une créature aussi puissante. Mais elle ne désirait pas qu'ils puissent se reproduire d'eux-mêmes. Elle était consciente que contrôler leur nombre revenait à les garder sous sa coupe. Alors elle créa les SALLES D'ÉCLOSIONS.

Elles ressemblent à une ruche ou une fourmilière, et grouillent de Tekrons anxieux qui courent dans tous les sens, veillant au moindre besoin des nouveaux nés. Chacune des grandes grandes couveuses contient ce que l'on pourrait assimiler à une machine infernale responsable de la ponte des œufs qui, à maturité donneront des Népharites de toutes sortes. Il s'agit bien sûr d'une machinerie complexe pensée par l'Âme Obscure pour donner vie à ses propres créations. Elle suit des règles de fonctionnement au-delà de toute imagination, combinant l'énergie fournie par les Fourneaux Symétriques avec la haine et la puissance même de l'Obscurité. Les machines sont directement connectées à la Citadelle Noire dans le cratère, et c'est de là qu'elles tirent leur pouvoir.

Chaque machine est généralement spécialisée dans un sorte de Népharite, conçu pour certaines tâches spécifiques. Par exemples certaines Salles fournissent des népharites spécialement nés pour maîtriser la Symétrie Obscure. D'autres en créent pour mener les Légions, surveiller les Citadelles, où même recruter des Hérétiques dans les mondes humains. Au moment même où ils émergent de leurs œufs parcheminés, leur esprit abrite déjà le savoir nécessaire à la tâche qui leur est assignée. Ce qui ne signifie pas qu'ils ne peuvent plus rien apprendre d'autre. Ils sont en général assez intelligents et ont des mémoires d'éléphant. Beaucoup deviennent d'ailleurs de fervents pratiquants de la Symétrie Obscure et nourrissent leurs propres ambitions et rêves de grandeur.

C'est pour ceux qui sont quelque peu dévorés d'ambition que sert la seconde fonction des machines. Les Salles d'Éclosion sont à la fois leur lieu de naissance mais aussi de mort. Les machines sont les seules sur Néron capables de détruire un Népharite - à l'exception des Apôtres. Voici l'ultime punition de ceux qui désobéissent aux Apôtres, et la seule chose que les Népharites craignent vraiment. À côté de chaque machine se trouve en général un grand bassin de liquide translucide et bouillonnant qui serait le matériau de base pour créer un Népharite. Un simple contact avec ce liquide érode l'âme de n'importe quel Népharite - ou toute autre créature - et en cas d'immersion, le démon est détruit irrémédiablement.

## LES CHIENS DE GUERRE

Le terme de CHIENS DE GUERRE désigne les groupes de Népharites mercenaires qui ont abandonnés leurs seigneurs et tentent de n'en faire qu'à leur tête sur Néron. Parfois ce sont seulement des bandes de démons sauvages devenus déments qui errent comme des meutes de chiens enragés. Les groupes de résistance organisée sont plus intéressants, car beaucoup d'entre eux sont engagés dans la lutte contre la férule des Apôtres. Jadis une telle rébellion aurait été impossible, car la volonté de l'âme Obscure était absolue. Aujourd'hui, il y a de l'espoir pour ces démons révolutionnaires, bien qu'il soit fort mince.

ce sont en général des nomades, errant dans la totalité des Terres Mortes et le Labyrinthe, et tentant d'enrôler de nouvelles recrues. Comme ce sont des créatures natives de Néron, ils n'éprouvent aucune difficulté à se retrouver dans le paysage de la planète et parviennent sans difficulté à trouver des cachettes. Les Commandeurs Népharites les plus puissants encore loyaux envers les Apôtres ont constaté qu'il est presque impossible de dénicher un Népharite réticent sur Néron. Seuls les Apôtres eux-mêmes possèdent la puissance pour chasser ces bandes, mais ils ont autre chose à faire et n'en n'ont cure. résultat, beaucoup de rebelles se déplacent sans être inquiétés et effectuent des raids dans les Cercles pour razzier des esclaves et recruter des démons.

Pourquoi se rebeller-ils contre leurs seigneurs ? Il n'y a pas de raisons idéalistes et nobles derrière ce mouvement. De telles pensées sont d'effroyables anathèmes pour un Népharite. C'est bien entendu par jalousie. Ce sont toujours des Népharites de niveau inférieur, qui n'obtiennent pas les plaisirs et le pouvoir des seigneurs des Cercles, alors qu'eux-mêmes s'occupent des tâches avilissantes. La conséquence de cette avidité est que les groupes répugnent à unir leurs forces et agir ensemble. La confiance est un sentiment étranger sur Néron, tout spécialement parmi les démons. Tout le monde sait qu'il ne faut pas prendre un Népharite au mot, et eux-mêmes en sont parfaitement conscients.

Mais il n'y a pas que des nomades. Quelques forteresses abandonnées sont squattées au cœur même des Terres Mortes. Elles font pâle figure à côté des Citadelles des Apôtres, mais ce sont tout de même des endroits aussi terrifiants. Bien qu'il soit rassurant d'avoir un abri sur lequel compter sur Néron, il est en fait risqué de réinvestir de telles fortifications. Dans la géographie monotone des Terres Mortes, une telle structure peut être contrôlée et devenir un piège pour ses occupants. néanmoins, des Népharites opiniâtres continuent de squatter ces forteresses, dans une vaine tentative d'imiter leurs maîtres.

Un visiteur peut se voir offrir de l'aide par ces groupes, mais il vaut mieux considérer l'option avec prudence. Beaucoup de Népharites sont désireux de s'allier avec les humains, dans le dessein d'atteindre leurs propres buts. Souvenez-vous seulement que la finalité d'un Népharite, quoi qu'il en dise, est de réduire en esclavage et torturer les humains.

## LE CENTRE DE RECHERCHE TERRA NOVA

Le centre de recherche de Terra Nova fut entièrement financé et construit par une des compagnies indépendantes contrôlée par Cybertronic, le consortium de recherche en biotechnologie LAMAR Biotech. Le centre de recherche, situé dans un des astéroïdes anonymes de la ceinture, se focalisait sur l'étude de nouvelles drogues qui augmentaient la perception des sujets, les aidaient à voir au-delà de la réalité. Les procédures de test étaient très efficaces mais cruelles, et beaucoup de cobayes humains moururent ou devinrent fous à lier au cours des tests. La souffrance de tous ces individus était assez intense pour ouvrir un portail temporaire vers Néron, ce qui n'échappa pas à l'attention des scientifiques de Terra Nova.

Le portail dimensionnel les intriguait tant qu'ils laissèrent de côté toutes les autres expériences pour se concentrer sur le nouveau phénomène. Ils cherchèrent un moyen de stabiliser le portail et de le libérer des caprices de la souffrance humaine. Ils y réussirent et ceci sans l'aide de la Symétrie Obscure. cette porte est à présent permanente et donne sur la surface de Néron. Elle a la forme d'une pièce scellée, qui transfère sur Néron toute personne qui passe en son centre. Cette pièce est sous haute surveillance et c'est probablement la porte la plus étudiée de l'histoire de l'humanité, bien qu'elle n'existe que depuis quelques années seulement.

Impossible de deviner ce que la direction de Cybertronic sait de l'existence de cette porte. Même le conseil d'administration de LAMAR Biotech n'est pas au courant. Les scientifiques qui s'en occupent sont à présent conscients qu'il s'agit bien d'une autre dimension. Ils ont envoyé plusieurs expéditions armées et elles sont toutes revenues, mais aucune totalement indemne. Ils ont même réussi à capturer un Razide et l'ont ramené pour l'étudier de près. L'accès à la porte est strictement limité mais c'est sûrement le passage vers Néron le plus sécurisé du système solaire.

## PURGATOIRE

Grâce au Don Obscur PURGATOIRE, un Népharite peut piéger une cible dans une prison dimensionnelle connectée à Néron. La victime peut ensuite être libérée par la simple volonté de l'invocateur. Mais le PURGATOIRE offre d'autres possibilités parmi lesquelles de fournir un refuge sûr pour l'invocateur qui peut s'empresser lui-même, mais son retour dans la réalité se situera à l'endroit même de l'invocation. Une autre utilisation est pour l'invocateur de quitter le PURGATOIRE pour rejoindre Néron, mais cela revient à quitter la sécurité de cette bulle dimensionnelle et l'invocateur de pourra revenir dans notre réalité qu'en regagnant auparavant son PURGATOIRE. Enfin un invocateur intrépide peut utiliser ce Don pour créer un portail dimensionnel vers un autre PURGATOIRE, mais pour cela il devra invoquer ce pouvoir au même endroit que l'invocation du premier et posséder un objet appartenant à la cible recherchée. Ce portail a une durée de 1 minute plus 1 par niveau supplémentaire. Mais attention, l'invocateur ne sait pas qui ou quoi il trouvera derrière ce portail ni où celui-ci le conduira sur Néron.



## LA TOILE

Loin au-dessus de Néron, flotte la Toile, une structure compliquée de roches, de métal et de glace flottant dans l'orbite de Néron. La Toile s'étire sur des centaines de kilomètres et abrite toutes sortes de créatures infernales. Au centre de cette structure trône Brutus, ce qui reste du modeste satellite de Néron et qui sert aujourd'hui de moyeu central à la structure. Les îles de roche tout autour sont les restes du satellites ou des astéroïdes capturés dans la ceinture de Kuiper. Les îles de métal ou composées de machines ressemblent à des décharges flottantes, mais peuvent aussi être soigneusement assemblées pour ressembler à des édifices ou autres structures métalliques complexes. Tout une variété de tubes, ponts suspendus, passages de toiles relient plusieurs îles, formant ainsi un gigantesque réseau, une toile d'araignée dans le ciel - d'où son nom.

La Toile est avant tout l'unique astropost des Légions Obscures, servant à la fois de forteresse spatiale contre une éventuelle attaque orbitale des forces corporatistes et d'arsenaux où les Vaisseaux Noirs sont fabriqués. L'activité principale des forces de Brutus consiste à patrouiller la ceinture de Kuiper, capturer les astéroïdes aux dimensions adéquats puis de les remorquer jusqu'à la Toile où ils seront arrimés. Une fois cela fait, des

machines titanesque entament l'excavation de ces astéroïdes ne conservant qu'une coquille extérieure d'une cinquantaine de mètres d'épaisseur. Cette coquille servira à la fois à abriter tous les organes composant un Vaisseau Noir, et donc de la future Citadelle ; et à la fois pour résister à une entrée dans l'atmosphère planétaire de Vénus ou Mars - en plus d'essuyer les tirs de barrage des flottes corporatistes. Dès que la phase d'excavation et d'équipement est terminée, un Commandeur Népharite est assigné à l'appareil ainsi qu'un détachement des Légions Obscures. Dès lors, le Vaisseau Noir est détaché de la structure et expédié vers le système solaire intérieur.

La Toile elle-même n'était au départ que les débris de Brutus de quelques dizaines de kilomètres de large, flottant en orbite haute au-dessus de la Citadelle Noire. Au cours du dernier millénaire, elle s'est beaucoup étendue, au fur et à mesure de l'armement de nouveaux Vaisseaux Noirs. À présent, elle fait partie des structures les plus impressionnantes de Néron, rivalisant même en majesté avec les Grands Cercles. Avoir accès à cette structure est déjà assez difficile par la voie spatiale, et personne parmi les analystes des corporations ne connaît les arcanes complexes de ses défenses - qui doivent être à l'échelle de la gigantesque construction - effrayantes.

## NETTOYEUR

Le bruit du briquet résonnait dans l'aube martien. Steve approcha la flamme de sa cigarette et s'adossa à la porte de l'immeuble particulier. Il regarda des deux côtés de l'étroite rue pavée, et essaya de calmer ses nerfs. C'était toujours comme ça avant un boulot, mais ça ne le rendait jamais plus facile. La porte s'ouvrit et il tourna la tête en douceur pour voir un des hommes de LeFerrier le regarder.

"Vous voulez du café ?" demanda t-il.

Steve secoua légèrement la tête de gauche à droite.

"Non. Je le vomirais."

L'homme de main lui lança un regard méprisant et rentra la tête. Steve haussa les épaules et le laissa penser ce qu'il voulait. Au moins le gorille n'avait pas essayé de bavarder. Steve n'était pas sûr de pouvoir tenir une conversation cohérente, et il y avait suffisamment de tension entre les francs-tireurs occasionnels et le personnel de la famille pour que les longues discussion aient ce qu'on pourrait appeler une issue positive.

Il termina sa cigarette et la jeta d'une chiquenaude sur le trottoir luisant de pluie. Une voiture passa en glissant dans la brume matinale. Steve sortit les mains des poches de son trench-coat et s'étira. Ses muscles raidis lui firent mal et quelques articulations craquèrent. Les holsters des pistolets sous ses bras remontèrent bien contre ses aisselles quand il leva les bras au-dessus de la tête.

Steve se tordit le cou des deux côtés. Il sentait la brume matinale, le souffle de l'eau d'un canal aux alentours, l'odeur d'essence des voitures qui partaient au travail le matin. Le long de la rue, les lumières étaient allumées. Tout autour de lui, San Dorado se réveillait et trébuchait jusqu'à la douche, se préparant pour ce qui semblait pouvoir être un beau jour si les nuages se dispersaient.

"Je me fais trop vieux pour ça", marmonna Steve en se retournant pour ouvrir la porte. "Dommage que ce soit la seule chose qui me fasse me sentir en vie."

L'immeuble était paisible. La femme de chambre et le majordome n'avaient pas plus dormi que le reste des personnes rassemblées là. Steve avait vu Maurice LeFerrier et ses deux brutes, Johai et LeClerk, errer nerveusement toute la nuit, regarder la télévision ou se tenir tranquillement dans l'embrasure de la porte menant à la chambre du garçon, à observer se concentrer. Il imaginait que les domestiques étaient habitués aux événements étranges. Mais tout de même, servir toute la nuit LeFerrier, ses deux flingueurs et les deux copains du sorcier qui avait été engagé avait dû être éprouvant pour eux. Particulièrement avec Le Ferrier et ses hommes qui faisaient les cent pas comme des jeunes recrues avant un assaut. Steve vit la femme de chambre et le majordome assis en silence dans la cuisine, en train de boire un thé en fixant le vide. Il pensa que c'était une bonne chose, ils ne gêneraient pas lorsque l'action commencerait.

Steve avait réquisitionné une pièce au bout du hall, et passa une enfilade surréaliste de portes ouvertes pour l'atteindre. Tout d'abord, la chambre du garçon, où Peter était toujours en train de méditer. Puis venait la chambre de LeFerrier, où Johai et Leclerk étaient assis tous deux sur le lit à boire du café et à regarder les programmes du matin. Puis l'autre chambre d'amis, où Lydia enfilait les jambières de son armure légère, aussi sereine que toujours, sa combinaison Punisher devant elle sur l'édrédon.

Steve passa quelques minutes à envier la calme de Lydia alors qu'il vérifiait ses Bolter. Les balles étaient en argent recouvert de cuivre, avec des charges de poudre inférieures à la normale. L'argent pur faisait des balles atroces. Le métal était trop mou et l'arme avait tendance à s'enrayer ou à faire long feu dans les tirs semi-automatiques. Les qualités balistiques du cuivre n'étaient pas fabuleuses, mais elles avaient plutôt bien fonctionné pour les trucs à l'allure canine dans la maison de Baskerville Street. Peter lui avait dit que ce ne serait pas un tir à longue portée. Il avait tiré quelques milliers de coups de ce truc avec chaque pistolet et n'avait rien eu d'autre que les quelques cafouillages habituels, donc ç allait. Il mit son plastron puis ses plaques d'épaules par dessus le manteau renforcé, vérifia le mécanisme de son fusil à pompe une fois de plus puis passa dans l'autre chambre pour chercher Lydia. Peter serait bientôt prêt à invoquer le Don, et ensuite... Et ensuite, ce serait l'heure de faire le boulot. Celui-ci était assez simple : sortir le fils de LeFerrier de son Purgatoire tandis que les hommes de LeFerrier s'assuraient qu'aucune marionnette des Légions n'emprunte le portail.

Leclerk et Johai s'occupaient de ça, parce que Le Ferrier avait insisté, malgré le refus catégorique de Steve et Lydia. Apparemment, il ne faisait pas confiance aux francs-tireurs, même s'ils allaient sur Néron pour aider son gosse à se faire la belle. Steve fit un signe de tête aux gangsters. Tous deux avaient des gilets pare-balles et des MP-105GW, c'était tout. L'un deux le fixa, Leclerk, celui avec les cicatrices sur le visage.

"T'as assez de matos, là, Stevie ?"

Steve lui fit un large sourire.

"Plus que nécessaire pour tirer en passant, mais je ne vais pas vraiment sortir pour ramener plus de munitions sur Néron maintenant, n'est-ce pas ?"

Ils rirent et hochèrent la tête. Lydia attira son attention et ils échangèrent en silence le regard qui voulait dire "les gens qui ne passent pas l'adolescence ne devraient pas être autorisés à jouer avec les adultes". Steve n'était pas particulièrement sûr de Lydia. Elle était assez attirante et présentait même bien, mais elle gardait ses distances, et il ne comprenait pas bien. Quoi qu'il en soit, elle avait suffisamment bien tenu le coup auparavant, et il ne s'attendait pas à ce qu'elle lui fasse faux-bond maintenant. D'un autre côté, les hommes de LeFerrier étaient des inconnus, qui pouvaient bien les faire tuer s'ils s'en tiraient comme prévu. Enfin il restait Peter, un Hérétique renégat de Demnogonis. Il n'était pas un modèle de droiture, c'était le moins que l'on puisse dire, mais il avait montré des aptitudes qu'aucun Mystique de la Confrérie ne posséderait jamais.

Peter indiqua qu'il était prêt lorsque LeFerrier apparut au-dehors de la pièce, le visage anxieux. Il salua Steve d'un signe de la tête ignorant Lydia.

Steve s'éclaircit la voix et parla : "Okay, Voici le plan. On va sortir près du gosse, mais pas à côté de lui. Que ça vous plaise ou non, le pouvoir que mon ami Peter ici présent utilise n'est pas aussi précis. C'est parce que le portail reste ouvert pour que vous puissiez revenir en le traversant, et parce que le Purgatoire est vraiment grand. Votre job est très simple. Vous vous tenez de l'autre côté du portail et vous tirez sur tout ce que vous voyez d'autre que nous. Je me moque que ce soit votre mère, votre amour perdu, ou Mr. Le Ferrier lui-même. Si nous ne sommes pas de retour dans les dix minutes, le portail se ferme. Si vous revenez sans nous avant que neuf minutes se soient écoulées, Peter ici présent vous tire dessus avec ce M50. Pigé ?"

Johai fit un signe de tête, mais Leclerk se contenta de la regarder fixement. Il allait clairement poser un problème. Il voulait prouver qu'il en avait.

"Pigé, Leclerk ?"

- Ouais. J'ai pigé.

-Bien. Peter créé le portail. Je prends la tête, vous deux, vous passez en second, et Lydia ferme la marche."

Ils firent un signe de tête et Steve attendit. Le soleil matinal avait percé les nuages, et brillait d'une chaude lueur rougeoyante à travers les fenêtres. À l'extérieur, un oiseau chantait. C'était un beau jour pour mourir.

## UTILISER NÉRON DANS VOTRE CAMPAGNE

Néron offre quelques opportunités au maître de jeu pour animer sa partie, mais il faut l'utiliser judicieusement. Néron peut générer beaucoup d'antagonistes pour les personnages : Hérétiques, Népharites, voire un Apôtre. Il est tout naturel que les personnages décident d'aller poursuivre leurs ennemis en traversant un portail dimensionnel.

Néanmoins, Néron devrait demeurer un mystère pour les joueurs et surtout rester menaçant et terrifiant. La décision de partir vers Néron ne doit jamais être prise à la légère, car après tout, la peau des personnages est en jeu. Aussi les expéditions vers Néron doivent rester rares car les joueurs seront plus effrayés parce qu'ils ne connaissent pas. S'ils se familiarisent avec Néron et ses menaces, ces dernières perdent de leur impact. Rien sur Néron ne devrait être conforme à ce que les joueurs en attendent. La confusion, l'inattendu et le choc sont les clés d'une expérience réussie dans le royaume de l'Obscurité. Toute expédition sur Néron doit coûter plus qu'elle ne rapporte.

Néron peut être intégré à une campagne de Mutant Chronicles de plusieurs façons. On peut les diviser en deux catégories : accidentelles et intentionnelles. L'accident est le moyen le plus commun de se rendre sur Néron. Après tout, si quelqu'un prend un moment pour y réfléchir, il conviendra qu'aller faire un tour sur Néron ne peut être qu'une mauvaise idée. Les voyages intentionnels sont donc plutôt rares, et sont le point de départ de campagnes. Ce sont souvent des quêtes désespérées, et presque toujours vouées à l'échec. Ce qui les rend plus intéressantes à jouer.

Les entrées accidentelles incluent les portails dimensionnels s'ouvrant devant les personnages, les enlèvements par des Népharites, et les longues errances dans une Citadelle. Ces explorations de Néron se bornent souvent à essayer de trouver le chemin du retour. Elles constituent de terribles petits interludes rapides dans une campagne qui a besoin d'un peu de piment. Il devrait y avoir du danger, de l'excitation et de l'action haletante : une course contre la montre. Des portails dimensionnels entre Néron et notre réalité sont ouverts sans cesse par les serviteurs de l'Obscurité et constituent une excellente opportunité pour donner aux joueurs un avant goût de Néron.

Les périples intentionnels sur Néron devraient émaner des joueurs eux-mêmes, bien que le maître de jeu puisse habilement le leur suggérer, et fournir l'occasion. Les raisons les plus classiques : récupérer un prisonnier, se venger d'un Apôtre en particulier, trouver des informations connues seulement d'une créature résistante, rechercher un artefact prétendument dissimulé sur cette planète, ou accomplir un quête imposée aux personnages. Le voyage doit être semé d'embûches, de déconvenues et d'abattement. Il y a toutes les chances pour que les personnages n'en reviennent pas intacts. Ils savent que c'est une mauvaise idée mais les circonstances ne leur laissent pas le choix. Ce sont des aventures mélodramatiques et tendues que le maître de jeu doit travailler pour maintenir l'intérêt.