

ARMEMENT NOIR

Algeroth est le maître incontesté 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 utilisées par les Légions Obscures ou créées 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 refondu 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.

TECHNOLOGIE OBSCURE

La technologie des Légions Obscures se divise en trois branches: la TECHNOLOGIE NOIRE, la NÉCROTECHNOLOGIE et la BIOTECHNOLOGIE.

LA TECHNOLOGIE NOIRE

La TECHNOLOGIE NOIRE permet de détourner et de pervertir la technologie humaine existante. Armes et matériel pris aux mégacorporations ou à la Confrérie sont convertis par les Tekrons. Il en résulte des machines refondues et des mécanismes remodelés en des formes étranges ; les armes sont dotées de nouvelles lames tranchantes qui permettent à leur utilisateur de causer encore davantage de dommages et de souffrance. Il est impossible à un homme d'utiliser ces créations déviantes.

La Technologie Noire procure armes et matériel aux hordes de Légionnaires et de Nécromutants. Elle est appliquée aussi bien aux armes qu'aux véhicules et fournit un matériel plus performant que l'original. Son principal défaut est son relatif manque de fiabilité.

LA NÉCROTECHNOLOGIE

La NÉCROTECHNOLOGIE utilise la matière organique morte, qu'elle anime ou qu'elle concède à un esprit issu de quelque obscure dimension afin qu'il en prenne le contrôle.

Les armes confectionnées avec cette technologie contiennent souvent emprisonnées à l'intérieur des âmes ténébreuses. De nature démoniaque, ces âmes corrompent et pervertissent lentement leurs détenteurs. Elles possèdent une conscience propre et soutirent à leur environnement l'énergie dont elles ont besoin. La puissance qu'elles emmagasinent peut ensuite être relâchée en grosses giclées d'énergie causant de très graves dommages.

LA BIOTECHNOLOGIE

La base de la BIOTECHNOLOGIE est la vie organique. À partir d'embryons et de créatures vivantes, de nouvelles formes de

vie sont constituées. D'un matériau génétique simple, la biotechnologie peut faire une hideuse entité d'une extrême complexité.

Les biotechniciens Tekrons travaillent avec des embryons arrachés à leur environnement naturel et placés dans une matrice artificielle. Cette matrice est rattachée à un organisme plus vaste, souvent une gigantesque créature biotechnologique, que les Tekrons utilisent comme un outil : une machine stupide dont le seul but est d'accoucher de nouvelles formes de vie grotesques et dénaturées. Un nombre infini de salles de toutes tailles sont intégrées à cet énorme bio-organisme.

À l'intérieur des différentes salles, l'embryon est fixé à son hôte par l'intermédiaire d'un ensemble complexe de tuyaux et de connections neurales. Son code génétique est effacé et altéré pour aboutir à une nouvelle entité prête à se reformer. Les Tekrons reprogramment ensuite ce code selon les désirs de leur maître. Aliments et protéines sont fournis au nouvel embryon qui passe rapidement par plusieurs phases de croissance. Lorsqu'elle finit par naître, la nouvelle entité est généralement pleinement développée et prête à participer à la guerre contre les ennemis d'Algeroth. Son manque d'expérience est compensé, dans une certaine mesure, par des procédures greffées par les Tekrons dans son cerveau et son système neural. Le développement de la biotechnologie permet aux Légions Obscures de créer n'importe quoi, de l'équipement individuel aux Biogéants, ces titanesques machines de guerre vivantes.

Les créations biotechnologiques ont tendance à fusionner avec leur propriétaire et à établir avec lui une relation symbiotique. C'est l'explication des étranges excroissances trouvées sur les Razides et les Ézogoules et qui font partie de leur impressionnant arsenal.

Bien qu'étant des entités distinctes, les créations biotechnologiques partagent généralement les fluides vitaux et le système nerveux de leur hôte.

La technologie humaine s'est jusqu'ici avérée incapable d'en séparer une de son hôte sans détruire l'un et l'autre.

CORRUPTION

L'intégralité des produits de la Technologie Obscure corrompt ceux qui y sont exposés d'une manière ou d'une autre. Même les personnes au cœur pure peuvent mettre leur âme en péril si elles rentrent en contact volontairement ou doivent porter l'une de leur composantes sur une période donnée. La période exacte d'exposition dépend de la nature de l'élément et de la force d'âme de la victime. Mais au final, il est certain que même l'âme la plus pure succombera à leur maléfice.

Il existe quatre niveaux de corruption :

1 SCEPTIQUE. La victime devient plus perméable aux discours des serviteurs des Apôtres de l'Obscurité. Elle commence à partager leur point de vue. Même s'il s'agit d'un guerrier dévot, il commencera à douter de son combat contre les Légions Obscures. Ces doutes peuvent prétendre des formes variées. La victime peut simplement penser que les Apôtres de l'Obscurité sont trop puissants pour être défaits, ou elle peut avoir des doutes dans la justesse de sa cause. Après tout, il n'existe que deux camps. Quelque soit la forme que ses doutes prennent, elles constitueront une faille dans l'armure qui protège l'âme de la victime, un point de faiblesse que les serviteurs de la Grande Obscurité peuvent exploiter.

C'est un état habituellement perçu comme peu dangereux, mais votre entourage remarquera certainement votre changement d'attitude envers les Légions Obscures. Heureusement, les signes sont assez clairs pour être remarqués par vos amis - il est encore facile de vous en parler.

2 OBSÉDÉ. Au second niveau de corruption, la victime commence à partager les voies d'Algeroth. Son sommeil est perturbé par les rêves et les cauchemars concernant des actes de destruction. Elle est intriguée par les manifestations des Apôtres de l'Obscurité et en devient confuse et perturbée. Des amis

peuvent remarquer que la victime devient renfrognée ou repliée sur elle-même ou absente, perdue dans ses rêveries. La victime montrera une curiosité malsaine envers l'Obscurité et ses manifestations.

Désormais, des amis perspicaces remarqueront que quelque chose va de travers. Et cela empire. S'ils tiennent à vous, ils organiseront une rencontre discrète avec un membre de confiance de la Confrérie. Il y a encore toutes les chances de sauver votre âme.

3 CORROMPU. Au troisième niveau, la victime commence à apprécier ses rêves et pensées, et cherche activement à en apprendre plus sur le côté obscur et les voies de la destruction. Elle cherchera à acquérir des connaissances sur les Apôtres Obscurs. La victime peut être consciente de cette curiosité malsaine mais elle poursuivra sa quête. La victime se sent libérée des entraves de la moralité conventionnelle. Elle peut être encore sauvée à ce stade, mais cela sera très difficile. À ce stade, la victime peut avoir encore quelques doutes sur comment elle évolue, mais c'est tout. La victime est sur le point de devenir un hérétique qui s'assume.

Vous êtes à la frontière. Vous êtes tellement endoctrinés que vous n'écoutez pas les alertes de votre conscience ; vous les mettez simplement de côté comme un non-sens baragouiné par vos ex-amis restés dans l'ignorance. Seule la force peut désormais vous sauver.

4 DAMNÉ. À ce niveau, La Confrérie qualifiera l'âme de la victime comme irrémédiablement perdue. La victime est complètement folle, un converti à la religions des Apôtres de l'Obscurité. La victime rejoindra un culte dès que possible et sera volontaire pour y participer. Elle glorifie l'Obscurité et considère que de ne pas s'y soumettre est une folie.

ÉQUIPEMENT NÉCROTECHNOLOGIQUE

L'équipement nécrotechnologique concerne l'invocation et l'emprisonnement d'esprits d'autres dimensions et la manipulation directe de la Symétrie Obscure elle-même. L'équipement nécrotechnologique est toujours créé à partir de tissus organiques morts. Les amulettes sont fabriquées à partir de morceaux d'ivoire. Les épées et dagues sont créées à partir d'os effilés fusionnés et durcis dans les Fourneaux Symétriques. Une main momifiée peut faire un superbe talisman, et un cerveau humain préservé dans un liquide de conservation servira parfaitement comme matériel brut pour la plupart des pièces d'équipement. Inutile de dire que la possession d'équipement nécrotechnologique est considéré comme un signe déterminant d'hérésie caractérisée par la Confrérie.

TALISMAN RUNIQUE. UN Technomancien ou Tekron qui possède un don obscur et des connaissances en nécrotechnologie peut graver le secret du Don sous forme de runes sur une amulette, talisman ou un autre objet. Cela permet à quiconque le tenant en main d'utiliser le Don correspondant même si cette personne ne l'a jamais appris. La personne utilisant le talisman doit dépenser ses points de Volonté de façon normale - le talisman n'est que le support du Don. Il ne confère pas la connaissance du Don à son porteur, si ce dernier venait à perdre le talisman, il perdra l'usage du Don. Un talisman runique ne peut jamais contenir plus d'un Don. La rune peut être utilisée de façon illimitée. Le Facteur de Corruption du talisman est égal au niveau du Don gravé.

ARTEFACT NÉCROTECHNOLOGIQUE. Les artefacts nécrotechnologiques sont créés par les Tekrons ou Technomanciens. Ils utilisent la nécrotechnologie pour emprisonner une âme d'une autre dimension au sein d'un talisman runique. Cet élément est recouvert de Runes Noires qui confère à l'artefact un Don Obscur. Les runes autorisent l'esprit de concentrer sa propre énergie pour utiliser le Don Obscur, ce qui permet au final à la personne le portant d'utiliser un Don Obscur sans puiser dans ses propres ressources mentales - c'est celui de l'esprit qui est utilisé.

L'esprit invoqué à une Volonté égale à 2D10+10. Si cette Volonté tombe en-dessous de zéro, l'artefact se désintègre et devient complètement inutilisable. À noter que l'esprit emprisonné récupère sa Volonté au rythme d'un point par heure.

SYMBOLE DE L'OBSCURITÉ. Un symbole de l'Obscurité est similaire à un symbole de la Lumière de la Confrérie, à la différence qu'il sert aux agents de l'Âme Obscure à se protéger des pouvoirs de la Confrérie en utilisant le Don Contreforce. La plupart des symboles de l'Obscurité ont un niveau égal à 1, mais on en a rencontré certains assez puissants pour procurer un niveau de 6. Ces symboles se trouvent exclusivement entre les mains des plus puissants adeptes de l'Obscurité, car sinon ils leurs auraient été dérobés par plus puissants qu'eux.

Un symbole de l'Obscurité peut se révéler extrêmement frustrant pour un lanceur de sorts de la Confrérie. Plus d'un Inquisiteur est tombé victime de sa trop grande confiance en lui lors d'une rencontre avec un Hérétique ou un négat armée d'un symbole de l'Obscurité.

LE PROCESSUS DE CORRUPTION

Tous les objets de la Technologie Obscure ont un Facteur de Corruption. Vous devez effectuer un test de Volonté (niveau de difficulté égal au Facteur de Corruption) chaque jour que vous portez un article créé par la Technologie Obscure. Cela peut être parce que vous le possédez et que vous ne vous en séparez pas ou encore parce que vous avez une balle dans le corps ou pour une raison spécifiée dans la description de l'objet.

En cas d'échec, vous atteignez le prochain niveau de corruption. Bien sût les hérétiques et serviteurs des Apôtres n'ont pas besoin d'effectuer ces tests, ils sont déjà assez corrompus comme ça.

La corruption n'est pas un état figé. C'est un processus rampant. Une fois qu'une personne a atteint le premier niveau de corruption, elle doit effectuer un test de Volonté normal chaque mois, ou passer au niveau supérieur. La plupart des gens ne cherchent pas activement à contrer ce processus. Ils ont trop peur de l'Inquisition pour admettre des pensées hérétiques. C'est une sale affaire puisque le seul moyen d'entraver le processus de corruption est la Repentance.

MUNITIONS

Cette section introduit diverses sortes de munitions pour les armes des Légions Obscures. La majorité des armes fabriquées par Algeroth accepte la possibilité d'utiliser une grande variété de munitions sans nécessiter aucune modification. La combinaison de dés utilisée pour les dommages indique quel type de munition est fournie en standard pour chaque arme. Toutes les grenades existent en deux versions, celle qui se lance à la main (jusqu'à une distance en pas égale à la Force du personnage, ±0 au jet) et celle qui se tire avec un lance-grenades.

BALLES NOIRES. Ce sont les munitions standards des Légions Obscures. Chacune contient une petite quantité de matériel nécrotechnologique qui peu infecter une blessure si celle-ci n'est pas minutieusement nettoyée et cautérisée. Ce matériel se répand comme un virus, reprogrammant les cellules saines et les corrompant. Éventuellement ces cellules peuvent se diffuser dans le cerveau de la victime, et commence à concentrer le pouvoir de la Symétrie Obscure. Dès lors la victime doit réaliser un test de Corruption une fois par mois pour le reste de sa vie. En cas d'échec, la victime entame le processus de corruption, exactement comme pour un objet de la Technologie Obscure. Utilisez un D6 pour déterminer les dommages.

BALLES VERRÉES. Originellement développées par les Tekrons du Commandeur Népharite Alakhai à partir des larves pouvant être trouvées dans les jungles vénusiennes, cette arme terrible infecte les victimes avec une petite colonie de vers mutants se multipliant rapidement. Ces grasses créatures blanches squameuses se reproduisent par dédoublement, dévorant rapidement la chair de la victime et remontent le système nerveux jusqu'à ce qu'elles atteignent le cerveau. À moins que la balle soit extraite immédiatement (dans le tour de combat), les vers commencent à se propager et à dévorer vivante la cible jusqu'à sa mort. La victime hurle d'agonie et peut causer la panique parmi ceux qui l'entendent. La localisation blessée encaisse 1 point de dommages par tour. Seule l'amputation peut interrompre l'inférieure processus. Heureusement, vu qu'elles prennent beaucoup de temps à être fabriquées, les balles verrières sont suffisamment rares. Elles sont habituellement utilisées sur l'île de Colonia. Utilisez un D4 pour déterminer les dommages.

BALLES LIMON. Ces munitions enveloppent la tête de la victime avec une moisissure qui s'insinue dans les voies respiratoires. Le but est de provoquer par asphyxie la mort cérébrale de la victime en gardant le corps intact pour une réanimation. En cas de blessure à la tête, la moisissure bactérienne verte se multiplie au contact de l'air et atteint les voies respiratoires de la victime en 1 tour de combat. La victime doit réaliser un jet de Coordination pour se débarrasser du parasite. En cas d'échec, la victime étouffera au bout de 10 tour de combat sans qu'elle ne puisse rien faire pour la neutraliser. Le port d'un masque à gaz est la seule protection contre cette attaque. Utilisez un D4 pour déterminer les dommages.

BALLES BACTÉRIOLOGIQUES. Des munitions semi-organiques sont faites d'une créature comparable à la limace et capable d'absorber une solution infectieuse et de transmettre l'infection à la cible par l'intermédiaire de ses blessures ou en pénétrant sous sa peau. À la suite d'une blessure avec un pistolet bactériologique, la victime doit effectuer un jet de Vitalité normal (difficulté 10). En cas d'échec, il est graduellement transformé en Légionnaire Béni en une semaine. Le seul moyen d'interrompre le processus est de recourir à un EXORCISME de quatrième magnitude. Utilisez un D6 pour déterminer les dommages.

REPENTANCE

À n'importe quel moment jusqu'au quatrième niveau de corruption, la victime peut se faire déprogrammer par des amis ou des personnages compatissants. Ce processus est appelé la Repentance. Elle ne peut être accomplie que par un Inquisiteur de la Confrérie expérimenté, un conseiller dévoué ou un ami très proche.

À la fin de chaque semaine de déprogrammation, la victime doit effectuer un test de Volonté (niveau de difficulté égal à 10+2x le niveau de corruption actuel). En cas de succès, ôtez 1 au niveau de corruption de la victime. En cas d'échec, ajoutez 1 au niveau de corruption de la victime. Cela peut ainsi conduire la victime au quatrième niveau de corruption, un stade sans aucune possibilité de rémission. Peu d'Inquisiteurs chercheront à aider une personne voulant se repentir, à moins qu'il n'est une bonne raison de le faire. Il est beaucoup plus facile de purifier une personne par la mort. Après tout, une personne assez fragile pour succomber à l'hérésie est susceptible de replonger une fois hors de la sphère de la Confrérie. La plupart choisissent de ne pas prendre ce risque.

AMÉLIORATIONS

Tous ces produits de la Technologie Obscure sont conçu pour rendre les armes plus efficaces et mortelles. Elles prennent normalement la forme de symbiotes, de constructions biotechnologiques greffées à l'arme lui donnant une forme quasi-organique. À l'instar de toutes les formes de biotechnologie, elles ont tendance à fusionner entre elles en d'étrange nouvelles formes si deux ou plusieurs améliorations sont utilisées ensemble.

ÉVALUATEUR. Ce minuscule symbiote transforme l'arme en une entité consciente capable d'analyser toutes menaces dans les environs immédiats, priorisant les cibles et communiquant à l'utilisateur des informations pertinentes. Il peut seulement être utilisé en combinaison avec d'autres symbiotes. Fusionné avec un bioscope, il contrôlera constamment les environs, et même s'il n'est pas utilisé, il informera son porteur s'il perçoit quoique ce soit d'habituel.

En termes de jeu, l'utilisateur bénéficie d'un modificateur de +3 à sa compétence Perception et Esquive dans toutes les situations.

Un évaluateur dote l'arme d'une Intelligence égale à 3D6. Elle dispose aussi d'une compétence martiale en relation avec l'arme égale à son Intelligence. Cette compétence peut être substituée à celle de l'utilisateur, si elle s'avère plus élevée. Une arme équipée d'un évaluateur détectera si son utilisateur est autorisé à la porter. Elle refusera simplement de tirer pour quiconque n'est pas reconnu comme être un serviteur d'Algeroth. Les évaluateurs sont relativement rares et sont rencontrés exclusivement sur des armes puissantes.

CONNEXION NEURALE. La connexion neurale peut être utilisée exclusivement par des combattants équipés d'une interface neurale. Elles peuvent prendre la forme de fins câbles de nerfs qui relie le symbiote à l'interface. Les connexions neurales autorisent l'utilisateur à s'interfacer directement avec l'arme et tous les symbiotes greffés, permettant un meilleur contrôle et une plus grande précision. Les connexions neurales permettent également à l'utilisateur de voir directement à travers le bioscope s'il le souhaite. L'utilisateur peut réguler la cadence de tir de l'arme ou la vitesse de la chaîne tronçonneuse d'une baïonnette seulement par une pensée.

Puisque l'hôte peut assimiler son arme à une partie de son corps, l'utilisateur peut ressentir toute contrainte sur l'arme à la manière d'un muscle. Cette sensibilité et contrôle réduisent drastiquement les chances d'une maladresse ou d'un enrayement. Quiconque utilise une arme à distance avec une connexion neurale augmente la Fiabilité de l'arme de 2 points. Si cela porte la Fiabilité au-delà de 10, alors l'arme de s'enrayera jamais. L'utilisateur bénéficie d'une modificateur de +3 à ses compétences martiales lorsqu'il utilise cette arme.

COMPENSATEUR. Ce petit symbiote de chair enveloppe toutes les pièces d'une arme, donnant à l'ensemble une forme dégoûtante, fangeuse et limoneuse. Malgré cela, il est très utile du fait qu'il compense automatiquement tous les dysfonctionnements. Les compensateurs peuvent débloquer une arme enrayée en seulement 1 round de combat.

GRENADES NOIRES. Chacune contient une petite quantité de matériel nécrotechnologique qui peu infecter une blessure si celle-ci n'est pas minutieusement nettoyée et cautérisée. Ce matériel se répand comme un virus, reprogrammant les cellules saines et les corrompant. Éventuellement ces cellules peuvent se diffuser dans le cerveau de la victime, et commence à concentrer le pouvoir de la Symétrie Obscure. Dès lors la victime doit réaliser un test de Corruption une fois par mois pour le reste de sa vie. En cas d'échec, la victime entame le processus de corruption, exactement comme pour un objet de la Technologie Obscure. Utilisez le marqueur Petite explosion et un D6 pour déterminer les dommages.

GRENADES VERRÉES. Originellement développées par les Tekrons du Commandeur Népharite Alakhai à partir des larves pouvant être trouvées dans les jungles vénusiennes, cette arme terrible infecte les victimes avec une petite colonie de vers mutants se multipliant rapidement. Ces grasses créatures blanches squameuses se reproduisent par dédoublement, dévorant rapidement la chair de la victime et remontent le système nerveux jusqu'à ce qu'elles atteignent le cerveau. À moins que la balle soit extraite immédiatement (dans le tour de combat), les vers commencent à se propager et à dévorer vivante la cible à la cible jusqu'à sa mort. La victime hurle d'agonie et peut causer la panique parmi ceux qui l'entendent. La localisation blessée encaisse 1 point de dommages par tour. Elles sont habituellement utilisées sur l'île de Colonia. Utilisez le marqueur de Grosse explosion et un D4 pour déterminer les dommages.

GRENADES LIMON. Ces éclats enveloppent la tête de la victime avec une moisissure qui s'insinue dans les voies respiratoires. Le but est de provoquer par asphyxie la mort cérébrale de la victime en gardant le corps intact pour une réanimation. En cas de blessure à la tête, la moisissure bactérienne verte se multiplie au contact de l'air et atteint les voies respiratoires de la victime en 1 tour de combat. La victime doit réaliser un jet de Coordination pour se débarrasser du parasite. En cas d'échec, la victime étouffera au bout de 10 tour de combat sans qu'elle ne puisse rien faire pour la neutraliser. Le port d'un masque à gaz est la seule protection contre cette attaque. Utilisez le marqueur de Grosse explosion et un D4 pour déterminer les dommages.

GRENADES BACTÉRIOLOGIQUES. Cette arme est faite d'un long tube de verre contenant une culture bactérienne extrêmement infectieuse inséré dans une coque métallique et connecté à des explosifs bio-organiques. Lors de l'explosion, les fragments de verres infectés et les éclats de métal provoquent des blessures hideuses et garantissent la contamination sanguine de la victime. En cas de blessure, la victime doit faire un jet de Vitalité difficile (difficulté 15). En cas d'échec, il perd définitivement 1D4 points dans chaque capacité de base. De plus il reste dans le coma pendant 1D4 semaines. Utilisez le marqueur de Grosse explosion et 1D4 pour déterminer les dommages.

GRENADES DÉPECEUR D'ÂMES. Cette arme est constituée d'un cristal noir contenant une charge instable d'énergie obscure. À l'impact, cette arme se comporte comme le Dépeceur d'âmes. Utilisez le marqueur de Grosse explosion pour déterminer la zone affectée par la décharge d'énergie. Si la grenade atteint un combattant au point d'impact, la grenade inflige 1D4+1 points de dommages.

ÉPÉES

NOTE : À la suite d'une blessure avec une Faux des âmes, la victime perd 1D6 points de Volonté temporairement. Si sa Volonté tombe à 0, la victime meurt, l'âme dévorée. Si la victime n'est pas tuée durant le combat, elle peut regagner normalement ses points de Volonté. Si l'âme d'une victime est dévorée, celle-ci ne peut être en aucun cas ressuscitée.

NOTE : À la suite d'une blessure avec une épée Curator, la victime doit effectuer un jet de Vitalité difficile (difficulté 15). En cas d'échec, la blessure ne guérit jamais à moins d'être soignée par un EXORCISME de quatrième magnitude.

	Poids	Longueur	Portée	Force	Dommages	Corruption	
Skalak	2	100	1	10	1D8+0	-	18
Ashrekeith	2	125	1*	10	1D8+1	1D8+3	14
Azogar	12	200	2*	25*	-	1D6+4(x2)	15
Azogar géant	25	325	2*	50*	-	1D6+4(x3)	12
Faux des âmes	4	200	2*	10*	-	1D8+3	18
Épée templière	5	118	1*	12	1D6+1	1D6+3	16
Masse templière	5	50	1	11	1D4+2	1D4+4	16
Épée Curator	6	135	1*	21	1D8+0	1D8+2	14
Vassht	1	100	1	10	1D8+1	-	15

ARMES DE JET

NOTE. Lorsque le Hochet d'Ilian inflige des dommages, les points d'armure de la victime ne sont pas déduite du résultat.

NOTE : Le Jahkt dispose d'un dispositif de guidage thermique augmentant la chance de réussite de +3, mais nécessite 2 point de vie par jour pour fonctionner correctement.

NOTE. En cas de blessure avec un Mikatch, la victime doit effectuer un jet de Vitalité contre un poison (difficulté 7). En cas d'échec la victime tombe dans le coma pendant 2D6 tours de combat).

NOTE : Le Vassht possède le pouvoir de retourner toute seule dans la main de son utilisateur, à qui elle suce 1 point de vie de sang chaque jour.

	Poids	Longueur	Portée	Force	Dommages	Corruption
Hochet d'Ilian	1	20	Forcex2	4	1D4+0	5
Mikatch	2	18	Forcex4	6	1D4+0	3
Jahkt	0,6	25	Force	5	1D6+1	15
Vassht	1	100	Forcex2	10	1D6+0	15

PISTOLETS

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption	
Voriche	2,5	40	18	A	90	180	15	1	1	-	1D6+1	6
Zrath	3,4	80	18	SA	90	360	15	1	4	-	1D6+2	9
Pistolet bactériologique	3,0	30	30	SA	90	-	12	1	3	-	1D6+2	8

FUSILS D'ASSAUT

NOTE : Si le Shrieketh inflige au moins un point de dommages dans n'importe quelle localisation, la victime doit tenter un jet de Vitalité difficile (difficulté 15). En cas d'échec elle commence

à se transformer en Légionnaire Hurlant après 1D6 heures. Seul un EXORCISME de deuxième magnitude peut annuler le processus et empêcher la victime d'être, à jamais, perdue pour l'humanité.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption	
Kratlach	5	70	40	A	360	-	17	1	2	-	1D6+2	5
Belzarach	4	100	30	A	360	540	30	1	1	-	1D6+3	4
Shrieketh	4	60	12	CC	90	-	12	1	9	-	1D6+0	11

FUSILS À POMPE AUTOMATIQUE

NOTE. L'usage de deux Doomsday double les munitions nécessaires (exemple de 25 à 50*) et d'un mode de tir A(x2).

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption	
Scattergun	7	60	17	A	90	-	25*	2	7	-	1D4+4(x2)	12
Doomsday	-	70	25	A	90	-	-	2	5	-	1D4+3(x2)	9

LANCE-FLAMMES

NOTE : L'attaque du Tzoteth se traite comme celle d'un lance-flammes. De plus, toute personne touchée doit faire un jet de Volonté normal (difficulté 10). En cas d'échec, elle meurt.

NOTE. Le marqueur lance-flamme du Brimstone utilise le gros marqueur d'explosion sur le point visé.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption
Tourmenteur	10	100	10	CC	variable	20*	2	5	Lance-flammes	1D10+6(x2)	5
Brimstone	-	-	20	CC	variable	-	-	6	Lance-flammes	1D10+10(x3)	7
Incinérateur Hindenburger	-	-	10	CC	variable	45*	2	5	Lance-flammes	1D10+10(x2)	16
Tzoteth	7	100	6	CC	variable	25*	6	9	Lance-flammes	1D10+10(x2)	12

ARMES GREFFÉES. Certains des serviteurs d'Algeroth ne s'embarrassent pas de connexions ou interfaces neurales ; ils se voient greffés directement une arme à leur bras. Elle remplace habituellement une main avec l'arme appropriée bien que l'arme peut être simplement relié au corps via un cordon ombilical. Une fois en place l'arme et son symbiote fusionnent avec l'organisme de l'utilisateur et commence à échanger des fluides, entremêlant les systèmes nerveux de part et d'autre.

Les armes greffées se comportent exactement comme des armes reliées par une connexion neurale, excepté bien sûr qu'elles ne peuvent être détachées. Ces armes ont 6 point d'armures et utilisent la même table de localisation que le bras qu'elles remplacent ou l'estomac si l'arme est reliée via un cordon ombilical.

BIOSCOPE. Ce symbiote se greffe lui-même sur la culasse de l'arme. Il s'agit d'un système de visée qui prend normalement la forme d'une gemme brillante verte à l'extrémité du dispositif de visée. Ce dispositif de visée est attaché à une pulpe de chair grise qui enveloppe l'arme.

Un bioscope est capable de repérer l'aura de tout être vivant et d'alerter instantanément quiconque regarde à travers la visée. Il fournit également une estimation précise de la distance séparant l'utilisateur du bioscope et la cible. Les bioscopes autorisent le repérage de toutes les créatures vivantes dans la zone en réussissant un test sous l'Intelligence de l'utilisateur. Il fonctionne quelque soit les conditions de luminosité. Les bioscopes sont considérées comme des visées laser.

AUTOCANONS

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption
Hellblaster	-	400	10	A(x2)	360 720	-	5	8	Petite explosion	1D10+8(x2)	6
Décimator	45	210	40	A(x2)	360 720	55	2	3	Petite explosion	1D10+6(x2)	9
Blutarch	-	120	19	A(x2)	360 -	-	2	9	Petite explosion	1D10+4(x2)	7

MITRAILLEUSES

NOTE : Le Nazgaroth est équipé d'une baïonnette infligeant 1D6+1 point de dommages en combat rapproché. Cette arme ne tire qu'un seul type de munitions.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption
Nazgaroth	42	160	40	A(x3)	90 180	40*	2	2	-	1D8+6	9
Faux de Semaï	35	150	40	A(x3)	90 180	45*	2	3	-	1D6+5	16
Ashnagaroth	-	110	150	A(x3)	360 -	-	2	2	-	1D6+4	5

LANCE-GRENADES

NOTE : Le marqueur d'explosion du gicleur bactériologique ne dispose pas d'une zone mortelle ni n'applique de dommages aux combattants compris sous le marqueur. Les victimes doivent effectuer un jet de Volonté normale (difficulté 10). En cas d'échec

la victime devient folle et agresse à mains nues ses camarades, à défaut de commencer à se dévorer elle-même. Les dommages indiqués ne s'appliquent qu'au combattant se trouvant au centre du marqueur.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption
Carcass	-	-	9	CC	90 180	45*	3	2	Petite explosion	1D6+3(x2)	16
Gicleur bactériologique	10	100	40	CC	90 -	15*	2	5	Petite explosion	1D6+0(x2)	12

ACCÉLÉRATEUR SYMÉTRIQUE

NOTE : Le Dépeceur d'Âmes émet des décharges d'énergie obscure qui ignore les pièces d'armure de la cible. La victime doit effectuer un jet de Volonté difficile (difficulté 15). En cas d'échec, l'âme de la victime quitte son corps (un état communément désigné comme une "mort clinique").

NOTE : La Caronade Impie se comporte comme un énorme lance-flammes à partir du point d'impact de l'obus symétrique. Les dommages infligés ne sont pas des dégâts dus au feu aussi les armures fonctionnent normalement alors que les armures ignifugées ne confèrent aucun bénéfice.

	Poids	Longueur	Munitions	Mode	Portée	Force	Recharge	Fiabilité	Marqueur	Dommages	Corruption
Métacanon	5	100	-	SA	360 -	20*	-	9	-	1D10+1	13
Dépeceur d'Âmes	10	100	10	SA	90 -	20*	1	5	-	-	18
Caronade Impie	215	240	10	CC	360 720	-	1D6	5	Lance-flammes	1D10+0(x2)	13

ARTILLERIE

CANON DE SIÈGE ÉVENTREUR. L'Apôtre de la Guerre a une approche très directe de la fonction artillerie - de puissants obus explosifs tirés depuis des canons géants intégrés dans les fondations des Citadelles des Légions Obscures. Les "pères de tous les canons" sont des bio-constructions vivantes similaires à la Caronade Impie, si ce n'est leur dimensions de dizaines de fois plus grandes. On croit d'ailleurs savoir que le matériel vivant retiré des Éventreurs permet la création de nouvelles Caronades Impies mais personne n'a vérifié cette assertion.

Les projectiles lancés sont des bio-constructions particulièrement repoussantes qui, avec un impact assourdissant, peuvent littéralement secouer l'écorce de la planète sur des kilomètres à la ronde. Ils sont manœuvrés par des milliers d'automates morts-vivants incapables de combattre dans les rangs des Légions. Algoth sait qu'en matière de guerre, personne ne peut se permettre de gaspiller des ressources, même si ces dernières sont pléthoriques.

MISSILE TÊTE DE MORT. Ils peuvent être utilisés sur virtuellement n'importe quel châssis de véhicule. Bien qu'ils soient habituellement montés sur un Reaper, vous pouvez les utiliser à partir de n'importe quel véhicule. Ils se distinguent par les tube multiple du lance-missiles Tête de Mort en remplacement de leur tourelle principale. Chaque véhicule peut être équipé de quatre de ces étranges armes hérissées et recourbées par nacelle.

Ces imposants missiles ont une apparence étrange et redoutable. L'ogive de chaque missile ressemble à un massif crâne humain grimaçant. Cette ogive contient une intelligence emprisonnée qui fait luire les orbites du crâne lorsque le missile est armé. Lorsque les missiles sont lancés, ils déploient deux immenses ailes membraneuses. L'intelligence démoniaque les guide ensuite jusqu'à leur cible. À moins d'être abattus en vol, ils ne manquent jamais leur cible. Leur portée varie de 30 km en tir indirect à l'horizon en cas de tir direct. Un tir indirect ne peut viser qu'un emplacement géographique alors qu'un tir direct peut être effectué contre un véhicule ou un combattant. Le rayon de la déflagration est de 15 mètres et les effets sont comparables à celui d'un Dépeceur d'âmes.

CANON MOBILE NIGHTHAMMER. Les Nighthammers sont utilisés exclusivement dans les assauts de grande

ampleur des Légions Obscures. Personne ne connaît la nature exacte du châssis sur lequel ils sont construits ; on spéculé que ces immenses véhicules recouverts de plaques symétriques forgées furent amenés depuis un plan d'existence différent et furent créés par une race depuis longtemps éteinte. Ils n'ont aucune ressemblance avec une quelconque machine des mégacorporations. Plutôt, comme certains observateurs le font remarquer, ils tiennent plus de tortues géantes sur chenilles avec une carapace de crabe.

Le Nighthammer est une pièce d'artillerie monstrueusement grande. Il progresse lentement à 16 km/h sur le champ de bataille sur ses énormes roulements d'airain. Des feux Saint-Elme brillent le long de ses flancs. La gueule géante gravée de runes de son énorme canon précède l'avant du véhicule d'une trentaine de mètres. Il est toujours montés sur des chenilles et il doit s'ancrer dans la terre avant de tirer. Il lance des obus d'artillerie super lourds qui frappent avec un énorme impact, créant des cratères de plusieurs centaines de mètres de large.

PORTAIL DU FLÉAU PESTILENTIEL. Demnogonis préfère recourir aux pires options lorsqu'il utilise l'artillerie. Alors que la mort infligée par son frère Algoth est souvent brutale et finale, l'arsenal du Seigneur de la Peste apporte seulement la douleur, une souffrance atroce et la corruption. Avec les armes chimiques et biologiques formellement illégales, les forces de Demnogonis sont doublement redoutées pour leur artillerie.

Les Portail du Fléau Pestilentiel sont plus des transporteurs que de réels canons. En utilisant les énergies formidables d'une Citadelle Obscure, un portail dimensionnel temporaire est créé pendant seulement quelques micro-secondes sur la cible. Malheureusement, ces quelques micro-secondes sont plus que suffisantes pour exposer le lieu à certains des pathogènes les plus agressifs jamais rencontrés par l'humanité. Tous les êtres vivants compris dans les environs immédiats où le portail est apparu sont victimes d'une attaque bactériologique foudroyante (test de Vitalité très difficile), seules les tenues NBC peuvent fournir une protection adéquate à cette arme. Un Népharite de Demnogonis peut plus tard réanimer les cadavres victimes de cette arme en Légionnaires Bénis si ce Népharite possède le Don Obscur approprié.

ANNIHILATOR

Seulement un Annihilator a été comptabilisé à ce jour. À l'instar du Nighthammer, il semble être le produit d'une race étrangère à notre univers. Ressemblant à un cuirassier sur chenilles, il mesure plus de 30 m de hauteur et 150 m de longueur. Ses flancs sont hérissés d'énormes obusiers et des tourelles anti-personnelles parsèment ses flancs comme des bernacles sur la coque d'un navire. Son sommet est si large que des hélicoptères peuvent y atterrir et ses soutes sont tellement importantes qu'elles peuvent accueillir une cohorte entière. Il progresse sur le champ de bataille sur de gigantesques chenilles, écrasant tout ce qui se trouve sur son chemin. Son blindage est tellement épais que rien ne peut virtuellement en venir à bout.

Durant la première incursion de Saladin sur Mars, il fut arrêté de justesse par une mission suicide de Libres Marines qui réussit à placer des charges de démolitions sur ses chenilles. Même avec la quantité d'explosif disposé cela ne réussit qu'à stopper cette énorme machine. Désormais l'Annihilator repose à cinq kilomètres de la Ligne McCraig sur Mars, échangeant depuis récemment des tirs avec les postes avancés de Capitol. Il fait office de forteresse pour les Légions Obscures et, depuis quelques années, des équipes de Tekrons émergent pour tenter des réparations. Les troupes capitoliennes ont l'ordre de prévenir cela à n'importe quel prix. Si l'Annihilator venait à nouveau se mettre en branle les choses pourraient très vite mal tourner pour les défenseurs de la Ligne McCraig.

FUSÉE FEUX-FOLLETS. Sans aucun doute, l'artillerie la plus déviante des Légions Obscures est celle utilisée par Muawijhe. Les effets de cette arme viennent défier la définition du chaos, prouvant d'une manière terrifiante qu'il y a une volonté sous-jacente dans tous les actions du Seigneur de la Folie.

Alors que ces obus sont tirés silencieusement par dessus le champ de bataille, des agents chimiques brûlent à la surface de l'ogive. Le résultat apparaît comme une étoile qui scintille au-dessus de la cible, l'enveloppant dans une myriade de couleurs chatoyantes et de flashes lumineux. Mais, dans ces lumières kaléidoscopiques se dissimule un message subtile qui imprime des suggestions subliminales à tous les témoins de cette lumière. Le message reçu par la cible est à la discrétion du maître de jeu mais peut aller du pacifisme, au désespoir en passant par une pulsion suicidaire (test de Volonté difficile).

Il est communément admis qu'ils existe d'autres messages pouvant être utilisés contre des cibles civils qui peuvent inspirer des émeutes, une rébellion et même un meurtre de masse. Depuis des siècles, des lumières dansantes dans le ciel ont toujours été assimilés à des événements funestes. Peut être existe-t-il quelque vérité derrière ces anciennes légendes.

LE PORTAIL DU VIDE. Le pouvoir vertigineux de la Maîtresse du Vide n'est jamais aussi éclatant que lorsqu'elle atteint et arrache des victimes de notre plan d'existence, les damnant pour une éternité d'horreur au delà de ce que l'on peut imaginer. Telle est la nature des batteries d'Ilian. D'immenses collecteurs projettent l'énergie d'une machine massive située hors de notre monde, ouvrant un portail qui conduit les vivants à un destin pire que la mort.

Enfoui profondément dans le cœur des Citadelles Obscures d'Ilian, des milliers d'Enfants d'Ilian s'affairent autour du mécanisme surpuissant qui permet d'atteindre des distances incalculables et de capturer les infortunés incapables de résister. Ce fut ce même mécanisme qu'Ilian utilisa pour capturer et réduire en esclavage les Templiers de leur monde natal. Désormais, les

victimes sont arrachés à leur monde conquis. Les plus chanceux deviennent des esclaves, ou le plat principal des cohortes d'Enfants d'Ilian qui maintiennent la machine. Les infortunés sont dénaturés pour répondre à des plans sinistres ou des machinations au delà de notre compréhension. La seule certitude est que ces âmes perdues ne reviendront jamais. Tous les êtres conscients pris dans une zone de 15 mètres de rayon doivent réussir un test de Volonté difficile, sinon elles disparaîtront et passeront le reste de leur existence maudite au service d'Ilian, si celle-ci consent à les ramener sur ce plan d'existence...

LA BOMBE POSITRON. Les promesses de Semaï se sont toujours avérées fausses, mais l'humanité persiste à croire ses mensonges convaincants, ne percevant la vérité que lorsqu'il est trop tard. C'est peut être ce dont l'humanité souffrit le plus lors de la survenue des Légions Obscures. La malédiction de l'optimisme a damné plus d'âmes que la Symétrie Obscure n'en a jamais tuées.

La Bombe Positron est une arme sinistre qui n'a pas besoin d'être précise pour être efficace. Il n'y a pas d'explosion, de shrapnels ou de gaz. L'ogive atterrit simplement sur le point d'impact avec un bruit sourd. Elle apparaît être ornée de fines gravures dorées représentant tout un assortiment infini de symboles et pictogrammes. Souvent c'est la dernière chose que la victime ne verra jamais. Tous les êtres conscients présents dans un rayon d'une centaine de mètres sont inexplicablement attirés vers l'ogive et doivent réussir un test de Volonté difficile par tour de combat jusqu'à ce qu'ils succombent au maléfice ou sortent du rayon d'action de l'arme. Ceux qui approcheront à moins de 15 mètres de l'ogive devront réussir un test de Vitalité extrêmement difficile où subir une mort atroce du fait que l'ogive est extrêmement radioactive. Une tenue NBC permet de se protéger du rayonnement radioactif durant quelques minutes mais en aucun cas n'annule la fascination exercée par cette arme du Seigneur du Mensonge.

NÉCROCHARS

Les Nécrochars sont créés par les Machines Usines à partir des carcasses rouillées de chars des mégacorporations. Ils sont combinés avec des matériaux nécrotechnologiques et le tout est animé par la Symétrie Obscure. Ils empestent la chair putréfiée et des fluides corporels en décomposition.

Des modifications sont souvent apportées aux nécrochars. Certains ont une multitude de tourelles accrochées comme des bernacles sur leurs flancs aussi leur châssis original disparaît sous la masse de nouveaux matériels. D'autres sont vidés et désossés pour permettre le transport de troupes et d'équipement. D'autres sont équipés de nouvelles armes.

IRONCLAD

Ils sont basés sur les châssis des chars de combat tel l'AFV 110 Desert Fox capitoliens, le MBT-42 Wolf MK. 2 bauhauser ou le MK. 54 Terreur de Bauhaus d'Imperial. Ils se meuvent lentement, lourdement protégés. L'Ironclad est habituellement équipé du canon anti-char Hellblaster.

Longueur/Hauteur/Largeur : 8,5 m/ 4,5 m/ 5 m (Taille +5)

Équipage : 1 Centurion, 5 Nécromutants

Vitesse maximum : 45 km/h

Armement : 1 Hellblaster et 1 Ashnagaroth en tourelle principale, 1 Ashnagaroth en tourelle avant, 2 Ashnagaroths en tourelles latérales.

Munitions : Hellblaster 50, Ashnagaroth 500 chacun

Blindage : Plates forgée symétriquement (10 pts en armure)

HELLHOUND

Le Hellhound est un véhicule blindé léger capable de réaliser de grandes pointes de vitesse. Il est habituellement construit sur les restes de véhicules de reconnaissance tel que des Wolfclaw GBT bauhauser ou le char léger de classe Broadsword d'Imperial. Ils circulent grâce à leur pneus en forme de ballons conçus pour traverser les terrains accidentés à toute vitesse. Sur sa tourelle principale est monté un Hellblaster bien que plusieurs Hellhounds ont été rapportés comme disposant d'un lance-flammes lourd Brimstone. Les Hellhounds sont assez communs parmi les Légions de Saladin dans le Grand Désert de Rouille maritien.

La vue de plusieurs Hellhounds traversant les terres ravagées pour tirer des jets de flammes pourpres contre leurs cibles est assez pour emplir de peur n'importe quel soldat. Au sommet de la tourelle est installée un Ashnagaroth sur pivot fixe pour permettre au commandant de tailler en pièces les troupes ennemies.

Longueur/Hauteur/Largeur : 7,5 m/ 3,5 m/ 4,5 m (Taille +4)

Équipage : 1 Centurion, 3 Nécromutants

Vitesse maximum : 80 km/h

Armement : 1 Hellblaster ou 1 Brimstone et 1 Ashnagaroth en tourelle principale.

Munitions : Hellblaster 50, Brimstone 20, Ashnagaroth 500

Blindage : Plates forgée symétriquement (8 pts en armure)

REAYER

Ce sont les châssis des transports de troupes blindés corporatistes modifiés pour répondre aux objectifs d'Algeroth. Ils se déplacent sur des roues faites de cartilages et des pneus en os. À l'intérieur douze Légionnaires peuvent prendre place avec tout

leur équipement. Le véhicule est toujours peint aux couleurs de son unité et certains arborent des tumeurs étranges qui, en y regardant de plus près, s'avère ressembler aux insignes de l'unité. La plupart se voient monter des armes légères anti-personnelles sur leur modeste tourelles. Certains ont été aperçus tirant de petites remorques dans lesquelles les cadavres du champ de bataille sont entassés, pour être ensuite ramenés à la Citadelle pour réanimation.

Longueur/Hauteur/Largeur : 8 m/ 3 m/ 4,5 m (Taille +4)

Équipage : 1 Centurion, 1 Nécromutant

Vitesse maximum : 65 km/h

Armement : 1 Ashnagaroth en tourelle principale.

Munitions : Ashnagaroth 500

Blindage : Plates forgée symétriquement (8 pts en armure)

NÉCROMEK

Ce sont des machines de guerre humanoïdes monstrueuses dont certaines peuvent atteindre les 10 m de haut. Ils sont construits sur de puissants squelettes d'os et de cartilages, animés par d'immenses muscles et protégés par d'énormes plates d'armure blanche chatoyante.

Ils parcourent le champ de bataille en écrasant les combattants tels des insectes sous leurs énormes pieds lestés. Leurs énormes têtes, distordus pour ressembler au visage d'Algeroth opinent d'un côté et de l'autre recherchant de nouveaux ennemis. Leurs bras se terminent en d'immenses canons et d'énormes tronçonneuses plus grandes que bien des véhicules.

Les Nécromeks sont d'énormes exo-squelettes. Au sein de leur poitrine se tient le pilote protégé par un énorme plastron d'os. Celui-ci est interfacé au véhicule par un Conduit Neural.

Longueur/Hauteur/Largeur : 3 m/ 10 m/ 4 m (Taille +5)

Équipage : 1 Nécromutant

Vitesse maximum : 30 km/h

Armement : 1 Hellblaster, 1 Tronçonneuse géante 1D6+10(x2)

Munitions : Hellblaster 50

Blindage : Plates forgée symétriquement (12 pts en armure)

DEATHWORM

Les Deathworms comptent parmi les créations les plus étranges des Tekrons. Ce sont d'imposants tunelliers de 100 m de long qui creuses sous la terre en tractant à l'arrière des sections de cartilages contenant des troupes. Lorsqu'ils atteignent leur objectif, ils émergent leur foret géant pointant à la surface et chaque segment dégorge sa cargaison de troupes.

Les Deathworms peuvent être détectés seulement avec des senseurs sismiques. Heureusement pour l'humanité ils sont très lents. La méthode habituelle pour les neutraliser est de suivre leur progression et de les bombarder lorsqu'ils émergent. C'est la tactique fructueuse employée par Capitol sur Mars.

Longueur/Hauteur/Largeur : 100 m/ 5 m/ 5 m (Taille +5)

Équipage : 1 Népharite, 1 cohorte

Vitesse maximum : 5 km/h

Armement : Aucun

Munitions : Aucunes

Blindage : Plates forgée symétriquement (10 pts en armure)

ARMURE

Les Légions d'Algeroth sont protégées par plusieurs catégories d'armures. Elles prennent communément la forme de plastrons, jambières, brassières et casques récupérés sur le champ de bataille et portés pèle même par les Légionnaires Morts-Vivants. Mais il en existe d'autres sortes.

Les Cultistes peuvent se voir équipés avec des protections ordinaires qu'ils peuvent acheter à la boutique la plus proche. C'est certainement beaucoup plus facile à dissimuler et à expliquer qu'une armure manufacturée par les Tekrons. Encore que les protections personnelles portées par la plupart des Cultistes sous leur habillement rituel peuvent être de cette sorte. Le Facteur de Corruption d'une pièce d'armure est souvent égal au double de sa valeur d'armure.

ARMURE LÉGÈRE (4 PTS).

C'est le type d'armure habituellement portée par les Légionnaires, Nécromutants et Centurions. Il s'agit de pièces d'armures récupérées sur le champ de bataille et assemblées hâtivement par les Tekrons et Technomanciens. Elles entrent alors dans une processus de durcissement dans lequel est sont placées dans d'énormes fourneaux alimentés par la Symétrie Obscure et exposées à son pouvoir, leur conférant une résistance surnaturelle malgré la rouille, les déchirures et les impacts ayant apparemment remis en cause leur structure.

ARMURE DE PLATES (6-8

PTS). L'armure de plates est la fierté et la joie des Tekrons. Elles sont créées dans les Fourneaux Symétriques et ajustées aux mesures de leur porteur. Elle se voient gravées de runes de protection pour affaiblir les attaques ennemies. Plus le nombre de runes est important, plus résistante sera l'armure, jusqu'à un maximum de 10 points pour les combinaisons blindées mécanisées. Naturellement, plus l'armure devra être résistante, plus longtemps sera le processus, aussi seules les créatures de hauts-rangs des Légions bénéficieront d'excellente plates.

EXO-SQUELETTE (10 PTS).

Un Cultiste portant un exo-squelette ressemble à une personne dont la peau a été arrachée et remplacée par des plaques de métal. Ici et là, des muscles, des veines et des nerfs sont apparents. De grands tendons sont visibles chaque fois que le Cultiste se meut. Des tubes contenant des fluides nutritifs courent des plaques de métal aux zones de chair.

Les exo-squelettes sont des combinaisons de combat mécanisées qui sont mues par la biotechnologie. D'immenses symbiotes greffés sur les muscles sont attachés à l'arme, des symbiotes qui augmentent énormément la force du porteur. Les exo-squelettes ajoutent 15 points à la Vitalité et la Force de l'utilisateur. Une fois implantée, un exosquelette ne peut être enlevé sans une chirurgie avancée et des sorts d'Exorcisme.

CASQUE NÉCRO-BIONIQUE

(8 PTS). C'est un immense casque forgée à la forme du visage d'Algeroth et recouvert de tubes glougloutant et des tuyaux contenant différents fluides nutritifs. Le casque protège son porteur de toute attaque avec des gaz. Il permet aussi à son utilisateur de communiquer télépathiquement avec tous les hérétiques à 1 kilomètre à la ronde, utilisant les canaux de la Symétrie Obscure. Si ces hérétiques ont un Implant de Commandement, le porteur du casque peut les commander directement.

NÉCROAÉRONEFS

À l'instar des nécrochars, les nécro-aéronefs sont créés à partir des restes de fuselages rouillés d'avions, mais à la différence des chars, les nécro-aéronefs arborent plus de composants techno-organiques. Leurs ailes sont souvent d'immenses membranes translucides de chair greffées sur les ailes originelles, leur conférant une apparence semblable à celle d'une chauve-souris. De grands tuyaux tels des veines constellés de pustules percent de leurs flancs. Les cockpits sont craquelés ou brisés et sont recouverts d'une étrange muqueuse si bien que personne ne peut voir l'intérieur. Ils volent silencieusement, maintenus dans les airs rien que par le pouvoir de la Symétrie Obscure, sillonnant le ciel tel des requins dans une étrange mer. Tous les nécro-aéronefs peuvent décoller verticalement, changer soudainement de direction et peuvent accomplir des virages beaucoup plus serrés que les chasseurs mégacorporatistes ce qui les rend extrêmement mortel en combat tournoyant.

REVENANT

Il s'agit de l'aéronef le plus commun des Légions Obscures. Il est construit à partir des fuselages déchirés de différents chasseurs de combat. Leur carlingue est peinte en noir, réparée à l'aide de la nécrotechnologie et retourné dans le ciel de nouvelles armes encore plus mortelles. Leur fuselage est souvent constellé d'impacts de balles qui provoquent autrefois leur chute. Leurs ailes sont souvent si fragilisées et déchirées qu'elles ne sont pas capable d'effectuer un vol de plus. Les pilotes de chasseurs capitoliens les surnomment les avions-cadavres du fait de leur piteux état. Cette apparence est trompeuse vu qu'ils se montrent rapides et mortels en combats tournoyants.

Longueur/Hauteur/Largeur : 10 m/ 3 m/8 m (Taille +5)

Équipage : 1 Centurion ou Nécromutant

Vitesse maximum : Mach 1 (1.200 km/h)

Rayon d'action : 3.200 km

Rayon de combat : 1.600 km

Armement : 4 Décimateurs montés en tourelles, 2 pylônes d'arrimage pour des bombes.

Munitions : Ashnagaroth 500 chacun

Blindage : Plates symétriques (6 pts en armure)

NIGHTGAUNT

Les Nightgaunts sont les hélicoptères de combat utilisés par les Légions Obscures. Ils partagent un fuselage dépouillé et chitineux qui les font ressembler à d'énormes insectes noirs. Derrière les dômes bulles de leur cockpit, les visages grimaçants des Nécromutant et des Centurions sont visibles alors qu'ils guident leur appareil pour causer le maximum de destruction. Les Nightgauntss sont particulièrement présents dans les jungles vénéusiennes. Ils sont aussi populaires parmi les forces spéciales.

Longueur/Hauteur/Largeur : 10 m/ 3 m/3 m (Taille +4)

Équipage : 1 Centurion, 1 Nécromutant et 10 troupes

Vitesse maximum : 385 km/h

Rayon d'action : 800 km

Rayon de combat : 480 km

Armement : 2 Ashnagaroths jumelés en tourelle de nez, 2 pylônes d'arrimage pour des missiles.

Munitions : Ashnagaroth 500 chacun

Blindage : Plates symétriques (8 pts en armure)

ZEPPELIN DE GUERRE

Les Zeppelins de Guerre sont d'énormes dirigeables noirs de 150 m de long et de 40 de large. À l'intérieur de la structure en forme de cigare sont intégrés des centaines de cellules enfermant du gaz qui permet de maintenir ce navire en vol. Ces cellules sont des sphères en cuir fabriquées par la Technologie Obscure, et par quelque processus impie, le gaz qu'elle contient est rendu totalement inerte et ininflammable. En-dessous du corps du dirigeable sont suspendus d'énormes gondoles fuselées qui sont hérissées d'armes de partout. Deux gondoles plus petites sont maintenues par des pilones de chaque côté. Ces énormes vaisseaux sont souvent appelés "Navires de bataille du ciel". Certains sont si larges que des aéronefs peuvent être transportés sur les gondoles et largués au moment du combat. Mishima est la seule mégacorporation qui a réussi à mettre en échec les Zeppelins de Guerre grâce à des opérations kamikazes. Les appareils utilisés dans ces attaques suicides doivent contenir au minimum 3 tonnes d'explosifs pour les endommager substantiellement.

Longueur/Hauteur/Largeur : 150 m/ 30 m/40 m (Taille Succès Automatique)

Équipage : 1 Népharite, 5 Centurions et 25 Nécromutants et jusqu'à 200 troupes

Vitesse maximum : 160 km/h

Rayon d'action : 8.000 km

Rayon de combat : 8.000 km

Armement : 8 tourelles ventrales avec deux Nazgaroths jumelés, 4 tourelles latérales avec deux Nazgaroths jumelés.

Munitions : Nazgaroth 500 chacun et 30 tonnes de bombes

Blindage : Plates symétriques (12 pts en armure)

VAMPIRE

Les Vampires sont des massifs bombardiers lourds construits à partir du fuselage du B-57 Aerofortress de Capitol. Ces immenses véhicules sont pourvus d'énormes ailes de chape-souris. Ils inspirent une aura menaçante et l'énergie maléfique nécessaire pour les maintenir en vol irradie tout autour, corrompant les pensées des humains aux alentours et instillent la peur. À l'instar des Revenants, leur fuselage est souvent constellé de trous de canons et d'énormes brèches peuvent être aperçus sur la carlingue et les ailes. Mais cela ne les empêche nullement de voler.

Les Vampires sont lents et maladroits en vol mais peuvent transporter une cargaison de bombes et six tourelles de Décimateurs jumelés. Ils peuvent par ailleurs larguer des centaines de cocons sur une zone précise à plusieurs kilomètres de hauteur.

Longueur/Hauteur/Largeur : 50 m/ 10 m/ 40 m (Taille Succès Automatique)

Équipage : 1 Centurion et 8 Nécromutants

Vitesse maximum : 720 km/h

Rayon d'action : 8.000 km

Rayon de combat : 3.200 km

Armement : 6 tourelles (de nez, de queue, latérales, dorsale et ventrale) avec deux Ashnagaroths jumelés.

Munitions : Ashnagaroth 500 et 50 tonnes de bombes

Blindage : Plates symétriques (10 pts en armure)

COCONS

Les cocons ressemblent à d'immenses œufs circulaires dont la surface de cuir est striée d'un réseau de veines. À l'intérieur, ils sont garnis d'une épaisse muqueuse qui agit comme un gel absorbant des impacts vertigineux. Et il y en a besoin vu que les cocons sont souvent largués à partir d'avions et rebondissent sur le champ de bataille. Les cocons ondulent et chatoient avec l'énergie de la Symétrie Obscure alors qu'il est guidé vers son point d'impact. Une fois stabilisé, le cocon s'ouvre en deux et les troupes des Légions Obscures qu'ils contiennent peuvent émerger de leurs entrailles fangeuses, recouvertes de liquides placentaires et prêtes à combattre.

Chaque cocon peut accueillir deux combattants des Légions Obscures, habituellement des Maraudeurs Prétoriens, Razides, Légionnaires, Nécromutants ou Centurions, alternativement un seul Ézogoule. Les Népharites n'utilisent jamais les cocons, préférant arriver par leurs propres moyens mystérieux. Les cocons sont habituellement utilisés lors de raids éclairs aéroportés.

VAISSEUX NOIRS

Ils forment le gros de la flotte spatiale des Apôtres. Ce sont d'énormes appareils de plus d'un kilomètre de long et d'un million de tonnes. Taillés dans les astéroïdes trouvés dans la ceinture de Kuiper, ils traversent les immensités glaciales de l'espace grâce à la puissance de la Symétrie Obscure. Leurs flancs sont hérissés de tourelles et de canons et sont souvent ornés d'énormes gargouilles représentant le visage et des statues de l'Apôtre Obscur.

Au sein de chaque Vaisseau Noir on peut trouver tout ce à quoi on peut s'attendre dans une Citadelle : Nécrochambres, Sanctuaire, Braquements inclus. Et il y a une bonne raison à ça - chaque Vaisseau Noir est une Citadelle potentielle attendant de se planter à la surface d'une planète et être utilisée comme noyau d'une nouvelle forteresse pour les troupes des Légions Obscures. La Confrérie dispose d'observatoires sur Luna et la ceinture d'astéroïdes, mis à la disposition de centaines de moines dont la seule tâche est d'observer à travers les énormes télescopes d'airain l'apparition de ces immenses vaisseaux. Leur détection est un signe de grand malheur.

FAUCHEUR D'ÂMES

La vidéo s'arrêta sur une petite personne à l'apparence anodine. "Cet intru a pénétré les locaux d'InterCorp, l'une de nos filiales Cybertronic... il se rend à l'accueil pour signifier un rendez-vous avec M. Blake. Comme vous pouvez le voir, alors que la secrétaire vérifie l'agenda sur son écran de travail, il s'approche et la frappe au niveau du cou. Ses vertèbres cervicales ont été brisées net. Il sort du hall... passe dans le vestibule ... puis disparaît." Avance rapide.

"Les caméras le retrouvent cinquante-et-une secondes après, deux étages plus haut. Plus précisément, nous présumons qu'il s'agit de la même personne. Il est désormais habillé différemment avec une large cape noire ondulante et un étrange masque de métal. Vous pouvez devinez qu'il tient en main une faux. Il arrive dans une zone dégagée des bureaux, tue toutes les personnes présentes avec un CAW2000 qu'il a dérobé à un garde de sécurité entre le rez-de chaussé et le second. On peut voir sur cette image la blessure que l'un des gardes lui a infligé. Vous pouvez voir avec l'agrandissement sur sa poitrine des traces de technologie étrangère ici et là." Avance rapide, changement de vue.

"Les gardes arrivent, des Cuirassiers en bon ordre de bataille. Observez maintenant comment il disparaît et réapparaît dans leur dos. Examinez la faux... deux coups, un pour chaque garde... tous les deux hors services instantanément. Ce type est bon. L'affrontement a duré quatre secondes." Avance rapide, aucune réaction perceptible de l'assistance mais un silence attentif régnait dans la salle baignée d'une lumière bleutée.

"Exactement trente-deux secondes plus tard, il est devant le bureau de M. Blake. Nous avons un enregistrement de l'échange.

D'abord une voix masculine : "Non, ne me tuez pas."

Là une voix grave résonne "Tu aurais du faire ce que l'on t'avais ordonné, Blake."

Retour à la voix plus implorante désormais. " Je vous le promets, j'ai juste besoin d'un peu de ..."

Interruption par la voix monocorde. "Trop tard, nous ne tolérons pas l'échec". Exécution de Blake immédiate sur le moniteur.

"Vingt seconde plus tard, l'intru quitte le bâtiment. Nous ne savons par quels moyens." Fin de la bande, la salle de réunion se ralluma avec une lumière blanche, presque agressive.

"Quelles conclusions peut-on en tirer ? Premièrement : une puissance étrangère peut se permettre de pénétrer nos installations et d'exécuter un de nos cadres. Deuxièmement : cette puissance possède des capacités technologiques en avance significative par rapport à la notre. Troisièmement : l'intru correspond au profil d'un agent des Légions Obscures." Dans la salle, un silence attentif c'était installé perturbé par le bourdonnement du moniteur resté allumé.

"Je recommande la capture et l'examen de l'un de ces agents avec, comme objectif, l'acquisition de ces technologies pour les dupliquer et les neutraliser."