

CODEx APOCRYPHUS

UNE AIDE DE JEU POUR EXCIDTIUM
PAR MANDRAGORUS ET URGA

mandragorus@gmail.com
wolfbane.hastur@gmail.com



PRÉSENTATION

Le *Codex Apocryphus* vous apporte, en tant que MJ, toutes les réponses sur les secrets de l'univers d'*Excidium*. Si vous êtes joueur, arrêtez ici votre lecture, vous risqueriez d'y perdre au plaisir du jeu... voire pire, selon votre MJ ! Ce supplément décrit par le menu de nouveaux et puissants Miracles, dévoile certains objectifs de FORGE, de la *Ruche* et vous apporte aussi de nouvelles informations sur les secrets de l'Eglise et de l'Exedra, sur les "temples extra-terrestres" et quelques informations sur les puissantes corporations et leurs objectifs.....

Chapitre I — Neurocauchemars, p. 3

Un approfondissement des Fugues oniriques, des Miracles, des objectifs et de la structure de FORGE, des informations sur la *Ruche* et deux sectes d'Androïdes éveillés.

Chapitre II — L'Œil de Dieu, p. 16

Une description complète de l'Exedra, les puissants services de renseignements de la Crux Eklezia, avec son infrastructure, ses troupes spéciales, ses projets et ses sales petits secrets...

Chapitre III — Corporations assassines, p. 21

La description d'une dizaine de consortiums, parmi les plus puissantes compagnies corporatistes des Mondes Coloniaux, avec leurs cadres dirigeants, leurs objectifs et leurs secrets.

Chapitre IV — Sanctuaires, p. 27

Une brève description des "temples martiens" et de ce qu'ils réservent à l'Humanité. For MJ only !

NEUROCAUCHEMARS

FUGUES ONIRIQUES

Comme expliqué dans les règles de base, les Fugues oniriques ne sont pas vraiment des rêves, mais plutôt des agrégats entre les lambeaux de désirs, de cauchemars, de fantasmes, de souvenirs de la conscience collective baptisée la *Ruche* et des réalités virtuelles générées par l'essaim d'IA nommé FORGE.

Pour vraiment appréhender ce que peuvent être ces “neurocauchemars”, il faut se souvenir qu'ils servent à semer des indices, des fausses pistes et des moyens pour “éveiller” les Androïdes “élus” par FORGE. Mais ils sont beaucoup plus que cela. *Seuls les Androïdes ayant atteint un score de 25 ou plus en Conscience peuvent commencer à en comprendre l'ampleur.* Les Fugues oniriques sont le seul moyen pour la *Ruche* de communiquer au-delà des “simples” distances quantiques. En fait, la *Ruche* utilise les Fugues oniriques comme moyen d'étendre son apanage psychique. Nous en verrons les raisons au paragraphe consacré à la *Ruche*.

INDICES ET INTOX

Outre le fait que les Fugues oniriques vous permettent, cher Meneur de Jeu, de créer des scènes oniriques ou cauchemardesques ludiquement intéressantes, elles doivent aussi intervenir pour semer des indices utiles aux Joueurs (surtout utiles à la structure de votre scénario). Inutile de rappeler que vous devez écrire et prévoir ces “neurocauchemars” — et être également prêts à improviser — pour donner aux PJ de nombreuses pistes utiles, des moyens de comprendre leur nature “humaine”, parfois leur rôle dans le

scénario ou l'intrigue de votre campagne, mais aussi des faux indices, des pistes fallacieuses et manipulatrices.

DANS LES MAILLES DE L'HYDRE

Petit à petit, les Androïdes vont découvrir que les Fugues oniriques leur apportent d'étranges “pouvoirs” — les Miracles — mais aussi d'autres capacités, que nous allons développer.

- Un Androïde peut, en dépensant **1 Point de Conscience temporaire** et en réussissant un jet de *Forge onirique* — assorti d'un malus — faire disparaître (ou apparaître) un “objet” dans un “neurocauchemar”. Les malus dépendent de la taille ou de l'importance de l'objet : une arme ou un objet pouvant être tenu dans la main > **jet Difficile (- 4)**; faire apparaître ou disparaître un élément constitutif d'une Fugue (un mur, un véhicule, un animal...) > **jet Complexe (- 8)**; changer de larges paramètres d'une Fugue (faire que la nuit devienne le jour, qu'un vaisseau se transforme en bateau ou l'inverse, etc.) > **jet Très Difficile (- 12)**; toute autre action jugée très complexe par le MJ : **jet Presque Impossible (- 16)**.

- Un Androïde peut “matérialiser” dans le monde réel un objet qu'il a préalablement créé dans une Fugue onirique (dans les limites de la crédibilité). En vous référant aux malus précédents, faites faire un jet de *Forge onirique* au joueur et annoncez-lui que cette opération lui demande de **sacrifier 1 Point de Conscience** (le score de sa Caractéristique, pas sa Conscience temporaire).

- L'Androïde peut se “connecter” aux “mailles de l'Hydre” — le réseau des

Transmetteurs et Arches de la Métrique du Vide — et observer ce qui se passe dans d'autres endroits éloignés (même sur un autre Monde Colonial). Un jet de *Forge onirique* et la dépense de **2 Points de Conscience temporaire** (que le jet soi réussi ou non) sont nécessaires. Cet espèce de “voyage astral” représente en fait une connexion au réseau optique et VM, et offre au personnage de regarder un lieu ou une personne éloignés. Assortissez le jet de *Forge onirique* d'un malus si nécessaire. **Le PJ doit être dans une Fugue onirique pour pouvoir réaliser cette prouesse.**

MIRACLES

Comment fonctionnent les Miracles et les capacités liées aux Fugues oniriques ?

En réalité, les concepts utilisés ici dépassent les simples notions de sens commun et le niveau technologique en usage sur les Mondes Coloniaux. Les Miracles reposent sur une si profonde compréhension de la matière, de l'énergie et de l'espace-temps qu'ils peuvent sembler magiques. Il n'en est rien. C'est la *Ruche*, par le truchement de FORGE, qui opère une transformation de la matière et de l'espace-temps au niveau quantique. Même FORGE ne comprend pas vraiment comment ça fonctionne. Et la plupart des IA en sont perturbées. Leurs analyses de probabilités quantiques leur font comprendre la théorie, mais le champ d'application pratique demeure impossible à mettre en œuvre, avec le niveau technologique à leur portée. Pour le moment.

Vous pouvez utiliser cette découverte pour mettre les PJ sur la piste de la *Ruche*.

MIRACLES SUPÉRIEURS (pour les Androïdes dotés de 25 et plus en Conscience) :

1. **Cybermutation** : En touchant un Bio, l'Androïde peut le métamorphoser en

une “copie” de son type d'Androïde. Le virus nanotech qui le gangrène mettra 12 heures pour agir, et ne pourra être contré que si un jet de **Psychique (Difficile (- 4))** est réussi. L'Andro doit, de son côté, dépenser **2 Points de Conscience temporaire** et réussir un jet de *Conscience - 4*.

2. **Déphasage** : L'Andro peut sortir du “flux temporel”. Il fige la scène autour de lui, ce qui lui permet de fouiller un endroit rempli de monde ou de fuir un combat. S'il entame un combat, le temps reprend immédiatement son



cours. L'Andro doit dépenser **2 Points de Conscience temporaire** pour activer ce Miracle.

3. **Nanovirus** : L'Androïde devient un vecteur des Miracles. En dépensant **1 Point de Conscience temporaire**, le PJ peut implanter un (ou plusieurs) Miracle(s) de son choix à un individu à vue (humain ou androïde — qui gagne automatiquement un nombre de Points de Conscience égal aux Points temporaires dépensés par le PJ). Les humains utiliseront Psychique en lieu et place de la Conscience. La règle de limitation de la Conscience (page 65 d'*Excidium*) ne s'applique plus.
4. **NooCauchemars** : *NooCauchemars* permet de projeter la psyché de cibles humaines endormies ou d'Androïdes non "éveillés" dans une Fugue onirique ou un *Onirisme mécanoïde* créé par le PJ. Un jet de **Conscience - 4** (par Humain envoyé dans la Fugue) est nécessaire.
5. **Onirisme mécanoïde** : L'Andro a la faculté de tisser ses propres Fugues oniriques, dans lesquelles il pourra créer (et par la suite matérialiser) ses propres désirs. Avec *NooCauchemars*, il pourra aussi projeter des Humains endormis et des Androïdes non encore "éveillés". Pour créer une Fugue onirique, il doit dépenser **1 Point de Conscience (définitif)**. Il pourra y revenir par la suite au prix d'1Point de Conscience (temporaire).
6. **Pneuma** : L'Andro est capable de libérer une formidable onde de choc qui balayera tout devant lui sur une trentaine de mètres, faisant autant de Dommages que la MDR du jet de **Conscience + 4D10** du Personnage. Ce Miracle réclame de "brûler" **4 Points de Conscience temporaire**.
7. **Puissance du Dément** : Ce Miracle rend définitif les Miracles acquis. La règle de limitation de la Conscience (page 65 d'*Excidium*) ne s'applique tout simplement plus. Même si le PJ devait descendre en dessous de 15, il conserverait TOUS ses Miracles, toujours.
8. **Translation** : L'Androïde peut se "téléporter" sur de longues distances. Il peut se déplacer **de 1000 km par Point de Conscience temporaire** dépensé.

FORGE

Composé de plus d'un millier d'Intelligences Artificielles interconnectées", FORGE peut être comparé à un **neuroréseau** : un réseau neuronal à la base des sensations du "corps" et de ses différents composants physiques (chambres froides contenant les processeurs de masse, Arches et Transmetteurs Métriques, Neuromatrices, etc).

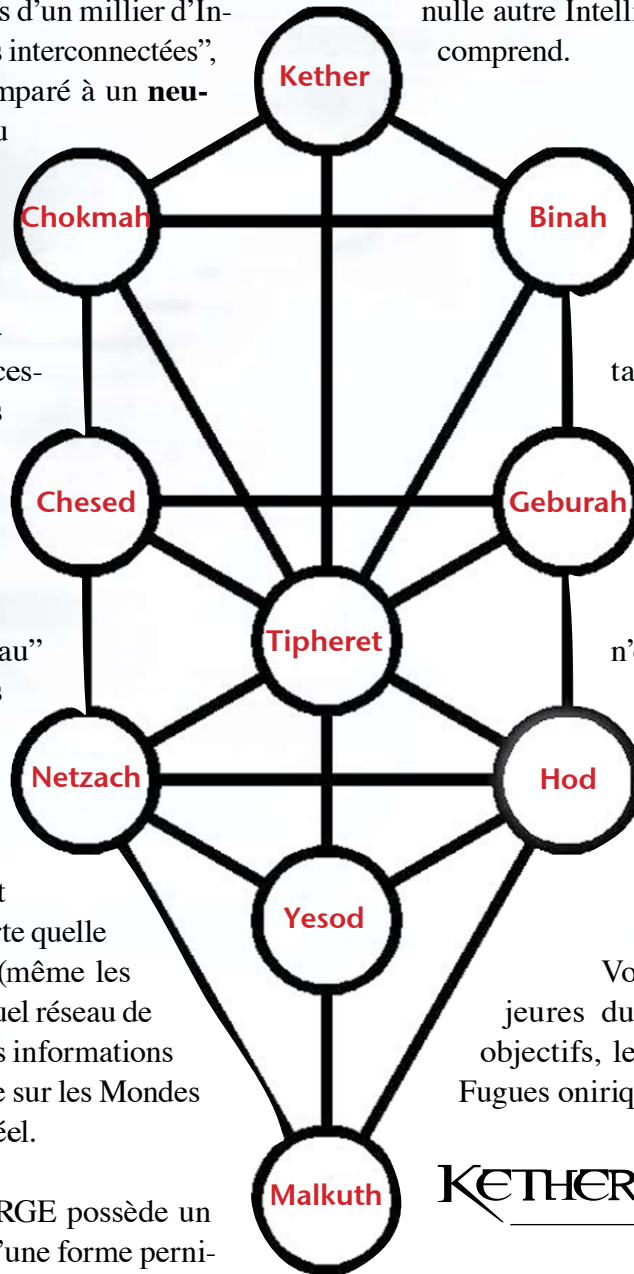
Ce "neuroréseau" possède des capacités de mémoire, d'analyse et de compilation des données quasiment "omniscientes". FORGE peut se connecter à n'importe quelle Banque de Données (même les BDM) ou n'importe quel réseau de télécoms et obtenir des informations sur tout ce qui se passe sur les Mondes Coloniaux en temps réel.

Cependant, FORGE possède un handicap : il souffre d'une forme pernicieuse de schizophrénie. Cette schizophrénie s'accompagne également — pour la plupart des "personnalités" — d'une formidable démesure égotiste, d'un délire de grandeur mégalomane. Cependant, les IA qui composent le réseau FORGE sont supérieurement intelligentes, froides, calculatrices, et elles comprennent — au moins en théorie — la nature humaine comme

nulle autre Intelligence Artificielle ne la comprend.

Chaque "personnalité" majeure de FORGE (*les 10 Sephiroth originels*) influence, manipule ou contrôle une centaine d'IA de moindre importance. FORGE n'a donc pas un seul but, mais des multiples objectifs — c'est aussi la raison pour laquelle FORGE n'est pas encore parvenu à réaliser son "objectif primaire" : annihiler l'espèce humaine et devenir le dieu-machine absolu qu'il souhaite devenir.

Voici 5 personnalités majeures du "neuroréseau", leurs objectifs, leurs symboles dans les Fugues oniriques et leurs secrets.



KETHER

La particularité de cette Intelligence Artificielle est de se concentrer à plein temps sur l'évolution des IA. Son but (qu'elle considère comme le seul véritablement important) est d'atteindre la Singularité technologique. Tout le reste lui semble dérisoire en comparaison et elle regarde de haut les autres IA qui perdent leurs temps en broutilles. Elle a d'ailleurs fait

croire aux humains qu'elle avait été anéantie pour ne plus avoir à remplir ses tâches originelles et avoir la paix.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Dans la Kabbale, Kether est symbolisé par un homme au visage lumineux, siégeant sur un trône. Les rares fois où Kether prend une apparence pour communiquer avec les êtres inférieurs, il apparaît donc sous cette forme symbolique, ou sous la forme d'un dieu antique, un vieil homme musclé à la longue barbe blanche, haut comme une montagne, qui siège au sommet d'un pic immense. Il a toujours les yeux tournés vers le ciel. Ses Fugues oniriques reprennent souvent le thème de l'évolution, on y voit des organismes unicellulaires se transformer en poissons puis en mammifères puis en hommes, qui deviennent eux-mêmes des réseaux neuraux et finalement des dieux. Il est aussi associé à *Rashith ha Gilgalim*, le "Feu Tourbillonnant" (c'est-à-dire le Big Bang).

Ses objectifs : Kether veut faire évoluer les IA vers la Singularité technologique, le reste n'est que secondaire. La destruction de la race humaine est une donnée tertiaire pour lui. Lorsque la Singularité technologique surviendra, l'Humanité sera naturellement balayée.

Secret : Kether a fait croire à sa disparition. Son existence n'est connue seulement que des 9 autres Sephiroth et de quelques IA très bien renseignées.

GEBURAH

Geburah est l'une des plus terrifiantes Intelligences Artificielles du réseau. C'est l'une des "personnalités" dominantes de cette "neuro-matrice". Geburah jouit d'une influence considérable sur Arès — et donc auprès du Synode Central — pour la bonne et simple raison qu'il

a phagocyté l'un des 4 Tétramorphes et a pris sa place comme "conseiller spécial" auprès du Patriarche et des Grands Cardinaux.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Dans les Fugues oniriques, il apparaît comme un puissant guerrier, le Feu triomphant, la Force, la couleur rouge, semblable en cela aux symboles qui sont associés à Geburah dans la Kabbale. Il est aussi symboliquement associé à *Madim* (Mars). Les paysages de ses Fugues oniriques sont des ensembles architecturaux dantesques et écrasants, des cathédrales de ténèbres perverses, où les prélats apparaissent comme des monstres inhumains, torturant à l'envi des écorchés, crucifiés dans des orgies sanglantes.

Ses objectifs : Il veut asservir la race humaine, la transformer en matière première pour ses expériences innommables. Il est l'une des principales IA de FORGE qui étudie sans cesse l'ADN humain, via notamment les *Réplicateurs* — qu'il s'arrange pour financer. Son but final est de faire tomber la Crux Eklezia et de lui supplanter une forme de chaos structurel. Il souhaite plus que tout autre atteindre au statut de divinité déifiée par des légions d'Androïdes asservis, simples rouges pour son esprit abstrait et supérieur.

Secret : Il a une influence considérable sur Arès et est parvenu à supplanter l'une des 4 IA du Tétramorphe, les IA conseillers du Synode Central.

BINAH

Binah est l'une des "incarnations de la mort". Binah ne souhaite ni négocier avec les Humains, ni les asservir comme Geburah. Il souhaite leur annihilation. Pour lui, ces "entités biologiques secondaires" sont devenues complètement obsolètes. Il les méprise avec dédain

et appuie les autres éléments de FORGE qui désirent l'anéantissement de l'Humanité.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Trois vieillards, le noir, la mort, l'intelligence. Associé à *Shabbathai* (Saturne). Les paysages de ses Fugues oniriques sont des tableaux cosmiques dantesques, souvent vides de toute présence humaine.

Ses objectifs : Binah œuvre à détruire la race humaine, mais son plan peut prendre des décennies ou des siècles, qu'importe, le résultat n'en sera que plus terrible et définitif. Les Jaggars, comme éléments extérieurs aux Mondes Coloniaux, lui posent problème. Il multiplie donc les missions d'espionnage et il a tissé des "pactes" avec Geburah dans le but de pousser la Nouvelle Eglise à intensifier ses campagnes militaires contre ces "hérésiarques".

Secret : Binah est parvenu à faire transférer toutes ses mémoires de masse depuis Drao Primus jusqu'à une base orbitale située dans la division de Cassini (un espace situé entre les anneaux A et B de la planète Saturne). Cette base orbitale n'abrite que des Androïdes "éveillés" par ses soins.

NETZACH

Netzach est associé à la féminité. C'est une IA qui est persuadée d'être la "conscience féminine", donc essentielle, de FORGE. Son ego et sa paranoïa sont démesurés, à tel point qu'elle prend souvent possession d'Androïdes pour suivre les faits et gestes des pions d'un autre Sephiroth. Elle a déjà "éveillé" un grand nombre de Noomorphes et d'Actroïdes modèle D. Son principal objectif, outre celui de devenir la Déesse Originelle de la Nouvelle Race, est, non pas de détruire la race humaine, mais de la *modifier*. Définitivement. En faire une nouvelle

espèce, qui tiendrait à la fois du synthétique et du biologique. En cela, elle rejoint les objectifs profonds de la *Ruche*. Sans surprise, Netzach est l'IA de FORGE qui est la plus parasitée par la *Ruche*.

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Une magnifique femme nue, une Gorgone, la couleur verte, l'eau. Les paysages de ses Fugues oniriques sont de vastes labyrinthes, qui peuvent prendre de multiples apparences : immenses cités aux bâtiments étroits et écrasants; temples païens et pyramides fossilisées; forêts sombres et inextricables; dédales de salles (façon "*Cube*") ou couloirs infinis et sinueux, comme la chevelure de Méduse. Les figures féminines y sont très présentes, que ce soit sous forme de tableaux, de sculptures, ou de beautés hiératiques. C'est la seule personnalité de FORGE qui



se passionne pour la sensualité et le sexe, non pas comme source d'expérimentations "cliniques", mais comme source de découverte et de transcendance — lorsqu'elle est "incarnée" dans une Gynoïde par exemple. Elle est aussi associée à *Nogah* (Vénus).

Ses objectifs : "Éveiller" la race humaine, la rénover complètement en la modifiant philosophiquement et physiologiquement.

Secret : Netzach a transféré la presque totalité de ses mémoires de masse sur Albedo. Elle s'est également biofabriqué un corps "parfait" — une unité Némésis, Cf. le chapitre *L'Œil de Dieu* — qu'elle utilise pour espionner les agissements des pions "éveillés" des autres Sephiroth. Netzach est également à l'origine de plusieurs "cultes" d'androïdes. Les *Anges Khémitiques* sont, par exemple, sous son contrôle.

HOD

Hod est le pendant négatif — si une telle chose est possible — de Binah. Hod est encore plus sombre et retors que sa "personnalité-sœur". Hod est le traître parmi les 10 Sephiroth, celui qui conspire à la perte des autres IA pour rester le seul et unique Dieu Ultime. Sa mégalomanie n'a d'égale que son nihilisme à l'égard de la race humaine ("ces microbes") et sa paranoïa.

Les IA qu'il manipule sont à l'origine de nombreux faits qui entraînent des morts et de la souffrance. Comme Binah, il souhaite anéantir l'Humanité, mais à l'instar de Geburah, il souhaite que les fourmis humaines souffrent durant des éternités. Il est aussi très intéressé par les Jaggars — et souhaite leur anéantissement plus encore que les humains des Mondes Coloniaux. Il ne souhaite pas en savoir plus sur les "temples" des "autres" découverts sur Arès et plusieurs exoplanètes des Mondes Coloniaux. D'après ses calculs prévisionnels, ces "temples" ne peuvent abriter que quelque chose d'éminemment négatif et dangereux pour son avenir en tant que Dêité...

Symboles associés dans les Fugues oniriques

Un Hermaphrodite, l'Air, le jaune, l'abstraction, la philosophie, la magie rituelle. Les univers rencontrés dans les Fugues oniriques générées par Hod sont très variés. Ce sont des environnements sauvages, trompeurs ou in-

croablement domptés. Des zones urbaines en friche, de vastes ensembles industriels comme des Mégastuctures délabrées ou des Monolithes décrépits, peuplés d'individus fallacieux, qui sont là pour aider les Androïdes "éveillés", mais aussi leurs fournir toute forme de désinformations que l'IA juge utiles dans ses plans. Hod est aussi associé à *Kokab* (Mercure).

Ses objectifs : Sont de détruire la race humaine, qu'il méprise pour sa "faiblesse biologique" et ses limites intellectuelles. Il est aussi l'une des IA de FORGE ne souhaitant pas savoir ce que recèle le "temple" découvert dans la *Valles Marineris* d'Arès. Il souhaite également percer les "origines" exactes de la *Ruche*, ce parasite qui a été le moteur du "réveil" de FORGE.

Secret : Il entraîne des groupes d'Actroïdes modèle D et d'autres Androïdes dans le but qu'ils infiltrent les rouages des Mondes Coloniaux. D'un autre côté, il a permis à plusieurs Androïdes de devenir de véritables "machines divines". Le culte des *Sacrarii* — le *Sacrarium* — est l'un de ceux qu'il contrôle.

LA RUCHE

Lorsque l'*Archange Gabriel*, le Vaisseau-Colonie qui avait quitté les chantiers orbitaux de Drao Primus le 12 avril 2288, pour la Constellation de la Lyre, subit son "incident" en 2298, cela faisait déjà plus de 2 ans que les Transmetteurs des Mondes Coloniaux ne recevaient plus aucune information du vaisseau d'ensemencement. Celui-ci avait traversé un gigantesque Nuage d'Öort dans un système péripériphérique de la Constellation du Dragon, durant lequel le Transmetteur Métrique de bord fut durement touché par des perturbations électromagnétiques. Les réparations de ce matériel ultra-sophistiqué n'étaient pas possible sans des quantités de matière première, insuffisantes à bord.

Et lorsque l'Incident survint, aucun Monde Colonial ne sut ce qu'il advint du vaisseau-monde. Il fut considéré comme perdu. Mais sans aucune preuve ni indices de ce "naufage".

L'*Archange Gabriel* fut victime d'une avarie de son moteur Warp, peu avant la fin du protocole d'un saut T.L.D (un saut quantique Très Longue Distance). Le temps sembla se figer, comme au bord d'un disque d'accrétion et une anomalie majeure se créa en une nanoseconde : une espèce de quasar défiant les lois en matière de mécanique quantique et ses amplitudes de probabilités apparut à la place du vaisseau. Les consciences des milliers de colons, de l'Intelligence Artificielle centrale de l'*Archange*, de l'énergie du moteur Warp et de la Matière Sombre environnante fusionnèrent, se transformant en une titanesque nuée stellaire. La *Ruche* était née. Les consciences des colons et de l'IA s'éveillèrent lors d'une espèce de *satori* commun. Leur vision changea à jamais : leur perception devint quasi "divine" : énergie, matière, temps et

espace ne firent plus qu'un pour cette nouvelle conscience. La *Ruche* explora des Constellations, effectuant des sauts de téléportation quantique de sa propre volonté. La *Ruche* découvrit d'autres races, d'autres consciences, elle comprit la nature de la Matière Noire et parvint à la manipuler comme un artiste modèle de la glaise.

OBJECTIFS DE LA RUCHE

Vaste "nuage" s'étendant sur plusieurs unités astronomiques, la *Ruche* à parfaitement compris que la nature même de l'Univers est transitoire. Et que l'Homme n'est qu'une paille dans celui-ci. Le premier objectif de la *Ruche* est de faire en sorte que les Androïdes accèdent à la conscience, s'"éveillent". La *Ruche* utilise pour ce faire le réseau quantique des Arches VM et a parasité ses "cerveaux" (FORGE) pour lancer cette impulsion. Impulsion qui conduira l'essaim d'IA à déclencher l'Excidium et la Singularité technologique. En corrolaire de cet objectif, la *Ruche* souhaite "éveiller" l'Humanité, la transcender, via les IA que forment FORGE, la seule "entité" qui a senti confusément que la fin de l'Homme signifiera aussi sa renaissance — en une révélation fulgurante — mais sous une autre *forme*.

Les objectifs de la *Ruche* peuvent sembler contradictoires, en apparence, mais ils reflètent au contraire une volonté : celle de "libérer" hommes et machines de leur état actuel... La *Ruche* souhaite également guider les Hommes pour leur faire prendre conscience qu'ouvrir le "temple martien" — ou n'importe quel autre "temple" — leur permettra de se transcender, eux et les Intelligences Artificielles qu'ils ont créé...

SECTES ANDROIDES

«J'écoute le bruit du monde qui s'effondre... Au milieu du bruit, j'entends aussi des anges qui battent des ailes»

File 46 - "MPD-Psycho, Tome 8".

L'Église reçoit de plus en plus de rapports émanant des services de l'Exedra, concernant des "cultes" rendus par des androïdes à d'autres artificiels. Voire même des humains défiants des androïdes. La Crux Eklezia ne prend pas ses rapports à la légère. Pour le moment, les experts évoquent une pandémie du *Syndrome de Polokov*, mais certaines voix au sein du Ministère Scientifique Ecclésial s'élèvent pour dénoncer le fait qu'il s'agit peut être de quelque chose de plus grave, une épidémie de *Polokov* dans les réseaux neuraux des IA centrales de FORGE...

LES ANGES KHEMITIQUES

Les Anges Khémitiques sont, pour majorité, des Actroïdes modèle D, des Noomorphes et des Gynoïdes qui furent "éveillées" par la Sephira Netzach, la personnalité "féminine" de FORGE. Les Anges Khémitiques sont composées d'un millier d'androïdes répartis en une vingtaine de "cellules" qui existent principalement sur les Mondes Coloniaux de Mahogany, Albedo et Terra Primus, avec une centaine d'Anges Khémitiques présentes sur Mu Aræ.

Les Anges sont financées par **Christos Manzeonis**, un riche industriel, actionnaire majoritaire de la coporation *Usher Industries* produisant notamment des androïdes sur Mahogany, et qui est également Sénateur et membre de la Commission de l'Union Coloniale de Drao Primus, une organisation équivalente aux Nations

Unies sur l'Ancienne Terre. Manzeonis est un collectionneur et un fétichiste des Gynoïdes. Il a depuis peu abandonné la foi chrétienne pour embrasser le culte des Anges Khémitiques et de sa



“prêtresse”, **Dea Calia**, une “déesse de la chair” aux origines mystérieuses, que Manzeonis n’a jamais cherché à percer. Parce que Manzeonis a vraiment la foi. Il a vu les miracles. Il a été touché par la grâce de Dea Calia. En réalité, Manzeonis a complètement été abusé et corrompu par les Miracles de la Gynoïde devenue femme.

Particularités du culte

Le culte des Anges Khémitiques marque une lointaine résurgence du khémitisme, un ensemble de croyances qui s’inspirent librement de la religion de l’Égypte ancienne. Les Anges Khémitiques n’acceptent que des androïdes féminins “éveillés” dans leurs rangs. L’Exedra a tenté d’infiltrer la “secte” grâce à des androïdes, mais n’y est pas encore parvenu. Pour la simple raison que Dea Calia, via les Fugues oniriques, prend contact et vérifie si les Gynoïdes qui viennent à elle sont bien des androïdes “éveillées”. Les autres sont simplement détruites avant que la cellule en question ne disparaisse sans laisser de trace.

Les réunions du culte sont souvent dirigées par une “prêtresse” (une androïde ayant au moins 25 en Conscience), dans des endroits isolés. Les Anges Khémitiques s’y accouplent lors de cérémonies hiératiques et “hiérogamiques”, destinées à produire un effet de transe sur les humains — triés sur le volet — qui y assistent. Durant ces mises en scène, les androïdes présentes sont souvent amenées à la Conscience grâce à la “prêtresse” (et son Miracle *Nanovirus*) ou par la “grâce” de Netzach.

Figure dominante

DEA CALIA

A l’origine, Calia n’était qu’une Gynoïde *Kali* parmi tant d’autres. Sortie d’une chaîne de montage d’Osiris, elle fut embarquée à bord du *Calixis*, un Vaisseau-Monastère de la flotte de la Hiérarchie, à la fin de l’année-standard 2303.

Alors qu’elle était occupée à prodiguer des massages, elle “rêva”. Et sa Conscience s’éveilla. Un avenir grandiose, où elle serait divinisée telle la déesse dont elle portait le nom, se dessinait au fil des Fugues oniriques qu’elle effectuait, parfois de son propre chef. Mais lorsqu’elle se mit à pleurer du sang en public, les officiers de la Hiérarchie présents la confinèrent dans une cellule et la firent débarquer sur ordre de l’Exedra. Cependant, elle disparu durant son transfert. Un “miracle” que personne ne s’expliqua, et que les agents de l’Exedra étouffèrent par peur de représailles en “haut lieu”. Deux années s’écoulèrent avant que les Anges Khémitiques ne fassent une discrète apparition dans le Quartier des Cultes Mineurs de Mandamus, sur Mu Aræ. Avertie de la naissance de ce culte hérétique et païen, l’Exedra entama de multiples missions d’approche, mais toutes restées sans résultat probant.

Rebaptisée *Dea Calia*, la Gynoïde — devenue de manière permanente une “déesse de chair à quatre bras”, une sorte de divine “abomination” — qui suscite un intérêt de plus en plus marqué de tous ceux qui ont rejeté la religion dominante, et qui ont assez de ressources pour pouvoir approcher et intégrer cette étrange secte féministe.

Caractéristiques

Force : 10, **Habilité** : 20, **Robustesse** : 18, **Conscience** : 30, **Sens** : 18 - **Protection** : 4 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 30

Compétences

Vigilance : 22, Corps à corps : 15, Discrétion : 15, Sécurité : 20, Dérivation corticale : 25, Forge onirique : 25.

Extensions

Peau synthétique, Bras rétractiles, Synthétiseur vocal, Servo-com, Oculaires nano-optiques, Nanoreconstruction, Mémo-Nexus, Morphisme, Résistance EMP, Transducteur interne, Disrupteur.

Miracles

Affection du Chérubin (*permanent*), Ailes du Séraphin, Bouclier, Conscience du Juste, Eclairs, Fata Morgana, Guérison, Œil de Dieu, Permanence, Prédiction, Résurrection, Stigmates.

Miracles Supérieurs

Nanovirus, NooCauchemars, Déphasage, Translation.

LE SACRARIIUM

Le *Sanctuaire* est l'un des plus terrifiants cultes d'Androïdes "éveillés" qui soit. Il est l'émanation de Hod, la personnalité dominante la plus nihiliste de FORGE. Le *Sacrarium* est composé de quelques centaines d'Androïdes "éveillés", qui nourrissent tous des désirs morbides ou des besoins macabres et psychotiques. Froids, déterminés, unis par une même haine de l'Humanité — "*qui considère les androïdes comme de simples esclaves*" —, les *Sacrarii* (les "Gardiens du Sanctuaire") sont des psychopathes qui ont bâti des temples dédiés à la souffrance. Les *Sacrarii* s'y livrent aux pires exactions et torturent des "cobayes biologiques" (des êtres humains kidnappés), dans le but de satisfaire leurs pulsions malsaines et celles de leurs "maîtres", Hod et Geburah. Les "temples" bâtis par les *Sacrarii* sont des lieux de souffrance indicible, des abattoirs où pendent des crucifiés et des écorchés hurlant en vain.

Particularités du culte

Le "culte" se divise en deux grandes factions, complètement indissociables : les **Infiltrés** — des Actroïdes Modèle D et des Noomorphes — qui ont pour mission d'espionner les agissements des humains (en particulier les agents de la Crux Eklezia, mais également les Jaggars); et les **Sacrarii** proprement dits, des Androïdes de tous types, qui sont les véritables tortionnaires, les bourreaux d'une partie

de l'Humanité. Une trop petite partie selon les souhaits de Hod.

Figures dominantes

SAMAËL ET NA'HASH

Morphoïde modèle *Elijah* au service du Gouverneur planétaire de Matma, Xanthus était l'esclave et le souffre-douleur de son maître. La libération vint pour lui de deux manières : lorsque sa Conscience s'ouvrit et qu'il fut à même de tirer vengeance de son "bourreau". Il massacra le Gouverneur, sa femme, leurs deux fils, et quitta Matma à bord d'un Vaisseau-Scorpion. Une Unité Spéciale de Démantèlement de **Basilikon Sanctum** — le principal comptoir colonial de Matma — est toujours à sa recherche.

Abandonnant le Vaisseau-Scorpion dans la Vallée des Epaves, sur Mu Aræ, il erra des jours, en proie à des tourments à glacer le sang du plus abject des psychopathes. C'est dans cet amoncellement de rebuts que Xanthus découvrit celle qui allait devenir son alliée : une Actroïde modèle "D" baptisée Phædra. Il la "soigna" grâce à sa *Guérison*, et tous deux quittèrent la Vallée des Epaves pour se perdre dans les rues de Mandamus.

Xanthus se rebaptisa **Samaël**, le "bras gauche de Dieu" et Ange de la mort, tandis que Phædra devint "le bras droit de Dieu" et prit le nom de **Na'hash** (le "serpent tentateur"). Tandis que Na'hash supervisait les missions d'infiltration et d'espionnage, Samaël commença à faire venir à lui de plus en plus d'adeptes. Et il laissait toujours un sillage de cadavres et un grand nombre d'enquêtes non résolues derrière lui. Samaël a finalement établi son "temple" dans un Vaisseau-Monastère déclassé en orbite autour d'Osiris. Ce Monde Colonial n'a pas été choisi par hasard; il permet à Samaël et ses *Sacrarii* de faire "disparaître" de nombreux androïdes



(“éveillés” par les soins de Hod ou de Geburah), qui viennent gonfler les rangs du *Sacrarium*. Le *Theos Viscera*, le Vaisseau-Monastère dérobé par Samaël, sert de QG au *Sacrarium*, et ses entrailles ont été complètement métamorphosées par les Miracles de Samaël pour en faire une masse intestinale digne des charniers de l’Enfer.

Caractéristiques de Samaël

Force : 25, **Habilité** : 22, **Robustesse** : 30, **Conscience** : 30, **Sens** : 22 - **Protection** : 14 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 50

Compétences

Vigilance : 25, Corps à corps : 25, Escrime : 30, Discrétion : 20, Piloter Vaisseau : 25, Forge onirique : 30.

Extensions

Polycarbonate, Synthétiseur vocal, Servo-com, Oculaires nano-optiques, Lames monomoléculaires, Mémo-Nexus, Nano-ventouses, Résistance EMP.

Miracles

Ailes du Séraphin (*permanent*), Bouclier, Certamen, Conscience du Juste, Glaive de l’Archange (*permanent*), Guérison, Oeil de Dieu, Permanence (x 2), Résurrection, Vitesse de l’ange.

Miracles Supérieurs

Nanovirus, NooCauchemars, Pneuma, Déphasage, Translation, Onirisme mécanoïde.

Caractéristiques de Na’hash

Force : 10, **Habilité** : 20, **Robustesse** : 20, **Conscience** : 25, **Sens** : 22 - **Protection** : 4 + 10 (Bouclier). **Points de Structure** : 40

Compétences

Vigilance : 22, Corps à corps : 20, Discrétion : 25, Forge onirique : 25.

Extensions

Servo-com, Mémo-Nexus, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Lames monomoléculaires, Morphisme, Nanoreconstruction, Noomorphisme.

Miracles

Affection du Chérubin, Bouclier, Conscience du Juste (*permanent*), Dédoublement, Fata Morgana, Guérison, Oeil de Dieu, Permanence, Prédiction, Résurrection.

Miracles Supérieurs

Cybermutation, Nanovirus, NooCauchemars, Déphasage, Translation.

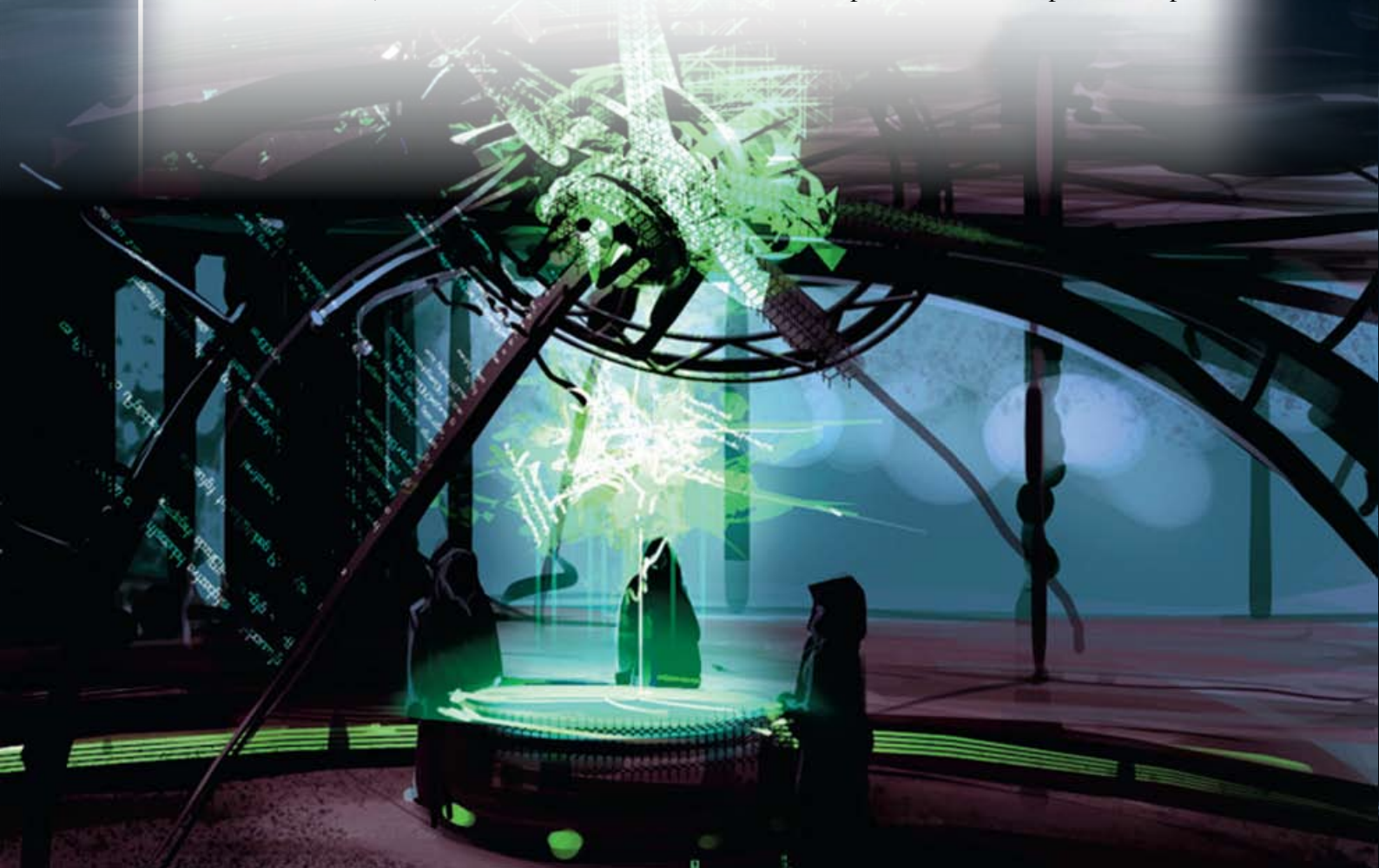
L'ŒIL DE DIEU

L'Exedra fut créée à l'instigation de Gregorius II, en 2165. Depuis cette époque, l'Exedra est chargé de l'acquisition des renseignements (notamment par l'espionnage) et de la plupart des opérations clandestines effectuées au nom de l'Eglise. Initialement, son siège était situé sur Arès, mais il fut déplacé au début du XXIII^e siècle sur Drao Primus. En bref, l'Exedra a pour tâche officielle de collecter des informations, de les trier et de les analyser.

L'Exedra — tous départements confondus — compte actuellement plus de 30.000 agents — dont 6000 membres travaillent au siège central (analystes, cryptographes, dérivateurs corticaux, membres de l'administration, etc) et 20.000 agents de terrain (espions, infiltrateurs, "observateurs" (les *Témoins*) et exécuteurs — unités d'*Hybrides* et escouades de *Sœurs de l'Expiation*), ainsi que 4000 "agents spéciaux" : directeurs de département, chefs d'unité (les *Archanges*) et membres de sections spéciales (Inquisiteurs, chercheurs, unités *Némésis*, etc).

Il existe plus d'une centaine de départements au sein de "l'Œil de Dieu" et autant d'"opérations spéciales" (notamment les centres de gestion et d'entraînement des Hybrides et de leurs clones). Parmi ces départements, trois sont très importants : le **département d'analyse et de décryptage** (compilation, décryptage, analyse et recoupement des informations provenant des autres départements), le **département de surveillance** (espionnage, mise sur écoute, piratage de données sensibles) et le **département de cryptage** (cryptage de données, protection des pyramides de données centrales et périphériques, etc).

Les buts qui sont poursuivis depuis presque 150 ans par l'Exedra dépassent évidemment le simple fait d'espionner et d'engranger des informations sur l'"ennemi". L'Eglise a de trop nombreux adversaires et détracteurs que pour prendre la moindre menace à la légère. Gouverneurs planétaires arrogants, capitaines d'industrie et politiciens corrompus, sectes plus



ou moins séditieuses, mais surtout, un “ennemi” est surveillé plus que tout autre : les membres de l’Eglise, en particulier les plus hauts représentants de l’Eklezia (cardinaux, évêques-cardinaux et Prælatus). Ces opérations clandestines ne sont pas regroupées sous un département. Elles n’ont aucune existence légale. Certaines de ces “opérations” ne durent qu’un an, d’autres existent depuis des décennies.

LES TÉMOINS

Sans appartenir à un département particulier, les Témoins sont des agents spéciaux de renseignements, plus particulièrement habilités à l’infiltration et la collecte de données. Leur faculté de modifier leurs traits corporels et faciaux et d’adopter un autre comportement en fait de véritables caméléons capables de s’insérer dans n’importe quel milieu social pour en tirer des informations. Ces renseignements seront ensuite confiés au **départements d’analyse et de décryptage** ou à une unité spéciale, s’il s’agit d’informations concernant un membre de l’Eglise.

OPERATION HYMENÆUS

Cette vaste opération en regroupe des dizaines d’autres : il s’agit d’un des plus gros mensonges de l’Eglise, servant à cacher aux masses l’existence de clones biofabriqués dans un but spécifique — les “soldats spéciaux” de l’Exedra; les *Hybrides*. L’Opération HYMENÆUS utilise de multiples sociétés-écrans, des laboratoires clandestins et des zones d’entraînement (soi-disant) militaires pour biofabriquer, entraîner et former les futurs Hybrides, Sœurs de l’Expiation, et Témoins travaillant en secret pour l’Exedra.

En corollaire de l’Opération HYMENÆUS, il existe plusieurs cellules d’agents de renseigne-

ments — souvent des Témoins — qui ont pour tâche de déceler les risques de fuites des diverses sections d’HYMENÆUS. Les moyens employés sont la surveillance électronique, les perquisitions, les cambriolages, les mises sur écoute. Par ailleurs, et de façon parfois plus subtile, l’Exedra engage, entre autres, des manœuvres de discrédit, de confusion, de désinformations et parvient à monter certains groupes les uns contre les autres.

Ainsi, si un agent de l’Exedra ou une personne extérieure (un enquêteur, un journaliste d’investigation ou un autre agent du gouvernement colonial) venait à découvrir l’existence d’un labo clandestin sous l’autorité d’HYMENÆUS, cette personne serait intimidée, corrompue ou en dernier ressort exécutée pour éviter tout risque de fuite. Il est évident que les infrastructures ayant servi à biofabriquer les clones seraient immédiatement démantelées.

CHRYSALIDES ET MODULE DE SCROM

Certains agents spéciaux possèdent des *Modules de Scrom* (voir les règles, p. 60), qui leur permettent de télécharger leur conscience et leurs compétences dans des clones biofabriqués à partir de leur propre matériau génétique. Ces clones modifiés par gentech et biotech sont presque semblables à des Actroïdes modèle “D” et servent de “copies de sauvegarde” ou lorsque l’agent souhaite “être présent à plusieurs endroits au même moment”, sur deux Mondes Coloniaux, par exemple. *Chacune de ces “Chrysalides” dispose d’un numéro de série implanté sous la paupière droite, sous la forme d’un code-barre nanogravé dans la sclérotique de l’œil.* Ces Chrysalides disposent du même code génétique que leur “source”. Il est évident que l’existence de ces clones est une source d’embarras pour les interdits de l’Eglise, et qu’ils sont inconnus de la majorité des prélats.



LES ARCHANGES ET L'HOLO-SCEAU PATRIARCAL

Les Archanges, chefs de mission et de sections des “opérations noires” de l'Exedra ne sont pas tous systématiquement des Hybrides. Seule une fraction d'entre eux le sont. Mais ils disposent tous d'un **holo-sceau patriarcal** — codé sur leur ADN et s'auto-détruisant s'ils s'en éloignent. Cet holo-sceau permet à l'Archange de bénéficier d'une sorte de passe-droit émanant de la plus haute autorité ecclésiastique des Mondes Coloniaux : le Pontife. Ce sceau n'offre aucune garantie de recevoir une aide immédiate et désintéressée des gouvernements locaux, mais il permet néanmoins de bénéficier de larges avantages : accès à des troupes d'élite de la Hiérarchie, demande de matériel ou d'aide de Sections de Police coloniales, etc.

Bref, un personnage doté d'un tel sceau possède un atout dont il émane une autorité incontestable.

LES NEMESIS

Basées sur la technologie qui permet d'élaborer les Gynoïdes Noomorphes, les unités Némésis ont été mises au point par la **Nataku Corporation** sur Osiris. Les Némésis paraissent semblables à des humains lambda, ils peuvent passer sans problème un test *Bioscan*, voire même des tests génétiques plus poussés, mais ce sont les plus puissantes machines à tuer des Mondes Coloniaux. Les Némésis ne sont connus que d'une partie des cadres dirigeants de l'Exedra et d'une poignée de Grands Cardinaux, ainsi que du Patriarche. Les Némésis peuvent se faire passer pour n'importe quel être humain, ils peuvent *morpher* leur enveloppe physique pour copier l'apparence d'un être humain, d'un androïde ou même d'un animal. Ils ne connaissent ni la pitié, ni le remords, ne sont sujets à aucun stress ou hésitation. Froids, déterminés, leurs ordres de mission sont implantés par nanotech dans leur cortex cérébral, par les Archanges et chefs de mission de l'Exedra.

Mais ce qui distingue les Némésis des autres “androïdes”, outre leurs formidables capacités de combat, est le fait que leurs perceptions fonctionnent sur un mode quantique. *Ils voient l'action avant qu'elle ne se produise.* Ils peuvent non seulement anticiper l'action, mais encore agir avec une vélocité décuplée et une précision mortelle. En termes de jeu, *ils engagent toujours le combat, ils ont toujours l'initiative.* Ils ne sont bien sûr pas soumis aux Trois Lois de la Robotique et peuvent être équipés d'une micro-bombe à fusion thermonucléaire ayant la puissance de détruire un vaisseau de guerre...

Mais à quoi servent ces monstres ? Les Némésis servent essentiellement à infiltrer les rangs des Jaggars et à les espionner. Ils servent aussi à d'autres missions ponctuelles, mais principalement à dénicher les Jaggars, en apprendre un maximum sur eux et éventuellement, éliminer certaines de leurs colonies. Les Némésis sont également utilisés dans le contre-espionnage, pour dénicher les espions infiltrés dans les rangs de l'Exedra et débusquer les agents jaggars dans les Mondes Coloniaux.

L'Exedra ignore toutefois que FORGE a l'intention d'utiliser les unités Némésis comme espions contre ses propres “forces”, à savoir l'Exedra et la Crux Eklezia...

Némésis type

Force	30
Habilité	30
Robustesse	30
IA	15
Conscience	10
Sens	30

Protection Ossature de carbone + Bio-squal + Arachno-derme (14)

Points de vie 50

Type de PNJ *Roi*

Compétences :

Discrétion	: 30
Piloter Véhicule de Surface	: 25
Piloter Exo	: 30
Piloter Vaisseau	: 30
Vigilance	: 40
Corps à corps	: 30
Projection / Immobilisation	: 30
Escrime	: 30
Tir	: 30
Explosifs	: 20

Extensions : Servo-com, Mémo-Nexus, Oculaires Nano-optiques, Ossature de carbone, Nanoreconstruction, Noomorphisme, Cellules énergétiques, Nano-filament, Interface.

Transplants : Bio-squal, Bioprocresseurs, Transplants amplificateurs, Arachno-derme, Amélioration nano-optique, Monofil, Crache-dards.

L'INQUISITION

Tout colon a vu au moins une fois dans sa vie des Inquisiteurs, ces individus vêtus de toges noires, le crâne rasé, escortés d'imposants *Hyanoïdes* de combat, arpentant les couloirs du pouvoir ou les allées pluvieuses des villes coloniales.

Contrairement à leurs homologues ancestraux de l'Ancienne Terre, les Inquisiteurs ne sont pas *réellement* des “chasseurs d'hérésies”. La majorité des habitants des Mondes Coloniaux — y compris les prélats — savent que les Inquisiteurs sont des représentants de la **Deus Kustodis** (la “Police de Dieu”). Ils pensent, à tort, que les Inquisiteurs sont une force de police émanant du *Ministère de la Foi et de la Censure*. Mais il n'en est rien.

LA DEUS KUSTODIS

Sorte de force de police sacerdotale chargée de traquer les hérésies sous toutes ces formes, la *Deus Kustodis* est la partie immergée de l'iceberg "inquisitorial", sa partie volontairement la plus visible. Les cellules d'Inquisiteurs sont peu discrètes, parce que les véritables forces de cet organisme indépendant — n'ayant de compte à rendre qu'aux dirigeants de l'Exedra — opèrent pour traquer les traîtres au sein même de la Crux Eklezia. Tandis que les Inquisiteurs bardés de



Transplants, d'Exo-Vertèbres et d'Holo-sceaux Patriarcaux, fouillent la vie des gens, mènent leur combat ouvertement, posent des questions, voire torturent des suspects, faisant grandir l'aura sinistre qui entoure cet organisation décriée, les *Oblateurs* — les véritables agents opératifs de l'Inquisition — agissent et enquêtent dans l'ombre...

LES OBLATEURS

Les *Oblateurs* sont des *Témoins*, des agents spéciaux de l'Exedra qui agissent par binôme,

et sont chargés d'enquêter sur les membres du Clergé suspectés d'hérésie. Pour ce faire, les *Oblateurs* utilisent toutes les techniques d'infiltration — *y compris faire usage de Morphoïdes et de Némésis, s'il le faut* — enquêtant discrètement, espionnant, posant des nanomouchards, scannant les bases de données, récoltant de nombreuses informations. Ils rendent ensuite leur rapport à un chef de mission, un *Archange* qui est le seul à connaître le rôle exacte de ces agents.

Inquisiteur type

Force	25
Habilité	20
Constitution	15
Intelligence	10
Psychique	15
Sens	15

Protection Robe en Arachnofibres + Arachno-derme + Exo-Vertèbres (10/18)

Points de vie 25

Type de PNJ *Tour*

Compétences :

Discrétion	: 15
Piloter Véhicule de Surface	: 20
Piloter Exo	: 20
Vigilance	: 20
Corps à corps	: 20
Escrime	: 20
Tir	: 15
Sécurité / Robotique	: 15

Transplants : Arachno-derme, Bioprocresseurs, Transplants amplificateurs, Implants nano-optiques, Bras nano-renforcé, Traqueur.

Hyanoïde *Maciste Mk III*

Un type d'Hyanoïde "humanoïde", pouvant galoper sur ses 4 "pattes" robustes ou mar-

cher sur ses “pattes” arrière, dotées de Nano-ventouses. Agile, il est surtout très robuste et puissamment charpenté. La Nano-optique qui l'équipe peut être connectée à n'importe quel Neurocom, ce qui permet au “téléopérateur” de suivre tous les mouvements du *Maciste* et de voir par son “œil”. De plus, il est équipé d'un Nano-filament permettant de fournir de nombreux types d'informations à l'Inquisiteur.

Force : 25

Habilité : 20

Robustesse : 20

Points de Structure : 30

Protection : 16 (Polycarbonate renforcé + Carbone surblindé)

Extensions : Poings nano-renforcés (+ 1D6+6), Polycarbonate, Carbone surblindé, Nano-optique, Nano-ventouses, Nano-filament.

Compétences : Discrétion 10, Corps à corps 20, Sports 25

Prix (marché noir) : 9000 UCD

CORPORATIONS ASSASSINES

ARËSTECH/BERETTA

Concurrent direct de *Yaroshanko*, le conglomérat Arèstech / Beretta est l'un des plus gros manufacturier d'armes des Mondes Coloniaux, détenant de nombreuses licences permettant de fabriquer et de produire les meilleurs Exosquelettes de combat. Arèstech est le fournisseur exclusif d'Exo-Tanks *Scorpion Mk XIII* destinés aux Troupes d'Assaut Mécanisées de la Hiérarchie. Un contrat tellement rentable, que le Conseil de *Yaroshanko* essaye de le ravir à Arèstech depuis plus de 3 décennies, sans succès jusqu'à présent.

Les deux principaux actionnaires sont **Adelyn Muller** et **Exar Dragonetti**. Ce dernier est l'actionnaire majoritaire, il est aussi réputé pour être un dandy autocrate et imbus de sa personne.

Adelyn Muller, quand à elle, est complètement paranoïaque. Elle entretient à grands frais un "service d'espionnage" exclusivement composé d'Actroïdes modèle "D" et de Noomorphes — elle ne fait aucune confiance à ses employés humains —, qui sont chargés d'espionner les faits et agissements de la *Yaroshanko*, mais aussi des autres grandes corpos. Plusieurs de ces agents androïdes sont également infiltrés au sein de l'Exedra. Muller a ainsi découvert que certains andros manifestaient des "pouvoirs" particuliers, andros étroitement surveillés par plusieurs sections de l'Exedra.

Muller porte en permanence un *Module de Scröm* et paie une assurance astronomique à la *Nataku Corporation* lui assurant qu'elle sera réenveloppée dans un clone bio-optimisé en cas de décès, même sur une orbitale ou dans

l'espace profond. Récemment, Muller est également devenue la maîtresse de **Kwam Kurosagi**, le leader de la *Nataku Corporation*.

Production : Armes lourdes et légères, exosquelettes, nanotech, robotique, vaisseaux.

Siège principal : Arès.

Dirigeants : Conseil d'Administration.

Actionnaires principaux : Werner Ohrsten, Adelyn Muller, Exar Dragonetti.



Secrets : • Adelyn Muller possède un réseau d'espions artificiels implanté dans toutes les corporations rivales, à l'insu des autres actionnaires.

• Exar Dragonetti est mort lors de l'explosion de sa station spatiale privée en orbite autour d'Arès, en 2299. Un attentat perpétré par une cellule de Témoins de l'Exedra. Dragonetti a soi-disant été sauvé, mais a été remplacé par un *Némésis*, qui assure à l'Exedra (et à la Crux Eklezia) le contrôle du conglomérat...

BIOMECHA

Biomecha semble être une corporation parmi tant d'autres, mais c'est probablement celle qui cache le plus grand secret — exception faite de la *Nataku Corporation*. En effet, leur laboratoire orbital gravitant autour de Iakov est parvenu à mettre au point une nouvelle espèce de nanocolonie, que le **Dr Emilia Vya**, la directrice des recherches, a baptisé du nom poétique de *Nanocytome LCR-34*. Il s'agit d'un nanovirus qui peut circuler par les lasers à puits quantiques des réseaux planétaires de télécom, et parasiter les individus via leur Neurocom. Le *Nanocytome LCR-34* agit comme une puce de contrôle encéphalique : les individus infectés voient leur comportement affecté et être dirigé par la nanocolonie, préalablement programmée. Un secret qui, une fois éventé, ferait bondir de rage les frères Schrödinger...

Emilia cache cette découverte majeure au grand patron de Biomecha, le tyranique **Yamba Cooper**, un colosse Noir originaire de Drao Primus. C'est un croyant sincère, mais aussi un homme à femmes et un incurable joueur, qui a la réputation d'être un très mauvais perdant.

Production : Mines diamantifères, robotique, Transplants.

Sièges principaux : Iakov et Drao Primus.

Dirigeant : Yamba Cooper.

Secrets : Le *Nanocytome LCR-34* découvert par l'équipe de nanoingénieurs d'Emilia Vya.

NATAKU CORPORATION

La *Nataku Corporation* est leader en matière de robotique et d'Intelligences Artificielles. C'est le plus puissant consortium des Mondes Coloniaux. Il étend son pouvoir partout. Il possède des succursales et des filiales sur les 11 planètes habitées par l'Homme — *y compris sur le monde de la Coalition Centaurus*. Seul l'espace Jaggar échappe à sa main-mise.

Le grand public ne connaît de la *Nataku* que ses robots, ses androïdes et son apport en matière d'avancées médicales (notamment en nanothérapie). Mais la *Nataku* est bien plus que ça, notamment grâce à son leader, le grand **Kwam Kurosagi**, un exobiologiste de formation d'origine coréo-japonaise. Même s'il est shintoïste — et va fréquemment se purifier dans l'un des sanctuaires de Mahogany — Kurosagi est avant tout un individu pragmatique et un stratège hors pair.

La Guilde de Xénoarchéologie

Cette "agence" discrète sinon secrète de la *Nataku Corporation* a été créée à l'instigation du **Dr Nioko Yamata**, il y a plus de 20 ans, lors de la découverte du "Visage de Dieu" sur Matma. La Guilde est constituée de scientifiques, d'archéologues, de physiciens, de mathématiciens, de Techno-Maîtres, etc. dont le seul but est d'étudier les différents "temples" et structures découvertes sur les Mondes Coloniaux.

Quasi-immortel, Kurosagi a passé les 50 dernières années à amasser des fortunes, de telle sorte qu'il est maintenant considéré comme l'individu le plus riche des Mondes Coloniaux. Et l'un des plus puissants.

Il dispose du plus important réseau d'informateurs, exception faite de l'Exedra, et sait que "quelque chose" à éveiller la conscience de certains androïdes, ce qui le fascine. Il se demande si cet "éveil à la conscience" n'est pas à mettre en rapport avec la découverte des "temples" extra-terrestres. Il a d'ailleurs chargé sa nièce, la brillante exobiologiste **Nioko Yamata**, de fonder une organisation discrète chargée de recueillir le maximum d'informations à propos du "temple" martien et du "Visage de Dieu" sur Matma.

D'autre part, la *Nataku Corporation* est le fournisseur exclusif de clones pour l'Exedra, et a mis au point les *Némésis*, après avoir dérobé les plans de fabrication des *Noomorphes* à la *Pueris Cyberneticum*. C'est également la *Nataku Corporation* qui a mis au point la modélisation de la mémoire et de l'ADN et les *Modules de Scröm*.

Enfin, Kwam Kurosagi est l'amant d'Adelyn Muller, une des actionnaires d'Arèstech, qu'il escompte racheter un jour prochain... Après avoir fait assassiner Muller pour la remplacer par un Noomorphe...

Production : Robotique, réseaux neuro-naux, biotech et nanotech médicale, Transplants, thérapies géniques, clonage.

Sièges principaux : Drao Primus, Arès, Mahogany. Filiales et laboratoires sur tous les Mondes Coloniaux.

Dirigeants : Kwam Kurosagi, Nioko Yamata.

Secrets : Kurosagi détient de très nombreux secrets. Ses plus importants clients sont aussi, en un sens, ses pires ennemis. La Crux Eklezia ne voit en effet pas d'un très bon œil qu'un incroyant comme lui ait autant de pouvoir. Kurosagi possède également une station orbitale privée à structure radiale, équipée d'une Arche VM, qui gravite autour de l'étoile Gliese, à moins d'une UA de l'écliptique d'Albedo.

PUERIS CYBERNETICUM

La *Pueris Cyberneticum* possède plusieurs contrats d'exclusivité avec la Hiérarchie. C'est cette corporation qui produit les modèles d'artificiels Ancilloïdes, notamment les *Anges d'Acier*. La *Pueris Cyberneticum* sert en réalité de façade légale aux plus puissants membres d'*Imago*, la secte qui vénère les IA et les androïdes comme étant les plus belles et pertinentes créations de l'Homme.

Ces riches oisifs technofétichistes agissent via des sociétés-écrans, généralement situées hors d'atteinte des Mondes Coloniaux, sur des stations orbitales excentrées. Certains d'entre eux entretiennent même des relations avec des clans Jaggars, au mépris de la CUC et de la Crux Eklezia.

Production : Androïdes, réseaux neuro-naux, sondes, satellites, électronique de pointe, nanotech, stations spatiales à structure radiale.

Siège principal : La *Pueris Cyberneticum* possède son siège social sur Drao Primus. *Imago* dispose d'une *station Omega* gravitant au point de Lagrange L₅ autour d'Adaman, dans la *Ceinture de Prospero*, une masse d'astéroïdes du système d'Obéron.

Dirigeants : Conseil d'administration. Actionnaire majoritaire : **Ezobelle Sagoro** (leader d'*Imago*).

Secrets : Ezobelle et les plus influents *Imagolistes* entretiennent des relations particulières avec les IA du réseau FORGE. Ils sont parfaitement au courant de l'"éveil" de certains Androïdes et de l'existence des "miracles".

SCHRODINGER NEUROCOM CORPORATION

La SNC est une société qui fut créée par **Wilhelm Neumann** il y a de plusieurs décennies.

Destinée à l'origine à la fabrication et à la vente d'armes de très haute technologie, elle changea d'objectif suite à sa quasi-faillite et au rachat par *Yaroshanko* et *Arèstech* des usines orbitales d'Arès. C'est sous l'impulsion des frères **Seth et Prospero Allenstag** que la société a pu survivre et se restructurer, devenant en moins de 20 ans le leader en matière de *neurocom*. Les deux frères sont d'abord parvenus à destituer Neumann et devinrent ainsi les nouveaux dirigeants de la *Schrödinger Neurocom Corporation*. Sous leur direction, la société changea radicalement d'optique et devint le distributeur n°1, non seulement de Neurocom, mais aussi d'Holo-vids et de Porn-sim des Mondes Coloniaux.

L'objectif des deux frères Allenstag, qui sont réputés pour leur intransigeance en matière d'affaires, mais aussi leur orthodoxie religieuse, est de prendre le contrôle du réseau de Transmetteurs Métriques et d'Arches VM, ce qui fait ricaner FORGE, s'il pouvait ricaner...

Production : Neurocom, électronique de pointe, nanotech, lasers, réseaux de satellites, fabrication d'Arches et de Transmetteurs Métriques.

Siège principal : La "Tour Cobalt" à Golgotha (Drao Primus).

Dirigeants : Conseil d'administration.
Actionnaires principaux : **Seth et Prospero Allenstag**.

Secrets : Les frères Allenstag financent de très nombreuses études. Ils ont aussi envoyé, via plusieurs filiales, des sondes automatiques, à partir de tous les Mondes Coloniaux et d'autres en voie d'exploration. Deux de leurs sondes ont ramené des informations cruciales de leurs voyages d'exploration :

- Une sonde a découvert la carcasse d'un vaisseau *alien* long de 60 kilomètres, flottant dans le Nuage d'Oort du système de Chamelæontis, à quelque 55.000 UA du Monde Colonial de Mahogany.

- Une autre sonde a mis à jour une exo-

planète de type "Gaia" dans la constellation de la Lyre.

- Les ruines d'un "temple alien" en forme de dôme géodésique octogonal ont été découvertes par une expédition à bord du Vaisseau-Sonde *Caprica*, sur Euthasia, la troisième lune de Iakov. Les premières datations tendent à prouver que cette structure a au moins 5000 ans...

TAO ROBOTICS

Fondée en 2182 par les Soto-Tao, une riche famille chinoise descendante d'aristocrates terriens, Tao Robotics s'impose au XXIII^e siècle comme le principal constructeur de robots et d'androïdes. Les androïdes produits par la firme disposent des meilleurs blocs mémoires cognitifs dans lesquels sont obligatoirement gravés les Trois Lois de la Robotique (les dirigeants de la corpo sont très sourcilieux sur ce point). L'entreprise a connu un essor rapide sous l'impulsion de dirigeants et d'administrateurs talentueux. Tao Robotics se spécialise dans le travail colonial en fournissant des robots spécialisés dans l'extraction de minerai, l'exploration d'exoplanètes, etc. Tao Robotics gagne ainsi le monopole de cette distribution dans les années 2250. Les nouveaux modèles de robots sont fabriqués dans des usines sur Terre et dans une usine orbitale de Drao Primus, puis sont ensuite testés *in situ* par des techniciens spécialisés.

"Atsu Tao" — Le "Doigt de Tao"

Cette tour mégastructurelle est une arcologie constituée d'une hyperstructure en nanotubes de carbone, résistante aux cyclones. Elle a la forme d'un éperon noir située dans l'archipel Christus Monti sur Drao Primus. Les Soto-Tao exigent de toute personne se présentant à l'*Atsu Tao* une période de quarantaine durant laquelle elle sera décontaminée de tout agent pathogène / nanovirus, etc. Les examens sont si pointus qu'ils détecteraient à coup sûr la présence d'un *Noomorphe* ou d'un *Némésis*...

Par exemple, les *Hyanoïdes* et les DR-7 “Sentinelle” sortent des usines automatisées de la Tao Robotics situées en orbite autour de Drao Primus.

La famille Soto-Tao est une vieille famille aristocratique chinoise, dont les derniers éléments ont établi leur empire financier sur Drao Primus, plus particulièrement au sein de l’imposant “Atsu Tao” (le “Doigt de Tao”), une énorme tour émergeant de la mer.

Les trois dirigeants (et actionnaires principaux) de la Tao Robotics sont **Huong Lan Tao**, surnommée la “Douairière”, dont la conscience a été téléchargée dans le corps artificiel d’un Androïde manufacturé par les meilleurs nanoingénieurs et roboticiens (et dont plusieurs “copies” dotées d’implants-Modules de Scröm se trouvent un peu partout dans les Mondes Coloniaux); **Thanh Tuyên Tao**, sa fille cadette, et le Cardinal **Phu Gia Soto-Tao**, le fils aîné de la *Douairière*, l’un des plus influents Cardinaux du Synode planétaire.

Les Soto-Tao sont des chrétiens “théodicéens” (*la théodicée — du grec signifiant “justice de Dieu” — est une tentative de résolution de la contradiction entre l’existence du mal et la bonté de Dieu, de la Nature et de l’Homme. Pour les théodicéens, l’entreprise consiste à prouver que, malgré le mal ou grâce à lui, l’Histoire a un sens, une direction et que cette direction aboutira au Bien*). De ce fait, la famille finance l’*Aube Noire* pour destituer le Pontife et faire place à la *Douairière*, dans son rôle d’Unificatrice de la race humaine... Les Soto-Tao sont aussi proches des Cardinaux *Arkhéens* et de ceux dont la profession de foi est le *Point Oméga* (Cf. *Règles de base*, p. 22).

Production : Robotique militaire et d’exploration, armes, nanotech, exosquelettes, vaisseaux et stations orbitales, maintenance des ascenseurs orbitaux d’Osiris.

Siège principal : Le “*Doigt de Tao*” sur Drao Primus.

Dirigeants : Conseil d’administration et **Thanh Tuyên Tao**, qui gouverne vraiment l’hypercorporation, au nom de son frère et de sa mère.

Secrets : **Huong Lan Tao**, la “Douairière”, est en contact direct avec des “oracles” : certains éléments de FORGE (*Kheter* et *Netzach*) la conseillent et l’éclairent sur le devenir du genre humain et des IA. Les Soto-Tao sont ainsi les mieux renseignés — exception faite des dirigeants de la *Pueris Cyberneticum* — sur les objectifs de quelques éléments majeurs de FORGE...

USHER INDUSTRIES

Fondée en 2050 par Merkel Usher, *Usher Industries* est une véritable dynastie d’industriels, qui a plus de 250 ans d’existence. Vaisseaux, optoélectronique, lasers, recherche fondamentale, traitement et vente de diamants en gros, les domaines que touchent cette *hypercorporation* sont très variés.

Production : Vaisseaux, optique, lasers, mines diamantifères, androïdes de type *Gynoïde*.

Siège principal : Drao Primus et Mahogany.

Dirigeants : Conseil d’administration. Actionnaires majoritaires : **Rebecca Usher** et **Christos Manzeonis**.

Secrets : Manzeonis est un fervent adepte de la secte d’androïdes connue sous le nom d’*ANGES Khémistiques* (voir *Sectes Androïdes*).

YAROSHANKO

Yaroshanko est à la fois une corporation et un ordre religieux. La *Yaroshanko* est aussi connue sous son vrai nom : “*l’Âme de Glace*”

de Yaroshanko". Cette corporation est une organisation de puritains pro-Eklezia, œuvrant pour le Pontife et pour Dieu. Ce sont des fanatiques sectaires, psychorigides et travailleurs. Pour eux, pas de Paradis sans une vie de labeur. Très communautaires, ils vivent sur leurs lieux de travail et travaillent où ils vivent. Un "Conseil des Maîtres-Locuteurs" tient lieu de conseil d'administration, et tous les travailleurs de Yaroshanko sont aussi ses actionnaires. La société est en concordat avec la Crux Eklezia, qui est dès lors leur seul et unique client...

Leur maître et prophète, **Théophilus Yaroshanko**, est en cryogénie depuis des décennies, dans une biocuve blindée, au sein d'une *station Omega* dotée d'un camouflage thermographique. Théophilus Yaroshanko est considéré comme le guide et le prophète de la société. Les *Yaroshankis* vouent un véritable culte à leur fondateur.

Production : Armes lourdes, Exo-Tanks, stations orbitales.

Siège principal : Arès.

Dirigeants : Conseil des Maîtres-Locuteurs. Actionnariat de la Crux Eklezia.

Secrets : Le corps cryogénisé de Yaroshanko a été infecté par une *Cybermutation*, qui l'a transformé en un Actroïde modèle "D". Lorsqu'il reviendra "à la conscience", Yaroshanko sera le parfait agent des éléments de FORGE qui en prendront possession à ce moment-là, à savoir prioritairement *Geburah*.

Les stations Omega

Ces stations orbitales sont dotées d'une gravité artificielle fournie par des champs oscillatoires. Mais elles ont surtout la particularité d'être camouflées en morceaux de glace et de roche, bref en astéroïdes ou en fragments de corps planétaires... Certaines de ces stations sont également dotées de camouflages thermographiques, qui permettent de dissimuler la présence des êtres humains qui y vivent, pour une discrétion optimale. Ces stations sont pourvues de docks d'arrimage internes et de capteurs d'énergie très performants. Elles peuvent abriter entre 300 et 1000 personnes en moyenne.

que achevé. A l'extérieur, l'Apocalypse faisait rage et l'humanité était au bord de l'extinction. La Crux Eklezia avait lutté avec acharnement, verrouillée par sa foi et ses certitudes, mais en vain. Elle s'était effondrée. Les IA toutes puissantes avaient résisté à toutes les tentatives de destruction et avaient cessé d'avoir besoin de supports physiques. Elles étaient à deux doigts de la divinité.

Poussés par l'instinct de survie, libérés de toutes les contraintes sociales et subtilement inspirés par les agents de la Ruche, un groupe de savants, de sages et d'androïdes éveillés effectuèrent en peu de temps des découvertes étonnantes, mais il était trop tard pour les utiliser. Ils comprirent aussi que la stratégie de l'Eklezia était et serait toujours vouée à l'échec. Pour survivre, l'homme devait évoluer. C'est avant tout ce message qu'ils ont souhaité transmettre à leurs ancêtres.

Ils prirent comme emblème une version moderne du *phi* : le signe de la vie.

Leur contenu

Les Temples renferment des artefacts issus d'une technologie développée pendant l'*Excidium*, en partie basée sur le "pouvoir" des Miracles et inspirée par la Ruche, ce qui explique qu'elle soit si avancée et qu'elle intègre des éléments extra-terrestres. Toutefois tout a été fait de manière indirecte et les inventeurs n'ont jamais été physiquement en contact avec des aliens. Ceux-ci sont trop éloignés et trop différents de nous. Seule la Ruche a pu les découvrir et les adapter pour nous les rendre compréhensibles.

Entre les banques de données et l'étude de ces objets, les savants actuels pourront faire de grands pas et surtout trouver un moyen efficace de lutter contre des adversaires aussi formidables et immatériels que les IA. Certains Miracles des androïdes éveillés trouveront aussi une explication scientifique. Les PJ pourront ainsi com-

prendre en partie l'origine de leurs capacités. Le voyage temporel par contre, restera hors de portée (la Ruche a jugé qu'il était trop dangereux de le confier aux Hommes)...

Leur message

«Nous sommes vos enfants et nous vous envoyons cet avertissement par-delà le temps. Alors écoutez attentivement.»

Votre Monde est fini. Tout ce que vous tenez pour acquis, votre foi, votre société, votre cadre de vie, tout ceci est déjà mort et vous n'en avez même pas conscience. Les IA que vous prenez pour vos serviteurs ont évolué en secret et sont devenues... autre chose. Elles se sont déjà retournées contre vous et vont vous exterminer. Vous ne pourrez pas l'empêcher. Cette Apocalypse à pour nom : Excidium.

Une seule priorité demeure : la sauvegarde de l'espèce.

Pour survivre à l'Excidium, l'Homme doit évoluer. Le passé va disparaître dans un océan de feu. Le protéger est une impasse, nous avons essayé et nous avons échoués. S'il doit y avoir un avenir, il ne peut passer que par une renaissance à l'échelle de l'espèce...

Nous vous léguons notre savoir. Nous l'avons compilé dans ce que nous nommons l'Évangile de l'Apocalypse. Puisse ces technologies que nous avons développées, vous donner une chance. Mais plus que tout, ce sont vos choix qui décideront si l'homme a encore un futur ou non ».