Organisation

- Les exorcistes de la vérités
- L'université élémentaire
- L'Oasis du mirage
- Caserne Psychologique
- Dojo de l'augmentation
- Rejeton oublié
- Le conservatoire des Harmonies Ethérées
- Sans visage
- Église d’Irmis — Le Culte du Chaos
- ⚔ Église de Dorkan — Le Culte de la Guerre
- Temple Temporel — Les Gardiens du Flux
- Kobayashi Robotics — Les Architectes de l’Acier
- L’Ordre des Échos d’Aurélia
- Les Lames Cramoisies
- Les Lames d’Ambre

Les exorcistes de la vérités



Exorcistes de la Vérité

Présentation

Nés durant la première guerre humano-sicarienne pour traquer les Sicariens, les Exorcistes de la Vérité ont évolué d'ordre religieux fanatique en confrérie mercenaire impitoyable. Ils conservent leurs titres ecclésiastiques pour la forme, mais la foi a laissé place au culte du mérite et à une discipline glaciale. Leur devise pourrait se résumer ainsi : *« Purifier par la force, servir par le fer. »* Leur siège, la **Cathédrale de la Vérité**, est une forteresse dressée comme une balafre de pierre et de fer, où se forment leurs recrues et d'où partent leurs campagnes. Leur actuel chef, l'archevêque Campbell — surnommé *Pierrot le Fou* —, symbolise la folie méthodique de l'ordre : imprévisible, mais d'une cruauté implacable.

Organisation et Hiérarchie

- **Novices** : recrues à l’entraînement, chair à canon, corvées.
- **Acolytes** : apprentis envoyés en missions discrètes.
- **Frères / Frères de Guerre** : soldats aguerris, troupes de choc.
- **Inquisiteurs** : juges et traqueurs internes.
- **Croisés** : élites martiales, chefs de terrain.
- **Évêques** : commandants régionaux, stratèges.
- **Archevêque** : chef suprême, autorité totale.

Chaque promotion se mérite par un **rite** : duel, mission suicidaire, marque au fer, ou purgation d’un ennemi. Les rangs donnent prestige et responsabilités, mais **aucun pouvoir mécanique supplémentaire** : seule l’appartenance compte.

□□ Capacité de l’Ordre

Ferveur implacable

- Effet : Tous les membres des Exorcistes de la Vérité obtiennent **Avantage aux jets de Volonté/Esprit pour résister à la peur, la panique et l’intimidation.**
- Justification : Leur entraînement, leurs rites brutaux et leur fanatisme leur ont forgé une résistance mentale glaciale.

Rôle dans Sicard

Les Exorcistes sont des **mercenaires disciplinés** qui privilégient toujours les causes humaines. Leur réputation est bâtie sur trois piliers : la terreur (par leurs méthodes inquisitoriales), la loyauté interne (par le culte du mérite) et la guerre totale (ils n’hésitent jamais à employer des moyens extrêmes).
Ils ne sont pas les plus nombreux, mais chaque escouade est redoutée. Là où ils apparaissent, les rumeurs d’exécutions sommaires et de purges ne tardent pas à circuler.

L'université élémentaire

Présentation

Située à Skyperia, dans les quartiers les plus prestigieux, l’Université des Éléments est considérée comme le phare du savoir élémentaire. Plus qu’une école de magie, c’est un symbole de prestige : y être admis est déjà un honneur, en sortir diplômé est un passeport vers les plus hautes sphères de l’Empire et des Républiques.
Les étudiants n’y apprennent pas seulement à manipuler Terre, Eau, Air et Feu : ils sont aussi initiés à l’**équilibre intérieur**, car toute perte de contrôle émotionnel peut mener à la catastrophe.
Le directeur actuel, **Magnus Abraham Vertepaille**, maître de la Terre et de l’Eau, maintient l’université comme un sanctuaire de rigueur et d’influence.

Organisation académique

- **Initiés des Éléments** : novices, découverte d’un premier lien élémentaire.
- **Érudits de l’Énergie** : étudiants avancés, capables d’expérimenter sous supervision.
- **Maîtres Élémentalistes** : praticiens confirmés, capables d’enseigner et de créer.
- **Archontes** : experts capables de combiner plusieurs éléments.
- **Sages Élémentaires** : élite de l’université, chercheurs et mentors.
- **Directeur** : aujourd’hui Magnus A. Vertepaille, stratège, érudit et homme d’influence.

La progression se fait par examens, recherches et maîtrise personnelle, non par rites violents.

□□ Capacité de l’Université

Discipline des Éléments

- Effet : Tous les membres et diplômés de l’Université des Éléments obtiennent **Avantage 1/jour sur un jet d’Esprit pour lancer un sort ou résister à une altération magique.**
- Justification : Leur formation intensive les rend capables de canaliser l’énergie élémentaire avec une précision et une stabilité supérieures.

Rôle dans Sicard

L’Université est un **pôle d’influence autant qu’un lieu d’étude**. Ses diplômés occupent des postes de conseillers royaux, d’ambassadeurs, de stratèges militaires ou d’érudits respectés. Elle

est parfois accusée de former une “aristocratie du savoir”, jalousée et courtisée à la fois. Beaucoup craignent son pouvoir discret : une institution capable de produire, génération après génération, des manipulateurs d’éléments loyaux à son prestige avant toute autre cause.

L'Oasis du mirage

> Pas pas à jours permet de ce faire une idée sur l'organisation en question

Présentation

L'*Oasis des Mirages* est une académie mystique et élitiste, réservée à une poignée d'élues, qui apprend l'art de l'illusion et de la manipulation psychologique. Perdue dans les mystères du désert et dissimulée aux yeux des non-initiés, l'Oasis est imprégnée d'une magie ancienne qui semble imprégnée d’un djinn millénaire, lequel, selon les rumeurs, en serait le maître et gardien. Les élèves formés dans cet endroit caché acquièrent des compétences redoutables, leur permettant de manipuler les esprits et de transformer la perception de la réalité.

Hiérarchie et Compétences de l’Oasis des Mirages

1. **Initiées des Sables** *(Novices)*
   - **Description** : Les Initiées des Sables sont des nouvelles recrues qui apprennent les bases des illusions et de la manipulation des perceptions. Elles sont formées à développer leur aura pour influencer subtilement ceux qui les entourent.
   - **Compétences** :
     - *Charme de Brume* : Elles peuvent rendre leurs intentions floues, rendant difficile pour les autres de discerner leurs véritables motivations.
     - *Illusion Mineure* : Elles maîtrisent de simples illusions visuelles, comme des ombres ou des lueurs trompeuses, utiles pour déstabiliser leurs interlocuteurs.
2. **Tisseuses de Mirage** *(Apprenties)*
   - **Description** : Les Tisseuses de Mirage apprennent à manipuler les désirs et les perceptions. Elles sont capables de projeter de fausses réalités aux yeux des autres, en utilisant l'envie comme levier pour influencer leurs émotions.
   - **Compétences** :
     - *Masque d’Envie* : Elles peuvent se donner l'apparence de la personne idéale aux yeux de leurs cibles, exploitant leurs désirs pour manipuler leurs pensées.
     - *Mirage Trompeur* : Elles créent des mirages réalistes pour attirer, dérouter ou confondre ceux qui leur résistent.
3. **Façonneuses de Rêves** *(Illusionnistes Confirmées)*
   - **Description** : Les Façonneuses de Rêves perfectionnent leur art et deviennent capables de manipuler la réalité perçue à un niveau avancé, influençant les pensées et les sensations de leurs cibles pour les plonger dans des illusions profondes.

- **Compétences** :
  - *Rêve Éphémère* : Elles projettent une illusion complexe autour d'une cible, l'immergeant temporairement dans un rêve éveillé qui modifie sa perception de l’environnement.
  - *Voile des Chimères* : Elles peuvent déformer leur environnement immédiat pour semer le doute et la confusion, créant l'illusion d'un lieu ou d'une situation différente.

4. **Maîtresses de l’Illusion** *(Expertes)*
   - **Description** : Ces illusionnistes aguerries sont capables de manipuler les sens pour créer des visions réalistes et impressionnantes, influençant les foules et rendant l’irréel tangible aux yeux des autres.
   - **Compétences** :
     - *Création de Fantasmes* : Elles peuvent matérialiser les peurs ou les désirs d’une personne sous forme d'illusions palpables, les rendant extrêmement convaincantes.
     - *Mirage Vivant* : En se concentrant, elles peuvent créer des illusions qui réagissent aux actions des autres, donnant l'impression d'êtres vivants indépendants.
5. **Archontes de l’Oasis** *(Élites)*
   - **Description** : Les Archontes sont les plus puissantes des illusionnistes, ayant atteint un niveau où leur maîtrise des mirages peut briser la volonté des autres. Elles sont rares et respectées, et seules les meilleures Initiées deviennent Archontes.
   - **Compétences** :
     - *Déformation de la Réalité* : Elles créent une zone d’illusion si intense que même les objets et les personnes semblent se tordre selon leur volonté, déstabilisant tous ceux qui se trouvent dans la zone.
     - *Simulacre de Terreur* : Elles peuvent projeter dans l’esprit de leurs cibles des visions de terreur personnalisées, plongeant leurs victimes dans un cauchemar éveillé.
6. **L'Esprit de l’Oasis** *(Maître Légendaire)*
   - **Description** : Le Maître de l'Oasis, surnommé "L'Esprit de l’Oasis", est un être mystérieux qui, selon les rumeurs, serait un djinn millénaire aux pouvoirs prodigieux. Bien que peu d’élèves aient eu le privilège de le rencontrer, sa présence imprègne l’Oasis de sa magie ancienne.
   - **Compétences** :
     - *Réalité Illusoire* : Son pouvoir est si intense qu’il peut transformer toute une zone en illusion palpable, trompant même les esprits les plus forts et rendant le rêve presque indistinguable de la réalité.
     - *Mirage Éternel* : Il est capable de piéger une cible dans une illusion permanente, dont il est impossible de s'échapper sans aide extérieure.

Caserne Psychologique

Présentation

La Caserne Psychologique, surnommée *le Bastion des Psych-Ops*, est une école militaire d'élite où les recrues sont formées à dominer leur esprit autant que leur corps. Sous la férule glaciale de **Sigmund Von Cyuken**, maître télépathe et stratège, l'institution façonne des soldats psychiques redoutés dans tout le Void.
L'entraînement est brutal, mêlant discipline militaire et exercices psychiques qui frôlent la torture. Les survivants en ressortent transformés : des combattants mentalement endurcis, presque inhumains dans leur résistance à la peur et à la manipulation.

Organisation et Hiérarchie

- **Néophytes mentaux** : recrues prometteuses, endurcissement de base.
- **Initiés du Voile** : apprentis déployés en missions d'appui.
- **Gardiens psychiques** : soldats confirmés, gardes d'élite et forces spéciales.
- **Architectes mentaux** : manipulateurs d'illusions et instructeurs.
- **Commandants du Nexus** : leaders d'opérations psychiques majeures.
- **Maître de la Caserne** : Sigmund Von Cyuken, figure mythique, esprit-forteresse.

Chaque rang est atteint en survivant à des épreuves de surcharge, des missions suicidaires ou des duels mentaux organisés par les instructeurs.

□□ Capacité de la Caserne

Forteresse mentale

- Effet : Tous les membres de la Caserne Psychologique obtiennent **Avantage aux jets d'Esprit pour résister à la peur, aux illusions et aux tentatives de contrôle mental.**
- Justification : Leur formation extrême les rend imperméables aux assauts psychiques, capables de tenir face aux cauchemars ou aux manipulations les plus sournoises.

Rôle dans Sicard

Les Psych-Ops sont autant une arme de guerre qu'un outil de contrôle. On les emploie pour infiltrer, briser les volontés ennemies ou neutraliser les menaces psioniques. Leur réputation

inspire autant la crainte que l’admiration : ce sont des soldats implacables, mais aussi des survivants marqués par un entraînement qui frôle la déshumanisation. Là où ils passent, les rumeurs de manipulation, de cauchemars imposés et de disparitions inexpliquées se multiplient.

Dojo de l'augmentation

Présentation

Ancienne branche dissidente de l’Église de la Technologie, le Dojo de l’Augmentation s’est construit autour d’une conviction radicale : **la chair est une prison, et la machine est le chemin vers la transcendance**. Là où l’Église prône prudence et modération, le Dojo glorifie la fusion totale, jusqu’à ce que ses adeptes deviennent plus acier que chair.
Semi-religieux, semi-philosophique, le Dojo fonctionne comme un ordre initiatique. Chaque étape de l’ascension correspond à une nouvelle greffe, un nouveau sacrifice de l’humain au profit de la machine. Certains y voient un culte fanatique, d’autres une voie d’avenir pour l’humanité.

Organisation et Hiérarchie

- **Nouveaux Rouages** : initiés, premières augmentations de base.
- **Mains de Métal** : adeptes confirmés, partiellement renforcés.
- **Gardiens d’Acier** : protecteurs, visibles comme des guerriers cybernétiques.
- **Disciples du Noyau** : maîtres, presque entièrement mécaniques, guides spirituels.
- **Maître du Dojo** : figure mythique, peut-être une conscience numérique incarnée dans le réseau.

Chaque grade symbolise une étape dans la transformation de soi et dans l’abandon progressif de la chair.

□□ Capacité du Dojo

Fusion de l’Acier

- Effet : Tous les membres du Dojo de l’Augmentation obtiennent **+1 point de durabilité supplémentaire sur toute armure ou augmentation portée.**
- Justification : Leur entraînement et leurs implants renforcent naturellement leur corps, créant une résistance mécanique qui les rend plus difficiles à briser.

Rôle dans Sicard

Le Dojo est autant un **sanctuaire philosophique** qu’une **forteresse militaire**. Ses membres sont respectés comme des combattants d’élite et craints comme des fanatiques cybernétiques. Leur influence s’étend dans les bas-fonds où les corps se vendent et dans les hautes sphères où

l’on discute du destin technologique de l’humanité.
Ils représentent une alternative extrême à l’Église de la Technologie : non pas conserver l’homme, mais le transcender par l’acier.

Rejeton oublié

Nés de l’ombre d’une personne que l’Histoire a choisi d’ignorer — par mépris ou par volonté — les Rejetons Oubliés incarnent les bas-fonds de Sicard. Constitués de rejetés, de rebuts et d’âmes effacées, leur existence même demeure sujette à débat : certains affirment qu’ils ne sont qu’une rumeur, d’autres jurent avoir croisé leur chemin. Ils ne se définissent pas comme assassins, voleurs ou espions — encore faudrait-il savoir qui en fait réellement partie. Une seule certitude subsiste : leurs activités sont multiples, mouvantes, insaisissables. Ceux qui souhaitent recourir à leurs services doivent suivre un rituel étrange et immuable : jeter une bouteille dans les canaux des bas-quartiers de n’importe quelle ville. La demande sera entendue, et tôt ou tard, exécutée. Quant au paiement… il ne s’agit jamais d’une transaction immédiate. Disons simplement que la dette trouvera son chemin, dans un avenir plus ou moins lointain, et qu’elle ne manquera pas de se rappeler à celui qui l’a contractée.

Hiérarchie

- **Esquilles d’Ombre** : novices, petites mains des ruelles.
- **Marionnettes de l’Oubli** : collecteurs et messagers de contrats.
- **Spectres de l’Ordre** : agents confirmés, maîtres de l’infiltration.
- **Arlequins du Silence** : élites redoutées, figures masquées.
- **Marionnettiste** : chef invisible, ombre au-dessus des ombres.

Ces titres servent d’échelons de prestige et de responsabilités, mais n’accordent pas de pouvoirs supplémentaires.

□□ Capacité de la Confrérie

Ombre insaisissable

- Effet : Tous les membres des Rejetons Oubliés obtiennent **Avantage aux jets de Discrétion dans les zones urbaines et les environnements sombres.**
- Justification : Leur entraînement, leur discipline et leurs codes leur permettent de se fondre dans les foules comme dans les ténèbres.

Rôle dans les bas-fonds de Sicard

Les Rejetons Oubliés prospèrent dans les **marchés noirs**, les **ruelles labyrinthiques** et les **tunnels humides** des grandes cités. Ils y règnent en maîtres invisibles, régulant le crime par un

mélange de crainte et de rigueur contractuelle.
Là où les autres bandes se disputent pouvoir et richesse, les Rejetons incarnent la **constance et la neutralité de l’ombre** : tant que l’or circule et que le contrat est respecté, ils frappent sans haine ni passion.

Le conservatoire des Harmonies Ethérées

Au cœur des Compagnies de l’Empire, le **Conservatoire des Harmonies Éthérées** est un sanctuaire où se rencontrent musique, poésie et magie. Les bardes, orateurs et poètes qui en sortent ne sont pas seulement des artistes : ce sont des manipulateurs subtils des émotions et des énergies, capables de galvaniser une armée ou de calmer une révolte par une simple mélodie. Plutôt qu’une hiérarchie stricte, l’établissement fonctionne comme une **constellation d’écoles autonomes** : Voix Résonnantes, Cordes Éternelles, Tambours de Bataille, Paroles Enchantées et Vents Mélodiques. Chacune explore une facette du pouvoir de l’art, mais toutes partagent la même philosophie : **l’harmonie entre expression et magie**.

Organisation et Philosophie

- **Pas de hiérarchie centralisée** : chaque école est dirigée par ses maîtres et ses chercheurs.
- **Collaboration libre** : les découvertes et savoirs circulent librement entre les écoles.
- **Individualité artistique** : chaque élève forge son propre style, nourri par la tradition mais unique dans sa pratique.

□□ Capacité du Conservatoire

Harmonie Éthérée

- Effet : Tous les membres et diplômés du Conservatoire des Harmonies Éthérées obtiennent **Avantage 1/jour à un jet de Charisme (parole, chant, musique) ou d’Esprit (sort de type sonore/verbal).**
- Justification : Leur entraînement unique leur permet de canaliser la magie par l’art, transformant une simple parole ou une note en puissance surnaturelle.

Rôle dans Sicard

Les diplômés du Conservatoire sont plus que des artistes : ils sont des **agents d’influence**. On les retrouve comme diplomates, espions, guérisseurs, meneurs de foules ou stratèges culturels. Leur

simple présence dans un groupe confère une identité et une cohésion uniques : une **harmonie vivante** qui transcende le champ de bataille comme les cours royales.
Le Conservatoire incarne un pilier culturel et magique, voué à préserver et enrichir l'héritage des arts tout en offrant à l'Empire une arme douce mais redoutable : la **magie des mots et des sons**.

Résumé :

- Une **capacité simple et unique** : *Harmonie Éthérée* (avantage 1/jour sur un jet lié au Charisme ou à la magie verbale/sonore).
- Les cinq écoles internes servent à la **richesse narrative**, mais ne donnent pas de bonus cumulés.
- Identité claire : **l'école des bardes et des diplomates magiques**, pilier culturel de Sicard.

Sans visage

Présentation

Nul ne sait combien ils sont ni où ils se cachent vraiment. Les **Sans-Visage** ne revendiquent rien, ne signent aucun contrat, ne demandent jamais d’argent. Ils apparaissent, exécutent, et disparaissent — laissant derrière eux une fiole de liquide noir, symbole silencieux d’une dette désormais contractée.
Chaque membre abandonne son identité au moment de l’initiation. Ils ne sont plus des hommes ou des femmes, mais des **ombres anonymes**, interchangeables et insaisissables. On raconte que leur quartier général se dissimule dans les hauteurs de **Neo-Tokyo**, à même les tours de **Kobayashi Industries**, qui leur sert de façade officielle.
Leur code est simple et implacable :

- Pas de visage, pas de nom.
- Pas de contrat brisé.
- Pas de dette impayée.

Organisation et Structure

- **Ombres** : recrues initiées aux bases de la furtivité.
- **Voiles** : apprentis maîtres du déguisement.
- **Furtifs** : assassins confirmés, envoyés en solo.
- **Spectres** : maîtres de l’infiltration et de la sélection des contrats.
- **Sans-Visage** : les élus, figures suprêmes, peut-être déjà plus ombres qu’humains.

Ces rangs sont symboliques : ils marquent la progression et l’effacement de soi, mais n’accordent pas de pouvoirs mécaniques distincts.

□□ Capacité de la Confrérie

Masque de l’Ombre

- Effet : Tous les membres des Sans-Visage obtiennent **Avantage 1/jour sur un jet de Discrétion ou de Déguisement (Manipulation).**
- Justification : leur entraînement extrême et leur effacement d’identité font d’eux des maîtres du camouflage social comme physique.

Rôle dans Sicard

Les Sans-Visage représentent la **peur de l’ennemi invisible**. On murmure qu’ils sont partout : dans les bas-fonds, dans les palais, jusque dans les bureaux des grandes corporations. Leur système de dettes implicites tisse un réseau d’influence tentaculaire : ministres, marchands et généraux leur sont parfois redevables sans que personne ne s’en doute.
Ils ne sont pas seulement des assassins ; ils sont une **force d’équilibre occulte**, un contre-pouvoir silencieux qui s’infiltre jusque dans les strates les plus inaccessibles du monde.

Église d’Irmis — Le Culte du Chaos

Présentation

L’Église d’Irmis est née des guerres de l’Âge Sombre, quand les premiers prêtres déclarèrent que l’ordre n’était qu’une illusion et que seule la **démesure** révélait la vérité du monde. Leur divinité, **Irmis**, est décrite tantôt comme un esprit, tantôt comme une hydre cosmique, tantôt comme une idée contagieuse. Ses fidèles pensent que l’humanité et les races de Sicard ne trouvent leur véritable grandeur que dans le tumulte et la destruction créatrice.
À la différence des Exorcistes qui vénèrent la discipline, l’Église d’Irmis se nourrit de l’**instabilité** : rites orgiaques, sacrifices imprévisibles, et sermons appelant à embrasser la folie du monde. Pourtant, sous cette anarchie apparente se cache une structure souple mais efficace, capable de déclencher des émeutes, de fomenter des guerres civiles ou d’empoisonner des royaumes entiers par l’intrigue.

Organisation et Hiérarchie

- **Initiés** : recrues fascinées par le chaos, utilisées comme instruments de trouble.
- **Fervents** : fidèles confirmés, prédicateurs ou fauteurs de désordre.
- **Prophètes du Carnage** : meneurs de sectes locales, déclencheurs de révoltes.
- **Apôtres de l’Anarchie** : stratèges du chaos, organisant guerres et effondrements.
- **Grand Chœur** : cercle dirigeant mouvant, assemblée d’oracles et de déments.
- **Avatar d’Irmis** : figure suprême, élue par la folie collective. Sa légitimité dure… jusqu’à ce qu’elle soit renversée.

Chaque passage de rang se fait par une **preuve de chaos** : déclencher un massacre, renverser un ordre établi, ou survivre à une épreuve insensée imposée par le culte.

□□ Capacité de l’Ordre

Marque du Chaos

- Effet : Tous les membres de l’Église d’Irmis obtiennent **Avantage une fois par jour sur un jet d’action aléatoire** (combat, social, magie — au choix du joueur au moment du lancer).
- Justification : La faveur capricieuse d’Irmis leur confère parfois un éclat de chance imprévisible… ou un rire malsain au milieu du carnage.

Rôle dans Sicard

L’Église d’Irmis agit comme une **force corrosive**, infiltrant les sociétés, attisant les flammes des conflits et profitant de la peur qu’ils sèment. Certains la voient comme un culte de fanatiques déments, d’autres comme une main invisible derrière les grands bouleversements du monde. Elle attire les marginaux, les ambitieux et les fous, tous ceux qui préfèrent un monde qui brûle à un monde figé.

⚔ Église de Dorkan — Le Culte de la Guerre

Présentation

Dorkan, jadis mortel, est devenu le dieu de la guerre en arrachant sa place à l’ancien maître du conflit. Son Église glorifie la lutte, l’épreuve par le sang et la conquête comme seuls moteurs de progrès. Là où l’Église d’Irmis embrasse le chaos, celle de Dorkan prêche la **guerre organisée** : la bataille comme rite sacré, la victoire comme preuve de foi, et la mort honorable comme offrande divine.
Les temples de Dorkan sont à la fois des sanctuaires et des casernes, leurs prêtres des généraux autant que des guides spirituels. Les fidèles s’y rassemblent pour se préparer aux guerres à venir, qu’elles soient saintes ou purement mercenaires.

Organisation et Hiérarchie

- **Aspirants** : jeunes recrues qui servent comme écuyers ou soldats d’appoint.
- **Guerriers consacrés** : fidèles ayant versé le sang au nom de Dorkan.
- **Capitaines sacrés** : commandants de bandes armées et maîtres d’armes.
- **Champions de l’Autel** : combattants d’élite, figures exemplaires de l’Église.
- **Prêtres de Fer** : chefs spirituels, stratèges et gardiens des temples.
- **Maréchaux Divins** : généraux du culte, dirigeants régionaux.
- **Voix de Dorkan** : guide suprême, celui qui incarne la volonté du dieu.

Chaque ascension se fait dans le sang : duel rituel, victoire militaire, ou sacrifice au champ de bataille.

□□ Capacité de l’Ordre

Ferveur guerrière

- Effet : Tous les membres de l’Église de Dorkan obtiennent **Avantage au premier jet d’attaque de chaque combat.**
- Justification : Nourris par la foi dans la guerre sacrée, ils frappent toujours avec une conviction inébranlable lors du début des hostilités.

Rôle dans Sicard

L’Église de Dorkan n’est pas une force d’ombre comme l’Église d’Irmis ni une machine inquisitoriale comme les Exorcistes : elle est une **armée sainte** prête à se lever au nom du dieu de la guerre. Présente dans presque toutes les régions, elle attire aussi bien les mercenaires en quête de gloire que les fanatiques cherchant une mort héroïque. Là où ses bannières s’élèvent, les tambours de guerre résonnent et l’équilibre des royaumes chancelle.

Temple Temporel — Les Gardiens du Flux

Présentation

Le **Temple Temporel** est une institution ancienne et ésotérique, isolée du monde extérieur. Ses membres se consacrent à l'étude et à la protection du **Flux du temps**, qu'ils considèrent comme la trame invisible reliant toutes choses. Là où d'autres organisations recherchent la puissance, les Gardiens du Temps recherchent l'**équilibre** : empêcher les manipulations, maintenir le cours des événements et réparer les déchirures causées par les abus de magie temporelle.
On raconte que le temple se situe dans un lieu paradoxal : il existe et n'existe pas dans la même strate de réalité, visible uniquement à ceux que le Flux juge dignes.

Organisation et Structure

- **Novices du Sablier** : initiés qui apprennent à percevoir les rythmes du temps.
- **Lecteurs des Heures** : érudits qui consignent les événements et étudient les anomalies.
- **Chorèges du Temps** : prêtres et stratèges, capables d'influer légèrement sur le déroulé des combats ou des rituels.
- **Oracles de l'Éternel Retour** : prophètes qui entrevoient les fragments d'avenirs possibles.
- **Gardien du Paradoxe** : chef spirituel, figure mystérieuse censée être "le même individu" répété à travers différentes époques.

Les rangs marquent le degré d'initiation au secret du temps, mais ne donnent pas d'avantages mécaniques supplémentaires.

□□ Capacité du Temple

Ancre Temporelle

- Effet : Tous les membres du Temple Temporel obtiennent **Avantage 1/jour sur un jet de sauvegarde contre un effet d’altération du temps ou pour annuler une condition négative d’un tour (ralentissement, étourdissement, désavantage).**
- Justification : leur formation leur permet de se fixer au Flux, empêchant les distorsions de briser leur continuité.

Rôle dans Sicard

Le Temple Temporel est perçu comme une **force neutre et mystérieuse**. Ses membres apparaissent rarement, mais toujours à des moments cruciaux : une guerre sur le point de déraper, un rituel temporel incontrôlé, ou un paradoxe menaçant d’effondrer une réalité.
Aux yeux des autres factions, ils sont à la fois des **alliés redoutables** et des **gêneurs insupportables**, car ils refusent de servir des intérêts politiques : leur seul maître est le temps lui-même.
Leur existence nourrit mille rumeurs : certains affirment qu’ils manipulent secrètement l’histoire pour la guider, d’autres les accusent d’être responsables des plus grandes catastrophes, agissant comme “chirurgiens brutaux” du destin.

Kobayashi Robotics — Les Architectes de l’Acier

Présentation

Kobayashi Robotics est la multinationale technologique dominante du monde sicardien. Siège principal : **Spire K-01**, une arcologie de verre et d’acier fichée dans le ciel de **Neo-Tokyo**. Officiellement, l’entreprise « conçoit l’avenir » : prothèses médicales, châssis d’augmentation, IA tactiques, drones, exosquelettes et réseaux sécurisés. Officieusement, elle pilote des **programmes d’optimisation humaine** à la limite de l’éthique, entretient des laboratoires en zone franche et exerce une influence discrète sur les gouvernements et guildes.
Kobayashi fournit les armées, équipe les élites urbaines, et irrigue les bas-fonds via des circuits gris. On murmure qu’elle tolère certaines confréries d’ombres (les **Sans-Visage** trouvent refuge dans ses filiales) tant que l’équilibre global lui profite.

Organisation & divisions

- **Conseil Exécutif (CEK)** : directoire opaque, pactisant avec l’Empire, les Républiques et le Consortium marchand.
- **Division Augmentations Humaines (DAH)** : implants sensoriels, locomoteurs, internes ; standards propriétaires « **K-Spec** ».
- **Division Réseaux & IA (KAMI)** : architectures neuromorphes, contre-intrusion, suites d’aide à la décision ; rumeurs d’une IA maîtresse « KAMI ».
- **Division Défense & Systèmes (DDS)** : drones, exos, contre-mesures, contrats militaires.
- **R&D Parallèle** : sites off-shore et zones franches ; essais sur cobayes volontaires… ou captifs.
- **Filiales-écran** : logistique, santé, assurances. Servent de **safes** pour agents et actifs sensibles.

Méthode : verrouillage par l'écosystème (pièces, logiciels, maintenance), **dette technique** imposée aux clients, accords de licence qui lient juridiquement et économiquement.

Doctrine

> « La chair est contingente, la continuité est mécanique. »
> Kobayashi prêche un transhumanisme **pragmatique** : fiabilité, standardisation, contrôle. Le **Dojo de l'Augmentation** est vu comme une scission mystique dangereuse ; l'entreprise préfère la chaîne d'assemblage à l'illumination.

□□ Capacité de l'organisation

Garantie K

- **Effet (Règles V2)** : une fois par jour, un membre (salarié, contractant ou agent officiellement affilié) **ignore un effet négatif lié à un implant** (bug mécanique, surchauffe, virus/hijack, rejet).
- **Justification** : micrologiciels redondants, coupe-circuits propriétaires et routines de rollback intégrées à tout matériel **K-Spec**.

> Note : tout autre « avantage » (accès aux pièces, stations de maintenance, prix) reste purement narratif.

Rôle dans Sicard

Kobayashi est une **puissance para-étatique** :

- **Militaire** : équipe armées et ordres (contrats DDS), compétition frontale avec la Caserne Psychologique sur le terrain du contrôle mental (solutions IA vs. entraînement).
- **Sociétal** : impose des normes d'implantation ; ses hôpitaux privés dictent qui marche, qui voit, qui combat.
- **Économique** : partenaire-adversaire du **Consortium des Mille Marchands** ; contrôle des chaînes d'approvisionnement cybernétiques.
- **Souterrain** : tolérée dans les bas-fonds pour écouler du K-Spec reconditionné ; **Sans-Visage** et **Rejetons** exploitent ses filiales comme zones neutres.
- **Idéologique** : contre-pied du **Dojo** (mystique) ; antagonisme larvé avec l'**Église d'Irmis** (chaos) ; relations utilitaires avec l'**Église de Dorkan** (guerre).

Accroches de jeu (courtes)

- **Rappel de dette** : une ville entière dépend d’un serveur K-Spec ; kdo si l’IA KAMI réclame une « mise à jour obligatoire ».
- **Fuite de labo** : un prototype d’implant empathique s’emballe dans les bas-fonds.
- **Audit hostile** : mission d’infiltration dans une filiale… qui sert aussi d’abri aux Sans-Visage.

—

L’Ordre des Échos d’Aurélia

Les Gardiens de la Mémoire Perdue

□□ Présentation

Né des cendres de la Guerre Sainte, l’Ordre est composé de survivants et de revenants liés à la cité disparue d’Aurélia. Leur serment est clair : protéger les souvenirs, guider les esprits errants, et empêcher que l’héritage d’Aurélia ne soit englouti par l’oubli. Leur magie repose sur la résonance avec les morts : non pas les commander, mais les écouter et les accueillir.

⚖ Dogme

- Ce qui est oublié meurt vraiment.
- Les morts ont encore des choses à dire.
- Le souvenir est une arme.
- Là où Aurélia est tombée, l’honneur subsiste.

□□ Organisation et Structure

- **Cercles de Résonance** : chaque cercle est lié à une lignée de chevaliers tombés.
- **Reliques** : chaque membre porte un fragment d’Aurélia (amulette, lame, cristal).
- **Progression** : ascension par la maîtrise des échos et la communion avec les esprits.

Symboles marquants :

- Tour brisée (Écouteur du Silence).
- Bande de tissu blanche glyphée (Sentinelle de l’Écho Persistant).
- Masque de chevalier fissuré (Héritier du Souvenir Brisé).

- Cristal d’âme incrusté (Reliquaire Vivant d’Aurélia).

□□ Pouvoir de l’Ordre des Échos d’Aurélia

Murmures d’Aurélia

- **Effet** : Une fois par jour, vous pouvez appeler la voix d’un ancien chevalier d’Aurélia pour vous guider. Avant ou après avoir lancé un jet d’Esprit, de Physique ou d’Agilité, vous pouvez relancer ce jet et garder le meilleur résultat.
- **Justification** : Les membres de l’Ordre ne sont jamais seuls : les échos des héros défunts marchent avec eux, leur soufflant courage, précision ou clairvoyance.

□□ Rituels et Pratiques

- **Murmure des Tombes** : méditation nocturne pour écouter les morts.
- **Garde des Ruines** : veillent sur le site d’Aurélia, affrontant aberrations et pillards.
- **Veille Blanche** : cérémonie silencieuse où les pensées deviennent chants pour les défunts.

□□ Influence et Réputation

L’Ordre inspire crainte et respect. Certains les voient comme des gardiens sacrés, d’autres comme des mystiques hantés. Leur simple présence trouble : on raconte qu’ils parlent seuls, rient avec des voix étrangères ou pleurent des souvenirs qui ne sont pas les leurs. Mais partout où l’ombre menace, l’Écho d’Aurélia répond.

□□ Personnalités Importantes

- **Reliquaires Anciens** : chefs spirituels, dépositaires de plusieurs fragments d’âmes.
- **Gardes des Ruines** : vétérans stationnés dans les décombres d’Aurélia.
- **Magnus Abraham Vertepaille (allié historique)** : bien qu’extérieur à l’Ordre, le directeur de l’Université Élémentaire entretient des liens académiques et politiques avec

eux.

Les Lames Cramoisies

Le Peuple de la Cause, les Enfants du Sang

□□ Présentation

Autrefois simples mercenaires et assassins, les Lames Cramoisies sont devenues une secte criminelle où le sang et la foi ne font qu'un. Chaque membre est lié à une arme unique, consacrée par son propre sang, qui devient cramoisie à jamais. Ils ne se voient pas comme une bande, mais comme un **peuple élu**, voué à la Cause et à la lignée des Ryuh.
Aujourd'hui dirigées par **Kalista Geru**, prêtresse sanglante et cheffe de secte, les Lames se sont enracinées dans **Lyssara**, cité troglodytique et sanctuaire mystique. Officiellement, elles ne sont plus qu'une rumeur ; dans l'ombre, elles renaissent, prêtes à purifier Sicard au nom du Titan et de la Première Lame.

⚖ Dogme et Credo

- « Mon souffle et mon dernier battement appartiennent à la Cause. »
- « Ma lame goûtera mon sang en premier, et aucune autre arme ne portera ma main. »
- « Un Ryuh sera toujours sur le trône. »
- « Les secrets du Peuple mourront avec moi. »
- « Je répondrai toujours à l'appel du Peuple et de la Cause. »
- « Déshonorer la Cause, c'est embrasser l'Exil. »

Formule finale :
« Le Credo me guide vers les Ryuh, les Ryuh vers la Cause, et la Cause vers la Première Lame. »

□□ Organisation et Structure

- **Le Trône de Sang** : toujours occupé par un Ryuh, héritier ou choisi.
- **Les Cramoisies** : membres jurés, chacun lié à une arme unique.
- **Les Nouveaux-Nés** : aspirants soumis aux épreuves et au rituel sanglant.
- **La Première Lame** : relique mythique, but ultime de la Cause.

Rituel d’entrée :
Après des épreuves de loyauté, le Nouvel Initié reçoit une arme blanche. Il l’entaillera de son sang : l’arme deviendra cramoisie, fusionnant avec lui. Cette lame est désormais la seule qu’il peut manier.

□□ Pouvoir de l’Organisation

Lien du Sang

- **Effet** : Une fois par combat, un membre peut sacrifier 5 PV pour que son attaque ignore l’armure et inflige +1d6 dégâts.
- **Justification** : le sang nourrit sa lame, qui devient plus tranchante que l’acier.

□□ Influence et Rôle dans Sicard

- **Autrefois** : un gang d’assassins redoutés, mercenaires au service du plus offrant.
- **Aujourd’hui** : une secte en reconstruction, enracinée dans **Lyssara**, infiltrant peu à peu les sociétés humaines.
- **Vision d’eux** : pour certains, ils ne sont plus qu’une légende ; pour d’autres, un danger silencieux qui renaît.

□□ Personnalités Importantes

- **Kalista Geru** — *Haute Cramoisie de Sang*, cheffe actuelle. Cornes fines tachées de rouge, lames symbiotiques jumelles. Redoutée, tolérée par peur plus que par respect.
- **Lyfa Ryuh** — *Figure mythique*, fondatrice, aurait manié la Première Lame contre Rash.
- **Furovak Ryuh** — Ancien chef, lié à la reconstruction contemporaine avant Kalista.
- **Les Exilés** — membres bannis pour avoir trahi le Credo, condamnés à une errance sans peuple ni arme.

□□ Secrets et Controverses

- La **Première Lame** est peut-être encore enfouie dans les archives interdites de Lyssara.
- Certains prêtres voient les Cramoisies comme hérétiques, d’autres comme les exécuteurs du Titan.
- On murmure que les lames symbiotiques de Kalista se nourrissent non seulement de son sang, mais aussi de celui de ses ennemis.

Les Lames d’Ambre

Filles d’Or, Lames de l’Empire

□□ Présentation

Détachement militaire d’élite de l’Empire Skyperien, Les Lames d’Ambre incarnent l’excellence martiale au féminin. Issues exclusivement de la lignée ou des protégées de la famille Mouriah, elles ne jurent que par l’élitisme et la perfection. Chaque Gardienne vaut un régiment ordinaire : leur discipline, leur armement et leurs armures dorées en font des combattantes capables de renverser le cours d’une bataille.
Cependant, cette obsession pour l’excellence limite leur nombre : là où d’autres familles forment des régiments entiers, les Mouriah ne déploient que des troupes plus restreintes mais d’une efficacité dévastatrice.

⚖ Dogme et Valeurs

- **L’or ne plie pas.**
- **La perfection est notre loi.**
- **Une Gardienne vaut cent soldats.**
- **L’ordre et la justice prévalent sur la faiblesse.**

□□ Organisation et Structure

- **Capitaines d’Or** : élite dirigeante, stratèges et modèles de discipline.
- **Gardiennes** : soldats d’élite, chacune sélectionnée dès l’adolescence et formée durant des années.

- **Aspirantes** : jeunes filles choisies par la famille Mouriah pour intégrer le détachement, soumises à des épreuves brutales de discipline et d’honneur.

Particularités :

- Uniquement féminin.
- Armures épaisses dorées, armes à tranchant surnaturel.
- Peu nombreuses, mais redoutées dans chaque déploiement.

□□ Pouvoir d’Organisation

Brillance d’Or

- **Effet** : Une fois par combat, une Gardienne peut réduire de moitié les dégâts subis d’une attaque. Au même instant, elle gagne un bonus de +10 à sa prochaine attaque.
- **Justification** : les armures d’or, forgées selon les traditions Mouriah, absorbent le choc des coups et restituent la force accumulée dans la contre-offensive.

□□ Influence et Rôle dans Sicard

Les Gardiennes sont autant un symbole politique qu’une force armée. Dans les cités de l’Empire, leur simple présence rappelle l’autorité des Mouriah et la rigueur de l’élitisme Skyperien. Elles font régner l’ordre et la justice sans compromis, tolérées par respect ou par crainte.

□□ Personnalités Importantes

- **Capitaine Lysandra Mouriah** — cheffe actuelle du détachement, réputée pour avoir brisé une armée de mercenaires avec seulement 200 Gardiennes.
- **Erynel Mouriah** — fondatrice du détachement, auréolée de victoires légendaires.
- **Les Aspirantes** — figures anonymes, souvent filles de familles mineures ou bâtardes élevées à la discipline stricte des Mouriah.