

LES LÉGIONS OBSCURES

Quand les marchands revendiquèrent la dixième planète, ils éveillèrent la bête endormie - puisse son nom être à jamais maudit et tenu en mépris ! L'avidité et l'orgueil menèrent leurs pas sur le chemin de la damnation éternelle et leur firent rejeter les saints conseils de nos prophètes éclairés. Les marchands posèrent le pied sur la planète et brisèrent par défi les chaînes qui tenaient l'Obscurité à distance. Dans leur orgueil et leur folie, ils ouvrirent en grand les portes de notre univers, laissant le mal entrer une nouvelle fois.

Et il advint que les Légions Obscures fondirent sur nous, hurlant leur soif de destruction et de corruption. Pous-sant jappements et grognements, les loups dégénérés dénudèrent leurs crocs en flairant l'odeur du sang et du carnage qui les attendait. Des hordes d'hérétiques furent corrompues par le mal et rendues frénétiques par les sombres Apôtres et elles marchèrent sous leur bannière maudite contre la lumière de notre Confrérie.

Ce furent les disciples du Cardinal qui se dressèrent contre les Apôtres et leurs Légions. Des dizaines d'hommes et de femmes de valeur répondirent à l'appel de la guerre sainte contre les rejetons de l'Obscurité, et ainsi commença la lutte.

Du côté du mal se dressaient des monstres sortis de dimensions impies, condamnés à brûler éternellement dans les brasiers purificateurs de la damnation.

Contre eux, la Confrérie brandissait le bouclier de la justice et le glaive de la vérité.

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

L'ARRIVÉE DES APÔTRES

Les Légions Obscures sont l'incarnation du mal et de l'Obscurité. Depuis des temps immémoriaux, les sombres Apôtres guettaient l'occasion de pénétrer dans notre système solaire et d'entamer leur sinistre croisade contre l'humanité.

Par où commencer l'histoire des Légions Obscures ? Autant essayer de dater le début de l'univers, ou de définir la naissance de la conscience. Admettons que tout ait commencé avec la découverte de la Tablette d'Acier de Pluton. Ce furent les Conquistadores d'Imperial qui trouvèrent et déplacèrent la Tablette, relâchant ainsi la Symétrie Obscure dans l'univers des hommes.

Mais il ne s'agit aucunement d'un accident ; cette funeste trouvaille ne fut pas un hasard. Derrière la curiosité de l'homme se dissimulait autre chose, une force à l'oeuvre sur les Conquistadores, comme la fascination dans l'oeil du serpent. Lorsqu'ils touchèrent l'objet, ce fut comme l'écho d'un glas puissant, une résonance à travers le vide, mais ce fut également un signe, un oracle annonçant que le fruit de l'âme humaine était mûr. Gonflée par l'avidité, l'ambition et la trahison, la race humaine était enfin digne de l'attention de l'Âme Obscure. La Symétrie Obscure se répandit dans notre réalité, la détournant au profit de l'Âme Obscure et rendant une grande part de la technologie humaine si dangereusement imprévisible que l'utiliser revenait à courir au désastre.

Mais la Symétrie Obscure n'était que l'avant-garde, le signe précurseur de l'arrivée des Légions Obscures elles-mêmes. Tout comme l'homme avait transformé des planètes entières pour les plier à sa présence, de même la Symétrie Obscure transforma la réalité des hommes pour la plier à la venue de l'Âme Obscure.

Quelque cinquante ans plus tard, quand la planète Néron fut découverte, sa signification ne fut pas reconnue immédiatement, même si beaucoup de gens furent saisis d'une crainte irraisonnée à l'annonce soudaine de sa troublante existence. Ce furent les premiers colonisateurs de Néron, la dixième planète, qui éveillèrent l'horreur endormie. Ils découvrirent des installations et des sceaux impies et, sous l'influence pernicieuse de la Symétrie Obscure, brisèrent le Premier Sceau de Répulsion et libérèrent l'Obscurité de ses liens.

Par ce geste, ils ouvrirent la porte aux alliés de l'Âme Obscure et les introduisirent dans notre univers en l'an 51 TC. Ceux dont l'esprit était faible et les pensées funestes cédèrent bientôt aux tentations des Apôtres. L'Obscurité se nourrissait des esprits tortueux et des pensées corrompues des hommes. Le pouvoir de l'esprit humain lui procura l'énergie qu'elle désirait si hardement et elle put donner naissance au Premier Apôtre, ILIAN, la sombre Dame. Sous sa direction, la Symétrie Obscure déferla sans bruit sur les mondes des hommes et posa les fondations de l'Obscurité qui devait nous recouvrir.

Alors que le désespoir et la confusion s'étendaient, un nombre grandissant de citoyens du système solaire gémissaient de peur. Nourri du désespoir et de l'anxiété, MUAWIJE, le Maître delà Démence, émergea et envahit les royaumes du sommeil et des rêves. Et l'homme ne trouva plus le réconfort dans les bras de Morphée.

L'humanité faisait de son mieux pour affronter les Apôtres mais ne pouvait faire taire ses petites querelles intestines. Les mégacorporations guerroyaient entre elles et la confiance devenait fragile. L'Obscurité créa alors SEMAÏ, le Maître du Mensonge, le Nourrisseur de la Vengeance. Il reçut pour mission de dresser le frère contre le frère, de corrompre les dirigeants de l'humanité et de semer les graines de l'Obscurité dans l'esprit

des hommes.

Le décor en place pour accueillir le plus grand conflit de toute l'histoire de l'humanité. D'un côté se tenaient la Confrérie et les armées des mégacorporations, de l'autre les forces de l'Obscurité. Du tumulte des premières batailles et des escarmouches à la lisière de l'Obscurité sortit ALGEROTH, Démon de la Technologie Obscure et de la Destruction. Il rassembla les forces de l'Obscurité, les transforma en Légions Obscures et donna au mal la force de ravager les mondes.

Conduites par le terrible conquérant, les hordes de l'Obscurité se lancèrent dans la bataille. Sans trêve ni repos, elles frappaient les défenses des armées et de féroces batailles secouèrent le système solaire. Sur chaque monde flamboyant les bûchers de la guerre et les cadavres jonchaient les plaines et les vallées. Bientôt DEMNOGONIS, le Cinquième Apôtre, émergea du vide. Immondices, famine, épidémies et mutations suivaient sa trace tandis qu'il rampait d'un monde à l'autre, de champ de bataille en champ de bataille. Il infesta nos villes de mutant hérétiques et répandit la pourriture de l'Obscurité parmi nos troupes.

Seules les visions et la force de la foi du Cardinal sauvèrent l'humanité de l'annihilation totale. À la tête des armées combinées de toutes les mégacorporations, il défiait les Légions Obscures lors de la croisade vénusienne et commença à les repousser hors du système. Sur Mars, une brève démonstration de force du Commandeur Népharite d'Algeroth, Saladin, rappela à l'humanité que les Légions Obscures n'étaient pas définitivement vaincues mais qu'elles avaient seulement battu en retraite, en attendant l'heure de l'assaut final contre l'âme de l'humanité.

L'ÈRE DE LA SYMÉTRIE OBSCURE

Aujourd'hui, après plus de douze cents ans d'absence, elles sont de retour. Les Légions Obscures sont venu finir ce qu'elles ont commencé si longtemps auparavant. Comme les forces humaines sont secoués par le choc des Deuxièmes Guerres corporatistes, il y a peu d'espoir qu'elles puissent survivre à cette ultime tentative contre leur monde, leur vie et leur âme même.

C'est maintenant notre futur. Notre ère. Et notre époque est la plus noire de toutes.

Epidémies et mutations se propagent à travers le système solaire, et ce sont parfois des mondes entiers qui tombent victimes des pouvoirs destructeurs de l'Obscurité. Les noirs prophètes et les Corrupteurs de la Symétrie Obscure infiltrèrent et agitent la population, cherchant à provoquer, de l'intérieur, la chute de l'humanité. Ils sont aidés dans leurs tâches par les hérétiques, des hommes qui se sont laissés séduire par les promesses de la Symétrie Obscure. Les hérétiques sapent les fondations de la société et convainquent les faibles de servir les pouvoirs de l'Obscurité.

Sur les champs de bataille, les Apôtres, généraux des Légions Obscures, lancent sans relâche leurs Légionnaires et leurs Néromutants contre les forces de l'humanité aux abois. Poussés par les terribles Népharites et les Razides, les âmes perdues des Légions Obscures combattent avec une frénésie et une énergie démentielles.

Place à l'ère de la Symétrie Obscure.

LA TABLETTE D'ACIER

Les premiers hommes à poser le pied sur Pluton furent les Conquistadores d'Imperial, scientifiques, astronomes, explorateurs et astronautes chargés d'étendre la connaissance du système solaire et de l'univers.

Ils y découvrirent la Première Tablette d'Acier. Enfouie à des kilomètres sous la surface, elle réagit immédiatement aux instruments hyper sensibles, inspirant perplexité, excitation et tentation. Ce n'était plus qu'une question de temps avant que l'Obscurité ne se manifeste physiquement dans les mondes des hommes.

Il n'existe aucune photo de la Tablette d'Acier, ni aucun survivant de cette première rencontre. Une voix lointaine crachota quelque chose sur les ondes à propos d'une plaque rayonnante et miroitante placée au centre d'un autel gigantesque, au cœur d'une crypte couverte de gravures évoquant d'anciennes cultures néolithiques de la Terre.

Puis on n'entendit plus que le silence.

LA SYMÉTRIE OBSCURE

La Symétrie Obscure est ce qui n'est pas et qui a toujours été. C'est la meilleure arme des Légions Obscures, un écho de l'Âme Obscure elle-même, une trame d'une beauté impie telle, que des mondes ont pleuré en courbant la tête pour adorer son immortelle disharmonie.

Chaque Apôtre représente une facette unique de la Symétrie Obscure, et chaque âme engloutie par l'Obscurité contribue à sa mesure au développement de l'entropie. La Symétrie Obscure agit sur tous les êtres pensants, et plus ils s'écartent de la ligne médiane de la neutralité, plus grand sont ses effets. C'est pourquoi la faculté de l'homme à faire le mal le plus terrible comme le bien le plus élevé le rend si désirable aux yeux de l'Âme Obscure. Voici ce qui entraîna la perte des ordinateurs et des machines pensantes ; dépourvues d'esprit, les intelligences artificielles ne purent opposer aucune défense au déferlement de la Symétrie Obscure. Elles amusèrent néanmoins l'Âme Obscure, qui trouva ironique de les retourner contre ceux qui leur avaient presque donné la vie. Aujourd'hui la Symétrie Obscure imprègne l'ensemble du système solaire comme un impalpable venin. Nul ne peut s'y dérober, seule la lumière de la foi permet d'y résister.

LES LÉGIONS

Les Légions Obscures sont constituées d'un nombre incalculable d'âmes perdues, corrompues par la Symétrie Obscure et animées par le souffle de l'Obscurité.

Des entités issues de dimensions lointaines forment la hiérarchie des Légions Obscures. Chaque Apôtre s'est vu attribuer le service éternel des Commandeurs Népharites, dénaturés et corrompus par leur maître. Les Népharites jouent le rôle de lieutenants et commandent directement les hordes pendant la bataille.

Sous les Népharites existent d'autres créatures, humaines pour certaines. Razides, Ézogoules, Curateurs et Profanateurs se retrouvent ainsi dans les rangs des forces obscures. Tous ont été créés par les Apôtres ou recrutés sur des mondes lointains pour participer à la croisade contre l'humanité. Chaque Apôtre est servi par des créatures spécifiques. Ces **abominations** des ténèbres ne possèdent pas d'identité propre à la manière des membres d'une corporation humaine ; ce sont simplement les vecteurs du venin de l'Âme Obscure. Si certains sont dotés d'un intellect froid et étranger, la plupart servent aveuglément l'Obscurité, toute idée de désobéissance ayant depuis longtemps été rayée de leur cerveau flétri.

C'est par millions que se rassemblent les Légionnaires sous les bannières des Apôtres. La majorité d'entre eux sont des âmes perdues, prisonniers ou cadavres ramassés sur le champ de bataille et dotés de noires motivations sous l'esclavage de la Symétrie Obscure. Ces hordes de soldats morts-vivants chargent stupidement et débordent progressivement les défenses de l'humanité.

LES NÉPHARITES

Serviteurs des Apôtres, les Népharites incarnent les éternels ennemis de l'humanité, les créatures les plus puissantes dans les rangs des Légions Obscures. Ils font office d'officiers dans l'armée de l'Obscurité. Ces maléfiques lieutenants s'ordonnent selon une hiérarchie très stricte avec les commandeurs Népharites comme dirigeants suprêmes. Ils n'obéissent qu'aux Apôtres.

Les Népharites sont, au même titre que leurs maîtres les Apôtres, des créations de la Symétrie Obscure. À l'origine, ce sont des esprits désincarnés au service du mal et de destruction qui se voient conférer une forme physique pour accomplir les desseins inavouables de l'Obscurité. Les Népharites prennent possession généralement de corps créés à leur intention par les Tékrons. Ces corps hôtes sont préservés dans d'immenses sarcophages, attendant d'être habités par les esprits de leurs maîtres. Certains Népharites possèdent du reste plus d'un corps hôte, les rendant ainsi extrêmement difficile à tuer. Même les Népharites qui se retrouvent avec tous leurs corps hôtes tués ne sont pas détruits de façon définitive à moins qu'ils soient tués avec l'usage des Mystères. Leurs esprits sont consignés dans l'Abysse en attendant leur réincarnation suivant la volonté de leur Apôtre. Et cela peut prendre très longtemps. En guise d'exemple pour le reste de ses serviteurs, un Apôtre peut exceptionnellement détruire complètement les esprits des Népharites qui ont échoué dans leur mission.

Chaque Népharite possède des pouvoirs et des capacités qui lui sont propres. Leur nature est changeante et seuls les Apôtres la contrôlent. Certains Népharites montrent une grande compréhension de la Symétrie Obscure et utilisent ses pouvoirs dans la lutte contre l'humanité.

Les Népharites comptent parmi les combattants les plus compétentes de l'Obscurité. Ils ont une grande expérience et sont capables de prendre des initiatives. Leur loyauté est indéfectible.

Ils exercent un contrôle absolu sur leurs subordonnés et la plus légère erreur est récompensée par un destin pire que la mort.

L'apparence des Népharites varie beaucoup selon la nature de l'Apôtre qu'ils servent. Tous dégagent une impression sinistre et imposante, irradiant le mal et la perversion. Des pointes aigües ou autres ajouts métalliques couvrent leur corps, concentrés le plus souvent sur la tête. Leur force se reflète sur leur visage, tordu par un rictus dément qui découvre leur horrible dentition.

Leurs yeux vides et fixes n'ont pas de pupille et la déformation de leur visage est une grotesque parodie d'humanité.

Les Commandeurs Népharites ne se conforment pas à cette image. Au fur et à mesure que leur pouvoir grandit, ils deviennent plus étranges et plus corrompus et renaissent alors sous une forme nouvelle, plus proche de leur véritable nature. L'apparence de ces Népharites varie d'un individu à l'autre.

LA HIÉRARCHIE

Tous les Népharites ont un rang supérieur aux autres servants des Apôtres. Même les Nécromages des Temples doivent obéir au Népharite le moins puissant sans poser de questions. Ce sont les serviteurs de confiance des Apôtres. Mais même au sein des rangs des Népharites, il existe des lignes de division.

Tout au sommet trônent les Commandeurs Népharites. Chacun de ces Népharites répond directement de leurs actions à leur Apôtre, et disposent d'un corps de substitution à sa Cour. Chaque Commandeur Népharite est secondé par un contingent de Seigneurs de guerre Népharite. Leur nombre exact reflète son statut et sa mission. Chaque Seigneur de guerre Népharite commande à son tour plusieurs Népharites à qui il assigne des missions et des directives.

Les Mages Népharites se tiennent à l'écart de ce strict système de rangs. Ils sont souvent envoyés par les Apôtres pour aider certains Commandeurs Népharites et pour servir

"d'officiers politiques". Lorsque cela arrive, le Commandeur Népharite est censé prêter attention ses avis et normalement tous les serviteurs du Commandeur Népharite doivent répondre de leurs actes à ce Mage Népharite. Mais ce n'est pas une règle. Le plupart des Commandeurs Népharites sont suffisamment dans les faveurs de leurs Apôtres Obscurs pour ignorer exceptionnellement les conseils d'un Mage Népharite. Et comme les Népharites sont par nature ambitieux et brutaux, des conflits de personnalités peuvent émerger.

Un Commandeur Népharite peut haïr et mépriser son conseiller Mage Népharite. Lorsque cela survient, la plupart des ses serviteurs suivront sa position. Quelquefois des factions peuvent se développer dans ce contexte et certains des serviteurs peuvent, secrètement ou ouvertement, se mettre du côté du Mage Népharite. Cela peut conduire à des frictions, des intrigues et même une guerre ouverte au sein d'une Citadelle.

ORGANISATION

Les Légions d'Algeroth comptent parmi les plus importantes et plus puissantes de toutes les forces qui servent les Apôtres de l'Obscurité. Conduites par les Commandeurs Népharites basés dans leurs puissantes Citadelles et armées grâce aux prodiges de la Technologie Obscure, elles sont redoutées par tous ceux qui les affrontent. Sous leurs bannières couleur sang, elles portent la guerre contre tous ceux qui s'opposent à la volonté de leurs maîtres, confortées par la certitude de leur victoire inévitable.

LA LÉGION. L'unité principale des forces des Apôtres est la Légion, conduite par un Commandeur Népharite ou de rang supérieur. Un Légion se compose de (1D6+4)x10 Kohortes d'infanterie régulière (chacune comptant aux alentours de 1.350 troupes) plus de nombreuses unités de soutien comme les Ézogoules, Maraudeurs Prétoriens, aéronefs, armes fixes, Deathworms, escouades de Tekrons, unités camouflées, éclaïreurs et ainsi de suite.

LA KOHORTE. Chaque Kohorte d'Algeroth est constituée de 1.000 Légionnaires Morts-Vivants, 200 Nécromutants, 100 Centurions, 50 Razides, 1 Népharite en guise d'officier, plus quelques créatures détachées en manière de soutien. Chaque Kohorte se subdivise en compagnies de 100 Légionnaires, 20 Nécromutants, 10 Centurions et 5 Razides. Chaque de ses compagnies peut être subdivisée à son tour en sections. Chacune comporte habituellement 3 à 4 Légionnaires emmenés par un Centurion ou Nécromutant.

Mais bien évidemment, cela reste théorique. Dans les zones de guerre, du fait des pertes, les Légions et Kohortes sont rarement à leur plein potentiel. Une Kohorte typique sur le champ de bataille comptera (1D4+6)x100 Légionnaires avec 1 Nécromutant pour chaque tranche de 5 Légionnaires, 1 Centurion pour 10 Légionnaires, 1 Razide pour 20 Légionnaires et 1 Népharite par Kohorte.

LES UNITÉS DE SOUTIEN. En ajout des Kohortes de fantassins, chaque Légion comporte une Kohorte mécanisée d'un dizaine de Nécrochars ou Nécromeks et une Kohorte aéroportée d'une dizaine de Nécroaéronefs. Il existe aussi plusieurs Légions mécanisées ou aéroportées composées uniquement de véhicules. Elles servent habituellement de fer de lance pour la assaut majeurs et pour réaliser des percées dans les lignes adverses.

Une Légion régulière compte ÉGALEMENT les unités suivantes :

- 1D6+2 binôme de Maraudeurs Prétoriens ;
- 4 Bourreaux Éoniens ;
- 2D6 Ézogoules ;
- 2D4 Tékrons avec moitié moins d'Apocalypses d'Airain.

Plus la zone présente un intérêt stratégique pour la Légion, et plus ces effectifs seront importants. Une Légion sur quatre est aussi accompagnées des unités suivantes :

- 1D6+2 Biogéants ;
- 1D4 Kohortes de Kadavres ;
- 1D20 sections de Pisteurs Noirs ;
- 1D6 sections de Furies Immaculées ;
- 1D6x5 Ézogoules agissant en indépendants ;
- 1D6 sections d'un autre Apôtre, par exemple des Curateurs, Buveurs d'Âmes Zénithien, Infiltrateurs Callistoniens ou d'autres créatures rassemblées pour l'occasion dans le chaos de la guerre.

Toutes ces créatures "supplémentaires" sont sous le contrôle direct du Commandeur Népharite (exception faite des unités des autres Apôtres qui sont totalement chaotiques), et sont déployés lorsque le Commandeur l'estime nécessaire. Souvent il s'agit de missions de protection, de missions requérant de la discrétion ou au contraire une grande puissance de feu ; pour garder une position stratégique ou mis en réserve en attendant un moment décisif dans la bataille.

Enfin, il y a une probabilité de 25% que la Légion soit accompagnée par 5D20 sections de Karnophages, totalement chaotiques, nullement contrôlées mais très affamées.

LES HÉRÉTIQUES. Les cultistes des Apôtres combattent rarement dans les zones de guerre, préférant mener des actions terroristes et provoquer des émeutes dans les mégavilles. Mais, quelquefois, ils peuvent être appelés à mener des opérations paramilitaires et s'efforceront de donner le meilleur sur le champ de bataille.

L'ÂME OBSCURE

Les Légions Obscures sont régies par un pouvoir suprême, une entité si puissante que autres créatures ne sont que de pâles reflets de sa grandeur. Cette entité n'a pas de nom ni aucune manifestation physique connue. On l'appelle la Grande Obscurité ou l'Âme Obscure.

À l'exception des Apôtres et de quelques Népharites privilégiés, personne n'a jamais fait l'expérience de sa présence.

Cet être vit en dehors de nos sphères matérielles, ourdissant en secret ses plans insondables. Avec la patience que seules atteignent les entités supérieures, l'Obscurité travaille à l'achèvement de son but ultime, sachant parfaitement que le temps est son meilleur allié.

LES APÔTRES

Les cinq Apôtres sont issus de la Symétrie Obscure. Se nourrissant du chaos et de la peur qui tiennent les mondes humains, ces sombres généraux marchent à la tête des hordes maléfiques qui déferlent sur notre système solaire.

Les Apôtres sont les cinq plus puissants serviteurs de l'Âme Obscure et ils assument le commandement de ses mystérieuses armées. Ils ont reçu le pouvoir de séduire et de piéger l'âme des faibles, de créer et de conduire les terribles Légions et de distordre et corrompre la réalité, le temps et l'espace. Ce sont les divinités des âmes en peine que forment les Légions Obscures et les hérétiques éternellement damnés qui ont trahi la lumière.

Les cinq Apôtres sont tous uniques. Chacun possède ses propres missions ténébreuses et contrôle ses propres Légions. Ces missions font toutes partie intégrante de la trame complexe tissée par l'Âme Obscure et dont l'enjeu est l'extinction de l'humanité.

RIVALITÉS CONSAINGUINES

Tous les Apôtres ont émergé de la même source de puissance brute : la Symétrie Obscure. Leur maître ultime est l'Âme Obscure. Ils ne rendent de comptes à personne d'autre.

En tant que Premier Apôtre, Ilian est le chef des cinq. Sa maîtrise de la Symétrie Obscure est sans égale et lui permet de contrôler ses frères. Algeroth s'oppose ouvertement à elle et complot activement contre elle. Il est soutenu par Semai, tandis que Demnogonis et Muawijhe poursuivent leurs propres plans obscurs. Ils ne prennent pas ouvertement parti pour l'un ou pour l'autre, espérant qu'ils s'anéantiront mutuellement et laisseront le champ libre aux autres Apôtres.

Ilian est dûment informée de la rivalité qui gronde parmi ses frères et de leurs complots contre elle, mais elle retient sa main car, à l'instar des autres Apôtres, elle doit encore répondre de ses actes devant l'Âme Obscure.

Les Apôtres étant rassemblés par une finalité commune, à savoir l'extinction de la dernière lumière du système solaire, ils coopèrent jusqu'à un certain stade. Les pouvoirs faisant défaut à un Apôtre peuvent éventuellement lui être procuré par un autre, s'il est disposé à en payer le prix. Ce marchandage se poursuit depuis des temps immémoriaux et c'est de lui que découlent les Légions des Apôtres.

TACTIQUES

Les tactiques mis en œuvre sur le champ de bataille varient grandement d'un Apôtre à l'autre, d'un Népharite à l'autre - certains sont des tacticiens hors pair qui anticipent facilement les mouvements de l'adversaire et dirigent leurs forces au mieux. D'autres sont seulement intéressés à verser le sang des hommes personnellement, ne prêtant aucune attention à ce que le reste de leurs forces font.

À l'instar de n'importe quel chef militaire un tant soit peu compétent, les Commandeurs Népharites garderont toujours en réserve près d'un tiers de leurs forces pour être utilisés en urgence pour renforcer une position assaillie ou au contraire comme fer de lance d'une offensive qui apportera la victoire. Si le Commandeur est di genre à toujours foncer dans le tas, se moquant de l'opposition rencontrée, ses subordonnés mettront plus de Légions en réserve.

De plus, des frappes aériennes et tir de couverture d'artillerie sont ordonnées à de nombreuses occasions - juste avant un assaut majeur pour décimer l'ennemi ; pour contrer un déploiement aéroporté de l'adversaire, pour attaquer un ennemi sur ses lignes arrières ; pour attaquer un flanc de l'ennemi qu'il ne puisse pas renforcer dans l'immédiat ; ou pour éliminer un poste d'observation ennemi, une position d'artillerie ou des unités anti-aériennes.

Mais toutes ses manœuvres restent à la portée de n'importe quel officier de régulation de Capitol et donc ne posent pas de réels problèmes à une armée corporatiste. La plupart des Népharites sont bien conscients de cet état de chose et connaissent aussi très bien les tactiques des armées humaines et s'arrangent pour exécuter des actions inattendues. Rappelez-vous, ce qui est attendu est souvent le MOINS attendu.

Au final, ce qui l'emporte est la connaissance des forces et faiblesses de l'adversaire - et les légions Obscures disposent de nombreux moyens pour les connaître.

TACTIQUES DURANT UN SCÉNARIO. C'est assez simple - faites toujours ce que l'ennemi ne s'attend pas à vous voir faire, et calculer toujours que votre ennemi connaît exactement toutes les décisions prises. Quel que soit la tactique choisie par les personnages joueurs, leur adversaire saura les anticiper.

KADAVRES

Les Kadavres sont des monstres titubant dépourvus de conscience, le produit final du processus de Dégénération qui frappe tant de cultistes des Apôtres. Leur cerveau en plein processus de putréfaction leur interdit de penser par eux-mêmes. Ils ne sont plus capables que d'obéir aux ordres les plus simples et de différencier l'allié de l'adversaire. S'ils sont un jour maîtriser certains Dons Obscurs, ils les ont depuis longtemps oubliés. Ils ne sont bons qu'à servir de sentinelles dans les Temples de la Destruction ou pour servir de chair à canon dans les batailles impliquant les Légions Obscures. Les Kadavres sont très forts et coriaces, mais lents aussi bien en pensées qu'en actions.

Aucun Kadavre ne ressemble à un autre. Leurs stigmates sont prononcés de façon obscène et affectent leur apparence entière. La seule chose qu'il partagent est un état hideux de désintégration et odeur repoussante de corruption qu'émet leur corps. Des insectes foisonnent sur certaines parties de leur corps et un pus vert suppure de leur peau craquelée.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 25	Déplacement : 3/225
Vitalité : -	Bonus Offensif : +3
Coordination : 7	Actions : 2
Intelligence : 4	Bonus Initiative : +1
Volonté : 2	Blessures : -
Personnalité : -	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 12	Tête : 0
Armes à feu : -	Poitrine : 0
Communication : -	Abdomen : 0
Adresse : -	Bras droit : 0
Techniques : -	Bras gauche : 0
Perception : 2	Jambe droite : 0
Esquive : -	Jambe gauche : 0
Structure : ESCOUADE	
2-4 Kadavres	
Équipement	
Massue (Dommages 1D4+5, Bonus Offensif déjà compté)	
Règles spéciales	
Un Kadavre IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. En mêlée les griffes du Kadavre inflige des dommages de 1D4+3 (Bonus offensif déjà compté).	

KARNOPHAGES

Les Karnophages constituent une autre issue au processus pernicieux de la Dégénération. Les humains qui souffrent de la malédiction de la Faim Noire, une attirance pour la chair humaine, dégénèrent en ces créatures monstrueuses plutôt qu'en Kadavres. Leur faim conduisent leurs corps dans une voie de la régression animale, les pensées de la victime devenant plus instinctive et meurtrière. La faim des Karnophages ne se porte que sur de la viande fraîchement tuée, et ils se moquent bien de provenance. Ils peuvent dévorer un dixième de leur masse corporelle par jour ou leur corps commence à se dévorer lui-même, conduisant le Karnophage à une mort des plus douloureuses.

Les Karnophages ne connaissent pas la peur et possèdent une intelligence animale qui en font de terrifiants chasseurs. Ils sont quasiment incontrôlables même vis à vis de leurs alliés. Lorsqu'un Hérétique commence à dégénérer en un Karnophage, il est habituellement expulsé de son Temple de la Destruction et libéré dans les égouts. Ces monstres parcourent alors les souterrains des mégavilles, tuant tout ce qu'ils trouvent jusqu'à leur neutralisation par un Nettoyeur franc-tireur. Quelquefois, ils se regroupent en packs et terrorisent des quartiers entiers, émergeant des bouches d'égouts la nuit, traquant quiconque est assez fou pour parcourir les rues désertées.

Les Karnophages ne sont déployés sur les champs de bataille qu'en grands nombres. Si des cultistes de leur Apôtre comptent parmi les combattants, les créatures se souviendront de leur ancienne allégeance et ne les attaqueront pas à moins qu'il n'y ai aucun ennemi en vue. Sous aucune circonstances il n'attaqueront un Népharite, mais ils s'abaisseront plutôt devant lui et suivront tous les ordres qu'il donnera et qu'ils pourront comprendre. Ils possèdent encore une vocabulaire rudimentaire qui leur permet de comprendre des instructions verbales simples.

Les Karnophages sont des monstruosités particulièrement décharnées, marquées par les plus obscènes des stigmates. Leur corps sont glabres et leurs lèvres sont retroussées, révélant une mâchoires de dents aiguës et une langue luisante de bave. Leurs mouvements sont très rapides et leurs yeux brillent d'une intelligence animale et d'un puissant désir pour la chair humaine. Quelquefois, ils rejettent leur tête en arrière et émettent un terrible hurlement glaçant le sang qui tient à la fois de leur terrible faim et de la conscience de leur perte d'humanité. Leur gueule et griffe sont toujours maculées du sang caillé de leur précédents festins.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 25	Déplacement : 4/275
Vitalité : 15	Bonus Offensif : +2
Coordination : 20	Actions : 4
Intelligence : 4	Bonus Initiative : +3
Volonté : 15	Blessures : 7
Personnalité : 10	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 16	Tête : 0
Armes à feu : -	Poitrine : 0
Communication : -	Abdomen : 0
Adresse : 15	Bras droit : 0
Techniques : -	Bras gauche : 0
Perception : 12	Jambe droite : 0
Esquive : 12	Jambe gauche : 0
Structure : ESCOUADE	
4-8 Karnophages	
Règles spéciales	
En mêlée les griffes du Karnophage inflige des dommages de 1D4+2 (Bonus offensif déjà compté). Une fois qu'elles ont tué leur proie, elle s'arrêtent pour le la consommer. Elles n'attaqueront que pour défendre leur repas.	

PISTEURS NOIRS

Les Pisteurs Noirs représentent l'aboutissement ultime de la néobionique. ce sont des machines à tuer inhumaines qui ne connaissent ni la peur ni la pitié. Ils sont fabriqués à partir d'adorateurs de l'Obscurité spécialement sélectionnés ou de blessés ramassés sur le champ de bataille.

Emportés dans les Citadelles, ils sont soumis à de nombreuses pratiques secrètes et indicibles qui les gagnent à la cause des Apôtres. Placés dans les Chambres de Distorsion, ils sont bombardés de Symétrie Obscure. Il sont torturés jusqu'à devenir fous de souffrance. Tekrons et Népharites travaillent sur eux sans relâche. Personne ne résiste longtemps à un pareil traitement, et les prisonniers finissent toujours par faire leur soumission. Leur expérience est préservée, mais le processus leur fait perdre la raison et dénature leur esprit. Ils sont alors renvoyés sur le champ de bataille pour traquer et assassiner leurs anciens camarades. Ayant conservé le souvenir des mots de passe et des pratiques propres à leur ancienne unité, ils réussissent souvent à s'approcher tout près de leur proie avant de la mettre à mort.

Une autre de leurs ruses favorites consiste à se traîner dans le no man's land et à faire croire qu'ils sont blessés. Leurs appels aux secours peuvent entraîner les imprudents dans une embuscade. Ce risque à lui seul suffit à miner le moral de l'adversaire, qui hésite à ramasser ses propres blessés. Les Pisteurs Noirs sèment ainsi la méfiance et la crainte parmi les ennemis de l'Obscurité.

Exceptionnellement, ils sont envoyés dans les cités de l'humanité pour traquer et tuer une cible particulière. Ils poursuivront leur cible de façon implacable jusqu'à l'accomplissement de sa mission ou sa destruction.

Les Pisteurs Noirs ont l'apparence d'un homme ordinaire. Le plus souvent, ils sont grands et massifs, mais ce n'est pas une obligation. Ils portent un armement standard et conservent l'uniforme de leur ancienne unité. Quand ils sont touchés au combat, cependant, de larges pans de chair leur sont arrachés, dévoilant leurs entrailles nécrotechnologiques.

LES MOTIFS OBSCURS

Les Légions Obscures sont entourées par une aura puissante et menaçante. Connue sous le nom de Symétrie Obscure, elle est la source de leur pouvoir, la porte même de l'Obscurité. Les Apôtres, Népharites et Mystiques de l'Obscurité tirent leur pouvoirs maléfiques de ce champ de force complexe. Les hérétiques sont initiés au maniement de la Symétrie Obscure par les entités supérieures et les fidèles au sein de la hiérarchie des Légions.

Chaque Apôtre représente un aspect unique de la Symétrie Obscure, intimement lié à sa mission. Cet aspect est représenté par un motif qui lui est propre et qui confère aux serviteurs des pouvoirs spécifiques qui diffèrent d'un maître à l'autre.

ILIAN. En tant que gardienne de la Symétrie Obscure, Ilian est la plus puissante des Apôtres. Il n'est rien qu'elle ne puisse accomplir avec le soutien de l'Âme Obscure.

Ses serviteurs invoquent des entités issues d'autres dimensions et ouvrent des failles vers d'autres univers, œuvrant sans relâche à l'anéantissement des forces de l'humanité. Ils se déplacent à travers l'Obscurité du vide et contrôlent les portes entre les plans. Leurs pouvoirs de destruction sont immenses et ils hantent les esprits des multitudes innombrables avec des rêves obscurs et de terribles visions.

MUAWIJHE. Muawijhe use de la Symétrie Obscure pour propager la démence à travers nos mondes. Ses mages savent comment abuser l'esprit et les sens pour induire de terribles visions. Ils connaissent également le secret du voyage entre les dimensions et peuvent changer de réalité à volonté.

SEMAÏ. Semai utilise la Symétrie Obscure pour espionner les mondes humains et tordre la trame de la réalité. Ses Mystiques corrompent les innocents, cherchant sans cesse de nouveaux moyens de propager l'hérésie de leur maître. Ils observent le cours de la lumière et de l'Obscurité, prédisent les mouvements de la Confrérie et guident les forces de l'Âme Obscure.

ALGEROTH. Au sein de la Symétrie Obscure, Algeroth suit la voie du feu et de la destruction. Ses mages ouvrent des failles et des portes vers d'autres dimensions et plans d'existence plus sombres, à travers lesquels ils attirent des entités meurtrières qu'ils lâchent sur leurs ennemis.

DEMNOGONIS. Plus que tout autre, Demnogonis s'appuie sur le débârement et la pourriture pour accomplir sa mission. Ses Mystiques œuvrent à la décadence et à la corruption de notre système solaire, toujours en quête de maladies et d'infections nouvelles à répandre.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	18	Déplacement : 4/275
Vitalité :	28	Bonus Offensif : +3
Coordination :	18	Actions : 5
Intelligence :	14	Bonus Initiative : +4
Volonté :	18	Blessures : 9
Personnalité :	18	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	16	Tête : variable
Armes à feu :	16	Poitrine : variable
Communication :	13	Abdomen : variable
Adresse :	13	Bras droit : variable
Techniques :	13	Bras gauche : variable
Perception :	8	Jambe droite : variable
Esquive :	8	Jambe gauche : variable
Structure : ESCOUADE		
2-4 Pisteurs Noirs		
Équipement		
Armement et protections similaires à ceux qu'ils avaient quand ils ont été fait prisonniers.		
Règles spéciales		
En mêlée les poings du Pisteur Noir inflige des dommages de 1D6+3 (Bonus Offensif déjà compté).		

FURIES IMMACULÉES

Depuis leur première apparition sur le champ de bataille, les Furies Immaculées ont été élevées au rang des plus redoutables adversaires de l'humanité. Les soldats de toutes les corporations frissonnent en entendant leur hullement surnaturel et perdent courage à la vision de leur visage inhumain.

Les Furies Immaculées sont incontestablement la création du plus brillant Tekron que le culte d'Algeroth n'a jamais produit. Il les conçut pour agir en tant que gardes du corps et pour inspirer la peur dans le cœur de ses ennemies, et pour cela il les a dotés de plusieurs capacités uniques. Les Furies Immaculées sont créées grâce à la biotechnologie mais bien qu'il soient basés sur la manipulation de l'ADN d'embryons humains, ils ne partagent que très peu de ressemblance avec le genre humain.

Les Furies Immaculées sont des humanoïdes d'environ 2,40 mètres pour un poids de plus de 135 kilos. Leur peau totalement glabre à l'épaisseur et la résistance du cuir. Leur apparence est incroyablement musculeuse et coriace. Le trait le plus effrayant de leur aspect est leur visage, dépourvu de nez et dont la bouche et la mâchoire sont remplacées par une volée de tiges métalliques verticales. Cette grille recouvre l'embouchure d'un système de filtrage complexe, grâce auquel les Furies sont immunisés contre tous les types de gaz ou d'atmosphère empoisonnée.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	31	Déplacement : 5/325
Vitalité :	28	Bonus Offensif : +6
Coordination :	16	Actions : 4
Intelligence :	12	Bonus Initiative : +4
Volonté :	19	Blessures : 9
Personnalité :	18	Taille : +1
Compétences	Protections	
Combat :	10	Tête : 6
Armes à feu :	14	Poitrine : 6
Communication :	13	Abdomen : 6
Adresse :	10	Bras droit : 2
Techniques :	10	Bras gauche : 2
Perception :	6	Jambe droite : 6
Esquive :	6	Jambe gauche : 6
Structure : ESCOUADE		
3-4 Furies Immaculées jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs		
Équipement		
Tous : Scattergun, nécroréacteur dorsal		
Spécialiste mitrailleur : mitrailleuse Nazgaroth		
Règles spéciales		
Les Furies Immaculées sont équipées de réacteurs dorsaux fixé à un harnais, leur permettant d'atteindre des vitesses en vol allant jusqu'à 320 km/h pendant une durée de 15 minutes.		

MACULATEUR MERCURIEN

Le Maculateur n'est apparu sur le champ de bataille que depuis quelques années. Plusieurs escortes et patrouilles mishimanes se sont faites décimer pratiquement jusqu'au dernier élément par une seule de ces créatures. Les rares survivants ont décrit une bête gigantesque, à la peau verdâtre parcheminée tendue sur une carcasse de cartilage. De la couleur d'un étang, il crève brusquement la surface de l'eau pour surprendre ses victimes.

La première apparition du Maculateur a causé de sérieuses inquiétudes, car elle présentait une menace inconnue jusqu'ici pour l'humanité. L'enquête révéla que ces créatures étaient une race étrangère recrutée par Algeroth pour combattre aux côtés de ses troupes. Le Maculateur est armé d'un énorme canon portatif mais se bat au contact avec ses poings massifs. Son museau grimaçant hurle un chant d'horreur et de carnage. Pour des raisons inconnues, il apprécie les cours d'eau et les zones de précipitations importantes, où il tend des embuscades aux imprudents.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	45	Déplacement : 5/325
Vitalité :	35	Bonus Offensif : +6
Coordination :	14	Actions : 4
Intelligence :	11	Bonus Initiative : +4
Volonté :	17	Blessures : 10
Personnalité :	17	Taille : +5
Compétences	Protections	
Combat :	16	Tête : 8
Armes à feu :	14	Poitrine : 8
Communication :	5	Abdomen : 8
Adresse :	10	Bras droit : 8
Techniques :	3	Bras gauche : 8
Perception :	8	Jambe droite : 8
Esquive :	5	Jambe gauche : 8
Structure : INDÉPENDANT		
1 Maculateur Mercurien		
Équipement		
Mitrailleuse Ashnagaroth		
Règles spéciales		
La force et la masse des Maculateurs Mercuriens leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée ses poings infligent des dommages égaux à 1D4+8(x2) (Bonus Offensif déjà compté). Le Maculateur régénère 1 point de vie par minute de repos. Il possède de plus un odorat très développé.		

BOURREAU ÉONIEN

Les Bourreaux Éoniens, ou simplement Bourreaux, sont les experts en tortures et interrogatoires des Légions Obscures, et comptent parmi les créations les plus vils des Nécrochambres. Il s'agit d'une race réduite en esclavage par les Tekrons, créée en par l'entremise de la Biotechnologie. Les créatures utilisent l'ADN humain croisé avec celui de plusieurs autres créatures : des araignées et certaines créatures démoniaques de quelque enfer extradimensionnel. Les Bourreaux émergent de leur cocon artificiel entièrement développé, leur cerveaux déjà programmés avec les redoutables connaissances que les Tekrons souhaitent qu'ils utilisent.

Lorsqu'ils émergent de leur cocon, encore recouverts de limon, les Bourreaux revêtissent leur robe de cérémonie pourpre et se voient confier une petite créature, habituellement des animaux de compagnie voire un enfant humain avec lequel il pourra jouer. Ce jeu consiste à soumettre leur victime aux pires tortures imaginables puisque les Bourreaux sont des êtres incarnant le mal absolu. Ils vivent uniquement pour obéir à leurs maîtres et pour infliger la douleur. Leurs cerveaux sont pervertis au point que la cruauté est la normalité et inventer de nouvelles tortures imaginatives est un délice pour eux. Pour un Bourreau, les cris de souffrance sont de la musique et la lente torture de leur sujet, un art de plus nobles. Pour un Bourreau, un auto-excruciateur est un instrument pour son art. Mais même sans cette pièce d'équipement sophistiquée, ils sont capable d'utiliser leurs propres griffes et leur capacité à sécréter du venin pour mettre à nue les pensées humaines en occasionnant une agonie inimaginable.

Les Bourreaux Éoniens ont une apparence grande et dégingandée sous leur peau à l'épaisseur de cuir. Leur longue tête ressemble de façon obscène à celle d'un insecte avec quatre grandes mandibules en lieu et place de leurs mâchoires. Les mains sont longues et se terminent par des griffes qui sont capable d'inoculer du venin s'apparentant à la soude caustique. Sur leurs longues robes, ils arborent le symbole d'une balance qui fait référence à la manière dont ils jugent la vérité dans les aveux de leurs victimes.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	15	Déplacement : 3/225
Vitalité :	15	Bonus Offensif : +3
Coordination :	18	Actions : 4
Intelligence :	25	Bonus Initiative : +3
Volonté :	20	Blessures : 8
Personnalité :	10	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	14	Tête : 4
Armes à feu :	10	Poitrine : 4
Communication :	18	Abdomen : 4
Adresse :	12	Bras droit : 4
Techniques :	19	Bras gauche : 4
Perception :	12	Jambe droite : 4
Esquive :	8	Jambe gauche : 4
Structure : INDÉPENDANT		
1 Bourreau Éonien		
Règles spéciales		
Les Bourreaux Éoniens sont capables de sécréter plusieurs types de venin et substances caustiques et les injecter via leurs griffes et mandibules. Ces toxines obligent la victime à effectuer un test de Vitalité très difficile (difficulté 20). Les effets vont de la simple paralysie, aux substances capables de dissoudre les chairs à d'autres formes de poisons, hallucinogènes et tranquillisants. En mêlée leurs griffes effilées infligent des dommages égaux à 1D6+1 (Bonus Offensif déjà compté) en plus du venin.		

IMPLANTATIONS

Il existe de nombreuses Citadelles des Apôtres éparpillées à travers le système solaire. Elles peuvent être gigantesques telles les Citadelles d'Alakhai et de Saladin sur Vénus et Mars, chacune étant le point central des campagnes militaires visant au contrôle d'une planète, ou de modestes avant-postes ne contenant qu'une seule Légion. Indépendamment de leur taille, toutes les Citadelles ont quelques points communs. Ce sont toutes de grandes forteresses inexpugnables, des camps militaires de grandes dimensions et complexes industriels de grande capacité. Elles servent toutes de bases pour les Légions des Apôtres.

Des légendes affirment que les Citadelles s'érigent en une seule nuit. C'est la vérité - d'une certaine façon. Le noyau de chacune d'elle est en fait la carcasse des Vaisseaux Noirs servant de graine, d'extensions de l'Âme Obscure. Ces vaisseaux sillonnent les froides étendues de l'espace et descendent à travers l'atmosphère d'une planète en laissant une brillante traînée de feu derrière eux. Alors qu'ils chutent à travers l'atmosphère, de petits morceaux se détachent et des météores s'écrasent à la surface de la planète. De cette façon, toute la planète est mise au courant de l'arrivée d'une nouvelle Citadelle. De tels événements sont la source de vagues d'une terreur superstitieuse parmi les rangs les plus ignorantes de la population. Les marchés boursiers s'effondrent et de chaque Cathédrale peut être entendue des cantiques et prières empruntées de peur. Chaque Citadelle atterrit en un lieu désigné par les Tekrons, habituellement à la confluence de plusieurs lignes symétriques où le pouvoir du mal est déjà fort.

Habituellement les Citadelles finissent leur course partiellement fichées dans l'écorce de la planète, leurs grandes flèches pointant dans le ciel, leur surface externe rougeoyant de la chaleur accumulée lors de l'entrée dans l'atmosphère. En une seule journée, une fois que la surface de la Citadelle s'est refroidie, les forces des Légions Obscures émergent et fortifient rapidement la zone environnante. La carcasse de la Citadelle devient le centre d'un anneau défensif. Quelquefois plusieurs Citadelles descendent en même temps, créant ainsi un énorme complexe de fortifications croisées. La plus grande Citadelle - dénommée ATARACT - se trouve toujours au centre avec les autres plus modestes formant des avant-postes et tours d'observations tout le long du périmètre défensif. C'est de cette façon que le grand complexe de la Citadelle de Saladin fut constituée sur Mars.

CASTRUMS. Les Castrums sont aussi rares que redoutés. Il s'agit de Citadelles souterraines qui peuvent s'étendre et croître sur plusieurs mois, voire des années avant d'être détectées. Et alors, bien sûr, il est déjà trop tard. Jusqu'à maintenant ils n'ont été localisés que sur Vénus, et seulement que certains d'entre eux étaient sous le contrôle d'Algeroth - Semai et Ilian semblent les préférer du fait de leur caractère subtil.

GOLEM D'OBSCURITÉ

Les Golems d'Obscurité sont des androïdes créés par l'entremise de la Technologie Obscure. À l'instar des Bourreaux Éoniens, ils émergent pleinement formés de leur cocon artificiel. Ils naissent avec la connaissance de toutes les formes de combat. Leur utilité est de servir de partenaire d'entraînement aux Ravageurs. Ils sont infatigables, ne ressentent aucune douleur et intègrent les erreurs et victoires de leur adversaire pour ne pas être défaits deux fois de la même façon. Ils s'adaptent instinctivement au niveau de compétence de leur adversaire pour améliorer leur compétence. Lorsqu'ils sont déployés en zones de guerre, il peuvent être reprogrammés pour combattre à leur plus haut niveau de compétence, et lorsque cela se produit, ils se montrent formidables. Heureusement pour les forces corporatistes, ils prennent énormément de temps à être fabriqués, sans quoi la race humaine aurait depuis longtemps été balayée. Leur principale faiblesse est qu'ils sont incapables d'agir par eux-mêmes et ne peuvent que suivre les ordres donnés par leurs supérieurs.

Les Golems sont d'énormes humanoïdes, de plus de 2,40 mètres de hauteur et pesant plus de 180 kilos. Leur corps est recouvert de pics qui peuvent servir en combat rapproché et qui peuvent se rétracter à volonté. Leur corps rosé est recouvert par un réseau de fines veines bleues. Leurs muscles saillant d'une force surnaturelle.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	35	Déplacement :	6/400
Vitalité :	-	Bonus Offensif :	+5
Coordination :	25	Actions :	4
Intelligence :	10	Bonus Initiative :	+4
Volonté :	10	Blessures :	-
Personnalité :	10	Taille :	+1
Compétences	Protections		
Combat :	19	Tête :	6
Armes à feu :	19	Poitrine :	6
Communication :	-	Abdomen :	6
Adresse :	-	Bras droit :	6
Techniques :	-	Bras gauche :	6
Perception :	10	Jambe droite :	6
Esquive :	15	Jambe gauche :	6
Structure : INDÉPENDANT			

1 Golem d'Obscurité

Équipement

Azogar ou Nazgaroth

Règles spéciales

Un Golem d'Obscurité IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. En mêlée ses poings hérissés de pics infligent des dommages égaux à 1D6+5 (Bonus Offensif déjà compté). Il possède en outre une vision nocturne.

TEKRON

Les Tékrans comptent parmi les serviteurs les plus puissants des Apôtres. Ce sont les maîtres de la Technologie Obscure et les concepteurs de toutes les armes redoutables que les Légions Obscures utilisent. Ils supervisent les grandes manufactures et fermes de croisement de des Citadelles et viennent seulement en second derrière les Népharites en importance.

Les Tekrons sont des créatures brillantes. Chacune dispose d'une compréhension totale de la Technologie Obscure et ses usages potentiels. Chacun montre aussi une capacité surnaturelle à comprendre toute sorte de technologie, juste en la regardant et en la tenant en main. Mais malgré cette qualité, les Tekrons sont inférieurs au genre humain. Ils ne montrent aucune sympathie avec les créatures vivantes, pas même leurs pairs. Ils sont froids, dénués d'émotion et impitoyables. Ils ne sont pas volontairement cruels, mais ils perçoivent l'univers comme un vaste laboratoire pour tester leur théories et inventions, et ils montrent autant de sentiment envers les créatures vivantes qu'un scientifique pour des rats de laboratoire. Ils ont l'imagination sans la moralité, et ils ont le génie sans les inhibitions humaines.

Les Tekrons sont des créatures silencieuses. Ils communiquent seulement par geste et télépathie. Ils sont aussi immortels puisqu'ils sont capables de transférer leur conscience dans des corps clonés.

Chaque Tekron a une place dans la hiérarchie en fonction de ses connaissances. Plus il en sait, plus il sera respecté. Tous les Tekrons se spécialisent dans un domaine spécifique. Un pourra se concentrer sur la fabrication d'arme, un autre sur la manipulation de matériels biotechnologiques, et un troisième connaîtra tout sur le sujet des neurotoxiques. Lorsqu'ils sont mandatés par leurs maîtres Népharites, les Tekrons communiquent ensemble et mettent en commun leur connaissance pour réaliser leur invention.

Les Tekrons constituent une étrange mixture d'organique et d'inorganique. Leurs corps semblent toujours partiellement enchâssés dans des armures de métal et ressemblent souvent à des machines complexes. Des pots d'échappement, tubes et câbles émergent de leurs tissus vivants. Souvent ils arborent un membre et des mains cybernétiques. Certains choisissent de renoncer à leurs jambes et de s'installer dans un fauteuil motorisé. D'autres enfin s'intègrent complètement à leur laboratoire mécanisé. D'autres ont des visages qui sont des masques de métal sculptés alors que d'autres ont le crâne tondu et hérissé de dérivations neurales.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	15	Déplacement :	3/225
Vitalité :	14	Bonus Offensif :	+1
Coordination :	17	Actions :	4
Intelligence :	25	Bonus Initiative :	+3
Volonté :	21	Blessures :	8
Personnalité :	13	Taille :	±0
Compétences	Protections		
Combat :	12	Tête :	1
Armes à feu :	12	Poitrine :	2
Communication :	12	Abdomen :	2
Adresse :	12	Bras droit :	6
Techniques :	20+	Bras gauche :	2
Perception :	15	Jambe droite :	8
Esquive :	4	Jambe gauche :	8
Structure : INDÉPENDANT			
1 Tékrans			
Règles spéciales			
Un Tékrans peut comprendre l'utilisation d'un objet technologique simplement en le tenant, en l'inspectant durant une minute.			

APOCALYPTES D'AIRAINS

Les Apocalypses d'Airain forment la garde rapprochée de la plupart des Tékrans et sont l'une de leur plus grande création. Ce sont les symbioses idéales de la biotechnologie et des machines. Les Apocalypses sont créés par l'entremise de la Technologie Obscure. Leurs formes de base sont conçues dans les cuves d'incubation et les Nécrochambres de façon similaire aux Golems d'Obscurité. Ils sont attachés à leur cocons artificiels et se voient implantés les systèmes les plus performants que la nécrobiologie et biotechnologie puisse réaliser. Ils sont pour les Pisteurs Noirs ce que les Pisteurs Noirs sont pour les humains. À l'instar des Golems d'Obscurité, leur seule faiblesse est qu'ils sont incapable de toute pensée créative et ne peuvent suivre que les ordres de leurs maîtres Tékrans. Ils prennent encore plus de temps à être fabriqués que les Golems d'Obscurité, aussi la plupart des Tékrans n'en ont que un ou deux en guise de garde du corps.

Les Apocalypses sont des humanoïdes imposants, de plus de 2,40 mètres de hauteur et pesant dans les 180 kilos. Leurs visages sont un masque d'airain qui ressemble au visage de leur maître final, Algeroth. Leur crâne est enchâssé dans une masse de câbles qui nourrit de fluides nutritifs et de stimulants leur cerveau. Leur torse est recouvert d'épines et leurs membres sont habillés de métal. Cette armure est souvent greffée à leur corps et forme un exosquelette qui amplifie leur force.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	40	Déplacement :	6/400
Vitalité :	-	Bonus Offensif :	+6
Coordination :	30	Actions :	4
Intelligence :	10	Bonus Initiative :	+5
Volonté :	10	Blessures :	-
Personnalité :	18	Taille :	+1
Compétences	Protections		
Combat :	19	Tête :	7
Armes à feu :	19	Poitrine :	7
Communication :	-	Abdomen :	6
Adresse :	-	Bras droit :	6
Techniques :	-	Bras gauche :	6
Perception :	12	Jambe droite :	7
Esquive :	14	Jambe gauche :	7
Structure : ESCOUADE			
2-4 Apocalypses d'Airain			
Équipement			
Dépeceur d'Âmes, exosquelette			
Règles spéciales			
Un Apocalypse d'Airain IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. En mêlée ses poings infligent des dommages égaux à 1D6+6 (Bonus Offensif déjà compté). Il possède une vision nocturne et est capable d'entendre un humain respirer à plus de 300 mètres.			

LES DOMAINES DE L'OBSCURITÉ

Depuis le retour des Légions Obscures, aucun endroit du système solaire n'est épargné par leur présence, que ce soit sur les champs de bataille de Mercure, de Mars, de Vénus ou de Ganymède, ou bien dans les cauchemars des citoyens qui appréhendent à grand peine la réalité d'une telle noirceur. L'influence de la Symétrie Obscure pénètre tous les aspects de la réalité humaine, et seuls les enseignements de la Confrérie permettent de s'en protéger. Malgré tout, le quartier-général des Légions est situé sur la planète infernale de Néron, cette boule noire et cramoisie apparue dans le système solaire près de mille ans auparavant. C'est indubitablement le siège de la puissance de l'Âme Obscure. La plus formidable de toutes les Citadelles se dresse à sa surface pe-lée et craquelée, monument de flèches de pierre, imprégné d'une troublante qualité architecturale, qui inspire un écoeurement irrépressible.

Les Légions Obscures continuent d'ériger de pareilles Citadelles sur tous les mondes habités. La première à être découverte, depuis leur retour, fut celle de Mars, à l'emplacement exact de l'ancienne Citadelle du Commandeur Népharite Saladin mille ans auparavant. Elle se trouve aux antipodes précises de la Cathédrale de la Confrérie à San Dorado.

D'autres Citadelles sans nombre existent sur l'ensemble des mondes corporatistes, et les mégacorporations tentent de les encercler d'un cordon de barrières défensives et de fortifications. Elles essaient encore de dissimuler l'ampleur de la menace à leurs populations, sachant que la manique et la terreur qui suivraient l'annonce de la situation pourraient bien balayer d'un seul coup leurs empires.

Selon le rapport des Guerriers Sacrés de la Confrérie, les Légions Obscures se répandent sans rencontrer de résistance sur les planètes extérieures. Pluton est pratiquement entre leurs mains, et elles sont fortement implantées sur Titan, lune géante de Saturne. Ce dernier point inquiète sérieusement la corporation Imperial, qui commence à se trouver un peu trop isolée et exposée dans la ceinture d'astéroïdes.

Comme ce fut le cas lors de la première apparition des Légions Obscures, Vénus est une fois de plus le point central du conflit. D'immenses bandes de jungle ont été dévastées par la violence des combats entre les Légions Obscures et les corporations.

De tous les mondes habités, Luna est le seul qui échappe encore aux Légions Obscures, preuve supplémentaire de la capacité de la Confrérie contre les forces de l'Obscurité, même si le nombre d'hérétiques démasqués par l'Inquisition augmente régulièrement dans des proportions alarmantes. Malgré tous les efforts de la Confrérie, l'ombre de l'Âme Obscure s'étend plus loin de jour en jour.

BIOGÉANT

Les Biogéants sont d'hideuses créatures massives semant la mort et la destruction. Mesurant plus de 9 mètres de hauteur, ces monstres énormes sont fabriqués dans les cuves des Citadelles, conçus et assemblés par les Tekrons. Ils sont souvent utilisés pour conduire les assauts contre les fortifications ennemies. Le sol tremble sous leur pas pesant, et leurs voix puissantes sont si graves qu'elles résonnent dans les infrasons. Bien qu'il soient lents et maladroits, la vision des ces créatures massives mortes-vivantes frappe de terreur le cœur même des plus braves.

Les Biogéants ressemblent à de gigantesques humanoïdes hérissés de pics, leur chair est recouverte de plusieurs lambeaux de peaux assemblés par des sutures. Ils sont immensément forts, immensément stupides et immensément coriaces. Souvent leurs bras sont amputés au niveau du coude et remplacés par d'énormes armes, telles que des tronçonneuses et mitrailleuses lourdes. Les Biogéants particulièrement massifs ont besoin d'un exosquelette pour leur permettre de supporter leur propre poids. Quelquefois, ils portent une nacelle sur le dos qui permet de transporter des troupes et des tourelles de tir.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat		
Force :	75	Déplacement :	5/325
Vitalité :	-	Bonus Offensif :	+11
Coordination :	9	Actions :	3
Intelligence :	4	Bonus Initiative :	+1
Volonté :	10	Blessures :	-
Personnalité :	-	Taille :	+5
Compétences	Protections		
Combat :	10	Tête :	10
Armes à feu :	9	Poitrine :	10
Communication :	-	Abdomen :	10
Adresse :	-	Bras droit :	10
Techniques :	-	Bras gauche :	10
Perception :	3	Jambe droite :	10
Esquive :	-	Jambe gauche :	10
Structure : INDÉPENDANT			
1 Biogéant			
Équipement			
Hellblaster, exosquelette			
Règles spéciales			
Un Biogéant IGNORE les pertes de points de Vie consécutives à des dommages infligés. La force et la masse des Biogéants leur permet d'utiliser les armes normalement montées sur pivot fixe. En mêlée sa poigne hydraulique inflige des dommages égaux à 1D4+11 (Bonus Offensif déjà compté).			

LES CITADELLES

Les Citadelles constituent un élément majeur de la stratégie des Légions Obscures. Construites à l'image de la Citadelle de Néron, elles instillent une peur glaciale dans le cœur de l'humanité.

Sombres, tortueuses, drapées d'ombres et de nuages obscurs, ces magnifiques constructions servent la cause du mal. Certaines, comme celles de Mars, sont érigées par des essais de Tekrons d'Algeroth à partir des ruines d'anciens bastions du mal depuis longtemps abandonnés. D'autres, comme sur Mercure, se présentent comme de grands vaisseaux surgissant des étoiles pour s'enterrer profondément dans la croûte de la planète. Après quelques jours et quelques nuits de labeur, la parodie de Cathédrale est achevée et recouverte des symboles noirs et mystérieux de la Symétrie.

Les Citadelles remplissent plusieurs fonctions. Elles servent d'avant-poste aux frontières du mal, délimitent clairement son domaine. Elles procurent également un retranchement contre les forces ennemies et font office de bases, camps d'entraînement, prisons, chambres de tortures, bibliothèques et temples mystiques.

Le seigneur d'une Citadelle est un Commandeur Népharite. Il dirige un corps de guerriers aptes aussi bien à la défense qu'à exécuter des opérations offensives. Une fonction majeure de cette cohorte consiste à ramener de nouvelles victimes au Commandeur pour grossir les rangs des Légions.

Si le seigneur d'une Citadelle contrôle la Symétrie Obscure à un degré élevé ou possède l'appui de la Dame du Vide, il peut ouvrir des portes dimensionnelles pour lancer de nouvelles entités dans la bataille. Ces portes sont également utilisées comme moyen de communication entre les Népharites et les Apôtres.

Toutes les Citadelles sont orientées selon une Symétrie complexe, associée à chaque Apôtre. Seuls les Apôtres en connaissent la signification.

ILIAN. Les Citadelles d'Ilian sont de gigantesques monastères emplis d'arcades et d'interminables corridors de pierre. Les disciples d'Ilian y sont initiés aux mystères de la Symétrie Obscure. Semblables à des moines encapuchonnés, ils se traînent de conférences en séminaires, croissant en force et en savoir.

Ces Citadelles sont érigées en des lieux où l'Obscurité exerce une influence permanente, où le regard inquisiteur de la Confrérie ne peut s'aventurer. Néron et Pluton sont ses principales places fortes, mais sa présence est également nettement établie sur Vénus.

MUAWIJHE. Muawijhe plante secrètement ses Citadelles là où ses serviteurs forment des cultes puissants et où règne la démente. Le nombre de ses Citadelles est relativement faible et c'est pourquoi le secret est si important lors de la construction d'une nouvelle place forte. C'est souvent en observant le comportement des gens que l'on découvre des signes de la présence du Maître des Visions, car la démente le suit partout.

SEMAÏ. Les Citadelles de Semaï sont peu nombreuses et très secrètes, situées sur des planètes où l'influence des Légions Obscures n'est pas remise en cause. Là, les serviteurs du Maître des Mensonges font appel aux pouvoirs de la Symétrie Obscure, cherchant à découvrir les esprits faibles.

La majorité de ces Citadelles sont construites au sein des structures humaines, dans les jungles de Vénus, sur les plaines de Mars et au cœur de nos métropoles. Leur aspect varie grandement, mais toutes possèdent une caractéristique commune, les miroirs à travers lesquels hérétiques et Corrupteurs maintiennent le contact avec Semaï et espionnent les faibles.

Les Citadelles les plus modestes font office de lieu de culte ainsi que de cachette pour les agents du Menteur. Seules les plus importantes et les mieux défendues sont gouvernées par un Népharite, car sa présence attirerait immanquablement l'attention de la Confrérie.

ALGEROTH. Algeroth a grand besoin de bases d'où il peut lancer ses troupes et refaire ses forces. Ils essaie donc d'établir ses Citadelles dans des lieux bien protégés, dissimulés aux yeux inquisiteurs de la Confrérie.

Ces Citadelles sont également d'importants complexes technologiques. Algeroth a un besoin insatiable de nouvelles armes, de toujours plus de Légionnaires et de créatures des Légions Obscures. C'est pourquoi, une large part de ses Citadelles est constituée d'usines techniques et biotechnologiques où les Tekrons et leurs esclaves peinent sans relâche sur de nouvelles inventions.

DEMNOGONIS. Les tour sinueuses de Demnogonis se dressent partout où des affrontements majeurs ont ravagé le sol et laissé des cicatrices profondes dans le paysage.

Dans ces Citadelles, Demnogonis ramène des victimes capturées sur les champs de bataille et les utilise comme matière première pour développer de nouvelles épidémies dévastatrices. Des halls immenses sont dévolus à la recherche, et la puanteur de la mort et de la pourriture est présente dans tous les coins de la construction. Des fosses profondes renferment ceux qui n'ont pas encore reçu la marque de la corruption ou qui sont trop gravement contaminés pour être de la moindre utilité, même au grand Contamineur.

AGENCEMENT

Toutes les Citadelles abritent les éléments suivants, structures et dispositifs. Leurs dimensions exactes peuvent varier suivant la taille des Citadelles, et il peut en exister plusieurs exemplaires, exception faite du grand Sanctuaire qui reste unique.

SANCTUAIRE. Les Citadelles en comptent toujours une. Le Sanctuaire est une chambre gigantesque voûtée et dans laquelle se tient exactement au centre une statue grandeur nature de l'Apôtre. La statue est toujours flanquée de deux puits de lave et illuminée par de grandes bouffées de flammes. La statue est toujours un assemblage de pierre et d'os de victimes sacrifiées. Quiconque pénètre dans cette chambre peut se sentir être en la présence de quelque chose de sacré relatif aux Apôtres de l'Obscurité. Une atmosphère épaisse d'une menace maléfique remplit l'air. Depuis des niches aménagées dans les murs se tiennent des statues des Népharites de la Citadelle qui semblent toiser du regard la chambre. Ils sont toujours plus grands que nature et ciselés avec un sens artistique maléfique.

Des silhouettes portant des cagoules rentrent et sortent par les nombreuses issues, et de temps en temps une victime hurlante y est amenée pour être sacrifiée sur le grand autel de marbre noir qui repose aux pieds de l'Apôtre. Quelquefois, un Cultiste récompensé est amené, enchaîné puis plongé dans l'un des puits de lave lors de la première étape en sa transfiguration en Maraudeur Prétorien. D'autres fois, le Commandeur Népharite de la Citadelle y rassemblera ses troupes pour les inspirer ou pour les récompenser avec des Dons Obscurs.

ANTICHAMBRES. Juste en dessus du Sanctuaire se trouve les Antichambres, qui abritent les appartements privés des Népharites. Le plus grand d'entre eux est la salle du trône du dirigeant de la Citadelle. Dans chacune de ces pièces repose un sarcophage gigantesque dans lequel le Népharite se repose lorsqu'il ne réalise pas les plans des Apôtres ou dans lequel est entreposé le corps cloné lorsque l'esprit du Népharite travaille autre part. Ces chambres sont habituellement somptueusement décorées et pleines de réalisations de la Technologie Obscure. Les murs sont couverts d'armes personnalisées prêtes à servir. Des hordes de laquais serviles et

MCBRIDE

Pourquoi moi ? maugréa McBride, sprintant dans une plaine dévastée de Colonia. Pourquoi est-ce toujours moi qui me coltine les pires missions ? Il se jeta dans la tranchée qui s'ouvrait devant lui et, par instinct, lâcha une rafale sur les silhouettes qu'il vit bouger à sa droite. Elles tombèrent sans un cri. Les Légionnaires Morts-vivants ne criaient jamais.

Parce que Carrington te hait, trouva t-il comme réponse à sa propre question alors qu'il se jeta à plat ventre et commença à ramper sous les fils barbelés. Il te hait parce que tu l'a vu lorsque ses nerfs craquèrent à Valley Forge, lorsqu'il tourna les talons et fuya les Libres Marines comme un lièvre apeuré, te laissant avec le reste des troupes pour protéger ses misérables fesses.

Il se remit sur ses pieds encore. Loin devant lui, la titanesque Ataract d'Alakhai était visible, ses cinq énormes Citadelles crevant l'écorce de la planète comme des lances perçant la voûte du ciel. Zone mortelle, pensa McBride en embrassant du regard les kilomètres et les kilomètres de fortifications. Pas un seul arbre à l'horizon. Ils avaient passé toute la zone au défoliant lorsque le complexe de Citadelles fut érigé. Ou peut être que même l'indomptable jungle vénusienne ne pouvait reprendre ses droits près de ce lieu effroyable.

De formidables explosions retentirent alors que les frappes aériennes d'Imperial atteignirent les bunkers fortifiés. Des milliers de Légionnaires parcouraient en tout sens le champ de bataille. C'était comme regarder une fourmière après avoir donné un coup de bâton dedans. McBride essaya de juger l'avancée des positions d'Imperial, mais c'était trop difficile. Attaquer plusieurs Citadelles était toujours une affaire difficile. Une minute, vous pensez que tout va sur des roulettes, prochain arrêt les Nécrochambres d'Alakhai, et la minute d'après un sale imprévu vous ramenait à la case départ. Comme ses saletés de champs de mines qui libéraient ses énormes larves carnivores blanchâtres ou ces damnées fosses pleines de chaux vive qui tuèrent ce pauvre Smith. Soudainement, il prit conscience de la distance qui le séparait désormais du reste de son unité. Il s'accroupit et rajusta le béret rouge sur sa tête lui donnant un air désinvolte ; alors il vérifia pour une centième fois la charge de démolition. Oui, elle était encore là, fermement arrimée sur son dos. À sa droite se tenait la cible de sa mission. Il la contourna comme il l'avait prévu. Il s'était débrouillé pour éviter l'arc de tir des énormes mitrailleuses qui réduisaient en pièce tout ce qui se présentait. Maintenant tout ce qu'il avait à faire était de ramper et de placer la charge à la base du bunker. Du gâteau, quoi.

Tout à coup, un groupe de Nécro-mutants déboula en terrain découvert devant lui. Il n'eut qu'un fugitif moment avant de reconnaître leurs insignes avant qu'ils n'utilisent leurs armes. Des Événateurs Vénusiens, conclut McBride avant se se jeter à couvert. Ils attendaient dans une tranchée camouflée. Ils devaient s'être enterrés pour ne pas être repérés. Enfoirés de démons.

Le son de leur pas lourd résonna alors que les Nécro-mutants prirent d'assaut sa position. Il en avait au moins repéré trois. Ça ne se présentait pas bien. La meilleure façon de se défendre était d'attaquer. Il bondit, ignorant les balles noires qui transpercèrent l'air tout autour de lui. L'Intruder pétarda alors qu'il pressa la détente. S'il survivait, McBride se promit de faire payer Carrington.

de coursiers attendent là les ordres de maître Népharite. Ces chambres sont animées par les allées et venues de Centurions et de Tekrons qui viennent chercher les ordres de leurs maîtres.

NÉCROCHAMBRES. Ce sont les gigantesques niveaux industriels où les produits de la Technologie Obscure sont créés. Ici sont installées d'énormes incubateurs dans lesquels les monstres naissent. Ici reposent les larges manufactures vivantes qui assemblent les armes de la Technologie Obscure. Ici grondent les Chambres de Distorsion où les êtres humains perdent la raison, les Excruciatoriums où les prisonniers sont torturés, et les vastes laboratoires où des expériences inavouables sont conduites au nom d'une science dénaturée.

BASSIN DES CONNAISSANCES. Les Bassins des Connaissances tourbillonnant reposent au centre de chacune des Nécrochambres d'une Citadelle. Ce sont d'énormes lacs de plasma bouillonnant multicolore dans lesquels sont déposés des objets technologiques, livres, ordinateurs, machines, cerveaux, cadavres et toutes les formes tangibles qui peuvent abriter de la connaissance. Par un étrange processus mystique, le Bassin des Connaissances assimile ces informations et les ajoute à son obscur motif de compréhension. Ce n'est seulement que la première étape d'un processus qui peut déboucher à la création de nouveaux objets.

Les Tekrons sont connectés au Bassin des Connaissances à travers un système de tubes nécroplasmiques. Ils s'agenouillent là tels des gargouilles au bord du bassin. De longs câbles contenant du nécroplasma se fichent directement dans les interfaces neurales, leur permettant d'accéder directement à la base de connaissance du bassin et de l'exploiter. Leurs pensées sont aussi prises en compte par le système permettant aux Tekrons de communiquer directement avec les pensées des autres et, s'ils sont d'accord, de mettre en commun leurs travaux.

NÉCROMAKINA. Les Nécromakinas sont des dispositifs extrêmement rares, seulement mentionnés à deux reprises dans l'histoire des Légions Obscures, et n'apparaissant seulement que dans les plus imposants Ataracts. De l'extérieur, ils apparaissent comme un galion médiéval sans poupes. La structure entière semble avoir été découpée à partir d'un seul morceau de minerai noir vitreux. Les galeries latérales et arrières sont ornées de statues, gargouilles, de vitraux colorés, de filigranes et de bas reliefs d'une incroyables finesse. De chaque côté et de l'arrière, une énorme flèche s'avance pour faire ressembler l'ensemble à une tête de Népharite. Toutes les rampes et plates-formes sont hérissées de cornes incurvées. Le Nécromakina mesure plus de deux cents mètres de haut incluant une alvéole de soixante-dix mètres totalement lisse.

Se dressant tel une île, le Nécromakina est complètement cerné par d'innombrables câbles tracteurs métalliques de plusieurs centaines de mètres de longueur transportant une horrible cargaison dans et hors du Nécromakina. Il existe un unique accès, une arche de pierre gardées par deux Sentinelles Nocturnes, des géants de pierre de cinq mètres de haut. Si vous avez le malheur d'approcher sans autorisation, vous découvrirez qu'ils ne sont fait de tout sauf de pierre. Personne ne peut les passer sans une approbation venue de l'intérieur.

Une fois passé les Sentinelles Nocturnes, vous vous tenez dans une large ouverture circulaire donnant sur une large allée bordée de piliers. Des escaliers en colimaçon permettent de rejoindre chaque bord de l'allée qui se termine sur un large et raide escalier de marbre. Si vous allez plus avant, vous serez dans le Cœur du Nécromakina, le Patriarcat, un bas relief d'acier noir circulaire sculpté dans la voûte. La fresque représente une créature androgyne avec le haut du crâne manquant, un visage neutre et plusieurs paires de bras. Ne demandez pas ce que c'est - personne n'a pu observer le Patriarcat et rester saine d'esprit.

Malgré tout, la fonction des Nécromakinas est évidente pour tout ceux qui les ont contemplés. Les câbles tracteurs peuvent amener des milliers de containers en forme de cercueil, chacun renfermant un corps humain, à raison de un par minute - les retourner tout aussi rapidement transformés en Légionnaires Morts-Vivants ! Certainement la plus grande réalisation de la Technologie Obscure, un Nécromakina peut fabriquer plus d'une centaine de milliers de troupes en vingt-quatre heures - à condition d'être fournies avec suffisamment de "matériel de base".

La raison pour laquelle pas plus de Nécromakinas n'ont été construits est à la fois un mystère et un soulagement pour l'humanité. La théorie admise est qu'ils ne peuvent être construits que sur Néron ou Brutus avec l'assistance de l'âme Obscure lui-même, et qu'Ilian est la seule suffisamment puissante pour ouvrir le portail nécessaire à leur venue dans le système solaire intérieur.

MANUFACTURES. Ces énormes machines parsèment les Nécrochambres. Chacune est une ligne de production consciente, connectée au Bassin des Connaissances et supervisée par les Tekrons. Plusieurs sont aussi vastes que les usines corporatistes. Chaque Manufacture est différente. Certaines sont d'énormes lignes d'assemblages où des membres ressemblant à des pattes d'araignée assemblent les différentes pièces d'une arme et de véhicules. D'autres sont d'énormes cuves desquelles de nouvelles machines émergent toutes gluante et squameuse. D'autres encore disposent d'énormes cocons dans lesquels de nouveaux organismes peuvent se développer. Toutes sont mas-

sives, complexes et au delà de toute compréhension humaine.

CHAMBRES DE DISTORSION. Il s'agit de cellules isolées équipées de Nœuds Symétriques scellés dans les murs. Ces nœuds émettent constamment un flux d'énergie noire qui dévore la psyché de la victime et diffuse dans son organisme les énergies de la Symétrie Obscure. Elles servent un double objectif de corruption des victimes innocentes et la préparation de leurs corps pour une Transfiguration en serviteurs impies des Apôtres. Elles garnissent souvent les murs des Nécrochambres, emprisonnant les victimes vociférantes à différents stades de folie et de corruption.

DÉCÉRÉBREUR. Ces machines imposantes et complexes peuvent être trouvées dans les Nécrochambres des Ataracts les plus importants. Ils ressemblent à d'énormes scanner recouverts de câbles, de moniteurs et de systèmes de contrôle. Le principal dispositif est un énorme casque qui recouvre entièrement la tête de la victime et depuis lequel se déploie des minces sondes acérées qui percent le crâne et s'enfoncent profondément dans le cerveau de la victime. En utilisant le pouvoir de la Symétrie Obscure, elles consomment certaines zones du cerveau de la cible et y extraient des informations. Ces données sont simultanément transférées au Bassin des Connaissances.

Malheureusement, le processus de décérébration est invivablement néfaste pour la victime. Les synapses sont court-circuités et le réseau neural, surchargé.

FOURNEAUX SYMÉTRIQUES. Les Nécrochambres sont baignées par les flammes infernales des Fourneaux Symétriques. Ce sont d'énormes puits de flammes nourries par la puissance de la Symétrie Obscure elle-même. Les Tekrons et leurs laquais se tiennent au-dessus, protégés de la chaleur infernale par des combinaisons épaisses, tenant par d'énormes pinces les artefacts qu'ils souhaitent irradier. Ici et là d'énormes grues soulèvent les objets trop lourds à porter pour un Tekron. Tout ce qui est placé dans un Fourneau Symétrique n'est pas seulement chauffé rapidement, mais se voit infusé par la puissance de la Symétrie Obscure. Tous les artefacts nécrotechnologiques passent par les Fourneaux Symétriques à un moment ou un autre de leur création.

EXCRUCIATORIUMS. Les Excruciatoriums sont des lieux d'une terrible souffrance et du mal le plus redoutable. Ils ressemblent à de grandes salles de chirurgie, mais l'anesthésie n'y est jamais utilisé, et les docteurs infligent des blessures à leurs patients plutôt que de les soigner. Les Bourreaux Éoniens y torturent leurs victimes, leur arrachant la peau par lambeaux avec un scalpel. Ils y pratiquent tout leur art, des Centurion et des Nécromutants souriants assistant aux événements tels des spectateurs devant un divertissement plaisant. Ces lieux rassemblent tous les instruments de torture jamais inventés, le pire étant l'auto-excruciateur.

AUTO-EXCRUCIATEUR. Cette machine redoutable est un croisement entre une table d'opération, un fauteuil de dentiste et une chambre des horreurs. Le divan capitonné est habituellement trempé de sang. Il possède d'épaisses sangles renforcées pour maintenir immobile la victime. De longs bras télescopiques supportent un terrible assortiment de tronçonneuses, étaux, scalpels, lames et électrodes. Il dispose également de bobines d'induction à la douleur, de lampes puissantes destinées à être mise devant les yeux de la victime, et toutes sortes d'outils trop horribles à mentionner. Il s'agit de l'instrument ultime de torture, utilisé seulement dans les Citadelles et les Temples des Apôtres.

BARAQUEMENTS. Au sein des murs externes de toutes les Citadelles sont aménagés les baraquements. Ce sont des chambres encombrées de dalles de pierre sur lesquelles les Centurions comme les Nécromutants prennent du repos et consomment leur nourriture malsaine. D'autres pièces isolées abritent d'étranges environnements extra-terrestres dans lesquelles les minions de l'Obscurité peuvent loger lorsqu'ils ne sont pas sur le champ de bataille. Enfin certaines sont normalement équipées pour accueillir les visiteurs humains lorsqu'ils sont dans la Citadelle. Il n'existe aucun baraquement pour les Légionnaires du fait qu'ils n'ont pas besoin de se reposer et sont toujours de garde, fournissant le gros des défenses d'une Citadelle. C'est également dans les baraquements que l'on peut trouver des salles d'entraînements, de vastes chambres où les combattants des Légions Obscures éprouvent leur compétences en préparation du prochain combat.

DÉFENSES. Toutes les Citadelles sont protégées par des murs extrêmement épais et bardées de défenses. Leurs façades sont hérissées de tourelles imposantes et plates-formes de tir, et elles sont entourées de champs de mines, puits de lave et des fortifications équipées de centaines de mitrailleuses. Ces défenses s'étendent habituellement sur des kilomètres. Et dans certaines zones de combat de Mars, il est difficile de dire où elles se terminent et où les fortifications des adversaires de la Citadelle commencent.

KARNOPHAGES

Le vieux Greyson, poivrôt, tituba dans une des contre-allées de Luna. Bien, il avait réussi à semer les flics. Son petit doigt lui souffla qu'il devait se tirer d'ici. Mais qui donc ces porcs de capitoliens pensait qu'il était ? Il était content d'avoir flanqué une beigne à l'un d'eux avec sa bouteille et d'avoir détaillé à toute allure. Maintenant, il était chagriné. Durant l'incartade, Razor était parti et il n'avait plus une goutte d'alcool à boire. Il trébucha sur un détritrus et s'échoua de tout son long. Merde, pensa-t-il où est ce putain de clébard ?

Les lumières des réverbères faiblirent quelques secondes avant de s'éteindre. Le grondement du trafic dans l'avenue eut l'air de s'éloigner. Au-dessus de sa tête, les silhouettes des gratte-ciel se perdaient dans l'obscurité froide. Bien au-delà se tenait le disque de la Terre empoisonnée qui ressemblait à l'oeil d'un dieu maléfique.

"Razor, mon vieux, c'est toi ?" demanda Greyson. "Mauvais chien. viens ici." Il essaya de se relever, mais constata que sa cheville était foulée par l'onde de douleur qui remonta à travers sa jambe. C'est le bouquet, pensa-t-il. Pas de chien. Pas d'alcool. Et maintenant une cheville qui bat de l'aile. Et pas d'argent pour payer quelqu'un pour la soigner. Il pleurnicha sur son sort.

Le son discret de pas léger, provint de l'impasse. Ça n'avait pas l'air d'être un chien. Plus d'un humain. Non, pas d'un humain non plus. Lentement, la peur s'insinua dans le cerveau imbibé d'alcool de Greyson. Une impasse plongée dans la pénombre d'une contre-allée de Luna n'était pas un endroit pour un homme désarmé, particulièrement de nuit, particulièrement pas dans ce quartier. Il réessaya de se relever, mais sa cheville ne put supporter son poids. Il s'effondra de nouveau par terre. Le bruit de pas s'approchait.

Greyson chercha à percer les ténèbres du regard. Quelque chose de taille humaine progressait d'ombre en ombre. La silhouette cherchait un couvert derrière les bennes à ordures à toute vitesse aussi était-elle la plupart du temps invisible. pire qu'un agresseur, pensa Greyson. Un Mutant. Son cœur s'emballait, il essaya de ramper le long de la ruelle. Il savait qu'il ne s'en sortirait pas. se débattant, il essaya de saisir quelque chose avec il pourrait improviser une arme. Ses doigts tremblant trouvèrent ce sur quoi il avait trébuché. C'était un fémur humain. Se tournant rapidement, il le brandit à l'adresse du mutant s'approchant.

Il pouvait voir clairement la chose maintenant. Elle était extrêmement amaigrie et habillée seulement de hardes usées. Ses longs doigts noueux se terminaient par des griffes acérées, et ses yeux brillaient d'une lueur irréaliste. Une énorme langue sortit et parcourut ses fines lèvres retroussées. De la salive s'échoua de sa gueule sur sa poitrine décharnée. Ses dents étaient elles aussi particulièrement acérées.

Alors que la créature bondit vers Greyson, il savait qu'il était mort.

Soudainement un coup de feu retentit. Le monstre étreignit son bras blessé, vit le sang sur ses doigts et commença à le lécher. Alors, dans un mouvement extrêmement précipité, elle se tourna et détalait. Greyson se retourna. C'était les deux flics capitoliens. L'un d'eux tenait un Bolter fumant dans sa main.

"Le Cardinal soit loué, officier. Je suis tellement content de vous voir," souffla Greyson.

"T'es en état d'arrestation, vieux débris," rétorqua le policier. "pour coups et blessures sur agent."