

LES CHRONIQUES DU CHAOS

Mille sept cents ans plus tôt, l'homme posait le pied sur la lune - un petit pas pour lui, un bond de géant vers l'anéantissement. "Nous venons en paix au nom de toute l'humanité" - tellement arrogant, tellement naïf. Croyaient-ils sincèrement pouvoir effacer un million d'années de massacres par un simple geste d'unité ? Jamais l'humanité n'avait connu la paix. Toujours, il y avait eu des guerres.

La soif de destruction de l'humanité avait transformé sa chère Terre natale en un borbier toxique à la beauté fanée, aux richesses mises à sac, aux habitants déshérités, condamnés à vivre dans l'ordure et les rebuts des mégacorporations. Ces organisations privilégiées disposaient d'assez de puissance et de ressources pour arracher les leurs à la Terre empoisonnée ; ayant pris à la planète tout ce qu'elle pouvait donner, elles s'envolèrent à destinations des nouveaux mondes en orbite autour du soleil, emportant avec elles leurs richesses, leurs armées et leur appétit de pouvoir. Ainsi se poursuivit la tragique histoire de l'humanité.

Violence, massacres, conflits... ainsi en est-il depuis toujours, ainsi en sera-t-il à jamais... une guerre sans fin, amen !

L'EXODE

À la fin du XXIème siècle, le monde n'était plus divisé en nations mais en immenses blocs financiers appelés corporations. Ces puissantes compagnies se partagèrent la planète jusqu'à ce que le moindre mètre carré de terre, le plus petit brin d'herbe, la plus légère gouttelette appartienne à l'une ou à l'autre d'entre elles. Rien ne fut oublié dans le partage, et rien ne fut concédé sans dispute.

À mesure que l'espionnage corporatiste se développait, jusqu'à devenir une forme d'art et un instrument de guerre, les batailles pour la réapparition des richesses se livraient de moins en moins dans les cours de justice. Mais quand les investisseurs commencèrent à porter leur regards en direction de l'espace, la protection des ressources terrestres perdit de son importance. À quoi bon se disputer des mines tariées dans les montagnes de Sibérie, alors que les ondes faisaient états de vastes gisements de minerai sur Mercure, Vénus et Mars ? Et pourquoi se donner la peine de ramener ces ressources sur Terre, alors qu'il était tellement moins cher d'installer des bases sur place ?

Une corporation dynamique - du nom de Capitol établit la première base permanente sur la lune, qui prit le nom de Luna. La présence d'eau sur la lune en faisait une plate-forme de lancement idéale pour les vaisseaux spatiaux ; dissociée, l'eau fournissait en effet l'hydrogène et l'oxygène qui formaient les composants principaux du carburant des fusées.

D'autres corporations travaillaient de concert avec Capitol : Bauhaus, à la compétence technique légendaire, Imperial, dont le talent logistique et la main-d'œuvre faisaient l'admiration de tous, et Mishima, pour laquelle aucune entreprise n'était jamais trop risquée. D'autres corporations plus modestes tâchèrent bien de tirer leur épingle du jeu, mais furent broyées et absorbées par les quatre géantes qui défendaient leur suprématie avec une implacable détermination. Ces quatre compagnies furent désignées sous le vocable de MÉGACORPORATIONS. Leur pouvoir était total.

Les mégacorporations repoussèrent les limites du voyage spatial et de l'intervention atmosphérique jusqu'à ce que la colonisation des autres planètes ne soit plus un vain rêve. L'humanité devient possédée par la fièvre de la terraformation, et des mondes entiers furent transformés. **De gigantesques collecteurs solaires furent mis en orbite autour de chaque planète, créant les puits d'énergie indispensables.** Des usines de traitement at-

mosphérique géantes furent mises en place pour convertir une mince couche de gaz toxique en une atmosphère respirable. Des enzymes organiques, largués en orbite, modifièrent le sol pour le rendre fécond. Des systèmes écologiques entiers furent conçus pour convenir à la nature de chaque environnement, et les terres fertiles furent noyées sous une pléthore de graines. Renforcée par des accélérateurs génétiques, hurlant sous la torture de la croissance forcée, la vie fut semée sur des mondes que la nature, dans sa sagesse infinie, avait choisi de délaïsser. Au milieu du XXIIème siècle, toutes les planètes intérieures étaient devenues habitables, et les mégacorporations commençaient à lorgner en direction des principaux astéroïdes de la ceinture et des lunes géantes de Jupiter.

Mais tout ceci s'accomplit au prix de la ruine totale de la Terre. Le ciel s'obscurcit, le niveau des océans grimpa, la famine, la guerre et les épidémies s'abattirent sur l'humanité comme un lion affamé. L'Armageddon, semblait-il, était enfin devenu réalité. Les populations de la Terre se tournèrent vers les cieux en implorant désespérément d'être sauvées, mais le Seigneur resta sourd à leurs plaintes; seules les mégacorporations répondirent à leurs appels. Elles se disputèrent les hommes comme n'importe quel produit, se disputant l'élite et laissant les faibles et les malades patauger dans la fange empoisonnée d'un monde qui n'avait plus rien à offrir. Elles construisirent de gigantesques arches pour emporter les élus vers les nouveaux mondes qu'elles leur avait préparés, et ainsi fut réglé le partage de la race humaine. Capitol, Imperial, Bauhaus et Mishima: quatre grandes puissances, dont l'humanité n'avait jamais connu la pareille.

Il y eut beaucoup de larmes et de grincements de dents tandis que les malades, les faibles et ceux qui étaient trop fiers pour vendre leur loyauté regardaient les immenses transports s'élever sur leurs colonnes de feu et disparaître dans les nuages bruns suffocants. Les mégacorporations ne laissaient derrière elles ni ressources ni savoir-faire ni technologie ; rien qui risquât un jour de se retourner contre elles. Elles furent leur monde natal à l'agonie, et voilà comment l'histoire tragique de l'humanité se déplaça loin de son berceau, à l'occasion de la plus grande migration qu'elle eût jamais connue : l'Exode de la race humaine tout entière.

HORS-LIMITE

Au moment de combiner leurs efforts, les quatre mégacorporations avaient réussi à éradiquer toute concurrence. Mais toutes ces richesses, tous ces territoires vierges à prendre eurent vite fait de ranimer chez elles la flamme maudite de la dissension et du conflit. Elles cessèrent progressivement de se soutenir et chacune songea à la défense de ses propres intérêts. Bien qu'elles fussent toutes représentées sur chacune des nouvelles planètes, elles manœuvrèrent de manière à se constituer des places fortes qu'elles puissent revendiquer pour leurs.

Sur Mercure, c'était Mishima la plus présente. Afin de s'accommoder de la chaleur suffocante et de la minceur de l'atmosphère, la mégacorporation creusa un immense réseau de cavernes souterraines semi-artificielles pour y loger ses millions de ressortissants. Ce labyrinthe aujourd'hui submergé en partie par la jungle protège ses villes et ses complexes miniers de la chaleur écrasante du soleil comme du froid glacial des longues nuits mercuriennes.

Ce fut sur Vénus, le plus grand des nouveaux mondes d'accueil, que les corporations furent le plus équitablement représentées. Même si, entre toutes, c'est la corporation Bauhaus qui la domine. La planète était jadis un enfer de pluie sulfureuse aux températures insoutenables ; elle est aujourd'hui recouverte d'océans et de jungles profondes, et la cité Bauhaus de Heimburg témoigne de ce que l'homme est capable d'accomplir en l'espace d'un demi-siècle seulement. La vie sur Vénus ne ressemble à rien de ce qui se passe sur les autres planètes habitées du système. Car sur Vénus, le soleil se couche à l'ouest et se lève à l'est. Et à la différence des autres planètes, ses

jours sont plus longs que son année ; une journée sur Vénus dure l'équivalent de 243 jours terrestres. Concevoir une flore et une faune capables de survivre à une nuit de 121,5 jours fut l'une des plus belles réussites des biologistes moléculaires de Bauhaus et de Mishima. Pas étonnant, dès lors, que certaines des plantes et des animaux les plus stupéfiants de la nouvelle ère se trouvent sur Vénus.

Consolidant ses premières positions, Capitol avait revendiqué la lune de la Terre et la ville de Luna, appelée à devenir la plus grande ville de tous les temps. Elle développa également une forte présence sur Mars, dont les déserts rouges avaient été rendus partiellement fertiles et où les canyons encaissés encadraient désormais les eaux glaciales arrachées aux entrailles de la planète.

Toujours inspirée par son instinct d'exploration, la corporation Imperial choisit d'ignorer la course aux planètes intérieures, au moins le temps d'établir ailleurs une position de force. Elle poussa plus loin encore et s'établit sur **des centaines d'astéroïdes de la ceinture séparant Mars de Jupiter, dont Victoria, et défricha plusieurs routes marchandes vers les planètes extérieures.**

Un nouvel âge d'or descendit sur l'humanité et les hommes se réjouirent de leur puissance. Leur société était la plus haute, la plus élevée qui ait jamais existé sur le plan technologique, et ils se croyaient invulnérables. Ils construisaient des vaisseaux capables d'atteindre les planètes extérieures du système solaire. De puissants ordinateurs généraient des profils ADN qui mirent un terme aux maladies. Et ces mêmes or-

PROLOGUE

C'est dans la nature de la vie de créer, de repousser sans cesse les frontières de son monde. C'est dans la nature de l'homme de détruire sa création et de défendre, jusqu'à la mort, les frontières de ce qu'il considère comme sien. Telle est la flamme qui alimente notre suprématie ; telle est notre némésis ! Car, dans les sombres recoins de notre âme, dans le vide glacial entre les étoiles, rôde une présence indicible qui contemple les ténèbres de notre cœur avec une délectation maléfique.

On l'appelle l'Âme Obscure. Et à chaque vie que nous prenons, à chaque goutte de sang que nous versons, à chaque trahison, chaque famine, chaque guerre, chaque débordement psychotique, nous embrasons un peu plus étroitement sa sinistre cause. Et l'Âme Obscure se réjouit de notre faiblesse. Malgré tous nos efforts pour lui résister, l'Âme Obscure ricane, et c'est de vous qu'elle se gausse ! Car vous ne pouvez pas davantage vous défaire de la noirceur de votre âme, que le loup ne peut se défaire de ses crocs, de ses griffes et de sa faim de chair crue.

Cachez-vous, elle vous trouvera ; luttez, et elle vous détruira ; donnez-vous la mort, et elle viendra s'emparer de votre âme ; faites-lui votre soumission, et elle vous tournera en dérision jusqu'à la fin des temps...

Et cependant, il existe un moyen un moyen de triompher. Saurez-vous le découvrir ? Je ne crois pas. Car en ce moment même, vous pouvez percevoir l'Âme Obscure refermer ses mains griffues sur votre âme...

La sentez-vous ?

L'entendez-vous ricaner ?

C'est de vous qu'elle se gausse...

LA SOCIÉTÉ POST-TECHNOLOGIQUE

Avec le déferlement des Légions et l'influence invisible de la Symétrie Obscure, la société s'est radicalement transformée. De nombreux appareils électroniques sont devenus inutilisables. Au mieux, ils tombaient en panne ; au pire ils se retournaient contre leurs utilisateurs et scellaient le destin de ceux qui se fiaient encore à une technologie désormais trompeuse et incompréhensible.

Néanmoins, le savoir-faire existe toujours. Les robots industriels sont encore en place, déconnectés et privés de toutes leurs puces ; les gigantesques vaisseaux qui emportaient l'homme aux frontières de l'espace rouillent lentement, carcasses creuses témoignant d'un passé révolu ; les ordinateurs qui régissaient autrefois la société des hommes sont conservés dans des musées, à l'abri de l'Obscurité ; les plans des cartes à puces sont classés dans les archives et ceux des armes laser et des satellites militaires sont méticuleusement mis au point, hors d'atteinte de la compétition, en prévision du jour où les scientifiques et les Inquisiteurs découvriront le moyen de faire écran à la Symétrie Obscure.

inateurs géraient tous les aspects de la vie corporatiste, depuis la navigation des vaisseaux jusqu'à la répartition des ressources. Des intelligences artificielles complexes prédisaient les tensions et mécontentements populaires et recommandaient des mesures pour les désamorcer. Elles élaboraient la stratégie des corporations, prenaient part aux négociations d'affaire - c'était l'ère du cerveau artificiel.

Mais oh ! que la chute fut rude...

En l'an 2200 après J.C., les pionniers de la corporation Imperial, baptisés Conquistadores, posèrent le pied sur Pluton. Aussitôt ils entreprirent de la terraformer, **en recourant aux mêmes techniques qui ont présidées à la colonisations des satellites Ganymède, Titan et Triton. Mais les équipes de terraformation découvrirent sous la surface de Pluton** quelque chose qui n'aurait pas dû exister, quelque chose qui résistait aux pointes de diamant des têtes de forage, quelque chose qui n'avait rien de naturel et qui pourtant n'était pas issu de la main de l'homme.

Dans les quelques jours qui suivirent, à mesure que la liaison se détériorait entre la base avancée des Conquistadores et le centre de contrôle, l'artefact fut extrait du sol et se révéla être une grande tablette métallique, gravée de motifs étranges et luisante comme de l'acier sombre. Les Conquistadores la rapportèrent dans leur laboratoire pour analyse. Leur appareillage limité leur apprit simplement qu'elle était faite d'un al-

liage inconnu et qu'elle était à 100% inerte, chose théoriquement impossible. Concluant qu'il ne risquait rien, un des membres de l'expédition tendit la main pour effleurer les gravures. Au moment de toucher la tablette, il fut brusquement jeté à genoux. Ses yeux s'élargirent de terreur mais son cri fut coupé net lorsque son visage se déchira dans une cascade de sang. Ses compagnons le portèrent précipitamment dans une cuve médicale, pendant que sa langue tranchée tressaillait sur sa mâchoire fendue comme il tâchait désespérément de leur dire quelque chose.

Tout en luttant pour lui sauver la vie, les Conquistadores enregistrèrent sa pitoyable litanie tandis que tous les appareils du laboratoire les lâchaient l'un après l'autre. Ils inclurent l'enregistrement de ses derniers mots dans le S.O.S. qu'ils envoyèrent à Victoria ; puis ils ne donnèrent plus aucun signe de vie

Sur Victoria, le S.O.S. fut capté par le centre de contrôle. Lui aussi connaissait des problèmes avec son équipement, comme sous l'effet des turbulences d'une violente tempête solaire, à ceci près qu'on en avait rapporté aucune. Avant de s'éteindre définitivement, les appareils purent déchiffrer le message du mourant, les mots qu'il avait répétés encore et encore tandis que la vie s'écoulait de son crâne rompu. Ses paroles étaient faibles, mais clairement audibles.

- Elle m'a embrassé, disait-il. Elle m'a embrassé...

LA SYMÉTRIE OBSCURE

Ce ne fut que plusieurs années plus tard que l'ampleur de la corrélation entre la Tablette d'Acier de Pluton et le dysfonctionnement des équipements électroniques fut pleinement appréciée. L'humanité vit seulement que ses précieuses IA et ses puissants ordinateurs étaient devenus silencieux et retors. Ses dieux se détournaient d'elle. Cela ne se fit pas en un jour, mais par pulsations, comme les battements d'un cœur à l'agonie ou les vagues noires d'une marée menaçante.

Chaque mégacorporation rejeta la responsabilité des ses défaillances technologiques sur un sabotage de ses concurrents mais, après quelques mois, force fut de reconnaître qu'il y avait à l'oeuvre quelque chose de beaucoup plus sinistre qu'un simple virus informatique. Les dysfonctionnement sporadiques devinrent de plus en plus fréquents, et des gens commencèrent à mourir. Des vaisseaux orbitaux partaient en vrille, des quotas alimentaires se basaient sur des chiffres erronés, des sources d'électricité restaient coupées pendant des semaines. Des milliers et des milliers de personnes succombèrent au froid et à la faim, aux accidents de transport ou au dérèglement de machines téléguidées qui se retournaient contre leurs maîtres humains. Les systèmes financiers s'effondrèrent, et les fichiers et archives disparurent des banques de données électroniques. Des révoltes éclatèrent un peu partout ; les corporations rappellèrent leurs ambassadeurs et mirent leurs troupes en état d'alerte. La panique déferla sur une civilisation qui comprenait trop tard qu'en embrassant le culte des machines pensantes, elle avait passé un pacte avec le diable.

Et cependant, la flamme de l'humanité ne brille jamais avec autant d'éclat que dans les ténèbres de l'adversité. Depuis l'érection des pyramides d'Égypte à la terraformation des planètes hostiles, les qualités intrinsèques de l'homme étaient restés les mêmes. Une inventivité sans limite, et un refus obstiné de s'avouer vaincu.

La défection des machines pensantes fut appelée la Chute. Et, à mesure que les piliers de la civilisation s'écroulaient de tous côtés, l'humanité s'efforçait de les consolider à grand renfort d'ingéniosité. Les équipements électriques de base demeuraient faibles, même si les circuits électroniques complexes ne l'étaient plus. Poser une simple question de type oui-non à une machine électronique était une invitation au chaos. Les scientifiques baptisèrent ce nouveau phénomène la SYMÉTRIE OBSCURE - la trame sans logique, la science de l'entropie.

La technologie fut rejetée 300 ans en arrière. Avec le déferlement des Légions et l'influence invisible de la Symétrie Obs-

cure, la société s'est transformée. De nombreux appareils électroniques sont devenus inutilisables. Au mieux, ils tombaient en panne ; au pire, ils se retournaient contre leurs utilisateurs et scellaient le destin de ceux qui se fiaient encore à une technologie désormais trompeuse et incompréhensible.

Néanmoins, le savoir-faire existe toujours. Les robots industriels sont encore en place, déconnectés et privés de toutes leurs puces ; les gigantesques vaisseaux qui emportaient l'homme aux frontières de l'espace rouillent lentement, carcasses creuses témoignant d'un passé révolu ; les ordinateurs qui régissaient autrefois la société des hommes sont conservés dans des musées, à l'abri de l'Obscurité ; les plans des cartes à puce sont classés dans les archives et ceux des armes laser et des satellites militaires sont méticuleusement mis au point, hors d'atteinte de la compétition, en prévision du jour où les scientifiques et les Inquisiteurs découvriront le moyen de faire écran à la Symétrie Obscure.

Et ainsi, alors que les circuits électriques élémentaires, micromécanismes à gaz et autres calculateurs mécaniques rudimentaires remplaçaient peu à peu les gadgets électroniques, les systèmes contrôlés par ordinateur et les microprocesseurs semi-intelligents, l'humanité se trouva une nouvelle obsession, **celle de réinventer toute sa technologie basée alors sur l'électronique et l'informatique.** La peur, la rupture des communications et la haine, essaimées depuis la découverte de la Tablette d'Acier et la Chute de la technologie, commencèrent à porter leur fruits. Sur Vénus, les tensions débouchèrent sur la violence.

Les corporations mobilisèrent les armées qu'elles recrutaient depuis deux décennies. Il était temps que quelqu'un paye pour leurs souffrances et l'effondrement de leur brillante civilisation. Les masses laborieuses connurent une flambée de patriotisme corporatiste et en vinrent à considérer le reste du monde comme des ennemis. Les mégacorporations armèrent plusieurs puissants vaisseaux de guerre et les Premières Guerres corporatistes secouèrent le système solaire jusqu'à ses fondations. Elles devaient durer cinquante ans.

Les psychologues y virent le prolongement des guerres nationalistes de l'ancienne Terre ; les dirigeants corporatistes, un moyen d'accroître leur influence et leur pouvoir ; les chefs religieux, une opportunité de semer la bonne parole dans l'esprit des croyants. Seul un homme vit ces guerres pour ce qu'elles étaient. Lui seul avait su apprécier la véritable nature de la Symétrie Obscure. Son nom était Nathaniel Durand.

LES PREMIÈRES GUERRES CORPORATISTES

À la naissance de Nathaniel Durand, les Premières Guerres corporatistes faisaient rage depuis près de vingt ans. Il naquit dans un monde de haine et de violence, un an précisément avant la découverte d'une dixième planète au-delà de l'orbite de Pluton. Grande et menaçante, cette planète fut baptisée Néron, du nom de l'astronome qui l'avait révélée. Certains prétendent que la découverte de Néron si peu de temps après la naissance de Durand ne fut qu'une coïncidence. Ces gens sont des imbéciles. En vérité, le cosmos ne saurait tolérer la présence d'un mal si grand sans une lumière d'espoir pour préserver l'équilibre.

Après vingt ans de conflit permanent, même les gigantesques ressources des corporations commencèrent à donner des signes de faiblesse. L'odeur âcre de la fumée et de la chair calcinée emplissait l'atmosphère de toutes les planètes colonisées, celle de Vénus en particulier. Les corporations s'y étaient entretenus dans la jungle et le sang de millions de victimes avait enrichi le sol fertile. Bauhaus, Mishima et Capitol avaient livré une campagne féroce et dévastatrice à travers les Mille Îles de l'archipel de Gravelton. Même Imperial avait réussi à s'implanter solidement sur Vénus, en dépit des bombardements incessants des autres corporations.

Quarante ans passèrent, et la Mère de toutes les guerres ne donnait toujours aucun signe d'apaisement. Suivi une période de consolidation et de guerre de tranchées, durant laquelle les

corporations cherchèrent à refaire leurs forces, fournissant leurs stocks d'armes, de munitions et de vaisseaux de guerre en préparation pour l'assaut final qui, chacun en était sûr, ne saurait tarder désormais.

C'est dans ce climat de haine et de trêve forcée qu'apparut le jeune Nathaniel Durand. Prenant publiquement la parole pour la première fois, il stigmatisa l'ignorance et la folie des corporations. Doué d'une forte présence, il sortit rapidement de l'ombre et amassa un soutien considérable dans les cercles politiques et religieux. Il savait fasciner son auditoire en lui parlant d'une présence impie se nourrissant de la haine et de la souffrance des hommes, cherchant à plier l'esprit collectif de l'humanité à ses propres fins ténébreuses. La Symétrie Obscure, selon lui, non contente d'avoir corrompu la technologie, avait également déteint sur les âmes, se nourrissant de la méfiance et de la peur. Il en appela aux hommes politiques, aux scientifiques, aux chefs religieux et aux citoyens ordinaires de toutes les corporations, leur demandant de déposer les armes et de se joindre à lui pour résister aux ténèbres qui menaçaient. Il leur promit de fabuleux pouvoirs s'ils réussissaient à faire la paix. Il parla de l'Âme Obscure, son instrument de dévastation. Il accusa les corporations de continuer à fabriquer des ordinateurs et machines pensantes, qui ne serviraient plus jamais la cause de l'homme mais ne feraient que le séduire et

REGRETS

Stein regarda le dernier des grands vaisseaux de transport disparaître dans le plafond bas des nuages. Son panache de feu fut englouti dans la grisaille et seul demeura l'écho du décollage.

Il se mit à pleuvoir, et les gens autour de lui coururent se mettre à l'abri de la pluie corrosive. L'eau empoisonnée lui brûlaient les yeux, mais il continuait à fixer le ciel. Ils l'avaient supplié de partir avec eux, mais il avait dit non. Il était resté parce qu'elle lui avait dit qu'elle restait.

Elle lui avait menti.

LES MÉGACORPORATIONS

Là où se dressaient autrefois les nations, se tiennent aujourd'hui des corporations. Elles régissent l'ensemble des mondes habités. Tout repose sur leur quête inlassable de suprématie et de profit. Les mégacorporations sont de gigantesques entités, des titans financiers qui exploitent les planètes de l'humanité, soumettant chaque chose à leurs ambitions. Elles fabriquent tout et n'importe quoi, depuis la nourriture à l'armement. Les membres de leur personnel se chiffrent par milliards. Leur richesse dépasse l'entendement. La violence de leurs conflits ébranle et torture l'univers entier.

Devenir employé d'une corporation, c'est embrasser un mode de vie, se vouer corps et âme à une cause. À chaque moment de la journée, les citoyens et les travailleurs sont bombardés par la propagande de leurs employeurs. On leur rassure que leur corporation est la meilleure, que sa politique est juste, que ses valeurs sont les seules à être bonnes.

Les citoyens de la démocratie Capitol savent qu'ils sont libres et que le reste du monde voudrait détruire leur liberté. Les armées innombrables de la corporation sont dédiées à la défense de cette liberté.

Les sujets des quatre Ducs Électeurs de Bauhaus se savent entourés d'ennemis qui convoitent leur richesse et leur supériorité technologique. Les généraux des ordres militaires de la corporation ne ménagent aucun effort pour la préservation de leur richesse.

Ceux qui servent les Princes Héritiers Mishima ont conscience d'être les seuls à comprendre la véritable signification du mot Honneur, et ils savent que l'univers regorge d'ambitieux prêts à tirer profit des querelles qui déchirent leurs domaines. Les samourais se tiennent prêts à donner leur vie pour défendre ces terres.

Les clansmen d'Imperial sont tout aussi certains que seuls les plus forts survivent et ils affirment leur puissance par le biais de leurs conquêtes.

Les énigmatiques employés de Cybertronic savent qu'ils sont sur le point de mire d'une haine universelle et que chacun travaille à leur destruction. Mais pour réussir, leurs ennemis devront vaincre leurs redoutables défenseurs cybernétiques.

Ainsi naissent les conflits. Ainsi sont engendrées les guerres. En cette époque de catastrophe économique et d'épuisement des ressources, ces croyances suffisent à jeter des millions de personnes dans la bataille.

le trahir au profit de l'Âme Obscure.

Bien qu'ils fussent troublés par sa force de persuasion, les dirigeants corporatistes choisirent d'ignorer le discours de Durand. Aucun d'eux n'était disposé à montrer la plus petite trace de faiblesse susceptible d'être exploitée par ses ennemis. Mais au fil des mois, de plus en plus de gens prétaient l'oreille à son message de paix et les corporations résolurent de se débarrasser de Durand avant qu'il ne porte un préjudice fatal à leur effort de guerre. Les chefs de l'Église de Luna furent mis en demeure de le mystifier et de le décrédibiliser, après quoi il pourrait être tranquillement assassiné sans risque de devenir un martyr.

À la surprise de tout le monde, Durand releva le défi qui lui fut présenté par les chefs de l'Église. Jamais, depuis que le Nazaréen avait offert ses plaies béantes à l'examen de son disciple, un chef spirituel n'avait donné la preuve de ses pouvoirs surnaturels. Le jour de la rencontre, des milliards de personnes suivirent l'épisode sur l'écran tremblotant de leur télévision et, pendant un temps au moins, les conflits s'interrompirent.

Nathaniel Durand se présenta devant la foule de Luna et sourit en voyant les chefs de l'Église tenter de le faire passer

LA FONDATION DE LA CONFRÉRIE

À la suite de l'arrêt des Premières Guerres corporatistes, la trace humaine se sentit liée par un puissant sentiment d'unité. Luna devint le centre spirituel du système solaire, et les chefs de l'Église convinrent d'établir une nouvelle Église Unifiée pour servir l'humanité en accord avec les enseignements de Nathaniel Durand. Cette nouvelle Église prit le nom de Confrérie; par sa puissance et son influence elle devait éclipser toutes les organisations religieuses qui l'avaient précédée. Durand accepta le titre de Cardinal et se vit remettre une épée finement ouvragée baptisée Flamboyante, manifestation physique du glaive de la foi.

Afin de célébrer ce nouveau départ, le vieux calendrier grégorien fut abandonné et céda la place à une nouvelle datation, débutée le jour de l'entrée en fonction du Cardinal.

Voici comment l'an 2275 après J.C. devint l'an 0 TC, "Temps du Cardinal."

La première des grandes Cathédrales fut bâtie sur Luna en symbole de pouvoir et de foi. Le Cardinal constitua la Curie et les Quatre Directorats pour l'aider à préparer l'humanité contre le mal qu'il sentait se développer de jour en jour. Il entraîna d'autres hommes de foi et les éleva au rang de Cardinaux, puis les envoya sur chacune des planètes corporatistes afin qu'aucun endroit ne soit tenu à l'écart de la lumière de la Confrérie.

Le rapport des forces restait grossièrement équivalent à ce qu'il était avant le début des Premières Guerres corporatistes. Mishima tenait toujours Mercure. Bauhaus continuait de dominer sur Vénus. On ne pouvait plus dire que Luna était sous le contrôle de Capitol, tant l'emprise de la Confrérie y était forte; cependant, Capitol conservait toujours la mainmise sur Mars, en dépit des efforts farouches de ses concurrentes pour l'en déloger. Et Imperial gardait la ceinture d'astéroïdes et Victoria. En vérité on pouvait se demander à quoi diable les Guerres corporatistes avaient bien pu servir. La réponse à cette question se trouvait à la surface sombre de Néron et dans les cauchemars des Voyants de la Confrérie, qui se mirent à rêver d'Apôtres Obscurs cherchant à dévorer les hommes dans leur chair et leur âme éternelle.

En une singulière répétition de son expédition vers Pluton, de sinistre mémoire, Impérial fut la première corporation à **monter une expédition** jusqu'à la dixième planète nouvellement découverte. Ses Conquistadores lourdement armés se posèrent à la surface de Néron et désobéir d'emblée aux consignes formelles qui leur avaient été données, de ne toucher à rien dont l'origine puisse être considérée comme artificielle ou étrangère.

Ce qu'ils découvrirent cette fois, ce ne fut pas une Tablette d'Acier, mais une sombre Citadelle dont la masse écrasante ridiculisait même la Cathédrale de Luna. Dressée au-dessus des crevasses volcaniques de Néron, la Citadelle évoquait une sorte d'abbaye tordue, voilée d'une brume cramoisie. La Symétrie Obscure était puissante en ces lieux, au point que les Conquistadores étaient incapables de contempler la Citadelle sans être aussitôt pris de nausées et d'une envie de pleurer. Malgré tout, ils avancèrent, poussés par leur curiosité naturelle et par une attirance surnaturelle à laquelle seul un homme de foi tel que le Cardinal aurait pu résister. Ils franchirent le portail béant, bri-

LES LÉGIONS OBSCURES

Ainsi donc les Légions Obscures s'abattirent sur l'humanité et lui enseignèrent la signification du mot terreur. Des vaisseaux noirs surgirent du vide infini et fondirent sur les mondes habités, et partout où ils frappaient, de sombres Citadelles s'élevaient. Et de ces Citadelles sortaient les Légions de l'Âme Obscure, terribles à voir. L'humanité affrontait des démons issus de ses pires cauchemars, et elle désespérait. En dépit des avertissements du cardinal, elle avait toujours cru que le danger dont il parlait ne concernerait que sa foi et sa conscience. Jamais elle n'aurait pensé que les Légions Obscures apparaîtraient en chair putride et en os, bardées de crocs, de griffes et d'armes redoutables capables de déchirer les armures et les corps. Elles brandissaient des fusils et des lames, des armes qui vomissaient un feu noir et beaucoup d'autres qui ressemblaient tellement au matériel de l'homme, qu'on en venait à se demander depuis combien de temps la Symétrie Obscure influençait les inventions des architectes de la guerre.

Les hordes démoniaques se jetèrent sur l'humanité avec

pour un imposteur. Ils échouèrent, mais Durand ne parvint pas davantage à convaincre les corporations. Il guérit les malades, parla dans la tête des gens, accomplit nombre d'exploits saisissants, mais rien qui ne puisse être mis sur le compte d'une habile manipulation. Malgré tout, bon nombre de gens furent convaincus, en particulier ceux qui avaient entendu sa voix douce à l'intérieur de leur esprit. Le cercle de ses fidèles s'agrandit. Il donna six mois aux corporations pour mettre fin à la guerre, faute de quoi il y mettrait un terme lui-même.

Les corporations rirent de son arrogance et poursuivirent leurs préparations militaires. Elles envoyèrent également des assassins pour réduire au silence ce fauteur de troubles mais des milliards de personnes répondirent à l'appel de Durand, jusqu'à ce que les corporations ne puissent plus ignorer la pression populaire en faveur de la paix. En l'an 2274, **après vingt-cinq années de longues et pénibles tractations, le Traité de Heimborg fut enfin signé. Les Premières Guerres Corporatistes étaient terminées. Le Cartel fut institué pour résoudre les disputes entre les corporations. Commença alors une brève période d'espoir. Elle ne dura pas.**

sant ainsi le Premier Sceau de Répulsion. Les Légions de l'Âme Obscure étaient désormais lâchées sur le monde de l'humanité.

Depuis les ténèbres au-delà du portail, une lueur verte vint à leur rencontre, dessinant comme un halo autour d'une étrange silhouette féminine. La femme était belle et terrible, ses bras étaient ouverts en un geste de bienvenue et sa bouche était encore humide du sang arraché cent ans auparavant, sur Pluton, aux lèvres du Conquistador qui avait touché la Tablette d'Acier. De l'obscurité derrière elle surgit une horde de créatures abominables, démons issus des pires cauchemars de l'humanité. Des crocs acérés zébrèrent l'atmosphère raréfiée et lardèrent profondément les combinaisons pressurisées des Conquistadores. Luttant contre la folie qui assaillait leur esprit, les imperiaux brandirent leurs armes et ouvrirent le feu sur les monstres qui se ruaient sur eux.

Ils avaient été douze à pénétrer dans la Citadelle. Deux seulement parvinrent à regagner la navette et, le temps que leur vaisseau s'arrache à la surface de Néron, ils avaient succombé à la démente. La femme n'avait pas prononcé un mot mais pourtant ils connaissaient son nom... Ilian, Apôtre Obscur et première maîtresse de l'Âme Obscure.

Pendant ce temps, sur Luna, un vent de terreur balayait la ville. Les gens poussèrent des cris affolés et tombèrent à genoux, se bouchant les oreilles pour bloquer le son maléfique qui emplissait leur esprit. Sur l'ensemble des planètes habitées, les populations frissonnèrent, mais les Cardinaux pouvaient sentir sans trembler le souffle de l'Âme Obscure. Ils avaient été entraînés et préparés par le Cardinal Durand lui-même. Sur Luna, le Cardinal Durand était en train de s'adresser à la Curie lorsque le Premier Sceau de Répulsion fut brisé. Voyant les membres de la Curie tomber à genou, il se dressa, ferme et droit, au milieu d'eux. Son visage était un masque de pierre et la foi brûlait dans ses yeux. Il releva un à un ses fidèles.

- Mes frères, leur dit-il, vous avez senti passer le souffle du mal. Vous comprenez maintenant pourquoi il nous est interdit de nous reposer, tout comme il nous est interdit d'échouer.

Dans les années qui suivirent, de nombreux membres de la Confrérie furent assaillis par des visions de cauchemars d'une intensité croissante. Le Cardinal Durand décréta qu'une chronique de cette sombre période serait dressée. Il avait découvert que les dossiers des autres corporations avaient été affectés et transformés par la Symétrie Obscure, et que l'humanité ne pouvait plus se fier à leur savoir sans courir à sa perte. Parmi ces scribes, il choisit Alexander Horatio, un érudit au cœur pur, et lui confia la tâche de consigner l'histoire de l'humanité, depuis l'Exode de la race humaine jusqu'à l'éveil de l'Âme Obscure et au-delà. Et pour s'assurer que ces chroniques échappent à la souillure de la Symétrie Obscure, il décréta qu'elles seraient gravées à même les murs de marbre de la Cathédrale. La race humaine allait s'enfoncer dans une nouvelle ère de ténèbres, dans une guerre qui réclamait tout son courage, sa foi et toute sa terrifiante puissance de feu, et même tout cela ne suffirait peut-être pas, car les Légions Obscures étaient sur elle.

une férocité diabolique. La peur de la mort ou de la douleur ne les arrêtaient pas, et elles se moquaient de l'importance de leurs pertes. C'était une armée de haine aveugle, vouée tout entière à un seul objectif... l'annihilation complète de la race humaine. Et tandis qu'elle déferlait sur les pitoyables défenses des corporations, l'Âme Obscure se délectait de la souffrance des hommes.

Le pouvoir de la Symétrie Obscure s'exerçait sur ceux qui tombaient au combat, leur refusant le repos éternel et les emplissant d'appétits dépravés. Ainsi, à mesure que les forces de l'humanité se faisaient tailler en pièces, les rangs des Légions Obscures grossissaient. Ces hideuses apparitions furent appelées Légionnaires Morts-Vivants, mais elles ne représentaient pas le pire cauchemar de ceux qui s'opposaient aux Légions Obscures. En vérité, bon nombre de défenseurs préféreraient se donner la mort plutôt que de courir le risque d'être capturés vivants. À mesure que cette guerre manifestement désespérée se développait, tous les combattants de première ligne eurent

SYMÉTRIE OBSCURE

L'odeur de la peur emplit la station orbitale lorsque les filtres à air assistés par ordinateur basculèrent en mode inversé, déversant les gaz empoisonnés qu'ils étaient supposés aborder. Deux des membres de l'équipage étaient déjà morts à la suite d'une série de violents courts-circuits électriques. La station fonctionnait sur le générateur de secours, et toutes les communications étaient coupées. Tandis que l'étourdissement et la nausée s'emparaient de lui, le commandant Brennan vit l'un des techniciens passer devant le sas pour tenter d'atteindre la console de contrôle centrale. Une simple pression sur un interrupteur suffirait à éteindre l'ordinateur devenu fou qui agissait comme s'il voulait les tuer.

Le technicien, en apesanteur, se propulsa vers la console mais, alors qu'il tendait le bras, le sas se déverrouilla d'un coup et une violente bourrasque le tira en arrière, projetant son corps contre l'entrebâillement. Le technicien hurla, aspiré à demi dans l'ouverture, et Brennan entendit des os craquer.

Les hurlements du malheureux furent brutalement interrompus par la fermeture du sas, qui lui broya le torse et le trancha en deux de l'épaule droite à la hanche gauche. Une masse de chair humaine s'éloigna en flottant de la porte du sas, environné d'une rosée écarlate. Brennan se mit à trembler violemment. Il était dans le ventre d'un démon, sans aucun espoir d'en sortir.

LES LÉGIONS OBSCURES

Les serviteurs des Apôtres Obscurs sont les ennemis éternels de l'homme. Les hordes innombrables des Légions Obscures érigent leurs imposantes Citadelles sur toutes les planètes de l'humanité. Leurs combattants Morts-Vivants déferlent sur les armées corporatistes et forcent même les morts à rallier leurs rangs. Des Hérétiques sans nombre infestent le moindre recoin de la société humaine et répandent leur message de corruption et de rébellion, allumant des guerres entre les mégacorporations et propageant la méfiance et la haine au sein de l'humanité.

Ils servent Ilian, La Complotieuse, Maîtresse de la terrifiante puissance mystique de la Symétrie Obscure. Ils révèrent Algeroth, l'Apôtre de la guerre, Maître de la technologie obscure. Ils répandent les fausses promesses de Semaï, le Maître du Mensonge, qui dresse le frère contre le frère. Ils dansent sur la musique démente de Muawijhe, le Maître des Visions. Ils se vautrent dans l'infection abominable de Demnognis, le Maître de la Corruption. Et ces redoutables entités servent un plus grand maître encore: l'Âme Obscure, la source ultime du Mal.

Les Apôtres ne sont pas simplement adversaires de l'humanité, mais également ennemis les uns des autres. Leurs serviteurs luttent fréquemment entre eux pour la prédominance et la suprématie. Ainsi sont livrées de nouvelles batailles. Ainsi se répand toujours plus de sang.

l'occasion de voir ce qu'il advenait des malheureux tombés entre les mains des Légions Obscures. Entraînés dans les Citadelles, ils étaient violés dans leur âme et dans leur chair, dénaturés et rendus malfaisants dans ce que l'on appela les Chambres de Distorsion. Lorsqu'ils retournaient sur le champ de bataille, ils ne connaissaient plus que les affres d'une souffrance éternelle, qu'ils dirigeaient avec une force impie contre leurs anciens compagnons, avec dans le regard une lueur maléfique.

Sur toutes les planètes habitées, depuis les vastes cavernes de Mercure jusqu'aux plateaux glacés de Mars, les Légions Obscures balayèrent toute résistance. Mais nulle part la lutte ne fut aussi féroce que sur Vénus la belle. Certains affirment que la rotation inhabituelle de cette planète la rendait particulièrement propice à l'application de la Symétrie Obscure, quoi qu'il en soit, ce fut sur Vénus qu'apparut pour la première fois l'Apôtre Obscur Algeroth. Comme pour Ilian sur Néron, tous ceux qui virent sa silhouette terrifiante surent immédiatement son nom... Algeroth, Apôtre de la Guerre, maître de la technologie obscure. Il détruisit des villes entières avec les armes dont il disposait, et avec lui marchait une horde de nouvelles abominations. Les Razides à la monstrueuse musculature, dont la chair faisait comme une peau d'acier. Les Maraudeurs Préto-riens, dont les membres racornis étaient renforcés et amplifiés par la combinaison de combat mécanique qu'ils portaient.

Et dans le sillage d'Algeroth survint Demnogonis, l'immense Apôtre de la maladie et de la souillure. Son souffle nauséabond faucha des milliers de blessés qui succombèrent à la fièvre et à des maladies inconnues, contre lesquelles n'existait aucun traitement.

Dans d'autres secteurs du système solaire, l'humanité rencontra les deux derniers Apôtres, Muawijhe, qui se fraya à coups de griffes un chemin dans l'inconscient des hommes, engendrant la folie et invoquant des créatures hideuses pour torturer ses victimes, et Semai, l'Apôtre de la Tromperie, qui joue sur les faiblesses et les craintes des hommes et transforme l'ami fidèle en traître, dressant le frère contre le frère.

L'humanité fut également témoin pour la première fois de la force brutale des Népharites. Ces gigantesques démons, d'allure impressionnante, servaient de lieutenants aux Apôtres

LA CROISADE VÉNUSIENNE

Quand le Cardinal Durand mena les forces combinées de l'humanité à la bataille, on vit clairement que la colère de Dieu n'est pas qu'un vain mot sur une page. Ce serait une lutte sans merci, qui ne pourrait se solder que par la victoire ou la défaite. Algeroth lui-même était à la tête des Légions Obscures ce jour funeste, et il écrasait le champs de bataille de sa présence comme une odeur de mort et de destruction. Ses créatures se ruèrent à l'assaut en un flot de chair démoniaque et de cadavres putréfiés. Les armes crépitaient, les lames noires fauchaient l'air, et les Légions Obscures se soulevèrent en une vague terrifiante qui se brisa contre les forces du Cardinal.

Le Cardinal se trouvait en première ligne, à la tête de ses Guerriers Sacrés ; ils tinrent bon, et la vague des Légions Obscures s'écoula de part et d'autre. Les défenseurs de l'humanité, luttant pour être dignes de la confiance du Cardinal, refusèrent de céder le moindre pouce de terrain. Mishima, Bauhaus, Capitot et Imperial, toutes unies par un ennemi commun ; elles combattaient ensemble et puisaient dans cette unité la force de résister aux Légions Obscures. Le Cardinal s'enfonça à travers les rangs infernaux et finit par se retrouver face à face avec Algeroth lui-même ; et, tandis que la bataille faisait rage autour d'eux, ces deux formidables adversaires s'affrontèrent pour la domination du système solaire.

Baigné par la lumière de la foi et armé de la magie des Mystères, le Cardinal affronta l'Apôtre de la Guerre. Le choc fut titanique. Enfin, Algeroth perdit pied devant le Cardinal et le glaive de sa foi. L'Apôtre de la Guerre, vaincu, tenta de regagner le refuge de sa Citadelle, mais le Cardinal le poursuivit. Quittant le champ de bataille, les deux s'enfoncèrent dans l'immense Citadelle d'Algeroth et là, au cœur de la place forte de l'ennemi, le Cardinal renvoya dans sa dimension impie l'Apôtre Obscur. Il était victorieux mais, au moment d'achever son adversaire, un éclair de compassion retint sa main. Ce devait être sa perte, et aussi le salut de l'humanité. Car Algeroth mit cette hésitation à profit pour frapper, et le Cardinal Durand fut mortellement touché. Regagna la surface en titubant, il s'écroula dans les bras du maréchal Toth, commandant les forces de Bauhaus. Dans son dernier souffle, il l'intronisa Cardinal de La Confrérie et mourut.

La mort tragique du Cardinal, si aimé du peuple, souleva une fureur homicide chez les forces de l'humanité ; elles fondirent sur les Légions Obscures et les taillèrent en pièces, car en ce jour glorieux, nul n'aurait pu tenir devant elles. Le Cardinal Toth saisit l'épée de Nathaniel et tailla un sillon autour de son corps, afin qu'aucune main des Légions Obscures ne risque d'aller souiller sa chair sacrée.

Ainsi, la croisade vénusienne marqua un tournant décisif dans la lutte contre les Légions Obscures. Avec la défaite d'Algeroth, les forces humaines renouvelèrent leurs efforts dans

Obscurs, comme le redoutable Commandeur Népharite Alakhaï pour Algeroth. Ainsi donc, les Légions Obscures refermèrent le poing sur la gorge de l'humanité et se mirent à serrer. La défaite engendrait la peur, et la peur nourrissait la faiblesse, qui conduisait au désespoir total... jusqu'à ce que le Cardinal reprenne le flambeau.

Pendant toute la durée des attaques des Légions Obscures, le Cardinal avait veillé sur Luna. La présence de la Confrérie avait protégé la lune de la Terre et, de tous les mondes habités, Luna était le seul qui fût exempt de la présence des Légions Obscures. Les Cardinaux des autres planètes avaient bien tenté de préserver la foi, mais leur influence vacillait face aux milliards de morts et aux ténèbres qui voilaient tout espoir. Puis Augustus, Cardinal de Vénus, mourut en refusant de céder du terrain devant les hordes d'Algeroth. La fin était proche. Le Cardinal Durand savait ce qu'il lui restait à faire.

Il décrocha le glaive de la foi et rallia à lui les forces exsangues de l'humanité. Sur l'ensemble des planètes, il leur demanda de se joindre à lui dans un ultime effort pour tenter de bannir l'Obscurité. L'ampleur de la réponse lui arracha des larmes de fierté pour ses semblables. Même face à l'extinction, la flamme du courage humain brûlait de mille feux. Le Cardinal demanda à chaque corporation de réunir la crème de ses soldats, d'en faire des unités d'élite et de les retrouver avec elles sur Vénus, où les combats étaient les plus acharnés. Et les corporations se plièrent à sa requête.

À ses côtés se rangèrent les Lions de Mer de Capitol, les Hatamoto de Mishima, les Rangers Vénusiens de Bauhaus et les Blood Berets d'Imperial. Ils étaient renforcés par des contingents du Deuxième Directorate et à leur tête s'avançaient les redoutables Commandos de la Mort. C'était le plus grand rassemblement de héros de l'histoire de l'humanité. Cela s'avéra nécessaire.

Sur Vénus, le Cardinal donna une messe pour l'ensemble des troupes rassemblées, refusant d'écourter la cérémonie alors même que le fracas de la bataille commençait à noyer ses paroles. Quand il en eut terminé, il brandit son épée Flamboyante. Ses yeux brillaient d'un éclat farouche, et un sourire sombre tordait ses lèvres quand il donna sa bénédiction finale.

LE CARTEL

Face aux attaques incessantes des Légions Obscures, même les mégacorporations ont dû déclarer une trêve incertaine et sporadique. Si redoutables sont les créatures des Apôtres, qu'elles ont contraint les corporations à s'allier pour les contenir. Ainsi s'est formé le Cartel, organisme communautaire opérant au nom des cinq mégacorporations, visant à maintenir une paix fragile et à coordonner la lutte contre les Légions Obscures.

Les plus grands serviteurs du Cartel sont les légendaires Commandos de la Mort, recrutés parmi les meilleurs combattants de toutes les corporations et entraînés jusqu'à atteindre un degré de perfection inimaginable.

Jusqu'à présent, les résultats produits par le Cartel sont plutôt mitigés. Il a certes enregistré quelques succès contre les Légions Obscures, mais il a totalement échoué à maintenir la paix entre les mégacorporations. En fait, il offre plus un moyen de négocier de temporaires cessations des hostilités qu'un véritable exemple d'unité humaine. Néanmoins, il apporte le dernier et mince espoir qu'une Humanité unie parvienne à se dresser contre l'Obscurité.

tout le système solaire, et la mort du Cardinal Durand emplit leur cœur d'une colère vertueuse qui leur permit de résister à l'influence de l'Âme Obscure. Dans un premier temps, elles bloquèrent l'avancée de l'ennemi, puis entreprirent de le refouler méthodiquement.

Le Cardinal Toth prit officiellement ses fonctions et se lança aussitôt dans l'éradication totale des Légions Obscures. Quarante ans après son entrée en service, les dernières traces de leur présence étaient balayées dans l'archipel de Graveton, sur Vénus. Le Cardinal Toth mourut un an plus tard, avec la satisfaction du devoir accompli. Il avait rempli avec une dévotion inébranlable la mission confiée par le Cardinal Durand dans ses dernières paroles. En vérité, la détermination de Toth entra pour une grande part dans l'obsession de la Confrérie d'extirper du monde jusqu'au dernier vestige des Légions Obscures et de la Symétrie Obscure, qui est leur instrument de ruine et de destruction. Le Deuxième Directorate de la Confrérie, l'Inquisition, entreprit d'examiner tous les aspects de la vie corporatiste, cherchant la moindre trace d'influence de l'Obscurité. Quiconque était pris à travailler sur un projet de machine pensante ou de technologie susceptible d'être contaminée par la Symétrie Obscure était convaincu d'hérésie, et catalogué comme ennemi de l'humanité.

Le Cardinal Randolph fut nommé à la succession de Toth. Le système solaire se remettait lentement du passage des Légions Obscures ; la vie reprenait progressivement ses droits. L'influence de la Confrérie grandit, et elle infiltra bientôt tous les aspects de la vie corporatiste. À la fin du 1er siècle TC, une quatrième Cathédrale était érigée à San Dorado, sur Mars. Mais dans l'année qui suivit, comme un sinistre effet de miroir, une nouvelle Citadelle fut découverte sur la planète rouge.

Cette Citadelle devint la place forte du Commandeur Népharite Saladin. Pendant six ans, Saladin maintint sa présence sur Mars puis, en l'an 100 TC, il disparut de la planète aussi mystérieusement qu'il était arrivé. Il ne restait plus pour témoigner de sa présence que les cicatrices de nombreuses zones de guerre et les gigantesques marques imprimées sur la surface de Mars et ses deux lunes, Phobos et Deimos. Dans les déserts martiens, le symbole d'Algeroth avait été fondu dans le sable et scintillait comme du verre noir ; quant aux lunes, Phobos était frappé de la marque de Semai et Deimos portait le signe démentiel de Muawijhe. Nul ne savait ce qu'ils signifiaient et toutes les tentatives de les effacer, de les recouvrir ou de les détruire se soldèrent par un échec. Elles restèrent donc là, lugubre rappel que les Légions Obscures n'avaient pas été vaincues, mais seulement repoussées dans les ténèbres qu'aucun œil humain ne saurait percer.

MILLE ANS D'APATHIE

La mémoire est un précieux serviteur, mais sa douceur tient parfois de la malédiction. Car si elle protège notre esprit de souvenir de la terreur, elle érousse notre instinct de protection contre le retour de la terreur. Avec la disparition de Saladin, le souvenir et l'horreur des Légions Obscures s'estompèrent des esprits. D'autres Cathédrales furent toutefois construites sur

Mercury, sur Mars et sur Vénus, et le pouvoir de la Confrérie continuait à s'étendre. Elle seule comprenait la nature de l'Âme Obscure et de la terrible Symétrie émanant de sa présence, disait-elle. Si grande était son influence auprès des corporations, que nul n'osait remettre en cause son devoir divin de décider ce qui était bon ou non pour l'espèce humaine. Les ordina-

teurs et les machines pensantes du XXIème siècle n'étaient plus qu'une erreur du passé, dont l'homme n'avait plus besoin; une erreur qui avait failli être l'instrument de sa perte.

Un sociologue publia un ouvrage intitulé *"L'esthétique de la vapeur"*, dans le quel il exposait la supériorité de la technologie des temps modernes comparée aux gadgets électroniques de l'ère pré-Chute. Il s'extasiait sur l'exquise beauté des chambres de calcul pneumatiques qui géraient la bourse de Luna. Il remarquait qu'une fonction qui, jadis, aurait été accomplie par un seul cerveau artificiel (que le Cardinal nous en préserve !), réclamait désormais le talent de 240 mathématiciens hautement qualifiés travaillant tous en harmonie sur une machine qui remplissait un immeuble de cinq étages. Une machine de conception Imperial et de fabrication Bauhaus, opérée par des membres du Cartel eux-mêmes issus de toutes les corporations. La machine en fonction, écrivait-il, avait l'élégance et le charme d'un immense instrument de musique.

La conception des appareils technologiques, depuis les véhicules et les machines de production aux vaisseaux spatiaux en passant par le matériel militaire, devint principalement une affaire de style, non pas en termes de mode mais plutôt et surtout de pureté spirituelle. Tout ce qui faisait appel à l'électronique était considéré comme vulgaire et moralement indéfendable, et la Confrérie ne tolérait sa fabrication qu'en cas de nécessité absolue.

Ainsi donc, après l'an 100 TC, le progrès technologique de l'humanité devint essentiellement statique. Ce n'en allait pas de même, cependant, du monde politique et des luttes de pouvoirs au sein des corporations. Au fil des 600 ans qui suivirent, d'innombrables conflits mineurs éclatèrent entre les corporations.

Il y eut les Guerres du Trône de Bauhaus, une guerre civile au sein de la corporation qui aboutit à la suspension de la constitution démocratique de Bauhaus et son remplacement par le régime militaire des quatre Ducs Électeurs. Les guerres sous-marines de Graveton, sur Vénus, qui portèrent un sérieux coup aux relations entre Mishima et Bauhaus. En l'an 700 TC, le système solaire était la proie d'une telle tension et d'une telle méfiance qu'on aurait dû se douter que la Symétrie Obscure était de nouveau à l'œuvre. Poussant ses tentacules dans tous les cercles de l'humanité, comme un champignon maléfique, elle se préparait une fois encore à faire germer son fruit pourri et vénénéux.

En l'an 908 TC, la hiérarchie de la Confrérie fut ébranlée par l'Hérésie Néronienne qui vit plusieurs prétendants au trône du Cardinal s'affronter en des conflits meurtriers. Beaucoup perdirent la foi dans la direction de la Confrérie à cette occasion ; et principalement chez Mishima qui, après plusieurs années de heurts sur Luna, prit du champ par rapport à cette organisation. Les Sept Sages de Mishima occupèrent le devant de la scène et formèrent leurs écoles d'illumination. Ce fossé entre Mishima et la Confrérie existe encore à ce jour, même si les deux parvenues depuis le temps à un compromis douloureux où chacune tolère l'existence de l'autre.

De 932 à 947 TC éclata la Triste Guerre, qui provoqua un conflit fratricide entre les Clans d'Imperial. Le clan Kingsfield, initiateur du conflit, et l'unité de la corporation furent les grand perdant de cette guerre. Le Grand Ressentiment, la guerre froide qui oppose le clan Murdoch aux Bartholomiew, perdure encore aujourd'hui.

Les autres corporations étaient secouées par des conflits internes lorsque, en l'an 1103 TC, se déroula un événement qui devait affecter toutes les grandes puissances et jeter un nouveau participant dans la mêlée. Le nouveau venu s'appelait Cybertronic Investment Inc., et c'était une grande société qui était toujours restée très discrète, louvoyant habilement en eaux dangereuses sous l'œil noir des Inquisiteurs de la Confrérie. Par une manœuvre audacieuse et parfaitement illégale, Cy-

bertronic manipula la bourse de Luna et devint en l'espace d'une nuit une véritable mégacorporation dotée d'une richesse et d'un pouvoir considérables. Discrète comme toujours, elle choisit d'éviter les planètes chaudement disputées du système intérieur et de s'établir dans les astéroïdes de la ceinture. Elle se fixa notamment sur Cérés et Dembovska, et entreprit de fonder une société à part entière dans les deux nuages d'astéroïdes dits "troyens" qui flottent le long de l'orbite de Jupiter.

Cybertronic déboucha dans cette foire d'empoigne comme un chien dans un jeu de quilles. Défiant ouvertement les édits de la Confrérie, la nouvelle corporation établit une société fermée sous l'égide de son propre programme d'endoctrinement. Beaucoup d'habitants du système solaire ressentirent de l'irritation à se voir sans cesse surveillés par l'Inquisition. Des industriels, des scientifiques, des officiers militaires, même des activistes politiques. Il ne manquait pas d'esprits forts, convaincus d'être assez grands pour décider par eux-mêmes si tel appareil ou telle idée basculait un peu trop du côté de la Symétrie Obscure. Toutes ces personnes répondirent présent à la campagne de recrutement de Cybertronic. Quelques centaines par ici, quelques centaines par là, mais comme il en va des foules, que quelques-uns commencent, et les autres suivent ; bientôt, les gens affluaient par centaines de milliers aux portes de Cybertronic.

Pour loger cette population croissante, les ingénieurs de la corporation entreprirent d'attacher plusieurs astéroïdes les uns aux autres par un maillage en alliage indestructible. Ces mondes géodésiques accueillirent des millions de personnes. L'intégration au sein de Cybertronic était soigneusement contrôlée et orchestrée, avec des techniques de coercition passive et de lavage de cerveau, afin de produire une société parfaitement soudée. Il y avait d'un côté Cybertronic, de l'autre le reste de l'univers. Ce sentiment d'union avec la compagnie fut porté à son paroxysme lorsque Cybertronic entreprit d'équiper ses membres de régulateurs narcotiques capables de stimuler ou d'inhiber certains traits de caractère au gré de la direction. Bientôt, le corps humain fit également l'objet d'améliorations mécaniques. Ces modifications, toutefois, restaient rares, et plutôt réservées à une élite ou à un personnel hautement spécialisé.

En 150 ans d'existence, Cybertronic se développa jusqu'à devenir l'une des corporations les plus importantes en nombre. Sa société fermée réduisait au minimum les contacts avec ses concurrentes, mais eut néanmoins un impact catastrophique.

Le défi représenté par Cybertronic à la suprématie de la Confrérie établit un précédent qui déstabilisa l'équilibre fragile du système solaire. Soudain, chaque corporation voulut prouver qu'elle se pliait davantage que les autres aux enseignements du Cardinal. La Confrérie tenta d'expliquer qu'il n'avait jamais été question de favoriser l'une ou l'autre, que leur lutte concernait uniquement l'Âme Obscure et ses terribles Légions. Mais après mille ans d'accalmie, les Légions Obscures n'étaient plus qu'un mythe, une métaphore du mal que l'homme s'inflige à lui-même. Nul ne croyait plus vraiment à ces récits de démons et de créatures des ténébres ; on y voyait une parabole décrivant les aspects les plus noirs de la nature humaine et, malgré les efforts de la Confrérie, les graines d'un nouveau conflit furent semées.

Le cas de Mishima, dont la Confrérie avait toléré la scission, servit de prétexte à ces querelles. Chaque corporation voulut à son tour bénéficier d'arrangements particuliers; chacun estimait mieux que les autres mériter la faveur de la Confrérie. La Curie se réunit et conclut que l'influence de l'Âme Obscure s'exerçait une fois de plus dans les affaires des hommes. En l'an 1255 TC, le Cardinal Durand XVII entra en fonction et, à l'image de son homonyme, il s'efforça de ranimer chez les corporations la flamme de l'unité.

Ce fut un échec.

LES CARDINAUX

0-53	Nathaniel Durand I
53-92	Alexander Thot
92-147	Randolph Petrus I
147-201	Nathaniel Magnificus
201-237	Alexander Pie II
237-281	Petrus II
281-336	Durand Catonius IV
336-392	Magnus Thot VI
392-450	Petrus III
450-499	Marcus Durand V
499-545	Alexander VI
545-596	Randolph II
596-652	Nathaniel IX "L'Invincible"
652-708	Thot Alexander VIII
708-755	Randolph III
755-810	Durand X "Le Pure"
810-854	Marcon Alexander X
854-903	Petrus l'Ancien
903-960	Durand XI "Le Fou"
960-1012	Sébastien Toth XIV
1012-1053	Petrus V
1053-1107	Roland Durand XIII "Le Chauve"
1107-1151	Alexander Primus
1151-1204	Petrus VI
1204-1255	Durand XVI
1255-	Alexander Durand XVII

NOTE 1 : Les cardinaux "manquants" (par exemple Durand XIV et XV) sont des cardinaux de Luna et d'autres cathédrales, ils sont aussi nommés Cardinaux Emeritii.

NOTE 2 : La chronologie de cette liste démarre au Temps du Cardinal (TC) 0, le moment où Nathaniel Durand se proclama Premier Cardinal de la glorieuse Confrérie de l'humanité.

ÉPILOGUE

Croyez-vous pouvoir vous figurer la noirceur de l'Âme Obscure ? Pensez-vous que votre esprit minuscule, votre cervelle de microbe, est capable d'appréhender une chose qui englutit des mondes et dévore l'âme des hommes depuis leurs débuts sur la planète originelle ?

Impossible !

Elle ne connaît pas de divergence d'opinion, pas de courant de pensée contraire. Elle ne se voit pas comme bonne, mais comme elle est, maléfique, intrinsèquement noire et maléfique. Elle se complaît ainsi, dans sa capacité à faire le mal.

Nespérez aucune compassion, elle n'en montre aucune !

N'implorez pas sa miséricorde, elle y est insensible !

N'attendez aucun remords, ce mot n'a pas de signification pour elle!

Ne priez pas pour votre salut, car il n'y en aura pas !

LES SECONDES GUERRES CORPORATISTES

Au début du XIII^e siècle, la CSI avait découvert que Cybertronic terraformait dans le plus grand secret Ganymède, la plus massive des lunes de Jupiter, plus grosse encore que Mercure.

Non seulement Imperial vit dans ce projet une infraction grave au second édit du Cardinal Toth mais aussi une opportunité de s'approprier une planète qui serait sienne. En effet, comme ce satellite n'avait pas été revendiqué par Cybertronic aux autorités du Cartel, les possessions s'y trouvant ne se voyaient pas appliquer le droit corporatiste en matière de propriété et de prise de contrôle armée. Le Cardinal Durand XVI, durant son règne, refusa d'appuyer ce projet d'invasion, son successeur y vit une opportunité de faire rentrer dans le rang la cinquième mégacorporation. Vers la fin des années cinquante, pour la première fois depuis la Croisade Vénusienne, de larges contingents de la Confrérie et d'Imperial furent expédiés et ils prirent le contrôle des plateaux glacés et des forêts touffues de Ganymède au terme d'un conflit aussi court que brutal.

Les relations se détériorèrent de nouveau entre les corporations, et les tensions débouchèrent sur des scènes de violence sporadiques. Sur Mercure, des escarmouches éclatèrent entre Imperial et Mishima pour la possession de Fukido. Sur Vénus, les corporations se lançaient à nouveau dans une guerre à outrance pour le contrôle de l'archipel de Graveton. Dans le sud de Mars, elles s'affrontaient de plus plus belle pour les ter-

res fertiles. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le système solaire était emporté dans le tourbillon des Deuxièmes Guerres corporatistes. Seuls le Cartel et la Confrérie se dressaient au-dessus de la mêlée et tâchaient de maintenir la paix.

Après sept ans de guerre, Capitol découvrit la présence d'une Citadelle Obscure sur Mars. Comme le premier symptôme de quelque terrifiante maladie, elle était apparue au plus fort des conflits. Capitol envoya immédiatement une vague d'appareils l'anéantir. Mais tous furent abattus par la D.C.A. d'Imperial. Personne ne sut pourquoi.

Les corporations continuèrent à se déchirer dans un conflit qui semblait ne jamais devoir finir, et on put de nouveau observer ce paradoxe de la guerre, qui veut que ce soit dans les heures les plus sombres que la flamme de l'humanité brille de son plus farouche éclat.

Aujourd'hui les Commandos de la Mort marchent une fois de plus à la bataille. Le pouvoir du Cardinal se développe de pair avec la montée de l'Obscurité. Sous la bannière du Cartel, les corporations réussissent même parfois à mettre leurs différends de côté, le temps de remporter quelques victoires contre les Légions.

Et c'était heureux, car les ténébres qui s'amoncellent au-dessus de l'humanité sont totales; l'horreur éternelle est de retour, les Légions Obscures sont revenues...