



AU CŒUR DES TÉNÈBRES

Présentation des villes,

Pour les joueurs

Présentation résumée des villes

L'objectif de ce document est de fournir une présentation rapide d'une ville pour la donner telle quelle aux joueurs. La présentation de chaque ville doit tenir en un A4 recto-verso maximum.

Suivi versions :

- ☐ v1 : Paris, Londres (conf 097), BosWash, Rome
- ☐ v2 : modifications page présentation, ajout d'Istanbul, Karachi, Dublin

Table des matières

Paris.....	3	Basilique Sainte-Sophie.....	11
Lieux notables interdits.....	3	Les frères Polat.....	12
Autres lieux notables.....	3	Yalin Polat.....	12
Plan de la ville.....	4	Cevat Polat.....	12
LONDON, arche de l'humanité.....	5	Avant-poste du Knight.....	12
Conforteresse 97 : Wargrave.....	5	Arche de KARACHI.....	13
BosWash Boston Washington.....	7	Description / Ambiance.....	13
BosWash.....	8	Lieux notables.....	13
Caractéristiques générales de BosWash.....	8	Place de la Miséricorde.....	13
Boston au nord.....	8	L'académie du temple.....	13
Washington au sud.....	8	Rencontres / archétypes.....	14
ROME.....	9	Mohammed Khan – Administrateur Général.....	14
Aéroport Léonard-de-Vinci de Rome Fiumicino.....	9	Ali Al Sahir.....	14
Centre de Rome.....	10	Génie.....	14
ISTANBUL.....	11	DUBLIN.....	15
		City Hall.....	16
		Gaiety theatre.....	16
		Église Saint-Audoens.....	16

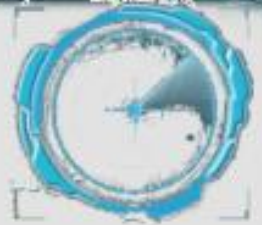
Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Orygins et de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par de Orygins ou de Antre Monde et n'a pas reçu son aval ni une quelconque approbation de sa part. Pour de plus amples informations sur Antre Monde, consultez <https://antremonde.com/>

Rédaction / modification / maquette : scorpinou

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation

Version 02, 2023-07-07



Paris

Paris était la capitale de la France et était connue dans le monde entier comme une des plus belles villes qui existent. Surnommée la Ville lumière, elle regroupait à la fois parmi les monuments les plus impressionnants du monde. Avant l'arrivée de l'Anathème, la capitale regroupait plus de 3 millions d'habitants entre ses murs, et pas moins de 15 millions de personnes dans son agglomération.

Se trouvant sur le territoire de la Bête, la cité n'est pas encore plongée dans l'obscurité totale. Et c'est surtout grâce aux habitants de Paris qui ont eu à cœur de protéger les lieux contre l'envahisseur. La ville regroupe d'ailleurs de nombreuses communautés de rebuts malgré les pertes humaines et l'exode massif vers le sud du pays.

Pourtant, la ville de Paris est loin d'avoir gagné le combat contre les ténèbres. Les assauts des créatures de la Bête ont provoqué d'immenses dégâts dans une grande partie de la ville. Et, si l'obscurité ne recouvre pas les rues, celles-ci en subissent tout de même les effets. C'est ainsi que tous les extérieurs de la cité ressemblent à des ruines abandonnées. Des bâtiments se sont écroulés et les arrondissements ont été désertés. En outre, le temps toujours couvert et les pluies régulières donnent la sensation que la ville est en nuances de gris. Plus rien n'a de couleur, le silence est omniprésent, seulement troublé par les grognements d'anciens animaux de compagnie, devenus des ennemis à part entière à cause de l'influence de la Bête.

C'est lorsqu'on arrive à traverser les nombreuses barricades qui protègent le centre de la ville qu'on peut espérer retrouver quelques couleurs. Les rives de la Seine ont en effet été sauvagement protégées et n'ont subi que très peu de dégâts. Ainsi, du Champ-de-Mars au jardin des plantes, les jardins, les monuments et les musées sont-ils encore debout, intacts et silencieux.

La perte des couleurs, la tristesse des lieux, l'abandon des structures qui sont ensuite devenues des ruines, la luminosité qui est toujours basse, comme si la fin de journée n'allait pas tarder et les pluies régulières et battantes n'améliorent pas cette sensation de tristesse. Les températures varient entre 5 et 15 °C à toute époque de l'année.

De nombreuses créatures animales parcourent ces ruines, mais sont déformées et dangereuses.

À l'approche de la Seine, les couleurs semblent revenir par magie. La lumière se fait plus présente et certains arbres peuvent même continuer de pousser. Par contre, si ces lieux semblent plus accueillants, aucun cri d'oiseau ne vient perturber le silence profond qui les habite.

En plus de la présence de la Bête, il faut noter également la présence du Masque.

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Paris>

Lieux notables interdits

Le Louvre : considéré comme beaucoup trop dangereux, **les lieux et leurs proximités sont interdits**. Toute section qui y irait ne sera pas secouru suites aux trop nombreuses pertes. Des rumeurs indiquent que certaines personnes en sont sorties et surtout que des personnes y « vivraient ». De forts soupçons plane sur un contrôle du Masque sur ce monument dont les deux ailes qui encadrent la pyramide, sont en parties détruites.

Les Catacombes : sous les lignes de métro, les rumeurs indiquent qu'il y aurait une créature avec un masque blanc protégeant un secret. Des rumeurs évoquent également un bunker nazi investi par l'Anathème.

Autres lieux notables

Galleries La Fayette : siège « du Roi de Paris », cette puissante créature de la Bête asservit l'ensemble des entités de l'Anathème qui sont dans un rayon d'au moins une centaine de kilomètres. Les rumeurs racontent qu'il est possible de discuter avec lui, mais il semble pouvoir communiquer avec tous ses sujets qui répondent à ses appels.

Invalides : une petite communauté semble profiter des lieux.

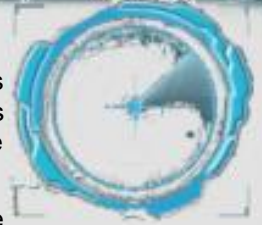
Métro : au moins deux communautés (stations Miromesnil (ligne 9 et 13) et Place d'Italie (lignes 5, 6 et 7)) se sont réfugiées. L'avant-poste signale une rupture de contact depuis quelques semaines avec la Place d'Italie.

Notre-Dame : la cathédrale accueillerait plusieurs centaines de rebuts, nommés par les autres parisiens les « *évangélistes carnassiers* », ils sont soupçonnés d'enlèvements de femmes et d'enfants et de brûler les contrevenant sur des bûchers visant à éloigner les ténèbres les nuits sans lunes.

Tour Eiffel : avant-poste du Knight.

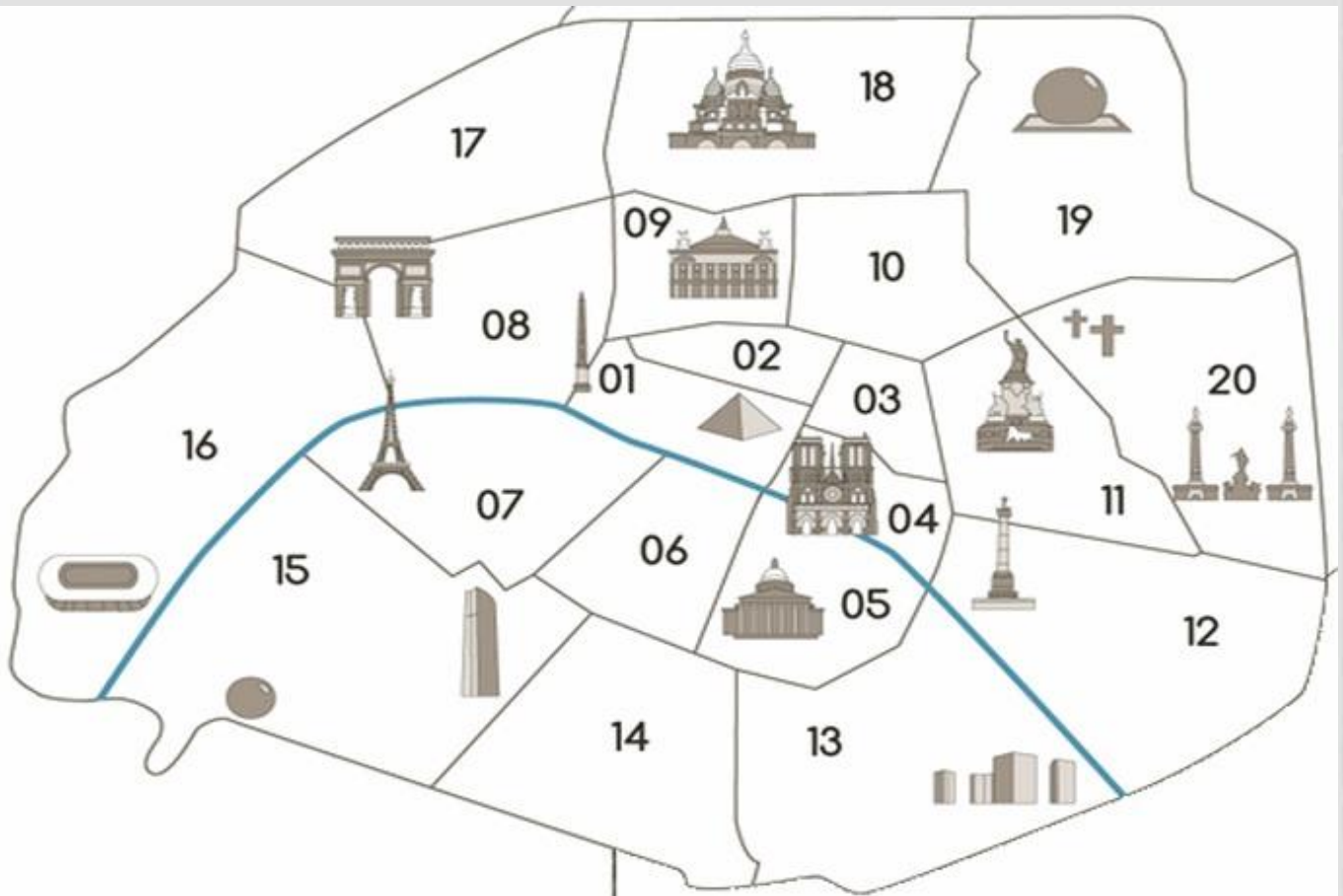
Tours de la Défense : sièges de nombreuses communautés qui sont parfois en conflits entre elles. La zone est connue pour les « *pluies d'hommes* » lorsque les vagues de suicides s'accroissent. Ce phénomène semble être apprécié des créatures de l'Anathème qui trouvent là une source de nourriture.

Zénith et cité de la musique : une importante communauté y vivrait sous les ordres de « *Johnny, le gardien du rock* ».

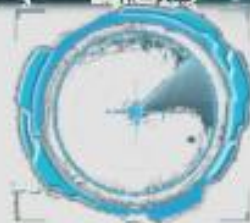


Plan de la ville

Voici un plan avec les arrondissements et les monuments les plus importants de la ville :

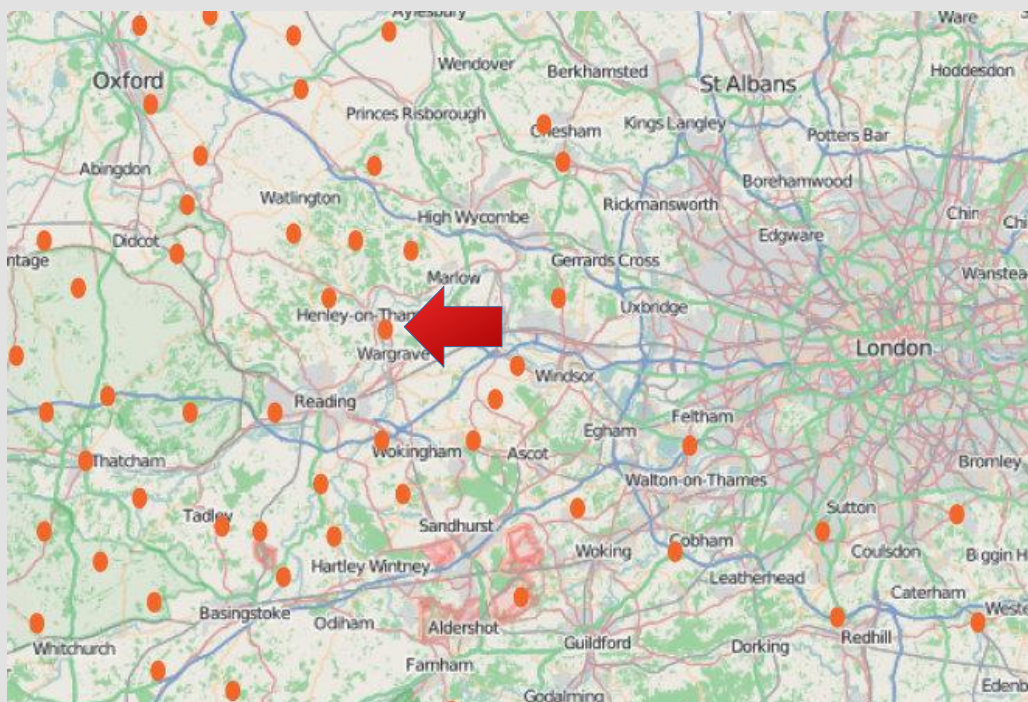


LONDON, arche de l'humanité

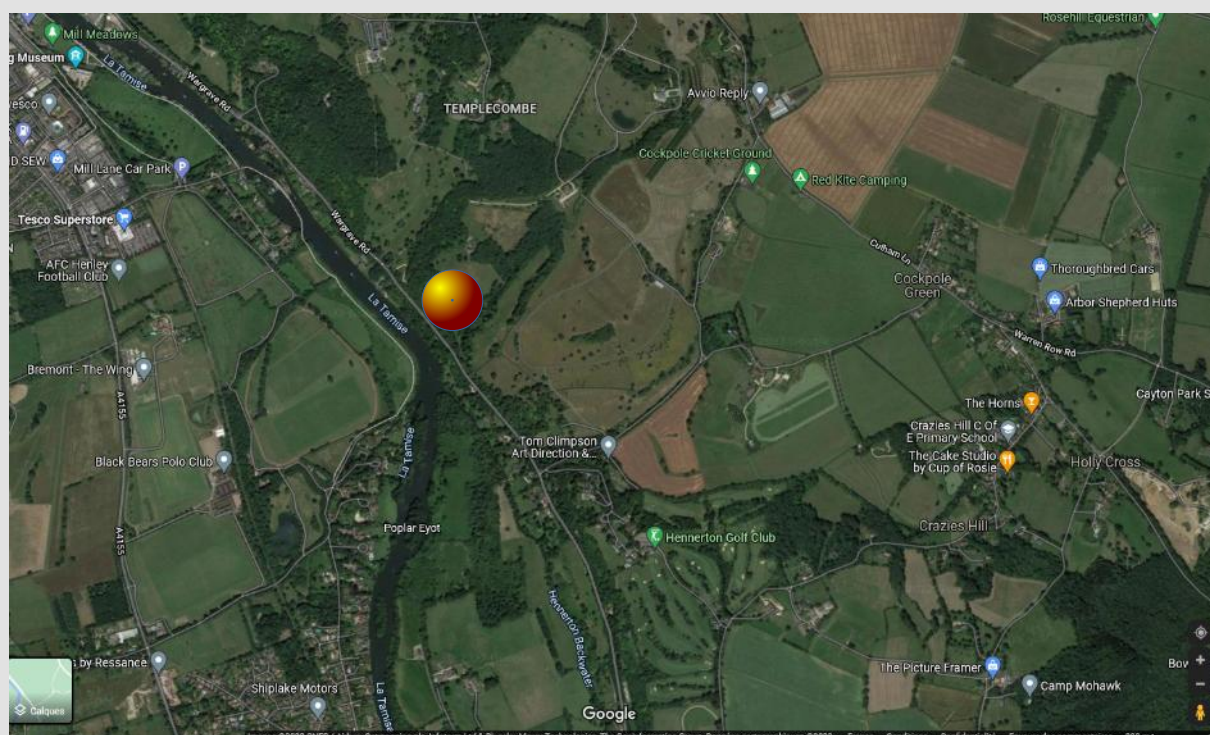


Conforteresse 97 : Wargrave

Petite ville sans importance sur un itinéraire secondaire menant à Oxford, elle est surtout connue pour ses clubs d'avirons qui pratiquent sur la Tamise et une aire aménagée, ainsi que pour sa plaine sportive (cricket, football, tennis, etc.). Le nom est une déformation du moyen-âge de « Were greave » (un équivalent de « ce sont des jambières », la pièce d'armure).



Carte officielle de l'emplacement d'une partie des confortereses
(le document pdf « Humanité »)



Site d'implantation de la conforteresse 97

Fichiers Korrigan

La conforteresse 97 est implantée en bordure de Tamise, proche du Hennerton Golf Club. Il a été décidé de l'implanter sur le socle rocheux pour plus de stabilité, plutôt que dans la partie meuble de la plaine alluvionnaire de la Tamise. Les notables, surtout des archéologues, ont fait pression pour que l'implantation soit proche d'un monument préhistorique (le « [Mont de la ville](#) ») afin d'y réaliser des fouilles qui furent décevantes.



Axe principal de circulation



Pub le St George et Dragon



Hennerton Golf Club



Mont de la ville

Afin de ne pas faire d'ombre à la végétation de la zone protégée, la conforteresse 97 est deux fois plus large que ses sœurs et deux fois moins haute (soit une base d'environ 200 m pour une hauteur de 250 m). Sur les 70 étages qui la composent, il y a cinq zones distinctes qui peuvent être physiquement isolées via des portes coupes-feu. La colonne centrale sert de zone de vie, de commerce et de loisir alors que les quatre zones périphériques sont presque exclusivement dédiées à des zones de vies avec des appartements et des petits parcs ou jardins.

Son architecture spéciale, avec de nombreux puits de lumières, lui donne une apparence atypique proche des pyramides égyptiennes, mais sous la forme d'un cône.

Autorités de la conforteresse :



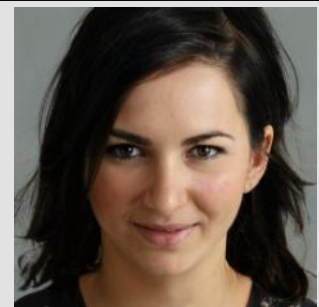
Kate Robson, 44 ans
Administratrice



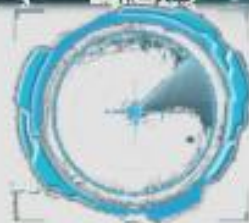
Natasha Randall, 28 ans
Cheffe milice



Kayleigh Lowe, 57 ans
Chargée de communication



Maisie Fletcher, 27 ans
Chargée de mission Pilotage Performance qualité



BosWash

Boston Washington

Rappel de références pour le MJ : 2038 p67, Codex p12, Atlas p185

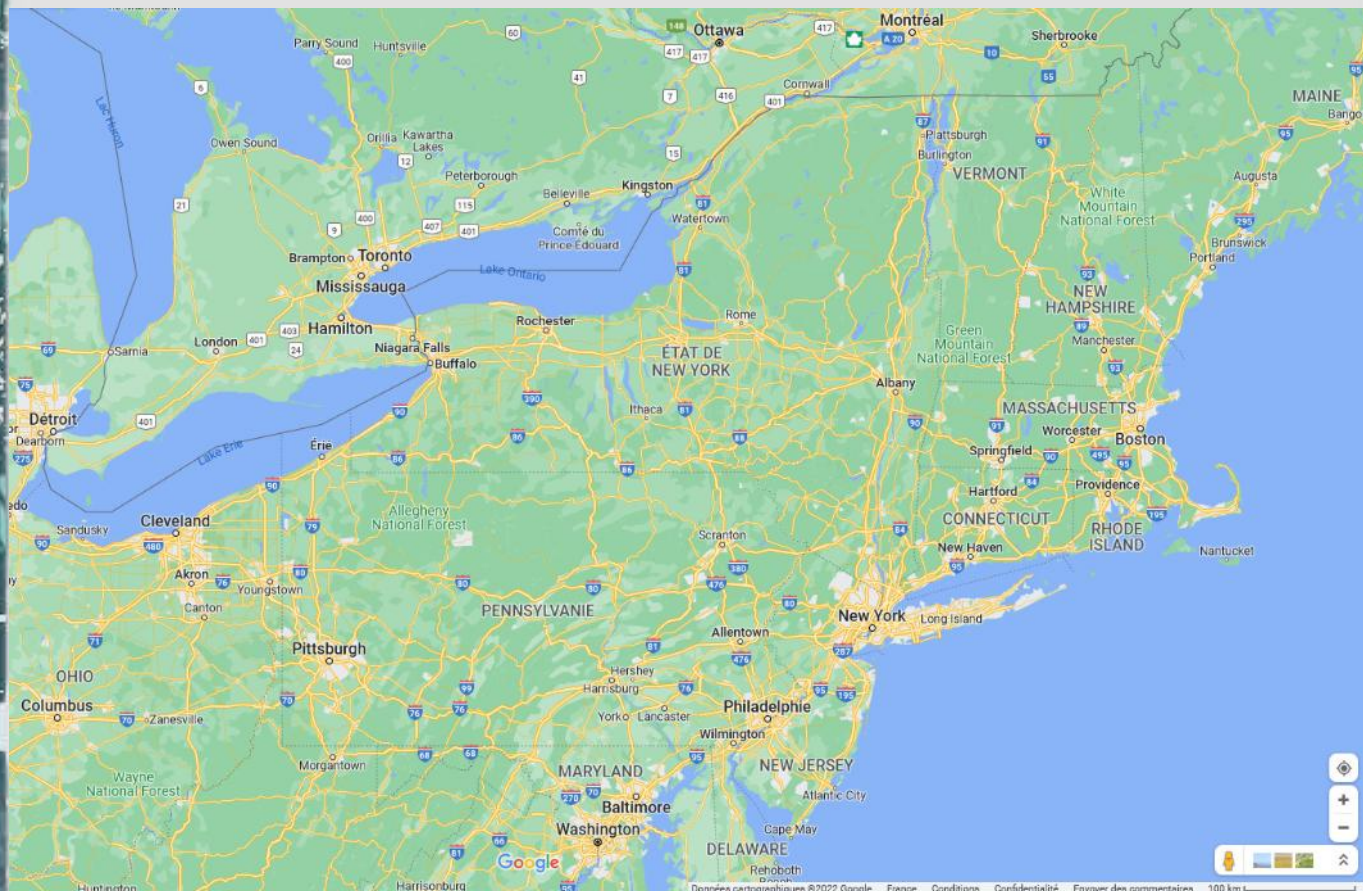
La zone de la Machine est à éviter, de manière générale et spécifiquement « BosWash » (les 800 km de Boston à Washington, voir ci-dessous). Ceux qui en reviennent, indiquent que c'est **une zone déroutante** (au sens littéral, on entre dans un labyrinthe vivant et changeant en permanence), qu'il est fréquent de rencontrer des créatures de la machine plus dangereuses qu'ailleurs et que le survol est suicidaire, surtout dû aux tirs lasers dans les gammes infra-rouge et ultraviolet qui visent essentiellement des satellites.

La zone est fortement déconseillée aux méta-armures qui n'ont pas le module Thunder security et totalement interdit de survol à 10 km autour de la zone pour les appareils qui en sont dépourvus.

L'**arche MOQ** (Montréal, Ottawa, Québec), est à peine à 500 km de Boston. Et les relations avec l'immortel **James Applebaum** ne sont pas forcément au beau fixe. Donc il faudra être prudent et oubliez une demande d'assistance quelconque, sauf si vous souhaitez que la milice de l'immortel se moque cordialement de votre incompétence éclatante.

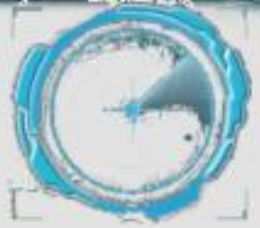
Entre l'arche « MOQ » et Boston, il y a un avant-poste « scientifique » du Knight dans l'ancien parc forestier fédéral du White Mountain National Forest. Il sera possible de recharger en nod ou autre. Il est implanté à la limite de la zone de ténèbre, à mi-chemin entre Boston et Montréal, dans la petite ville de Montpelier ou Littleton (à vous de choisir).

Dans le lac Huron, il y a aussi un avant-poste immergé, fruit d'une collaboration entre l'immortel de MOQ, James Applebaum, et Merlin. Mais pour y accéder il faut prévenir au moins une journée avant et ils ne peuvent pas venir porter assistance rapidement.



BosWash

Boston, au Massachusetts, est l'extrémité Nord de la mégalopole de la côte Est, s'étalant sur 800 km, jusqu'à Washington, d'où le nom [BosWash](#) (aussi désigné par Bosnywash et Bos-Wash Corridor). Cette composante géographique fut identifiée par le géographe Jean Gottmann en 1961 dans son livre Megalopolis où il la définit comme la première mégalopole du monde.



Caractéristiques générales de BosWash

BosWash comprend :

- ☐ 52 332 123 habitants (au recensement de 2010), dont 20 millions uniquement pour l'agglomération de New-York.
- ☐ Quatre des 100 premières aires urbaines mondiales (New York, Washington, Philadelphie et Boston).
- ☐ Les sites historiques des anciens : siège de l'exécutif et du législatif américain (Maison-Blanche et Capitole), le siège de l'ONU, la plus grande bourse mondiale, le New York Stock Exchange, le siège du FMI et de la Banque mondiale.
- ☐ Le siège social de plusieurs groupes de médias majeurs (ABC, NBC, CBS) ainsi que les deux plus grands journaux américains, le New York Times et le Washington Post.
- ☐ Six des huit universités de l'Ivy League, ainsi que le MIT.

Les différentes villes de la mégalopole sont extrêmement connectées par les transports, qu'ils soient routiers, aériens ou ferroviaires (l'Acela, ligne à grande vitesse, en parcourt toute la longueur).

Petite anecdote amusante, l'**Ivy League** (la ligue du lierre) est un groupe de huit universités (dont Harvard, Yale, Columbia, Princeton, Dartmouth...) qui « s'affrontent » sur les terrains de basket, football américain, aviron, mode... Le nom fait référence au lierre qui recouvre les bâtiments car tellement ancien et prestigieux... ancien car ayant plus de 100 ans et existant encore. C'est comme ça aux USA, les monuments historiques sont forcément récents, le pays lui-même n'existant que depuis peu de temps.

Boston au nord

[Boston](#) est l'une des premières villes américaine, fondée par des colons britanniques et qui comprend de prestigieuses universités dont [Harvard](#) (implantée dans la ville de Cambridge ainsi nommée par les colons britanniques en référence à la ville éponyme anglaise et déjà renommée pour son université) et le « [MIT](#) » ([Massachusetts Institute of Technology](#)). C'est en tout près d'une vingtaine de sites universitaires et davantage d'entreprises profitant de la synergie locale, dont [Boston Dynamics](#).

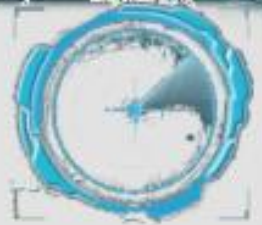
Washington au sud

[Washington](#), officiellement le District de Columbia (en anglais : District of Columbia), souvent appelée Washington, D.C., The District, ou simplement D.C. (pour éviter la confusion avec l'État de Washington), est l'ancienne capitale des États-Unis.

La ville était le siège de nombreuses institutions américaines et internationales, telles que la Maison-Blanche (résidence officielle du président), le Capitole, siège du Congrès (constitué de ses deux chambres : la Chambre des représentants et le Sénat), ainsi que le siège de la Banque mondiale (BM), du Fonds monétaire international (FMI), de la Cour suprême et d'autres organismes fédéraux, comme la Réserve fédérale des États-Unis (Fed). Elle accueillait en outre 176 ambassades et représentations diplomatiques.

Washington est créée à la suite de la signature du Residence Act en 1790, qui prévoit la création d'une capitale fédérale. Elle est fondée en janvier 1791, sur les rives du fleuve Potomac, à proximité des villes de Georgetown et d'Alexandria. Nommée en hommage au premier président des États-Unis, George Washington, elle est construite ex nihilo selon un plan hippodamien (rues rectilignes et se croisant à angle droit) de l'ingénieur français Pierre Charles L'Enfant. L'urbanisme diffère de la plupart des autres villes américaines, car la construction de gratte-ciel y est interdite : l'architecture de Washington est marquée par une faible hauteur et un héritage de l'architecture coloniale.

La ville compte plusieurs universités, dont la prestigieuse université de Georgetown, ainsi que la Bibliothèque du Congrès, plus grande bibliothèque au monde. La ville accueille un grand nombre de musées et de bâtiments remarquables.



ROME

Rappel de références pour le MJ : LdB p203, Atlas p128

AVERTISSEMENT : soyez le plus silencieux possible !

Les autres n'avaient pas survécu. Ils avaient pourtant réussi à s'enfoncer profondément dans les ténèbres malgré les hordes de créatures monstrueuses, bêtes aux gueules ouvertes et aux crocs acérés. Lorsque les attaques avaient augmenté en fréquence et en violence, Lancelot avait su qu'ils étaient proches. Dans cette obscurité infinie, il y avait quelque chose qui valait tous les sacrifices du monde.

Alors, seul, Lancelot avançait dans les ruines d'une cité qui s'était appelée Rome. Il avançait et tuait de sa lance tous ceux qui s'opposaient à lui. Il le savait, la Bête n'était pas loin, mais, sous son armure, un sourire déformait son visage. Qu'elle vienne. Un changement imperceptible dans l'obscurité ambiante a soudain attiré son regard. Comme si le noir de l'horizon était légèrement plus lumineux. Un bâtiment semblait se découper au milieu de l'Anathème, mais alors qu'il esquissait un pas vers son objectif, elle était là.

La créature était énorme et surpassait en laideur tous les récits qui lui avaient été faits. À la fois souple et rapide, le Monstre se déplaçait comme un serpent, prêt à se déployer vers lui en une morsure fatale. Et le bâtiment se trouvait juste derrière lui.

Le combat a longtemps fait rage et Lancelot savait qu'il devrait trouver une faille pour atteindre son objectif. Soudain, il a bondi pour dépasser la créature, mais celle-ci a été plus rapide et d'un coup de pince a heurté le bâtiment que l'homme visait. Un éclair de lumière s'est déployé et l'avatar a été projeté en arrière. Puis, aussi rapidement qu'elle était apparue, la lumière s'est éteinte tandis que les murs vétustes du bâtiment s'effondraient. De l'art, Lancelot n'a pu qu'entrevoir des visages, des corps drapés, une main tendue vers une autre puis l'obscurité est revenue. Il ne restait qu'une lueur dans les décombres. C'était ce qu'il cherchait, son but, autant mourir en l'atteignant.

Lancelot a de nouveau bondi et la créature n'a pu l'en empêcher. La lueur brillait sous les décombres, mais le temps lui manquait. Dans un accès de clairvoyance ou de désespoir, Lancelot a plongé son arme pour qu'elle atteigne l'étincelle. La lance s'est enfoncée dans la pierre et quelque chose l'a agrippée. Le Monstre était sur lui et il tirait sur son arme de toutes ses forces. Quelle folie !

Il avait sacrifié sa dernière arme et cette idée allait lui coûter la vie. Mais dans un claquement sec, la ruine a cédé et la lance s'est projetée, comme douée de sa propre conscience, dans la gueule de la créature. Au bout de la lame brillait un éclat aveuglant, mouvant. Sa lumière a semblé envahir le Monstre, contaminant la noirceur de l'incarnation à une vitesse fulgurante. Une détonation a soudain projeté l'homme à terre puis, plus rien. Juste une brillance au bout de sa lance. Elle enrobait la lame comme si elle avait été forgée avec. Elle était un phare dans les ténèbres et Lancelot, sombrant dans l'inconscience, a su qu'il rentrerait à Camelot vivant et vainqueur. Car le Monstre n'était plus.

La coterie Louve est la coterie de référence pour tout renseignement complémentaire. La majorité du contenu des informations ici présentes provenant d'eux. Détail important, la majorité du temps où ils sont allés à Rome, ils ont extrait des rebus vers des Arches ou vers d'autres communautés de rebus. Et l'idée d'avant-poste a été abandonnée au regard de la dangerosité des lieux. Cependant, la ville regorge littéralement de trésors artistiques fabuleux, du moins, avant que les pillages n'en détruisent ou prélèvent une grande partie. La capitale italienne, privée de lumière, noyée sous une chape de plomb et d'obscurité, étend désormais ses bras morts, avide des âmes qui s'y risqueront.

La ville n'est plus qu'un champ de ruine. Des tremblements de terre ont fait s'effondrer une partie de la ville qui est devenue une zone marécageuse surtout proche du Tibre. Localement le terrain c'est enfoncé de près de 10 m.

Le Knight n'a jamais réussi à établir de contact de longue durée, aucune des communautés qui y survivent n'étant fiable (même les deux qui y vivent en permanence : les gardes suisses au château Saint Ange et la Légion à la villa Médicis). La majorité des gens n'ont confiance en personne et dans les rues, il est possible de croiser des chasseurs de gloire du passé, ou des proies de l'Anathème... ou d'autres pillards. N'acceptez jamais de la viande dont vous ne pouvez pas clairement identifier la provenance.

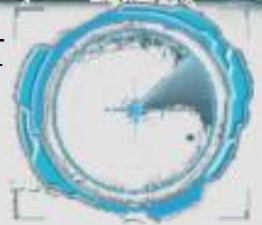
Aéroport Léonard-de-Vinci de Rome Fiumicino

L'aéroport est une zone qui affecte ceux qui y vont. Les milliers de cadavres n'ont jamais été pris en charge, tout comme les nombreux bagages, jouets d'enfants, carcasses d'avions et véhicules et débris divers.

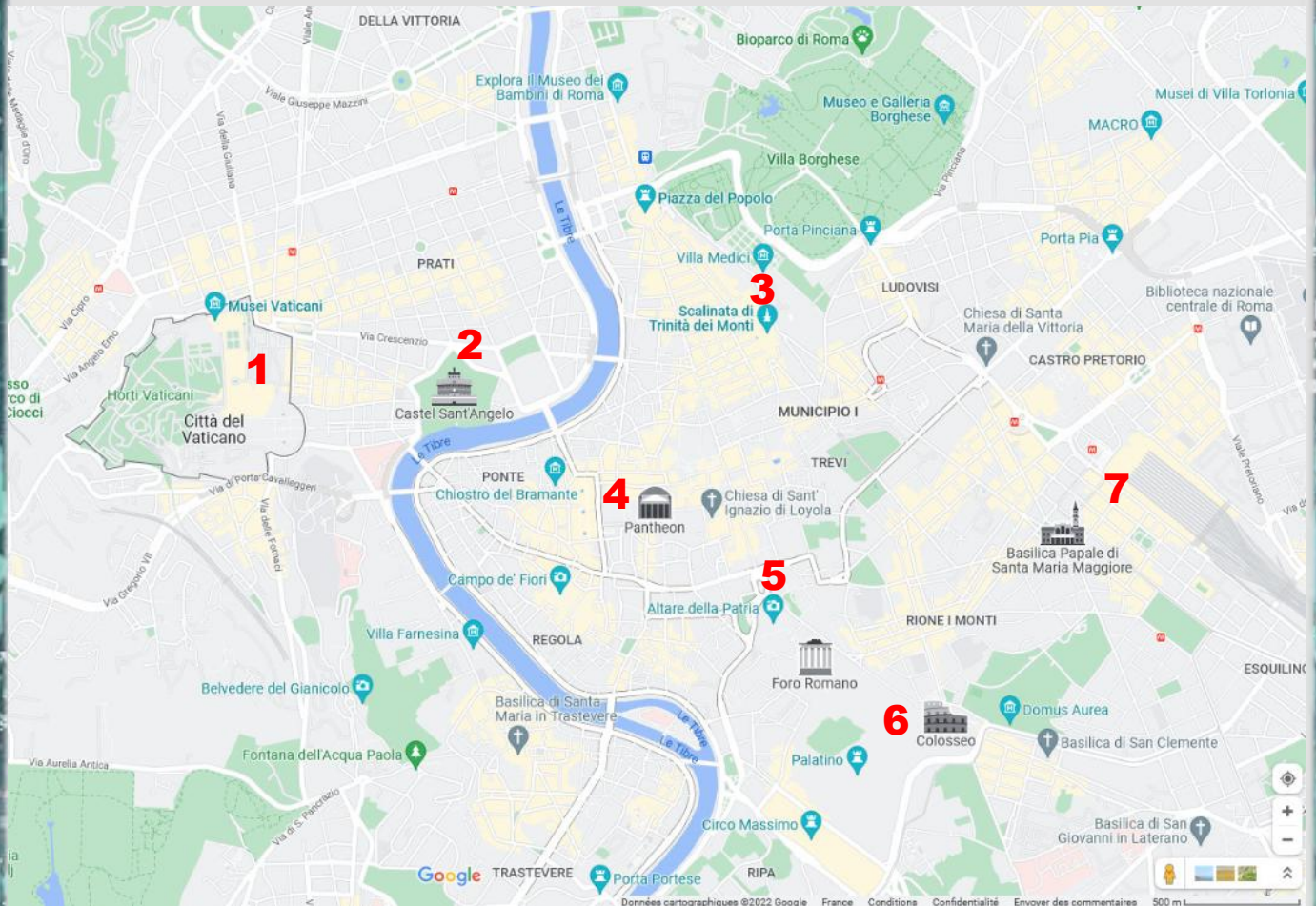
C'est malgré tout la zone d'atterrissage à privilégier pour éviter les ennuis et avoir l'assurance que le vector ne s'enfoncera pas dans le sol.

Il est préférable d'éviter la zone militaire de l'aéroport, qui continue d'être active de manière automatique, mais qui n'est plus du tout utilisée. Ce qui peut être troublant, c'est de voir les robots continuer de s'acquitter à des tâches qui n'ont plus de sens.

Entre l'aéroport et le centre de Rome, il faut compter une trentaine de kilomètres.



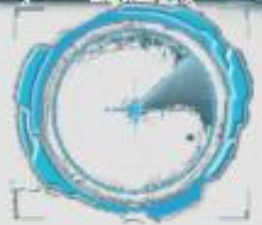
Centre de Rome



Les lieux les plus remarquables sont :

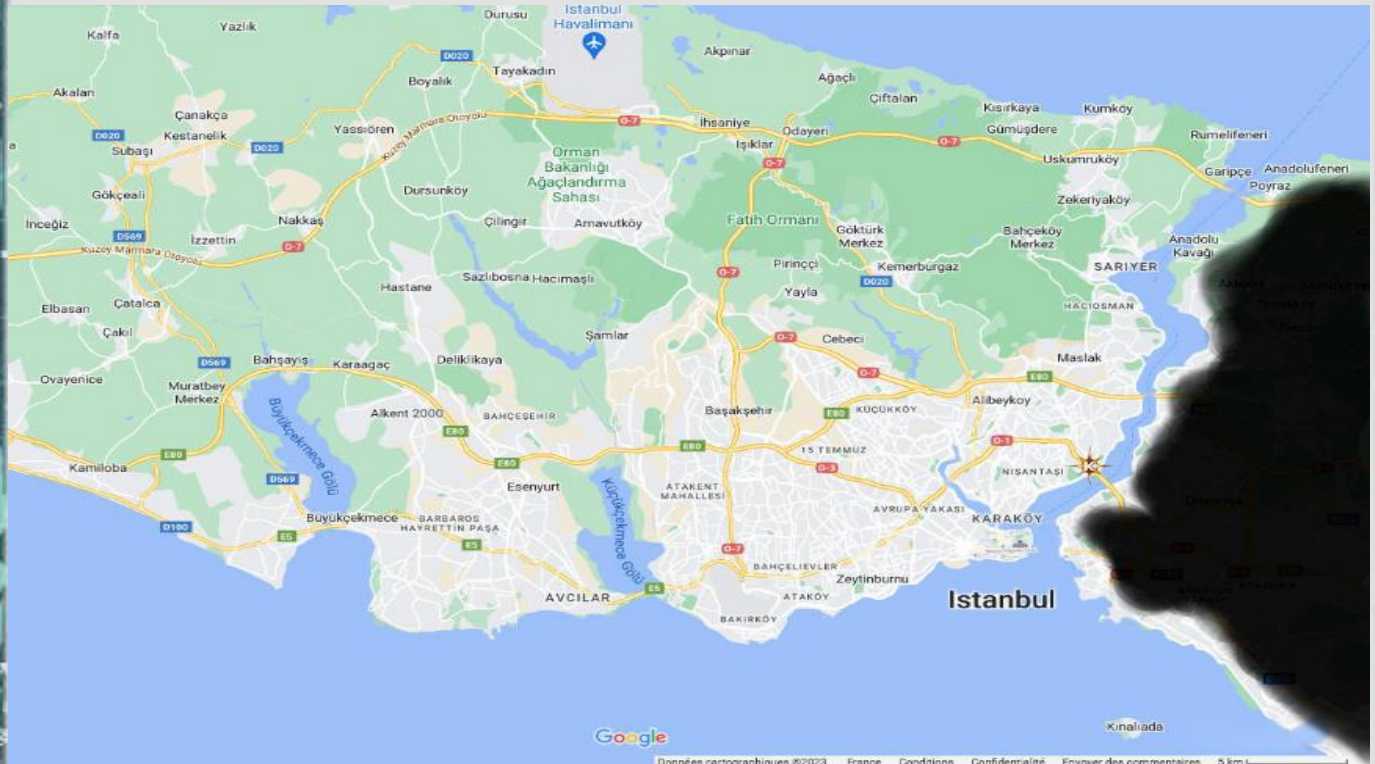
1. Le **Vatican** est recouvert d'un étrange et inquiétant phénomène. Ceux qui tentent d'y pénétrer réapparaissent à l'endroit où ils sont sortis... parfois plusieurs semaines après.
2. Le **château Saint-Ange** est une base avancée opérationnelle de la Garde suisse. Ils tirent à vue, même après identification, éviter les rues à proximité. Les troupes sont aux ordres du **cardinal de la Barthe** (courageux mais de très mauvaise foi).
3. La **villa Médicis**, toute la colline est devenue un camp de la « Légion » de **Cesare Di Marzio** (santé mentale fragile, à éviter). C'est le bidonville, nommé « **Subure** », regroupant le plus de rebus de tout Rome. La Légion elle-même est estimée à plus de 5 000 personnels, peut-être 7 000. Ils sont très lourdement équipés (char, canon longue portée, blindé de transports de troupes, mortier, canon anti-char, etc.) et très bien entraînés. Feu follet présente : **Celeste Casarini**, ne pas révéler ses relations avec le Knight.
4. Le **panthéon** est vide et étonnamment bien préservé. Plusieurs Louves y ont été signalées.
5. Le **monument à Victor-Emmanuel II** est couvert par les marais, une étrange brume laissant émerger les escaliers en marbre blanc.
6. Le **Colisée** c'est enfoncé dans le sol, la zone étant devenue marécageuse et la boue dissimule de nombreux prédateurs. Les arches du Colisée s'ornent désormais de cadavres suppliciés, disposés çà et là en guise de trophées, comme si des créatures de la Bête tentaient de faire oublier l'énorme carcasse du Monstre.
7. La **gare centrale de Termini** semble être figée dans le temps, les cadavres des gens pris au piège à l'arrivée de l'Anathème semblent se décomposer très lentement. Au centre de la place, les vestiges d'une fontaine ruinée sont partiellement inondés et une mare d'un noir opaque s'étend, recouvrant partiellement les débris laissés par la population en fuite.

ISTANBUL



La ville n'est qu'un champ de ruine, dévasté par les pillages, les tremblements de terre et la folie suicidaire qui guette ceux qui y vivent.

Pour une raison totalement inconnue, la ville est en noir et blanc. Il n'y a aucune couleur, sauf à la basilique Sainte-Sophie. De plus, toutes les œuvres d'art tombent rapidement en poussière.



Basilique Sainte-Sophie

La basilique Saint-Sophie est un des vestiges de Constantinople. Construite d'abord au IX^e siècle puis au XI^e après Jésus-Christ, elle est un symbole de la religion pour toute la Turquie. D'abord église, puis mosquée, elle était devenue un musée lors de l'arrivée de l'Anathème et reste un des uniques lieux d'Istanbul où la couleur apparaît encore un tant soit peu. Pourtant, située à la pointe sud-ouest du détroit, la basilique se tend inexorablement vers l'Anathème. La délégation religieuse qui a décidé de réhabiliter le lieu en tant que lieu saint est d'ailleurs persuadée que c'est Sainte-Sophie qui empêche l'océan de ténèbres d'envahir complètement Istanbul. C'est ainsi qu'ils invitent tous les habitants d'Istanbul, toutes religions confondues, à venir prier ensemble dans ce qu'ils appellent la « Nouvelle Jérusalem ». Cette communauté religieuse de la *congrégation de la nouvelle Jérusalem*, est dirigée par **Mohamed Abdi**.

Cet homme âgé de presque 80 ans est considéré comme celui qui tient à lui seul Istanbul en un tout cohérent.

Réussissant à faire de la religion un moyen de ralliement plutôt que d'opposition, il œuvre chaque jour à ce que les différentes communautés de rebuts ne s'entre-tuent pas jusqu'au dernier. Ancien imam, il a abandonné ce titre pour celui de « grand prédicateur », car il souhaite répandre la parole divine, quelle que soit sa forme et tant qu'elle mène les Hommes sur la voie du bien. Bien sûr, le Knight soutient cette action tout en surveillant son évolution, car il serait dangereux, étant donné le nombre de fidèles qui se joignent à la Nouvelle Jérusalem, que celle-ci dérive vers des pratiques plus douteuses.



Les frères Polat

Maintenant ennemis, ces deux frères dirigent les deux plus importantes communautés d'Istanbul :



Yalin Polat

Gölge maskesi, les « **masques fantômes** » sont une bande de rebuts, dans le district sud Zeytinburnu. Ils sont reconnaissables par la peinture blanche sur leur visage.

Ils sont dirigés par **Yalin Polat**. Athlétique, violent et fortement apprécié par ses « fantômes ».



Cevat Polat

Kil maskesi, les « **masques d'argiles** » sont une bande de rebuts, dans le district sud Zeytinburnu. Ils sont reconnaissables par les masques en terre qu'ils ont fabriqués eux-mêmes.

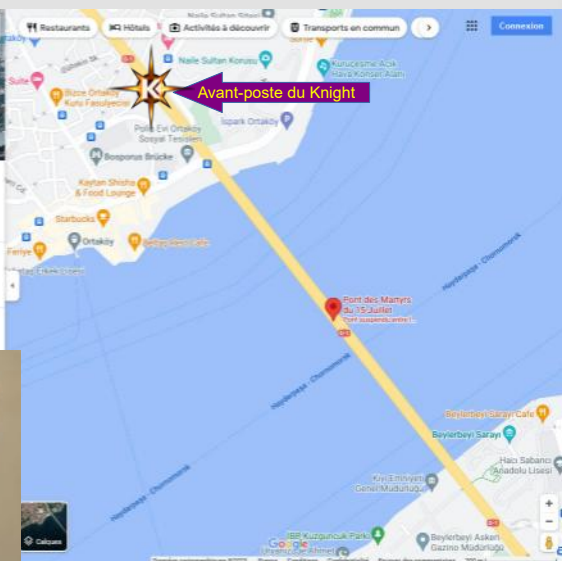
Ils sont dirigés par **Cevat Polat**, dit le Sultan, dont il porte les atours et arbore un cimenterre et une arme à feu. Sa candidature au Knight a été refusée, car son « exploit » n'était pas suffisant.

Avant-poste du Knight

Construite sur le pont des martyrs du 15 juillet, le seul enjambant encore le Bosphore pour interdire l'accès aux suicidaires et contenir les hordes de l'Anathème.

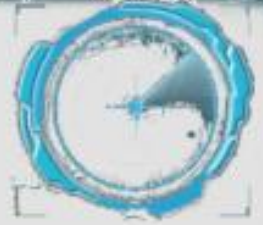
L'avant-poste est chargé à la fois de surveiller une éventuelle évolution de l'océan, mais aussi d'y faire des expériences afin de trouver un moyen d'en venir à bout. En parallèle, cet avant-poste a pour mission de surveiller les échanges et d'apaiser les altercations qui ont régulièrement lieu dans la zone occidentale d'Istanbul et de venir à bout des rivières d'Anathème qui font fréquemment leur apparition dans la ville.

L'avant-poste est dirigé par Selim Xaba (warmaster).



Arche de KARACHI

[Lien wikipédia.](#)



Description / Ambiance

La ville de Karachi était déjà bien peuplée avant la venue des ténèbres. Aujourd'hui, elle l'est encore davantage à cause de la mer de ténèbres profondes à l'ouest. Dès 2034, le nombre de réfugiés constituait déjà une catastrophe sanitaire et humanitaire. Il n'y avait pas assez d'infrastructures pour loger tout le monde. Dans un pays accueillant divers peuples du Moyen-Orient et d'Asie centrale, à majorité musulmane, l'administrateur général Mohammed Khan sentait le conflit culturel arriver à grands pas. Le seul moyen d'éviter que Karachi n'implose était d'unir tout le monde en un peuple unique et soudé, autour d'un symbole fort.

C'est ainsi que la Pierre noire, relique islamique, prisonnière dans la mer de ténèbres du Proche-Orient, a été retrouvée par l'immortel et retirée du Kaaba pour être amenée à Karachi. Aujourd'hui, la Pierre noire sacrée est enchâssée sur un autel sis sur une immense place, nommée simplement la place de la Miséricorde.

Cet acte, bien que mal considéré par certains croyants, a été majoritairement vu comme un miracle car l'immortel avait pu, seul, traverser les ténèbres les plus épaisses de ce monde pour revenir ensuite avec une relique sainte.

À partir de ce moment, une paix relative a pu s'instaurer à Karachi, menant à la prise de conscience d'autrui et son acceptation. Le Coran, mais aussi la Bible, la Torah et les autres textes religieux, ont été étudiés et leur compréhension est devenue une finalité pour nombre de croyants de l'arche. C'est ainsi que, grâce à Mohammed Khan, la pratique de l'Islam et des autres religions est devenue en quelque sorte éclairée par une compréhension morale et une recherche profonde de la vérité. Depuis, Karachi est une cité des lumières, où la pensée, la spiritualité et la philosophie sont devenues les clés pour devenir un bon citoyen.

L'ambiance à Karachi est digne des mille et une nuits avec des bâtiments démesurés à l'architecture orientale typique du Pakistan. On y trouve des marchés aux allures de souks, une foule vêtue de tissus et de vêtements colorés ainsi que des traditionnels turbans. Les flûtes résonnent dans les rues et on peut y voir toutes sortes de boutiques anciennes côtoyer les conforteresses et les innovations technologiques apportées par l'immortel. Les habitants y sont aimables et fraternels et n'hésitent en aucun cas à ouvrir leur porte à un étranger.



Lieux notables

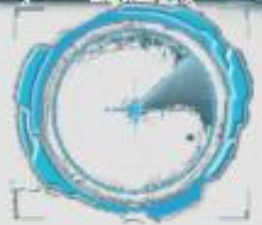
Place de la Miséricorde

Cette place immense est celle où est exposée la Pierre noire sur un autel de cristal. À toute heure du jour ou de la nuit, une multitude de croyants s'y presse. La relique qu'est la Pierre noire a fait bien plus que d'unifier les cultes musulmans. Elle a aussi réuni les chrétiens, les juifs et beaucoup d'autres fidèles de diverses croyances dans la recherche de l'harmonie et de la vérité. Pourquoi ont-ils été si longtemps dressés les uns contre les autres ? C'est pour cela que ce lieu porte le nom de place de la Miséricorde. Il s'agit sans doute du seul endroit sur Terre où toutes les querelles, même les plus vieilles, peuvent être oubliées, où chaque individu peut aller de l'avant, débarrassé de ses anciennes rancunes.

L'académie du temple

L'académie du temple est un lieu où les générations futures ainsi que les hommes et les femmes de lettres sont instruits pour combler le vide intellectuel dont l'Humanité était victime. Selon Mohammed Khan, l'idiotie et la docilité des peuples en faisaient de parfaits petits esclaves qui suivaient des personnalités politiques n'hésitant pas à manipuler les foules pour leur intérêt. Le Temple a été érigé en même temps que les dômes de lumière car, selon la vision de Mohammed Khan, les ténèbres foulaient déjà la terre de manière pernicieuse, invisible, et portaient le nom d'ignorance. Les dômes de lumière repoussent les ténèbres visibles tandis que le savoir et la sagesse repoussent celles invisibles. Le travail de l'être humain, selon sa philosophie, est d'atteindre la vérité afin de trouver l'harmonie. « L'harmonie est une plante qui pousse dans le terreau de la vérité. Sa tige croît par la méditation, ses fleurs par le dialogue et, enfin, seulement il est possible de récolter les fleurs de la sagesse. »

Il est à préciser que chaque nouveau citoyen, quelle que soit sa langue maternelle, est accueilli puis emmené au Temple par un interprète ou un représentant de Karachi pour lui faire découvrir le mode de pensée local. Une heure au Temple est bien plus utile pour faire comprendre le fonctionnement de la cité que d'asséner d'interminables protocoles et rappels de lois comme il est de coutume dans la plupart des arches.



Rencontres / archétypes

Mohammed Khan – Administrateur Général

Ancien ministre du Pakistan, Mohammed Khan est un homme dont la réputation est d'être simple et attentif aux autres. Grand philanthrope et héritier d'une fortune colossale qui a été malmenée lors des différentes crises de 2029 et 2034, on dit de lui que c'est un fervent musulman et qu'il doit son statut d'aujourd'hui au soutien des différentes communautés religieuses. La légende veut qu'il soit allé chercher lui-même la Pierre noire à La Mecque, bravant le danger pour sauver ce qui constitue aujourd'hui le cœur de l'autel situé sur la place de la Miséricorde, au cœur de Karachi. Grâce à sa bienveillance et sa recherche scrupuleuse de la vérité, il a pu adoucir les cœurs de tous ceux qui se cherchaient dans la religion. Il a banni l'ignorance, aussi dangereuse pour eux que pour leurs semblables quelles que soient leurs croyances. Ainsi, les croyants ont pu s'unir dans une pratique rigoureusement centrée sur la compréhension des textes sacrés et de leur véritable sens afin d'éviter les mauvaises interprétations. Il a fondé le Temple dans cette optique et a à cœur de transmettre des valeurs de recherche de la vérité et de l'harmonie.



Ali Al Sahir

Ali était autrefois une jeune championne d'échecs, malheureusement ses parents ont disparu lors de la marée de ténèbres. Mohammed Khan avait mis en place toutes sortes de structures pour aider les réfugiés orphelins. C'est donc dans un orphelinat qu'Ali a poursuivi sa vie, seule comme beaucoup d'enfants. Atteinte d'un trouble autistique, le manque de contact l'a vite fait se recroqueviller sur elle-même. Au lieu de suivre les cours du Temple, elle a pris l'habitude de s'infiltrer parmi les complexes d'ingénierie pour y voler des pièces ou bricoler. Elle a été punie plus d'une fois pour avoir déjoué les systèmes de sécurité apparemment à la pointe de la technologie. Un jour où l'administrateur général de l'arche était en visite, il a été témoin d'une altercation : Ali s'était de nouveau infiltrée et l'un des ingénieurs en colère la ceinturait pour la jeter de force en dehors du complexe. Mohammed Khan s'est renseigné sur cette enfant et, lorsqu'il a été informé de l'histoire, il a interpellé les ingénieurs : « Vous rejetez un esprit aussi brillant et aussi jeune ? N'avez-vous pas pensé à la recruter ? »

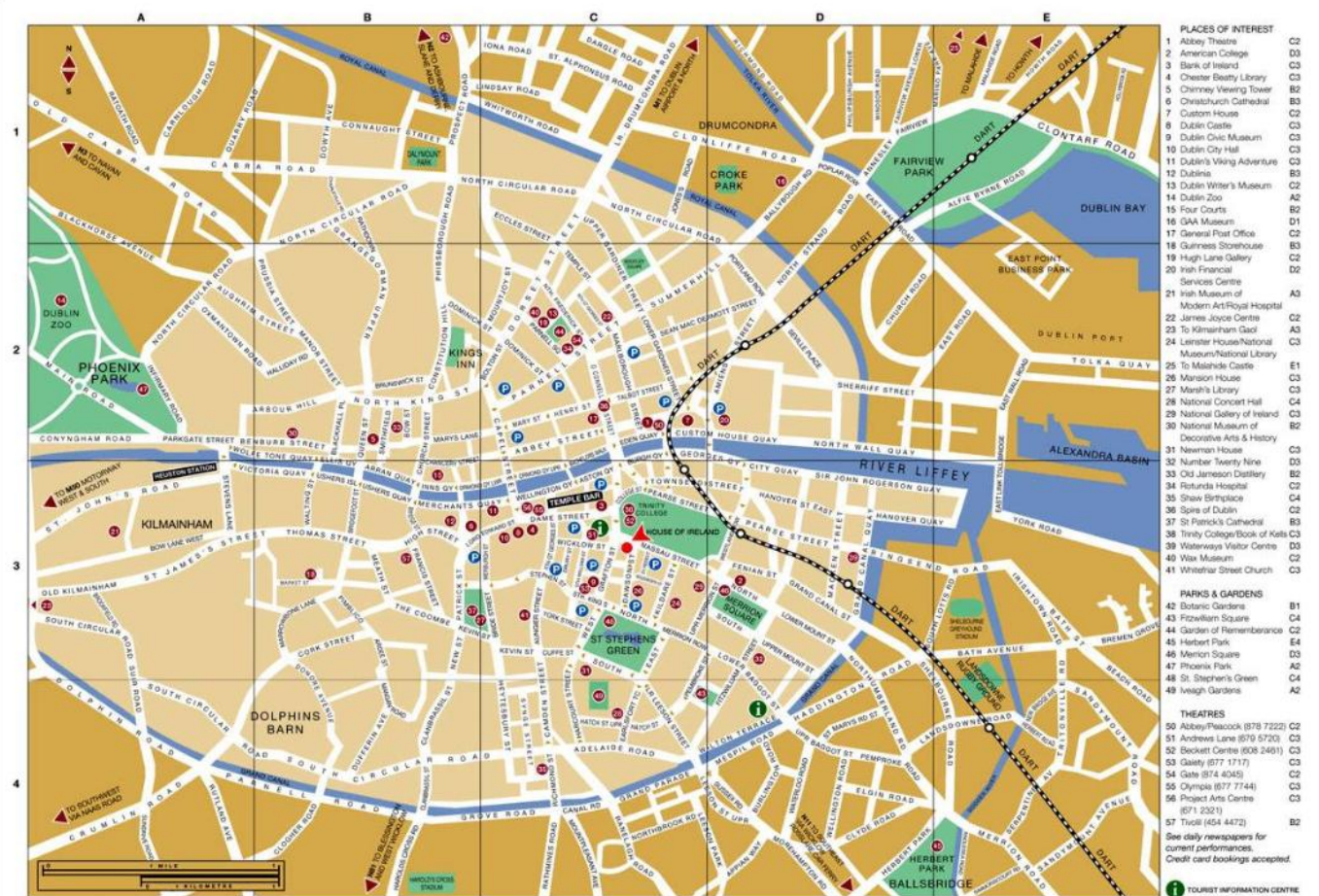
Quand bien même l'enfant était isolée et atteinte de troubles, Mohammed Khan lui a trouvé une famille d'accueil et lui a offert une place dans un des laboratoires de développement high-tech. Cette décision de l'administrateur général est encore aujourd'hui la plus sous-estimée, mais l'avenir lui donnera très certainement raison.

Génie

On pourrait facilement croire que Karachi utilise la foi, les églises, les temples et les mosquées contre les ténèbres. Cependant, la meilleure arme de Karachi face aux ténèbres reste une des créations de la jeune Ali Al Sahir. L'enfant, au départ seule et abandonnée, a décidé de se créer un ami. Aujourd'hui, cette intelligence artificielle à la personnalité stupéfiante est capable d'un humour incroyable. Elle avait d'abord pour rôle de combler les difficultés sociales d'Ali, répondait à ses moindres désirs et était incapable du moindre mal. La jeune fille a néanmoins voulu pousser sa création plus loin, lui offrant la possibilité de créer et d'imaginer. L'IA a alors eu accès à l'holographie par l'intermédiaire d'une petite unité centrale qu'Ali a baptisée « la lampe ». De cette lampe, l'hologramme de l'IA pouvait jaillir et on l'a rapidement surnommée « le génie de la lampe », capable lui-même de projeter des créations holographiques stupéfiantes et délirantes. Le Génie parcourt aujourd'hui la ville et égaye le quotidien de tous, rendant espoir au plus triste des citoyens. La confiance de l'arche en ses chances de survie a augmenté d'un cran lorsque des créatures de la mer de ténèbres ont été mises en déroute grâce au Génie qui les a leurrées par ses hologrammes.

Il se raconte parmi les ingénieurs de Karachi que la petite Ali essaie de prendre contact avec Gauvain. Ils n'ont pas tort, car la jeune femme a l'ambition de donner un vrai corps à son génie et de lui ajouter le pouvoir de projeter des nanomachines, à l'instar de la méta-armure Priest. Bien sûr, personne ne sait à quel point elle ambitionne d'upgrader son ami le Génie.

DUBLIN



Centre de culture et de savoir au début du XXI^e siècle, Dublin, regroupant de magnifiques théâtres et musées, une université renommée ainsi que plusieurs entreprises multinationales de haute technologie, aurait été tout désigné pour former une arche de qualité. Malheureusement, malgré l'unification de l'Irlande du Nord et de la République d'Irlande en 2025, des tensions n'ont cessé d'augmenter au sein de l'île, suite notamment à une succession d'attentats terroristes. L'omniprésence des forces policières et la multiplication des restrictions ont fait fuir la jeunesse active de la ville de Dublin tandis que l'Union européenne retirait peu à peu ses aides, considérant la paix au sein de l'île comme acquise.

Lorsque les ténèbres sont arrivées sur Terre, plusieurs multinationales avaient déjà quitté Dublin pour d'autres villes de la Grande-Bretagne, notamment celle de Glasgow, stimulée par l'expansion de l'entreprise Cromwell Brothers qui représentait la pointe de la technologie en matière de développement urbain. Les habitants ont donc été très vite invités à quitter l'Irlande pour rejoindre Londres ou même Glasgow en Écosse. Beaucoup d'étudiants sont ainsi partis, peu ou pas attachés à la capitale, mais pour le reste de la population irlandaise, Dublin était un lieu de refuge, une cité millénaire qui ne pouvait tomber face à l'obscurité.

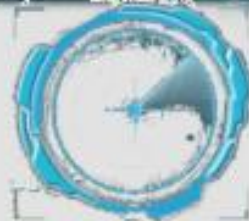
Et il s'en est fallu de peu.

Durant l'automne 2036, une tache de ténèbres s'est épanouie en plein cœur de Dublin, plongeant la ville dans le chaos le plus total. Des troupes d'Eurocorps ont été déployées en urgence, mais l'océan d'obscurité qui s'étendait sur l'Europe de l'Est occupait déjà la majorité des effectifs. Il est très vite apparu que Dublin était voué à succomber. Déjà, de nombreux réfugiés disparaissaient, même cachés au cœur des bâtiments. Seuls de rares points résistaient aux ténèbres.

Ce n'est que grâce à la présence de James Niakaté, surnommé plus tard Merlin, et de Raphaël MacTavish, appelé Arthur, que la cité a pu survivre à ce long temps d'horreurs et de disparitions.

Depuis la victoire de Dublin, la capitale est devenue un lieu de regroupement pour les rebuts de Grande-Bretagne, car elle est considérée être sous la protection du Knight et d'Arthur en personne.

Il a été évoqué l'idée d'en faire un bastion de l'arche de Londres ou de celle de Glasgow, mais les habitants ont refusé cette idée, déclarant que Dublin ne serait certainement plus jamais la cible des ténèbres car auréolé de la lumière de l'Humanité victorieuse. Quelques artistes ont même quitté les arches afin de rejoindre la cité et une statue en or d'Arthur glorieux a été érigée devant le Gaiety Theatre.



Mais, passée l'euphorie de ce premier triomphe, le besoin de survivre et la morosité ont vite fait leur retour. La plupart des artistes ont fini par reprendre le chemin des arches et les rebuts ont dû apprendre à subsister sans présence militaire et sans l'aide constante des chevaliers.

La forte histoire de Dublin offre donc à la cité un rayonnement tout à fait atypique. Des communautés sur place tentent tant bien que mal de conserver à la cité l'image d'une ville à part, d'une miraculée lumineuse faisant fièrement face aux ténèbres. Ainsi, de nombreuses personnes ont à cœur de maintenir les monuments d'importance en bon état et une milice a été formée pour garder à distance les pillards qui cherchent régulièrement à s'insinuer parmi les habitants. Un maire a été élu et les décisions importantes sont prises au sein du Parlement.

Mais ces actions semblent parfois vaines, car inévitablement, même si aucune tache d'obscurité n'est réapparue à proximité, la lumière du jour pâlit et le poids de la situation mondiale ne peut être ignoré. Pire, il est rapporté que des événements étranges arrivent régulièrement. Des monuments changent presque imperceptiblement, des traces apparaissent sur des murs, sourires indistincts et presque invisibles. L'ambiance même de la ville est indescriptible, mais influence pourtant les rebuts.

Il est arrivé qu'une personne soit prise d'un fou rire incontrôlable, en plein milieu de la rue, ou qu'une autre entame une sorte de danse incohérente et saccadée avant de reprendre soudain ses esprits. Même si les rebuts tentent d'ignorer ces détails étranges et perturbants, ils ne peuvent nier que Dublin ne sera plus jamais le même et que les hommes et femmes qui l'habitent ne seront jamais complètement sereins.

City Hall

Le city hall de Dublin est un remarquable exemple de l'architecture néo-classique du XVIII^e siècle. Le lieu est plein de petites pièces de travail et de couloirs, mais aussi de grandes zones uniquement soutenues par des colonnades. C'est le cas de la salle centrale, circulaire et surmontée d'une immense coupole. C'est d'ailleurs ce hall d'or et de pierre qui a fait la réputation du bâtiment après l'arrivée des ténèbres. Il était dit que le maire serait forcément protégé par la mosaïque au sol, les statues parfaitement restaurées et les nombreuses fresques au mur.

Gaiety theatre

Le gaiety theatre de Dublin a été fondé vers la fin du XIX^e siècle. Cette salle est particulièrement remarquable par le style baroque de ses moulures. Ce théâtre est particulièrement connu, car il a été l'un des lieux qui a le mieux résisté à l'intrusion des ténèbres du Masque en 2036. En effet, la chanteuse Moira Murphy, demi-sœur d'Arthur, qui était alors en tournée au Gaiety, aurait, par la simple expression de son talent réussi à maintenir l'obscurité à l'écart et ainsi sauvé les 2 000 spectateurs venus l'écouter. Depuis ces événements, une statue d'or a été érigée en son honneur et trône au centre de la scène lorsque celle-ci n'accueille pas de spectacle. Car, encore aujourd'hui, le Gaiety accueille régulièrement des représentations artistiques. Si elles sont d'une envergure moindre qu'auparavant, l'équipe présente dans le théâtre continue de faire en sorte de magnifier l'art et s'attache à y attirer le plus de public possible.

Enfin, le Gaiety est facilement reconnaissable par la statue qu'il arbore fièrement devant l'entrée. Arthur, en méta-armure d'or, de cuivre et de bronze, se dresse victorieux et nimbé de flammes, semblant s'avancer d'un pas serein.

Église Saint-Audoens

L'église Saint-Audoens, située non loin au sud du fleuve Liffey, est connue pour être l'une des plus anciennes de la capitale. Construite à la fin du XII^e siècle, elle a la particularité d'être une église catholique normande, dédiée à Saint Ouen, l'évêque de Rouen, saint patron de la Normandie. La tour qui la surplombe comporte six cloches. Malgré les ténèbres et le manque d'entretien, celles-ci seraient encore en état de marche, bien que personne n'ose les faire sonner depuis l'invasion de l'obscurité. La porte principale de l'église est surplombée de très anciennes tombes que les habitants appellent les « pierres de chance ». Celles-ci seraient à l'origine de nombreux miracles. L'édifice est aussi très connu pour exposer en son sein, depuis assez peu de temps, une relique qu'on attribuerait à Sainte Jeanne d'Arc. Cette très vieille église n'est pas à confondre avec sa voisine du même nom, reconnaissable pour les quatre colonnes qui soutiennent son entrée, son inscription d'or et les trois statues présentes sur son toit.