

LES HÉRÉTIQUES

Les Légions Obscures constituait une menace à nulle autre pareille. Elles écumaient les mondes des hommes et détruisaient tout sur leur passage. Dans leur sillage flottaient la corruption et la maladie.

Mais certaines Légions œuvraient à des méfaits d'un autre genre. Au cœur de nos métropoles, sur nos propres mondes, les Corrupteurs, ces prophètes obscurs, s'adressaient aux âmes et aux esprits faibles. Ils leur promettaient le pouvoir et la gloire, tout ce qu'un homme pouvait souhaiter, s'ils s'engageaient dans la voie de l'Obscurité.

Et ainsi les rangs de l'Obscurité grossissaient au fur et à mesure que le poison se répandait de l'intérieur. Les Hérétiques propageaient leur corruption de monde en monde et causaient autant de mal que les Légions Obscures elles-mêmes. Car ils frappaient aux endroits les plus inattendus et sapaient les fondations que la Confrérie avait posées.

C'étaient les Hérétiques que l'Inquisition avait pour mission de traquer et d'éradiquer de la surface des mondes. Mais ils étaient puissants à leur façon tortueuse et échappèrent longtemps à la juste lumière du Cardinal.

- *La Sixième Chronique, les Croisades et l'Inquisition/Galileo Achostidies*

LES IMPURS

L'univers sombre de *Mutant Chronicles* n'est pas seulement le théâtre de grandes épopées et de justes croisades contre les méfaits des Légions Obscures. Intrigue et espionnage font partie intégrante de la vie dans le monde des corporations. Combien de millions de personnes se sont laissées tenter par les promesses de la Symétrie Obscure pour se convertir à ses principes pervers ! Elles sont devenues les agents des Légions Obscures et tentent de provoquer la chute de la Confrérie et des mégacorporations. À elles la tâche de préparer le chemin pour l'assaut final.

Une bonne part des ennemis auxquels sera confronté votre aventurier seront probablement corrompus par l'Obscurité et agiront pour le compte des Légions, au cœur même de l'humanité.

Il vous est également possible d'incarner un personnage tombé sous la coupe de la Symétrie Obscure. Cette variante apportera une dimension supplémentaire à vos aventures, car vous aurez à vos trousses toutes les ressources de la Confrérie et de l'Inquisition. Il n'est pas exclu non plus que le maître de jeu décide d'inclure un Hérétique dans un groupe ordinaire pour créer un problème supplémentaire à tous les joueurs.

LES SECTES

Les Apôtres utilisent les sectes pour obtenir un contrôle sur l'humanité, ou s'affrontent en utilisant des agents humains. Différentes sectes hérétiques luttent les unes contre les autres, et de grandes organisations sont créées par des Apôtres dans le seul but de lutter contre d'autres sectes tenus par leurs pairs.

Lorsque nous parlons de sectes, il ne s'agit pas seulement des sociétés occultes qui pratiquent des rites impies et adorent des créatures de l'Obscurité. Les sectes peuvent aussi être d'immenses organisations contrôlées par les Apôtres pour déstabiliser le pouvoir des corporations et de la Confrérie. Tous les groupes ou sociétés qui travaillent secrètement et ont des liens avec l'Obscurité peuvent être considérées comme des sectes.

SECTES D'ILIAN. Ces sectes sont des groupes avides de pouvoir. Elles prennent la forme de sectes tournés vers l'Obscurité pour dissimuler la véritable nature de leurs activités. Beaucoup de sectes sont en fait des groupes implantés dans les ordres bauhausers et même dans les rangs de la Confrérie, dès que l'on grimpe haut dans la hiérarchie. Des groupes politiques secrets ayant mené des actions de sabotage ou ayant diffusé des idées interdites, font partie de ces sectes. L'un d'eux est derrière la bavure des unités antiaériennes d'Imperial qui ont abattu la flotte de bombardement de Capitol alors qu'elle survolait le Mandat en direction de la Citadelle de Saladin en 1268 TC.

Ces sectes ont rarement des liens avec les créatures des Légions Obscures. Leurs membres cherchent à atteindre de hautes positions parmi leurs semblables, et ne sont pas intéressés par ce qui se cache derrière l'Obscurité. Sauf bien sûr, ceux qui pensent pouvoir utiliser des créatures non-humaines pour obtenir plus de puissance et d'influence.

SECTES D'ALGEROTH. Les Damnés rassemblent tout un réseau de sectes centrées autour de l'adoration d'Algeroth, le Techno-Maître et Seigneur de la Destruction. Entièrement vouées au mal, elles souhaitent la victoire des Légions Obscures sur l'humanité et l'ouverture de portes vers Néron. Leurs noms font directement allusion aux pécheurs qui suivirent Algeroth lorsqu'il quitta Néron pour s'incarner sur Vénus près de 1.200 ans plus tôt. Ces Damnés se sont aujourd'hui disséminés à travers le système solaire et impliqués dans de nombreux sectes ou organisations militaires. Mais il existe bien d'autres sectes vouées à Algeroth qui se considèrent comme membres à part entière des Damnés. Toutes sont aux ordres d'Algeroth, elles travaillent à sa domination sur l'humanité. Cependant, il arrive fréquemment que des sectes s'opposent les unes aux autres. Beaucoup sont dirigées par des Népharites aux méthodes et allégeances souvent différentes.

SECTES DE MUAWIJHE. Les sectes du Seigneur de la Folie peuvent prendre des formes curieuses. Les sectes gardiennes veillent sur des objets sacrés ou autres secrets. La plupart d'entre elles sont des groupes de templiers bauhausers qui pensent conserver un artefact de la Lumière alors que leur trésor n'est qu'un faux minable datant de la Croisade Vénusienne.

Parfois, ils veillent sur quelque chose de valeur comme les Gardiens du Labyrinthe qui veillent sur des portails dimensionnels qui conduit au néant. Ce qui n'est pas le cas des Chevaliers du Graal de Heimbürg qui conservent un gobelet d'argent censé apporter illumination et immortalité. Certaines sectes veillent sur des secrets préservés durant des siècles. L'un d'eux est la secte de la Tablette d'Acier qui veille sur ce célèbre objet, que personne ne peut contempler sinon dans la mort.

SECTES DE DEMNOGONIS. Ils peuvent vénérer n'importe quelle créature des Légions Obscures ou un Hérétique qui a su se faire passer pour un avatar du Contamineur aux yeux de ses comparses. Ils peuvent également vénérer un principe, comme la mort ou l'immortalité. Un Népharite ou toute autre créature personnifiant ce principe par ses Dons Obscurs peut se trouver derrière de telles sectes.

Les Rejetons de Cairath sont un exemple de secte de Demnogonis. Une fraternité de mendians et de déments qui vénèrent un Cairath, une créature d'acier et d'os qui chasse dans les souterrains et dévore toute créature vivante se trouvant sur son chemin.

Les Fils de la Mort, eux, vénèrent le principe de la Mort. Ils la considèrent comme le libérateur suprême et recherchent le néant ultime dans lequel l'être humain rencontre enfin une mort réelle et définitive. Leur quartier général se trouve à San Dorado, mais leurs membres sont disséminés sur tout le territoire capitolien de Mars.

SECTES DE SEMAÏ. L'assouvissement de désir secrets et interdits est souvent à la base de la création de ces sectes. Ce sont elles qui sont à l'origine de ces horribles histoires d'enfants enlevés, meurtres rituels et orgies violentes tournant mal. Elles rassemblent des personnes attirés par ce genre de sombre désirs que la société réprovoque. Les sectes basés sur le sexe sont les plus fréquents et se retrouvent dans toutes les villes un peu importantes du système solaire. Des agences de call-girls et des bordels sont souvent des adresses de remplacement pour ces sectes.

L'Église de l'Epanouissement est un secte conçu pour apporter des fragments de véritable illumination à ses membres par le biais de drogues préparées à partir de plantes n'existant pas dans notre réalité.

Plus spécifique sont les réseaux à l'usage de meurtriers en série qui existent à travers tout les territoires capitolien. Leurs membres se rencontrent en secret pour partager leurs expériences. Les sectes de Semai ont en général un lien avec un Castrum, une Citadelle souterraine de Semai.

LES KOHORTES SECRÈTES

Au plus bas de la hiérarchie des sectes on trouve les Kohortes Secrètes, les gangs de vagabonds ultra-violents qui servent de sbires et de bras armés pour les leaders des sectes. Leur motivation consiste à amasser le plus possible d'argent et de pouvoir, pour vivre dans le luxe et se donner les moyens d'agir en toute impunité. Leur philosophie très simple peut se résumer ainsi : la force donne le pouvoir, le pouvoir fait loi. Ils méprisent la faiblesse et croient fermement que le seul pouvoir valable s'appuie sur la force physique et la capacité à imposer par la violence ses opinions aux autres.

Les Kohortes Secrètes ne constituent que des petits groupes d'adorateurs de l'Obscurité, parmi les plus minables. Chaque cellule ne compte que quelques dizaines de membres au maximum. Il s'agit souvent de gangs, dirigés par un chef unique, le NÉCROMAGE SUPRÊME. On observe fréquemment des échanges entre les membres de ces groupes.

Rainier Hartmut, un commissaire de police à Heimbürg, exerce une forte influence sur ces gangs, de même que le trafiquant de drogues notoire qu'est Vincent Van der Dahrt dans la base McKenzie. dans les districts capitolien, un jeune homme d'une vingtaine d'années, qui se fait appeler Ice Man, contrôle plusieurs gangs de San Dorado et dans ses environs. De même, un petit génie du crime, à peine âgé de seize ans et répondant au nom d'Elroy dirigerait la pègre juvénile de Luna en secteur capitolien.

Les gangs savent où se procurer des armes automatiques et des explosifs et beaucoup entretiennent des liens étroits avec les milieux militaires. Mais peu d'Hérétiques bien placés

CHOIX D'UN DON

L'Hérétique choisit librement ses Dons parmi les dix qui lui sont accessibles (les cinq Dons de la Symétrie Obscure et les cinq de son Motif particulier).

Il existe d'autres bénéfiques - au rang 5 il se voit confier le commandement de sa propre cellule et la localisation de son Temple lui est révélé. Il a désormais une position établie dans la chaîne de commandement. Au rang 7, il supervisera sûrement plusieurs cellules et au niveau 10 il pourra fonder son propre Temple.

Quand il atteint le rang 10, il est approché une nouvelle fois par les Corrupteurs qui lui offrent de devenir l'un des leurs. Ceci pour le récompenser des services qu'il a rendu à la Symétrie Obscure.

Les rangs et les titres parmi les Hérétiques sont les suivants :

1. **Acolyte**
2. **Adapte/Initié**
3. **Apprenti**
4. **Novice**
5. **Postulant/Commandeur**
6. **Symétricien**
7. **Tisseur/ Magistère**
8. **Maître Hérétique**
9. **Seigneur Hérétique**
10. **Corrupteur/Nécromage**

REBELLE ENVERS

LE SYSTÈME

Vous êtes un révolutionnaire. Vous percevez les fractures dans la façade présentée par le système. Vous savez que la société est corrompue et que la Confrérie n'existe que pour étendre la direction tyrannique du Cardinal. Vous avez vu (ou au moins entendus) des innocents torturés et des existences anéanties. Vous haïssez le système, vous souhaitez sa chute. Vous ferez tout ce qu'il est nécessaire pour mettre à bas cette société injuste.

RANCUNIER

Vous avez de la rancœur. Vous souhaitez venger de quelqu'un. Malheureusement, ils sont très haut placés et ont plusieurs puissants amis et alliés. Ils pensaient que vous n'êtes prêt à user de tous les moyens. Vous êtes un manipulateur sans état d'âmes, déterminé à arriver à vos fins. Vous ne laisserez rien vous barrer le chemin. Les raisons qui expliquent pourquoi vous recherchez le pouvoir sont connus de vous seul. Peut être désirez-vous la richesse. Peut être cherchez-vous la gloire. Peut être voulez-vous le contrôle total. Le secte vous donne l'occasion d'atteindre rapidement et facilement votre but.

ASSOIFFÉ DE POUVOIR

À travers l'histoire de l'humanité, il a toujours existé des gens comme vous. Vous désirez le pouvoir et vous êtes prêt à user de tous les moyens. Vous êtes un manipulateur sans état d'âmes, déterminé à arriver à vos fins. Vous ne laisserez rien vous barrer le chemin. Les raisons qui expliquent pourquoi vous recherchez le pouvoir sont connus de vous seul. Peut être désirez-vous la richesse. Peut être cherchez-vous la gloire. Peut être voulez-vous le contrôle total. Le secte vous donne l'occasion d'atteindre rapidement et facilement votre but.

son prêts à entretenir des relations suivies avec les Kohortes Secrètes, aussi éprouvent-ils les plus grandes difficultés à financer leurs activités. La drogue et le trafic d'armes contribuent à faire la fortune de plusieurs de ces groupuscules.

Beaucoup de Kohortes Secrètes s'accommodent d'un mode de vie nomade, fuyant les autorités et l'Inquisition. Leurs contacts les aident à se cacher loin des regards de la Confrérie. Ils se terrent dans des usines désaffectées ou réseaux d'égouts, dans les faubourgs des mégavilles, ou dans des colonies abandonnées, bien loin de toute civilisation.

Ils s'habillent comme les autres gangs et il est souvent difficile de les distinguer de groupes anarchistes ou des punks : blousons de cuir noir décorés de chaînes et de crânes, vieux jeans usés, clous et symboles occultes sur leurs vêtements. Beaucoup se rasent la tête et arborent des tatouages et des piercings. Les symboles les plus fréquents sont la croix des Légions ou d'un Apôtre particulier. Mais les vrais Hérétiques se reconnaissent entre eux, grâce à un salut secret et des mots de passe spécifiques.

Les Kohortes Secrètes sont extrêmement violentes. Leurs méthodes ne sont jamais subtiles, et elles préfèrent faire usage de la violence et de la terreur. Les représentants du Deuxième Directeurat ne les intimident pas et les conséquences de leurs actes ne les feront jamais reculer. Une accusation de couardise représente la honte suprême pour l'un de ses membres. Certains de ces sectes entretiennent des relations avec des créatures des Légions Obscures. Des Légionnaires Morts-Vivants se joignent parfois à un gang. Occasionnellement, un Népharite ou un Razide rejoindra également un groupe pour le soutenir dans un combat ou, par exemple, une attaque à main armée. Il y a quelques années, on a beaucoup parlé dans Imperial d'un gang des Kohortes Secrètes qui avait capturé et torturé à mort des officiers du Yard. Il s'agissait en fait de l'oeuvre de deux Népharites désœuvrés.

Les Kohortes Secrètes ne tentent pas de cacher leur existence au grand public, mais ils ne cherchent pas non plus à se faire épingleur par l'Inquisition. Ils préfèrent agir dans l'ombre.

L'ennemi le plus acharné des Kohortes Secrètes est très certainement les mafias bauhausers. Ces organisations criminelles possèdent des contacts avec le Ministère de la Peur par l'entremise de la maison électrique Saggielli. Toutes considèrent les Kohortes comme une menace et une abomination. Les Keiretsus mishimanes sur Mercure tentent d'exterminer ces groupes dans les mondes souterrains qu'elles gouvernent.

LES LOGES

Le terme loge est couramment utilisé pour désigner les sectes hérétiques les plus secrètes. Les activités recouvrent la Symétrie Obscure, les affaires et l'espionnage au profit des Légions Obscures. Certaines loges contrôlent des entreprises qui servent de couverture pour leur trafic de drogues et d'armes. D'autres permettent aux Apôtres de s'impliquer plus légalement dans des milieux qu'ils souhaitent contrôler.

Les membres des loges ne sont pas vraiment des fanatiques œuvrant pour une cause. Au contraire, beaucoup agissent par pur intérêt personnel. Ils recherchent le pouvoir et la richesse qu'ils pensent pouvoir obtenir en servant l'Âme Obscure. Ils sont conscients de travailler pour l'Obscurité, et leur idéologie va bien au-delà des conceptions simplistes des membres des Kohortes Secrètes. Beaucoup des membres sont des ca-

dres et entrepreneurs, et l'usage de la violence primaire n'a pas sa place ici.

La plupart des membres des loges sont reconnus comme d'honorables citoyens, souvent influents, toujours utiles. Les loges disposent d'immenses ressources et peuvent aisément expédier ses membres n'importe où dans le système solaire, recruter des tueurs ou des francs-tireurs afin de se débarrasser de leurs adversaires, ou manipuler les rouages légaux pour écraser des ennemis sous le poids de la justice. Leurs contacts dans la police et le milieu judiciaire leur donnent la possibilité de fabriquer des preuves, de soudoyer ou d'intimider des jurys, et donc de contrôler le déroulement d'un procès. Si une loge se sent menacée, elle peut faire appel à un Népharite pour obtenir son soutien. S'il intercède dans l'affaire en cours, des moyens impressionnants sont mis à sa disposition, jusqu'à un soutien militaire.

Des loges sont disséminées dans le système entier, mais principalement en secteurs capitoliens, bauhausers et impériaux, et dans une moindre mesure dans les royaumes mishimans. Cela s'explique par la main mise sur les monde mercuriens par le redoutable secte des Vagabonds des Ombres qui intègrent les loges et Kohortes Secrètes en une seule et même structure.

Les loges se cachent souvent derrière des sociétés secrètes inoffensives, des yacht-clubs ou des country-clubs, des clubs privés. D'autres se servent de compagnies indépendantes ou d'agences corporatistes comme couverture. Des bureaux modernes accueillent leurs activités, secondées par un personnel administratif important.

Les adeptes se reconnaissent entre eux grâce à des signes et rituels secrets lors de banales salutations. Ils ne portent jamais le moindre signe distinctif de leur appartenance à une loge. Celles-ci préfèrent rester derrière la scène et usent de méthodes subtiles pour parvenir à leurs fins. Elles ne feront appel à la violence qu'en dernière extrémité. Elles emploient souvent le service de Kohortes Secrètes ou autres gangs pour ce genre d'affaires.

Les loges entretiennent des contacts étroits avec certaines créatures des Légions Obscures. Les Népharites supervisent souvent leurs actions. Les loges peuvent invoquer des créatures de Néron pour menacer leurs opposants.

Les loges entourent du plus grand secret tout ce qui concerne leurs activités. Leurs mesures de sécurité frisent la paranoïa et garantissent l'anonymat. Grâce à leurs importantes ressources financières et politiques, elles peuvent tirer leurs membres de la plupart des situations délicates. À l'instar de serpents, les loges savent s'échapper par la moindre faille du système répressif légal existant. Par contre, même si une loge possède des connexions dans la Confrérie, elle se gardera bien de faire jouer ses relations pour libérer un de ses membres des cellules du Deuxième Directeurat, les risques sont bien plus élevés que les gains espérés.

Les loges restent en contact avec les Kohortes Secrètes, auxquels elles font parfois appel, et avec les Légions de leur Apôtre, avec qui elles coopèrent étroitement. Mais elles entretiennent aussi de nombreuses relations avec d'autres groupes d'influence et sociétés occultes.

La Confrérie tente d'infiltrer et de détruire les loges grâce à ses Réviseurs. Le Deuxième Directeurat a déjà engagé d'énormes moyens pour démasquer et anéantir ces sectes.

PAUVRE INNOCENT

Tout ça est une erreur. Vous étiez au mauvais endroit au mauvais moment. Vous vous êtes pris une balle noire ou vous avez lu le mauvais livre. Ça vous l'admettez. Vous étiez étrangement attiré par l'idée de rejoindre le secte mais vous n'avez jamais souhaité que les choses aillent si loin. Maintenant vous ne pouvez faire machine arrière. Vous n'aimez pas la tournure des événements mais que pouviez vous faire d'autre ? Ils vous tueraient si vous n'obéissiez pas. Et bien sûr, au fond de votre cœur, vous savez que vous êtes étrangement attiré par le secte.

PSYCHOPATHE

Vous aimez tuer - c'est aussi simple que cela. Vous aimez la destruction et la mort et infliger la douleur et mutiler. Dès que vous avez entendu parler de la voie des Apôtres, vous saviez que c'était pour vous. Aujourd'hui, le Cule vous donne l'opportunité de réaliser ce que vous voulez, ainsi qu'une impunité envers la loi et la Confrérie et même les grandes puissances. Vous adorez ça.

AMATEUR

DE L'INTERDIT

Bien sûr, la Confrérie vous a dit que le secte, c'est mauvais pour vous. Vos parents ont dit la même chose pour tout un tas de choses qui se sont révélées excellentes. La seule façon pour vous de connaître la vérité sur la question est de tester par vous-même. Et pour l'instant cela prend bonne tournure. Tout ce que vos tuteurs vous racontent à propos de la société est fondé. Et les Dons qui vous ont été conférés sont incroyables. Et c'est géant de faire partie de quelque chose que personne d'autre ne connaît. C'est vraiment cool. Et cela vous rend cool. C'est pour cela que vous en redemandez.

ÉTERNEL SOUFFRE-DOULEUR

Cela remonte à plus loin que pouvez vous en souvenir, mais votre grand frère vous a raconté que le Vieux avait l'habitude de vous en mettre une à chaque fois que vous l'ouvriez. À l'école, vous étiez constamment la cible des rixes et des punitions. Personne ne vous comprenait, vous n'aviez aucun ami, vos parents vous détestaient, vos frères et sœurs n'avaient jamais de temps à vous consacrer, et tout le monde vous a fait comprendre que vous étiez différent d'eux.

Mais un jour à la librairie, ce type est venu vers vous. Il était sympa, dévoué, il vous aide lorsque votre entourage vous maltraite et ils vous introduit auprès des SES connaissances. "Tu es fort" n'arrête t-il pas de répéter, "prends confiance en toi". Après quelques mois, vous vous êtes senti suffisamment sûr de vous pour retourner les insultes de votre père pour la première fois de votre vie, et vous avez passé les trois semaines suivantes à l'hôpital de votre quartier.

Lorsque vous rencontrez à nouveau vos amis - ils vous donnent le Choix - rejoindre leur société secrète et rendre la monnaie de sa pièce à votre père ou rentrer à la maison et restez l'éternel souffre-douleur. Pas tellement le choix, tout compte fait ? Aujourd'hui, deux ans plus tard, vous vous sentez plus fort que jamais. Vous êtes PUISSANT. Et c'est grâce à votre Apôtre, sans lui vous seriez resté un éternel souffre-douleur.

DEVENIR UN HÉRÉTIQUE

L'Obscurité est perpétuellement en quête d'âmes puissantes et d'esprits forts à convertir à sa noble cause. Elle projette des visions de pouvoir et de puissance dans l'esprit d'innombrables millions de personnes, espérant semer le doute. Parmi toutes ces graines, quelques-unes trouvent un terrain fertile et mènent leur victime sur le chemin de l'Obscurité.

LES CORRUPTEURS

Les envoyés des Légions Obscures sillonnent les mondes de l'humanité, prêtant leur concours aux sectes secrets et aux Hérétiques. Ces envoyés, appelés CORRUPTEURS, sont constamment en quête de gens à convertir à leur cause. Ils les amènent d'abord à adopter un comportement déviant et à nourrir de sombres pensées, puis ils leur révèlent leurs véritables intentions.

Ils leur montrent, par des visions et des rêves, ce que sont les forces mystérieuses dont les Hérétiques disposent dès lors qu'ils ont voué leur âme à l'Obscurité. Ceux qui sont ainsi confrontés à l'immense pouvoir de la Symétrie Obscure, assistent au spectacle d'une fin du monde inéluctable et, bien vite, sont convaincus que le seul moyen de survivre consiste à rejoindre les rangs de l'Obscurité invincible.

Si quelqu'un essaie de décliner l'offre qui lui est faite, les Corrupteurs s'emploie à le persuader de façon subtile à commettre des actions en faveur de la Symétrie Obscure. Tôt ou tard, ils le font basculer de leur côté.

L'INITIATION

À ce moment, l'impétrant participe à un rite d'initiation au cours duquel le Gouffre de la Symétrie Obscure s'ouvre devant lui. En retour de sa dévotion à la Symétrie Obscure, il devient Hérétique et reçoit d'obscur pouvoirs pour l'aider dans sa lutte contre la lumière "trompeuse" de la Confrérie. Il obtient son premier Don Obscur.

L'Hérétique se voit aussi attribuer un TUTEUR qui est à la

fois un guide, un enseignant et un superviseur. Le Tuteur représente son lien direct avec la Symétrie Obscure.

CRÉATION D'UN PERSONNAGE HÉRÉTIQUE

Consultez votre maître de jeu avant de choisir l'archétype *Hérétique*, *Transfiguré* ou *Vagabond des Ombres* ; lui seul peut décider si un tel personnage convient aux aventures qu'il a prévues.

Au moment de sa création, le personnage Hérétique a déjà été contacté par les Corrupteurs et subi le rite d'initiation. Il peut choisir n'importe quel Don de la Symétrie Obscure (mais pas un Don des Motifs Obscurs) comme premier Don Obscur. Il est également assisté d'un Tuteur, créé par le maître de jeu, qui lui sert de lien avec les Légions Obscures.

À mesure que l'Hérétique commet des mauvaises actions et de sombres forfaits, il gagne en puissance et s'élève dans la hiérarchie des Hérétiques (voir plus bas). Il acquiert également un nouveau Don Obscur à chaque reprise de formation.

DEVENIR UN HÉRÉTIQUE

Un personnage peut aussi devenir Hérétique en cours de partie. Si vous vous entêtez à faire adopter à votre personnage un comportement maléfique ou pervers, et si vous insistez pour qu'il serve la cause des Légions Obscures, il sera inévitablement contacté par les Corrupteurs. Attirés par les pensées et les méfaits de votre personnage, ils viendront lui proposer le Don Obscur.

Chaque fois que votre personnage accomplit un acte qui rapporterait de l'avancement à un Hérétique, le maître de jeu peut en prendre note. Au bout d'un certain nombre d'actes de cette nature, les Corrupteurs viennent le trouver et lui offrent de passer l'initiation et de recevoir de Don Obscur, comme indiqué plus haut.

LE DON OBSCUR

Au cours du rituel d'initiation, le nouvel Hérétique est investi des pouvoirs de base de la Symétrie Obscure et reçoit son premier Don avec le rang d'Acolyte.

Au même moment, il est chargé d'une ou plusieurs tâches. Une fois ces dernières accomplies, son Tuteur lui proposera un deuxième Don (et une autre quête), et ainsi de suite.

CROÎTRE EN PUISSANCE

Après chaque quête menée à bien, l'Hérétique gagne un rang et reçoit davantage de pouvoirs et de responsabilités. Cependant, il tombe aussi de plus en plus sous l'emprise de son Tuteur, attiré de plus en plus facilement l'intérêt et l'attention des Inquisiteurs, et il lui devient plus difficile de faire quoi que ce soit en désaccord avec la Symétrie Obscure.

Un acolyte (Hérétique de rang 1) qui s'écarte du droit chemin peu parvenir à s'en tirer s'il bénéficie d'une aide extérieure, mais un Hérétique de rang 4 est rapidement retrouvé par ses maîtres ; son âme est alors arrachée à son corps et placés dans les chambres de l'éternelle torture.

LA QUÊTE

Les quêtes confiées à l'Hérétique sont toujours de plus en plus difficiles, aléatoires et dangereuses. À chaque fois qu'un Hérétique en mène une à son terme, il doit aller trouver son Tuteur.

STIGMATES

Les Hérétiques qui servent l'Obscurité bénéficient de faveurs mais subissent aussi des désagréments pour avoir laissé leurs âmes souillées par la Symétrie Obscure. Normalement chaque implantation de Don Obscur ne doit pas interférer avec l'organisme de son bénéficiaire. Mais le cerveau humain est ainsi fait que, malgré les efforts répétés des Tékrans et Technomanciens, quelquefois les choses vont de travers et un stigmate apparaît.

Les stigmates sont visibles et correspondent à une interférence du Don avec les fonctions cellulaires et hormonales du sujet. Si vous en possédez un stigmate et êtes examiné par un simple médecin, vous ne pourrez cacher que vous êtes un Hérétique.

À chaque fois que le maître de jeu lance 1D20 pour savoir s'il est découvert par l'Inquisition, chaque stigmate ôte 1 au résultat.

NOTE AU MAÎTRE DE JEU. Alors que les populations croient fermement que les MUTATIONS qui frappent aléatoirement les citoyens sont le produit de la pollution urbaine, elles ne sont en fait que les signes visibles ou "stigmates" de la corruption de l'Obscurité.

JET DE MUTATION. À chaque acquisition d'un Don Obscur, l'Hérétique doit réussir un test de Vitalité très facile (difficulté 5). Chaque Don Obscur possédé ajoute 1 au niveau de difficulté. En cas d'échec, un stigmate déterminé aléatoirement se manifeste quelques jours après. Lancez 1D20 et appliquez le résultat correspondant de la liste ci-dessous. Le stigmate est présent de manière permanente. Si l'Hérétique se débrouille pour changer de corps, tous les Don transférés doivent faire l'objet d'un nouveau test de Vitalité et d'un retraitage des stigmates en cas d'échec. Dissimuler un stigmate n'est pas impossible mais requiert quelques efforts. Une puanteur peut être camouflée par un fort usage de parfum ; des griffes peuvent être cachées par des gants épais ; des yeux rougeoyants par le port de verres fumés. Mais gardez bien à l'esprit que le stigmate est toujours là, prêts à dénoncer l'Hérétique sur son allégeance.

1D20 STIGMATE

- 1 Votre peau ressemble à celle d'un bébé et vos traits s'adoucissent. Vous faites très jeune. Quelquefois votre voix déraile. Vous commencez à ressembler à un adolescent.
- 2 Des lésions et mélanomes apparaissent sur votre peau. Elle se couvre de tâches alors que votre système cellulaire s'emballe.
- 3 Vos battements de cœur sont imperceptibles et votre respiration est si peu prononcée qu'elle en devient indétectables. Ce stigmate n'est détectable qu'à l'issue d'un contrôle médicale.
- 4 Toute partie de votre corps qui est blessée ne cicatrise pas bien et montre des malformations. Cela n'a aucune incidence sur les fonctions d'un membre ou d'un organe mais cette déformation est visible. Après plusieurs cicatrisations, votre corps ne sera plus qu'une parodie de ce qu'il a été autrefois.
- 5 Vos mains sécrètent constamment une moisissure, un limon, une substance délétère. Elle se fixe sur tout les objets que vous touchez à moins de porter des gants en caoutchouc.
- 6 Votre peau prend graduellement un teint pale et cireux. Vous êtes constamment trempé de sueur et votre visage devient bouffi.
- 7 Vous reniflez et éternuez constamment, et vous montrez tous les symptômes des maladies auxquelles vous avez été exposé durant votre vie. Cela n'a aucune incidence sur vos

Là, il reçoit un nouveau rang, un nouveau Don et une nouvelle quête.

Tant que cela continue, l'Hérétique voit progressivement croître sa puissance. Il gagne aussi des points d'aventure comme n'importe quel autre personnage. **Nous ne recommandons pas de laisser un joueur devenir un Népharite durant la création du personnage.** C'est l'ultime récompense qu'un Apôtre puisse délivrer. Si l'un de vos joueurs souhaite de venir un Népharite, nous vous conseillons une série de six quêtes incroyablement difficiles. Il devra survivre à ces six aventures avant que vous n'autorisiez son personnage à être sacrifié sur l'Autel Noir.

RÉCOMPENSE

Les Dons Obscurs ne sont pas le seul avantage du statut d'Hérétique. Il y a aussi toutes les facilités qui s'ouvrent pour sa carrière : il ôte 1 au jet de niveau social à chaque reprise de formation traduisant ainsi les contacts de son secte. L'Hérétique dispose aussi de facilité en termes d'équipement, que ce soit un laboratoire pour conduire ses expériences sur la folie ou les maladies contagieuses, ou de l'armement "sensible" s'il travaille dans le secteur paramilitaire. De ce point de vue, le secte se comporte comme un ordre professionnel bauhauser. Les avantages restent à la discrétion du maître de jeu mais doivent être en relation avec les activités du secte.

compétences ou statistiques de combat.

- 8 Vous émettez constamment une odeur plaisante mais musquée qui est dérangeante pour les personnes du même sexe. Appliquez un modificateur de -2 à toutes les compétences du domaine Communication avec ces personnes.
- 9 De petites cornes protubérantes émergent de votre front. Elles peuvent être dissimulées par un bonnet, une casquette ou un casque. Lorsque vous invoquez un Don, les extrémités des cornes brillent une étrange lueur.
- 10 Votre cage thoracique et votre crâne s'épaississent. Vos pommettes deviennent saillantes et vos yeux reculent dans leurs orbites. Il est facile de vous prendre pour une unité Attila camouflée.
- 11 Votre front s'agrandit et vos cheveux tombent. Des veines deviennent visibles tout autour de votre crâne. Si vous retirez ce stigmate une nouvelle fois, votre crâne ressemble à un œuf et est clairement inhumain.
- 12 À l'instar des culturiste sous stéroïdes, vous devenez immodérément et grotesquement musculeux. Des veines saillent partout sur votre corps.
- 13 Votre peau s'épaissit et devient rugueuse. Votre pilosité est beaucoup plus prononcée et grasseuse. Vous prenez progressivement l'apparence d'un singe au fur et à mesure que ce stigmate est tiré à nouveau.
- 14 Vos yeux deviennent plus durs et intimidants, et vos manières deviennent beaucoup plus agressives. Vous envoyez de mauvais signaux à vos interlocuteurs. Appliquez un modificateur de -1 à toutes les compétences du domaine Communication.
- 15 Vos yeux sont altérés de façon étrange. Soit la pupille ressemble à celle d'un chat. Soit le globe oculaire brille d'une lueur rouge interne.
- 16 Votre voix prend un timbre irréel et inhumain. Vous devez faire un gros effort pour que cela ne se remarque pas en parlant posément et doucement. Vos interlocuteurs remarqueront que vous faites des efforts pour vous exprimer.
- 17 Vos os s'épaississent et tout votre corps prend une forme massive. Toutes les articulations telles que les genoux, coudes et jointures des doigts semblent frappées par l'arthrite. Cela n'interfère aucunement avec votre capacité à vous mouvoir, mais cela reste visible.
- 18 Vous montrez la désagréable habitude d'être toujours en alerte, contrôlant les environs et fixant les passants. Vous yeux clignent sans cesse dès que vous regardez un objet en mouvement. Vous êtes toujours nerveux et sur le qui-vive et cela se voit.
- 19 Vous ne pouvez pas vous empêcher de prendre instinctivement une posture de combat et de faire mine de frapper les personnes à votre portée. Les gens qui vous approchent vous demanderont vite quel est votre problème. Vous pouvez vous conduire normalement pendant un quart d'heure en réussissant un test de Volonté normal (difficulté 10). Mais même là, les gens remarqueront que vous faites des efforts pour vous contrôler.
- 20 Votre apparence devient bestiale. Vos ongles deviennent épais et tranchants. Vos canines deviennent de véritables crocs.

DÉGÉNÉRATION

TABLE DE DÉTECTION

Jetez 1D20 en ajoutant le rang de l'Hérétique et appliquez le résultat correspondant au total. Si l'élévation de rang s'effectue dans une Citadelle ou un Temple des Apôtres, ôtez 10 au résultat. Si l'Hérétique est dans Luna City, ajoutez 5 au résultat. Si l'Hérétique est dans une ville avec une Cathédrale (autre que Luna City), ajoutez 3. Le résultat de ce jet doit être gardé secret.

- | | |
|-------|--|
| ≤ 5 | La vision des Inquisiteurs est si imprécise qu'ils ne peuvent rien en faire |
| 6-10 | Des perturbations dans la Lumière sont détectées. Ce genre d'événements se produisent des milliers de fois chaque jour - rien que dans Luna City - et même la Confrérie n'a pas les ressources pour toutes les traiter. |
| 11-15 | Des perturbations mineures sont détectées, mais pas suffisamment sérieuses pour motiver le détachement de ressources précieuses pour éliminer sa source. |
| 16-20 | Des perturbations majeures dans la Lumière sont détectées. Une cellule de Voyants passera les 15 prochains jours à localiser et identifier la source. |
| 21-25 | Intrusion potentielle des Légions Obscures ! Un Inquisiteur travaillera désormais à plein temps pour traquer l'Hérétique et si la chasse est fructueuse dans les six mois, la menace capte toute l'attention du Second Directorat. L'Inquisiteur est aussi assisté par une cellule de Voyants pour les six prochains mois. |
| 26-30 | Intrusion sérieuse des Légions Obscures ! 1D4 Inquisiteurs sont sur le coup et passeront jours et nuits à traquer et débiter l'Hérétique pour sauver son âme immortelle des griffes de l'Âme Obscure. Ils disposent de ressources illimitées durant une année ainsi que l'appui d'une cellule de Voyants. |
| ≥ 31 | Intrusion majeure des Légions Obscures ! 2D4+2 Inquisiteurs et 1D4 Mortifères sont sur le coup pour traquer et purger l'Hérétique des maléfices de la Symétrie Obscure. La chasse est lancée, et ils disposent de moyens illimités jusqu'à ce que la menace soit éliminée ! Bien sûr les Voyants les assisteront. |

Acquérir un stigmate n'est que la première étape de la Dégénération qui frappe tôt ou tard la plupart des Hérétiques. Éventuellement, un Don implanté peut consumer le corps de son hôte, progressant tel un cancer qui affecte chaque organe. Dès lors, l'apparence et la santé mentale de l'Hérétique commence à décliner de façon spectaculaire.

En cas d'obtention du résultat 20 sur un Jet de Mutation, l'Hérétique entame le processus de Dégénération au stade 1. Un second résultat 20, le conduira au stade 2. Et sur un troisième résultat 20, l'Hérétique atteindra le trois et dernier stade de la Dégénération. Seul un Exorcisme de septième magnitude est capable d'inverser la Dégénération de la même manière que le processus de Corruption.

STADE 1. Vous ne pouvez pas passer plus longtemps pour un humain. Vos canines deviennent de véritables crocs. Votre peau part en lambeaux, laissant à l'air libre vos muscles et ligaments. Faites un Jet de Mutation pour chaque Don que vous possédez et qui n'ont pas débouché sur un stigmate, et chaque Don que vous acquérez désormais sera synonyme de la déclaration d'un nouveau stigmate. Vous ne pouvez pas plus longtemps être un Hérétique infiltré. Pour pouvez rejoindre un Temple et devenir

l'un des Kohortes Sacrétes en tant que Sacristain. Sinon, vous pouvez commencer tout de suite votre carrière d'aventurier.

STADE 2. Vous ressemblez et sentez comme un cadavre ambulante. De grandes parties de votre corps sont putréfiées. Tous vos stigmates deviennent prononcés au point de devenir de véritables difformités. Les griffes deviennent de véritables serres, les modifications de votre squelette tord votre colonne vertébrale au point d'en devenir bossu, etc. Votre apparence devient véritablement monstrueuse. Toute acquisition de Don supplémentaire peut désormais s'avérer fatale. Vous êtes aller au maximum de ce que votre corps peut encaisser. ne vous reste plus comme possibilité soit la Transfiguration, soit de commencer tout de suite votre carrière d'aventurier.

STADE 3. Votre cerveau est tellement atteint que vous incapable de penser par vous même. Vous êtes maintenant un Kamophage ou un Kadavre, un personnage non-joueur sous le contrôle du maître de jeu. Il est temps de créer un nouveau personnage.

LA LUMIÈRE DE L'INQUISITION

Les pouvoirs obscurs des Hérétiques ne passent pas inaperçus de l'Inquisition. À chaque fois qu'un Hérétique infiltré est élevé à un rang supérieur, le maître de jeu lance 1D20. **Opérer au sein de Bauhaus ou de la Confrérie ôte 1 au résultat.** Si le résultat est INFÉRIEUR au rang de l'Hérétique, les Voyants ont une vision prophétique de l'Hérétique et de ses méfaits (voir [Table de Détection ci-après](#)). À partir de cet instant, un ou plusieurs Inquisiteurs consacreront leur temps à le chercher et à le purifier du mal de la Symétrie Obscure. Le résultat du jet de dé doit être tenu secret, aussi bien pour le joueur qui incarne l'Hérétique que pour les autres.

Les Inquisiteurs ont également le pouvoir de sentir la présence de la Symétrie Obscure lorsqu'ils se trouvent à proximité. Si un Inquisiteur équipé de Stabilisateur de pouvoir se trouve à moins de 50 mètres d'un Hérétique utilisant un Don Obscur ou un artefact nécrotechnologique, le maître de jeu lance 1D20. Un résultat INFÉRIEUR au rang de l'Hérétique indique que l'Inquisiteur a perçu la présence de la Symétrie Obscure.

Il est incapable de la localiser précisément mais n'hésitera certainement pas à user de son autorité pour boucler les lieux et instruire un procès afin de découvrir la vérité.

LA TRANSFIGURATION

Éventuellement, le temps viendra où l'Hérétique se verra offrir la possibilité de la Transfiguration. S'il choisit d'accepter, il est envoyé en pèlerinage à la Citadelle la plus proche de son Apôtre. Là il sera jugé par les Tekrons, un Mage Népharite et le Commandeur Népharite de la Citadelle. S'il en est jugé digne, il est emmené dans une Chambre de Distorsion dans laquelle le processus peut débuter. S'il n'est pas jugé digne, il est conduit aux Nécrochambres et il passera le reste de l'éternité à servir en tant que Légionnaire ou Nécromutant. Sa carrière se termine là. Une fois le processus de Transfiguration entamé, le Transfiguré émergera sous sa nouvelle forme, prêt à obéir aux ordres de son Apôtre.

HÉRAUT DU JUGEMENT DERNIER

Les Hérauts du Jugement Dernier incarnent la vision la plus haineuse de Muawijhe envers l'humanité. Rien n'est sacré ou intouchable pour un Héraut de l'Apôtre de la Folie. Les Hérétiques de Muawijhe sont transfigurés dans les chambres de Distorsion connectés directement aux plans extérieurs à notre réalité. Ce n'est qu'ensuite que des Tekrons viennent implanter les organes supplémentaires.

Conditions requises :

Un rang d'Hérétique de Muawijhe au moins égal à 5.

Tests :

Votre personnage doit réussir un test de Volonté normal (difficulté 10) pour résister au flux d'énergies obscures. En cas d'échec, il rejoindra les rangs des Légionnaires Hurlants.

Bénéfices :

Votre personnage acquière toutes les capacités physiques d'un Héraut du Jugement Dernier (Force, Vitalité, Coordination, règles spéciales).

REJETON DE DEMNOGONIS

Les Rejetons sont les créatures favorites de Demnogonis. Les Hérétiques de Demnogonis sont placés dans Les plus répugnantes des chambres de gestation qui dénaturent leur organisme. Ces abominations ressemblent à une version plus modeste et dénaturée du Contamineur. Ils sont ses yeux sur le champs de bataille ; partout où porte leur regard, Demnogonis voit et comprend.

Conditions requises :

Un rang d'Hérétique de Demnogonis au moins égal à 5.

Tests :

Votre personnage doit réussir un test de Vitalité normal (difficulté 10) pour supporter l'altération profonde de son organisme. En cas d'échec, il rejoindra les rangs des Légionnaires Bénis.

Bénéfices :

Votre personnage acquière toutes les capacités physiques d'un Rejeton de Demnogonis (Force, Vitalité, Coordination, règles spéciales).

CHANGELIN

Les Changelins sont uniques parmi les rangs des Légions d'Ilian de par leurs origines exclusivement humaines. Ils commentent en tant qu'Hérétiques recherchant le pouvoir ultime. Éventuellement, il peut être décidé qu'ils sont prêts à être transfigurés en des humanoïdes qui peuvent changer de forme et de texture à volonté.

La plupart des Changelins remplacent des personnes de haut-rang au sein des mégacorporations et de la Confrérie. Les malheureux en question sont livrés en pâture à la Chasse Sauvage et les Changelins prennent simplement leur place. De cette façon Ilian est capable de mettre ses agents à des positions clés qui lui seraient autrement inaccessibles.

Conditions requises :

Un rang d'Hérétique d'Ilian au moins égal à 5.

Tests :

Votre personnage doit réussir un test de Volonté normal (difficulté 10) pour contrôler les pouvoirs de sa nouvelle forme. En cas d'échec, le corps du personnage se dissout en une flaque de limon protoplasmique.

Bénéfices :

Votre personnage acquière toutes les capacités physiques d'un Changelin (Force, Vitalité, Coordination, règles spéciales).

MARAUDEUR PRÉTORIEN

Les Maraudeurs Prétoriens sont créés suivant la vision qu'a Algeroth du combattant ultime. Lorsque vous être transfigurés en Maraudeur, votre cerveau est chirurgicalement prélevé et placé dans dans une machine de guerre humanoïde créée pour pouvoir utiliser toutes les options de l'arsenal de la Technologie Obscure. Si vous êtes choisie pour une Transfiguration en Maraudeur, vous pouvez demander à un autre joueur qui satisfait aux conditions requises de faire le test avec vous. Autrement, le maître de jeu vous assignera un personnage non-joueur comme jumeau.

Conditions requises :

Une valeur d'au moins 18 dans deux compétences dans les domaines Armes à feu et Combat. Une valeur d'au moins 10 dans les compétences Esquive et Perception.

Tests :

Votre personnage doit réussir un test de Vitalité normal (difficulté 10) pour survivre à l'opération. En cas d'échec vous mourrez dans le puits de lave dans lequel vous irez lors de la première étape du processus.

Bénéfices :

Votre personnage acquiert toutes les capacités physiques d'un Maraudeur Prétorien (Force, Vitalité, Coordination, règles spéciales). Il bénéficiera aussi d'un Lien Symbiotique vers son partenaire et d'une Faux de Semaï équipée au choix d'un lance-flammes ou d'un lance-grenades.

PROPHÈTE MÉTROPOLITAIN

TABLE DE LA CHASSE

La mauvaise nouvelle est que la Confrérie dispose de milliers de Voyants du Premier Directorat qui sont entièrement dédiés à la détection, localisation et l'identification des utilisateurs de la Symétrie Obscure. La bonne nouvelle est qu'il existe des millions d'Hérétiques à détecter. Le risque existe mais il n'est pas assez élevé pour conduire un serviteur des Apôtres à se repentir.

Si un Hérétique est détecté (résultat de la Table de Détection) et qu'une cellule de Voyants a été détachée pour le localiser, jetez 1D20 sur la Table de la Traque chaque semaine et à chaque utilisation d'un Don Obscur. Pour chaque Inquisiteur qui participe à la recherche, ajoutez 1 au résultat. Ajoutez également le rang de l'Hérétique et finalement ajoutez le Facteur de Corruption de tous les objets maléfiques que l'Hérétique transporte.

Un résultat de 1 sur le jet signifie que l'Inquisition perd la piste - peut être débusquent-ils un Hérétique plus puissant ou sont-ils tombé sur un artefact qui ne pouvait être ignoré ou un Inquisiteur à fait une bavure. Cela arrive, même au sein de la Confrérie.

≤ 10 La recherche ne donne rien, pour cette fois. La chasse est suspendue.

11-15 Ils savent que vous êtes là et dans quelle direction chercher mais pas plus. Effectuez immédiatement un nouveau jet en ôtant 3 au résultat

16-20 Votre trace est localisée dans un périmètre restreint de la ville. Effectuez immédiatement un nouveau jet.

21-25 Votre trace est localisée à plus ou moins 1 kilomètre. Ils connaissent votre taille, couleur de cheveux et quels vêtements vous portez. Effectuez immédiatement un nouveau jet en ajoutant 2 au résultat.

26-30 Ils connaissent votre identité et votre visage est diffusée dans tout le système solaire. Ils savent avec une précision de 250 mètres où vous êtes. Si l'Hérétique a un rang de 10 ou plus, la zone est bouclée par des Inquisiteurs en moins d'une heure. Sinon cela prendra deux heures. Effectuez immédiatement un nouveau jet en ajoutant 5 au résultat.

≥ 31 Ils savent qui vous êtes, où vous vivez, où votre Temple se trouve. Désormais c'est une question de temps (plus exactement 1D4 heures), avant que les renforts n'arrivent. S'ils vous manquent cette fois, la tête d'un Inquisiteur roulera.

Le Prophète Métropolitain est l'infiltrateur incarné. Nombreux sont les ennemis pris par surprise par la transformation d'une proie facile en une créature carnassière qui a une préférence pour le sang - le leur. Lorsqu'un Hérétique de Semaï est jugé digne de devenir un Prophète, un Mage Népharite l'accompagne aux Nébrochambres où il réalise les sacrements obscurs qui transfigureront la forme de l'Hérétique.

Conditions requises :

Un rang d'Hérétique de Semaï au moins égal à 5.

Tests :

Votre personnage doit réussir un test de Volonté normal (difficulté 10) pour contrôler la bête carnassière. En cas d'échec, le corps du personnage est dévoré de l'intérieur durant la transfiguration.

Bénéfices :

Votre personnage acquière toutes les capacités physiques d'un Prophète Métropolitain (Force, Vitalité, Coordination, règles spéciales).

NÉPHARITE

C'est l'honneur ultime qui peut récompenser un Hérétique, à l'exception peut être de devenir un Corrupteur, et le but ultime de tous les Hérétiques. Lorsque vous devenez un Népharite, vous

devenez l'un des commandeurs des Légions Obscures, un être immortel juste en dessous des Apôtres en terme de pouvoir (avec, ce qui vous désespère, tout un tas d'autres Népharites et Corrupteurs).

Conditions requises :

Un rang d'Hérétique au moins égal à 10.

Tests :

Tout d'abord, votre personnage subit tout une batterie de tests qui sanctionnent chaque aspect de son être. Votre personnage doit réussir un test sous chaque Capacité de Base (difficulté 10). Un échec est synonyme de mort. Ensuite, il doit survivre à la séparation de son âme et de son corps. Il est sacrifié sur le grand Autel dans le sanctuaire d'un Citadelle, tout son sang est retiré lentement et son cadavre est envoyé dans un puits de lave. L'esprit du personnage doit survivre à cette épreuve. Votre personnage doit réussir un test sous son rang d'Hérétique. En cas d'échec, son esprit est dévoré par l'Apôtre que vous servez (ce qui est en soit un honneur recherché par quelques uns).

Bénéfices :

Votre personnage acquière le statut ainsi que toutes les capacités physiques d'un Népharite (Force, Vitalité, Coordination et autres capacités spéciales).

LES KOHORTES SECRÈTES

Les Kohortes Secrètes est le nom donné donnés aux individus corrompus qui suivent ouvertement la voie des Apôtres, qui accomplissent leurs sombres desseins parmi les mondes de l'humanité et qui les vénèrent dans leurs propres Temples. Ce terme désigne aussi bien les jeunes initiés que les Nécromages ayant roulé leur bosse, et tout le spectre des forces armées tel les Faucheurs d'Âmes, les Ravageurs et bien d'autres. Tous sont marqués par le pouvoir de leurs Apôtres respectifs.

Lorsqu'ils sont impliqués dans des opérations clandestines, les Kohortes Secrètes s'habillent exactement comme n'importe quelle force conventionnelle et s'équipent souvent avec les mêmes armes que leurs adversaires. Bien évidemment, utiliser une arme de la Technologie Obscure révélerait la nature réelle pour n'importe quel observateur et compromettrait les objectifs de la mission. Mais, sur le champ de bataille et lorsqu'ils réalisent leurs rituels dans leurs Temples, les Hérétiques arborent un habit distinct à l'instar de la Confrérie et des corps d'armée corporatistes.

ACOLYTES

Ce sont les membres avec le rang le moins élevé du secte. Ils n'ont rejoint les Kohortes Secrètes que très récemment et ne possèdent encore aucun Don. Ils sont dans l'obligation d'obéir à n'importe quel autre Hérétique. En combat, les Acolytes forment le gros des troupes des Kohortes Secrètes. Le taux de mortalité est élevé parmi les Acolytes et ce sont souvent les plus désireux de prouver leur loyauté et leur dévotion à leur nouveau seigneur et prennent souvent les pires risques pour prouver leur valeur.

Les Acolytes portent la tunique standard. Leurs masques sont grossiers, non-ornementés et fabriqués en simple fer. Ils n'ont pas encore le droit de porter le signe de leur Apôtre sur leur plaque d'épaule ou la ceinture de cuir coloré.

À ces occasions, les Hérétiques portent des tuniques à caoules noires avec des ceintures de cuir à la couleur de leur Apôtre (Algeroth : rouge ; Ilian : jaune ; Semaï : bleu ; Muawijhe : violet ; Demnogonis : vert). La boucle de leurs ceintures est à l'image du signe de l'Apôtre. Ce signe est répété sur leur plaque d'épaule droite. Leurs mains sont recouvertes de gants épais de cuir noir et de la même couleur que leur ceinture. Ils portent de larges pantalons et de hautes bottes avec des genouillères sur lesquelles le signe est répété. Mais l'accessoire le plus distinctif est que tous les Hérétiques portent un masque sculpté pour ressembler au visage de leur Apôtre. La richesse, la complexité et l'ornementation de ces masques reflètent le statut de son porteur au sein du secte, à l'instar du métal qui les compose. Le masque d'un Suprême Nécromage sera une création d'airain finement ciselé ornée de bijoux. Le masque des néophytes sera une simple pièce de fer sculpté grossièrement.

INITIÉS

Les Initiés ont prouvé leur loyauté et leur bravoure au secte à plusieurs reprises. On les trouve communément à la tête de détachements d'Acolytes ou en petites unités sous le commandement d'un Nécromage, un Ravageur ou un Faucheur d'Âmes. Ce sont les serviteurs de confiance des Apôtres qui aspirent encore à faire de grandes choses. Dans la vie de tous les jours, ils peuvent être ouvriers, cadres ou soldats, mais en réalité, ce sont les élus des Seigneurs de l'Obscurité.

Les Initiés portent la tunique standard. Ils sont autorisés à porter la ceinture de cuir coloré et la marque de leur Apôtre sur leur plaque d'épaule droite. Sur leur plaque d'épaule gauche, sont inscrits un nombre de cercles concentriques égal à leur rang.

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 : 12	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 10	Tête : 3
Armes à feu : 10	Poitrine : 3
Communication : 10	Abdomen : 3
Adresse : 9	Bras droit : 2
Techniques : 9	Bras gauche : 2
Perception : 5	Jambe droite : 3
Esquive : 5	Jambe gauche : 3
Structure : ESCOUADE	
6-8 Acolytes jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes 1 Initié (voir description Initiés)	
Équipement	
Tous : Invader, Pistolet Punisher Spécialiste mitrailleur : Charger Spécialiste lance-roquettes : Southpaw Initié : Glaive Punisher, Pistolet Punisher	
Règles spéciales	
Aucune	

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 13	Déplacement : 3/225
Vitalité : 11	Bonus Offensif : +1
Coordination : 13	Actions : 3
Intelligence : 11	Bonus Initiative : +3
Volonté : 13	Blessures : 7
Personnalité : 13	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 13	Tête : 4
Armes à feu : 13	Poitrine : 3
Communication : 12	Abdomen : 3
Adresse : 10	Bras droit : 2
Techniques : 11	Bras gauche : 2
Perception : 6	Jambe droite : 3
Esquive : 6	Jambe gauche : 3
Structure : ESCOUADE	
6-8 Initiés jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes 1 Ravageur (voir description Ravageurs)	
Équipement	
Tous : Glaive Punisher, Pistolet Punisher Spécialiste mitrailleur : Charger Spécialiste lance-flammes : Fuseur Géhenne Ravageur : Belzarach, Ashreketh	
Règles spéciales	
Les Initiés maîtrisent jusqu'à 3 Dons Obscurs.	

SACRISTAINS

Les Sacristains sont les infortunés qui ont commencé à dégénérer du fait de l'influence de la Symétrie Obscure sur leur organisme, se répandant tel un cancer généralisé. Ce sont souvent les plus désespérés à prouver leur dévotion à leur Seigneur.

Les Sacristains portent souvent leur panoplie complète tout le temps. Ils portent une simple tunique grise avec une lourde cagoule qui dissimule leurs altérations physiques. Le signe de l'Apôtre est arboré sur la plaque d'épaule droite et ils possèdent aussi la ceinture de cuir. La plupart choisissent de porter un masque de fer simple mais quelques uns préfèrent arborer leur terribles mutations au grand jour.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	13	Déplacement : 3/225
Vitalité :	11	Bonus Offensif : +1
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	11	Bonus Initiative : +3
Volonté :	18	Blessures : 7
Personnalité :	14	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	13	Tête : 4
Armes à feu :	13	Poitrine : 3
Communication :	13	Abdomen : 3
Adresse :	11	Bras droit : 2
Techniques :	11	Bras gauche : 2
Perception :	6	Jambe droite : 3
Esquive :	6	Jambe gauche : 3
Structure : ESCOUADE		
6-8 Initiés		
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs		
jusqu'à 1 spécialiste lance-Roquettes		
1 Ravageur (voir description Ravageurs)		
Équipement		
Tous : M50, Pistolet Punisher		
Spécialiste mitrailleur : M89		
Spécialiste lance-roquettes : DEUCE		
Ravageur : Belzarach, Ashreketh		
Règles spéciales		
Les Sacristains maîtrisent jusqu'à 5 Dons Obscurs.		

RAVAGEURS

Les Ravageurs sont les guerriers ultimes humains des sectes. Ce sont des soldats qui passent chaque instant à s'entraîner pour améliorer leurs compétences de combat. Sur le champs de bataille, on les trouve habituellement à commander des unités d'Initiés sur les objectifs les plus difficiles.

Les Ravageurs portent un masque d'acier et d'airain. Ils ont normalement une courte cape aux couleurs de leur Apôtre en dessous de leurs plaques d'épaules et plusieurs armes pendant de leurs holsters à leur ceinture. Ils arborent de lourds gantelets aux couleurs de leur Apôtre équipés de poings américains.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	16	Déplacement : 4/275
Vitalité :	15	Bonus Offensif : +2
Coordination :	16	Actions : 4
Intelligence :	10	Bonus Initiative : +4
Volonté :	18	Blessures : 8
Personnalité :	18	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	15	Tête : 4
Armes à feu :	15	Poitrine : 6
Communication :	13	Abdomen : 6
Adresse :	13	Bras droit : 6
Techniques :	11	Bras gauche : 6
Perception :	7	Jambe droite : 6
Esquive :	10	Jambe gauche : 6
Structure : ESCOUADE		
3-5 Ravageurs		
jusqu'à 1 spécialiste arme lourde		
1 Nécromage Suprême (voir description Nécromage Suprême)		
Équipement		
Tous : Belzarach, Ashreketh		
Spécialiste arme lourde : Métacanon		
Règles spéciales		
Les Ravageurs maîtrisent jusqu'à 6 Dons Obscurs.		

FAUCHEURS D'ÂMES

Les Faucheurs d'Âmes sont les assassins des Apôtres et pour cela ils sont redoutés à juste titre par tout homme saint d'esprit. Ils vivent seulement pour tuer et réalisent leur mission habillée de leur costume distinctif et équipée de leur terrible Faux des Âmes. Toutes sont liées aux Faucheurs par le Don Obscur Invocation et elles peuvent se retrouver dans leurs mains en un instant.

Les Faucheur d'Âmes portent une large tunique à cagoule noire qui semble flotter autour d'eux. En dessous, les Faucheurs portent un masque de fer noir et des vêtements tous noirs. Leurs gantelets sont à la couleur de l'Apôtre. Dans leurs mains, les Faucheurs brandissent la redoutable Faux des Âmes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	16	Déplacement : 4/275
Vitalité :	15	Bonus Offensif : +2
Coordination :	17	Actions : 4
Intelligence :	10	Bonus Initiative : +4
Volonté :	20	Blessures : 8
Personnalité :	16	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	15	Tête : 4
Armes à feu :	13	Poitrine : 3
Communication :	13	Abdomen : 3
Adresse :	15	Bras droit : 2
Techniques :	11	Bras gauche : 2
Perception :	8	Jambe droite : 3
Esquive :	8	Jambe gauche : 3
Structure : INDÉPENDANT		
1 Faucheur d'Âmes		
Équipement		
Faux des Âmes, Voriche		
Règles spéciales		
Vision nocturne. Les Faucheurs d'Âmes maîtrisent jusqu'à 5 Dons Obscurs.		

TECHNOMANCIEN

Les Technomanciens sont les techniciens des Apôtres de tout premier ordre, rivalisant avec les Tekrons en termes d'expertise. Ils disposent d'une grande connaissance concernant la Technologie Obscure.

Les Technomanciens se distinguent en ne portant pas de masque ni de cagoule. Ils portent la tunique standard du secte, mais leur cagoule est rejeté en arrière révélant leur crâne rasé avec le signe de leur Apôtre tatoué sur le front. Habituellement ils portent de lourdes ceintures équipées de poches contenant différents outils plus ou moins reconnaissables.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	12	Déplacement : 3/225
Vitalité :	13	Bonus Offensif : +1
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	19	Bonus Initiative : +3
Volonté :	13	Blessures : 7
Personnalité :	17	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	12	Tête : 0
Armes à feu :	12	Poitrine : 6
Communication :	13	Abdomen : 6
Adresse :	13	Bras droit : 6
Techniques :	16	Bras gauche : 6
Perception :	12	Jambe droite : 6
Esquive :	6	Jambe gauche : 6
Structure : INDÉPENDANT		
1 Technomancien		
Équipement		
Belzarach avec toutes les options nécrobioniques		
Règles spéciales		
Les Technomanciens maîtrisent jusqu'à 6 Dons Obscurs.		

NÉCROMAGE

Les Nécromages Suprêmes sont la tête et la plus haute autorité au sein des Temples des Apôtres. Eux seuls répondent des actes d'un Temple devant leur Apôtre. Les Nécromages Suprêmes constituent les ennemis les plus mortels auquel on peut être amené à faire face.

Les Nécromages Suprêmes portent un masque d'airain et une tunique noire ample. Leur gantelets sont aussi noirs comme leurs bottes. Une amulette sacrée à l'effigie du symbole de leur Apôtre pend à leur cou.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	13	Déplacement : 3/225
Vitalité :	13	Bonus Offensif : +1
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	20	Bonus Initiative : +4
Volonté :	22	Blessures : 8
Personnalité :	22	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	15	Tête : 4
Armes à feu :	15	Poitrine : 6
Communication :	15	Abdomen : 6
Adresse :	13	Bras droit : 6
Techniques :	16	Bras gauche : 6
Perception :	10	Jambe droite : 6
Esquive :	8	Jambe gauche : 6
Structure : INDÉPENDANT		
1 Nécromage Suprême		
Équipement		
Dépeceur d'Âmes, plusieurs nécro-artefacts, un gant nécrobionique (dommages 1D6+3, Bonus Offensif déjà compté)		
Règles spéciales		
Les Nécromages Suprêmes maîtrisent jusqu'à 10 Dons Obscurs.		

LES TEMPLES DES APÔTRES

Les cinq Apôtres de l'Obscurité sont assez occupés dans la ville de Luna. Les maladies pandémiques ravagent les parties les plus pauvres des Périmètres, servant les minions de Demnogonis. Des gang itinérants sont entraînés dans des émeutes meurtrières par les servant d'Algeroth. Les cadres corrompus se vautrent dans une opulence indescriptible en gravissant les échelons jusqu'au sommet au nom de Semai. Et Celui-qui-ne-doit-pas-être-nommé est né au sein de notre monde.

La Cité de Luna peut être aussi effrayante et corrompue que vous le désirez. Il y a bien quelque chose à dire sur les conflits militaires, mais franchement c'est le genre de thème dont on fait vite le tour. Pour donner à vos joueurs quelque chose à se mettre sous la dent, montrez leur les horreurs subtiles qui les entourent. Montrez leur sur quoi la cité a été fondée.

LE VIEUX CERCLE

Les plus hauts étages d'une des constructions corporatiste les plus proéminente du centre-ville abritent une très ancienne et puissante hérésie. Le Vieux Cercle représente Semai, le Maître du Mensonge, et utilise ses Dons Obscurs pour placer ses membres à des position clés dans toutes les mégacorporations. Le Vieux Cercle n'est pas spécialisé que dans les corporations ; il prend ses membres de n'importe où, et en fait cherche les membres de corporations où il est faiblement représenté, ou si l'un de ses complots requiert quelqu'un sous-couverture.

La charte du secte est de "consommer la chair de vierges et de boire le sang des martyrs," et le groupe doit en fait se livrer à la pratique du cannibalisme. Quand ils le font, un Népharite de Semai récompense chaque membre présent avec un nouveau Don Obscur. Il va sans dire, qu'il n'y a pas de fuite hors du secte quand vous êtes l'un de ses membres.

LES FRÈRES D'ARMES

Le public connaît les Frères d'armes comme un gang de meurtriers extrêmement bien équipé et bien entraîné connu pour faire basculer des blocs entiers des Périmètres dans le chaos pendant leur "traque". La "traque" menée par le gang consiste en la sélection d'un héros parmi les rangs des francs-tireurs et en veillant à ce qu'il ne survive pas à la nuit suivante. Personne n'est allé aussi loin. Toutes les sécurité corporatistes refusent de se confronter avec les Frères d'Armes du fait de la différence d'équipement entre les policiers et les membres du gang. La raison de la longévité de ce gang tient au fait qu'ils commandé par un Népharite d'Algeroth, l'Apôtre de la Guerre. Le gang opère en dehors d'une Citadelle enfouie profondément dans les anciennes mines qui parcourent les fondations de la cité, et peut surgir dans les métros souterrains ou les bouches d'égouts à tout moment. Les Tekrons créent de nouvelles armes de destruction de masse pour le gang de façon à les tester dans les rues de Luna. Les conceptions réussies peuvent éventuellement se voir dans les zones de guerre.

LES CHAPELLES DE L'OBSCURITÉ

Luna est si vaste que même la Confrérie n'arrivent pas à contrôler les identités que tous ses serviteurs. Quelques missionnaires, et même certains mystiques, sont séduits par l'Obscurité durant les longs mois et années passés dans les pires endroits de la cité. Ilian, la Dame du vide, est le plus souvent l'Apôtre qui recrute les ex-frères dans le giron de l'Âme Obscure. Ces Mystiques damnés deviennent Apostates leur paroisse devenant une Chapelle de l'Obscurité. Ils continuent de prêcher devant les fidèles, mais maintenant leur message promet la voie de l'Obscurité à leurs auditeurs. Des quartiers entiers ont été purgés par la Confrérie une fois ils ont trouvé une Chapelle de l'Obscurité parmi eux. Les Chapelles de l'Obscurité sont éparpillées à travers Luna, et de nouvelles surgissent chaque jour.

TRANQUILLITÉ : CENTRE PSYCHIATRIQUE ET DE RÉHABILITATION

Des célébrités, cadres et personnes dans le circuit sont tous dans le même état lors de leur arrivée au centre psychiatrique. Ils sont tous dans un besoin désespéré d'attention. Le Centre Tranquillité est un petit centre médical connu, mais leur de succès apparent est extrêmement haut. Ce que personne ne sait est que Tranquillité est une citadelle de Muawijhe, l'Apôtre de la

folie. Les patients qui viennent pour une désintoxication ou juste pour du repos sont soumis aux énergies puissantes de la Symétrie Obscure et transformés en de dangereux maniques, et non juste en des cas de dépressions légères qui passent actuellement les portes de l'établissement. Les patients paraissent bien équilibrés et prêts pour leur sortie. Alors, des jours, des semaines ou des années plus tard, ils trouvent une tour, un fusil de précision et une cour d'école pleine d'enfants et se rendent en ville. D'autres lentement retirés du monde, plongent leur entourage dans leur propres fantaisies paranoïdes. Les patients de Tranquillité sont moins suicidaires que la majorité des gens de Luna - du fait qu'ils possèdent une mission maintenant.

LES VIEUX TUNNELS

Dans une cité de quatre-vingt-dix millions de personnes, il peut y avoir une poignée de millions qui sont hors circuits et qui finissent dans la rue. Pensez à ça : une cité avec littéralement des millions de sans-abri. Où vivent-ils? Sous la vile, dans les kilomètres et kilomètres des lignes de métros abandonnées, puits de mines, même des niveaux entiers de la ville ancienne qui ont été scellés et enfouis sous de nouvelles constructions. Personne ne connaît l'importance exacte de la population non-enregistrée vivant dans les vieux tunnels, mais soyez assurés que ses armées de laissé-pour-compte ont trouvé de nouveaux chefs où la lumière du Cardinal a failli. Tous les Apôtres ont des sectes actifs chez les sans-abri, et la politique de la Confrérie d'utiliser les lance-flammes a unifiés plus que jamais les populations souterraines.

Demnogonis est puissant dans les vieux tunnels à cause des terribles conditions de vie de la population. Algeroth transforme de pauvres ères en tueurs surpuissants. Ilian fournit une fausse lumière d'espoir pour remplacer la propagande de la Confrérie. Muawijhe a des suivants parmi ceux que l'on regarde comme de "pauvres fous inoffensifs". Semai entretient la flamme de la vengeance qui brille dans le cœur de ceux qui vivent sous la cité.

Les vieux tunnels, puits de mine et blocs villes oubliés qui peuvent déboucher à la surface de la cité. Les entrées peuvent apparaître n'importe où : dans les recoins sombres d'une ligne de métro en activité, derrière de vieilles caisses dans un dépôt, par les égouts du boulevard qui transportent les déchets de Luna dans leur monde. Un rumeur affirme qu'Ilian a fait main basse sur les ruines de la "Première Cathédrale" qui existent comme fondations pour la construction actuelle, que tous ont oubliés sauf la Confrérie.

LES CLUBS DE RENCONTRES

Il existe une frange de clubs privés, à la fois dans les Vieux Quartiers que dans les Périmètres, où les célibataires et couples peuvent rencontrer de nouveaux partenaires ou arranger des échanges de groupes. Il y a aussi une grosse part de prostitution dans les clubs de rencontres. Et beaucoup d'échanges de germes. Quelques unes des épidémies les plus terribles à ravager les rangs des cadres ont leur piste remontant aux clubs de rencontres, où les servants de Demnogonis introduisent de nouvelles variétés dans la biosphère de Luna pour une prolifération rapide. En dépit de risques élevés d'infection, les clubs de rencontre restent un endroit populaire clandestin.

LES CARNAVALS MANGEURS D'ENFANTS

Tous les jours de la semaine, lorsque vous regarderez Luna du ciel, vous verrez le faible chatolement lumineux d'une grandeur ou d'un manège. Ce que vous ne serez pas capable de voir seront les enfants qui participent à ces carnivals du mal et y disparaîtront à jamais. Les Hérétiques dépravés de Semai organisent ces carnivals de quartiers qui apparaissent dans un parc une nuit, installant les manèges et stands, et attendent l'arrivée des familles involontaires. Les carnivals durent quelques jours seulement, et s'évanouissent aussi rapidement qu'ils sont apparus après que quelqu'un ne s'aperçoivent les gamins du quartier ont disparus. Certains de ces enfants regagnent leur foyer des semaines voire des années plus tard et clament avoir oublié ce qui leur était arrivé durant l'intervalle. Tous ces enfants sont maintenant des serviteurs de Semai.

Les Temples des Apôtres sont les bases des Hérétiques au sein des villes de l'humanité. On les localise habituellement dans les complexes industriels abandonnés ou enfoui profondément dans les fondations de la ville dans des chambres dissimulées au sein du réseau d'égouts. Quelquefois les Hérétiques peuvent aménager un niveau entier d'un quartier résidentiel abandonné. Dans tous les cas, la localisation du Temple est jalousement gardée secrète. Très peu, même parmi ceux qui y sont amenés connaissent sa localisation exacte. Les Hérétiques qui ne sont pas encore autorisés à connaître son emplacement y sont conduits les yeux bandés. Les accès à ces temples sont constamment surveillés par les Hérétiques ou d'autres gardiens.

Les Temples sont différents suivant l'Apôtre dont ils dépendent : Les Temples de la Folie, Muawijhe ; Les Temples du Vide, Ilian ; Les Temples de la Mort, Demnogonis ; les Temples du Pouvoir, Semai ; les Temples de la Destruction, Algeroth. Les Temples des Apôtres réalisent la majorité de tâches dévolues à une Citadelle. Chacun dispose d'un Sanctuaire où l'Apôtre est idolâtré, et un modeste complexe de Nécrocambres - rien en comparaison de l'échelle d'une Citadelle, bien sûr. Ils n'abritent aucun Bassin des Connaissances, aucune Manufacture et aucun Fourneau Symétrique. Habituellement, ils sont équipés d'une Chambre de Distorsion où les prisonniers sont retenus captifs et les Hérétiques préparés pour la Transfiguration. Les Temples ont aussi quelques dépendances où les Nécromages, les Ravageurs et autres Hérétiques peuvent se travailler, et quelques baraquements où les créatures des Légions Obscures peuvent se reposer. Chacun est aussi équipé d'une salle d'entraînement où les Ravageurs et les autres troupes peuvent parfaire leur compétences.

Le Nécromage Suprême loge dans un appartement à proximité du Sanctuaire. Tous les Temples ont un arsenal à côté des dépendances où les armes créées à l'aide de la Technologie Obscure sont entreposées, prêts à être distribuées aux Hérétiques en mission lorsque cela s'avère nécessaire. Toutes les entrées des Temples se composent d'un vestiaire plein de tuniques de Hérétiques, où les nouveaux venus peuvent mettre un masque et une cagoule avant d'entrer à proprement dit dans le Temple.

COMMANDEMENT. À l'instar des Citadelles commandées par les Népharites, les Temples sont commandés par les Nécromages. En fait, le premier devoir d'un Hérétique qui a accédé au rang de Nécromage Suprême est de fonder un nouveau Temple. Pour ce faire, l'Hérétique se verra doté d'une partie des forces de son ancien Temple et de tout le matériel que son précédent supérieur peut lui fournir. Ce processus de colonisation est incessant et toujours croissant, vu que des Temples sont souvent découverts et purgés par la Confrérie, de nouveaux Temples doivent être fondés le plus rapidement possible.

La meilleure défense d'un Temple est le secret ; aucun d'entre eux ne peut résister à une attaque déterminée des forces de la Confrérie. C'est pour cette raison que leur localisation n'est connu que de quelques uns.