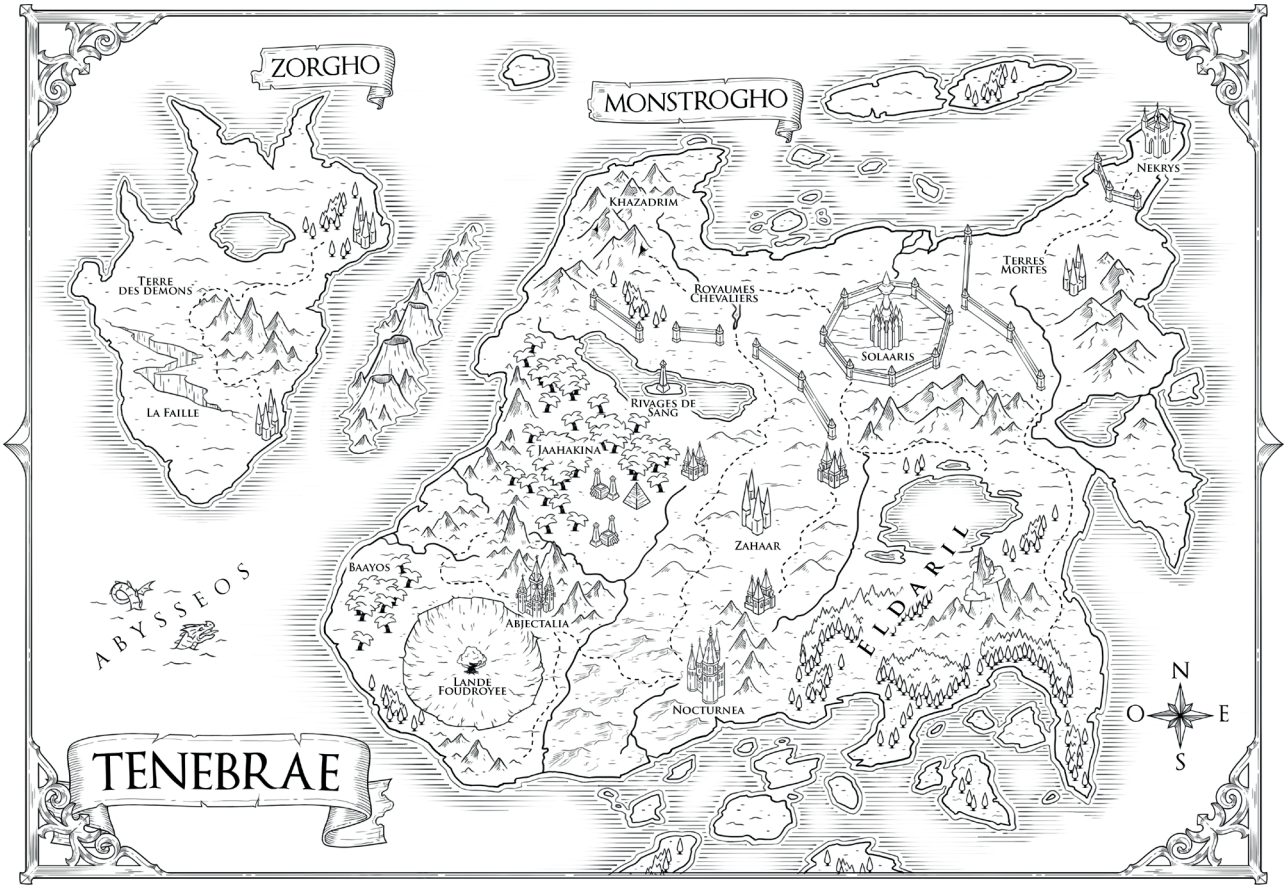
ANGEL CORP.

Tenebrae

Tenebrae est la 13e planète du système solaire Somnus, galaxie Genesis (NGC3312), amas de l'Hydre, supercluster de Laniakea.

C'est un monde de ténèbres, de terreur et de douleur, mais aussi d'amour et de vie. Une terre maudite et merveilleuse à la fois. La nuit, Lune majestueuse illumine son ciel, et pose sa bénédiction sur tous les êtres vivants. Le jour, Lune disparaît pour laisser place à l'obscurité la plus profonde. Le soleil de Tenebrae est trop faible et trop éloigné pour en éclairer la surface. Alors, des créatures et forces maléfiques envahissent les ténèbres.
Tenebrae est peuplée de races variées : anges, démons, elfes, nains, orks, humains, reptiliens, ogres, trolls, minotaures, magotaures, animalidés antropomorphes, vampires, dagonyths.

La cité d'Abjectalia se situe au sud-ouest du continent principal Monstrogho.



ANGEL CORP.

Tenebrae

Les principaux lieux

– la Cité Interdite avec ses beaux jardins
– le palais des Mages noirs
– les tours des ministères
– le donjon de l'Inquisition
– l'École des Lames
– le fleuve Styxx coulant du nord au sud,
– le mur d'enceinte et ses douves séparant la Cité Interdite du reste de la ville

Premier anneau (couronne) :
– les arènes (arènes de gladiateurs de dimensions et d'architecture variables),
– le SlaveMarket (marché aux esclaves),
– l'Arsenal (base principale des Escadrons de la Mort),
– la Basilicae (énorme édifice regroupant les différents cultes),
– l'université de l'Étrange (école de magie et de sciences occultes),
– le Magic Garden (quartier des plaisirs)

Deuxième anneau :
– les quartiers d'habitation
– les sièges des guildes et des syndiks

Troisième anneau : la Zone
– des bidonvilles et bâtiments en ruines, au main des gangs et des cultes

Quatrième anneau :
– les usines des syndiks
– les tours et miradors des Escadrons de la Mort

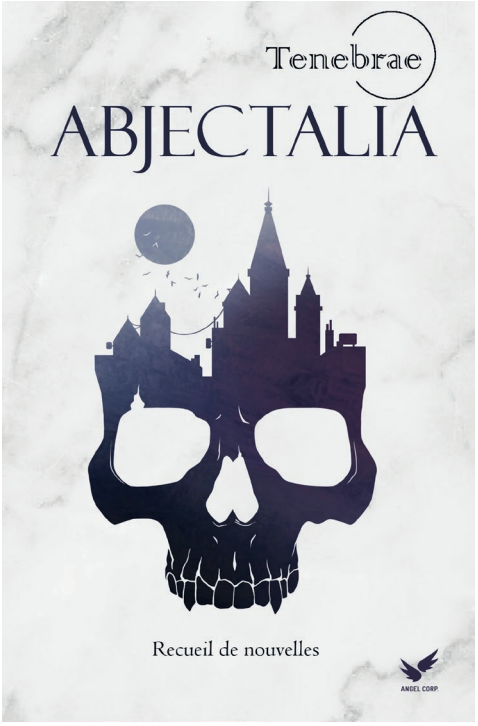
Les factions présentes à Abjectalia

Factions civiles :
– les highizens, citoyens de haut rang
– les citizens, citoyens de base d'Abjectalia
– les nonames, habitants non recensés ou voyageurs de passage
– les guildes
– la guilde des assassins, virtuoses de l'exécution discrète ou spectaculaire, selon le souhait du commanditaire
– les syndiks, conglorémats industriels autorisés et partiellement contrôlés par le gouvernement d'Abjectalia
– les gangs des rues se déchirent pour ramasser les miettes des Syndiks et se partager la Zone.

Les Mages Noirs :
– Zian Torrus, eégent d'Abjectalia, Seigneur du Haut Conseil des Mages Noirs
– Kryss Leoh, ministre de la Guerre
– Syliane Virgae, ministre du Savoir
– Douroh Gemini, ministre de l'Économie
– Chiron Arkarii, ministre de la Ville
– Faber Librae, ministre de la Technologie
– Daulos Varsianis, ministre de la Magie
– Roko Kaarcimon, ministre du Plaisir

Forces des Mages Noirs :
– l'Inquisition
– les Gardiennes, femmes guerrières et mages assurant la défense magique de la cité
– les Escadrons de la Mort, communément appelés les Skadrons, soldats en uniformes noirs
– les Princes Lames

Ennemis d'Abjectalia :
– les groupuscules terroristes, rebelles des dernières provinces annexées, avides de vengeance
– Orks, Lézardos, Ents, Gorillas bleus..., tous condamnés à l'anéantissement, et traqués sans relâche par l'Inquisition et les Skadrons.
– Murder Inc., organisation informelle et tentaculaire, en concurrence directe avec le Cercle des Assassins.
– les cultes du Chaos, hordes de psychopathes déments, lugubres et sanglants
– la Confrérie des Tourments, une secte extrémiste pratiquant le culte de la Souffrance, qui se démarque des précédents par une discrétion sans faille
– les cultes Cyber, de plus en plus structurés, incisifs, et lucratifs, avec leurs bataillons de spammers et hackers surdoués, arpentant nuit et jour le Rézal



ANGEL CORP.

Tenebrae

L'École des Lames

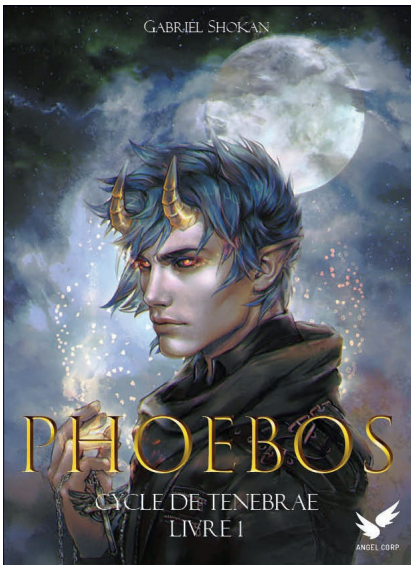
Promos 1 à 12

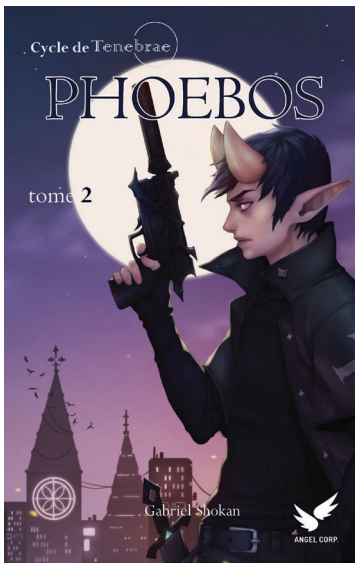
Les élèves sont recrutés après avoir été repérés par des Inquisiteurs, Gardiennes, ou même parfois les Mages Noirs eux-mêmes.
Les épreuves de sélection sont impitoyables. Elles permettent d'aboutir à des promos d'une quarantaine d'élèves.

Sur ordre de la directrice Malgadorae, les cuisiniers ont introduit du venin dans la nourriture pour tester l'endurance des enfants. Les plus solides n'ont aucun souci à se faire vu les quantités ingérées, si ce n'est les maux de ventre qu'ils ressentiront durant la digestion. Les plus malins flairent le piège et évitent la mort, mais se coucheront le ventre vide. Quelques malchanceux tombent rapidement malades et quittent le réfectoire. Personne ne les reverra jamais, sans doute auront-il succombé pendant le jour. Par la suite, les doses de venin et autres substances chimiques augmenteront progressivement pour améliorer la résistance des élèves.
Et dès le surlendemain débute le cycle d'enfer. Un cycle complet de resocialisation et d'apprentissage, première étape de leur formation militaire d'élite.

Promo 13 et suivantes

A partir de la promo 13, les effectifs augmentent considérablement pour aboutir à des promos d'environ 400 élèves.
Si vous souhaitez y placer votre nouvelle, il faudrait idéalement avoir lu le roman *Phoebos* (Poche tome 2 ou Collector), ou nous soumettre un synopsis pour validation de la cohérence avec l'univers avant d'écrire la nouvelle complète.





L'entrée à l'école

Les jeunes, âgés de 10 à 20 ans sont intégrés à l'école lors d'une cérémonie. Zian Torrus lui-même prononce un discours, ainsi que la directrice de l'école Atheen Malgadorae.

« Mes chers élèves, je suis également très heureuse de vous accueillir en cette nuit parmi nous, à l'École des Lames. Je suis la directrice de cette École, et je ferai tout pour que vous puissiez vous épanouir dans son enceinte. En échange, j'attends de vous un comportement sans faille. Que naisse un respect mutuel, entre élèves bien entendu, et entre les élèves et leurs professeurs. Croyez-moi, je saurai mater les fortes têtes et punir les éléments perturbateurs, avec toute l'énergie nécessaire à cet effet.

Par ailleurs, j'espère qu'aucun de vous, en arrivant ici, ne croit déjà tout savoir sur tout. Qu'aucun de vous ne croit, avant même de savoir de quoi sont capables ses camarades, à la fois concurrents dans la course à la réussite, et amis dans cette épreuve, être LE meilleur dans quelque domaine que ce soit. Vous êtes sûrement des bons, sinon vous ne seriez pas là. Mais vous êtes encore bien loin d'être les meilleurs. Sage est celui qui sait que chacun peut lui apprendre quelque chose. C'est la première leçon qu'il vous faudra retenir.

Atheen Malgadorae laisse planer un silence, le temps d'être bien sûre d'avoir fait son effet, d'avoir marqué tous ces jeunes esprits assemblés devant elle.

— Maintenant que cela est dit, je vais pouvoir vous présenter les responsables de l'équipe pédagogique.

Les professeurs

Atheen Malgadorae est la directrice de l'école depuis son ouverture. Elle enseigne également la magie et ses corrollaires, comme le déplacement aérien. Elle est toujours accompagnée de son familier, un aigle aux plumes rouges nommé Rakhi.

Pan-Dok est un animalidé panda à la bedaine proéminente. Maître des Sciences, responsable de l'enseignement scientifique et médecin scolaire, il dégage une aura paisible et rassurante.

Kórr Shganash'Mòór, maître de guerre, responsable de l'enseignement martial. Capitaine vétéran des premières campagnes d'Abjectalia

Sybeel, Maîtresse de magie, responsable de l'enseignement mystique. Gardienne oracle, experte en occultisme et psilogie

Trugholaine, professeur de lettres

Daïus Holthar, professeur d'infoguerre et d'intelligence économique

Marmax, professeur de sociologie

Forinn, professeur de technologies avancées

Kriss Leoh. Parfois les Mages noirs interviennent sur leurs domaines de compétences spécifiques

Orféa d'Agostino, Inquisitrice qui intervient sur la géographie

Maerielle, centurionne, qui intervient sur la communication tactique

Les missions

Les Princes-Lames remplissent différentes missions en solo ou en duo : espionnage, escorte, récupération d'artefacts, assassinats. Parfois ils participent à une patrouille des Skadrons, dans la cité ou à l'extérieur. Parfois ils assistent un inquisiteur ou une gardienne dans son enquête. Parfois ils accompagnent une unité diplomatique, en voyage à Baayos ou Nahang'Huur.

Le TOP10 de la promo 13

Phoebos, leader de la Team SylverLune qui regroupe son meilleur ami le vampire Ethyllion, la snipeuse O'ren, le tank Gadhoo et le support Tsuhoking.

Diamante, humaine changeforme d'essence minérale – meneuse de la team Élite Destinea. Son caractère est aussi chaleureux et souple que sa peau est dure et froide. Son corps entier est fait de diamant, dont elle peut réagencer les cristaux à volonté.

Carnifico le prédateur – leader de la team Élite Ashlayer. Un yugozoth mi-crabe, mi-félin, parangon de sa race démoniaque protéiforme.

Sylentium, reptilien muet comme la tombe – leader de la team Élite Kobraa. Celui qui toujours se tait, mais n'en pense pas moins.

Orchidée, elfe des cendres montrant une grande affinité avec la magie élémentaire – meneuse de la team Élite Lycorn. Douce et discrète, mais néanmoins efficace dans toutes les disciplines.

Anatonio, humain au sang teinté d'énergie démoniaque – leader de la team Élite Pizzafuria.

Kleff, animalidé rat aussi fin de corps que d'esprit – leader de la team Élite Coriolis. Sur son front, son troisième œil est la clé qui ouvre les royaumes de l'immaterium. Avec son don de prémonition, il est capable d'anticiper tous les mouvements de ses adversaires.

Shogae – meneuse de la team Élite Yaore, « le néant » en langue elfique. Créature magique au sang mêlé, quart-elfe noire, quart-troll, quart-dryade, quart-yugozoth, capable de manipuler la trame même de la réalité.

Noor'Themios le mystérieux – leader de la team Élite Kraos. Personne n'a jamais vu son visage, ni aucune autre partie de son corps.