

LA CONFRÉRIE

Or Nathaniel regarda les mondes et ce qu'il vit était mal. Les mondes n'étaient qu'ordures et déchets, pourriture et destruction. La guerre civile faisait rage sur d'interminables champs de bataille et le frère luttait contre le frère dans le chaos que nous avions reçu en héritage. Nous avions fait du berceau de l'humanité une fosse commune. Traîtres et renégats s'embusquaient dans l'ombre. Aux alentours des villes rôdaient mutants et rejets de l'Obscurité.

Puis le voile fut levé et Nathaniel aperçut la lumière. Il vit le long chemin menant vers le salut et ressentit la chaleur des brasiers qui emporteraient l'ordure et illumineraient le monde. Une grande force l'envahit et il comprit qu'il pouvait modeler les pouvoirs de la lumière selon sa volonté. Il observa à nouveau le monde et dit :

"Que ceci soit la fin de l'Obscurité et le début de la Lumière triomphale qui illuminera à jamais les mondes des hommes."

Et, autour de lui, il rassembla les croyants, et ils l'appelèrent leur chef. Ainsi fut formée la Confrérie pour batailler contre l'Obscurité. Nathaniel fut le premier des Cardinaux sacrés.

Il brandit l'étendard du bien et de la justice et alluma les feux de la rédemption. Et leur lumière illumina les mondes et remplit les cieux. Et les hommes déçus interrompirent leurs guerres et regardèrent la lumière se demandant ce qu'elle annonçait.

- La Première Chronique, La Venue de l'Obscurité et l'Appel du Cardinal/Alexander Horatio

L'APPEL DU CARDINAL

Les formations de la Confrérie bouleversèrent le cours de l'histoire. Elle fut fondée en 2275 après J.C. par le premier Cardinal, Nathaniel Durand, après l'arrêt des Premières Guerres corporatistes. Son apparition réunifia les corporations et donna lieu à l'utilisation d'un nouveau calendrier, daté du jour de l'onction du Cardinal - les dates furent désormais suivies de la mention TC, temps du Cardinal. La Confrérie avait pour mission d'éradiquer l'Obscurité qui est autour de nous et en nous. C'est l'APPEL DU CARDINAL, qui gouverna toute la politique de la Confrérie. Tout ce qui venait l'enlever était promptement écarté par n'importe quel moyen.

L'influence de la Confrérie grandit rapidement, alors que les gens répondaient par milliers à l'appel du Cardinal, mais il fallut attendre cinquante ans pour que sa position d'autorité spirituelle suprême au sein du système solaire soit établie de manière irrévocable, en l'an 51 TC, quand les Légions Obscures s'abattirent sur l'humanité. Car ce fut incontestablement la Confrérie qui sauva l'humanité en cette heure terrible. Sans sa direction spirituelle, sans sa rectitude morale, l'homme aurait été balayé par l'angoisse et le désespoir qui ont toujours été les armes les plus redoutables des Légions Obscures.

Ce fut la Confrérie également, avec à sa tête le Cardinal Durand Ier en personne, qui mena les forces combinées de l'humanité à la victoire contre les Légions Obscures lors de la croisade vénusienne. Depuis cette glorieuse et tragique époque, la Confrérie a grandi en pouvoir et en influence jusqu'à englober bien davantage que le seul salut spirituel de l'humanité. Elle constitue aujourd'hui une puissance majeure, presque l'équivalent d'une mégacorporation. Elle en aurait certainement les ressources, même si sa raison d'être demeure avant tout spirituelle et non commerciale.

La Confrérie fut quelque peu affaiblie par la divergence de Mishima, quelque trois cents ans auparavant, ainsi que, plus récemment, par le défi cinglant que représente Cybertronic. Aujourd'hui, dans le tumulte des Seconde Guerres corporatistes, ses compétences diplomatiques sont soumises à rude épreuve. Mais avec le retour des Légions Obscures, son étoile recommence de nouveau à briller. Tant il est vrai que, toute autre considération mise à part, lorsqu'il s'agit de combattre l'Âme Obscure, la Confrérie demeure le meilleur et le seul espoir de survie de l'humanité.

Aujourd'hui cette mission se fonda sur la PAROLE, telle que le Cardinal et le Troisième Directorat l'interprètent depuis plus d'un millénaire. L'appel du Cardinal y joue un rôle central et la Confrérie s'appuie fortement sur des chefs charismatiques, aptes à la personification. Le texte de l'Appel se retrouve partout à travers le système, hurlé sur les champs de bataille, bombé sur les murs et formant l'ossature des sermons des Inquisiteurs.

LES CHRONIQUES

Au début de son règne, le Cardinal Nathaniel reconnut l'influence de la Symétrie Obscure dans les écrits. En étudiant les anciens grimoires, registres et parchemins qui retracent l'histoire de

STRUCTURE

La Confrérie est organisée en une hiérarchie très stricte. Son chef est le Cardinal, immédiatement suivi de la Curie. Ce conseil de frères de haut niveau dirige les quatre Directorats qui gèrent à leur tour les différentes cellules placées sous leur autorité.

LE CARDINAL

La Confrérie est dirigée par un chef temporel et spirituel : le CARDINAL. Sa puissance et sa clairvoyance ne peuvent être remis en question et il détient le pouvoir de gouverner la Confrérie jusqu'à ce qu'il soit appelé à rejoindre la lumière. Son Appel, son but ultime, est de purger le système solaire de toutes les manifestations du mal, qu'il s'agisse des Légions Obscures, des mutants ou des foyers d'épidémie et de dégénérescence. Cette responsabilité se transmet d'un Cardinal à l'autre et ainsi en sera-t-il jusqu'au triomphe final.

l'humanité, il ne vit que perversion, mal et contamination par l'Obscurité.

Son successeur, le Cardinal Thot, convoqua après la croisade vénusienne Alexander, son Premier Scribe, devant la Curie et lui confia la tâche de consigner la connaissance de la Confrérie dans une Chronique. Et quand le Dôme Sacré fut construit, Alexander grava personnellement la Première Chronique sur ses murs de marbre bénis, hors d'atteinte de l'Obscurité.

Et pour enlever toute chance à la Symétrie Obscure de détourner le cours de l'histoire, un ordre du Cardinal en personne interdit pour toujours et à quiconque, homme ou femme, de reproduire le texte des Chroniques.

Au fur et à mesure de nouvelles se construisaient tout au long du Ier siècle TC, de nouvelles Chroniques vinrent orner leurs murs, indestructibles, inaccessibles à la Symétrie Obscure et assurées d'exister aussi longtemps que le monde vivrait et que la Confrérie durerait.

Aujourd'hui, les Chroniques sont au nombre de huit, chacune gravée sur les parois d'une Cathédrale différente. Il est défendu de les réciter ou des transcrire, et les Gardiens des Mystères eux-mêmes n'osent pas en divulguer le moindre mot en clair. Ceux qui passent outre cet interdit sont punis de mort.

Les halls à colonnades des Cathédrales sont fréquentés assidûment par des apprentis qui mémorisent les écritures sacrées. Profanes et visiteurs ne sont autorisés à entrer que sous une étroite surveillance ; les photographes sont exécutés sur place.

LES ÉDITS DE TOTH

Ce fut également sous la guidance du Cardinal Thot que furent proclamés les édits conçus pour bannir à jamais l'Obscurité et empêcher le retour aux terribles querelles inter-corporatistes. Ces trois édits sont très simples :

- Nul ne devra jamais créer une machine pensante à l'image de l'homme ;
- Nul ne devra jamais voyager au-delà de l'orbite de Jupiter, de crainte qu'il ne réveille à nouveau l'Obscurité ;
- Nul ne devra jamais chercher à connaître les secrets de l'Obscurité.

Certains Hérétiques affirment que le premier édit interdit tout progrès scientifique, que des Inquisiteurs trop zélés étouffent toute possibilité de recherche. Ils disent que le second ferme à l'homme la porte des étoiles, et que le troisième ne sert qu'à justifier une ère de répression, et qu'il est interprété de telle manière que toute connaissance acquise au sujet des Légions Obscures soit perdue. Ce ne sont que des sottises. Les trois édits du Cardinal Thot sont justes et sages. Malheureusement, leur sagesse nous apparaît trop tard, après la calamité qui suit leur violation.

LE CARDINAL DURAND

Le Cardinal Durand dirige la Confrérie depuis plus de 1.200 ans. Avant d'être appelé à remplir cette fonction, le Cardinal Durand Ier était le plus grand Mystique et le meilleur Guerrier Sacré qu'on ait jamais connu. En tant qu'Inquisiteur, sa perspicacité était remarquable et il savait manier, comme nul autre avant lui, manier les anciens pouvoirs.

Son vingt-cinquième successeur, Alexander Durand XVII, est un homme de haute stature, dont les vêtements et l'armure éclipsent même l'éclat de ceux des Guerriers Sacrés ou des Inquisiteurs. Toutes les affaires concernant la Confrérie relèvent de sa compétence. À l'instar de son illustre prédécesseur Alexander Toth, le Cardinal Durand est de nouveau amené à conduire sa garde d'élite à l'assaut des noirs Apôtres et du vent qui tente de souffler cette fragile chandelle qu'est devenue l'humanité.

Il est l'homme le plus impressionnant de tout le système solaire. Il mesure près de deux mètres et sa large carrure est encore soulignée par son armure et ses longues capes. Il porte généralement son armure de guerre, brandissant dans une main la sainte Flamboyante et un pistolet automatique consacré dans l'autre. À son épaule, fixé par une chaîne en or, est suspendu le Livre de la Loi, toujours à son côté.

En sa présence, les gens éprouvent souvent l'impression d'avoir le privilège de rencontrer l'un des hommes les plus saints et les meilleurs qui soient. La seule chose qui mette Alexander en colère est la mention des Légions Obscures. Il se soucie sincèrement de l'avenir de l'humanité, et sa plus grande préoccupation est l'armée de la Grande Obscurité.

La sainte Flamboyante fut jadis l'arme de Nathaniel, le premier Cardinal. Depuis sa mort, elle a été transmise de Cardinal en Cardinal. Bénie par les forces de la lumière, elle accorde des pouvoirs sacrés à son légitime propriétaire.

FLAMBOYANTE

Cette lame de bataille légendaire, monstrueuse, sous tension, est l'arme de mêlée du Cardinal en personne et elle quitte rarement son côté. Hors de son fourreau, elle propage une lumière blanche éclatante dans un rayon de 100 mètres, changeant même la nuit la plus noire en un jour éphémère. Les créatures qui la contemplent directement sont temporairement aveuglées par cet éclat.

À l'instar des autres lames runiques, l'épée se comporte comme un bâton à sorts, permettant au Cardinal d'emmagasiner ses magnitudes en attendant le moment d'en faire usage. La plupart des adversaires, confrontés à une telle arme, tournent casaque et prennent la fuite. Le sang de ceux qui n'en font rien est absorbé par cette lame terrifiante jusqu'à ce que sa juste soif de vengeance soit temporairement apaisée.

Flamboyante fut forgée par le Cardinal Durand Ier en personne et transmise depuis lors de Cardinal en Cardinal. Chacun d'eux s'est appliqué à lui ajouter une caractéristique de son cru et s'est ainsi que cette arme spectaculaire possède, sans aucun doute, de nombreuses propriétés qui n'ont pas encore été révélées au public.

LA CURIE

Placé immédiatement en dessous du Cardinal, ce conseil se compose de frères hautement estimés, nommés à la tête des différentes sphères d'influence de la Confrérie.

La Curie gouverne directement les quatre Directorats. Elle est investie du pouvoir de mener des inquisitions, des investigations et des purges internes à discrétion. Elle ne répond de ses décisions que devant le Cardinal et la Haute Inquisition.

LES QUATRE DIRECTORATS

La Confrérie est divisée en quatre départements principaux connus sous le nom de Directorats. Chaque frère - à l'exception du Cardinal et de la Curie, qui sont au-delà de ça - entre dans l'un ou l'autre de ces quatre Directorats selon sa profession. Bien que les zones de responsabilités de chaque Directorat soient clairement délimitées, leurs différents membres œuvrent souvent de concert à la poursuite d'un but commun. Ils appartiennent tous, après tout, à une seule et même organisation : la Confrérie.

Les querelles intestines sont plutôt l'exception que la règle au sein de la Confrérie, et les Directorats parviennent habituellement à coopérer sans difficulté. Seuls les échelons supérieurs s'intéressent à la politique, et même alors, un frère ne ferait jamais rien qui puisse nuire à l'intégrité de la Confrérie.

Chaque Directorat est divisé en cellules, lesquelles sont à leur tour divisées en sous-cellules. Cette structure fournit à la Confrérie une hiérarchie rigide. Au-dessus des Directorats viennent la Curie, puis le Cardinal, devant qui chaque membre de la Confrérie est finalement responsable.

LES MYSTIQUES

Le Premier Directorat est de loin le plus puissant. Il est entièrement constitué de Mystiques, hommes et femmes qui ont consacré leur existence à l'étude et à la pratique des Mystères afin de servir la cause du Cardinal. Étant seuls à pouvoir maîtriser tous les aspects des forces magiques des Mystères, les Mystiques, pris individuellement, sont de loin les personnes les plus puissantes de toute l'humanité.

Ce Directorat est divisé en quatre cellules, chacune divisée à son tour en deux sous-cellules. Il possède ainsi une organisation hiérarchique facile à comprendre permettant à tout un chacun de savoir qui est responsable de qui. Les individus sont fréquemment détachés d'une sous-cellule à une autre, voire à un autre Directorat. Il arrive même que des Mystiques travaillent pour une mégacorporation. Néanmoins, il n'existe aucun doute quant à savoir à qui va leur loyauté. Ils servent avant tout les intérêts du Cardinal.

On compte quatre sortes différentes de Mystiques : les DISTORSEURS, les DOMINATEURS, les VOYANTS et les GARDIENS DES MYSTÈRES.

LES DISTORSEURS. Les Distorseurs utilisent les Mystères pour manipuler la réalité et la perception que l'on peut en avoir. Ils se concentrent habituellement sur les Mystères de la Cinétique et du Mentalisme. Ils sont ainsi en mesure de soigner, d'illusionner ou d'attaquer autrui et de plier les éléments à leur Volonté.

Il existe deux sortes de Distorseurs : les GUÉRISSEURS dont le point fort est le Mentalisme et la Domination, et les GUERRIERS, qui font un usage intensif de tous les autres Mystères de la Cinétique et de la Transmutation. Ces deux types de Mystique sont le plus fréquemment rencontrés sur le champ de bataille ou aux côtés de leurs frères du Deuxième Directorat. De plus, de nombreux Guérisseurs travaillent quotidiennement dans les Sanatoriums des Cathédrales, pour affiner leur talent en prévision de jours de guerre à venir, où de telles compétences feront peut-être la différence entre la vie et la mort de la Confrérie elle-même.

LES DOMINATEURS. Les Dominateurs se consacrent à l'exploitation des choses de l'esprit. Ils pratiquent les Mystères de la Domination. Leur spécialité consiste à fouiller leur conscience et celle d'autrui.

Les attributions des deux types de Dominateurs diffèrent de tout à tout. Les INTERROGATEURS travaillent dans les tréfonds des Cathédrales, questionnant les suspects particulièrement rétifs pour le compte de l'Inquisition. Parfois, les Inquisiteurs ont besoin d'obtenir une renseignement immédiat et ont épuisé, soit leurs ressources, comparativement plus réduites, soit le délai dont ils disposent. C'est alors que les Interrogateurs entrent en scène. Peu de sujets résistent à leur finesse de pénétration.

Les DOMINATEURS DE LIAISON font usage de leurs compétences pour assister les membres du Quatrième Directorat de la Cellule des Diplomates. Ils apportent à ces ambassadeurs et secrétaires le concours de leurs compétences uniques. Certains Liaisons touchent également aux Mystères de la Prémonition, l'évaluation immédiate des étrangers via les Mystères constituant un atout inestimable dans leur travail.

LES VOYANTS. Le domaine des Voyants est cette chose précédemment immuable qui s'appelle le temps. Ils se consacrent généralement entièrement aux Mystères de la Prémonition, de la Temporalité et de la Connexion, qui leur permettent à la fois de voir l'avenir et de fouiller le passé.

Les PROPHÈTES tournent leur regard vers le futur proche et lointain pour essayer de déterminer le sort qui guette la Confrérie et l'humanité dans son ensemble. Les CHRONIQUEURS font de même, mais travaillent uniquement sur le passé. Dans les deux cas, plus la question s'éloigne du temps présent, plus il est difficile d'obtenir une réponse qui ait le moindre sens. Les apprentis des deux cellules font office de scribes, transcrivant les visions de leurs maîtres. Ils s'affairent également à la création d'une registre complet des événements actuels, pour fournir aux futurs Chroniqueurs une base de références et un moyen de vérifier leurs résultats. C'est pourquoi les apprentis Prophètes travaillent souvent en collaboration étroite avec la Cellule des Chroniqueurs du Troisième Directorat.

LES GARDIENS. Les plus puissants utilisateurs des Mystères se retrouvent dans la Cellule des Gardiens, entièrement composée de Gardiens des Mystères. La sous-cellule des CHERCHEURS est constituée de Gardiens qui se consacrent au développement d'aspects nouveaux ou déjà existants des Mystères, principalement ceux de la Lumière et de l'Entropie. Ce sont eux qui ont imaginé le stabilisateur de pouvoir et découvert que les Mystères se décomposent en différents aspects.

La sous-cellule des INGÉNIEURS comprend les Gardiens que tout le monde connaît. Ces hommes et femmes ultra-puissants travaillent sur le terrain, trouvant de nouvelles applications aux découvertes de leur cellule sœur. Ils se concentrent habituellement sur les Mystères de la Transmutation et de la Connexion. Sans eux, tout le travail des Chercheurs resterait mort-né dans les laboratoires, alors qu'ainsi, leur triomphe scientifique renforce la gloire du Cardinal partout à travers le monde.

L'INQUISITION

Si le Premier Directorat est sans doute le plus puissant des quatre, le Deuxième est certainement le plus redouté. La plupart des gens vivent et meurent sans jamais voir un Mystique, moins encore un Gardien des Mystères, mais la présence de l'Inquisition envahit tout. Les Inquisiteurs sont partout, et pas uniquement dans les séries télévisées. Et leur réputation les précède. Même les citoyens honnêtes changent de trottoir pour éviter toute complication quand ils voient un Inquisiteur venir à leur rencontre.

L'Inquisition est divisée en quatre cellules : les INQUISITEURS, les RENSEIGNEMENTS, les GUERRIERS SACRÉS et l'ARMÉE. Certaines possèdent leurs propres sous-divisions.

L'INQUISITION. La Cellule des Inquisiteurs (le terme Inquisiteur s'applique au propre aux membres de cette cellule ou, par extension, à tous ceux qui travaillent au sein du Deuxième Directorat) est la plus ostensible des quatre, particulièrement dans la vie de tous les jours. La plupart des gens qui y travaillent sont, soit des Inquisiteurs, des Inquisiteurs Majores ou des Réviseurs. La sous-cellule des MORTIFIEURS travaille dans l'ombre, les Inquisiteurs représentant bien évidemment la partie la plus visible des Inquisiteurs, mais l'apport des Mortifieurs est au moins aussi importante que le leur, si ce n'est plus. Ils constituent les forces spéciales d'intervention de l'Inquisition. Ce sont des assassins professionnels, spécialistes des missions secrètes et des infiltrations.

Cette cellule est encore partagée en sous-cellules des Investigations Internes et Externes. Les INVESTIGATIONS INTERNES luttent contre la menace d'une influence de l'Âme Obscure au sein de la Confrérie. Les INVESTIGATIONS EXTERNES enquêtent sur tout le reste. Presque tout le monde a affaire, un jour ou l'autre, aux Investigations Externes, mais les rencontres avec la face Interne de la pièce sont rares et très espacées dans le temps. L'immense majorité des frères sont irréprochables, dévoués corps et âme au Cardinal, mais lorsque l'un d'eux tourne mal, les dommages qu'il peut causer sont presque incalculables. C'est pourquoi les Investigations Internes se montrent encore plus vigilantes et plus impitoyables que les Externes, si la chose est possible. Ceux qui ont connu, pour leur malheur, la colère des Investigations Internes, vous le confirmeront.

LES RENSEIGNEMENTS. La Cellule des Renseignements est l'une des plus efficaces agence d'espionnage de tout le système solaire. Les Réviseurs possèdent un avantage que les autres n'ont pas - les Mystères - et l'utilisent pour leur plus grand bénéfice. À de rares exceptions près, cette cellule est presque intégralement composée de Réviseurs. Pour la plupart d'entre eux, cette affectation représente le point culminant de leur carrière. De toute façon, c'est certainement préférable à un poste dans les Investigations Internes. Personne n'aime ces gens-là. Ils rendent tout le monde nerveux.

Quand les Investigations Internes ont besoin de faire une enquête, elles appellent les Renseignements. Personne d'autre ne possède les compétences, le savoir-faire ou la simple structure organisationnelle pour seulement essayer d'en mener une. Ce genre d'enquête réclame le secret le plus absolu et peut impliquer des risques incroyables. Lorsqu'un frère tourne mal au sein des Investigations Internes, les potentialités d'un désastre sont vertigineuses, et le Cardinal en est conscient. En conséquence, Investigations Internes et Renseignements s'épient constamment l'une l'autre, s'assurant de la loyauté indéfectible de chaque membre de chaque cellule. Habituellement, tout se déroule sans anicroche, mais lorsque des difficultés surgissent, ça fait des étincelles.

LES GUERRIERS SACRÉS. Les Guerriers Sacrés sont si particuliers qu'ils constituent une cellule à eux seuls. Ils relèvent uniquement de la juridiction des chefs de l'Inquisition, de la Curie et du Cardinal lui-même. Ainsi, ils échappent totalement à la hiérarchie de l'Armée régulière, ce qui leur convient parfaitement. En tant que seules troupes de tout le système spécialement entraînées à la lutte contre les Légions Obscures, ils n'ont pas envie de perdre leur temps avec des missions subalternes.

INCARNER UN FRÈRE

Il est possible pour le joueur de créer un personnage *Inquisiteur*, *Mystique* ou *Observateur*. Mais il doit savoir que cette vocation est irrévocable. Après avoir reçu l'entraînement d'un apprenti, inutile de songer à lui faire quitter la Confrérie pour partir à l'aventure. Le dévouement et la loyauté envers le Cardinal et la mission lui sont devenus trop importants pour qu'il se laisse entraîner dans de petites aventures mesquines à la recherche du frisson et de la richesse. De toute façon, abandonner la Confrérie est considéré comme une hérésie et passible de purge (mort).

Les étudiants des Mystères de la Confrérie sont formés depuis leur plus jeune âge après avoir été ressenti l'appel des forces mystiques. Ils suivent un entraînement physique et mental rigoureux qui transforme leur corps et leur esprit et fait d'eux des êtres supérieurs, incomparables à un homme ordinaire. Ces personnages sont les seuls susceptibles d'apprendre, un jour, à maîtriser les pouvoirs des Mystères.

Être un frère n'est pas une tâche facile. Les exigences sont rudes et les épreuves nombreuses. Les Inquisiteurs qui ont failli à leur mission finissent comme Scribes ou Archivistes.

NOTE. Si un de vos joueurs insiste pour incarner un Inquisiteur, Mystique ou Observateur, informez-le des Vœux à prononcer et du châtement qui frappent ceux qui les brisent. Il prendra part à une aventure comme n'importe quel autre personnage, mais il sera toujours incapable de dissimuler son allégeance et il ne devra jamais s'opposer à la Confrérie.

Un Réviseur opérant en sous-marin en coopération avec des francs-tireurs est une curiosité mais pas une impossibilité. Il n'est même pas certain que les autres joueurs connaissent sa véritable identité. Par contre, il est CONTRAINT de rapporter tout signe d'Obscurité à ses supérieurs ou de s'en occuper personnellement.

LES VŒUX DU CARDINAL

En entrant dans la Confrérie et avant d'être élevé au premier niveau de perfection, chaque apprenti doit prononcer les Vœux du Cardinal, serment d'allégeance par lequel il s'engage à conserver le silence, à obéir en toute chose à ses supérieurs, à faire connaître tout ce qu'il sait ou apprend de l'Obscurité et à ne jamais se dresser contre la Confrérie.

S'ÉCARTER DE LA VOIE

Désertir la Confrérie est considéré comme un acte d'hérésie et puni en conséquence : par la purge. Cette mesure peut sembler cruelle, mais, s'il tombe en de mauvaises mains (par exemple celles d'un adorateur de l'Obscurité), un étudiant des mystères peut se révéler extrêmement dangereux. De plus, les secrets de la Confrérie sont trop nombreux et trop redoutables pour qu'on les laisse se répandre. C'est pourquoi, les personnes qui quittent la Confrérie sont pourchassées encore plus fanatiquement que les Hérétiques.

L'ARMÉE. La dernière cellule est celle de l'Armée. Ce sont les membres de la Confrérie qui s'élancent vaillamment dans la bataille contre le mal à chaque fois qu'il relève la tête. Les Inquisiteurs des autres cellules peuvent être appelés dans le service actif au sein de l'Armée à n'importe quel moment, tout comme les Mystiques, à l'exception notable des Guerriers Sacrés, qui forment déjà leur propre armée, et des Réviseurs en mission d'infiltration.

L'Armée se partage en deux sous-cellules : l'ARMÉE DE L'AIR et l'ARMÉE DE TERRE. La première comprend les Archangeurs, les seuls pilotes de combat qualifiés de la Confrérie. La seconde regroupe tous les autres : [du simple soldat aux Archeprimateurs](#).

LA MISSION

Le Troisième Directeur est de loin le plus important en taille. Les conditions d'entrées sont minces (il n'y en a aucune), et la plupart des gens parviennent à y trouver un poste qui soit à la fois intéressant et gratifiant, sans être pour autant accablant. La Mission se décompose en trois cellules principales : les ARTEFACTS, la MISSION et les SCRIBES. Il existe des dizaines de sous-cellules, mais seules les plus pertinentes pour les personnalités sont mentionnées ici.

LES ARTEFACTS. La Cellule des Artefacts est divisée en deux sous-cellules, celles des Localisateurs et des Conservateurs. Les LOCALISATEURS s'intéressent aux artefacts sous l'angle de la découverte de leur existence et de la détermination de leur emplacement. L'acquisition elle-même est souvent confiée aux Inquisiteurs ou aux Renseignements du Deuxième Directeur, mais à l'occasion, les Localisateurs choisissent d'entreprendre seuls la récupération d'un artefact. Cela se produit plus régulièrement lorsque l'Inquisition a des soucis plus pressants, comme une offensive militaire contre les Légions Obscures.

La sous-cellule des CONSERVATEURS s'occupe d'identifier et de cataloguer tout artefact récupéré par la Confrérie. Les Conservateurs déterminent la relative fiabilité de chaque objet et décident lesquels peuvent être confiés aux soins d'un frère afin de remplir une fonction adéquate. Ils conservent et confinent les artefacts maléfiques destinés à la recherche ou trop puissants pour être détruits. L'Armurerie de la plupart des Cathédrales possède une coffre spécial réservé aux artefacts, car il semble que ce soit le seul endroit suffisamment sûr pour y entreposer de tels instruments.

LA MISSION. La Cellule de la Mission est partagée en nombreuses sous-cellules. La règle semble être que, si personne d'autre ne le fait, alors c'est la Mission qui s'en occupe. Les sous-cellules les plus visibles sont celles des Chroniqueurs, des Serveurs, des Prédicateurs, des Recruteurs, des Médecins, des Armuriers et des Banquiers.

La sous-cellule des CHRONIQUEURS est encore divisée en deux sous-cellules : les Investigateurs et les Producteurs. Les premiers sont les membres des médias de la Confrérie qui vont sur le terrain pour réunir les informations et rendre compte de l'actualité. Les Producteurs forment le personnel chargé de veiller à ce que les renseignements des Investigateurs parviennent aux yeux et aux oreilles du public avide d'information.

La Confrérie possède un des meilleurs systèmes médiatiques du moment. Ses stations de radio et de télévision, combinées au *Daily Chronicles*, en font un des organismes de presse les plus hautement considérés qu'on ait jamais connus. Bien sûr, une partie de leurs infos est peut-être un peu enjolivée pour le bien de l'humanité, mais c'est le prix à payer pour assurer la survie de l'espèce.

La sous-cellule des SERVEURS rassemble tous ceux qui travaillent dans les métiers de l'industrie des services, comprenant notamment les métiers de l'alimentation, les larbins, les assistants de production, les concierges et, d'une manière générale, l'ensemble de la main d'œuvre nécessaire au bon fonctionnement de toute institution monolithique.

Une des manifestations les plus évidentes de la Confrérie est constituée par les hommes et les femmes qui portent dans la rue la bonne parole du Cardinal. Ces fidèles zélés appartiennent à la Cellule des PRÉDICATEURS, et leur tâche consiste à se tenir aux coins de rue, dans les marchés, les stations de métro et partout ailleurs où les gens se rassemblent ou se déplacent en foules massives. Un exemplaire du Livre de la Loi à la main, ils hurlent le message du Cardinal à qui veut bien l'entendre et offrent aux autres la démonstration de l'influence omniprésente de la Confrérie.

Un autre groupe fortement présent est le personnel des bureaux de recrutement. Si certaines personnes se laissent convaincre par les Prédicateurs de se joindre à la Confrérie, ce sont les RECRUTEURS qui les aident à signer. Certains Recruteurs passent le plus clair de leur temps dans leur bureau, à recevoir le flot ininterrompu de personnes qui s'y déverse. D'autres vont sur le terrain et repèrent les individus dotés du genre de qualités et de compétences dont la Confrérie a besoin. Il arrive que des gens soient recrutés à partir de huit ans, et ce sont les Recruteurs qui les détectent et les font entrer dans le rang.

La sous-cellule des MÉDECINS est basée dans les Sanatoriums situés à l'intérieur de chaque Cathédrale. Bien qu'ils possèdent rarement une maîtrise avancée des Mystères, ils mettent leur science du corps humain au service des Mystiques qui travaillent à leurs côtés. Certains d'entre eux ont des bureaux dans des cliniques, où ils traitent maladies et désordres plus ou moins naturels.

L'Armurerie des Cathédrales est tenue par les membres de

la sous-cellule des ARMURIERS. Ces gens entreposent, entretiennent, distribuent et, si nécessaire, adaptent toute sorte d'armes pour le reste de la Confrérie. Sans eux, la grande Armée de la Confrérie se trouverait rapidement à court de matériel.

La sous-cellule des BANQUIERS occupe et dirige la Banque du Cardinal située dans chaque Cathédrale. La branche principale de la Banque est à Luna, mais chaque Cathédrale possède sa propre filiale plus modeste. Ces gens contrôlent les flux d'argent à travers la majorité du système. Ils détiennent une grande puissance économique et l'utilisent avec prudence, pour la plus grande gloire du Cardinal et le salut de l'humanité.

LES SCRIBES. La Cellule des Scribes est également partagée en deux sous-cellules. Celle des SCRIBES occupe le Scriptorium de chaque Cathédrale. Loin en dessous des halls sanctifiés accessibles au public, des hommes et des femmes transcrivent à la main tous les documents requis par la Confrérie. Environ la moitié de leur temps est consacré à la production manuscrite de Livres de la Loi, car tout frère est tenu d'en porter un sur lui (à l'exception, bien entendu, des Réviseurs en mission d'infiltration). Les Scribes travaillent en association étroite avec leurs collègues des Archives, leurs devoirs se recoupant à l'occasion.

La sous-cellule des ARCHIVISTES est également installée dans les profondeurs de la Cathédrale ou dans des bâtiments proches. Leur tâche consiste à collecter et cataloguer le moindre fragment du matériau rédigé ou publié sur lequel la Confrérie peut mettre la main. Quand une copie de quelque chose devient nécessaire, les Archivistes transmettent le document aux Scribes, assurés d'obtenir un travail bien fait et dégage de toute influence de la Symétrie Obscure.

L'ADMINISTRATION

Le Quatrième Directeur est la partie la moins publique de la Confrérie, ce qui ne signifie aucunement qu'elle est moins importante. Une organisation aussi énorme que la Confrérie nécessite une bonne quantité d'huile pour graisser ses gigantesques rouages. C'est le travail de l'Administration de veiller à ce que tout se déroule sans accroc.

Il existe quatre cellules dans l'Administration : les ADMINISTRATEURS, les OBSERVATEURS, les DIPLOMATES et les CONSEILLERS. Chacune d'elles occupe sa propre place précise au sein du Directeur, mais par la grâce de leurs efforts combinés, les rouages du salut n'en tournent que mieux.

LES ADMINISTRATEURS. Le principal devoir des Administrateurs consiste à veiller à la sécurité des nombreuses personnalités de la Confrérie. Ils assurent également celle des invités officiels. Les hommes et les femmes qui travaillent dans cette cellule donneraient leur vie pour les personnes confiées à leur charge. Les autres devoirs de la cellule comprennent la recherche de menaces potentielles pour la sécurité de leurs protégés. C'est pourquoi ils travaillent fréquemment en étroite collaboration avec différents membres du Deuxième Directeur, et particulièrement des Renseignements.

LES OBSERVATEURS. La tâche des Observateurs est simple et sans détours. Ils sont simplement envoyés dans d'autres organisations - par exemple les mégacorporations, le Cartel, n'importe quelle importante société indépendante - pour observer et s'assurer que la présence de la Grande Obscurité n'est jamais ressentie. Les Observateurs portent souvent une cagoule en plus de leur habillement ordinaire lorsqu'ils sont affectés à des postes délicats. Ils sont ainsi plus facilement traités en observateurs neutres, en caméras humaines, qu'en intrus qui fourrent leur nez partout. Les Observateurs sont stationnés, ouvertement et secrètement, pratiquement partout où l'effort humain est à l'œuvre dans le système solaire.

LES CONSEILLERS. La vocation de la Confrérie est le salut de l'humanité. Mais il faut bien que tout le monde mange. La Cellule des Conseillers a été fondée sur ce principe. Les Conseillers gèrent les possessions et les fonds du Cardinal et procurent des services à d'autres individus et organisations. Ils achètent également les biens et les services nécessaires à la Confrérie. Ce n'est pas le poste le plus glorieux qui soit, mais quelqu'un doit bien veiller à ce que tout le monde soit nourri et logé. Cette cellule comprend deux sous-cellules, celles des ACHETEURS et des VENDEURS.

LES DIPLOMATES. Par contraste, les postes les plus prestigieux se retrouvent souvent dans la Cellule des Diplomates. Les Diplomates sont dépêchés auprès de toutes les grandes organisations du système pour faire office d'agents de liaison avec la Confrérie. Si la tâche n'est pas toujours facile, les résultats peuvent être très gratifiants. [À l'instar des Observateurs](#), de nombreux Diplomates possèdent une certaine maîtrise des Mystères, et beaucoup de Mystiques et d'Inquisiteurs sont détachés auprès d'eux, car leurs compétences peuvent se révéler d'une valeur inestimable pour un Diplomate dans l'impasse.

Cette cellule comporte deux sous-cellules : les Receveurs et les Émissaires. Les RECEVEURS accueillent les ambassadeurs des autres organisations auprès de la Confrérie, tandis que les ÉMISSAIRES reçoivent des postes dans des organisations extérieures.

LA NOUVELLE LUMIÈRE

Avec la menace de destruction totale que firent peser les Légions Obscures sur le système, la Confrérie s'est développée en une puissante organisation. Elle est représentée à travers l'ensemble du système solaire intérieur, de Mercure à Ganymède. Et partout où brille la lumière de la Confrérie, la lutte contre l'Obscurité se poursuit.

La Confrérie représente une force omnipotente étrangère à la Terre et personnifiée par le CARDINAL, le chef spirituel de notre système solaire. Il est l'homme le plus puissant au monde et commande de mystérieuses énergies qui lui confèrent des pouvoirs sans limites. Au plus profond des immenses bibliothèques de Cathédrales, les mystiques de la Confrérie, guidés par leur Cardinal, fouillent le passé et le futur à jamais changeant pour trouver les réponses qui ouvriront la voie vers la lumière.

Afin de lutter contre les Légions Obscures, le Cardinal a créé l'INQUISITION. Cette organisation se donne pour mission de débarrasser le système solaire du mal qui infeste l'espace et les tréfonds de nos êtres. Dans leurs magnifiques armures, les Inquisiteurs de la Confrérie arpentent les mondes des hommes pour en extirper la moindre manifestation. On les rencontre aussi bien dans les vastes étendues glacées de Ganymède que dans les mondes souterrains de Mercure, luttant dans relâche contre la prolifération de la perversion. Ils restent constamment vigilants et prêts à livrer bataille aux Légions Obscures et aux Hérétiques de tout poil, sous quel forme que ce soit.

Les Observateurs de la Confrérie sont présents à tous les niveaux de l'organisation des mégacorporations et du Cartel. Observant, étudiant, ne prenant aucun repos, ils cherchent le moindre signe d'influence Obscure. Œuvrer contre la Confrérie, c'est œuvrer contre l'humanité elle-même.

Cette philosophie, ainsi que la puissance de l'Inquisition, a convaincu les mégacorporations d'accepter la présence des Observateurs aux séances des conseils d'administration et à tous les échelons de la hiérarchie. Elles dérobent néanmoins tout ce qu'elles peuvent à la vue des Inquisiteurs. Il en résulte un jeu de cache-cache mortel entre la Confrérie et les mégacorporations.

LA PURGE

Le chapitre du Livre de la Loi consacré à la Purge constitue, en réalité, le parfait manuel de la découverte et de la capture ou de l'élimination des Hérétiques et autres serviteurs de l'Âme Obscure qui sont parvenus à infiltrer l'espace humain - le genre de choses autour desquelles tournent la plupart des parties. Il est principalement destiné à l'Inquisition, mais il prend également en compte le fait que la plupart des contacts entre la Confrérie et les personnes influencées par l'Obscurité sont rarement établis par des Inquisiteurs.

En fait, dans la majorité des cas, aucun Inquisiteur n'est même impliqué. L'Obscurité est partout et son influence est extrêmement subtile. Des frères des autres directorats se retrouvent régulièrement confrontés à des personnes corrompues par l'Obscurité, et dans ce genre de cas ils consultent immédiatement le Livre de la Loi pour savoir exactement quelle conduite adopter.

TRAQUE D'UN HÉRÉTIQUE ISOLÉ

CELLULE MINIMUM : Inquisiteur

TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Localisation, Élimination

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission

SOUTIEN : La localisation doit être entreprise avec toute l'aide possible du Troisième Directorat. Si le repaire présumé est puissamment défendu, requérir l'assistance du Maître de Quartier ou de la Cellule locale de l'Inquisition. Toutes les ressources civiles peuvent être utilisées quasiment sans restriction. Le personnel corporatiste en uniforme ne doit pas être placé en état d'arrestation, quoique pouvant être soumis aux Mystères et interrogé à n'importe quel moment. Si l'Hérétique est une personnalité ou si un problème extraordinaire se présente, toute demande d'assistance doit être adressée à la Curie. La réponse suivra en moins de trois heures.

LOCALISATION : Dans toutes les opérations de traque, commencer par une estimation des repaires possibles. Tous les efforts doivent être entrepris pour éliminer les moins probables. Si le repaire est une propriété corporatiste, la Section Un du Quatrième Directorat local doit être sollicitée pour obtenir l'autorisation de procéder.

EXÉCUTION : Boucler chaque pièce. Créer de nouveaux modes de franchissement des niveaux. Éviter les escaliers existants ou toute autre ouverture. La purge d'un repaire débute par des rafales de Purifier, suivies de grenades. Si la cible peut être contrôlée vivante, tant mieux, mais la vie des opérateurs ne doit pas être mise en danger sauf spécification contraire du commandant de section.

Dans un environnement extérieur urbain, un minimum d'attention doit être accordé aux passants civils **et à leur propriété**. En environnement extérieur rural, les risques encourus par les civils peuvent être négligés. **En toute circonstance, un** soin le plus extrême doit être apporté au personnel corporatiste en uniforme et aux représentants de la Confrérie. Les armes favorites seront l'Avenger et le Punisher. L'usage des mystères n'est autorisé qu'à des fins de défense personnelle, sauf consigne contraire du commandant de section.

TRAQUE D'UN MYSTIQUE RENÉGAT

CELLULE MINIMUM : Inquisiteur - concours d'un Mystique recommandé

TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Localisation, Élimination

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission, Réviseurs

SOUTIEN : La localisation doit être entreprise avec toute l'aide possible du Troisième Directorat. Si le repaire présumé est puissamment défendu, requérir l'assistance du Maître de Quartier ou de la Cellule locale de l'Inquisition. Toutes les ressources civiles peuvent être utilisées sans restriction. Le personnel corporatiste en uniforme en peut être placé en état d'arrestation que s'il est avéré qu'il a été corrompu par l'Obscurité du renégat, quoique il puisse être soumis aux Mystères et interrogé à n'importe quel moment. Si le renégat, quoique il puisse être soumis aux Mystères et interrogé à n'importe quel moment. Si le renégat est une personnalité ou si un problème extraordinaire se présente, appeler le quartier général local des Réviseurs pour une assistance sur le terrain. Contacter la Curie uniquement si cette démarche se solde par un échec.

LOCALISATION : Le souci principal doit être la recherche de tous les repaires potentiels et leur élimination méthodique. Si le repaire est une propriété corporatiste, informer la Section Un du Quatrième Directorat local pour obtenir une autorisation.

EXÉCUTION : Boucler chaque pièce. Créer de nouveaux modes de franchissement des niveaux. Éviter les escaliers existants ou toute autre ouverture. La purge d'un repaire débute par des rafales de Purifier, suivies de grenades. L'utilisation d'un armement plus lourd est autorisée. L'utilisation de tireurs d'élite peut également être envisagée.

Dans un environnement extérieur urbain, un minimum d'attention doit être accordé aux passants civils **et à leur propriété**. En environnement extérieur rural, les risques encourus par les civils et autres formes de vie intelligentes peuvent être négligés. **En toute circonstance, un** soin le plus extrême doit être apporté au personnel corporatiste et aux représentants de la Confrérie. Les armes favorites seront l'Avenger et le Punisher. L'usage des Mystères est pleinement autorisé, spécialement à des fins de défense personnelle.

PREMIER CONTACT AVEC L'OBSCURITÉ

CELLULE MINIMUM : Inquisiteur

TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Élimination ou Retraite

UNITÉS DE SOUTIEN : Tous les membres de la Confrérie

SOUTIEN : Lorsqu'un premier contact est établi avec les forces de l'Obscurité, il appartient au frère d'évaluer personnellement la situation et d'agir en conséquence. Le traitement apporté au problème variera principalement selon que le frère impliqué dans le premier contact se sent capable ou non de dominer la situation. Si oui, procéder comme indiqué plus bas. Sinon, battre immédiatement en retraite vers une position d'où il est possible de contacter la Confrérie et de l'avertir de la situation.

LOCALISATION : Si le temps presse et que le frère craint de voir la créature de l'Obscurité s'échapper si elle n'est pas immédiatement circonscrite, l'accuser et l'éliminer. Si un repaire potentiel est une propriété corporatiste, informer la Section Un du Quatrième Directorat local pour obtenir une autorisation. Là encore, si le temps fait défaut, cette restriction peut être ignorée. La tâche entreprise doit prévaloir sur une chose aussi éphémère que la propriété.

EXÉCUTION : Toute arme disponible peut être employée. L'usage d'armement lourd est autorisé, quoique déconseillée, selon la taille du groupe contacté. L'artillerie ne doit pas être gaspillée.

L'utilisation de tireurs d'élite peut également être envisagée, bien qu'il soit probable qu'ils mettent trop de temps à parvenir sur les lieux. Si la rencontre évolue en affrontement rapproché et individuel, toutes les techniques de combat sont autorisées, y compris les arts martiaux de la Confrérie. Si le frère est convaincu de pouvoir suivre la créature, qu'il le fasse dans les plus brefs délais. En aucun cas - même après une retraite - le contact ne doit être complètement et irrémédiablement perdu. Seule la menace d'une atteinte physique grave peut justifier qu'un frère renonce totalement à traquer et à éliminer les rejetons de l'Obscurité.

Dans un environnement extérieur urbain, un minimum d'attention doit être accordé aux passants civils et à leur propriété. En environnement extérieur rural, les risques encourus par les civils et autres formes de vie intelligentes peuvent être négligés. En toute circonstance, un soin le plus extrême doit être apporté au personnel corporatiste et aux représentants de la Confrérie. Les armes favorites seront l'Avenger et le Punisher, bien qu'à la rigueur, un Piranha puisse convenir. L'usage des Mystères est pleinement autorisé, spécialement à des fins de défense personnelle.

CONDUITE D'UN INTERROGATOIRE

CELLULE MINIMUM : Inquisiteur

TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Intimidation, Domination, Hypnose

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission

SOUTIEN : L'interrogatoire d'un Hérétique présumé ou confirmé est simple. La seule condition requise est la présence d'un Inquisiteur. Une solide compétence dans les Mystères de la Prémonition, de l'Hypnotisme ou de la Domination peut apporter une aide précieuse. Des frères supplémentaires, issus de préférence de la Mission, peuvent être requis pour maintenir ou maîtriser la cible pendant que l'Inquisiteur prépare ses sorts. Si la cellule impliquée ne comprend personne de qualifié dans les Mystères appropriés, contacter le principal du chapitre local du Deuxième Directorat pour une assistance et un Inquisiteur compétent sera envoyé. Si le temps presse, recourir à d'autres méthodes pour arracher au sujet les informations requises. Le suspect devrait être autorisé à vivre pour permettre, si possible, son éventuelle réhabilitation.

LOCALISATION : L'interrogation peut prendre place n'importe où, mais les locaux les mieux adaptés seront les cellules de détention sous la Cathédrale locale ou tout autre lieu protégé présente le risque d'être interrompu par des acolytes du suspect et de se solder par un désastre. Ne pratiquer ce genre d'interrogatoire qu'en cas d'absolue nécessité, comme c'est le cas lors de la chasse d'une créature de l'Âme Obscure. Veiller malgré tout à prendre toutes les précautions possibles.

EXÉCUTION : La Cathédrale constitue l'endroit idéal. La sécurité est assurée et il n'y a pas à redouter d'interruption soudaine. Une fois l'interrogatoire mené à bien, transporter le suspect à l'hôpital le plus proche pour y traiter les éventuels préjudices physiques qui ont pu lui être infligés au cours du processus. Si le temps est d'une importance vitale, le suspect peut être abandonné sur place pour être ramassé plus tard, bien qu'il soit conseillé de s'assurer qu'il n'est pas en mesure d'alerter ses acolytes. Dans ce cas, réclamer dès que possible une ambulance au poste le plus proche.

Aucune arme n'est habituellement requise au cours d'un interrogatoire, mais la plupart des Inquisiteurs portent en permanence un ensemble Punisher. Un plein usage des Mystères est autorisé lors d'un interrogatoire.

LE LIVRE DE LA LOI

Le Livre de la Loi est l'ultime source du savoir sacré pour n'importe quel membre de la Confrérie. Il constitue le fondement de toute l'organisation et chaque frère, du plus humble au plus exalté, en possède un exemplaire dont il ne se sépare jamais, sauf exception évidente de ceux qui travaillent en sous-marins. Plus que n'importe quoi d'autre, le moyen le plus facile d'identifier un membre de la Confrérie consiste à regarder si un exemplaire du Livre de la Loi repose entre ses mains ou pend à son côté.

Chaque exemplaire est produit de façon artisanale dans la Cellule des Scribes. Le papier est spécialement préparé par les Mystiques de la Confrérie et chaque mot est méticuleusement retranscrit à la main par un Scribe.

Pour les Scribes, la production de copies du Livre de la Loi à l'intention de leurs frères est l'oeuvre de toute leur vie. La Symétrie Obscure a infesté trop d'appareils technologiques pour recourir à autre chose qu'aux techniques d'édition les plus primitives. D'autres Scribes relient à la main chaque exemplaire et, pour les frères de haut rang, estampent leurs noms en lettres d'or sur la couverture.

Le Livre de la Loi est tout pour la Confrérie. Si un frère a une question, quelle qu'elle soit, le Livre lui fournit la réponse. Les sujets couverts vont de la question de l'influence de l'Obscurité sur l'âme humaine aux méthodes les plus efficaces et les plus éprouvées pour dépister et exterminer un Hérétique au sein d'une métropole.

Des chapitres du Livre sont intitulés "La Lumière", "L'Obscurité", "La Purge", "Les Procédures Militaires", "Les Mystères", "L'Identification", "Les Légions Obscures" et "Le Cardinal", entre autres.

STABILISATEUR DE POUVOIR

On peut connaître la puissance d'un Inquisiteur - ou de n'importe quel utilisateur des Mystères - par le nombre de tuyaux qui jaillissent du stabilisateur de pouvoir sur son dos. Chaque tuyau est coloré selon un code qui reprend les sept couleurs de l'arc-en-ciel. Cela représente la diffraction de la Lumière qui passe dans l'esprit humain comme au travers d'un prisme.

Chaque couleur représente un des sept aspects des Mystères. Ce qui signifie qu'on peut savoir dans quels aspects l'utilisateur est le plus compétent d'après la couleur de tuyaux qui sortent de son dos. Le nombre minimum de tuyaux sur un stabilisateur est quatre, mais si l'utilisateur connaît moins de quatre aspects différents, deux tuyaux ou plus seront de la même couleur, en proportion de ses talents.

Le nombre maximum de tuyaux qu'une personne peut avoir est sept. Seuls le Cardinal et plusieurs membres de la Curie en portent autant. Ces appendices en queue de paon sont des marques de puissance au sein de la Confrérie, et ceux qui en possèdent beaucoup sont traités - fort justement - avec un immense respect.

ÉRADICATION DE L'INFLUENCE OBSCURE DANS UN CORPS

CELLULE MINIMUM : Inquisiteur ou Mystique
TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Exorcisme
UNITÉS DE SOUTIEN : Mission
SOUTIEN : Débarrasser un individu de l'influence de la Symétrie Obscure est ordinairement une tâche évidente. La seule condition requise est la présence d'un Inquisiteur ou d'un Mystique versé dans le sort Exorcisme des Mystères de la **Domination**. Des frères supplémentaires peuvent être requis pour maintenir ou contrôler la cible pendant que le lanceur prépare son sort. Si la cellule impliquée ne comprend personne capable d'exorciser l'influence de l'Obscurité, contacter le principal du chapitre local du Premier Directorat pour une assistance, et un Mystique compétent sera envoyé.

LOCALISATION : L'exorcisme peut prendre place n'importe où, mais les locaux favoris seront des cellules de détention sous la Cathédrale locale ou tout autre lieu protégé des atteintes de la Symétrie Obscure. Un exorcisme pratiqué dans un endroit non protégé présente le risque d'être interrompu par des acolytes de la cible et de se solder par un désastre. Ne pratiquer ce genre d'exorcisme que dans une situation désespérée.

EXÉCUTION : La Cathédrale constitue l'endroit idéal. La sécurité est assurée et il n'y a pas à redouter d'interruption soudaine. Une fois l'exorcisme mené à bien, transporter la personne purifiée à l'hôpital le plus proche pour y traiter les éventuels préjudices physiques qui ont pu lui être infligés alors qu'elle était sous l'influence de l'Obscurité, et particulièrement ceux qu'elle a pu subir au cours de sa poursuite et de sa capture.

Aucune arme n'est habituellement requise au cours d'un exorcisme, mais il est toujours bon d'en disposer en cas d'incident imprévu. L'ensemble Punisher sera privilégié. Un plein usage des Mystères est autorisé et attendu.

LOCALISATION D'UN ARTEFACT

CELLULE MINIMUM : Mission - Réviseur recommandé
TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Localisation, Récupération
UNITÉS DE SOUTIEN : Mission
SOUTIEN : La localisation doit être entreprise avec toute l'aide possible du Troisième Directorat. Si possible, l'équipe d'intervention sera équipée d'un détecteur de magie pour l'assister dans ses recherches. Autrement, procéder à une fouille systématique pièce par pièce de l'ensemble du secteur dans lequel l'artefact est présumé se trouver.

LOCALISATION : La localisation potentielle d'un artefact se limitera à un kilomètre carré. Si une localisation potentielle est une propriété corporatiste, informer la Section Un du Quatrième Directorat local pour obtenir l'autorisation d'entrer et de fouiller les lieux. Si un détecteur de magie est utilisé et qu'il indique un déplacement de l'artefact, entamer immédiatement la traque. Si elle conduit la cellule à sortir du territoire délimité, contacter le bureau principal à la première opportunité. Autrement, procéder avec la plus extrême prudence.

EXÉCUTION : Boucler chaque pièce. Utiliser les moyens existants pour se déplacer de pièce en pièce. Procéder avec prudence et dans l'attente constante d'une embuscade possible. Si l'artefact est en possession d'une personne sous l'influence de la Symétrie Obscure, mettre tous les moyens nécessaires en œuvre pour le récupérer et initier la procédure d'un premier contact avec l'Obscurité. Si le détenteur n'est pas corrompu par l'Âme Obscure, tenter de négocier la récupération de l'artefact. Si le détenteur se montre récalcitrant, contacter le bureau principal en fournissant tous les détails pour recevoir de nouvelles instructions.

En toute circonstance, un soin particulier doit être apporté au personnel corporatiste et aux représentants de la Confrérie. Les armes favorites seront l'ensemble Punisher. L'usage des mystères n'est autorisé qu'à des fins de défense personnelle.

INFILTRATION D'UNE ORGANISATION

CELLULE MINIMUM : Réviseur
TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Infiltration, Espionnage
UNITÉS DE SOUTIEN : Mission, Inquisition
SOUTIEN : En raison de la nature de l'infiltration, le soutien à un Réviseur opérant en sous-marin est nécessairement limité. Compter essentiellement sur soi-même. La plupart des décisions doivent être prises sur le terrain. La Confrérie soutiendra les actes du réviseur aussi longtemps qu'elle en retirera un avantage.

LOCALISATION : Le Réviseur peut être amené à infiltrer à peu près n'importe quelle organisation dans l'espace humain. Plus haute est la position occupée au sein de l'organisation compromise, plus dangereuse est la mission. Seuls les Réviseurs les plus profondément infiltrés reçoivent un contact personnel avec lequel échanger des messages et des informations. Les autres se voient allouer un moyen quelconque d'établir la communication avec l'Inquisition. Il peut aussi bien s'agir d'annonces codées passées dans un journal local que de billets glissés en un endroit prédefini, en passant par un système d'émetteur-récepteur miniaturisé.

EXÉCUTION : Chaque infiltration est unique. Le plus souvent, il est nécessaire de consacrer un certain temps à gagner la confiance des membres de l'organisation infiltrée avant d'être en mesure d'en retirer la moindre information. Ceci peut impli-

quer le passage de quelque rite de loyauté. Il est bien entendu que tout rite subi dans le cadre du service ne saurait être retenu contre le Réviseur. C'est simplement une contrainte de son travail.

Une fois obtenue la confiance des membres de l'organisation, il est temps de commencer à fouiner. Toute opportunité de réunir des informations en relation directe avec la mission d'infiltration doit être saisie. Les risques doivent être minimisés en fonction des gains espérés. Une fois en possession d'une information, contacter l'Inquisition pour l'informer des moindres progrès obtenus. D'autres instructions suivront.

À un certain stade, le Réviseur peut être retiré de l'opération. Le processus peut réclamer des jours, des mois ou même des années. Se rendre ensuite à la plus proche Cathédrale ou autre local prédefini pour un compte rendu de mission complet.

En cas d'urgence, contacter le superviseur immédiat. Si le contact est possible, la Curie doit être prévenue immédiatement, dans la mesure où des mesures radicales peuvent être nécessaires. De préférence, éviter d'être armé, quoique même les Réviseurs les plus profondément infiltrés portent au moins un Piranha. Un plein usage des Mystères est autorisé.

MORTIFICATION

CELLULE MINIMUM : Mortifieur
TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Mortification

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission
SOUTIEN : La mortification est accomplie presque totalement sans soutien. Moins il y a de personnes au courant d'une mortification, avant comme après la tentative, et mieux cela vaut pour tout le monde. Un Mortifieur qui échoue dans sa mission est souvent mis sur le grill. Ne ménager aucun effort pour éviter d'être identifié comme un membre de la Confrérie. En cas d'identification, s'assurer du silence de tous les témoins sauf consigne spécifique de ne rien faire.

LOCALISATION : Une mortification peut prendre place n'importe où. L'idéal est un endroit loin des regards du public, où il n'est pas possible de se faire repérer. Pour cette même raison, la plupart des mortifications auront lieu la nuit. Il peut arriver que ce soit impossible, auquel cas des mesures extraordinaires devront être prises pour assurer l'anonymat du Mortifieur.

EXÉCUTION : Le premier obstacle à une mortification est l'identification et la prise de contrôle de tout moyen de sécurité entourant la cible. La meilleure solution pour y parvenir consiste à recourir aux procédures de surveillance, telles que la filature de la cible ou la pose de microphones espions sur son lieu de travail. En toute circonstance, tâcher d'apprécier au mieux la situation sur le terrain et la manière de surmonter les difficultés qu'elle peut présenter.

Le tir embusqué est une méthode de mortification simple et propre, mais qui n'est pas toujours possible ni forcément très efficace lorsque la cible est constamment entourée d'innocents. Dans ce cas, le poison peut constituer une solution, de même que l'effraction nocturne au domicile de la cible pour lui rendre une petite visite. En dernier ressort, endosser un déguisement et tenter d'abattre la cible en plein jour, même au milieu d'une foule. Une préparation minutieuse est alors la clef de la réussite. Une diversion peut également s'avérer utile. En toute circonstance, s'assurer une porte de sortie pour quitter discrètement le théâtre des opérations.

Il est possible pour un frère non qualifié d'être appelé à effectuer une mortification. Dans ce cas, adhérer aux règles établies d'aussi près que possible. Presque toujours, l'Inquisition fournira des remplaçants avec toutes les informations disponibles et suggérera des méthodes pour accomplir la mission. Suivre les ordres à la lettre et la situation se résoudra d'une manière positive.

Épée Mortis et pistolet Nemesis sont les armes de prédilection des Mortifieurs. Le Méphisto est leur fusil de précision favori. Que les autres frères choisissent leurs armes selon ce qu'ils jugent adéquat. Un plein usage des Mystères est autorisé.

INVESTIGATION SUR UN LIEU

CELLULE MINIMUM : Soldat
TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Investigation, Récupération, Élimination

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission, Inquisition
SOUTIEN : Un soutien constant est généralement réclamé, sous la forme, soit d'un soutien militaire de la part de l'Inquisition, soit d'un soutien plus ordinaire provenant de la Mission. Cependant, il arrive que ce soit impossible. Dans ce cas, le plus grand soin doit être apporté par la section au travail en équipe et à l'accomplissement des objectifs de la mission.

LOCALISATION : Une investigation sur un lieu inconnu peut se dérouler presque n'importe où, sauf dans un endroit sous contrôle direct de la Confrérie. Si la place devant être fouillée est une propriété corporatiste, informer la Section Un du Quatrième Directorat local pour obtenir l'autorisation de procéder.

EXÉCUTION : L'investigation sur un site inconnu est l'une des opérations les plus susceptibles de se solder par un désastre. Elle consiste littéralement à s'aventurer en un terrain sur lequel on sait peu de choses, avec pour objectif de réunir autant d'informations que possible, avant de revenir faire un rapport. Dans une telle situation, rester constamment sur ses gardes pour déjouer pièges et embuscades.

Toutes les précautions raisonnables doivent être prises.

LES MYSTÈRES

On a énormément parlé et débattu de la nature des Mystères. Pendant des milliers d'années, certaines indications avaient donné à penser que l'humanité détenait certains pouvoirs mentaux à l'état latent, qui semblaient se manifester chez certains individus, sans que ce fût jamais prouvé. Jusqu'à la naissance de Nathaniel Durand, le premier Cardinal de la Confrérie. Ses pouvoirs surnaturels furent maintes et maintes fois prouvés. Il affirma toujours qu'il les tenait de Dieu lui-même, et que chaque homme pouvait les trouver en lui-même, pour peu que son âme soit pure et son cœur sincère. Il était et demeure à ce jour le plus grand Mystique de tous les temps.

On estime aujourd'hui que les Mystères relèvent d'une manipulation d'énergies issues d'autres plans d'existence. On pense que la libération de la Symétrie Obscure déclenche une réaction cataclysmique d'égale ampleur par une force intangible qui existait depuis toujours dans l'univers et dans l'esprit des hommes. La violence du choc entre ces deux forces engendra l'affaiblissement de la membrane étherique qui sépare les différents plans d'existence. Un peu de l'essence de l'humanité et son univers passa vers une autre réalité, et quelque chose de fondamentalement maléfique et enclin au chaos s'infiltra pour combler le vide créé. Voici comment la Symétrie Obscure aurait souillé le monde des hommes, troublant les lois de la physique et la conscience des hommes ; et la nature, par souci d'équilibre, aurait donné à l'homme le moyen de résister. Les lois naturelles ne nomment pas les forces qui les gouvernent, mais l'homme, si, et il baptisa cette puissance mystique du nom de Mystères. Et, comme il l'a toujours fait, il s'en sert comme d'une arme pour assurer sa survie. Que la lumière du Cardinal guide ses pas !

LA COURONNE DU CARDINAL

La seule monnaie universelle dans le monde de Mutant Chronicles est la COURONNE DU CARDINAL émise par la Confrérie. Employée partout et par tout le monde, elle constitue toujours le mode de paiement privilégié dans les magasins comme dans les transactions commerciales. Le marché des capitaux utilise la couronne du Cardinal, toutes les négociations entre mégacorporations sont conduites en couronnes du Cardinal et c'est la seule monnaie qui ait cours légal partout, même si la livre Imperial et le dollar Capitol sont également reconnus dans presque tout le système.

Le côté face de chaque pièce porte une représentation stylisée de l'actuel Cardinal, avec son nom, et en dessous, son numéro de série. Le côté pile indique la valeur de la pièce et la devise de la Confrérie : "Lumière et sagesse du Cardinal". Chaque pièce - il existe des pièces de 10.000, 1.000, 500, 100, 20, 10, 5, 1, 50 cents - est en or de 12 carats. La seule différence entre les pièces est leur taille et leur épaisseur.

Si possible, qu'un frère versé dans les Mystères de la Prémonition examine le secteur à la recherche d'une présence des Légions Obscures. Un tel lanceur de sorts est également utile pour voir à travers les murs et les décombres et localiser le meilleur chemin en toute circonstance. Si aucun lanceur de sort n'accompagne l'opération, le commandant de section doit en faire la requête, quoiqu'il ne soit nullement certain que celle-ci soit entendue. Si elle est refusée, se débrouiller avec des méthodes plus conventionnelles.

Toute personne, ou objet d'importance, découverte doit être immédiatement récupérée. En cas d'impossibilité, le noter en vue d'une récupération subséquente. Si une personne corrompue par l'Âme Obscure est rencontrée, se reporter immédiatement aux consignes concernant le premier contact avec l'Obscurité.

L'armement favori sera l'ensemble Punisher, mais un frère plus faible pourra substituer un Agressor au Punisher. Les Mystères ne doivent être utilisés qu'à des fins de défense personnelle, sauf consigne contraire du commandant de section.

LIBÉRATION D'OTAGES

CELLULE MINIMUM : Soldat - Inquisiteur recommandé

TECHNIQUES DE COMBAT SUGGÉRÉES : Investigation, Libération, Élimination

UNITÉS DE SOUTIEN : Mission, Inquisition

SOUTIEN : Toutes les ressources civiles peuvent être utilisées quasiment sans restriction. Le personnel corporatiste en uniforme ne doit pas être placé en état d'arrestation, quoique pouvant être soumis aux Mystères et interrogé à n'importe quel moment. Si les terroristes sont des personnalités ou si un problème extraordinaire se présente, toute demande d'assistance doit être adressée à la Curie. La réponse suivra en moins de trois heures.

LOCALISATION : En situation de prise d'otages, un des avantages de la cellule est de pouvoir mener par avance des recherches sur le théâtre des opérations. Il existe de fortes probabilités pour que les cibles ne s'éloignent pas trop du site d'ou

elles ont fait connaître leurs exigences. Les frères versés dans les Mystères de la Prémonition doivent être mis à contribution pour rassembler autant d'informations que possible sur la situation.

EXÉCUTION : Une fois le maximum de renseignements réunis, il revient à l'équipe en place de dresser un plan d'attaque. Créer une nouvelle ouverture dans le flanc de toute construction protégeant les terroristes. Faire suivre de grenades fumigènes et pénétrer immédiatement dans le bâtiment. Créer de nouveaux modes de franchissement des niveaux. Éviter les escaliers existants ou toute autre ouverture. Employer des lunettes infrarouges pour distinguer l'ami de l'ennemi. Épargner autant que possible la vie des innocents, mais, en cas de doute, tirer. Mieux vaut quelques civils tués que la perte de toute une section par la faute d'un frère hésitant à tirer sur une cible non identifiée. Ne pas s'ennuyer à prendre les terroristes vivants. Avec les civils dans les parages, les enjeux sont trop élevés.

Une fois tous les éléments hostiles éliminés, rassembler et emporter les otages aussi vite que possible. Il arrive que les terroristes minent leurs locaux en prévision d'une défaite. Ce genre de pièges peut être évité par une rapide évacuation des lieux. Porter les blessés et faire passer les hommes valides en avant. L'usage non létal de la force, pour convaincre les otages hystériques ou têtus d'avoir à s'exécuter, est approuvé.

Dans un environnement urbain, les passants innocents doivent être écartés du secteur avant que toute action ne soit déclenchée. En environnement extérieur rural, les risques encourus par les civils peuvent être négligés. Le soin le plus extrême doit être apporté en toute circonstance au personnel corporatiste en uniforme et aux représentants de la Confrérie.

L'armement préféré sera l'ensemble Punisher, mais un frère plus faible pourra substituer un Agressor au Punisher. Les Mystères ne doivent être utilisés qu'à des fins de défense personnelle, sauf consigne contraire du commandant de section.

L'ARMÉE

Depuis le début, la Confrérie s'est affirmée comme une puissance militaire, et pas simplement un ordre clérical guidant l'humanité par des paroles de sagesse et de paix. L'époque est trop sombre, l'ennemi trop enclin au carnage pour une expression aussi charitable de la foi. Le Cardinal lui-même ne mena-t-il pas une armée de milliers d'hommes contre l'Apôtre de la Guerre, et ne tua-t-il pas de ses mains plus d'un démon vomi de l'enfer envoyé après lui ? Si fait ; et en ceci comme en toute chose, la Confrérie suit l'exemple donné par le Cardinal Durant Ier.

La branche militaire de la Confrérie, qui constitue l'essentiel de l'Inquisition, ne cesse de se développer. Dès leur engagement signé, ses membres considèrent qu'ils participent à une guerre sainte et font donc preuve de la plus haute motivation. L'armée de la Confrérie est très complète, avec une solide assise de troupes régulières appuyée par les forces spéciales dont beaucoup manipulent les mystérieux pouvoirs des Mystères.

La Confrérie est la seule force du système solaire qui appréhende un tant soit peu la véritable nature de l'Âme Obscure, et cette compréhension terrible la pousse à une vigilance aussi extrême qu'impitoyable. Elle ne recule devant rien dans sa lutte contre l'Âme Obscure et ses redoutables Légions.

LES SOLDATS

L'Inquisition dirige le reste de l'armée, ce qui recouvre aussi bien les troupes régulières que les unités spéciales d'intervention, toutes rassemblées sous la bannière de la Confrérie pour prendre part à la guerre contre le mal. Ce but commun, joint au travail du Troisième Directorat, procure un excellent moral aux armées de la Confrérie. Les cas de désertion sont rares et très espacés. La peur de l'Inquisition est presque aussi tangible que la peur de l'Obscurité. **Les hommes du rang sont principalement utilisés comme escorte ou équipe de reconnaissance pour protéger les convois de missionnaires hors des zones civilisées. Ils sont reconnus pour leur dévouement à la foi et l'éradication de tous ceux affiliés à l'Obscurité.**

Les soldats de la Confrérie ne diffèrent pas beaucoup de leurs homologues des mégacorporations. Leur combinaison complète adopte le gris et le blanc habituels et leur équipement est similaire à celui de n'importe quel soldat (4 points d'armure dans la poitrine, estomac, jambes et tête ; 2 points dans les bras). Ils sont armés d'un fusil à pompe automatique à tir rapide Mandible et portent un pistolet MP-105 à la ceinture.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat |
|--|------------------------------|
| Force : 11 | Déplacement : 3/225 |
| Vitalité : 11 | Bonus Offensif : +1 |
| Coordination : 11 | Actions : 3 |
| Intelligence : 11 | Bonus Initiative : +3 |
| Volonté : 11 | Blessures : 7 |
| Personnalité : 11 | Taille : ±0 |
| Compétences | Protctions |
| Combat : 10 | Tête : 4 |
| Armes à feu : 10 | Poitrine : 4 |
| Communication : 10 | Abdomen : 4 |
| Adresse : 11 | Bras droit : 2 |
| Techniques : 9 | Bras gauche : 2 |
| Perception : 9 | Jambe droite : 4 |
| Esquive : 5 | Jambe gauche : 4 |
| Structure : ESCOUADE | |
| 3-5 soldats | |
| jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur | |
| 1 Décurion (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu) | |
| Équipement | |
| Tous : Mandible, MP-105 | |
| Spécialiste mitrailleur : HAC-20 Eruptor | |
| Règles spéciales | |
| Aucune | |

LES SOLDATS D'ÉLITE

Depuis le retour des Légions Obscures, les soldats d'élite de la Confrérie sont issus des rangs de la Confrérie elle-même, des mégacorporations et des compagnies indépendantes. Un grand nombre d'entre eux sont des volontaires et forment le gros de l'armée. Tous les soldats qui intègrent les forces de la Confrérie reçoivent un entraînement à l'Art de la Guerre mais assistent également à des lectures du Livre de la Loi. Les soldats d'élite reçoivent une armure plus perfectionnée que celle des troupes ordinaires.

Cette armure recouvre généralement tout le corps et procure un excellente protection (6 points d'armure dans toutes les localisations). Son aspect reproduit celui de l'armure des Inquisiteurs, mais les soldats d'élite portent de simples tuniques par dessus leur armure, au lieu des capes préférées par les Inquisiteurs. Ils sont armés d'un fusil d'assaut lourd Volcano et d'un pistolet MP-105.

DEATH ANGEL

Le Death Angel est un véhicule tout terrain de conception très frustrée dont l'apparence est destinée à semer le doute chez l'adversaire et remonter le moral des troupes de la Confrérie. Utilisé exclusivement par l'Inquisition, la conception du Death Angel n'est pas réputée pour sa discrétion ou sa fragilité. Le membre du Deuxième Directorat derrière le volant peut utiliser une version fixe de la redoutable mitrailleuse Purifier, montée à l'avant du châssis du véhicule, prête à faucher l'ennemi. Une statue du Cardinal grandeur nature est fixée à l'arrière du véhicule pour envoyer un message clair à l'ennemi et aux troupes amies - Le cardinal est toujours présent, toujours.

Longueur/Hauteur/Largeur : 3 m/ 1 m/ 1,5 m (Taille +1)

Équipage : 1 conducteur

Vitesse maximum : 80 km/h

Armement : 1 AC-41 Anointer

Munitions : 1.000

Blindage : Écran par balles (6 pts en armure)

SALVATORE NICODÈMUS

Cadet d'une famille de la roture de Bauhaus, l'homme qui devait un jour devenir Salvatore Nicodémus montra dès son plus jeune âge un talent particulier pour les Mystères. Observant avec une grande foi les préceptes du Cardinal, sa famille l'envoya très tôt rejoindre les rangs de la Confrérie où il se choisit le nom de Nicodémus d'après celui d'un martyr de la croisade vénusienne.

En combinant son talent innée et une volonté inflexible, Nicodémus fut très vite remarqué et promu dans les rangs du Deuxième Directorat. Après un apprentissage réussi, il fut mis sous la tutelle de l'Inquisiteur Majoris Gabriel Victorio, qui lui apprit tout ce qu'il connaît aujourd'hui. S'étant illustré sur des douzaines de champs de bataille, l'Inquisiteur Nicodémus devint le bras droit de Victorio.

En 1268 TC, les Légions Obscures mirent le pied sur Vénus et attaquèrent la cité vénusienne de Karnark. Lorsque Victorio fut tué dans les premières heures de l'attaque, Nicodémus dut prendre le commandement de 96 Guerriers Sacrés - Valkyries, Mortifieurs et Soldats - contre une force de 2.000 Légionnaires Morts-vivants, 500 Nécromutants, plusieurs Népharites et diverses autres créatures infernales. Miraculeusement, il se montra capable de repousser l'armée inhumaine, gagnant non seulement le titre d'Inquisiteur Majoris mais aussi la loyauté indéfectible de colons habitant près de Karnark.

Aujourd'hui l'Inquisiteur Majoris Salvatore Nicodémus est l'une des personnes les plus puissantes du système solaire. La Confrérie l'envoie désormais sur les missions les plus difficiles sur Aphrodite Terra et lui laisse carte blanche lorsqu'il combat l'Obscurité. Très peu connaissent le secret de son succès de sa garde personnelle des Croisés de la Foi. Se composant principalement des survivants de Karnark, les Croisés incluent plusieurs Mystiques que Nicodémus entraîne personnellement dans son propre monastère fortifié dans le massif d'Ovda.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | |
|--|------------------------|------------------------------|
| Force : | 13 | Déplacement : 3/225 |
| Vitalité : | 13 | Bonus Offensif : +1 |
| Coordination : | 13 | Actions : 3 |
| Intelligence : | 11 | Bonus Initiative : +3 |
| Volonté : | 11 | Blessures : 7 |
| Personnalité : | 12 | Taille : ±0 |
| Compétences | Protections | |
| Combat : | 13 | Tête : 6 |
| Armes à feu : | 13 | Poitrine : 6 |
| Communication : | 12 | Abdomen : 6 |
| Adresse : | 11 | Bras droit : 6 |
| Techniques : | 11 | Bras gauche : 6 |
| Perception : | 6 | Jambe droite : 6 |
| Esquive : | 6 | Jambe gauche : 6 |
| Structure : ESCOUADE | | |
| 5-8 soldats jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes jusqu'à 1 spécialiste communications 1 Décurion (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu) | | |
| Structure : INDÉPENDANT | | |
| 1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers) | | |
| Équipement | | |
| Tous : Volcano, MP-105 Spécialiste mitrailleur : AC-41 Purifier Spécialiste lance-roquettes : ARG-17 Spécialiste communications : ID frappe aérienne Sniper : Méphisto, lunette à vision nocturne Décurion : Épée-tronçonneuse, Punisher et grenades à main | | |
| Règles spéciales | | |
| Aucune | | |

LES GARDES D'ÉLITE DE LA FURIE

La Furie se compose de vétérans ayant derrière eux de nombreuses années de service au sein de la Confrérie et dont la dévotion à la cause a été mainte fois démontrée. Ce corps n'obéit qu'aux ordres du Cardinal ou de la Curie et occupe une place à part dans la Confrérie. Les Furies sont formés par le Cardinal et par les Gardiens des Mystères et seuls des Inquisiteurs soigneusement sélectionnés sont autorisés à les commander au combat.

Un garde d'élite de la Furie est aisément reconnaissable à son armure, conçue selon certaines valeurs traditionnelles. Elle couvre tout son corps de mailles et de plaques de métal légères qui lui donnent l'apparence d'un guerrier des temps anciens (8 points d'armure dans toutes les localisations). Un Furie est armé d'une épée Deliverer, d'un bouclier Protector et d'un pistolet sacré Punisher rangé dans son étui. Il porte également le Livre de la Loi dans une sacoche attachée à sa ceinture.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | |
|--|------------------------|------------------------------|
| Force : | 15 | Déplacement : 3/225 |
| Vitalité : | 14 | Bonus Offensif : +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : 4 |
| Intelligence : | 12 | Bonus Initiative : +3 |
| Volonté : | 17 | Blessures : 8 |
| Personnalité : | 13 | Taille : ±0 |
| Compétences | Protections | |
| Combat : | 16 | Tête : 8 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : 8 |
| Communication : | 13 | Abdomen : 8 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : 8 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : 8 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : 8 |
| Esquive : | 10 | Jambe gauche : 8 |
| Domination : | 10 | |
| Structure : ESCOUADE | | |
| 2-4 Gardes d'élite de la Furie 1 Décurion (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu) | | |
| Équipement | | |
| Pistolet Punisher, Deliverer et un bouclier Protector | | |
| Règles spéciales | | |
| Niveau de perfection : 3 | | |

LES GUERRIERS SACRÉS

Les Guerriers Sacrés, ces soldats fanatiques dévoués à la lutte contre l'Obscurité, proviennent de toutes les couches de la société. Ils combattent aux côtés des Commandos de la Mort, mais le seul facteur qu'ils aient en commun avec ceux-ci est le dévouement absolu à la cause de la Confrérie. Ils ont reçu pour mission d'éradiquer le mal de notre système solaire et rien ne peut les arrêter. Les exigences de leur fonction sont lourdes et peu nombreux sont les postulants qui ont l'honneur de devenir Guerriers Sacrés. Ceux qui y parviennent sont tenus en haute estime et reçoivent certains privilèges qu'aucun autre citoyen ne peut obtenir. Ils sont souvent envoyés dans les pires zones de combat. Ravagés par la guerre et infestés par le mal, ces champs de bataille représentent le terrain sur lequel leur foi est soumise aux pires épreuves. Ils opèrent fréquemment derrière les lignes ennemies et forment le fer de lance stratégique des

offensives de grande envergure.

Les Guerriers Sacrés sont issus de toutes les couches de la société. Leur armure est finement ciselée et comporte de larges plaques d'épaule. Ils portent une épée Avenger et une petite sacoche en cuir dans laquelle ils peuvent ranger le Livre de la Loi. L'épée est aussi bien une indication de leur rang qu'une arme meurtrière ; ils sont en outre armés de la carabine de gros calibre Retributor. Les Guerriers Sacrés sont rarement casqués (8 points d'armure dans toutes les localisations sauf dans la tête).

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | |
|--|------------------------|------------------------------|
| Force : | 15 | Déplacement : 3/225 |
| Vitalité : | 14 | Bonus Offensif : +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : 4 |
| Intelligence : | 12 | Bonus Initiative : +3 |
| Volonté : | 17 | Blessures : 8 |
| Personnalité : | 13 | Taille : ±0 |
| Compétences | Protections | |
| Combat : | 16 | Tête : 0 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : 8 |
| Communication : | 13 | Abdomen : 8 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : 8 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : 8 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : 8 |
| Esquive : | 10 | Jambe gauche : 8 |
| Domination : | 10 | |
| Structure : ESCOUADE | | |
| 2-4 Guerriers Sacrés jusqu'à 2 spécialiste mitrailleurs 1 Décurion (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu) | | |
| Équipement | | |
| Tous : Retributor, Avenger Spécialiste mitrailleur : AC-41 Purifier | | |
| Règles spéciales | | |
| Niveau de perfection : 3 | | |

LES ARCHEPRIMATS

Les Archeprimats sont les troupes vétérans de la Confrérie, triés sur le volet parmi la crème de tous les régiments du Deuxième Directorate et de la Furie. Certains sont d'anciens Inquisiteurs et d'autres des Guerriers Sacrés. Malgré leur âge plus avancé, ils constituent encore un adversaire redoutable. Vu que la Confrérie est une vocation qui dure toute la vie, les Archeprimats ont été créés pour permettre aux soldats de prolonger leur service dans l'Armée et de partager leur expérience avec les nouvelles recrues. La majorité des camps d'entraînements et monastères de la Confrérie sont dirigés par des Archeprimats qui supervisent l'entraînement des Apprentis.

Les Archeprimats portent de lourdes armures complètes noires antiques accompagnée d'une longue cape. Leur casque intégral leur donne un timbre de voix irréel presque asthmatique, renforçant leur aspect intimidant auprès des Apprentis (8 points d'armure dans toute la localisation). Ils sont armés d'une épée Avenger, d'un fusil Volcano et d'un pistolet lourd MP-210.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | |
|--|------------------------|------------------------------|
| Force : | 14 | Déplacement : 3/225 |
| Vitalité : | 13 | Bonus Offensif : +1 |
| Coordination : | 15 | Actions : 4 |
| Intelligence : | 13 | Bonus Initiative : +3 |
| Volonté : | 17 | Blessures : 7 |
| Personnalité : | 14 | Taille : ±0 |
| Compétences | Protections | |
| Combat : | 15 | Tête : 8 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : 8 |
| Communication : | 13 | Abdomen : 8 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : 8 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : 8 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : 8 |
| Esquive : | 9 | Jambe gauche : 8 |
| Domination OU Cinétique : | 12 | |
| Structure : ESCOUADE | | |
| 2-4 Archeprimats jusqu'à 2 spécialiste mitrailleurs 1 Décurion (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu) | | |
| Équipement | | |
| Pistolet MP-210, Avenger et Volcano | | |
| Règles spéciales | | |
| Niveau de perfection : 5 | | |

INQUISITEUR

Les Inquisiteurs sont les plus formidables guerriers que la Confrérie peut aligner, et chacun, dans la Confrérie, désire en devenir un (à l'exception peut être des Mystiques). Ils font le sale boulot du Cardinal et en reçoivent tous les honneurs. Seuls les plus fidèles d'entre les fidèles ne sont pas glacés de terreur à la seule mention d'un Inquisiteur, car il en est peu dont la pensée soit exempte d'impureté, et l'Inquisiteur dispose de moyens redoutables pour exposer ce genre de secrets. Les Inquisiteurs Majores (au singulier, Majoris) consti-

MARIA "NIRVANA" GARCIA

Bien que les Guerriers Sacrés aient renoncés aux titres, tous reconnaissent Maria "Nirvana" Garcia comme leur chef. Nirvana a débuté dans la Confrérie dès sa petite enfance. Devenue orpheline lorsque ses deux parents furent tués au cours d'une bataille contre des Hérétiques de Muawijhe, Nirvana a juré de tirer une vengeance personnelle de l'Apôtre Obscur et a travaillé toute sa vie à atteindre une position d'où elle soit en mesure de le faire.

Étant une ravissante jeune femme, elle a eu du mal à se faire accepter parmi les Guerriers Sacrés lorsqu'elle a commencé son apprentissage. Au début, elle dut affronter les railleries et fut la victime de nombreux tous pendables. Au cours de sa première année, elle mutila un apprenti plus âgé qui la molestait. Les plaisanteries cessèrent aussitôt après.

Nirvana est un véritable tyran et un brillant stratège. Elle entraîne son monde d'une main de fer, convaincue que la seule façon de prévenir un désastre est de s'y préparer. Sur le champ de bataille, elle n'a pas son égal dans l'usage de tactiques novatrices. Combien d'adversaires ont ricané d'allégresse en croyant l'avoir acculée avec ses troupes, avant de voir la situation se renverser l'instant suivant, les chasseurs devenant gibier !

Nirvana est une femme laconique. Quand elle parle, elle entend être écoutée. Elle n'aime pas punir ceux qui lui désobéissent ou lui manquent de respect, mais elle n'hésite pas à le faire. C'est une femme impitoyable. Personne ne se souvient l'avoir jamais vu sourire.

On lui a proposé des dizaines de fois de devenir membre de la Curie, mais elle a refusé cet honneur pour conserver la place où elle pense être la plus utile : sur le champ de bataille. Quelques Guerriers Sacrés en dessous d'elle ont accepté une offre similaire, et ainsi, bien qu'elle ait refusé de porter en personne le manteau d'un Curate, Nirvana possède une certaine influence auprès de la Curie.

Depuis le retour des Légions Obscures, elle a participé à des réunions de la Curie pour offrir ses avis incisifs sur la progression de la guerre. Le Cardinal lui-même l'a remarquée et accorde davantage de crédit à son opinion qu'à la plupart des autres, ce dont elle a conscience et qui la rend particulièrement fière.

tuent l'élite des Inquisiteurs. Il n'est pas grand chose qui puisse leur résister, que ce soit sur le champ de bataille ou dans une salle d'interrogatoire.

Les Inquisiteurs sont les combattants les plus impressionnants de la Confrérie. Protégés par leur énorme armure de guerre, ces formidables guerriers peuvent tailler en pièce presque n'importe quel adversaire. Leur casque est conçu selon une antique tradition et contient divers appareils électroniques et autres amplificateurs de vision.

Les Inquisiteurs portent souvent des manteaux de différentes couleurs, brodés des runes de la Confrérie (8 points d'armure dans toute les localisation). Ils sont armés d'un pistolet de gros calibre et conservent toujours par devers eux un exemplaire du Livre de la Loi. Les Inquisiteurs Majores se distinguent par manteau noir et par leur casque arborant l'insigne de leur fonction.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | | |
|------------------------------------|------------------------|---------------------------|-------|
| Force : | 15 | Déplacement : | 3/225 |
| Vitalité : | 14 | Bonus Offensif : | +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : | 4 |
| Intelligence : | 13 | Bonus Initiative : | +4 |
| Volonté : | 17 | Blessures : | 8 |
| Personnalité : | 15 | Taille : | ±0 |
| Compétences | Protections | | |
| Combat : | 15 | Tête : | 8 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : | 8 |
| Communication : | 13 | Abdomen : | 8 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : | 8 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : | 8 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : | 8 |
| Esquive : | 9 | Jambe gauche : | 8 |
| Domination : | 12 | | |
| Structure : INDÉPENDANT | | | |
| 1 Inquisiteur | | | |
| Équipement | | | |
| Pistolet Punisher, AC-40 Justifier | | | |
| Règles spéciales | | | |
| Niveau de perfection : 5 | | | |

VALKYRIE

Sorte d'Inquisiteurs spécialisés, ces femmes appartiennent à la branche exclusivement féminine du Deuxième Direktorat : la Sororité des Valkyries. Endurcies par la guerre, elles prennent leur rôle au sein de l'Inquisition très au sérieux. Elles agissent fréquemment en tant qu'agents de liaison entre les forces armées de la Confrérie et celles des corporations, et sont régulièrement employées comme unités de commandement. Personne ne remet jamais en cause leur loyauté. Elles servent toujours la cause du Cardinal et mènent toujours la lutte en première ligne !.

Les Valkyries liassent flotter de longues capes bleues sur leur armure de métal soigneusement polie, gravée des symboles de la Confrérie et de leur propre Sororité (8 points d'armure dans toute les localisation). Toujours prêtes au combat, les Valkyries sont rarement aperçues sans leur armure, et quand c'est le cas, leur tenue de combat n'est jamais très loin. En combat rapproché, elles utilisent un pistolet Punisher et une lance Castigator sous tension - parfois connu en dehors de la Confrérie sous le nom, pas si plaisant que ça, de Castrator.

Une extrémité de la Castigator se termine par un fer de lance reproduisant la forme du symbole de la Confrérie. L'autre extrémité comporte une redoutable morgenstern hérissée de pointes au bout d'une croix - une version brutalement stylisée du symbole traditionnel de la femme. Seules les Valkyries sont entraînées au maniement de cette arme, qu'elles emploient avec une efficacité dévastatrice.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | | |
|-------------------------------------|------------------------|---------------------------|-------|
| Force : | 13 | Déplacement : | 3/225 |
| Vitalité : | 13 | Bonus Offensif : | +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : | 4 |
| Intelligence : | 13 | Bonus Initiative : | +4 |
| Volonté : | 17 | Blessures : | 7 |
| Personnalité : | 15 | Taille : | ±0 |
| Compétences | Protections | | |
| Combat : | 15 | Tête : | 8 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : | 8 |
| Communication : | 13 | Abdomen : | 8 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : | 8 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : | 8 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : | 8 |
| Esquive : | 9 | Jambe gauche : | 8 |
| Mentalisme : | 12 | | |
| Structure : INDÉPENDANT | | | |
| 1 Valkyrie | | | |
| Équipement | | | |
| Pistolet Punisher, Lance Castigator | | | |
| Règles spéciales | | | |
| Niveau de perfection : 5 | | | |

ARCHANGE

Les Archanges forment la branche de soutien aérien de l'Inquisition. La plupart des membres de ce corps d'élite maîtrisent les mystères du Mentalisme qui leur permettent de pratiquer un pilotage parfait. À terre, ils se distinguent des autres membres du Deuxième Direktorat par leurs combinaisons de vol blanches immaculées et leur longue chevelure flottante (les Valkyries et les Guerriers Sacrés sont les seules autres branches à porter les cheveux longs). Le spectacle d'une escadrille d'Archanges survolant le champ de bataille à bord de leur chasseur Icarus a été le signe avant-coureur de la débâcle de bon nombre de créatures des Légions Obscures.

À la différence de la plupart des membres du Deuxième Direktorat, les Archanges portent rarement, voire jamais, d'armure. En tant que pilotes de chasse de la Confrérie, leurs armes et armure sont toutes intégrées dans leurs appareils. Ils ressentent rarement la nécessité d'un armement supplémentaire, mais ils emportent généralement un Piranha comme arme de secours. On les rencontre fréquemment dans leur combinaison de vol d'une blancheur immaculée. Lors des grandes occasions, ils enfilent leur uniforme de parade, mais ce genre d'opportunité est peu fréquent.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | | |
|--------------------------------|------------------------|---------------------------|-------|
| Force : | 14 | Déplacement : | 3/225 |
| Vitalité : | 10 | Bonus Offensif : | +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : | 4 |
| Intelligence : | 13 | Bonus Initiative : | +4 |
| Volonté : | 17 | Blessures : | 7 |
| Personnalité : | 15 | Taille : | ±0 |
| Compétences | Protections | | |
| Combat : | 12 | Tête : | 4 |
| Armes à feu : | 12 | Poitrine : | 3 |
| Communication : | 12 | Abdomen : | 3 |
| Adresse : | 15 | Bras droit : | 2 |
| Techniques : | 14 | Bras gauche : | 2 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : | 3 |
| Esquive : | 9 | Jambe gauche : | 3 |
| Mentalisme : | 12 | | |
| Structure : INDÉPENDANT | | | |
| 1 Archange | | | |
| Équipement | | | |
| Pistolet Piranha | | | |
| Règles spéciales | | | |
| Niveau de perfection : 5 | | | |

MORTIFIEUR

Ce sont les ninjas de la Confrérie. Ces spécialistes de l'action secrète ne sont généralement utilisés que dans les raids éclair ou des assassinats. Pour beaucoup de gens, les mortifieurs sont des êtres quasi légendaires ; bien rares sont ceux qui en ont vu et qui ont survécu pour en parler.

Les Mortifieurs ne portent que du noir uni, et pendant qu'ils travaillent, toute portion de chair exposée est également peinte en noir. Œuvrant essentiellement dans l'obscurité, ils s'habillent pour se fondre dans le décor. Leur cape noire ondoiyante les fait apparaître plus grands qu'ils ne le sont aux yeux de leurs adversaires. Sur la tunique moulante stylisée en nylon balistique, ils portent un harnais de combat gravé des symboles de leur position et de leur rang. Un grappin pend à leur côté et différents types de grenades sont accrochés à leur ceinture. Ils sont également armés d'un pistolet Nemesis et d'une épée Mortis à double tranchant.

| Caractéristiques de base | Statistiques de combat | | |
|--|------------------------|---------------------------|-------|
| Force : | 15 | Déplacement : | 3/225 |
| Vitalité : | 14 | Bonus Offensif : | +1 |
| Coordination : | 16 | Actions : | 4 |
| Intelligence : | 13 | Bonus Initiative : | +4 |
| Volonté : | 17 | Blessures : | 8 |
| Personnalité : | 15 | Taille : | ±0 |
| Compétences | Protections | | |
| Combat : | 15 | Tête : | 4 |
| Armes à feu : | 14 | Poitrine : | 3 |
| Communication : | 13 | Abdomen : | 3 |
| Adresse : | 12 | Bras droit : | 2 |
| Techniques : | 12 | Bras gauche : | 2 |
| Perception : | 12 | Jambe droite : | 3 |
| Esquive : | 9 | Jambe gauche : | 3 |
| Domination : | 12 | | |
| Structure : INDÉPENDANT | | | |
| 1 Mortifieur | | | |
| Équipement | | | |
| Pistolet MP-210 Nemesis, épée Mortis, grenades flash | | | |
| Règles spéciales | | | |
| Niveau de perfection : 5 | | | |

SÉBASTIAN CRENSHAW

Le nom de Crenshaw est légendaire parmi les assassins de tout le système. Aucun autre Mortifieur dans l'histoire de la Confrérie n'a enregistré autant de meurtres confirmés sur autant de cibles importantes. La légende prétend que Crenshaw n'a jamais échoué - du moins, pas tant qu'il opérait seul. Et la légende dit vrai.

La cinquantaine avancée, Crenshaw est l'archétype du gentilhomme de bonne famille. Il est issu du clan impérial des Crenshaw, mais il a depuis longtemps été renié par sa famille, qui le considère comme le mouton noir du troupeau. Il conserve néanmoins quelque chose de l'éducation de sa jeunesse. Il s'exprime avec un accent nerveux et guindé qui ramène à l'époque des chevaliers et des châteaux forts, et ses manières sont aussi affûtées et raffinées que sa philosophie et son esprit.

Sa moustache et sa chevelure fournie sont d'un blanc éclatant, de même que ses sourcils en broussaille qui s'arquent au-dessus de ses yeux d'un bleu pâle étincelant. L'esquisse d'un sourire joue constamment aux coins de ses lèvres, et il a toujours quelque chose de pertinent et de spirituel à dire.

Sur le terrain, bien entendu, c'est un homme complètement différent. Lorsqu'il endosse son uniforme de Mortifieur, il ne pense plus qu'à sa mission. Il y a peu de gloire à tuer quelqu'un, il le sait, mais c'est un travail qui doit être fait et, puisqu'il a pour ça l'estomac et, apparemment, une bonne dose de talent, il le fait.

Il parle rarement, voire jamais, de son travail, et quand il le fait, il emploie des termes simples et directs pour décrire ce qu'il a accompli. Il se considère comme un serviteur de valeur du Cardinal, ce en quoi il a parfaitement raison. Il fait souvent son rapport au Cardinal lui-même, et jamais à quelqu'un inférieur à la Curie.

En raison de sa position, on lui demande parfois de travailler avec des Mortifieurs plus jeunes pour leur montrer les ficelles du métier. Rien n'est plus frustrant pour lui que l'étourderie ou l'incompétence. Il se montre d'une franchise impitoyable dans ses évaluations de ceux qui travaillent sous ses ordres et n'hésite jamais à faire connaître ses opinions. Il sait que ces jeunes Mortifieurs apprendront vite, et qu'ils y ont tout avantage, car un Mortifieur qui apprend lentement est souvent un Mortifieur mort.

Il est parfaitement disposé à laisser ses élèves commettre leurs propres erreurs, aussi longtemps qu'ils ne mettent pas en péril sa vie, la leur ou la mission. Là, il tire sur les rênes et reprend le contrôle, maugréant tout du long contre l'obligation d'avoir à travailler avec de pareils amateurs.

Si quelqu'un commet une erreur, il veille à ce qu'il s'en souvienne. Ce n'est pas totalement un ours, pourtant. Il respecte et admire la compétence, et connaît l'importance qu'il y a pour chacun à tâcher de faire de son mieux. Il intervient en faveur de ses hommes et refuse de les voir servir de boucs émissaires dans un scandale. Il s'est plusieurs fois proposé pour endosser le blâme à la place d'un jeune Mortifieur quand une mission avait été bousillée. Jusqu'à présent, personne n'a jamais osé le prendre au mot.

LES CATHÉDRALES

Il est difficile de définir l'influence de la Confrérie en termes de présence physique. On pourrait dire que la Confrérie existe partout où son influence se fait sentir, ce qui comprend la majeure partie de l'ensemble des mondes habités. Le cœur de l'organisation se trouve cependant à Luna City, sur Luna même. C'est là que se dresse le Dôme Sacré, la plus belle de toutes les Cathédrales, siège du pouvoir du Cardinal et centre de réunion de la Curie. Il s'agit tout simplement du plus grandiose chef-d'œuvre d'architecture humaine jamais construit.

Dans les endroits où la Confrérie s'est fortement implantée et où elle est soutenue par une large communauté de fidèles, il est de coutume d'ériger une Cathédrale. Les Cathédrales sont faites de tours immenses, agrémentées de flèches, de vitraux plombés et de gargouilles de pierre. Arches et dômes gigantesques créent une atmosphère de recueillement et de piété. Des statues de martyrs et de Guerriers Sacrés ornent les cours à ciel ouvert et, de part et d'autre des allées interminables, les Cardinaux baissent les yeux sur les fidèles. Les Cathédrales servent de symboles du mouvement et de lieu de rassemblement pour les croyants. Des bastions de la foi, des forteresses de verre, de pierre et d'acier bâties pour défendre l'esprit de l'homme contre les ravages incessants de l'Âme Obscure.

Presque toutes les corporations, à l'exception notable de Cybertronic, ont financé la construction d'au moins une Cathédrale et, ce faisant, cimentent leur attachement à la cause de la Confrérie. Elle lui ont également accordé le droit d'opérer à l'intérieur de leur frontières corporatistes, ce qui lui confère une influence très supérieure à celle de n'importe quelle autre corporation.

Ce sont des lieux sacrés mais aussi des bases d'opérations pour la Confrérie. Elles n'abritent pas uniquement les halls démesurés consacrés à la méditation, mais également les bases militaires, les services secrets et les geôles de l'Inquisition. Les plus importantes comportent encore de vastes catacombes où les scribes entreposent les immenses bibliothèques de la Confrérie.

Certaines corporations s'inquiètent du développement de cette force qu'elles accueillent en leur sein, mais avec le retour des Légions Obscures, elles ne peuvent pas se permettre de remettre en question la surveillance de leurs gardiens spirituels. La Confrérie est désormais fortement implantée sur l'ensemble des mondes habités ; elle a même infiltré des agents dans les "centres d'encadrement" Cybertronic, malgré les dangers que cela comporte. Elle insiste également sur la présence des ses trois sergents Incorruptibles à toutes les séances des Chambres des Pairs, de peur qu'Imperial ne s'embarque une fois de plus dans une aventure aux conséquences catastrophiques.

Le manteau de la Confrérie s'étend sur tous les aspects de la vie corporatiste, ainsi que bon nombre d'endroits au-delà de la sphère humaine, car elle monte une garde vigilante sur les planètes extérieures du système solaire. Elle maintient une garnison sur la boule de glace qu'est Ganymède, et elle a envoyé plus d'un Guerrier Sacré sur le sol maudit de Néron, dans l'espoir d'en apprendre davantage sur la nature des Légions Obscures. Malheureusement, ces héroïques enquêteurs n'ont appris que la nature de la mort, et guère plus.

Il existe en tout huit Cathédrales dans le système solaire, chacune comportant gravée sur ses murs de marbre une Chronique sacrée. Quelle que soit la ville qu'elles occupent, les Cathédrales sont les plus hauts et les plus majestueux édifices qui soient, ici ou n'importe où sur la planète. Chacune d'elle est unique, mais elles partagent certains éléments communs.

Chaque Cathédrale reproduit le modèle de la première et la plus grande de Toute : le Dôme Sacré de Luna, sous lequel se trouve la tombe de Nathaniel, le premier Cardinal. Vient ensuite le Dôme de Hieronymus, à Fukido, sur Mercure. La Troisième en taille se trouve sur Mars, à San Dorado. Chacune possède une grande salle où dire la messe, des confessionnaux où entendre les péchés des fidèles, des cellules d'interrogation ou questionner les Hérétiques et des bibliothèques où rassembler la masse des connaissances accumulées par la Confrérie depuis des siècles. Elles diffèrent principalement par leur emplacement, leur taille et leur fréquentation.

LE DÔME SACRÉ

Le Dôme Sacré est, de très loin, la plus prestigieuse des huit. Fait de plusieurs épaisseurs de pierre noire finement sculptée drapée sur une armature d'acier, sa façade est recouverte de gargouilles et de statues des différents frères et Cardinaux ayant bien servi la Confrérie. Conféré à l'architecture néo-romantique un soupçon d'influence gothique, des cheminées émergent un peu partout. La vapeur utilisée pour chauffer cette énorme structure s'échappe continuellement de ces conduits, voilant les niveaux supérieurs de la construction dans un halo irréel. Le bâtiment se dresse au milieu d'un paysage submergé d'immeubles, au-dessus du dôme géodésique protégeant l'atmosphère de la ville, dominant de la tête et des épaules les sièges des mégacorporations qui traitent des affaires dans le monde de l'humanité.

La Cathédrale s'élève à plus de 200 étages au-dessus du sol. Sa forme reproduit grossièrement le symbole de la Confrérie et dissimule des dizaines de niveaux profondément enfoncés dans la croûte lunaire. Des projecteurs colossaux illuminent ses flancs en permanence, faisant d'elle le phare des espoirs de l'humanité, même dans la nuit la plus noire. Le Cardinal en personne habite au sommet de la flèche qui part de la base triangulaire du symbole et s'élève à une telle altitude qu'elle surplombe le dôme géodésique d'un kilomètre de hauteur englobant la mégaville.

Située au milieu de la ville, en plein cœur des Vieux Quartiers, le Dôme Sacré (souvent simplement appelé la Cathédrale) est le centre social, spirituel et politique de tout le système solaire. Tout gravite autour d'elle et chacun, dans le système, en est parfaitement conscient.

L'essentiel du Dôme Sacré se compose des bureaux et des quartiers d'habitation et d'entraînement des quatre Directoirats. Le nombre de personnes qui travaillent au sein de la Confrérie est vertigineux. La Cathédrale constitue presque une petite ville à elle seule. Elle possède un hôpital, des écoles, des gymnases, des stations de métro et des bureaux pour n'importe quelle profession que vous puissiez citer. Les installations de production et le propre astropote de la Confrérie sont situés dans la base Âme Sacré à la périphérie de Luna, comme certaines de ses fermes communautaires, mais presque tout le reste est contenu dans les murs de la Cathédrale.

LA GRANDE SALLE. La grande salle mesure trente bons étages de haut et peut accueillir jusqu'à 100.000 personnes pour entendre la messe. Elle est rarement pleine pendant la semaine, mais le dimanche, l'endroit est bourré à craquer. Après tout, les trois-quarts des citoyens de Luna se rendent à la Cathédrale au moins une fois par semaine.

La messe a lieu une fois par jour, débutant à 19 heures et durant jusqu'à 22 heures. Elle est retransmise en direct à la télévision et à la radio afin que les fidèles qui sont, pour des raisons personnelles, dans l'incapacité d'y assister, puissent se joindre à la célébration, au moins par procuration.

Le vaste autel se dresse à une extrémité de la salle, devant le trône du Cardinal. Le Cardinal ne célèbre la messe qu'une fois par semaine, généralement le dimanche. Les autres jours, il est remplacé par un membre de la Curie. Derrière l'autel s'élève un grand mur blanc dégagé, haut d'une vingtaine d'étages. La retransmission télévisée est projetée sur ce mur, de sorte que même ceux qui occupent les sièges les plus éloignés puissent regarder et participer à la cérémonie.

Le mur se trouve à vingt mètres du fond de la grande salle. À l'arrière, il est couvert d'un lacs d'échelles et de passerelles et de projecteurs illuminant sa surface. Les lettres et les mots de la Première Chronique sont inscrits sur la surface de pierre nue.

LES CONFESSIONNAUX. Les confessionnaux de la Confrérie sont alignés au sol dans l'espace qui sépare le grand mur du mur du fond de la grande salle. Ils sont ouverts tous les jours, vingt-quatre heures sur vingt-quatre des 27,3 jours terrestres composant la journée lunaire, pour que les gens puissent venir y chercher l'absolution. Beaucoup de ceux qui le font trouvent un pardon véritable.

Un confessionnal est un lieu clos et insonorisé, coupé en son milieu par une cloison qui délimite deux petites alcôves. Chaque alcôve est desservie par une porte. Le Missionnaire qui vient entendre la confession est assis dans l'une d'elles et attend que les pénitents pénètrent dans l'autre.

En entrant, le pénitent tombe à genoux et implore le pardon du Missionnaire. Il égrène ensuite ses péchés les uns après les autres. Le Missionnaire peut l'interrompre à tout moment pour clarifier un point, mais la plupart des confessions se déroulent sans interruption.

Si les péchés énoncés sont négligeables - par exemple, avoir eu de mauvaises pensées envers certains membres de son entourage - le Missionnaire fixe une amende et prononce l'absolution. Le pénitent est alors libre d'aller son chemin. Une fois l'amende payée, ses péchés sont pardonnés et sa conscience lavée. Les amendes sont fixées en fonction de la gravité du péché et des possibilités financières du pénitent. Plus elles sont élevées et plus l'amende est lourde. Il est rare qu'une amende soit trop importante pour être payée, bien que les fidèles particulièrement tourmentés aient fréquemment de mauvaises surprises en fin de mois.

Si les péchés sont trop graves pour être négligés, le Missionnaire sonne secrètement un contingent d'Inquisiteurs. Ils étudient le visage du coupable et le suivent jusque chez lui. Une fois son adresse établie, l'Inquisition procède à une enquête sur ses antécédents et formule un plan d'attaque. Presque toujours, la personne est réveillée au milieu de son sommeil quelques heures après sa confession. Elle est maîtrisée et transportée jusqu'aux cellules d'interrogatoire, dans les entrailles de la Cathédrale. Autre possibilité, les Inquisiteurs peuvent appréhender le pécheur alors qu'il se trouve encore dans le confessionnal. Nombreux sont ceux qui sont entrés dans la Cathédrale pour confesser leurs fautes et qui ont fini quelques minutes plus tard dans les cellules d'interrogatoire.

LES CELLULES D'INTERROGATOIRE. Ce sont des cavités froides, chichement éclairées et particulièrement oppressantes taillées dans la pierre morte de la croûte lunaire. Tout le monde les a vues et revues mille fois dans les séries télévisées coproduites par la Confrérie, mais il n'est rien qui soit comparable à l'expérience de s'y retrouver en personne. Chaque cellule est imprégnée d'une odeur de sang et d'excréments, et ses murs sont tachés d'éclaboussures rouge sombre.

Au centre de la cellule se dresse une table de chirurgie en aluminium, équipée de cannelures et de récipients collecteurs pour recueillir d'éventuels fluides corporels. Des attaches de cuir sont fixées sur les côtés, montrant les signes d'un usage fréquent. Une haute lampe réglable est fichée à une extrémité

CHANG DANG-VU

Membre de la Curie, Dang-Vu est l'un des plus puissants Gardiens des Mystères jamais connu. C'est un petit homme fin et assez âgé, de type asiatique, qui passerait probablement inaperçu sans les robes majestueuses de sa charge et dont personne n'irait soupçonner qu'il est d'une puissance aussi vertigineuse. Il a de nombreux enfants et des dizaines de petits-enfants. Patriarche aimant, il dédie son travail pour le Cardinal sans faillir au fil des ans.

Il émane de sa personne une sorte de douceur. Il est parfaitement en accord avec le monde qui l'entoure. Il voit la Grande Obscurité comme une flétrissure, une tumeur cancéreuse au sein de l'ordre magnifique que constitue notre univers. Il considère comme son plus grand devoir d'arracher ce cancer et de soigner l'immense vacuité qu'il a créé dans notre réalité. Il le fait pour toute l'humanité, mais aussi plus spécialement pour sa progéniture.

Ce Gardien exceptionnel a maîtrisé tous les mystères à l'exception de la Cinétique et de l'Entropie. Il est particulièrement attaché à l'aspect de la Transmutation, et l'essentiel de ses talents sont concentrés dans la maîtrise de ses sorts. Tout ceci fait partie de son unité avec l'univers.

Dang-Vu se montre patient et indulgent envers ceux qui se trouvent en dessous de lui - ce qui veut dire à peu près tout le monde. C'est un homme d'une grande sagesse et d'une grande sérénité, qui ressent comme un devoir sacré de transmettre son enseignement et sa philosophie à ceux qui viendront après lui. Il emploie souvent des paraboles quand il veut faire ressortir un argument, et fait un usage libéral des métaphores et des comparaisons dans la discussion courante. La plupart des personnes qui le rencontrent le quittent rassérénées et inspirées, leur foi dans la Confrérie renouvelée et plus forte que jamais.

Dang-Vu est un grand adversaire du Cardinal Dominic, qu'il voit comme un homme toujours en danger de trébucher tête baissée dans l'Obscurité. Un tel individu ne devrait pas détenir une telle puissance, considère-t-il, en pensant avec inquiétude à l'usage qu'il pourrait en faire. Dominic est conscient de la désapprobation du Curate, mais, de son point de vue, Dang-Vu n'est qu'un de ceux qui, parmi les nombreux membres de la Confrérie, n'ont pas l'estomac d'affronter l'Âme Obscure avec toute la férocité et la ténacité indispensables.

Un jour, Dang-Vu se verra inévitablement proposer une charge de Cardinal, mais il la déclinera probablement. La recherche sur les Mystères est toute sa vie, et bien qu'il soit au courant des intrigues politiques que doivent tisser les Cardinaux, et qu'il s'y retrouve lui-même impliqué de temps à autre, il n'a qu'une faible ou aucune envie de s'y emparer. Il sait où réside son talent, et il est sûr qu'il serait mieux utilisé ailleurs.

Pourtant, il s'intéresse à la Curie et à la progression du Cardinal, et ainsi occupe-t-il dans le jeu politique la place d'un outsider, de quelqu'un qui n'est pas personnellement impliqué auprès d'un des participants. Son seul souci est de s'assurer que la Confrérie est du côté du gagnant dans la guerre qui assombrit tout.

de la table, n'attendant qu'un simple geste pour envoyer une illumination aveuglante dans les yeux du sujet. Un plateau de chirurgien est rivé sur le côté de la table, proposant tout un assortiment d'instruments de torture, polis, étincelants, stérilisés.

La position officielle est qu'un Inquisiteur est rarement amené à se tourner vers des moyens aussi frustrés pour obtenir les informations qu'il désire. La rumeur prétend néanmoins que certains Inquisiteurs renoncent à l'usage des Mystères pour fouiller dans l'esprit du sujet au profit de méthodes plus anciennes, moins efficaces, qu'ils apprécient simplement davantage. Peu de personne ayant connu l'expérience d'in interrogatoire par l'Inquisition ont jamais pris le risque d'en parler. Quand bien même elles le feraient, les médias contrôlés par la Confrérie n'autoriseraient jamais la publication d'un témoignage dénonçant des atrocités commises au cours d'un interrogatoire.

La plupart des personnes qui quittent la pièce sont dirigées vers une cellule de détention, où on leur lave le cerveau jusqu'à ce qu'ils aient tout oublié de cette épreuve. Une fois leurs blessures éventuelles guéries, elles sont libres de repartir pour reprendre du bon pied leur ancienne existence.

Naturellement, certaines personnes se révèlent corrompues par la Grande Obscurité. Ces âmes doivent subir un exorcisme pratiqué par un Mystique qualifié avant d'être autorisées à réintégrer la société. Après leur départ de la Cathédrale, bon nombre d'entre elles sont filées par des Réviseurs, dans l'espoir qu'elles puissent, par inadvertance ou sans s'en rendre compte, mener l'Inquisition jusqu'à ceux qui ont porté la corruption dans leur cœur.

LE SANATORIUM. Le Sanatorium ne constitue pas simplement la version qu'offre la Confrérie d'un hôpital, il propose une gamme extensive de soins médicaux. Les patients y viennent ou y sont transportés pour faire soigner toutes les maladies connues de l'humanité. Si les Médecins en robe blanche de la Mission sont incapables de guérir le mal dont souffre un patient, vous pouvez être certain que les Exorcistes du Premier Directeur sauront y remédier.

Ce qui ne veut pas dire pour autant que ces services soient bon marché. Le Sanatorium est réservé aux membres de la Confrérie. Ceux qui n'observent pas la parole du Cardinal ne sont pas les bienvenus dans ses murs, quoiqu'ils puissent offrir par ailleurs. Il n'existe qu'un seul prix pour le traitement : avoir la foi.

La première partie du Sanatorium qui s'offre généralement à la vue est le centre de tri. Là, les patients font la queue pour voir les Médecins et Guérisseurs de service, dans l'ordre qu'impose la gravité de leur cas. Les blessés graves passent directement en tête de la file d'attente, alors que ceux dont le mal est relativement mineur doivent patienter un peu dans la salle d'attente.

La politique de la Confrérie est d'essayer de soigner d'abord par des moyens normaux, naturels. Ce n'est qu'après l'échec de ces moyens qu'un traitement par les Mystères est envisagé. L'usage des Mystères est économisé autant que faire ce peut. On ne sait jamais si un Mystique ne va pas avoir besoin de magnitudes plus tard dans la journée, pour soigner un cas véritablement désespéré.

Des exorcismes régénérateurs particuliers peuvent être arrangés sur rendez-vous, mais ils doivent habituellement être conduits dans le bureau privé de chaque Exorciste. Ces services sont toujours gratuits, mais le patient doit parfois patienter des mois ou même des années avant de recevoir le traitement dont il a besoin.

Des exceptions sont faites pour les membres de la Confrérie engagés dans un service actif dangereux ou d'intérêt vital. Ils sont alors soignés et renvoyés en opération aussi rapidement que possible. La santé de ses troupes reste une préoccupation prioritaire pour le Cardinal. Les forces de l'Arme Obscure ne font pas de pauses pendant qu'une section de Guerriers Sacrés prend le temps de récupérer de ses blessures ; ils doivent pouvoir donc reprendre leur poste immédiatement, au plus tard.

L'ARMURERIE. L'Armurerie renferme un vaste assortiment d'armes individuelles et de soutien, en assez grande quantité pour armer la Confrérie entière contre les Légions de l'Obscurité - du plus humble Missionnaire jusqu'au Cardinal lui-même - si besoin est. Naturellement, le matériel auquel on a accès dépend entièrement de la mission et du rang.

Seuls les membres de la Confrérie sont admis dans le hall de l'Armurerie. Les autres sont tenus à l'écart par des gardes d'élite de la Furie triés sur le volet par le Cardinal en personne. Chacun de ces gardes est formé aux Mystères de la Domination, et plus spécialement au sort **Discernement**. Toute personne suspecte est éprouvée par un garde de la Furie avant d'être admise dans l'Armurerie. Ceux qui ne passent pas le test sont exécutés sur place.

Tout ce que la majorité des frères verront régulièrement de l'Armurerie sera le bureau d'accueil et une ou deux cabines d'essayage. Si vous n'êtes pas certain de savoir ce qu'il vous faut et que votre influence vous permet d'avoir le moindre choix dans ce domaine, vous serez conduits dans une salle de démonstration où chaque modèle entreposé dans l'Armurerie est exposé, avec une carte présentant toutes les informations pertinentes à son sujet.

Le grand dépôt principal n'est pas ouvert au public, ni même aux membres de la Confrérie. Occasionnellement, le Cardinal en dévoile une partie au public. La formidable puissance de feu contrôlée par la Confrérie (sans même inclure le matériel déployé sur le terrain) suffit à convaincre la plupart des gens que les frères du Cardinal sont le meilleur espoir de l'humanité dans la lutte contre l'Obscurité.

LES ARCHIVES DE PIERRE. Vu de l'extérieur, le bâtiment des Archives de Pierre n'est pas très impressionnant. Il ne fait que quarante étages de hauteur - peu de choses, si on considère qu'il est bâti à l'ombre du Dôme Sacré, un édifice au moins cinq fois plus haut - et n'a pas la moindre plus petite fenêtre. Mais une fois à l'intérieur, on découvre que ses niveaux souterrains s'enfoncent aussi profondément dans le sol que le reste du bâtiment s'élève dans le ciel.

C'est ici qu'est entreposée la totalité du savoir enregistré par la Confrérie : sa bibliothèque. Ses murs abritent jusqu'à la moindre bribe de tout ce qui a jamais été publié ou diffusé par l'humanité depuis bien avant la fondation de la Confrérie elle-même. Son catalogue remonte presque aux débuts de l'écriture.

Vous êtes à la recherche de livres pour enfants, de cassettes vidéos, de copies de discours, de constitutions d'États disparus depuis longtemps, de sets de table de restaurants, de la première édition du *Daily Chronicles* ou de n'importe quoi d'autre ? Tout est ici. Pour y accéder, tout ce que vous avez à faire est de tâcher de comprendre l'incroyable système d'index et de contre-références mis au point par les frères de la Cellule des Archives pour faciliter l'accès à la profusion de matériaux qui les entourent.

Le système repose fortement sur l'utilisation d'anciennes cartes métalliques perforées ainsi que sur un système informatique fonctionnant presque entièrement à la vapeur. La salle qui contient l'ordinateur occupe plusieurs niveaux de la partie inférieure du sous-sol. La seule manière de ses repérer dans ce fouillis consiste à s'adresser à un des frères. Il est pratiquement impossible de trouver quoi que ce soit sans assistance. Formuler certaines demandes à voix haute risque très certainement d'attirer l'attention, mais on peut se fier à la plupart des Archivistes pour observer la discrétion la plus complète. En aucune circonstance, un document ne peut être emporté en dehors des Archives. Une copie peut être obtenue pour un frère auprès d'un Scribe, mais cela prend du temps, de plusieurs heures à plusieurs semaines selon la quantité de documents, le degré d'urgence et l'influence de la personne qui dépose la demande.

LE SCRIPTORIUM. Le Scriptorium se trouve dans les niveaux de la Cathédrale immédiatement inférieurs à la surface. En certains points clefs, il est relié par des passages souterrains à son organisation sœur des Archives de Pierre. Bon nombre de documents créés par les Scribes parviennent directement aux Archives, et lorsqu'une copie d'un document des Archives des Archives doit être faite, il est directement transmis au Scriptorium.

Le Scriptorium n'est rien d'autre qu'une série de vastes halls où des milliers de Scribes transcrivent des manuscrits, à la lueur des chandelles, pour les besoins de leurs frères. Une bonne moitié de leurs efforts sont consacrés à la création de nouvelles copies du Livre de la Loi, à l'intention des nouveaux membres de la Confrérie et pour remplacer les exemplaires perdus ou endommagés. Le reste de leur temps est passé à reproduire des éléments des Archives et à copier certains documents sacrés ou d'importance critique que le Cardinal ou l'un des frères de haut rang ne souhaite pas voir dupliqués par d'autres moyens plus technologiques, en raison de la perpétuelle menace d'une infiltration de la Symétrie Obscure.

Les halls sont larges et profonds, creusés dans la pierre lunaire. Les Scribes s'adonnent à leur travail, installés chacun à leur pupitre en bois brut. Le seul éclairage autorisé est celui des chandelles, et de jeunes apprentis arpentent constamment les allées, remplaçant les bougies usées. Habituellement, le travail procède par périodes de huit heures, mais en cas de grande nécessité, il est arrivé qu'une deuxième et une troisième équipe de travail soient rajoutées jusqu'à ce qu'il y ait des Scribes au travail vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

LE BÂTIMENT DU CHRONICLES. Ce modeste bâtiment de pierre noire de trente étages accueille la Cellule des Chroniqueurs, laquelle comprend les Missionnaires qui contrôlent un important pourcentage des médias de Luna. C'est dans ces bureaux qu'est rédigé le *Daily Chronicles* - le journal le plus populaire de tous les temps - et que les messes du Cardinal sont enregistrées pour être retransmises à la fois à la radio et à la télévision. C'est également ici que se tiennent les bureaux des frères chargés d'examiner et d'approuver, avant sa sortie, tout texte imprimé ou tout enregistrement.

Les nouvelles coproduites par le Cardinal, mises à jour et diffusées toutes les heures sur toutes les principales chaînes de télévision et de radio, sont préparées ici. Le bâtiment accueille des centaines d'Investigateurs qui couvrent le système entier. Toutes les informations qu'ils recueillent ne parviennent pas jusqu'au public - elles sont auparavant absorbées et filtrées par les agents du Cardinal avant d'être diffusées par les médias. Les autres arrivent directement à l'Inquisition, qui fait un usage vital de tout renseignement important.

Les Investigateurs sont souvent trop heureux de discuter de ce qu'ils ont pu apprendre avec des membres des Mystiques ou de l'Inquisition. Ils se réjouissent de voir que leur travail peut apporter une aide directe à l'oeuvre du Cardinal. Certains des plus expérimentés sont devenus blasés, naturellement, et ne sont pas vraiment disposés à perdre leur temps avec un frère de rang inférieur. Mais finalement, tous ces Investigateurs ne demandent qu'à se laisser convaincre. La menace peut fonctionner, mais la flatterie est plus efficace, particulièrement si votre personnage compte utiliser à l'avenir cet Investigateur comme source d'information.

LE CARDINAL DOMINIC

Dominic est le Cardinal du Dôme Sacré de Luna. À ce titre, il est le numéro deux de la Confrérie. Membre de la Curie, il espère un jour prendre la tête de la Confrérie. Ignorant que ses chances d'y parvenir sont nulles, il conserve néanmoins quelque espoir.

Connu sous le surnom de shérif de Luna, Dominic est un vieillard tristement célèbre pour son penchant pour la torture. Rien ne lui procure davantage de plaisir qu'occuper les heures creuses que lui laissent les devoirs de sa charge par l'interrogatoire d'un jeune Hértique stupidement obstiné. Il ne recule devant rien pour obtenir des réponses qu'il désire. Aucune espèce de mutilation n'est trop grotesque pour lui - en fait, plus il cause de douleur mieux c'est.

Il n'est parvenu à se hisser à sa position actuelle que grâce à son impitoyable efficacité. Quelle que soit la tâche qu'on lui confie, il la mène toujours à bien, à n'importe quel prix. Ses méthodes suscitent souvent une vive désapprobation, mais, comme il montre les dents à tous ceux qui osent remettre en cause ses décisions, la contestation reste sans suite. Selon lui, la Confrérie ne peut pas se permettre la douceur - tout bonnement parce que le temps lui fait défaut. De plus, coryez-vous que les Légions de l'Obscurité aient jamais laissé une seconde chance à un homme ?

Il a été nommé Cardinal de Luna par Durand XVI il a une vingtaine d'années. Le Cardinal Alexander Durand XVII regrète amèrement le choix de son prédécesseur, mais il admet qu'il admet que ce dernier s'était toujours révélé plus pragmatique que lui. Seuls comptent les résultats, aurait-il affirmé, tandis que Alexander considère que la façon de les obtenir est au moins aussi importante. Au premier faux pas de Dominic, Alexander le fera révoquer. Jusqu'ici le Cardinal n'a pas commis la moindre erreur, tout au moins autant qu'Alexander puisse en juger.

Dominic se comporte comme le vieillard amer qu'il est réellement. Il est froid et insensible, et les seuls instants où un elueur de vie anime ses yeux sont ceux où il a l'occasion d'exercer sa cruauté sur autrui. Son mauvais caractère se manifeste fréquemment par de subites et violentes explosions de colère. Il attend une obéissance aveugle de son entourage et l'obtient presque toujours ; les subordonnés rétifs servant d'exemples aux autres.

LA BANQUE DU CARDINAL. Le **Dôme Sacré** est également le siège de la banque la plus importante et la plus puissante de tous les mondes de l'humanité. L'expression "jurer sur un Cardinal" ne s'est pas développée à partir de rien. Elle provient du fait que la couronne du Cardinal est la monnaie la plus stable et universellement reconnue du système. Le mérite en revient presque entièrement aux efforts des frères qui dirigent la Banque du Cardinal.

La Banque en elle-même occupe plusieurs dizaines d'étages dans une aile de la Cathédrale. C'est un endroit immense, impersonnel, davantage conçu pour manipuler des fonds à l'intention des mégacorporations [et compagnies indépendantes](#) que pour recevoir le citoyen ordinaire, quoiqu'on y offre de genre de prestation. Comme dans la plupart des banques, le service personnel est lamentable à moins de faire partie des classes supérieures, et même dans ce cas, il ne cesse de s'améliorer au fur et à mesure que le niveau social s'élève.

Pour les classes moyennes, il faut s'attendre à faire la queue deux ou trois heures, quand ce n'est pas pour être simplement changé de file ensuite. Des exceptions sont faites pour les Inquisiteurs et les Mystiques, comme pour toute personne en mission urgente pour le Cardinal, mais même dans ce cas l'attente peut être longue.

En tant que première banque de tout le système, la Banque du Cardinal peut influencer directement sur la grandeur et la misère des mégacorporations. C'est encore un moyen de pression qui permet au Cardinal de ramener dans le troupeau les brebis égarées, puisque la banque prêtera plus facilement à ceux qui suivent le Cardinal qu'à ceux qui ne le font pas. De fait, Cybertronic n'a pas reçu un sou de la Banque du Cardinal, bien que plusieurs de ses holdings - dont l'appartenance est conservée secrète au travers de nombreuses sociétés écran - aient été plus heureuses.

Lorsque la Banque du Cardinal réclame le paiement d'une dette, elle a le pouvoir d'envoyer des troupes du Deuxième Directorate appuyer sa demande. De nombreuses batailles ont été livrées pour un point d'intérêt par-ci ou un versement mensuel par-là. Néanmoins, la Banque est dirigée comme n'importe quelle entreprise. Une action militaire n'a lieu d'être que si le profit escompté est supérieur au frais. Même alors, le Cardinal préfère avoir un argument moral sur lequel s'appuyer. La Banque n'acquiert pas de propriétés sur lesquelles elle n'a aucun droit. Elle veille simplement à ce que ses débiteurs observent les termes de leur contrat.

LE TOMBEAU DU CARDINAL DURAND. Le tombeau du Cardinal se trouve à l'entrée de la Cathédrale, au sommet de l'emblème de la Confrérie. C'est l'une des attractions touristiques les plus populaires du satellite et, les week-ends, il faut souvent faire la queue pendant plus de trois heures avant de pouvoir le visiter.

Une statue cyclopéenne du défunt Cardinal se dresse au milieu de la longue volée de marches de l'entrée. À l'intérieur se trouve un musée consacré à la Confrérie et aux nombreux Cardinaux qui l'ont servie. Entouré des traces des origines mêmes de la Confrérie, le Cardinal Durand Ier occupe à lui seul une aile entière du musée.

À l'entrée de cette aile repose un gigantesque tombeau, surmonté d'une statue de marbre blanc du Cardinal dans son dernier sommeil. Comme celui de tous ses frères, le corps du Cardinal a été incinéré après sa mort, et ce sont donc ses cendres - non son cadavre - qui reposent dans son tombeau.

Le musée est un lieu favorable à l'inspiration. De nombreux frères le visitent régulièrement, et c'est un bon endroit où rencontrer quelques personnalités les après-midi de week-end. Parfois, l'endroit s'honore de la visite d'un membre de la Curie ou - plus rarement - du Cardinal Durand XVII en personne.

LES CATHÉDRALES ET LES CHRONIQUES

Voici un bref aperçu de chacune des Cathédrales et des Chroniques gravées dans leurs murs. La Cathédrale de Luna - **le Dôme Sacré** - vient d'être décrite en détails. La plupart des autres Cathédrales en reprennent le contenu, à défaut de la forme, bien que, naturellement, à une échelle comparativement plus réduite. Elle sont présentées dans l'ordre de leur édification, de la plus ancienne à **la neuvième encore en construction sur Gany-mède**.

LA CATHÉDRALE DE LUNA. Elle fut la première construite et demeure la plus imposante de toutes. En fait, elle constitue la plus grande construction de tout le système solaire. Elle fut fondée il y a plus de douze siècles par le Cardinal Nathaniel Durand.

Sur ses murs est gravée la Première Chronique : *La Venue de l'Obscurité et l'Appel du Cardinal*, par Alexander Horatio. Elle retrace la fondation de la Confrérie par le premier Cardinal et l'émergence des quatre premières mégacorporations. Elle fait également le récit de la découverte de Néron, la dixième planète, et de l'éveil de l'Âme Obscure qui grandit jusqu'à ébranler l'humanité. Elle parle de l'appel à rejoindre la Confrérie lancé par le Cardinal à toute l'humanité, et de ses plans pour nous sauver de l'Obscurité.

LA CATHÉDRALE D'HEIMBURG. Quatrième en taille, cette Cathédrale est un vaste complexe édifié principalement grâce aux dons des fidèles de Bauhaus, ainsi qu'à de généreuses contributions de la mégacorporation elle-même. Dans la mesure où les quatre premiers Cardinaux provenaient de Bauhaus, il n'était que justice qu'elle construise pour la Confrérie une de ses plus belles résidences. La Cathédrale d'Heimburg est

universellement reconnue comme l'un des édifices les plus somptueux et cependant l'un des plus intimidants jamais construits. Là où la Cathédrale de San Dorado présente surtout un caractère d'efficacité fonctionnelle, celle d'Heimburg dégage une impression de la plus haute et de la plus coûteuse qualité. Seule la Cathédrale de Luna lui est supérieure.

La Deuxième Chronique : *Ilian et la Symétrie Obscure*, par Plinius Varro, apparaît sur ses murs. Elle retrace dans son intégralité la venue du premier des Apôtres de l'Âme Obscure : Ilian, la Dame du Vide. Ilian est la plus puissante des enfants de la Grande Obscurité, et c'est elle qui introduisit les pouvoirs de la Symétrie Obscure dans notre vie. Le récit présente également ses Népharites et ses Templiers, ainsi que les créatures appelées les enfants d'Ilian.

LA CATHÉDRALE DE LONGSHORE. Cet ensemble monumental est situé au centre du cratère qui contient la totalité de Longshore. Il culmine à plusieurs étages au-dessus du plus haut bâtiment, étant l'une des rares constructions à dépasser en taille la profondeur du cratère. Faites d'acier recouvert d'adobes d'un blanc étincelant, les flèches blanches de la cinquième Cathédrale en taille s'élèvent loin au-dessus du sol, de sorte qu'à distance elles semblent autant d'aiguilles plantées dans la cuvette argileuse de Longshore.

La Troisième Chronique : *Les Premières Guerres corporatistes*, par Valerius Catullus, est gravée dans les murs de la Cathédrale de Longshore. Elle a trait à la chute de l'espèce humaine et à la façon dont les forces de l'Obscurité, sous la conduite d'Ilian corrompirent à jamais non seulement l'esprit humain, mais également le sol et les océans de la planète d'origine de l'humanité. Il est bien connu que les Premières Guerres corporatistes furent la première conséquence de l'influence de la Symétrie Obscure, d'où le titre de la Chronique.

Cette Cathédrale fut financée, peu après l'apparition du mal, par les bons soins de la mégacorporation Mishima. Ses relations avec la Confrérie ses sont considérablement rafraîchies au cours des dernières années, principalement à cause du soutien apporté par la Confrérie à Imperial dans son annexion illégitime de Fukido, la ville du futur construite par Mishima.

LA CATHÉDRALE DE SANDORADO. La troisième Cathédrale en taille fut la quatrième à être construite. Elle est planté dans le ciel San Doradien comme un os brisé perçant le flanc d'un dinosaure. Elle fut construite grâce à la générosité de Capitol et des nombreux fidèles que compte la Confrérie dans les rangs de cette mégacorporation.

Ses rares murs en dur supportent la Quatrième Chronique : *La Venue de Semaï et de Muawijhe*, par Lapidus Asolvis. Elle parle de la venue des deux Apôtres suivants : Semaï, le Maître du Mensonge, et Muawijhe, le Démon de la Folie Hurlante. Elle présente également les horreurs inédites qui pénètrent avec eux dans notre réalité : les Buveurs d'Âmes Zénithien, les Légionnaires Hurlants, les Infiltrateurs Callistoniens et les Légionnaires Hérétiques.

LA CATHÉDRALE DE BURROUGHS. Plus modeste, la Cathédrale de Burroughs fut la première à voir le jour sur une planète, Mars, qui en comptait déjà une. À l'époque de sa fondation, Burroughs était encore une ville relativement petite, mais depuis lors, elle s'est développée à pas de géant. Le site fut construit à l'origine comme un camp de base pour des opérations contre les Citadelles implantées **dans l'hémisphère sud martien**. Au cours des dernières années, Burroughs est devenue une ville dotée d'une identité propre.

La Cinquième Chronique : *Algeroth et Demnogonis*, par Horka Mikhailos, recouvre les murs de cette Cathédrale de briques rouges. Elle relate les événements liés à l'arrivée des deux derniers maîtres démons : Algeroth, le Techno-Maître, et Demnogonis, le Contamineur. Elle décrit, entre autres, les Nécomutants, les Centurions, les Razides, les Curateurs et les Ézogoules. Rédigée au départ à l'époque du Cardinal Augustus, elle parle également de la fondation du Deuxième Directorate et des premiers jours de l'Inquisition.

LA CATHÉDRALE DE VOLKSBURG. Comme celle de Burroughs, la Cathédrale de Volksburg fut d'abord conçue comme un avant-poste d'où lancer des offensives contre les Citadelles des Apôtres, sur **l'île de Colonia**. La Cathédrale est la seule construction vraiment importante de tout Volksburg et son sommet offre un panorama spectaculaire. La ville est encerclée par la forêt vierge sur des kilomètres ; une jungle truffée de toute sorte de pièges, sentinelles et autres systèmes d'alarme afin d'alerter la population de toute attaque imminente des Légions Obscures.

Volkburg est une ville aux frontières du chaos, et cela se reflète dans la construction de la Cathédrale, qui ressemble plus que n'importe quelle autre à une forteresse. Les apparences, cette fois, ne sont pas trompeuses. La Cathédrale est conçue pour résister à une offensive directe des Légions Obscures et, en période de danger, la population entière peut trouver asile dans ses murs.

Sur ses murailles est gravée la Sixième Chronique : *La Croisades Vénusiennes et l'Inquisition*, par Galileo Achrostides. Elle retrace l'histoire de la Confrérie dans ses efforts pour éradiquer l'hérésie qui avait infiltré l'humanité, une période connue sous le nom de Grande Purge. Ce fut à cette époque qu'une énorme quantité de temps et d'énergie fut investie dans la recherche sur les Mystères et la définition des trois aspects d'origine.

ARTEFACTS

Les artefacts sont des instruments de pouvoir doués de propriétés magiques. Ils peuvent être utilisés pour lancer des sorts ou générer d'autres formes plus particulières de manifestation magique. Ils sont rares - la plupart sont uniques - et leur utilisation par des mains profanes peut s'avérer désastreuse. Une cellule entière du Troisième Directorate est consacrée à la recherche, la localisation et la récupération d'artefacts de toute sorte.

Certains artefacts sont alignés sur la Lumière - d'autres, sur l'Obscurité. Ceux qui emploient la Lumière sont souvent confiés aux soins du Premier Directorate qui les utilise pour servir la cause du Cardinal. Ceux de l'Obscurité sont généralement détruits, si une méthode peut être découverte pour y parvenir. Ceux qui se révèlent indestructibles sont enfouis dans le secret de caveaux impénétrables, au plus profond des Cathédrales de la Confrérie.

Au maître de jeu de décider s'il convient de les intégrer ou non à ses parties. Leur intervention doit être soigneusement mesurée, car ils peuvent rapidement augmenter la puissance des personnages. Tout artefact découvert par un personnage de la Confrérie doit être immédiatement apporté à la Cellule des Artefacts pour examen. Il est probable que les joueurs n'en entendront plus jamais parler.

BÂTON À SORTS. Ce bâton autorise son possesseur à emmagasiner jusqu'à 3 magnitudes pour en faire usage par la suite (et jusqu'à 7 pour les bâtons de qualité supérieure). Il ne peut être chargé que par un même lanceur de sorts, qui est seul à pouvoir utiliser les magnitudes stockées. La charge reste en place jusqu'à ce qu'elle soit employée ou délogée par le chargement d'une autre lanceur. Une fois la charge épuisée, le bâton n'a plus qu'à être rechargé de nouveau.

À chaque fois qu'une personne recharge un bâton à sorts, toute charge laissée à l'intérieur par l'utilisateur précédent est instantanément et définitivement perdue. La meilleure façon de s'en servir consiste à consacrer un jour entier à son chargement avant de partir en aventure. Le lanceur peut ensuite en tirer des magnitudes supplémentaires en cas de besoin. Quand la charge commence à faiblir, si le lanceur conserve la moindre magnitude en fin de journée, il ne devrait pas hésiter à la déposer dans son bâton.

Un bâton à sorts se présente comme un robuste bâton d'une longueur d'un mètre quatre-vingt et d'un diamètre de cinq centimètres. Des cercles de fer gravés de symboles mystiques enserrant le bois tous les trente centimètres, leur nombre indique le nombre de magnitudes stockées. Ce sont des cercles qui renferment le pouvoir. Si le bâton de bois est détruit, mais que les cercles de fer sont conservés, il pourra être remplacé par une pièce de bois identique.

Cet artefact ne peut servir qu'à une personne capable de lancer un sort issu des Mystères.

TUBE FRAPPEUR. Cet artefact se compose d'un tube de bois creux de trente centimètre sur environ deux centimètres et demi de diamètre. Il est peint en noir et orné de délicats motifs magiques gravés sur toute la longueur. Il peut lancer le sort Frappe et procure un maximum de 10 magnitudes par jour (valeur de compétence : 10 ; niveau de perfection : 1). Seul un Mystique versé dans les Mystères de la Cinétique peut en tirer davantage qu'une magnitude à la fois, en substituant son niveau perfection à celui du tube frappeur.

LA CATHÉDRALE DE GIBSON. La plus petite des Cathédrales, elle est aussi la seule qui puisse être considérée comme un échec. À l'instar de celles de Burroughs et de Volksburg, elle fut construite comme un camp de base desservant le continent sud d'Aphrodite Terra. Et comme toutes les Cathédrales, elle dépendait de la population locale pour son soutien. Malheureusement, peu après sa fondation, la corporation Cybertronic en scène.

Cybertronic s'empara, lentement mais sûrement, de la majeure partie de Gibson, tandis qu'une bonne part des gens de Bauhaus, qui s'étaient montrés de si fervents adeptes de la Confrérie, passaient bientôt dans le camp des nouveaux maîtres du jeu. Comme ces derniers se fichaient pas mal de la Confrérie, les halls de la Cathédrale se vidèrent. Un personnel composé principalement de soldats et de leurs équipes de soutien occupa toujours la Cathédrale, entretenue par une équipe squelettique. Sans la Cathédrale, la Confrérie aurait probablement abandonné la ville depuis longtemps. La situation étant ce qu'elle est, elle reste pour sauver la face.

La Septième Chronique : *La Furie Vénusienne*, par Pius l'Aîné, orne les murs du bâtiment. Elle a trait à offensive des Légions Obscures sur Vénus et aux contre-attaques d'Imperial et de la Confrérie. Une partie plus courte décrit également les progrès effectués dans le domaine des Mystères et les six autres aspects supplémentaires, qui furent développés. Elle détaille enfin la triomphale découverte du stabilisateur de pouvoir, un grand pas en avant pour les forces du bien.

LA CATHÉDRALE DE FUKIDO. La plus récente des Cathédrales est aussi une des plus magnifiques. Ne le cédant en taille qu'à la Cathédrale de Luna, cet admirable mariage d'influences impériale et mishiman fut construit presque exclusivement grâce aux contributions apportées par Imperial, en échange du soutien de la Confrérie pour l'acquisition de l'essentiel de Fukido. Le Cardinal n'avait rien à perdre. Alors que le bail d'Imperial ne devait durer que cent ans, la Cathédrale lui survivrait longtemps après.

Il semble qu'Imperial ait tiré les leçons des erreurs commises par Mishima en aidant à construire la Cathédrale de Longshore. Cette Cathédrale-ci est de bon goût tout en restant spacieuse. Une attention moins grande a été portée à l'efficacité, car la place ne manquait pas à Fukido. Il en résulte une Cathédrale beaucoup plus accueillante. On dit que le Cardinal fut grandement réjoui de la façon dont elle se fit. Il s'y rend plus fréquemment que n'importe quelle autre, à l'exception naturellement de la Cathédrale de Luna.

La Huitième Chronique : *Les Mégacorporations et le Cartel*, par Lucretii Marcellianus, est gravée sur ses murs. Elle retrace

l'histoire de la progression individuelle de chaque mégacorporation, y compris celle des infidèles de Cybertronic. Elle détaille aussi la formation du Cartel et le rôle joué par la Confrérie dans ses opérations.

LA CATHÉDRALE DE GANYMÈDE. La neuvième Cathédrale, toujours en chantier depuis une dizaine d'années, aura pour rôle d'être l'avant-poste de la Confrérie au nord-est de Nicholson Regio. L'atmosphère ténue et le rayonnement intensif de particules solaires ont obligé les ingénieurs d'Imperial à enterrer pour une bonne partie de la structure dans un éperon rocheux sous la surface glacée de la chaîne de Terah. Son architecture extérieure est similaire à la Cathédrale de Burroughs, une forteresse destinée à servir de points de ralliement dans la reconquête du système solaire. Du moins c'est comme cela qu'Imperial présente les choses.

Mais aujourd'hui la Curie s'inquiète de l'éloignement de Ganyède des autres bases corporatistes et de la Confrérie. Pour peu que l'Âme Obscure mène une offensive soutenue, les corps expéditionnaires des Loups Bleus et du Second Directorat ne pourront compter que sur elle-même.

La Neuvième Chronique : *Les Seconde Guerres corporatistes n'orne pas encore les murailles de cet édifice, s'il est achevé un jour.* Ironiquement la seule armée qui peut prêter main forte à Imperial sur le satellite géant de Jupiter est celle qui en a été chassée il y a plus de dix ans : Cybertronic.

LES BUREAUX DE LA CONFRÉRIE AU CARTEL

La Confrérie possède des bureaux à travers tout le système solaire, principalement pour le recrutement de nouveaux adeptes et les secours d'urgence aux membres. Les seuls qui soient d'importance notable, à l'exception des bureaux rattachés aux différentes Cathédrales, sont ceux que la Confrérie a installés dans le bâtiment du Cartel.

Bien que la Confrérie n'y possède aucune voix officielle, son influence y est reconnue par le fait qu'elle détient un siège sans vote au conseil du Cartel. Un autre signe de son pouvoir est la situation de ses bureaux à proximité du sommet de l'édifice, juste en-dessous de ceux du Cartel lui-même.

En raison de la nature délicate du fonctionnement interne du Cartel, on exige des Observateurs travaillant sur place qu'ils portent en permanence une cagoule dissimulant leurs traits. Le Cardinal estime ainsi encourager le sentiment que les membres du Cartel n'ont pas affaire à des individus aigüillonnés par leurs propres espoirs et aspirations, mais bien à l'expression directe de sa volonté. Jusqu'ici le procédé semble fonctionner.

LA BALLE AU BON

Le Cardinal Dominic n'était pas d'ordinaire un homme joyeux, mais aujourd'hui, il était d'une humeur particulièrement exécrable. La situation ne s'améliorait pas sur Luna. Au contraire, elle semblait continuellement se dégrader. Et il avait beau capturer et torturer autant de personnes qu'il pouvait, il ne semblait pas avoir grand-chose qu'il puisse faire.

La Grande Obscurité pointait presque partout sa tête répugnante, et pas uniquement dans les jungles de Vénus ou sur la surface rocailleuse de Mars. Elle se manifestait partout à travers Luna, dans les Périmètres, les industries, les astroports ou encore au plus profond des conduits de mines et des tunnels de métro qui criblaient la croûte rocheuse lunaire. Et maintenant, semblait-il, son étreinte moite se faisait sentir jusque dans le sein de sa Confrérie bien-aimée.

Penser à ces choses le rendait triste, mais il n'avait pas de temps pour le chagrin, pas d'instant où faire halte et laisser cours aux regrets. Il lui fallait continuer à tâcher de faire du système un monde meilleur pour toute l'humanité, spécialement pour les frères du Cardinal. Et pour le moment, il avait une messe à célébrer, alors il ferait mieux de commencer à se concentrer là-dessus.

La messe se déroula sans histoire pour la majeure partie. C'était le même service standard que Dominic avait entendu et pratiqué jour après jour, mais il ne manquait jamais de l'inspirer, d'alléger son humeur déprimée. On arrivait maintenant à la partie qu'il préférait. Il monta dans la chaire et s'éclaircit la gorge pour se préparer à délivrer son sermon.

"Mes frères et mes sœurs," commença-t-il comme toujours, "nous sommes ici réunis pour célébrer notre unité d'intention sous la conduite du plus grand chef de notre temps : le Cardinal Alexander Durand XVII." À partir de là, Dominic se lança dans son boniment habituel selon quoi les forces de l'Obscurité étaient partout et affirmant que l'humanité devait rester en garde contre elles à chaque instant.

Soudain, au moment précis où il allait aborder le meilleur passage, il entendit quelqu'un venir dans son dos. IL pivota et vit l'un des ses Administrateurs se précipiter vers lui, hurlant quelque chose auquel il ne comprit rien. Il se retourna pour faire face aux fidèles assemblés, et dans un coin de la grande salle, aperçut un éclat de lumière scintiller sur quelque chose de brillant. Alors qu'il essayait de comprendre de quoi s'il s'agissait, l'Administrateur le plaqua par derrière, le projetant à terre.

Juste avant de toucher le sol de marbre, Dominic entendit une détonation résonner quelque part dans la direction du scintillement. Puis son crâne heurta la pierre et, pendant un moment, il perdit connaissance.

Quand il reprit conscience un instant plus tard, sa tête le lançait douloureusement et il se rendit compte qu'il était couvert de sang. Ce ne fut que lorsqu'il repoussa le corps de l'Administrateur de sur son dos qu'il comprit qu'une très faible part du fluide seulement était la sienne. Le jeune homme avait reçu la balle qui lui était destinée, une balle qui aurait sans aucun doute mis un terme à son existence enchantée.

Puis il fut encerclé par d'autres Administrateurs. L'un d'eux, Johnson, leur commandant, dit : "Je vous en prie, ne bougez pas, Votre Grâce. Un exorciste va arriver."

Dominic l'ignora et se releva avec difficulté. "Ne soyez pas absurde," grommela-t-il. "Je suis indemne, grâce à ce valeureux jeune homme." Il fusilla le commandant du regard. "Et pas grâce à vous."

Il regarda les hommes qui se pressaient désormais autour de lui. "A-t-on capturé l'assassin ?" demanda-t-il.

"Oui," dit Johnson. "Il est déjà sous bonne garde."

"Il est vivant ?" demanda Dominic, surpris. Johnson acquiesça. "Bon". Le Cardinal de Luna eut un sourire sans joie. "Je vais l'interroger personnellement."

"Je vais prendre les dispositions nécessaires, Votre Grâce," l'assura Johnson.

"Faites ça," acquiesça Dominic. "Maintenant, ayez la bonté de demander à vos hommes de s'écarter. Il est important que la congrégation voie que je suis indemne."

Avant qu'ils ne s'exécutent, Johnson ôta sa robe cérémonielle et la tendit à Dominic. "Vous devriez d'abord vous nettoyer avec ceci, Votre Grâce. Votre aspect est plutôt effrayant."

Dominic sourit. "Tant mieux, ne croyez-vous pas, commandant ? Quand le public me verra ainsi couvert de sang, et pourtant aussi vigoureux qu'on peut l'être, cela ne fera que contribuer à la légende de mon immortalité. Maintenant dites à vos hommes de dégager de mon chemin."

Johnson fit signe à ses hommes de s'exécuter, ce qu'ils firent sans une hésitation. Alors que Dominic levait les bras vers la congrégation, une grande clameur s'éleva, et ils commencèrent à louer le Cardinal d'une voix forte en célébration du salut de son glorieux serviteur.

CRACHE-FORCE. Cet artefact offensif ressemble à une canette évadée aux deux extrémités. À l'instar du tube frappeur, il est fait en bois, peint en noir et gravé de runes. Il mesure environ quinze centimètres de long sur sept et demi de diamètre. Il peut lancer le sort Explosion et procure un maximum de 10 magnitudes par jour (valeur de compétence : 10 ; niveau de perfection : 1). Seul un Mystique versé dans les Mystères de la Cinétique peut en tirer davantage qu'une magnitude à la fois, en substituant son niveau perfection à celui du tube frappeur.

GANTS D'EXORCISTE. Ces gants confèrent la capacité de lancer ; chaque jour, les sorts Exorcisme et Guérison. Les paires inférieures ne procurent que trois magnitudes par jour. Les paires supérieures permettent à l'utilisateur de dépenser sept magnitudes par jour. Les lanceurs de sorts peuvent employer leurs capacités à introduire des magnitudes personnelles lors de l'utilisation des gants. De plus la portée du sort Guérison passe de "Personnelle" à "Toucher" à partir de la première magnitude dépensée.

Ces gants blancs semblent fabriqués dans un genre de latex mais, au contact, il donne le sentiment d'être taillés dans la soie la plus fine. N'importe qui peut les utiliser, à condition d'être dégagé de toute influence de la Symétrie Obscure.

PORTAIL. Un portail est un instrument de téléportation intégré de façon permanente à un objet ou un endroit. N'importe qui peut l'emprunter pour se téléporter vers un autre portail situé dans un rayon de 10 kilomètres. Les lanceurs de sorts peuvent employer leurs capacités à introduire des magnitudes personnelles dans le portail. Chaque magnitude ajoutée entraîne un des effets suivants :

- La lanceur est capable d'emporter une autre personne avec lui.
- La portée est augmentée de 10 kilomètres.

Les portails prennent toutes sortes d'apparences. Ils ont été catalogués par la Cellule des Artefacts sous forme de miroir, couloir à sens unique, bassin d'eau, fenêtre ou mur de briques au fond d'une impasse, pour ne citer que quelques exemples. À moins de savoir que le portail se trouve là, il est impossible de le remarquer ou de l'utiliser. Un portail est anéanti si l'objet qui le contient est détruit.

DÉTECTEUR DE MAGIE. Il s'agit d'un petit instrument, porté au poignet, qui fait office de boussole pour la magie et les artefacts. Au lieu d'indiquer le nord, il pointe en direction de la plus proche source de magie situé dans un rayon de 100 mètres. Les frères de la Cellule des Artefacts trouvent dans cet instrument un outil de travail inestimable.

Bien qu'un détecteur de magie ne puisse pas être amplifié pour couvrir une zone plus vaste - après plus de 100 mètres, la nature même de l'univers rend quasiment impossible la perception d'une autre magie - c'est un merveilleux outil pour le travail de près. Les détecteurs de magie sont souvent utilisés pour localiser les portails et autres artefacts difficiles à remarquer.

Le seul inconvénient du détecteur de magie est qu'il perçoit toutes les sources de magie et dirige l'utilisateur vers la plus proche. Ce qui signifie que l'utilisateur ne peut pas recourir à la magie dans le même temps, que ce soit par l'intermédiaire d'un sort ou d'un autre artefact.

JUSTICE EXPRESS

Sept hommes étaient assis à la longue table, trois de chaque côté et un au bout, dos tourné à la grande fenêtre aux vitres teintées. Ils portaient le costume habituel des cadres supérieurs de Capitol. Un jeune homme se leva et s'adressa à son aîné.

"Pourquoi la Confrérie a-t-elle demandé à nous voir ici, aujourd'hui ? J'ai autre chose à faire que de rester assis à les attendre. Voilà maintenant deux heures que nous sommes là, et toujours aucun signe d'existence."

L'homme en bout de table lui adressa un geste d'impatience. Sa voix flotta à travers la salle, résignée et monocorde.

"Asseyez-vous, Jenkins. Ils viendront, à leur heure. Souvenez-vous de ça. Quant à la raison pour laquelle ils veulent nous voir, je ne peux que hasarder une supposition."

Six têtes pivotèrent vers lui, une question clairement affichée sur le visage. Jenkins se rassit, le front barré d'un pli soucieux. Le vieil homme continua à parler en réponse à leur question informulée.

"Capitol est la plus puissante des corporations libres dans les mondes des hommes. Nous nous efforçons d'offrir le meilleur à nos employés, une liberté de pensée et de volonté. Mais pour certains, ce n'est pas suffisant. Il en est qui désirent plus de pouvoir qu'ils en reçoivent et qui sont prêts à employer tous les moyens pour parvenir à leurs fins. Certains se tourneraient même vers les Légions Obscures pour réclamer leur aide."

Jenkins regarda intensément le président, puis laissa son regard errer sur le visage des personnes présentes autour de lui. Certains lui retournèrent un regard anxieux, tandis que d'autres baissaient les yeux sur la table.

"Pardonnez-moi, Mr Krajicek, mais êtes-vous en train de me dire que la Confrérie vient ici, aujourd'hui, pour discuter d'une infiltration des Légions Obscures ? À quel niveau ?"

La question n'eut jamais de réponse. Les portes de la salle furent brusquement ouvertes et les silhouettes imposantes de deux Inquisiteurs en armure et vêtements cérémoniels s'encadrèrent dans les battants. Ils portaient le Livre et chacun d'eux tenait un pistolet d'apparence grotesque, son énorme canon noir pointé vers le sol. La voix du plus âgé des deux Inquisiteurs était filtrée par son casque, mais la menace dans son ton restait encore perceptible.

"Okagawa, Simmons, Banks."

Les trois hommes se levèrent, subjugués par l'autorité émanant des Inquisiteurs.

"Mr Krajicek..."

Les deux guerriers levèrent posément leurs armes et tirèrent deux coups chacun. Les hommes partirent à la renverse, entraînant leurs fauteuils et s'effondrant au sol comme des pantins désarticulés. Jenkins se sentit reconnaissant d'être déjà assis, s'étouffant avec l'odeur du sang et de la poudre.

Sans ajouter un mot, les Inquisiteurs tournèrent les talons et quittèrent la pièce.

LE PRIX

Le général Hawkins s'arrêta à la porte, incertain de vouloir continuer. Il leva une main réticente pour frapper mais, à sa grande surprise, la porte s'ouvrit toute seule. Une voix douce lui parvint de l'intérieur de la salle obscure.

"Entrez, général. Nous vous attendions."

Hawkins pénétra dans la salle circulaire. Elle avait trente mètres de diamètre et le double de plafond. Elle était sombre, sans fenêtre, uniquement éclairée par sept bougies vacillantes disposées sur une grande table en chêne au centre de la salle. Autour de cette table se tenaient trois personnages encapuchonnés, assis en suspension à soixante centimètres au-dessus du sol. Il fit un pas de plus à l'intérieur et la porte se referma doucement. Il se retourna pour voir qui lui avait ouvert, mais il n'aperçut que ténébres et ombres tremblotantes.

Mal à l'aise, il s'avança jusqu'aux mystérieux personnages du centre de la pièce, s'arrêtant à deux mètres d'eux. Une voix flotta derrière lui, apaisant et électrisante à la fois.

"Ainsi, le soldat finit par se tourner vers les pouvoirs de la lumière. Vous voulez être éclairé afin de pouvoir aider vos hommes."

Hawkins ferma les yeux et fit un effort pour contrôler sa voix.

"Oui, il faut que je sache ce que les créatures de l'Obscurité ont prévu pour demain. Il faut que je le sache."

Une autre voix intervint, se mêlant à la première, troublant Hawkins qui devait concentrer toute son attention pour entendre ce que les voix lui disaient.

"Il est exact que nous pouvons vous dévoiler le futur. Et ainsi vous pourriez être capable de sauver vos hommes. Mais attention, le futur à un prix..."

Hawkins n'hésita pas une seconde. Il savait que s'il ne concentrait pas toutes les forces au bon endroit le lendemain, les Légions Obscures emporteraient ses défenses comme une lame de fond, massacrant tout le monde et laissant la ville à la merci du pillage.

"Montrez-moi. Je paierais votre prix."

Les trois Voyants réunirent leurs mains et, dans le cercle ainsi formé, l'air se mit lentement à tourbillonner et à se colorer. Bientôt, Hawkins distingua les murailles de la forteresse, les deux tours de l'extrémité sud. Puis il vit le horde de Légionnaires monter à l'assaut des fortifications en hurlant dresser des échelles, tirer au canon et au lance-roquettes, ouvrir rapidement une brèche dans le mur. Ensuite, surgirent ses hommes, bien préparés. Il savait désormais ce qu'il aurait à faire.

Mais soudain il remarqua une silhouette familière. L'homme qu'il voyait portait sa propre armure, ses propres armes, menait ses hommes à l'assaut ; il comprit brusquement qu'il était en train de s'observer lui-même.

Alors la vision se concentra sur le général, dont l'armure explosa et qui s'éroula sur le sol avant d'être rapidement submergé par les Légions Obscures.

Choqué, Hawkins hurla et la vision se dissipa. La voix des Voyants flottait dans sa conscience.

"Voici le prix que vous devez payer. Nul ne peut contempler le futur sans en payer le prix."

CONFESSION SPONTANÉE

Mahatma Moideen avait de nombreux poids dont il ressentait le besoin de soulager sa conscience. Hier encore, un de ses vieux amis lui avait confié qu'il était membre d'une société secrète vouée à la destruction de la Confrérie. Comment une telle personne avait-elle pu s'élever aussi haut dans les rangs de Mishima ? Moideen ne pouvait le comprendre, mais c'était ainsi, et son devoir lui commandait de le rapporter.

Il s'agenouilla dans la Cathédrale et attendit l'ouverture d'un des confessionnaux. Il savait que son cœur était pur, mais qu'en penserait la Confrérie ? Les frères du Cardinal sauraient-ils voir avec sa vision, lire dans son âme qu'il n'était pas coupable, même d'une simple association ? Il espérait sincèrement qu'il en serait ainsi. Autrement, il ne voyait espoir pour ce monde.

Il y eut soudain une main sur son épaule. Il releva la tête et vit un Missionnaire lui indiquer un confessionnal. Son tour était enfin arrivé. Il se leva, déterminé à prendre n'importe quel remède que son confesseur pourrait lui prescrire.

Il pénétra dans le minuscule réduit de bois et s'assit sur un petit banc. Un isolant sonore recouvrait entièrement plafond et cloisons, à l'exception du panneau qui le séparait du confesseur. Il pouvait voir le contour de la tête de ce dernier à travers le panneau, mais demeurait incapable de distinguer ses traits. Il espérait qu'il en allait de même pour ce qu'il voyait de lui.

Concis et précis, Moideen décrivit la rencontre de la veille dans son intégralité n'omettant aucun détail. Le confesseur devint sérieux et lui posa de nombreuses questions ; auxquelles il s'appliqua à répondre de son mieux.

Quand ce fut fini, Moideen se sentit considérablement soulagé. Il avait résolu la situation aussi bien qu'il lui semblait possible, et il était emplí d'une légitime fierté. En se levant pour sortir, cependant, il s'aperçut qu'il était enfermé. Brusquement, la peur s'insinua dans son cœur.

"Ne crains rien, mon fils," dit le confesseur d'une voix apaisante. "L'Inquisition souhaiterait simplement te poser quelques questions avant que tu partes."

L'Inquisition ! Moideen était venu ici précisément pour éviter toute relation avec ses représentants. Comme la plupart des citoyens, fidèles ou non au Cardinal, il avait une sainte horreur des Inquisiteurs. Ce qu'on racontait de leurs méthodes impitoyables avait de quoi glacer le cœur de la plupart des gens, et il y croyait de tout son cœur. Il se retourna et secoua une nouvelle fois la poignée, mais en vain. Il commença à marteler la porte, les cloisons, mais il savait que le revêtement empêcherait quiconque à l'extérieur de l'entendre. Alors qu'il était sur le point de s'en prendre au panneau de séparation, ce dernier coulissa sur le côté pour laisser entrer deux Inquisiteurs dans sa moitié du confessionnal. Il hurla et hurla, mais au dehors, dans la Grande Salle de la Cathédrale, personne n'entendit rien.

SIGNE DE TERREUR. On distingue deux types de signes de terreur : un signe de peur et le véritable signe de terreur.

Toute personne voyant un signe de peur doit réussir un jet de Volonté facile ou consacrer ses 2 prochains tours à s'éloigner du signe aussi vite que possible. En cas de succès, sa prochaine attaque contre le porteur du signe subit un modificateur de -4.

Toute personne apercevant un véritable signe de terreur doit réussir un jet de Volonté normal ou être victime d'une crise cardiaque (en cas d'échec à un test normal de Vitalité, le personnage meurt). Il existe 1 chance sur 6 que ses cheveux blanchissent d'un seul coup. Même en cas de succès, ses 1D6 prochaines actions subissent un modificateur de -4.

SYMBOLE DE LUMIÈRE. Cet artefact est assez répandu, dans la mesure où peut l'être un artefact. La Confrérie s'en sert pour se prémunir contre les effets de la Symétrie Obscure. Tous ceux qui sont découverts ou fabriqués sont aussitôt mis à contribution. Les symboles de la Lumière varient en puissance, mais chacun confère à leur porteur la capacité de lancer, chaque jour, le sort Écran pour résister à un pouvoir de la Symétrie Obscure.

La plupart des symboles de la Lumière ne procurent qu'une magnitude par jour. Ils peuvent être fabriqués par un Mystique ayant atteint un niveau de perfection dans l'aspect des Mystères de la Lumière. Le Cardinal possède le plus puissant qu'on connaisse : un symbole de la Lumière +7, qui lui peut lui conférer un bonus de +14 à la Volonté contre la Symétrie Obscure. Ajouté à sa force mentale déjà exceptionnelle, voilà qui le rend pratiquement inaccessible à toute attaque magique des Légions Obscures.

Le pouvoir du symbole provient directement de son créateur, et personne ne peut en posséder plus d'un à la fois. Si un symbole est perdu ou dérobé, il peut être employé par quelqu'un d'autre jusqu'à ce que le précédent possesseur en fabrique un autre. Une fois le nouveau symbole terminé, le pouvoir de l'ancien est drainé et perdu à jamais.

Les symboles qui ne sont attachés à aucun frère en particulier proviennent de ceux qui sont morts. Quoique leur vie soit parvenue à son terme, leur pouvoir se perpétue à travers les symboles désormais employés par leurs frères inférieurs. Un frère capable de fabriquer son propre symbole utilisera rarement celui d'un autre, dans la mesure où la plupart des frères veulent apposer leur marque sur le monde et non se contenter de se reposer sur les épaules de leurs prédécesseurs.

CHAMP DE FORCE. Cet artefact ressemble à un bouclier traditionnel et s'utilise comme tel, à la différence qu'il est entièrement constitué d'un champ de force miroitant bleuté, très similaire au sort Bouclier des Mystères de la Cinétique. Un champ de force offre 4 points d'armure, inflige un modificateur de -2 à toute tentative d'attaque en mêlée et -1 à toute tentative d'attaque à distance. Les lanceurs de sort peuvent augmenter son efficacité ; chaque magnitude supplémentaire lui ajoute 1 point d'armure. L'amélioration ne dure cependant qu'une minute.

Un champ de force peut être traversé mais se reforme instantanément. Il ne peut pas être détruit par des moyens ordinaires.