



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark heresy > Suppléments > Suppléments :  
mécanismes et background > **Disciples des Dieux Sombres (VF 2009)**



Cultes, secrets et conspirations

## Disciples des Dieux Sombres (VF 2009)

jeudi 2 avril 2009, par [DarkLoïc](#)

**Supplément à destination du MJ, uniquement, décrivant une collection de grands méchants, mais plus comme organisations à l'échelle du secteur que comme individus isolés.**

*Sortie en VO en 2009, sous le titre **Disciples of the Dark Gods**.*

ATTENTION : Si vous êtes joueurs, ne lisez pas ce qui suit, s'il vous plaît. Cela pourrait nuire à votre plaisir de jeu. Merci.

Contrairement à ce que son titre pourrait laisser penser, **Disciples des Dieux Sombres** n'est pas un supplément consacré aux puissances de la ruine ou à leurs suppôts.

Les informations qu'il contient couvrent un panel bien plus large de menaces et d'ennemis de l'Imperium !

### les ombres de l'Astre Tyran

Le premier chapitre traite mais de façon sibylline (à l'instar du second appendice de [Purifier par le Feu](#)) de la plus grande menace pesant sur le secteur Calixis et de la raison d'être de la cabale du Seigneur Inquisiteur Anton Zerbe. Il s'agit, en fait, d'une collection de documents, rapports de l'Inquisition, extraits de journaux personnels, etc. Autant de pistes et d'interprétations possibles vous permettant d'intégrer la grande menace dans votre campagne.

### Hereticus

Le second chapitre traite, comme son nom l'indique, des hérétiques sous leurs différents aspects : déviance de la foi et de la pensée, mutation et sorcellerie et, enfin, cultes. Il propose de nouveaux Talents et Pouvoirs Psychiques.

Y sont également décrites quatre hérésies :

- La Tendance du Temple : Des intégristes religieux.
- Les Logomanciens : Des progressistes, déjà évoqués dans le scénario [le Tranchant des Ténèbres](#).
- La Foule Livide : Groupe pro-mutants.
- Le culte de la Nuit : Des nécromants.

Chacun de ces groupes est présenté avec son histoire, ses croyances, ses buts, ses motivations et ses méthodes, ainsi que quelques uns de ses agents.

### Xenos

La seconde menace que doit combattre l'Inquisition est le Xenos. L'une des croyances fondamentales de l'Imperium est le droit de l'humanité à régner en seuls maîtres sur les étoiles.

Mais, au-delà de cela, certaines races aliens sont réellement, mentalement, physiquement et psychiquement hostiles !

Ce chapitre décrit la ou les menaces que représentent les extra-terrestres, pour l'Imperium de l'humanité. Y est expliqué comment et pourquoi les aliens sont un danger et pourquoi ils doivent être combattus.



Il présente, également, quelques artefacts Xenos, disponibles au marché noir, et cinq menaces présentes au sein du secteur Calixis :

- Le Syndicat d'amarante : Un puissant conglomérat marchand qui cache un bien noir secret, lié aux événements du scénario accompagnant l'écran.
- La Maison de la Bête : Un réseau de contrebande de créatures Xenos, toutes plus dangereuses les unes que les autres, destinées à alimenter les cirques et les arènes clandestines du secteur Calixis.
- Les cryptos : Une race alien.
- Les instruments du Halo : De dangereux artefacts originaires des mondes du Halo.
- La malédiction de Solomon : Un mythe terrifiant.

Comme pour les hérétiques, chaque menace est décrite avec son histoire, ses secrets et ses agents.

## Malleus

Le quatrième chapitre traite de la troisième menace, la plus effroyable, le Chaos !

Il ne s'agit pas, pourtant, ici de démons, encore moins de légions renégates, mais simplement de cultes voués aux puissances de la ruine opérant dans le secteur Calixis :

- Les Pèlerins de Hayte.
- L'anteanisme.
- La confrérie de la Noirceur cornue.
- Les Savants de l'Infamie.
- La Ménagerie.
- La Chambre du Meurtre.

Comme précédemment, vous trouverez l'histoire, les motivations, les objectifs, les méthodes et les agents de ces sectes.

Vous trouverez, également, les rituels du Chaos et les pouvoirs de sorcellerie.

## L'ennemi intérieur

Enfin, le cinquième chapitre traite de la menace la plus insidieuse, la dissension, les divisions et

rivalités au sein des branches de l'Adeptus Terra et de l'Inquisition.

Vous y trouverez également de nouvelles factions radicales et de nouveaux Inquisiteurs indépendants.

## Les hérétiques les plus recherchés du secteur Calixis

Après toutes ces organisations pouvant faire office de grand méchant dans votre campagne, le sixième chapitre vous propose une galerie de portraits, celle des pires criminels recherchés par l'Inquisition ! Ils sont au nombre de sept :

- Ferran Ghast : Interrogateur renégat.
- Myrchella Sinderfell : Arch-hérétique par excellence !
- Magos Vathek : Tech-hérétique et magos renégat.
- La princesse Ardente : Psyker Alpha plus.
- Coriolanus Vestra : Missionnaire renégat.
- Tobias Belasco : Criminel d'origine noble, égoïste, puissant et dangereux.
- L'hérétique inconnu : Tout est dans le nom. ;-)

En appendice (mais aussi en téléchargement gratuit sur le site de l'éditeur américain), vous trouverez leurs dossiers inquisitoriaux.

## Scénario

Ce scénario met en scène les viles menaces présentées dans ce supplément.

Il est assez long (3 ou 4 séances de jeu, selon les auteurs) et s'adresse à des PJ expérimentés (rang 4 ou plus), mêlant enquête et combat, et à des joueurs et MJ vétérans.

En effet, les ennemis sont nombreux, perfides et très dangereux.

A noter que plusieurs d'entre eux sont de vieilles "connaissances" des PJ, puisque ce scénario fait référence aux méchants du [Tranchant des Ténèbres](#), *Illumination* (**Livre de Base**) et *Des Vers dans la Viande* (**Kit du meneur de jeu**). Il ouvre également



de nouvelles pistes, en prévision de la future campagne **L'Héritage de Haarlock**.

A noter, également, qu'il vous demandera un certain travail de préparation, du fait du nombre important de PNJ et du rythme à gérer. Les auteurs préconisent, aussi, d'ajouter quelques PNJ

supplémentaires, de votre cru, et, selon moi, vous aurez également un peu de boulot pour préparer l'avant dernière scène que les auteurs ont laissée dans un flou artistique pour se concentrer sur le final apocalyptique. C'est, néanmoins, un bon scénario et ça fait plaisir !