



## Les Apôtres Saint Silvère

jeudi 4 mai 2006, par [Bélédon](#)

Cette secte trouve ses racines dans la première croisade. SILVÈRE était un croisé en partance pour le Jourdain. Dans son groupe, s'étaient infiltrés des caïnites désireux eux aussi de se rendre en Orient. Ces derniers, obligés de se nourrir, furent surpris par le jeune croisé. Terrorisé, il alla se confier à un moine dominicain qui était lui-même un Magister, un membre du Clan Lasombra, son nom était Tiburst. Il l'aida alors matériellement et spirituellement dans la mission que Dieu venait de lui confier. Aidé de paysans en armes, dont beaucoup portaient des faux, il se rua sur l'ennemi. Le premier tomba rapidement mais les autres s'enfuirent. Il créa alors la technique qu'on leur connaît encore aujourd'hui. Une troupe, armée de hallebardes et d'épieux, se lance à la poursuite de la proie tout en la rabattant vers un homme armé d'une faux. Ce dernier doit surprendre la créature pour mettre toutes les chances de son côté et lui trancher la tête.

La secte est "théoriquement" composée d'humains, mortels, voués à la destruction des créatures non issues de Dieu. C'est en fait une redoutable machine de guerre créée par un Lasombra. Tous ses membres font ou ont fait partie à un moment de leur vie du clergé. Ils se reconnaissent entre eux par la broche qu'ils portent, à savoir une croix surmontant deux tibias croisés. La matière composant cette broche, bronze, argent ou or, indique succinctement la place occupée par son porteur dans la hiérarchie des Apôtres.

Bien qu'ayant évolué, l'institution est toujours sous la coupe des Lasombras. Aujourd'hui les exécutions sommaires se font de plus en plus fréquentes et la nature païenne des victimes est loin d'être prouvée. De plus, les dignitaires de l'ordre ressentent de plus en plus une présence au-dessus d'eux dont ils ne

supposent même pas la nature.

### **Guetteur type**

Force : 2 Dextérité : 2 Vigueur : 1

Charisme : 3 Manipulation : 3 Apparence : 2

Perception : 3 Intelligence : 2 Astuce : 2

Comédie 1, vigilance 2, empathie 2, subterfuge 2, mêlée 1, furtivité 2, survie 1, érudition 1, sagesse populaire 3, investigation 2, occultisme 2, connaissance des vampires 3.

Volonté : 6

Ils sont les enquêteurs de l'ordre, ce sont des agents de terrain mais aussi des messagers, des copistes,... Du fait de leurs missions, s'ils ont une arme elle sera toujours très discrète. De nombreux guetteurs se sont établis des réseaux d'informateurs.

### **Traqueur type**

Force : 2 Dextérité : 3 Vigueur : 2

Charisme : 2 Manipulation : 3 Apparence : 2

Perception : 2 Intelligence : 2 Astuce : 1

Vigilance 3, athlétisme 2, bagarre 1, esquive 1, intimidation 2, mêlée 3, furtivité 2, survie 2, sagesse populaire 2, occultisme 1, connaissance des vampires 2.

Volonté : 6

Ils sont le gros de la troupe des Apôtres. Il n'est pas



rare de trouver mêmes des mercenaires dans leurs rangs surtout quand le terrain de chasse est vaste. En plus de leurs armes personnelles, ils sont équipés d'épieux en bois, voire en métal dont le bout peut se casser s'il est profondément planté dans le corps de la bête traquée.

### **Salvateur type**

Force : 3 Dextérité : 3 Vigueur : 2

Charisme : 2 Manipulation : 2 Apparence : 2

Perception : 3 Intelligence : 2 Astuce : 1

Vigilance 3, athlétisme 2, bagarre 2, esquive 1, empathie 1, intimidation 2, mêlée (faux) 4, furtivité

3, survie 2, érudition 2, sagesse populaire 2, occultisme 2, connaissance des vampires 3, médecine 1.

Volonté : 7

Les salvateurs sont adulés parmi les rangs des Apôtres. Ils sont de valeureux guerriers que la mort n'effraie plus. Ils sont voués corps et âme à l'ordre et il n'est pas rare d'en voir posséder la vraie foi. Ils s'habillent de manière à ressembler le plus possible au concept de la Mort. Ils sont armés d'une grande faux renforcée en de nombreux endroits, et enveloppés dans une grande cape noire. Ils disposent souvent d'une armure légère et d'un collier et de bracelets métalliques cloutés pour les sauver de l'étreinte.