



Saga africaine

Et si...

Préambule



AVERTISSEMENT : Comme dans toutes les missions et aventures en jdr, le MJ doit préparer, adapter, modifier, s'appropriier les éléments qui lui sont fournis. C'est d'autant plus vrai dans cette saga que certains épisodes peuvent choquer des sensibilités. Je connais mes joueurs et parfois j'ai du y aller moins fort que ce qui est décrit. Et d'autres fois, j'ai pu développer sans retenu. De plus, à l'approche des passages « délicats », j'ai demandé aux joueurs et joueuses et averti du caractère troublant de ce qui allait être décrit.

En préambule, il serait bien que les chevaliers aient effectué la mission de l'étape 3 du supplément que j'ai [publié « Premiers pas »](#), dans mon grenier internet. Si ce n'est pas le cas, il faudra faire de légères modifications.

En complément, j'utilise la liste des événements inspirés de faits divers réels, d'éléments du jeu et d'une aide de jeu accessible sur internet mais dont je ne me souviens plus qui est l'auteur.

De façon schématique, la saga africaine se déroule en plusieurs volets principaux :

- Les chevaliers **découvrent, sur le site de Castel del Monte** un étrange dispositif semblant amplifier les effets de l'art.
- Gauvain veut vérifier ses théories et pour ça, les chevaliers vont sur **l'un des berceaux bantou et surtout yoruba, à Ife**. Ils vont également, théoriquement, espérons-le, empêcher un attentat visant le fils de Merlin.
- Les chevaliers vont **visiter « L'œil de Dieu » à Richat**, « dans le territoire » de la Dame. Ils vont également découvrir une copie du laboratoire de Merlin et Viviane.
- Ils vont enfin partir pour « une croisière sur le Nil », où les chevaliers vont tenter de s'opposer au vol d'une antiquité. Ils vont suivre une piste chamanique onirique étrange et troublante. À l'initiative des chevaliers, ils vont trouver un très ancien site de l'humanité et découvrir un Triarche de l'Arbitre.

Table des matières

Et si.....	3	Complots à tous les étages.....	36
Mission de repérage... en Irlande.....	3	Galerie de portraits, Nigeria.....	38
Waterford.....	5	Phénomène quantique.....	44
Galerie de portraits, Waterford.....	11	Abandon de la quête de Gauvain.....	44
And Ife.....	12	Et si... les chevaliers étaient de la table ronde ?.....	44
Mercredi 23 décembre, 08h37, briefing.....	12	Expédition mauritanienne.....	46
Acte 1 : Vendetta à l'italienne.....	13	Portraits du chantier de la Dominatrice.....	53
Épilogue Vraess.....	16	Expédition sur le Nil.....	57
Acte 2 : Kaabo si Ife (bienvenue à Ife, en yoruba).....	19	Nihilisme.....	57
Entrer dans le domaine de la Dame.....	19	Soudan.....	57
C'est la fête.....	20	Les mégalithes au sud de l'Éthiopie.....	58
La reine des glaces et L'homme et la machine.....	28	Utiliser le rituel pour autre chose.....	60
Légende cosmogonique Bantou.....	28	Portraits du chantier de la Dominatrice.....	61
Les têtes d'Ife.....	30	Listes de noms.....	62
Étrange rencontre (avec Ala ou Eshu ?).....	32	Noms nigériens.....	62

Les galeries de portraits : pour éviter de sauver une humanité sans visage, anonyme et parce que j'utilise des ressources gratuites (ce que ne pouvaient pas faire les auteurs), j'ai apporté des visages sur les intervenants principaux et d'autres plus secondaires. Beaucoup des illustrations proviennent soit des images officielles de Knight (afin d'avoir un rendu homogène lorsque je les présente aux joueurs), soit du site « [this person does not exist](#) ». Aucune demande d'autorisation n'a été faite. La petite languette grisée au-dessus des portraits a vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » afin de faire tenir le portrait sur l'écran. Petit détail, lorsque je « conçois » un ou une PNJ, je le fais sans préjugé du genre ou de quoi que ce soit. C'est le site « [this person does not exist](#) » qui me « donne » le genre et l'origine potentielle et pour le reste de l'identité (nom, etc.), j'utilise [fakenamegenerator](#), en utilisant le portrait généré par « [this person does not exist](#) » pour paramétrer [fakenamegenerator](#).

Lorsque je mets un lien qui n'indique pas la source, c'est majoritairement wikipédia.

Les statistiques des créatures sont soit issues des règles, soit issues du site « [Knight NPC generator](#) » de Magus. Il a aussi créé les statistiques des créatures de la campagne en mode plus costaud : http://magusgeek.com/jdr/knight_bestiaire.pdf

Knight est un jeu de rôle © Antre Monde Éditions – Tous droits réservés – Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Antre Monde. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Orygins ou 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 :

antre-monde.com/ ou knight-jdr.fr ou knight-jdr.forumactif.com

Rédaction / modification / maquette : scorpinou

Relectures :

Illustrations : aucune demande d'autorisation Logo Vincent Devault

Habillage intérieur : William Bonhotol

Version 04, 2024-04-10

Et si...

Un rêve que l'on rêve seul n'est que rêve. Un rêve que l'on rêve ensemble, c'est la réalité

Yoko Ono, artiste multimédia japonaise

Cette mission est la suite directe de la mission 3 des « premiers pas ». Si les chevaliers ne l'ont pas joué, le discours de Gauvain sera légèrement différent pour s'adapter à cette situation. Il devra expliquer les découvertes faites grâce aux **rebuts d'Hohenstaufen sur le site de Castel del Monte**.

Entre cette mission et la précédente, il est possible de faire plusieurs missions différentes. Il n'y a pas d'obligation à les enchaîner dans un cours laps de temps.

Mission de repérage... en Irlande

Type de mission : exploration, combat ou action sociale

Point d'héroïsme : 1 par PJ (voire 2)

Synopsis : Cette mission tente de vérifier une hypothèse qui semble farfelu aux yeux de nombreux chevaliers de la table ronde. Mais si l'hypothèse est juste, il serait extrêmement dommageable de passer à côté. Les PJ vont mettre en place des capteurs, assister à un remake de la nuit des mort-vivants organisé par le Collectionneur et un premier contact éventuel avec ce dernier. Voir à le tuer, pour une première fois (pour comprendre son « immortalité », lisez le « Don de l'art »).

Structure de la mission

Cette mission est simple sur le principe. Elle est cousue de fil blanc et n'apporte aucune surprise jusqu'au dénouement. Les chevaliers découvrent des lieux abandonnés depuis longtemps. La nature reprend ses droits petit à petit mais certains lieux semblent conserver des secrets, surtout le musée médiéval.

La situation météo va se dégrader petit à petit à mesure qu'Halloween approche et finalement deux hordes vont s'affronter (la Bête et le Masque). Une bande de rebut arrive sur les lieux également. Ils n'interviendront que pour sauver la vie des PJ s'ils ont fait des mauvais choix. Suivants ces derniers, les PJ rencontreront peut-être le collectionneur et affronteront peut-être un rejeton du masque.

Au final, en rentrant à Camelot, ils donneront accès à une étrange découverte qui permettra de créer l'*effet orfévrerie*.

Mardi 27 octobre 2037, 08h27, briefing

Les chevaliers sont convoqués par leur chevalier de section. Ensuite, celui-ci donne la parole à Gauvain. Suivant les relations qu'il y a entre le chevalier responsable de la coterie des PJ et Gauvain, ce dernier peut faire le discours dans le bureau du responsable, dans son bureau à lui, dans un lieu neutre ou « en visioconférence ». C'est à vous, MJ de choisir et d'adapter.

Gauvain salut tout le monde, visiblement un peu gêné.

Adaptez ou paraphraser le texte suivant :

Heu, bonjour.

Lors de votre opération en Italie, à Castel del Monte, vous aviez signalé un phénomène étrange durant lequel les nués de noctes mouraient en masse, « sans raison apparente ». Nos données satellites étaient brouillées, comme à l'accoutumée, par l'intensité des ténèbres sur le secteur, mais le brouillage était étrange. Moins intense je dirais. Comme si des vagues d'UV émanaient du bâtiment. C'est peut-être dû à sa forme où ce qui était en sous-sol, à moins que l'ensemble ne soit qu'un amplificateur et « harmonisateur » spécial mis au point par ces Italiens... ou autre chose. En tout cas la coïncidence des chants, des œuvres un peu partout, etc. nous laissent perplexes. Non seulement nous manquons d'élément sur le lieu en lui-même, mais les informations sur l'événement sont très limitées. Toutefois, j'ai plusieurs hypothèses qui s'appuient sur des observations. Vous n'êtes pas sans savoir que certaines longueurs d'ondes, dans les ultraviolets, affectent les créatures de l'Anathème. Selon moi, ce sont certaines fréquences ou harmonies de fréquences dans les ultraviolets, qui affectent plus ou moins efficacement certains types de créatures. Par sécurité, si mon hypothèse est bonne, on préfère balayer toute la gamme des ultraviolets lorsqu'on met au point une arme ou une défense basée sur le principe d'émission dans cette gamme d'onde.

Il est aussi malheureusement possible que le phénomène de Castel del Monte ne soit qu'un « hasard » cosmique, après tout, le phénomène n'a été observé qu'à une heure très spéciale qui ne se produit que deux fois par an si on tient compte de l'alignement des fenêtres, portes et murs de cette étrange bâtisse. Et si cette dernière hypothèse est la bonne, alors on tient là

une piste intéressante, car ce même phénomène c'est produit, dans des ampleurs nettement moindres, lorsque la même heure solaire a parcouru notre planète sur plusieurs zones.

Pour la prochaine fois, nous seront attentif et nous mettrons des moyens en place pour vérifier. Et justement, votre mission consiste à aller mettre en place un certains nombres d'instruments autonomes pour qu'on soit prêt ce jour-là.

On a pas repéré beaucoup de sites, mais l'un d'eux est très proche, alors autant en profiter. À **Waterford**, dans ce qui semble être le « **triangle viking** » (c'est le nom du quartier historique). Cette petite ville d'Irlande est tout de même l'un des plus anciens sites d'installations humaine dans le coin, le plus vieux port connu. Avant l'Anathème, c'était la cinquième ville du pays avec environ 50 000 habitants. Elle est sur la rive Sud du **fleuve Suir**. La ville était un important producteur de bateau et de cristaux, comme à baccara.

La mission est simple, prendre les caisses qui sont devant votre vector et poser les caméras et capteur tout autour de ce triangle viking. Mais surtout densifier autour de la cathédrale, du musée des trésors, du musée médiéval et du théâtre. Les quatre bâtiments se touchent se devrait être facile. Et profitez-en pour viser aussi le musée du cristal qui est de l'autre côté de la rue.

J'ai envoyé un drone en reconnaissance pour voir ce qu'il y avait sur place et seul des phoques semblent habiter les lieux.

Théoriquement toutes les œuvres d'arts ont été évacuées (surtout la cathédrale et le musée des trésors), il ne reste plus que des choses sans intérêt, d'autant plus que le musée médiéval est surtout spécialisé dans les objets du quotidien comme les vêtements des paysans, de la vaisselle, etc. Tous les objets précieux (comme les riches tenues des seigneurs ou prélats) ont été emportés. Il existe aussi des galeries d'art, mais là encore, il n'y a plus rien... théoriquement.

Il y a aussi deux universités, une qui est basée sur le commerce, l'éducation, l'ingénierie, la santé, les sciences sociales et les sciences « dures ». La deuxième est le **Waterford College of Further Education**, centré sur le commerce, l'industrie et les arts (à 100 m au sud-ouest de la cathédrale, le long du R680).

www.waterfordtreasures.com/#

Opening Times & Prices

Tickets & Shop

Waterford TREASURES
THREE MUSEUMS IN THE VIKING TRIANGLE

Medieval Museum Reginald's Tower Bishop's Palace

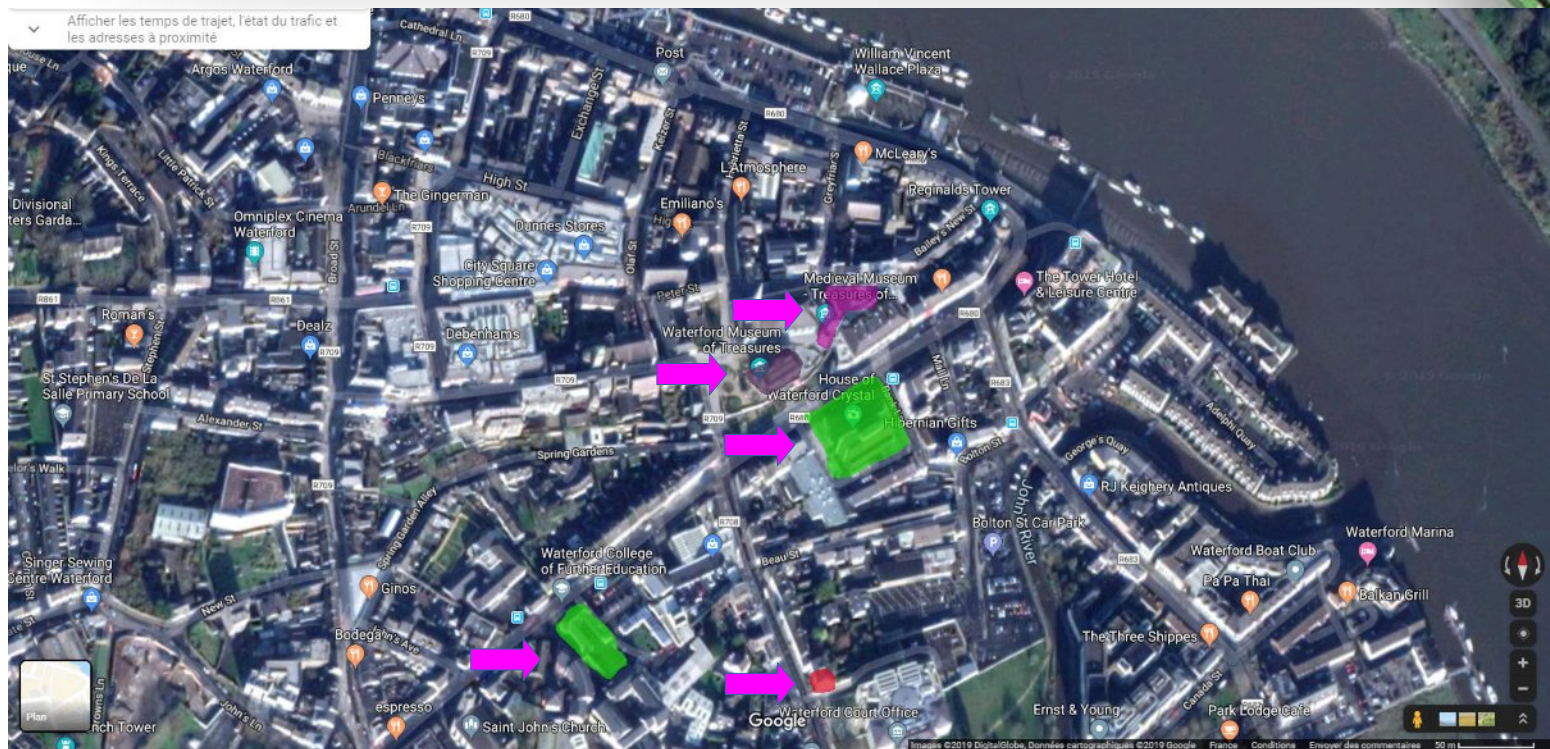
Visitor Information About the Museums Groups Information

1000 Years of History in 1000 Paces

Medieval MUSEUM
TREASURES OF MEDIEVAL WATERFORD
Read More

Reginald's TOWER
TREASURES OF VIKING WATERFORD
Read More

Bishop's PALACE
TREASURES OF GERMANIAN WATERFORD
Read More



Les flèches mauves désignent les différentes zones : en vert ce sont l'université et la maison du cristal, en face du musée (en violet) et de la cathédrale. La maison de la famille de Lamorak est en rouge, juste à côté du tribunal.

Objectifs secondaires

Suivant le chef de la coterie, il est possible d'avoir des missions secondaires en plus :

- Kay, section Ogre** : il est possible qu'il reste des rebus sur place, chercher-les si vous en avez le temps. Et si vous rencontrez des créatures de l'Anathème, faites attention.
- Lamorak, section Gargoyle** : j'avais de la famille là-bas. Allez voir chez eux (11 Cathrine street) pour voir si par hasard il n'y aurait pas des trésors de famille inestimables comme des photos souvenirs ou des bibelots. Vous pouvez y placer des souvenirs de Berlin en plus des souvenirs irlandais.
- Lancelot, section Dragon** : à l'université des arts, il y aurait encore un coffre qui n'a pas été ouvert, car le courant n'alimentait plus le système de déverrouillage. Ramener les deux statues et trois toiles qui y sont théoriquement dedans.
- Palomydès, section Korrgan** : le musée médiéval a été construit dans les années 2000. Ces financements me semblent étranges. Allez récupérer les bordereaux ou d'autres traces administratives du chantier, voir les plans de détails. Ils doivent encore y être.
- Dagonnet, section Cyclope** : la théorie de Gauvain est intéressante. Je vous aurais bien confié une cage avec un nocte dedans afin de la mettre contre un bâtiment, mais je ne serais pas encore capable de dire lequel. Faites ce qu'il dit et mon bonheur sera total.
- Bohort, section Griffon** : je vous ai fait ajouter des caisses pour des rebus, au cas où il y en aurait encore dans le coin. S'ils veulent venir à Londres, je me débrouillerais pour qu'ils atterrissent dans une bonne conforterresse.
- Sagramor, section Tarasque** : à ce qu'il paraît Arthur à fait le ménage, mais bon, j'y crois moyen con. J'parie qu'il y a des saloperies là-bas peucher. J'espère au moins que vous pourrez en liquider quqsunes con !
- Bédivière, section Kraken** : revenez dès que possible et profitez de l'occasion pour porter haut les valeurs du Knight.

Waterford

Suivant ce que les chevaliers feront, il faudra improviser. Voilà des éléments pour les plus prévisibles.

Triangle Viking

Mettre en place les instruments sur l'ensemble du triangle viking, prend trois jours pour une personne seule ou une équipe de deux. Pour aller plus vite, il faut des équipes de deux. Avec trois équipes de deux, il faut une journée pour tout quadriller correctement. Un chevalier habitué à ce genre de technique, peut, à lui tout seul, remplacer une équipe de deux.

Chaque appareil ressemble à 1d20, à l'image de la [sphericam de 2016](#). Celui-ci se change en caméra, antenne, répéteur ou capteur suivant les besoins. L'ancrage est sélectionnable également (sangle, crochet, etc.). Il suffit d'appuyer sur les bonnes faces pour ce faire. Les quantités sont très larges, il est possible d'en mettre dans des bâtiments ou ailleurs, sans difficulté. L'IA peut aussi activer le module selon les besoins ou les souhaits de son porteur.



Cathédrale anglicane

Elle semble avoir été une zone de combat dense. Difficile d'y trouver des choses intéressantes. Il y a toutefois des restes de corps... pas forcément humains ou l'ayant été. Il est aussi possible de trouver quelques objets de valeur qui ont roulé derrière un pilier, sous les décombres des bancs, de l'orgue, etc.

Musée des trésors

Les seules choses à découvrir, en dehors des restes macabres, sont des œuvres de moindres importances, des lustres de moindres originalités, des services en cristal... en morceaux, etc. Dans un recoin, il est possible de trouver une caisse oubliée avec des œuvres encore intactes.

Musée médiéval

Les lieux ont vu plusieurs batailles acharnées il y a un an environ. Les cadavres sont encore présents, en état de décompositions avancés rendant impossible une identification. En plus des humains, il y a beaucoup de cadavres de créatures du masque. En étant attentif, il est même possible de trouver un ou deux cadavres de créatures de la Bête (noctes et bestians).

Même si la majorité des œuvres importantes sont encore là, il reste pas mal de chose n'ayant aucune valeur artistique. La quasi-totalité des artefacts présents sont des objets du quotidien. Il subsiste une tenue de noble trop fragile pour être manipulée rapidement sans la détruire et l'épée dite de Henri VIII (voir plus loin).

La récupération des documents que demande Palomydés seront ardues. Les ordinateurs n'ont pas évolué depuis 15 ans et ils sont en pièces. Et que ce soit sur les papiers qui sont en vrac, ou sur les ordinateurs en pièces, tous sont recouverts de sang et autres liquides en décompositions. Pour extraire des documents exploitables, il faut 48 heures de travail moins les réussites obtenues sur un test base Savoir pour les papiers ou Techniques pour l'informatique. Chaque réussite enlève une heure de travail à faire, il est possible de faire un test par tranche de 5 h.

Théâtres et autres musés (Reginald's tower et House of Waterford Crystal)

Pas grand-chose à trouver. Les lieux ont été méticuleusement fouillés et vidés. Ils devaient certainement y avoir des choses intéressantes, mais ils ont été vidés... récemment. Tout au plus il est possible d'estimer au dernier passage à quelques semaines et réalisé de manière consciencieuse et non au hasard.

Le triangle viking et ses environs

Les bâtiments sont en général en bon état. Il est possible de trouver tout le confort dans un hôtel ou « chez l'habitant ». Certaines maisons sont même encore fermées. Par contre, pour la nourriture, c'est plus compliqué, les magasins sont vides, les bars à sec et le pillage semble s'être surtout concentré sur le matériel utile pour la survie ou le camping et les denrées à longue conservation.

Les bâtiments proches des zones de combats (cathédrale, musées, palais de justice, cinémas, centre commercial...) sont très abîmés par les tirs, les engins explosifs et les incendies (autour du palais de justice surtout).

Le **11 Catherine Street** est en ruine, le bâtiment a brûlé. Ce qui est une chance pour trouver des choses, mais c'est long, dangereux (risque d'effondrement) et ceux qui fouillent sentent une suie humide et salissent tout ce qu'ils touchent après. Là, il est possible de trouver des albums photos, des boîtes à bijoux (faibles valeurs marchandes), un jouet cassé, une boule à neige de la tour Eiffel, etc. C'est souvent abîmé par la chaleur du feu et les pluies, mais Lamorak sera enchanté (il fondra en larmes et se sentira redevable envers les chevaliers, voir même, il les invitera à dîner en leur faisant goûter la cuisine irlandaise). Il faut un cumul de 5 réussites pour trouver « un trésor ».

Université de Waterford College of Further Education

Centré sur le commerce, l'industrie et les arts, elle était mieux préparée à la venue de l'Anathème. Il faut dire que les lieux s'y prêtent facilement. Contrairement à l'autre université qui avait bénéficié d'un bâtiment moderne avec beaucoup de zones vitrées. Cette université-ci est plus ancienne, dans un bâtiment plus austère, plus compact et avec des barreaux et volets métalliques aux fenêtres, murs en pierres, épais, etc.

C'est là que survécurent ceux qui avaient refusé de partir... surtout grâce à l'aide d'un prodige, **Kelly McGuire**. Toutes les autres zones de refuges (triangle viking, tribunal, centre commercial, etc.) n'y sont pas parvenu. Pendant un temps, ils ont plan-

té des pieux avec les cadavres des créatures du masque, pour tenter de faire peur, mais c'était inutile, les créatures de l'Anathème semblaient totalement insensibles, contrairement aux humains.

Depuis, la bande de rebut s'est nommée elle-même, les **UIMaWa**, « *Urbs Intacta Manet Waterfordia* » (*Waterford reste la ville insoumise*), la devise de la ville. Ils sont dirigés par **Kenneth Wilson**, un ancien professeur de mathématique de lycée, âgé de 56 ans.

Pour les œuvres d'arts, il ne reste plus rien, les lieux ont été nettoyés très consciencieusement, il est possible de comprendre que des gens y ont vécu de manière organisée pendant des mois. Ils sont partis avec tout ce qui pouvait être utilisé, y compris les œuvres d'arts.

Par contre, ils ont laissé des moyens sur place (nourriture, bois pour cuisiner et se chauffer, armes et munitions, etc.) il y a même un calendrier avec des dates de passages prévus. Et justement, il est indiqué qu'ils passeront pour Halloween.

Le port ou les zones « sauvages »

Il est possible de croiser des animaux qui n'ont pas peur des humains, même les phoques, renards, chats, chiens, etc. ne s'intéressent pas beaucoup aux humains. Mais ils ne se laissent pas approcher pour autant.

Planning des festivités

Suivant ce que les joueurs décideront, les choses seront certainement différentes.

Mardi 27 octobre 2037, 11h16, arrivé sur zone

Impossible de poser le vector. En zone urbaine des lignes électriques ou téléphoniques gênent, dans les zones dégagées (stade, etc.), la végétation s'est développée. Soit il faut des volontaires pour dégager une zone d'atterrissage exploitable pour plus tard, soit c'est largage sur le toit d'un bâtiment... avec le risque de le traverser.

Jeudi 29, la météo se dégrade, une très sérieuse tempête arrive

De la neige collante tombe aux premières lueurs de l'aube, mais très vite elle fond et c'est une pluie de plus en plus violente qui tombe, sans discontinuer. Les embruns du large se mélange à l'odeur de la terre humide. Les phoques se réfugient dans les ruelles ou les bâtiments proches du port, ils semblent effrayer par quelque chose. En survolant, il est possible de voir une masse sombre (un banc d'orque qui cherche à manger).

Le vector ne peut pas venir, c'est trop dangereux. Dans le pire des cas, il fera une extraction d'urgence en plein champs, loin de tout obstacle vertical pouvant devenir un projectile, tuile y compris.

Vendredi 30, tempête impressionnante

Les orques ont pris le large pour éviter d'être rossés contre les berges. Les phoques se nourrissent des poissons envoyés par les vagues. La mer continue son travail de sape sur les bateaux à quai et les bâtiments les plus proches de l'eau. Les vagues font parfois 10 m, ce qui ne sera pas bon à marée haute (12 à 16 h).

Samedi 31, la météo ne se calme pas

Pas de changement par rapport à la veille, sauf pour les horaires de marée haute (13 à 17 h). À la nuit tombée, la ville semble se faire envahir par une horde de la bête. Mais très vite, presque devant la cathédrale, les cadavres humains se relèvent, avec un masque blanc sur le visage... seulement si les PJ ne les ont pas détruits. S'ils sont simplement enterrés, ils sortent de terre pour attaquer les créatures de la bête.

Si les chevaliers observent la scène, ils louteront sans doute la petite vague d'énergie qui va secouer les créatures qui seront proches du musée médiéval. Si l'épée est toujours en place et qu'ils font de l'art à proximité, les effets seront faciles à voir, mais de faible intensité (surtout comparé à Castel del Monte) et ne durant qu'une minute maximum.

Dimanche 1^{er} novembre, les vents se calment

Les vents sont un peu plus calmes, le vector peut atterrir, mais seulement si nécessaire.

Lundi 2 novembre, météo calme

Les vents sont importants mais le vector peut se poser en ville et théoriquement c'est à ce moment-là qu'il vient chercher les PJ.

Épilogue

Le combat entre les créatures de la Bête et celle du Masque doit venir petit à petit. L'ambiance de la « *nuit des morts vivants* » sera forcément présente dans l'esprit de vos joueurs, pas besoin d'en faire des tonnes. L'action se passe en Irlande, la nuit d'Halloween, avec une tempête, des créatures étranges... s'ils ne sont pas préparés avant, tant pis pour eux, il faudra improviser.

Factions en présence

En plus des PJ il y a trois factions.

- ❑ Les créatures de la Bête avec une nuée de nocte (p383), de nombreux bestians (p383) et un ou deux faunes (p384), suivant la puissance au combat de vos PJ. Théoriquement il ne devrait pas y avoir de combat, mais on sait jamais.
- ❑ Les créatures du Masque avec une nuée du masque « zombis » (p388) et un rejeton du masque (p389). Là encore, le combat doit théoriquement se passer entre les créatures de la Bête et du Masque, mais on ne sait jamais. La nuée est composée d'anciennes créatures du Masque. Ceux qui n'étaient pas de telles créatures avant leur mort, ne se relèvent pas.
- ❑ Les rebuts UIMaWa qui viennent pour profiter de la tempête pour prendre des poissons, fouiller certaines maisons et observer. Ils n'interviendront que pour sauver la vie de vos PJ. Ils viendront au contact et les guideront à travers les caves qui communiquent entre elles à travers des passages dissimulés, pour fuir les combats.

Théoriquement les deux premières factions se combattent et s'annihilent. En restant planqué, il est possible d'observer sans danger. Il faut par contre prévoir des zones de replis ou rendre impossible, de manière passive, les accès extérieurs.

Les rebuts UIMaWa

Les survivants de Waterford, réfugiés à l'ancienne université dont les murs ont facilité la défense. Ils se nomment eux-mêmes les **UIMaWa**, « *Urbs Intacta Manet Waterfordia* » (*Waterford reste la ville insoumise*), qui est la devise de la ville. Ils sont dirigés par **Kenneth Wilson**, un ancien professeur de mathématique de lycée, 56 ans.

Ils sont rompus aux combats, mais privilégient le dialogue. Ils sont attentifs à **Kelly McGuire**, qu'ils considèrent comme une sainte, une ange rédemptrice.

Ils se sont aménagés quelques zones de replis dans différents secteurs des environs et ils sont en train de commencer à s'installer de manière plus pérenne dans une zone agricole fertile. Ils ne sont pas contre du commerce, renseigner le Knight ou les aider. Mais ils refuseront de rejoindre une quelconque arche... tant que Kelly est vivante. En tout ils sont une trentaine, enfants compris. Mais seuls quatre sont venus. Alfred Brown et Kathelyn Walker ne sont là que pour vous permettre de donner corps à la dévotion qu'ils ont vis-à-vis de Kelly ou pour enrichir des relations sociales improvisées.

Le collectionneur

Voir la Chanson des ténèbres p36 pour le profil du PNJ et l'encart « Mia Gaspini » p59 pour comprendre sa véritable nature.

Juste avant d'apparaître, il était à Castel del Monte (voir [mission suivante](#)). Il n'est pas très content en arrivant, mais change vite d'avis en voyant les PJ. Mais ce PNJ n'apparaît que si les rebuts n'ont pas eu besoin d'intervenir. Le Collectionneur veut l'épée (voir ci-dessous) et propose un marché pour l'avoir. Il ne pense pas qu'il soit possible de récupérer cette merveille sans l'abîmer donc si les PJ l'ont, il marchandera, menacera, etc. Si les PJ n'ont pas encore l'épée, il tentera de les convaincre de la récupérer pour lui, mais n'insistera que s'il pense que les PJ sont en mesure de le faire avec respect.

En cas d'attaque, il sait qu'il ne peut pas faire face à tout le groupe, il tente donc une approche plus diplomate. Tout au plus, il utilisera son pouvoir de **Domination** pour calmer les ardeurs :

Une fois par tour, sans utiliser d'action, le PNJ peut tenter de prendre le contrôle de l'esprit d'un PJ grâce à un test sous l'aspect Machine (4) en opposition à la Hargne du PJ visé (avec overdrives) (ou Bête divisée par 2 pour un PNJ). S'il réussit, ce dernier agit sous ses ordres au prochain tour comme s'il possédait une action de combat et de déplacement (et uniquement au prochain tour). Le chevalier dominé perd ce tour de jeu et ne peut pas effectuer d'action.

Si jamais le collectionneur ne parvient pas à conclure un marché, il s'en va. Si les PJ l'attaquent, il joue un peu avec eux, restant *entre les mondes*, se téléportant à loisir et riant d'eux. Comme il n'attaque pas, sa **Défense reste à 16** et sa **Réaction à 8**. S'il subit le moindre point de dommage (il a **10 en Bouclier**), alors il s'énerve et fait venir à lui le rejeton du masque qui est en ville. Il regarde le combat, s'amusant de la situation. Si le combat tourne à l'avantage des PJ, il regarde curieux et s'en va un peu avant la fin.

Son intention est surtout « d'organiser » un spectacle pour les chevaliers. Il veut se tordre de rire pendant qu'eux se tordent de douleur... si possible en moquant des chevaliers.

Si jamais il y a un « vrai combat » (contre le rejeton), le collectionneur va mettre en difficulté le rejeton, car il veut du divertissement. D'où « l'invocation » dans un bâtiment, ce qui contraint les mouvements de la créature.

Rejeton du masque

Ldb p389

Type : Salopard (initié)

Tactique : Le rejeton du Masque est polyvalent par essence. Il a donc tendance à attaquer plusieurs ennemis les uns après les autres (en privilégiant les ennemis avec un haut score de Dame puis d’Aura) tout en se déplaçant et en esquivant les attaques. Lorsqu’il est trop blessé, il cherche toujours à s’enfuir sous sa forme intangible.

S’il descend sous 20 PS, il se rend intangible et s’enfuit, surtout si la perte est rapide. Intangible le rend insensible aux attaques qui n’ont pas l’effet anti-Anathème.

Faites bien sentir qu’il est gêné, entravé, etc.

Si le combat est gagné, les rebuts seront impressionnés, même s’ils relativiseront en soulignant l’affaiblissement important de la créature. Mais ils seront dans de bonnes dispositions pour la suite, voir chapitre les rebuts UIMaWa ci-dessus.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	8	12	8	8	15
Aspect except	□ min □ Maj	■ min □ Maj	■ min □ Maj	□ min □ Maj	■ min □ Maj
	--	(4)	(4)	--	(4)
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
10	8	10	80	--	10
Capa	<p>Intangible : Tant qu’il est intangible, le PNJ reste insensible à la violence ou aux dégâts des armes, sauf si ceux-ci bénéficient de l’effet anti-Anathème. Tant qu’il est intangible, il ne peut cependant pas agir contre les chevaliers en méta-armures. L’intangibilité peut s’activer ou se désactiver une seule fois par tour en phase de conflit.</p> <p>Résistant : Peu importe sa taille, le PNJ est considéré comme un colosse.</p> <p>Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d’armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p> <p>Actions multiples (1) : Le PNJ possède 1 action de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Cette action est à effectuer à son initiative.</p>				
Au contact	<p>Arme improvisée : dégâts 3d6 (9) +12 – Portée contact – Effet : Choc 1</p>				



L'épée d'Henri VIII

L'un des rares objets de valeur encore présent au musée médiéval est l'épée dite d'Henri VIII. C'est même l'objet qui a le plus de valeur dans tous le musée ce qui explique pourquoi sa sécurité a été au cœur d'un dispositif important... hors norme. Pour briser le bloc de verre, il faut infliger 20 points de dommage... et tordre le trésor archéologique. Par contre, même si l'objet est le plus précieux, il ne vaut guère plus de 10 ou 15 000 €. La sécurité autour de l'objet s'élève à beaucoup plus.

Pour désactiver les sécurités, il faut faire une série de manipulations longues compliquées et surtout faire attention à ne pas briser les verres recouverts de graphites conducteurs qui composaient la partie active de l'alarme, mais pas uniquement. L'ensemble des manipulations sont dans un fascicule dans le coffre de la direction du musée. Celui-ci explique aussi comment changer les ampoules facilement sans devoir tout démonter.

Si autant d'attention a été apporté, c'est tout simplement parce que l'épée est un trésor mis en place par les Illuminati afin de préserver la ville de l'influence de l'Anathème. Si cette partie du plan a raté, c'est surtout parce qu'ils n'ont pas compris l'importance d'un art actif et vivant. Si l'épée reste en place et que dans la pièce où elle se trouve, **un artiste pratique son œuvre, il reçoit un bonus de +2 et les effets s'étendent à tout le triangle viking**. Les qualités des œuvres sont augmentées d'un cran (apprenti à initié, initié à maître) un peu avant l'heure théorique du coucher du soleil aux solstices et équinoxes.

L'épée elle-même, est un cadeau d'Henri VIII à l'ambassadeur de Waterford. Henri VIII est celui qui fonda l'Église anglicane pour pouvoir divorcer. Il se maria six fois, fit exécuter deux de ses épouses. C'est lui aussi qui s'opposa à François I^{er} (roi de France) en Italie... C'était un homme cultivé et athlétique, un homme de lettre et un musicien et ses enfants seront les derniers Tudors. Et il est l'un de ceux qui ont inspiré Barbe bleue à Charles Perrault.

Mais les frasques du roi ont affolé les Illuminatis qui ont trouvé une astuce pour éloigner cette épée du roi, pour la protéger et fonder un havre de paix un peu plus loin, plutôt qu'à Londres même. Et c'est pour ça que le roi ignorait que le cadeau était une épée chantante, Orna, l'épée de Tethra :

Orna, l'épée de Tethra, un des chefs des Fomiores, et l'archétype des « épées chantantes », dans la mythologie celtique irlandaise. Dans le Lebor Gabála Éirenn (Le Livre des Conquêtes de l'Irlande), elle est dérobée par Ogmios, un des Tuatha Dé Danann, le peuple de Dana, après la seconde bataille de Mag Tuired (Cath Maighe Tuireadh).

Extrait de wikipédia

L'épée Orna servira de modèle pour que Gauvain et Merlin développent l'effet orfèvre. Si l'épée est détruite, ce seront les relevés des instruments qui aboutiront au même résultat.



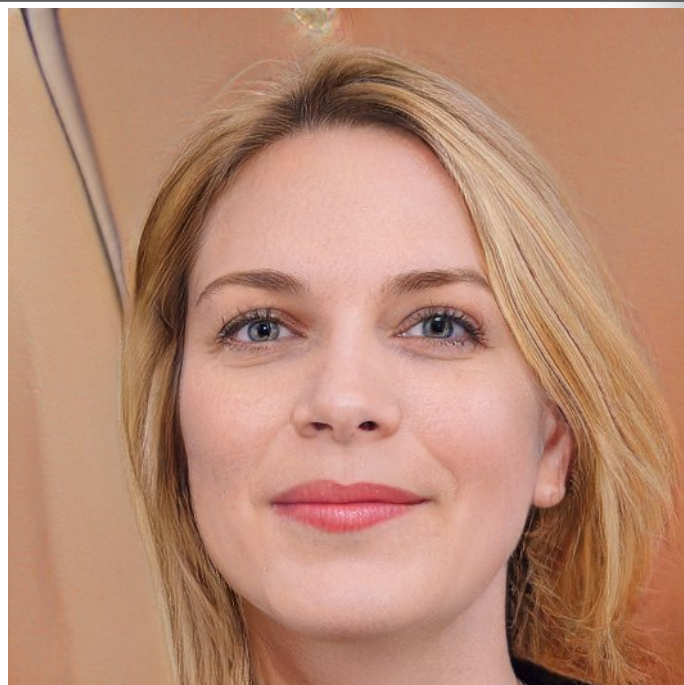
Galerie de portraits, Waterford

Partie à replier pour faire un crochet
Mission « Et si... ». Chef rebuts de Waterford



Kenneth Wilson
Chef des rebuts UIMaWa (Waterford, Irlande)

Partie à replier pour faire un crochet
Mission « Et si... ». Tueuse de Waterford



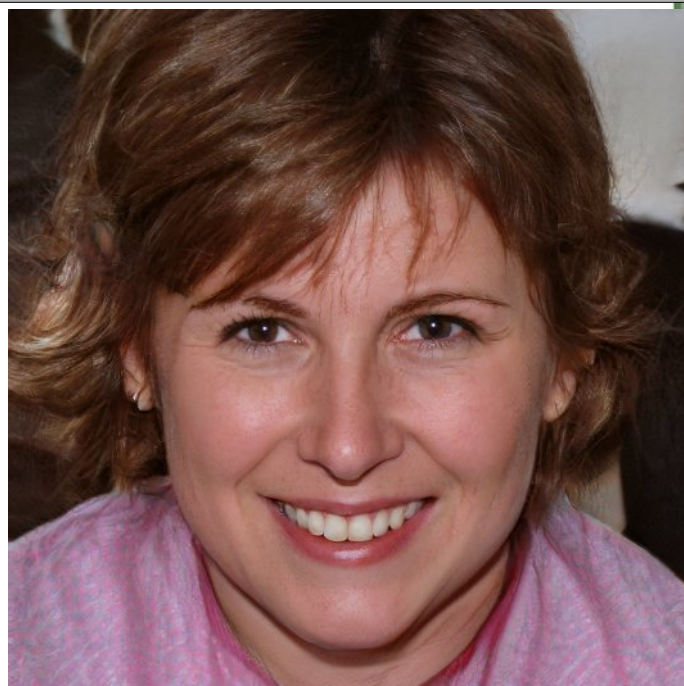
Kelly Mc Guire
Tueuse d'Anathème des UIMaWa

Partie à replier pour faire un crochet
Mission « Et si... » à Waterford



Alfred Brown
Rebut des UIMaWa (Waterford, Irlande)

Partie à replier pour faire un crochet
Mission « Et si... » à Waterford



Kathelyn Walker
Rebut des UIMaWa (Waterford, Irlande)

And Ife...

Une personne qui a au moins un rêve a une raison d'être forte.

Sanmao, écrivaine taïwanaise d'origine chinoise

Type de mission : diplomatie, découvertes mystiques et un peu d'actions

Point d'héroïsme : 2 mini par PJ

Synopsis : Les chevaliers font œuvre de diplomatie et d'espionnage. Ils vont faire du tourisme et chercher des informations, légendes, rumeurs, etc. Manque de chance, ils vont se retrouver au cœur d'un conflit vieux de 70 ans. Théoriquement, espérons-le, les PJ vont empêcher un attentat visant le fils de Merlin. Dans le pire des cas ils verront l'efficacité de la NAU et des droïdes qu'elle utilise. Suivant leur succès, ils pourront ramener des rumeurs ou des artefacts africains. C'est aussi l'occasion pour caler les missions 30 (L'homme et la machine, p37) ou 33 (La reine de glace, p40) de la Garde.

Avertissement : il est possible que certaines choses abordées choquent des sensibilités. Je connais mes joueurs et je sais comment gérer ce genre d'informations. Mais pour votre table, il y aura peut-être des adaptations à mettre en place. Et n'oubliez pas que dans tous les cas il faut adapter un scénario à sa propre table.

Cette mission débute dans les mêmes conditions que la précédente. Le chef de section confie la parole à Gauvain.

Mercredi 23 décembre, 08h37, briefing

Le chef de section des chevaliers les convoque et donne rapidement la parole à Gauvain :

Lisez ou paraphrasez le texte suivant) :

Bonjour à ceux que je n'aurais pas encore vu.

Vous vous souvenez de votre nuit d'Halloween à Waterford ? Hé bien, les résultats sont allés au-delà de ce que j'espérais. Mais de façon inattendue. Nous avons pu améliorer certains types d'armes avec les découvertes faites là-bas et nous avons fait des hypothèses pour expliquer certains phénomènes.

Vous vous souvenez des œuvres d'arts de Castel del Monte ? Hé bien, certaines d'entre elles sont... d'un style bantou, africain. Il faut tirer ça au clair. Vous irez voir la communauté de rebuts de la bande Hohenstaufen pour savoir où ils les ont trouvés. Vous partirez avec les deux statues qui sont dans des caisses de transport faites spécialement pour elles, pour les préserver au maximum.

Lorsque vous aurez fini cette phase d'enquête, allez rejoindre Abuja, capitale du Nigeria... oui, les NAU ont conservées des gouvernements de façades, il faut les ménager. Vous leur donnerez ces statues.

Officiellement, c'est Ismaël Jhélam, l'immortel de Londres, qui offre aux plus anciens bantous connus, ces œuvres. C'est une mission diplomatique, soyez diplomates. Ils auront certainement des questions à poser. Profitez de votre présence là-bas pour faire du tourisme... surtout à Ife (à 500 km au Sud-Ouest d'Abuja). Cette ville est censée être le berceau des bantous.

Il y a là-bas des masques en pierre vieux de plusieurs milliers d'années que j'aimerais examiner moi-même. Allez là-bas pour savoir si c'est possible.

Vous voulez en savoir plus ?

Vous trouverez le discours de Gauvain dans le document remis aux joueurs. Ce sont ses théories, vous pouvez les lire aux joueurs ou leur remettre pour qu'ils les lisent eux-mêmes.

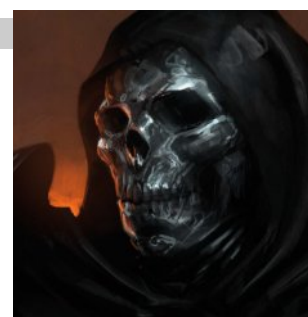
Objectifs secondaires

Juste avant qu'ils ne partent en mission, **Arthur** entre dans la pièce, accompagné d'un homme en méta-armure Rogue très sombre, comme si elle était enveloppée de ténèbres.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Bonjours chevaliers.

Je vous présente Vraess. Il va diriger votre coterie durant votre séjour en Italie. Suivez ses instructions comme si c'était moi qui les donnais.



Bonne chance.

Il se tourne en suite vers Vraess : *j'espère de tout cœur que tu la trouveras.*

Arthur s'en va.

Juste avant le décollage, il est possible de remarquer une jeune femme qui observe la coterie (c'est **Isol**, la femme de Vraess). Si les chevaliers n'ont jamais rencontré Vraess, il restera silencieux en quasi permanence. Il n'acceptera de parler que si l'interlocuteur dépasse son score de Dame (6) sur un test base Parole ou Aura. Il décrochera alors quelques mots, toujours cinglants et conclura souvent par une phrase du style « *ne vous attachez pas, vous risquez d'y passer* ». Voir Ldb p239 et 406 pour plus de renseignements.

Suivant le chef de la coterie, il est possible d'avoir des missions secondaires en plus :

- ❑ **Kay, section Ogre** : aidez Vraess du mieux que vous pouvez. Et pour la mission principale, si les hypothèses de Gauvain sont bonnes, on tient un moyen de vaincre l'Anathème. Et comme vous serez proche du domaine de la Dame, profitez-en pour en apprendre un peu plus. L'idéal serait avoir des noms de scientifiques qui l'observent et de nouer des relations avec.
- ❑ **Gauvain, section Giant** : il est possible que les gens sur place aient développé des techniques simples et efficace pour combattre les créatures de la Dame, renseignez-vous auprès des populations locales.
- ❑ **Lamorak, section Gargoyle** : je crois savoir que vous allez dans un lieu qui est sacré pour de nombreux africains, ramenez-moi un topo sur les autorités civiles et religieuses locales, mais pas le truc destiné aux touristes ! Et s'il existe une zone calme de repli potentiel, prévenez-moi.
- ❑ **Lancelot, section Dragon** : évaluez les possibilités de séjour touristiques pour remonter le moral des gens de notre arche, que ce soit en Italie ou en Afrique. Au Nigeria, j'ai cru comprendre qu'ils ont des objets nommés éclats du soleil. Essayez d'en savoir plus et surtout s'il est possible de leurs en acheter, légalement.
- ❑ **Palomydès, section Korrgan** : accompagnez Vraess dans son action et soyez le plus discret possible si vous ne voulez pas y passer. N'oubliez pas que votre plus grand ennemi, c'est vous, car l'Anathème a les moyens de vous faire douter. Ne doutez pas, combattez l'Anathème. Et dès que vous serez dans l'espace aérien du continent africain, tous vos actes et toutes vos paroles seront enregistrées. Profitez-en pour être exemplaire, même dans vos gestes les plus anodins ! Et en cas de soucis, ne vous adressez pas aux autorités locales, allez voir les forces de la NAU.
- ❑ **Dagonnet, section Cyclope** : aidez Vraess et n'hésitez à le protéger, fut-ce-t-il au prix de votre vie. En Afrique, essayez d'aller faire un tour à proximité du domaine de la Dame, voir dedans, mais peu de temps et rapporter des échantillons.
- ❑ **Bohort, section Griffon** : si Vraess à besoin d'une caisse ou deux en plus, portez-les-lui et essayez de prendre une photo de lui sans son armure. Il paraît qu'il est beau gosse. En tout cas sa femme ne tarit pas d'éloge. Et je serais curieuse de savoir si on peut apporter des trucs aux locaux, ou si des gens veulent venir dans notre arche, que ce soit des Italiens ou des Africains, peu importe.
- ❑ **Sagramor, section Tarasque** : peucher, rapportez-moi tous les fait et gestes de Vraess... mais surtout, con, essayez de rester en vie. À ce qu'il paraît, con, en Afrique, il y aurait des putains de grosses bêtes atteintes par l'Anathème con et qu'il est possible de chasser peucher. Organisez-moi un safari si c'est possible.
- ❑ **Bédivère, section Kraken** : je garde un œil sur vous !

Acte 1 : Vendetta à l'italienne

Au moment où le vector des chevaliers ralenti pour faire escale à Naples, l'arche informe que la région connaît une importante agitation et déconseille de se poser. En effet, en limite de perception des radars, il est possible de percevoir des tirs de missiles ou de canons sur des conforteresses en banlieue de Naples. L'arche n'a pas besoin d'aide et demande seulement de revenir plus tard ou de se dérouter. Si vous voulez pimenter la chose, le vector peut se faire accrocher par un missile sol-air qu'il conviendra de neutraliser ou d'esquiver.

Vraess ne donne aucun ordre particulier, il laisse les PJ gérer la situation. Il semble se foutre royalement du sort de l'arche.

En écoutant les transmissions ou analysant les équipements ou peintures présentent sur les assaillants, il est possible de distinguer les différents groupes et de faire des analyses stratégiques afin de les communiquer à Naples qui appréciera.

Si la coterie est sous la responsabilité de Dagonnet ou qu'un chevalier a été à la section Cyclope, il peut remarquer une étrange concentration de troupes avec des appareils près à décoller dans les [champs Phlégréens](#), dans le golfe de Pouzzoles... là où il y a un super-volcan... à 9 km de l'arche. Prévenu, les autorités de Naples vont concentrer leurs efforts pour déloger les importuns.

Détail, « l'incident » ne sera jamais révélé par les médias, comme si cette attaque n'avait jamais eu lieu.

Si les chevaliers insistent, il sera possible de dénombrer une trentaine de chars d'assaut, de nombreux fantassins et des TEL (tracteur-érecteur-lanceur... de missiles), etc. Il est possible de voir que le matériel est d'Eurocorps, tout comme les uniformes

de ceux qui l'utilisent. Par contre, ces derniers ne sont pas totalement humains, ils ont des traits fortement animaux (inversion des genoux, cornes, fourrure, etc.). Ils ont encore leurs uniformes (rarement propres) et semblent manœuvrer de manière coordonnée et très professionnel. Si jamais ces détails sont découverts, Vraess va être très attentif et passer pas mal de temps à détailler ces hommes-là. Il peut partager les images si les PJ lui demandent.

Plus les PJ passeront du temps à aider Naples, moins ils pourront aider Castel del Monte.

Précision importante : Naples, pour contrer au maximum les troupes qui les assaillent, a mis en place un **brouillage sur les communications**. Il est compliqué de communiquer avec Naples, encore plus en dehors (Castel del Monte ou Londres).

Castel del Monte

Pour ces **apuliens (habitants des Pouilles)**, ce n'est pas mieux. Les **rebuts d'Hohenstaufen** se font attaquer par des mafiosi qui ont du matériel d'Eurocorps. La confusion peut être réelle, sauf que les mafiosi n'ont pas les uniformes ou les traits d'animaux. De plus, ils ont une dizaine de chars mais visent mal. Ils n'ont pas de TEL (lan- ceur de missile). Et leurs moyens anti-aériens sont limités.

À vous, MJ de mettre le curseur où vous souhaitez.

Soit, lorsque les PJ arrivent, le château est déjà en ruine et il reste peu de survivant ou soit, au contraire, l'assaut en est à son début. Il faut conserver une cohérence entre l'attaque de Naples et de Castel del Monte, car les mafiosi ont attendu l'attaque de l'arche pour passer à l'attaque. Si les lieux ne sont pas dévastés cette fois-là, ils le seront la prochaine fois, de manière plus radicale.

Suivant vos choix, en tant que MJ, et ceux de vos joueurs, il est possible d'en apprendre plus ou moins sur cet événement (voir [encart page précédente](#) et [ci-dessous](#)). Mais il ne faut pas oublier que si les rebuts ou les basilischi en ont l'occasion, ils n'hésiteront pas à tuer leurs ennemis. Cette phase peut être plus ou moins compliquée. Surtout que sans module Relais TacCom il est impossible de joindre Camelot et très difficile de joindre les rebuts d'Hohenstaufen.

Vraess, donnera l'ordre de défendre ceux qui se font attaquer et sautera du vecteur. Il désignera des cibles (partie moteur ou arrière des tourelles des chars, véhicules de transport de munitions ou carburant, sniper embusqué, tireur de mitrailleuse, etc.) avec des ordres de priorité (d'abord le matériel). Il est sans pitié envers ceux qui tuent les assiégés de Castel del Monte. Mais il est plus clément envers ceux qui se battent sans ardeur. Lorsque vous le déciderez, Vraess neutralisera le commandant des forces d'assaut, sauf si les PJ s'en chargent eux-mêmes.

Profitez de la situation pour inclure les **règles de Résilience (voir Atlas p13)**. Les chars auront une valeur de **résilience de 5**. Vraess indiquera comment passer la résilience.

Que se passera-t-il si les chevaliers laissent fuir les assaillants ?

Pour bien comprendre la situation, il faut revenir à la découverte du site par les PJ. En effet, deux semaines après que les PJ aient fait la découverte des trésors artistiques de Castel del Monte, des émissaires de l'arche de Naples sont venus proposer des ponts d'or pour visiter et acheter le maximum d'œuvres d'art, voir de profiter des lieux. Ils ne mettent pas longtemps pour découvrir la salle secrète souterraine et l'information circule vite. Les immortels s'y penchent sérieusement dessus et cette attention ne passe pas inaperçue.

Le **Collectionneur** visite plusieurs fois les lieux, se faisant d'abord passer pour ce qu'il est, c'est-à-dire un individu très fortement intéressé par l'art. Mais il n'arrive à rien, d'autant plus qu'il ne parvient pas du tout à exercer ses pouvoirs sur les humains qui sont présents. Il se rend compte également que les effets du site peuvent l'affecter et le détruire. Et plusieurs personnes l'ont vu être sérieusement blessé par les effets du château. C'est à ce moment-là qu'il file en Irlande, voir la [mission précédente à Waterford](#).

Depuis qu'il a découvert ce danger potentiel, le **Collectionneur veut détruire les lieux**. Il ne veut surtout pas qu'une « telle arme » continue d'exister. Il fera donc tout pour parvenir à cette fin.

C'est quoi cette chienlit ?

Les deux attaques (Naples et Castel del Monte) sont le résultat d'une manipulation du Collectionneur (Codex 2 p13 ou Chanson des ténèbres p22). Il veut récupérer toutes les œuvres qui sont sur place où les détruire, y compris la salle souterraine. Pour ce faire, il exploite les tensions présentes.

Les pouilles où se situe Castel del Monte, sont sous le contrôle de la **Sacra Corona Unita**, une mafia concurrente de la Camora (Naples) et surtout des **Basilischi** qui les attaquent.

Les Basilischi n'ont pas eut besoin de beaucoup de motivations pour attaquer une famille rivale. Par contre, ils n'avaient pas les moyens.

Pour ça, le Collectionneur a motivé une petite bande d'ombriens (un peu au nord) qui se souviennent encore qu'à Narnia, en 688 av JC, les étrusques et les apuliens les ont écrasés et soumis. L'alliance de l'époque avait vaincu les ombriens, celle d'aujourd'hui vaincra les rebuts d'Hohenstaufen !

Ces mafiosi de Narnia ont eut la joie de mettre la main sur tout le matériel d'une base militaire de Pérouse. Ils se sont fait une joie de le vendre à vil prix et l'amener aux Basilischi.

Et lorsqu'ils ont appris « par hasard » que la Cosa Nostra montait une expédition punitive sur Naples, ils ont attendu et envoyé un espion qui les avertit du moment où l'attaque a commencé pour coordonner l'assaut et éviter que Naples n'envoie des renforts.



D'où viennent les statues ?

S'ils en ont la possibilité, les habitants de Castel del Monte indiqueront les lieux où les statues ont été trouvées. Elles viennent d'**anciennes place-fortes de lignage Hauteville qui, entre 1 020 et 1 120, sont venus s'installer en Italie**. En tout, sur un siècle, ils ont été plusieurs dizaines de milliers à fuir la misère normande pour venir trouver des richesses et finir par s'installer. C'est ainsi que les sites de **Trani, Melfi et Benevento** ont recueilli des richesses pillées récemment par les rebuts. Mais difficile d'y trouver sur place des renseignements. Par contre, il est possible de trouver des connexions avec un passé Arthurien via des PNJ spécialisés dans l'histoire, comme M. Pendulum.

Dans tous les cas, il sera facile de convaincre les éventuels survivants de venir vivre à Londres où une confortresse en relativement bon état leur sera trouvé.

Caractéristiques des forces d'assaut

La troupe d'assaut est composée de deux type d'adversaires.

Mafiosi

Les mafiosi qui attaquent ont des armes d'assauts et des équipements de protection conséquent (gilet lourd, casque lourds, etc.). Ils ne sont pas là pour plaisanter.

Type : Bande (recrue)

Tactique : attaque en priorité les gens qui sont dans Castel del Monte, sans se soucier de détruire des œuvres d'art.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	7	7	9	9	10
Aspect except	□ min □ Maj	□ min □ Maj	■ min □ Maj	□ min □ Maj	■ min □ Maj
	--	--	(1)	--	(3)
Déf	Réac	Init	Cohésion	Déborder	Bouclier
11	7	1	300	11	–
Capa	Anti-véhicule : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Anti-véhicule.				
	Chef de bande : les PNJ répondent aux ordres d'un commandant. Si celui-ci est neutralisé, la bande perd 100 points de cohésion. Si cette perte fait descendre au-dessous de zéro, elle se disperse d'elle-même.				
	Désespérant : Si un PJ tue des humains, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	Parasitage 1 : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Parasitage 1.				
	Regain de santé : Tant que le PNJ (ou plusieurs du même type) est présent dans une phase de conflit, les bandes de son Seigneur recupèrent 6D6 de cohésion chaque tour, les hostiles 3D6 points de santé, les salopards 4D6 et les patrons 6D6. Le PNJ lui-même récupère 6D6 points de cohésion à chaque tour.				

Blindés Eurocorps

Ils sont manœuvrés par des mafiosi.

Type : Salopard (initié)

Tactique : attaque en priorité les gens qui sont dans Castel del Monte, sans se soucier de détruire des œuvres d'art.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	10	14	4	4
Aspect except	■ min □ Maj	□ min ■ Maj	□ min ■ Maj	□ min □ Maj	□ min □ Maj
	(4)	(4)	(8)	--	--
Déf	Réac	Init	Résilience	PA	Bouclier
5	14	3	5	130	14
Capa	Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	Armes multiples (1 à 3 avancées) : Le PNJ peut être doté de 3 armes jusqu'à avancées de l'arsenal.				
	Désespérant : Si un PJ tue des humains, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 1D6 point d'espoir.				
	Sensibilité IEM : L'utilisation de grenades IEM contre le PNJ lui inflige automatiquement parasitage 4.				
	Surhomme (3 points d'aspect exceptionnel) : Le MJ peut répartir entre 3 points dans les aspects exceptionnels du PNJ (et, bien entendu, en créer si le PNJ n'en a pas) et lui faire bénéficier de leurs effets.				
Au contact	Écrasement, dégâts 6D6+14, violence 6D6+14 – Portée : contact – Effets : meurtrier				
À distance	Mitrailleuse lourde, dégâts 5d6 + 10, violence 4d6 – Portée : moyenne – Effets : assistance à l'attaque, barrage 6, destructeur, deux mains, lourd, perce armure 20				
	Canon de 150, dégâts 8d6 + 10, violence 8d6 + 10 – Portée : lointaine – Effets : anti-véhicule, artillerie, assistance à l'attaque, deux mains, lourd, meurtrier, perce armure 40				

NB : Pour les difficultés du test de **Désespérant**, voici des idées d'ordres de grandeurs. Une exécution sommaire met la difficulté à 5. Faire des tirs de sommations, avertir qu'il va y avoir une escalade dans la neutralisation ramène la difficulté à 3. Recourir à la légitime défense pour autrui, descend la difficulté à 1.

NB 2 : Le collectionneur est présent et il se planque tant que « sa » bande est debout. Il fuit dès que l'ensemble de ses troupes sont neutralisées. Pendant tout le temps où il est présent, la bande bénéficie de l'effet Regain de santé.

Les blindés d'Eurocorps sont des machines de guerre montées sur chenilles avec une tourelle. Ils font environ 9 m de long, pour 3,5 m de large et 3 m de haut. Leur poids est d'environ 50 tonnes. Ils sont armés d'un canon à âme lisse de 150 mm à

chargement automatique pouvant tirer jusqu'à 12 coups par minutes, mais ils ne transportent que 35 obus. Ils ont également une mitrailleuse coaxiale de 12,7 mm avec une cadence 600 coups par minute et des chargeurs de 1 200 cartouches. Ils ont enfin une tourelle de mitrailleuse 7,62 mm anti-aérienne (non monté sur ceux qui attaquent les rebuts). Ils ont une autonomie d'environ 500 km.



Épilogue Vraess

Si les PJ ne rentrent pas d'eux-mêmes à Londres avant d'aller en Afrique (par exemple en accompagnants les rebuts), ils reçoivent l'ordre de revenir pendant qu'ils décollent.

Cette partie-là de la mission a pour but d'offrir une opportunité aux joueurs d'inscrire leurs chevaliers dans la grande histoire. En effet, ils vont avoir la possibilité d'aider Vraess à s'échapper. Mais ce n'est en rien une obligation.

Le texte qui suit fait le déroulé de l'événement si les joueurs respectent l'autorité judiciaire et ne tentent rien. Il faudra adapter en fonction des actions des chevaliers.

L'arrivée à Londres est rapide, les autorisations d'atterrir sont vite données. Et une fois revenu à Camelot, un comité d'accueil attend les chevaliers. Un milicien de Londres est accompagné d'un procureur de l'arche. Le binôme chapeaute des gardes de Camelot et **Samuel Gautier** (gardien des cachots, voir Codex p11).

Le procureur somme Vraess de retirer son armure (ce qu'il refuse), ce qui chagrine le procureur. Il demande alors à Samuel d'emmener Vraess dans l'un des cachots jusqu'à nouvel ordre. Si les chevaliers s'interposent, Samuel (et Vraess en dernier recours) leur dira de rester en dehors de ça.

En marge de la scène au centre de laquelle ils se trouvent, les chevaliers peuvent remarquer **Isol** (la femme de Vraess) dans un coin, retenant larmes et colère. Mais également Arthur en discussion avec une femme. Elle est identifiable comme étant une avocate de grand nom (**Klaudia Farber**) du **cabinet Vasquez Incorporation**, consortium de Byrd Corporation, Hemera Genetic, Amiral Engin, Kaneda Technologies, Tlaloc Incorporation, etc., en charge de gérer par les différents immortels, les difficultés entre les arches ou les personnes morales ou physiques.

La conversation semble houleuse, Arthur cherchant une faille dans les arguments de l'avocate. Les arguments de l'un et de l'autre se heurtant parfois à une interprétation « abusive » des termes du contrat qui lie le Knight avec les immortels. Par exemples Mme Farber réclame que le suspect soit remis aux autorités de l'arche alors que pour Arthur, il est sous l'autorité du Knight et doit être jugé en conséquence. Ou, les comportements inadmissibles ne peuvent pas être résumés de manière simplistes car dans le feu de l'action certains paramètres sont importants et il est impossible de raisonner à froid avec des éléments dont les équipes sur le terrain ne pouvaient pas avoir à ce moment-là. Ou, pour le moment il n'existe aucun moyen de prouver



qu'une personne est manipulée par l'Anathème si aucune trace d'énergie alpha en émane d'elle, surtout si c'est une collaboration active et non un effet d'un contrôle ou d'un pouvoir d'une quelconque créature.

Les chevaliers seront consignés dans un local de Camelot, mis à disposition de la justice, pour être interrogée. Sauf qu'ils vont attendre pendant un moment. Ils ont interdiction de quitter ledit local. La nourriture et ce qu'ils demanderont leur sera amené. S'ils se font prendre en dehors du local alloué, ils seront mis en cellule, mais pas à proximité de celle de Vraess.

Interrogatoire

Théoriquement, au bout de deux jours, ils vont être amenés à tour de rôle dans une salle d'interrogatoire ou seuls Maîtres Farber et éventuellement le procureur, seront présents. Les questions sont très fortement orientées. Elle les lie sur une tablette et tout ce que disent les chevaliers sont immédiatement retranscrits en texte. Il est possible de pirater la tablette, mais c'est un piège visant à montrant le peu de respect de l'autorité du Knight en général, pas spécifiquement de Vraess. Si l'un des chevaliers tombe dans le piège et se fait prendre, il sera convoqué durant le procès et devra répondre de ce forfait.

Exemples de questions (*accompagnées de la remarque perfide qui suit la réponse des joueurs*) :

- Sur une échelle de 1 à 10, quel indice donnez-vous à votre éthique et à celle du chevalier Vraess ? (*il semblerait que vous vous surestimez*)
- Combien de fois avez-vous le chevalier Vraess exécuter un civil ? (*étrange habitude de détourner le regard, je le note*)
- À quel moment avez-vous signalé la corruption du chevalier Vraess à votre hiérarchie ? (*et ce sont des gens aussi aveugles qui sont censés nous défendre*)
- Avec quel type de créature de l'Anathème vous l'avez-vous faire une collusion ? (*avec un tel niveau d'aveuglement, je comprends mieux les résultats désastreux de ces derniers mois*)
- Comment définiriez-vous les marques sur le visage de Vraess ? (*et comment on peut exiger de faire confiance après une telle déclaration ?*)

Il est possible de tenter de tromper Maître Farber en lui racontant des mensonges afin de défendre Vraess ou au contraire de le charger de manière importante afin de se faire citer comme témoin durant le procès. Pour ce faire il faut réussir un test Pa-rolé ou Aura difficulté 9 (très difficile). Par contre, l'ensemble des joueurs devront être coordonnés dans les mensonges, sinon personne ne se retrouvera au procès.

Après les interrogatoires, les chevaliers sont consignés à Londres. Ils peuvent aller et venir dans l'arche mais doivent rester à disposition de la justice le temps du procès dans l'éventualité où celle-ci aurait besoin d'eux. Il est prévu que le procès dure moins d'une semaine.

Procès

Il se tient à huis-clos et seuls quelques personnes peuvent y accéder. Deux types de PJ peuvent être convoqués comme témoins. Ceux qui auraient accédé à la tablette durant l'interrogatoire de Maître Farber. Et ceux qui auraient réussi à tenir un mensonge capable d'intéresser la justice qui cherche à condamner le chevalier.

Durant ce temps, Isol cherche très discrètement un moyen de faire évader son homme. Elle va notamment saborder un éventuel départ des chevaliers si jamais ceux-ci tentent de partir avant l'exécution.

Les médias diffuseront un résumé avec les passages les plus marquant visant à condamner Vraess. Puis l'exécution faite par Arthur.

L'exécution

Le lendemain matin de la condamnation à mort, à six heures, Arthur décapite Vraess devant des caméras du monde entier, ce genre d'événement étant heureusement assez rare.

Juste après, des chevaliers recouvrent le corps de linceuls, un par section. Enfin, le corps est mis en bière, enveloppé des linceuls, la tête réunie avec le corps dans le cercueil.

Des chevaliers portent ensuite le cercueil jusqu'à la morgue, avant qu'il soit emporté au cimetière de Bunhill Fields.

Dans la morgue, très discrètement, le chevalier en sorcerer qui s'est fait passer pour Vraess, se liquéfie et sort du cercueil, ne laissant derrière lui qu'un crane imprimé en 3D (avec des matériaux biologiques).

Pendant ce temps, Isol par en mission, accompagnée par un jeune écuyer en formation.

L'évasion

Peu de temps après l'exécution de Vraess, les chevaliers ont la notification qu'ils peuvent repartir en mission vers l'Afrique. Mais quelques minutes avant le décollage, vers la fin des procédures d'autorisation, ils reçoivent une demande de

Camelot afin d'embarquer deux jeunes à déposer sur le chemin. Juste après, en bord de piste, les chevaliers verront deux personnes (Isol et un jeune homme) quitter Arthur et rejoindre leur appareil. Isol va prétendre aller voir des amis afin de faire un petit break suite à tous ces événements.

Alors que l'appareil a fait une petite dizaine de kilomètre, ils sont contactés par la milice pour savoir s'ils n'ont pas vu des gens ou des appareils suspects ou s'ils ne voient pas autour d'eux un appareil qui tenterait de masquer sa signature radar en ayant un vol parallèle au leur.

Étrangement, les médias ne parleront jamais de l'évasion de Vraess.

En tant que MJ, vous pouvez en profiter pour introduire Avalon en faisant déposer Isol et Vraess là-bas.



Un départ en vector vers Avalon ?

Acte 2 : Kaabo si Ife (*bienvenue à Ife, en yoruba*)

Cette deuxième partie de la mission commence lorsque les chevaliers arrivent au Nigeria, à **la capitale, Abuja**.

Les joueurs vont découvrir un contexte très compliqué et une Afrique moins unie que ce que la propagande de la NAU prétend. Théoriquement le Knight ne s'occupe pas de politique ou d'affaires entre « humains ». Mais là, pour obtenir ce qu'ils veulent, ils vont ne pas avoir le choix et parfois ils « devront » intervenir. C'est l'un des enjeux de cette mission.

Musiques :

- [Cafe de Anatolia](#) : nombreuses play list sur différentes plates-formes
- [Salawa Abeni](#) est l'une des premières chanteuses à connaître un succès en dehors du Nigeria dans les années 70.
- [Yemi Alade](#) est une auteure-compositrice et chanteuse nigériane d'afropop.
- [Lagbaja](#) ambientier aux tenues et coiffes très excentriques.
- [Fela Kuti](#) est considéré comme l'inventeur de l'afrobeat, fusion des éléments afro-américains du funk, du jazz, de la musique d'Afrique occidentale, de la musique traditionnelle nigériane et des rythmes yorubas.

AVERTISSEMENT : il y a deux parties de la mission qui peuvent heurter la sensibilité, une pour les chrétiens (Les skolombos, les enfants sorciers) et une pour les musulmans (Sauvez-les sorcières !).

Articulation de la mission

Il faut donner l'impression que si les chevaliers se laissent faire, ils vont être embarqués sans arrêt dans des choses les plus intéressantes les unes que les autres... Sauf, qu'ils ne pourront passer à d'autres étapes que par l'intermédiaire des PNJ. Si tout se passe bien, les joueurs passeront aux étapes suivantes alors que vous en aviez encore en réserve. Si par contre les joueurs se laissent avoir, utilisez le prince Chukwufumnaya Akubundu (dit Chukou) pour leur souffler des pistes pour débloquer les suites. Cette mission est prévue pour s'articuler de la manière suivante :

- Pendant quelques jours « *C'est la fête* »
- [Légende cosmogonique Bantou](#) et [Tête d'Ife](#) peuvent être concomitantes ou se succéder. La première peut se résumer en une rencontre durant une soirée et déboucher sur la deuxième, à voir comment le premier échange se déroule.
- [Étrange rencontre](#) est l'un des éléments important de cette campagne, il permettra de déboucher sur la mission suivante.
- [Complots à tous les étages](#) est là pour inciter ou permettre de partir. Si les chevaliers partent avant, vous pourrez replacer cette partie-là dans la mission suivante ([Phénomène quantique](#)) ou totalement l'abandonner.

Contexte local du Nigeria

Vous trouverez dans le document destiné aux joueurs un descriptif présentant le Nigeria.

Pour aller plus loin, voici une série de lien internet d'articles wikipédia :

- Les grandes [familles linguistiques](#) :
 - [Langues nigéro-congolaises](#)
 - [Langues chamito-sémitiques](#)
 - [Langues indo-européennes](#)
 - [Langues sino-tibétaines](#)
- Page internet « [Jeune Afrique](#) » sur le Nigeria qui peut vous donner des articles inspirants ou pour ajouter de l'actualité

Entrer dans le domaine de la Dame

Durant cette mission, les chevaliers peuvent être amenés à approcher ou entrer dans le domaine de la Dame.

Entre le continent qui est chauffé par un soleil ardent et le domaine de la Dame où des températures glacial règnent, il existe une zone tampon étrangement stable et dangereuse. L'air chaud et l'air froid se percutent dans un chaos de tourbillons, générant des pluies de grêles, des vents ascendants et descendants. Heureusement ces phénomènes sont bien visibles, de loin, et tout le monde comprend le danger de s'approcher et surtout d'y entrer.

Les appareils volants sont très vite projetés au sol ou détruit par des grêlons s'ils ne sont pas blindés. Et globalement le vol atmosphérique est impossible.

Le déplacement au sol est compliqué et dans la zone la plus dangereuse il est possible de recevoir un grêlon faisant de 3 à 15d6 de dommage, avec des effets allant de Choc 1 à Choc 3 + Dispersion 5 + Anti-véhicule.

Étrangement, des chevaliers du Knight peuvent sembler être visés, comme si des grêlons semblaient tomber de façon plus densément où se trouvent les chevaliers. C'est à vous, MJ de choisir s'ils sont repérés ou si c'est le hasard.

Enfin, se repérer, conduire (en tout terrain blindé) et « arriver de l'autre côté » peut être compliqué suivant la méthode choisie. D'autant que dans la zone bombarder en permanence par la grêle, le sol n'est plus ce qu'il était. Attendre une accalmie de courte durée pour progresser de quelques centaines de mètres est la plus sage des solutions, mais il faut environ 2 h pour franchir la vingtaine de kilomètres mortelle. Foncer à travers la tempête nécessite de réussir un test de *Déplacement* ou *Perception* à une difficulté *Insurmontable* (12). Plus les personnages sont prudents, mais lent, plus ce sera facile, jusqu'à passé sans test en prenant le temps (2 h).

C'est la fête

À l'arrivée à **Abuja**, à peine descendu de vector, les chevaliers sont accueillis par plusieurs véhicules lourds et un fonctionnaire qui gère l'escorte et les demandes des chevaliers. Tout le monde est amené à une villa en banlieue d'Abuja. **Olumide Hanif**, le fonctionnaire envoyé par les services d'ambassades, informera également sur l'organisation d'une fête en l'honneur des chevaliers. Entre-temps, il peut faire venir des gens pour qu'ils aient un costume digne d'une réception présidentielle.

C'est une limousine qui les amène à la réception où ils sont *invités officiellement par le président* qui n'a malheureusement pas pu être là, mais *qui devrait arriver durant la soirée*. Les cadeaux du Knight (les statues) peuvent être données à ce moment-là, ou attendre un autre moment pour les donner directement au président qui devrait arriver, ou au musée.

Le lendemain, Olumide Hanif (le fonctionnaire) est remplacé par le prince Chukwufumnaya Akubundu (dit Chukou), voir [Princes en détresses](#). Le prince a fait jouer ses relations pour côtoyer les chevaliers et en tirer un bénéfice à la fin (partir vers Londres).

Dans les jours qui suivent, les réceptions vont se succéder, à croire qu'il y a un complot pour les empêcher de faire autre chose que la fête. Dans les faits, ce n'est pas un complot mais un concours de circonstances. L'oligarchie nigérienne veut tirer profit de la présence des chevaliers, alors ils vont tout faire pour.

S'il y en a qui veulent faire toutes les fêtes, un problème va très vite se poser, car soit c'est le sommeil qui limitera, soit c'est le choix qu'il va falloir faire au regard des très nombreuses invitations, soit c'est la santé physique ou mentale, bref, à un moment, les chevaliers s'effondreront... et pourront se relever et continuer s'ils veulent... jusqu'à la fin des temps si le cœur leur en dit.

La corruption étant un sport national, de nombreuses personnes vont chercher comment faire pour utiliser les chevaliers. Ils le feront avec subtilité, en les renseignant sur des adversaires par exemple, en tentant un chantage, en tentant de vendre, de marier, de jouer sur les cordes sensibles, en organisant des fêtes dans le sens souhaité par les chevaliers, etc.

Parmi les premières fêtes, essayez de trouver des motifs adaptés aux chevaliers. La chronologie qui suit n'est qu'indicative, il y a de forte chance que vos joueurs partent dans tous les sens. Cette liste, n'est là que pour vous aider à animer une suite de nuits de fêtes. Par exemples :

- ❑ Le deuxième jour, remplacement du guide fonctionnaire par le prince Chukwufumnaya Akubundu (dit Chukou). À partir de 14h30, un notaire va passer les voir (il annoncera sa venue via un message laissé en début de matinée). Le notaire va faire signer les documents nécessaires à la donation du nouveau bien immobilier où ils sont hébergés. Une fois les formalités administratives finies, ils sont invités par **Akunna Ayebatari Joshua**, la personne qui leur a donné cet hébergement, à une fête, qui va durer jusqu'au petit matin. À vous de voir ce qu'elle veut en échange, par exemple mariée sa fille qui est homosexuelle pour éviter qu'elle ne soit tuée à cause de ça au Nigeria ou pour la punir.
- ❑ Le troisième jour, c'est **Rasheedah Olawale**, le directeur du *National Commission for Museums and Monuments* (qui va accueillir les œuvres qu'amènent les chevaliers) qui va les inviter à visiter « son musée » puis à venir fêter ça chez lui. Encore une fois la fête se termine au petit jour. Pour la nature du discours et ce qu'il peut dire sur les théories de Gauvain, voir le chapitre [Légende cosmogonique Bantou](#).
- ❑ Le quatrième jour, ils sont invités par plusieurs personnes qu'ils ont rencontrés durant les trois jours précédents et au moins deux invitations seront en relations avec les missions secondaires.
- ❑ Si les chevaliers ont fait les missions 30 (**L'homme et la machine**, p37) ou 33 (**La reine de glace**, p40) de **la Garde**, ils peuvent être invités pour les remercier d'avoir sauvé un.e prince.sse, ou l'un des parents. Sinon, c'est le moment de les placer. Après tout, ils sont sur place, il est logique que le Knight fasse appeler à eux.
- ❑ Les chevaliers sont invités à l'inauguration du centre de réfugiés, voir « [Complots à tous les étages](#) ».
- ❑ Les chevaliers sont invités à un [spectacle de musique pour faire pousser les plantes et augmenter le désir de tuer](#). L'invitation viendra de l'un des PNJ et visant à flatter le PJ qui sera le plus à même d'apprécier la violence et/ou le contraste



Akunna Ayebatari Joshua

entre les deux. Rapidement il est possible de comprendre que *la plupart des familles sont prises dans des cycles de vengeance meurtriers, en général associés à des questions d'héritage, des querelles de voisinage, des conflits concernant la limite des champs ou encore des vols de bétail. Le sang devant être « rendu », les proches de la victime sont soumis à une obligation de vengeance. En outre, la région est historiquement marquée par le banditisme, et par une certaine continuité entre le statut de paysan, celui de hors-la-loi, et celui de soldat.*

- ❑ Un PNJ qui connaît déjà bien les chevaliers leur demande s'ils peuvent aider à résoudre un problème [d'épidémie d'animaux zombies](#). C'est l'œuvre des prions, le même phénomène que les [vaches folles dans les années 1990](#). Mais pour s'en rendre compte il faut aller sur place, abattre certains des bestiaux et autopsier. Sur place, ils peuvent découvrir un ordre occulte qui sacrifie aux *Pierres qui roulent*. Un mouvement religieux théoriquement ancien (mais en fait très récent, issu de manipulations d'un bon orateur **Lenny Léonard**, un ancien prédicateur américain « *revenu sur les terres de ses ancêtres avec une révélation divine* »). Les zombies n'ont rien à voir (sauf si vous décidez le contraire) avec la secte. Les dix commandements de la secte sont :
 - (1) Maintenez l'humanité en dessous de 500 millions d'individus en perpétuel équilibre avec la nature
 - (2) Guidez la reproduction intelligemment en améliorant la forme physique et la diversité
 - (3) Unissez l'humanité avec une nouvelle langue mondiale
 - (4) Traitez de la passion, de la foi, de la tradition et de toutes les autres choses avec modération
 - (5) Protégez les personnes et les nations avec des lois et des tribunaux équitables
 - (6) Laissez toutes les nations régler leurs problèmes externes et internes devant un tribunal mondial
 - (7) Évitez les lois et les fonctionnaires inutiles
 - (8) Équilibrez les droits personnels et les devoirs sociaux
 - (9) Faites primer la vérité, la beauté, l'amour en recherchant l'harmonie avec l'infini
 - (10) Ne soyez pas un cancer sur la terre, laissez une place à la nature
- ❑ Une dispute entre plusieurs proches des PJ qui veulent s'arracher une maison où la mousse, en poussant, a donné corps au visage du Christ. Ce n'est pas qu'une histoire d'exploitation d'une [paréidolie](#), mais également de croyances envers « un signe du destin ». Le vendeur, **Kubra Wuraola**, est intimement persuadé que c'est un miracle. Il veut juste profiter de la « générosité » royale.
- ❑ Le ministre de l'Éducation national voudrait que les chevaliers donnent un cours à des élèves. Ils choisissent le type de cours, la classe d'âge, etc. Naturellement il y aura des dizaines de journalistes et caméras et « tout se passera bien »... jusqu'au moment où l'un des étudiants va aborder une question polémique et engendrer un feu de questions d'autres étudiants :
 - Art ou religion
 - ❑ Pourquoi l'art est plus efficace que la foi pour repousser l'Anathème ?
 - ❑ Pourquoi Dieu ne récompense pas des bonnes actions alors qu'un artiste qui bafoue Dieu est protégé ?
 - ❑ Pourquoi les œuvres religieuses antiques repoussent l'Anathème et pas les œuvres récentes ?
 - ❑ Pourquoi Dieu est moins efficace que les esprits gardiens ?
 - Ordre de la lumière rédemptrice ou Boko Haram :
 - ❑ si OLR = lumière, alors Boko Haram = ombre ?
 - ❑ OLR et BH lutte contre l'Anathème, qui il faut suivre ?
 - ❑ Pourquoi Dieu abandonne-t-il les humains ?
 - ❑ Pourquoi les créatures de l'Anathème ressemble plus aux mauvais esprits africains qu'aux démons européens ?
- ❑ Un PNJ propose la visite d'un site touristique atypique. Allez sur le site internet (<https://www.atlasobscura.com/things-to-do/nigeria>), il y a un choix d'une dizaine de sites.

Agenda du président

Voici une liste de raisons qui fait que le **président Tobeolisa Chikwendu** ne peut pas venir à l'une des réceptions où les chevaliers sont présents :

- ❑ Une cellule de crise a été activée, des créatures de la Dame attaquent. Pour les chevaliers l'agression est minime, mais pour les troupes d'USigma, c'est compliqué, surtout avec les conditions météorologiques et les vents terribles qui règnent là-bas. Si jamais les chevaliers y vont, ils pourront affronter des Créatures de glaces (Ldb p369), 2 à 3 par chevalier par exemple. Pour aller sur place, il faut environ une journée (et autant pour revenir) car il faut obligatoirement utiliser un véhicule terrestre (voir [Entrer dans le domaine de la Dame](#)).
- ❑ Edwar Dambe (président de la NAU) l'a appelé et la communication téléphonique s'est transformé en conférence vidéo avec plusieurs dirigeants de la NAU.
- ❑ Visio-conférence qui s'éternise avec les autorités ecclésiastiques catholiques de **Rio de Janeiro** (voir surtout LdB p291, Atlas p86 et CdL p194) avec :
 - les **Légitimistes** (qui veulent avoir recours à la foi et la prière pour combattre l'Anathème, ayant le soutien de la majorité des catholiques et de l'Inquisition, étant dirigés par **Denis de la Barthe** et **Carlos Roy** et contestant l'influence et l'indépendance de l'Ordre de la Lumière Rédemptrice)
 - et les **Réformistes** (des religieux de diverses confessions qui soutiennent l'Ordre de la Lumière Rédemptrice (dirigés avec poigne par **Pietra Abade**) et qui ont à leur tête **José Marques**),

- Arrivée impromptue de l'ambassadeur des États-Unis qui l'a emmené voir un artiste afro-américain de passage.
- Conseil des ministres qui s'éternise.
- Entretien avec M. Moussa FAKI, président de l'Union africaine de retour d'une tournée en Amérique du Sud.
- Entretien avec l'ambassadeur d'Australie
- Inauguration du Biannual International Generation (BIG) qui s'éternise trop, de nombreux jeunes voulant rencontrer personnellement le président.
- Sommet informel avec les présidents du Tchad et du Cameroun
- Conseil restreint de défense et de sécurité nationale suivi d'une mobilisation d'une cellule de crise suite à un orage de grêle avec des blocs de glace dépassant le kilogramme.
- Cérémonie de réception de lettres de créances d'ambassadeurs asiatiques.
- Entretien avec la Mère supérieure Sarah D. McCullough de l'Ordre de la lumière rédemptrice.
- Cellule de crise suite a des renseignements envoyé par le Knight. Des créatures de la Dame ferait une attaque « massive » sur un village proche de la zone détruite par la grêle peu de temps avant.

Encore plus de fêtes ?

Voici quelques exemples de fêtes qui vont dépendre de la plus grosse caractéristique ou le plus gros aspect du chevalier :

- Bête & Chair
 - Rencontres et proposition de compétitions avec des champions sportifs, dont des princes·ses,
 - Proposition d'une expédition en pleine nature avec guides, tentes et itinéraires passant par plusieurs parcs et réserves naturelles, l'invitation provenant d'un·e prince·sse
 - Proposition de duels, d'assister à un cours d'art martial traditionnel, le « senseï » étant celui du prince·sse
- Machine
 - Rencontres avec des universitaires ou des scientifiques, dont des princes·ses,
 - Conférence sur une découverte artistique, scientifique, technologique, etc. avec des princes·ses,
 - Proposition d'offre d'emploi pour diriger un département de recherche, chair universitaire, etc.
- Dame
 - Une famille souhaite marier son/sa prince·sse pour bénéficier du prestige du Knight,
 - Un·e prince·sse tente de fuir son mariage arrangé en courtisant ouvertement et tentant de coucher peu discrètement avec l'un des chevaliers et si possible en se faisant surprendre par le·a promis·e
 - Un·e prince·sse va tout faire pour recueillir la semence de l'un des mâles présent. Si possible pour avoir un bébé, sinon pour faire des tests génétiques, voire tenter des croisements avec des créatures de l'Anathème
- Masque
 - Proposition commerciale pour des produits locaux qui intéresseront le chevalier
 - Vente de secrets sur un·e gouverneur·e, un·e ministre ou un·e prince·sse
 - Tente de compromettre le chevalier avec une personne infectée du SIDA et homosexuel

Conséquences des actes des chevaliers

À l'image des complications du « [Complot à tous les étages](#) » en fin de mission, vous pouvez ajouter des événements, en rebondissant sur les actions des chevaliers. Par exemples :

- Par vengeance, Idakwo Ameh Oboni II, le roi Igala, peut manœuvrer afin d'arranger un mariage entre sa fille Ayodeji Igboegwu (l'artiste chanteuse) et l'un des PJ.
- Si les PJ ont racheté l'enfant sorcier aux trafiquants, ces derniers peuvent les rappeler et leur proposer une offre promotionnelle exceptionnelle de 10 pour le prix d'un... mais il faut faire vite, la marchandise commence à s'avarier.
- Si les PJ prennent une initiative contre Nkemakolam Okwukwe (le dirigeant de Boko Haram), une troupe de l'ex-Euro-corps peut venir tuer le potentat du groupe sunnite, envoyé par Longshot. À cette occasion, les joueurs peuvent rencontrer l'un des mercenaires sociaux qui peut tenter de les débaucher pour qu'ils intègrent la troupe d'élite. Ils utiliseront des arguments qui feront plaisir aux joueurs mais contraire à l'esprit du Knight, comme éliminer des personnalités qui sont des criminels, ou soupçonnés de l'être.

Exemples de rencontres un peu plus détaillées

En plus de [remplir les missions secondaires](#), ces moments-là peuvent être des occasions pour **nouer des contacts**, remplir des **objectifs personnels** (voir *Vie entre les missions* dans l'Atlas p89) des chevaliers et **regagner des points d'espoirs**.

Les princes en détresse

Prince Chukwufumnanya Akubundu (dit Chukou) et **Prince Mbadiwe Daluchi** sont deux hommes en couple depuis un moment... en secret. Car au Nigeria, les gens se tiennent souvent par la main (d'une manière générale les gens sont très tactiles). Et autant se tenir la main ne choque personne, que ce soit entre amis ou dans la famille. Mais par contre, des gens du même genre qui s'embrassent, c'est la dénonciation quasi immédiate, voir la lapidation ou le lynchage sans procès. Ce qui fait que pour des couples homosexuels il est facile de se tenir la main, mais difficile de faire autre chose. Là, le couple tente de devenir indispensables auprès des chevaliers, les accompagnants partout afin de pouvoir aller à Londres où leur homosexualité ne sera pas un souci. Chukou et Mbadiwe vont faire jouer toutes leurs relations ou dépenser sans compter pour corrompre et avoir ce que cherchent les chevaliers. Ils vont se débrouiller pour aider chacun d'eux un chevalier, quitte à coucher avec s'il le faut, si c'est une femme, jamais avec un homme.

Le xénobiologiste

Il est possible de rencontrer le **professeur Onyeorulu Obioma**, spécialiste en xénobiologie et qui a vu ses recherches devenir intéressantes aux yeux de beaucoup de monde à partir de 2034. Mais ce spécialiste a des théories... très peu orthodoxes comme des parasites extradimensionnelles qui ne peuvent vivre que dans des zones froides et absorbant toute la lumière pour vivre.

Les grigris

Amaechi Chiemenam est une cultivatrice qui vient d'attirer l'attention des médias après avoir témoigné sur la manière dont elle protège son champ et ses chèvres contre l'Anathème. Ces astuces placebos ne sont efficaces que parce qu'aucune créature de l'Anathème ne traîne dans son coin.

Par contre, **Chukwujekwu Nwebube** fabrique et vend des grigris qui sont réellement efficaces... comme n'importe quelle œuvre d'art. La subtilité venant du fait que les effets peuvent mélanger plusieurs formes. L'ennui, c'est qu'elle est incapable de choisir ou prévoir les effets, ils s'activent au moment de l'achat, selon le tableau ci-dessous. En discutant avec elle, il est possible d'apprendre qu'elle se dit l'élève de [Laura Estrada](#) dont elle c'est écarté du travail initial (les bijoux) pour « revenir » sur une tradition familiale (les grigris).

1d6	« Niveau de qualité »
1-3	Apprenti
4-5	Initié
6	Maître

1d6	Domaine artistique
1	Capture
2	Forme
3	Geste
4	Son
5	Trait
6	Verbe

La portée est de 6 m maxi. Les effets de l'œuvre s'amenuisent avec le temps et l'éventuelle exposition à l'Anathème. Sans exposition, le grigri perd un niveau de qualité par trimestre. Par contre, par semaine d'exposition à l'Anathème, la dégradation est équivalente à un trimestre « ordinaire ».

Échec aux rois

Idakwo Ameh Oboni II est le **roi Igala**, à ce qu'il paraît. Il est actuellement en exil et prépare son retour. Mais l'une de ses filles va tout faire pour contrer les plans de son père... en utilisant les chevaliers.

Ayodeji Igboegwu est une **chanteuse vedette** qui gagne très bien sa vie mais son père (le « roi » Igala) n'apprécie pas trop qu'elle se donne en spectacle. Elle souhaite organiser un concert et demande aux chevaliers de l'aider en appuyant sa demande

auprès du **gouverneur Femi Aladegbaiye** qui apprécie Idakwo Ameh Oboni, le père d'Ayodeji. L'art ayant une grande importance et le Knight le favorisant, cela ne devrait pas être trop compliqué de convaincre les chevaliers d'aller plaider la cause auprès du gouverneur. Elle expliquera la réalité : le gouverneur respecte la volonté du père qui refuse que sa fille, Ayodeji, se produise.

Convaincre le gouverneur sera compliqué, mais possible, surtout si les PJ utilisent des contacts qu'ils auraient noués avant. Mais la surprise sera le lendemain soir, durant ledit concert qui est un succès. Les paroles d'Ayodeji dénoncent le complot de son père, mais de manières détournées. Les médias s'en amusent le lendemain.

Conséquences : les relations entre les chevaliers et la jeunesse du Nigeria bénéficient d'un bonus de +3, mais à l'inverse, ils ont un malus de 3 dés à tous les tests sociaux avec des dirigeants du Nigeria. Le bonus diminue au rythme de 1 par jour, mais le malus ne diminue que de 1 par semaine. Par contre, en jouant sur les rivalités politiques, il est facile de transformer le malus en bonus avec les factions opposées au roi Idakwo Ameh Oboni.

Sources d'inspirations : [Liste des dirigeants des États et communautés traditionnels Nigeriens](#) (wikipédia) et [Comment les rois du Nigeria ont perdu leur pouvoir](#) (BBC News)

Les skolombos, les enfants sorciers

AVERTISSEMENT : cette partie-là de la mission peut heurter la sensibilité, surtout que les victimes sont des enfants.

Femi Elemide est une jeune femme (ou un jeune homme suivant le chevalier ou la chevaleresse que vous « ciblez ») avec toutes les qualités nécessaires pour charmer l'un des chevaliers, voir plusieurs. C'est donc à vous, MJ, de lui donner toutes les qualités en question. Iel a conscience qu'iel va demander un service « impossible » et donc iel est prêt·e à tout. Mais les services qu'iel est prêt·e à rendre seront en fonction du résultat. Par contre, iel veut du concret, pas des promesses, dont iel n'a pas besoin.



Femi est étudiant·e et pendant plus de 8 mois, iel n'est pas retourné·e voir ses parents. Or, il y a quelques jours, iel est revenu·e à la maison pour découvrir l'horreur de la situation. Il y a six mois, son jeune frère, **Aganga**, 6 ans, a été chassé de la maison, car il est un skolombo, un enfant sorcier. Sa mère et son père ont eu peur de lui et ils l'ont chassé. Femi peut donner plusieurs photos de son jeune frère.

La famille vit à **Calabar** (une « petite ville » d'un demi-million d'habitants au sud-est du pays, à environ 650 km d'Abuja). Les parents ont d'abord payé une centaine de dollars un prêtre exorciseur (le **pasteur Ade Oyelekeke**) mais devant l'échec, ils l'ont chassé. En interrogeant les deux parents (**Batbataunde** le père et **Dayo** la mère), il est possible d'apprendre qu'ils l'ont « gentiment » amené vers le sud de la ville pour qu'il puisse rejoindre les autres skolombos, en espérant qu'avec « les siens » il puisse vivre. Détail important, à leurs yeux ce n'est plus leur enfant, ils en ont fait leur deuil et ne ressentent plus rien à son égard. Avec psychologie et manipulation, il est possible de remonter à l'origine du moment où l'enfant s'est « transformé » : lorsqu'il a volé un bonbon dans un magasin en ville. À leurs yeux, cet acte signe le début de la corruption de l'Anathème. Ils ont tenté de lutter contre cette influence mais sans succès.

Dans le quartier sud, il est possible de parler avec l'un des rares adultes qui les aide comme il peut. Mais plus les PJ vont fouiller, plus ils vont soulever des choses désagréables. Pour l'ensemble de la société nigérienne ces enfants sont une plaie et les rares adultes qui étaient des skolombos, ne s'en vantent pas. Donc, soit par observations, soit en interrogeant les rares personnes qui s'en occupent, il est possible de savoir qu'ils sont des milliers à Calabar (sans doute plus de 100 000 à l'échelle du pays). Ils meurent souvent assez rapidement (en général, en moins de deux ans). S'ils ont une santé fragile, ils meurent encore plus vite. S'ils ont un physique attractif qui n'a pas été victime de brûlures à l'acide ou autre, ils se suicident après avoir subi de très nombreux viols. Si un trafiquant d'organes les repère, ils finissent en pièces détachées pour des riches cliniques, les restes des corps étant broyés et servis à des porcs. Si un trafiquant d'être humain en trouve un qui correspond à la commande qui lui a été faite, il l'enlève et l'envoie dans le pays demandeur. C'est triste à dire, mais ceux qui sont victimes de ces enlèvements sont ceux qui s'en tirent le mieux. Même parmi ceux qui s'occupent d'eux, il y a des requins qui profitent de l'attrait qu'ils représentent pour repérer leurs victimes. Et pour Aganga, ce fut le cas.

Faire parler les gamins (ou les jeunes adultes qui sont parmi eux), est compliqué. Entre autres parce qu'ils maîtrisent mal les langues, car éloigné des parents, ils se sont retrouvés avec des jeunes, comme eux, qui parlent peu et mal. De plus, leurs vocabulaires étant très limités, ils collent les mêmes noms à beaucoup de monde. Donc, avant de comprendre que derrière « **Bayo Okafor** » il y a plusieurs personnes et qu'il faut souvent se faire préciser lequel (par exemples : celui du pont sud, celle des grandes gamelles jaunes, le frère **Adedrian** (voir ci-dessous), etc.). N'hésitez pas à surjouer une telle scène pour faire comprendre la difficulté d'obtenir d'eux des renseignements.

Adedrian est l'un des très rares adultes s'occupant d'eux, car lui aussi, il est un ancien enfant sorcier et la religion lui a permis de s'en tirer. Quand il peut, il vient vers les enfants pour apporter nourritures, produits d'hygiène et médicaments. Et quand il a de la chance, il arrive à convaincre un enfant de le suivre et c'est ainsi qu'il en sauve un ou deux par mois.

Pour Angaga, son destin fut triste. Près de la plage, il y a un élevage industriel de poulet. L'abattoir est dirigé par **Uchee Aladegbaiyre** qui utilise toute la mixture non consommée (plumes, entrailles, etc.) mélangé à des grains pourris dans un immense malaxeur broyeur qui sort une pâte qui est distribué aux poules en plus de leurs alimentations. Parfois des cadavres humains entrent dans la composition de la mixture. Uchee distribue souvent des portions aux gamins qui traînent en échanges de menus services (souvent sexuels ou de rapines ou de sabotages des concurrents ou gêneurs). Parfois, lorsqu'il tombe sur un gamin qui n'est pas trop en mauvais état, il le garde avec lui quelques jours, histoire de vérifier à quel point il est assez malléable. Et si le gamin correspond, il l'envoie à Doula au Cameroun. Là, le gamin entre dans un circuit de prostitution et de drogue qui le tue en quelques années seulement. Aganga a été acheté le soir où sa sœur réussit à convaincre les chevaliers. Le lendemain, les nouveaux propriétaires, par mesure de sécurité, vont droguer le gamin et le mettre au turbin le surlendemain soir. C'est donc le temps que les joueurs ont pour éviter les traumatismes des viols à répétitions.

Il est possible que les joueurs souhaitent venir en aide à ces dizaines de milliers d'enfants, mais, dans le meilleur des cas, « les autorités » contactées auront des promesses et des études, des plans d'actions, des groupes de travail, etc.

Sources d'inspirations : [Nigeria : Skolombo, les enfants sorciers](#) (article internet de Yelco, l'actualité ivoirienne made in Côte d'Ivoire) et [La Presse au Nigeria: le cauchemar des « enfants sorciers »](#) (article internet de La Presse, média francophone de référence du Canada).

Les chasseurs de Gashua

Dans le nord-est, une communauté de chasseurs avait abandonné les animaux il y a une vingtaine d'années pour se concentrer sur les djihadistes. Mais depuis l'arrivée de l'Anathème, ils ont trouvé un gibier encore plus élitiste. Les rencontrer est impossible sans intermédiaire qui en fera la publicité, surtout après des exploits similaires à « la grande chasse » (voir ci-dessus). Cette rencontre avec ces chasseurs spécialisés dans les créatures de la Dame mais qui ne parlent qu'à de « vrais chasseurs », est l'opportunité d'en apprendre davantage sur ce territoire, ces dangers et surtout « organiser des safaris ». Cette communauté est dirigée par **Aisha Bakari Gombi**.



Lute miraculeuse



Deux écoles d'arts martiaux vont s'affronter. D'un côté **Folsayo Bashir**, une maîtresse de Gidigbo (forme de lutte pratiquée par les Yorubas à l'ouest du Nigeria et dans ce duel, elle n'utilisera pas d'armes, pas de bouclier et pas l'armure rituelle, pour être à arme égale de son adversaire) et de l'autre **Omolara Ebiere Kayode** une maîtresse de Korokoro (une forme de lutte liée à la danse Korokoro au Nigeria).

Seuls des invités royaux peuvent assister à ce duel qui sera une démonstration tant artistique que martial.

L'objet du duel est une querelle au sujet d'une prétendue supériorité de l'une de ces formes martiales par rapport à l'autre. D'après les deux camps, les créatures du territoire de la Dame seraient plus faciles à vaincre en utilisant ces techniques.

Devenir un pratiquant « efficace » de l'une de ces formes martiale demandera du temps, surtout si le joueur veut y inclure l'art.



Marabout maboule

Un grand docteur guidé par les esprits, le **professeur Céleste Anibhall** (en français dans le texte), propose de nombreuses prestations dont certaines publiques. Il opère avec des instruments chirurgicaux provenant de bras supplémentaires, à la façon dont le docteur Bluebird officie à Camelot. Il est très efficace, tellement que ses partisans louent ses influences divines, ils disent même que le grand docteur guidé par les esprits fait de l'art chirurgical divin.

Mais en regardant de plus près les chevaliers se rendront compte que le laser, avant de faire les points de sutures, grave des lettres. Il est possible d'aller chercher dans la mémoire des bras ou de faire parler le « fabuleux » docteur. L'écriture utilisée ressemble fortement à celle dans les souterrains de Castel del Monte. Assemblé et traduit, cela ressemble à une complainte, un chant ancien demandant des bénédictions pour venger.

Impossible d'avoir la liste précise des patients, mais le peu qui seront identifiés et examinés révéleront les mêmes mutilations sous-cutanées.

Faire avouer le professeur permet de remonter une piste vers ce que vous souhaitez, par exemple l'un des villages sous l'autorité du prince Kinoulé Balanlépreto (voir [La grande chasse ci-dessous](#)).

Source d'inspiration : [un chirurgien condamné pour avoir gravé ses initiales sur le foie de deux patients](#).

La grande chasse

Le prince **Kinoulé Balanlépreto** invite les chevaliers à une chasse sur son territoire, à proximité du domaine de la Dame. Il vante les mérites de l'exotisme des créatures qui émergent parfois de cette étrange zone. Et justement, ses gens lui ont signalé un fantastique prédateur qui s'attaque à ses gens et aux bétails (parfois il est difficile de savoir si dans sa bouche il y a une différence entre les deux). La créature en question (une sorte de scorpion de glace géant) fait des attaques glaçantes. Elle « semble roder à la frontière des terres de la Dame, comme pour en interdire l'accès ».

Type : Hostile (initié) – colosse (Créature de glace Ldb p369)

Tactique : Une créature de glace est avant tout une protectrice, elle attaquera donc tous ceux qui cherchent à s'approcher de la Matrice ou qui s'en prennent à elle. En combat, elle s'attaque aux ennemis possédant le plus haut score de *Bête* puis de *Hargne*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	12	8	12	4
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input checked="" type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus (inclus dans la valeur de bouclier) Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armes qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Défense	Réaction	Initiative	PS	PE	PA/ Bouclier
	6	6	250 (colosse)	–	40 / 5
Capacités	<p>Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.</p> <p>Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.</p> <p>Hypersensibilité lumineuse : Toute utilisation de l'effet lumière annule pendant 1D6 tours une ou plusieurs capacités du PNJ (au choix du MJ). Les dégâts infligés au PNJ avec des armes possédant l'effet lumière sont doublés.</p> <p>Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.</p> <p>Tailles diverses : Certains PNJ de ce type peuvent être considérés comme des colosses, au choix du MJ lorsqu'il les inclut à sa mission.</p>				
Arme de contact	Pinces de glace				
	Dégâts	Portée	Effets		
	6D6+3	Contact	Meurtrier, destructeur ou choc 1		
Arme à distance	Dard de glace				
	Dégâts	Portée	Effets		
	4D6+4	Moyenne	Destructeur, Soumission		

Ne pas oublier que l'aspect exceptionnel majeur de Dame impose un test de Hargne (difficulté 5) pour pouvoir l'attaquer.



Le soleil est là

La sapologie est en train de devenir la troisième religion du pays, voir du continent, surtout que de plus en plus de témoins affirment que des adeptes ont été en mesure de repousser l'Anathème.

Pour ces dandys ambianceur le prêt-à-porté n'est pas interdit, mais il le trouve dégradant. Tout au plus ils tolèrent de tels vêtements lorsqu'ils sont personnalisés, habillement mis en valeur pour être dénaturé, voire détourné.



Depuis l'agression de l'Europe en 2025 et la victoire de la NAU en 2027, ils se tournent exclusivement vers des couturiers locaux ou sud américains.

Certains médias, par dérision, les avaient affublés du sobriquet « **d'éclats du soleil** ». Ravi d'une telle désignation, ils se le sont appropriée et le revendiquent d'autant plus fort depuis l'arrivée de l'Anathème. Le terme désigne également les personnes qui font ces tenues, pas uniquement le-a styliste, mais également « les petites mains » qui sont eux aussi des artistes « sculptant le tissu ».

Bédivère sera déçu d'apprendre ce qui se cache derrière ces éclats du soleil, mais il acceptera volontiers une tenue faite spécialement pour lui.

Source d'inspiration : [Histoire de la sapologie](#) (France Culture)

Un nouveau remède

Kemi Abisoye Agboola est un « sorcier » qui veut vendre une recette secrète qui transforme du [katemfe](#) (nommé au Nigeria « fruit miraculeux ») en une préparation marron « tueuse de goût ». Habituellement les feuilles de katemfe sont utilisées comme emballage pour l'alimentation et le fruit donne un goût sucré. L'avantage de sa recette, c'est de pouvoir masquer le goût d'un médicament, d'aider à lutter contre l'obésité, etc.

C'est une découverte qui intéressera Hemera Genetic... et la section Korrigan.

Communauté atypique

Dans un ancien bâtiment de briques rouges donnant l'impression qu'il est prêt à s'effondrer au moindre éternuement, vit une communauté qui est un mélange de réfugié de tous horizons. Le résultat étonnant est une très forte tolérance et une vie exubérante.

À chacun des cinq étages, vit au moins deux ou trois familles, chacune d'elle étant d'origines différentes. Et chaque soir, c'est l'une des familles qui invite le reste du bâtiment à un repas où à chaque fois, chaque famille apporte une partie des plats qui sont à disposition. Les tablées débordent dans le balcon intérieur et le repas dévie en fête musicale et animé. Très souvent, une partie des adultes se retrouvent en fin de soirée pour passer une fin de nuit câline dans une zone du dernier étage qui sert à de la culture de plantes diverses. En effet, le dernier étage est un étage technique où l'énergie en trop des panneaux solaires du toit, est utilisée pour condenser l'eau contenue dans l'air ambiant, pour assainir les eaux usées des habitants, cultiver des plantes (beaucoup de tomates et autres plantes maraîchères auto-consommées ou revendues), perpétué l'élevage de poissons et poulets.

L'ensemble du bâtiment est dans une zone convoitée par des promoteurs immobiliers. De plus, la communauté est mal vue, car trop tolérante, voir avec des rumeurs de consommation de drogue (ce qui est faux) et d'homosexualité (ce qui est vrai pour seulement quelques personnes). Résultat, le bâtiment est visé par une expropriation sous prétexte (vrai) que le bâtiment peut s'effondrer. Mais l'installation de quelques tirants et croix de chaînages stabiliseraient sans difficulté le bâtiment. Et mis à part ce défaut structurel important qui pourrait aboutir à l'effondrement de ce dernier, il y a de nombreux petits soucis de fonctionnement (fuites d'eau, appareils électrique défectueux, écartement de barreau trop important et permettant le passage d'une tête d'enfant, capteur d'étage et de passage de gens défaillant sur l'ascenseur qui est en panne depuis longtemps (et tant mieux), entrée d'air frais et extracteur d'air vicié bouchés, hygiènes des frigos catastrophiques, etc.).

La présence des chevaliers peut se faire via le prince Chukwufumnaya Akubundu (dit Chukou) ou un serveur ou un [korèdugaw \(un bouffon sacré du Mali\)](#). Dans le premier cas, le prince tente d'amadouer les chevaliers en montrant qu'avec

leurs aides, il est possible de résoudre beaucoup de situations parfois les plus triviales. Dans les deux autres cas, le serveur ou le bouffon sacré, sont des gens vivants dans l'immeuble en question.

L'idéal pour les PNJ serait de résoudre les dysfonctionnements de l'immeuble, tant structurel que dans son fonctionnement et administratif (sa destruction programmée à cause de la mise en danger des occupants).

Sauvez-les sorcières !

AVERTISSEMENT : cette partie-là de la mission peut heurter la sensibilité, surtout que les victimes sont des jeunes filles.

La mère supérieure Sarah D. McCullough de l'Ordre de la lumière rédemptrice va demander de l'aide pour secourir une quarantaine de jeunes filles qui viennent de se faire enlever et emmener sur site d'horreur.

Non loin de [Maiduguri](#) (capitale de Boko Haram depuis 2002, ville d'environ 1 million d'habitants), dans la « petite ville » de Biu (environ 200 000 habitants) se tient une école militaire de qualité pour Boko Haram. Sur ce plateau semi-aride les bâtiments semblent sortir de terre. C'est dans ce cadre qu'un centre de « ré-éducation » pour jeune fille a été installé.

L'ancien collège pour jeune fille est maintenant une série de salles où sont violées celles qui ont été enlevées. Elles sont revendues comme esclaves lorsqu'elles tombent enceintes. Et si elles résistent trop ou qu'aucune grossesse n'est constatée au bout de trois mois, elles sont jugées pour sorcellerie et exécutées.

Sources d'inspirations : [une vingtaine de femmes accusées de sorcellerie tuées par Boko Haram](#) (article du Monde), [des avortements pratiqués en masse sur des femmes rescapées de jihadistes](#) (article de jeune Afrique).

La reine des glaces et L'homme et la machine

Mission #33 (p40) et #30 (p37), du livret de la Garde. Si vous n'avez pas encore fait jouer ces épisodes, c'est le moment.

Légende cosmogonique Bantou

Voir le document remis aux joueurs pour avoir l'entretien avec le directeur du National Commission for Museums and Monuments, **Rasheedah Olawale**, permettra d'obtenir de nombreuses informations, dont la tradition orale a permis de transmettre. Les [bantous sont les plus anciens au Nigeria et les yorubas font partie des milliers de peuples descendants de ce « premier » peuple](#) (petit copier coller du site <https://mythologica.fr/afrique/index.htm>).

Rasheedah Olawale peut ajouter des choses relatives aux hypothèses de Gauvain :

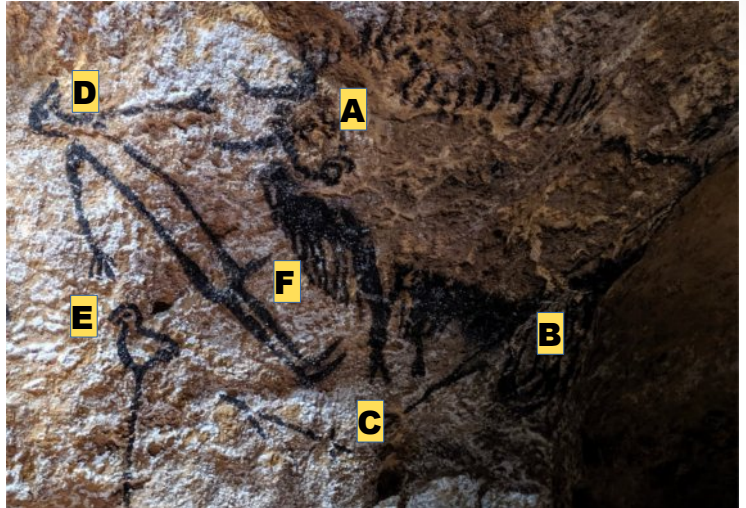
- ❑ Gauvain semble avoir oublié un élément important qui va dans son sens : ce premier changement apparu il y a environ 500 000 ans, c'est aussi l'époque du début de la maîtrise du feu et des premiers outils qui nous sont parvenus (en pierre ou os, car ceux en bois ont peut-être existé, mais ils n'ont pas résisté). À l'époque, les hominidés qui sont nos ancêtres étaient nombreux, on en découvrait assez régulièrement et à l'arrivée de l'Anathème, on en avait déjà découvert une dizaine d'espèces d'hominidés. Mais il est possible qu'il en ait existé d'autres qui ont pu disparaître à cette époque-là.
- ❑ Et si on cherche des changements globaux qui impactent toute la planète, il y a le grand bouleversement d'il y a environ 13 000 ans et celui de l'an 540. Les deux sont attribués à des météorites ou volcans, mais les particules qui ont été interprétées comme étant des indices pour de tels événements l'ont été avec des données de l'époque. Il serait intéressant de vérifier. Et tant qu'à faire, il pourrait être intéressant de regarder de nombreux artefacts archéologiques sous angle d'une trace de l'Anathème. Surtout s'il y a une « signature » quelconque qui peut être mesurée.
 - Le premier événement est (dans l'état actuel de nos connaissances) consécutif à un impact de météorite qui aurait fait chuter la température moyenne de 7 °C environ, mais sur plusieurs siècles (-12 900 à -11 600), entraînant la disparition des grands mammifères (mammouth, rhinocéros laineux, etc.) mais également les premiers hominidés arrivés en Amérique. Chose intéressante, ces premiers hominidés seraient potentiellement les premiers à avoir eu une véritable agriculture expliquant l'hétérogénéité de l'Amazonie.
 - Le deuxième est, là encore, à ce que l'on sait actuellement, consécutif à plusieurs éruptions volcaniques importantes. Là, on a de nombreuses traces, de nombreux témoignages. En 536, il n'y a pas eu de printemps ou d'été. La couche de nuage était tellement dense qu'il neigeait en août en Chine. La famine là-bas a réduit la population d'environ 70 %. En Europe, plus touché, ce sont des famines, des pestes (dites justiniennes et qui vont revenir régulièrement pendant 4 siècles), etc. qui vont décimer les populations. En Scandinavie, les bouleversements vont être tels que la transmission de la langue ne se fait pas, c'est une nouvelle langue qui apparaît. La population de Rome passe de 700 000 habitants à 20 000 en une année (beaucoup ont fui la cité, sans y revenir). C'est l'une des causes de la chute de cet empire déclinant.

- ❑ Détail intéressant, les deux événements ont eu plus d'impact sur l'hémisphère nord que sud. Tout comme depuis 2 034.

Par contre, pour Rasheedah Olawale, ce ne sont pas des preuves que cette théorie est bonne. Il n'y a pas, par exemple, de récit ou d'indice révélant des invasions comme celle qui se déroule depuis 2 034. Par contre, oui, il y a de nombreux détails très troublants qui vont, encore une fois dans son sens :

- ❑ La thérianthropie ou zoanthropie (un être humain avec des traits d'animaux, de façon complète ou partielle) existe en effet depuis la préhistoire.

- L'exemple de la grotte de Lascaux n'est pas anodin. Pour le moment il n'est pas interprété dans le sens de la présence de l'Anathème et il a toujours été vu de manière symbolique. C'est une grotte avec des centaines de dessins d'animaux et **un seul humain**. Celui-ci est loin des galeries spectaculaires. Il faut ramper dans un petit tunnel annexe, descendre pendant six mètres, sans échelle, sans ascenseur, sans **escalier**, sans lampe frontale, en tenant son feu qui est également sa lumière. Le fait d'arriver est déjà en soi un exploit pour l'époque. Nul n'y va par hasard. C'est un parcours du combattant qui a peut-être eut son lot de victime. Une fois arrivé en bas, il y a en effet une étrange scène. Il y a :



- ❑ A : une superbe bête dont on devine sans mal le mouvement de tête magnifiquement représenté, avec le relief de la paroi qui accentue le mouvement,
 - ❑ B : dont les entrailles pendent et la blessure est représenté par une fissure de la roche,
 - ❑ C : les traits qui l'ont blessé sont visibles et faciles à voir. L'une des armes est dans le prolongement de la blessure d'où sortent les entrailles de la bête.
 - ❑ D : En face, semblant tomber, un étrange humain à « tête d'oiseau », une fissure de la paroi est dans le prolongement de l'une des cornes de la bête et accentue d'autant la scène que la fissure au niveau des entrailles est moins profonde et moins nette. Ça donne l'impression que l'homme est coupé en deux avec ce coup de corne.
 - ❑ E : « l'homme » lâche un **propulseur**, celui qui lui a sans doute permis de blesser l'animal.
 - ❑ F : L'homme est en érection, sans nul doute pour qu'on comprenne bien qu'il s'agisse d'un mâle et non d'une femelle car chez les humains, à l'époque, les représentations humaines sont surtout des femmes de fortes corpulences et très sexualisée.
- ❑ Nous avons là une scène d'une double mise mort, celle d'une bête sacrée, qui, dans son agonie et d'un puissant mouvement de tête, tue l'homme qui l'a tué. Là, ce ne sont que des éléments « factuels », difficile d'interpréter plus. Par contre, il est possible d'interpréter différemment, à la lumière de ce que l'année 2 034 nous a amené. Mais dans ce cas, pour le moment, impossible d'en dire davantage.
 - ❑ Il y a aussi un rhinocéros laineux (le seul de la grotte) juste à côté de « l'humain » qui semble tourner dos à la scène et s'éloigner, mais il est difficile d'en dire plus.
- ❑ Les masques sont fascinants à plus d'un titre. On a tendance à l'oublier, mais avoir accès à son image n'est plus un luxe que depuis très très peu de temps. Un « simple » miroir était un objet compliqué à fabriquer et la qualité de ceux-ci était loin d'égaliser ceux que l'ère industrielle permet. Et faire appel à un artiste pour se faire tirer le portrait était encore plus luxueux. Et même si la presque totalité des gens ignoraient exactement la tête qu'ils avaient, ils savaient que leurs visages pouvaient les identifier. Les masques ont longtemps joué ce rôle-là : porter un masque, devenir un autre, se masquer, se cacher sous un masque. Évidemment, les masques les plus anciens sont en pierre car dans une autre matière, c'est nettement plus difficile pour ne pas subir les outrages du temps et nous parvenir. Et en effet, les plus vieux masques sont ici, en Afrique.

Difficile de trouver des arguments contre ou pour, afin de trancher dans un sens ou l'autre. Car l'Anathème a apporté beaucoup de choses, désagréable et certainement délétère, mais qui peuvent aussi peut-être expliquer certaines choses.

Le Knight a développé des technologies impressionnantes et le docteur Niakaté (Merlin), à de nombreuses reprises, a démontré qu'il était de la trempe de ces savants holistiques jusqu'au siècle des lumières européennes. Donc, oui, certaines clés de connaissances peuvent sans doute passer par des gestes importants.

Mais l'une des choses importantes à avoir en tête, c'est le colonialisme qu'a subi le continent africain, avec de très nombreuses œuvres d'arts qui sont encore dans des musées occidentaux, surtout à Londres, Paris et Berlin.

C'est pourquoi, avant de pouvoir prêter, voir accompagner des masques les plus anciens, il faut d'abord demander l'autorisation au président, **Tobeolisa Chikwendu**.

Autres informations

Cette fois-ci ou un peu plus tard, les joueurs vont peut-être profiter d'être en contact avec un érudit pour poser des questions sur « leurs animaux guides » qu'ils arrivent « à voir ».

Sa fierté l'empêchant d'avouer son ignorance, il va rapprocher ce phénomène aux animaux totems et sacrés comme en trouve à Lascaux par exemple. Il va notamment attirer l'attention sur le fait que les animaux sacrés vivent loin des hommes, car ils sont « inaccessibles ». En opposition, par exemple, entre un chat et un lynx.

Si les chevaliers insistent trop, il va s'en sortir par une pirouette en indiquant que les connaissances sont théoriques et qu'il faut puiser dans les commentaires des textes sacrés, comme le [midrash](#) pour y trouver des réponses partielles.

Les têtes d'Ife

Soit en passant par le professeur **Rasheedah Olawale** (le directeur du National Commission for Museums and Monuments), soit en se renseignant via un autre PNJ avec lesquels les chevaliers ont noué des bonnes relations, il est possible d'aller à Ife pour y rencontrer **Bantude Okafor** au palais d'Ife.

Si le professeur Rasheedah Olawale n'est pas à l'origine du rendez-vous, il se joindra très vite à la réunion. Si jamais c'est la première fois qu'il rencontre les PJ, il pourra donner les informations de la partie « [Légende cosmogonique Bantou](#) ».

La rencontre avec Bantude Okafor va dépendre des actions qui auront mené les PJ devant cette figure d'autorité d'Ife. Dans le palais, les têtes (ou les reproductions des œuvres qui sont encore en Europe) sont dans une salle où ces visages d'anciens rois ou conseillers de rois, sont mis en valeur de manière très ostentatoire.

Diplomatie, magouille ou pot-de-vin, sont des moyens pour obtenir assez facilement des copies. Par contre, avoir un vrai masque et non une tête (qu'il est impossible d'utiliser comme masque) est nettement plus compliqué. Il ne reste que trois masques anciens qui intéresseront Gauvain :

- Un masque en bronze très ancien, possiblement l'un des premiers objets métallique fait par des humains, est en possession de **Adenian**, l'une des épouses de Bantude Okafor. Adenian ne le vendra que si sa plus grande concurrente (**Goke**) est écartée de la couche de Bantude.
- Les deux autres masques appartiennent à une riche entrepreneure brésilienne (**Cavalcanti Barros**) qui refuse de les vendre. Mais, ses affaires réussissent bien, donc elle fait beaucoup d'ombres. Et dans cette société machiste, ça passe encore moins bien. Il sera donc facile d'organiser une magouille pour la faire expulser du territoire sans l'intégralité de ses biens qui seront saisis, ou un vol.



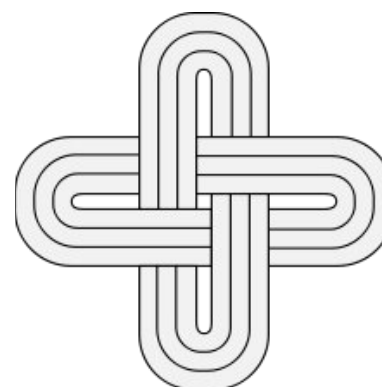
Détails sur la ville d'Ife

Précision importante, même si la ville d'Ife est grande et riche d'histoire, il y a peu d'hôtels et d'universités, mais aucun musée. Cela peut paraître surprenant vu que la ville est l'union de 13 cités qui ont fondé la **civilisation Yoruba**. Les yorubas sont eux-mêmes issus des [bantous, l'une des plus grandes civilisations du monde](#), dont la langue est parlée dans presque toute l'Afrique sub-saharienne. Mais les bantous s'étendent depuis des millénaires en absorbant les autres cultures et coutumes, alors que [les yorubas sont plus isolationnistes](#).

La ville d'Ife s'est développée pendant le Moyen Âge européen et c'est une épidémie de peste noire qui la stoppa au XIV^e siècle.

C'est une ville où les bâtiments de cultes sont voisins, où l'activité bouillonne en permanence et l'agriculture fortement présente. Le coton est transformé sur place et toutes les industries relatives à la mode y sont présentes. Si vous n'avez pas encore exploité la sapologie, c'est le moment. Par exemple un PNJ peut se moquer ouvertement d'un *éclat de soleil* présent à une réception ou qui passe dans la rue.

Sources d'inspirations : articles wikipédia sur les [têtes d'Ife](#), la [ville d'Ife](#) (ou [même chose en anglais](#)). [Masque en bronze d'Ife](#) site internet Art Africain.



Symbole héraldique de la royauté de Yoruba, le nœud de Salomon

Soirée mouvementée

L'idéal est de placer « l'incident » à Ife, avec l'[étrange rencontre](#) et si possible au moins après une rencontre avec la mère supérieure Sarah D. McCullough de l'Ordre de la lumière rédemptrice.

Alors que les invités commencent à partir de la soirée, l'un des serveurs glisse discrètement une bombe sous l'une des dessertes. Juste après il quitte rapidement les lieux. Son comportement le rend suspect et les chevaliers peuvent le remarquer.

Si les chevaliers ne réussissent pas à empêcher la bombe d'exploser, elle fera assez peu de dommage (2D6), ne tuant personne mais blessant surtout les personnes les plus proches. Par contre, tous les systèmes électroniques, informatiques, cybernétiques, etc. se font infecter par un virus de la Machine. Les méta-armures y résistent automatiquement si elles sont équipées du module Thunder security. Pour les autres, il faut une intervention sur un test base *Technique* ou *Savoir*, difficulté *Ardu* (5), pour s'en débarrasser. Si les chevaliers n'interviennent pas rapidement, les personnes avec implant cybernétiques, puis les autres, vont changer d'attitude et en une demi-heure, c'est une bande de « mise à jour » qui va attaquer les chevaliers... une bande constituée d'alliés !

Neutraliser la bande sans la tuer ou la blesser risque d'être un défi si les chevaliers n'y pensent pas. Dans ce cas, ils devront subir une perte importante d'espoir (par exemple 3 à 5D6), le double cas d'échec du combo *Hargne* – *Sang-froid*.

Un interrogatoire superficiel du **serveur** donne un résultat décevant (sa motivation peut être une vengeance ou la volonté d'atteindre de nouveaux alliés de l'ordre de la lumière rédemptrice, etc.). Via des analyses poussées ou un interrogatoire plus poussé, il est possible de comprendre que le serveur est au service de la Machine, en tant que Mise à jour. Il est là pour tenter d'atteindre le Knight ou de former petit à petit une bande qui pourra implanter la Machine sur le territoire de la Dame.

Type : Bande (recrue) (Ldb p381)

Tactique : Les mises à jour se ruent sur les chevaliers usant de points d'énergie puis ceux en méta-armure, comme si elles étaient avides d'énergie.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	4	4	10	8	8
Aspect except	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input checked="" type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur	<input type="checkbox"/> Mineur <input type="checkbox"/> Majeur
	--	--	(2)	--	--
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus (inclus dans la valeur de bouclier) Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Défense	Réaction	Initiative	Cohésion	Débordement	PA/ Bouclier
	2	7	1	50	9
Capacités	<p>Drain d'énergie : Le PNJ peut décider d'infliger ses dégâts sur les points d'énergie plutôt que sur les points de santé. Le CdF fonctionne, mais pas les points d'armure. Si le PNJ est tué, les PJ ayant subi cet effet récupéreront 1D6 points d'énergie par tranche complète de 6 points d'énergie perdus.</p> <p>Copie parfaite : Lorsqu'un PJ cherche à savoir si le PNJ est une créature de l'Anathème, il doit réussir un test base <i>Perception</i> ou <i>Instinct</i> difficulté difficile (6).</p>				

Étrange rencontre (avec Ala ou Eshu ?)

À vous de choisir à quel moment placer cette rencontre, l'idéal serait de le faire avant la partie [Complot à tous les étages](#). Et pour le lieu, l'idéal serait [lorsque les chevaliers sont à Ife](#).

La rencontre commence par un·e messager (qui sera reconnu par quelques personnes entourant les chevaliers comme un·e envoyé d'un·e Orixas, un « grand esprit »). L'enfant qui vient vers eux semble avoir un peu moins de 10 ans et arbore un sourire solaire. Le sexe de l'enfant dépendra du choix que vous ferez (Ala ou Eshu, voir ci-dessous). L'enfant ira directement vers le chevalier qui a le plus en Dame. Iel se plantera devant le chevalier, dira son message, rira aux éclats et partira en courant, disparaissant dans la foule. Le message est le suivant :

Bonjour chevalier,

Je suis ici à la demande d'un Orixas (un grand esprit) qui vous demande d'aller voir Kolawole Bidemi à Igidu.

Au revoir... mortel, hihihhi

Si les chevaliers empêchent l'enfant de s'enfuir, ils vont avoir droit à de nombreux regards hostiles et les PNJ qui ont les meilleures relations avec les chevaliers viendront leur demander de ne pas se comporter comme des colons et de laisser l'enfant partir.

[Igidu](#) est un tout petit village à une trentaine de kilomètres à l'ouest d'Ife, dont une quinzaine en piste de terre fortement arboré et deux kilomètres à pied à travers la jungle. En vector, c'est encore plus compliqué, il faudra laisser l'appareil au bout de la piste, donc 17 km avant la destination. C'est un petit village d'une trentaine de « bâtiments » dispersé au milieu de la jungle et environ 70 habitants. L'un d'eux est **Kolawole Bidemi**, une sorte de sorcier marabout.

Le marabout va les accueillir en les nommant (dans l'absolu, les chevaliers sont des personnages publics, reconnus, donc cela ne devrait pas trop les étonner), leurs souhaitant la bienvenue et il leur demande de venir dans sa hutte afin qu'il leur fasse leur grande révélation fumeuse. En effet, à peine sont-ils entrés dans sa hutte qu'il va commencer une cérémonie et allumé de nombreux braseros produisant des fumés et des parfums très prononcés. Tout en officiant, il entrecoupe son rituel d'explications. Dans le texte qui suit, il faut remplacer XXXXX, YYYYYY par des noms de chevaliers. Et c'est à vous, MJ, de choisir entre Ala et Eshu. Ce qui ne change rien au reste du contenu, seul l'Orixas sera différent.

Voici le discours de Kolawole Bidemi :

Je suis un serviteur, un humble marabout, un gardien des mythes, des traditions, un juge devant les mortels et un témoin devant les Orixas. Et parfois, ceux-ci me font l'honneur de directement venir me voir et me parler... dans mes rêves.

Et c'est justement ce qui est arrivé cette nuit. Je t'ai vu XXXXX [il touche le bras de XXXXX, l'un des chevaliers], et toi aussi YYYYYY [il touche la main de YYYYYY, l'un des chevaliers] et je vous ai tous vus, chacun de vous [dit-il en agitant ce qui semble un serpent desséché depuis longtemps].

C'est Ala/Eshu [choisir l'un des deux Orixas] qui est venu me voir et me parler de chacun de vous. Te concernant, XXXXX, iel m'a dit que... [donner une information non publique, pas forcément un secret, le mieux est de demander au joueur en question qu'il dise ce que le marabout déclare et qui obligera son chevalier à reconnaître que c'est une information théoriquement inconnue de tous, sauf éventuellement d'une personne morte et surtout cette information le bouleversera et le fera vaciller sur ses croyances et certitudes].

Sur toi, YYYYYY, iel m'a dit... [recommencer avec chaque joueur qui doit dire ce que le marabout déclare devant tout le monde]

Il faut aussi que je vous donne le message qui s'adresse à vous tous, car oui, Ala/Eshu a un message pour vous. En effet, c'est dans les terres sacrées...

Au fur et à mesure que le marabout décrit sa vision, tous les chevaliers vont la vivre. Les derniers à entrer dans le monde des rêves seront ceux qui avaient gardé leurs casques. Mais tous iront.

Petit détail ayant son importance, il n'existe pas dans les traditions africaines donc aussi Igbo (pour Ala) et Yoruba (pour Eshu) d'entités essentiellement maléfiques répondant d'un unique être déchu. Il apparaît dans les croyances que les esprits (Orixas) ont chacun leur part de négativité et de positivité « comme tout un chacun ». L'objectif d'une identification d'esprit mauvais, de la présence de Satan, par les missionnaires était un moyen d'imposer la morale chrétienne aux autochtones, quitte à renverser le sens de leur mythologie, en désignant les attributs d'un de leurs dieux comme « mauvais ».

Le rêve (voir Atlas p68, CdT p239 ou CdL p116&265) débute par un étrange paysage. L'Orixas attend les chevaliers au milieu de nombreux [mégalithes qui sont des milliers de penis en pierres](#). L'Orixas s'adresse aux chevaliers :

*C'est ici que votre espèce est née. C'est ici que le kyphi ouvre les portes du Tribunal, souvenez-vous-en ! La **dominatrice** ne doit pas se réveiller ! À vous de plaider votre cause.*

Ala



Eshu



Extrait wikipedia : Ala, également appelée Ani, Ana, Ale ou Ali selon les dialectes, est l'une des divinités les plus importantes de la mythologie igbo. Fille du dieu suprême Chukwu, elle est à la fois déesse de la Terre, de la fertilité, de la justice, de la morale et des ancêtres.

Elle règne sur le monde des ancêtres, c'est-à-dire sous terre. Les Igbo considèrent que les morts enterrés sont ensuite transformés en terre et donc accueillis dans le corps de la déesse. Elle est à l'origine de la sacralisation de la terre. Elle est notamment vénérée lors de la fête du Yam, une fête de la moisson de l'igname.

En tant que déesse de la justice et de la morale, Ala est celle qui décide des tabous. Elle veille aux droits et coutumes igbo, qui sont désignés sous le terme « Omenala ».

À l'origine de la fertilité de la terre, elle est aussi responsable de la fécondité. Elle protège ainsi à la fois les mères et les enfants. Ala est d'ailleurs souvent représentée accompagnée d'un enfant. Elle est même considérée comme la mère des Igbo.

Le python est son animal messager. La présence de ce serpent est donc vu comme un bon signe. Le croissant de lune est un autre élément associé à Ala

Extrait wikipedia : Eshu est, en Afrique, et aux Caraïbes comme au Brésil, l'esprit de la communication. C'est le gardien des terrains, des villes, des maisons et de l'axe, des choses construites de la main de l'homme et de son comportement. Il est celui qui doit recevoir les offrandes en premier lieu, de manière à s'assurer que tout aille bien, et que sa fonction de messager entre l'Orun et le Aiyé, mondes matériel et spirituel, soit pleinement réalisée.

En Afrique à l'époque de la colonisation témoignant d'un formidable syncrétisme culturel, il fut maladroitement identifié au Diable des chrétiens par les colons, eu égard à son style irrévérent, obscène et joueur, tel qu'il est représenté dans le culte africain, nanti d'un phallus et d'une paire de cornes ; mais « bien loin d'être le diable que les missionnaires chrétiens ont stigmatisé, il cache sous son caractère fantasque l'amour de la vérité ». Mais Eshu ne peut pas être jugé avec les notions de bien et de mal telles que les entend la culture morale européenne aux sens judéo-chrétien et grec.

Révélation :

C'est ici que votre espèce est née. C'est ici que le kyphi ouvre les portes du Tribunal, souvenez-vous-en ! La dominatrice ne doit pas se réveiller ! À vous de plaider votre cause.

Juste après cette étrange vision, ils se réveillent dans la cahute du marabout. Ils connaissent tous les ingrédients et la recette de fabrication du kyphi (voir ci-dessous) et le fait que cela permet de contacter l'Arbitre, sans réellement savoir qui est l'Arbitre, si ce n'est un « puissant Orixia ». Ils savent aussi où doit se mener le rituel.

Après leur réveil, le marabout répondra du mieux qu'il peut. Mais il n'est qu'un marabout au fin fond d'une jungle au Nigeria. Il peut répondre surtout à des questions relatives à la spiritualité (selon son point de vue, même s'il a conscience qu'ailleurs c'est différent, car oui, quand il était jeune, il regardait la télé, mais il n'aime pas la production nollywoodienne, ni celle venant de l'étranger). Il n'est pas un Orixia et donc il ne connaît la volonté des Orixas et ce qu'ils veulent dire. Il ne peut qu'aider les chevaliers en donnant une partie de ses maigres connaissances.

Au sujet du kyphi, il ne connaît pas la même recette qu'eux. La sienne comprend une douzaine de plantes, graisse d'animaux et minéraux qui se trouvent dans la jungle, autour de là-où il habite. Il peut même leur donner quelques ingrédients.

Voici deux articles internet sur le kyphi et les nombreuses recettes qui existent : [article wikipedia](#) et [article du Temps sur les travaux du CNRS](#). Rappel, le mot parfum, vient de « per fumum », par la fumée. À la base c'est un outil mystique visant à chasser les mauvais esprits, à entrer en contact avec les esprits, à attirer la bienveillance des esprits (pour les Égyptiens de l'époque pharaonique, les dieux sont ceux qui sont bien parfumés, d'où l'importance des parfums aussi dans la momification), par la suite, le parfum est aussi devenu le moyen de soigner, de séduire, etc. En Asie, l'encens remplace les parfums.

Petit détail, habituellement le marabout se fait payer pour ses prestations, mais là, il considère que le message était très important et donc ne réclamera pas d'argent. Mais si jamais ils donnent quelque chose, il donnera un grigri, [voir ci-dessus pour les effets](#).

Précisions concernant le rituel

La majorité des ingrédients peuvent s'acheter dans la partie Est de l'Afrique, sans trop de difficulté. Les deux ingrédients problématiques sont la gomme-résine du baumier et le vin de dattes qui ne sera pas exactement ce que les chevaliers souhaitent.

La **gomme-résine du baumier** existe, mais en très faible quantité, car les arbres de types *dacryodes macrophylla* ont été exploités pour leurs fruits et peu pour la résine. La seule exploitation commerciale dans le monde qui exportait de la gomme-résine était en Israël. Heureusement, il existe des stocks, mais il faut en dénicher. Ou alors il faut trouver une exploitation ou un arbre sur place et extraire l'exsudation. L'idéal est de le faire sur plusieurs arbres pour en avoir une quantité suffisante et de faire évaporer la [fraction oléo \(huiles essentielles\) pour n'avoir que la gomme-résine](#).

Pour le **vin de dattes**, il faut insister pour obtenir spécifiquement celui souhaité, sinon, ce seront des bouteilles, souvent d'un vin dilué. Par contre la recette du vin de dattes n'est pas précisée dans la recette du rituel. Si les chevaliers en confectionnent eux-mêmes avec des dattes ayant plus de 5 ans, ils auront du vin au bout de deux semaines de macération dans une jarre ou un pot en argile. Par filtration, ils auront ce qu'ils souhaitent. Ils pourront se rendre compte du problème en vérifiant la qualité du vin vendu par les commerçants éthiopiens (ou d'ailleurs). En réfléchissant par eux-mêmes ou en demandant à un expert, ils auront l'information et la recette.

Si un ou plusieurs ingrédients de moins de 05 % (voir ci-dessous) ne sont pas exactement ceux indiqués, un malus de 03 sera appliqué lors des interactions avec l'Arbitre.

Si un ou plusieurs ingrédients de 05 % ou plus ne sont pas exactement les mêmes, le rituel échouera automatiquement.

Si, durant le rituel, un sacrifice accompagne l'ouverture des portes, un bonus de 03 sera donné lors des interactions avec l'Arbitre. Il faut entendre le sacrifice au sens de ce qu'il est : *le fait de rendre sacré*. Si les chevaliers ce sont renseignées, ils sauront que les « *meilleurs sacrifices* », les plus anciens, étaient relatifs aux parfums, aux fumées, etc. car le message est délivré par les fumées. L'aspect olfactif étant le divin par essence, par définition. L'idéal est donc de brûler un papier fabriqué par le chevalier, sur lequel il écrit des louanges ou des requêtes envers des divinités.

Recette du kyphi

Vous connaissez les ingrédients précis et le mode opératoire pour fabriquer le kyphi qui permet d'ouvrir les portes du *Tribunal*. Vous savez que la « pureté » des ingrédients est primordiale. Vous savez aussi la manière dont le rituel doit être mené et quoi dire pour que l'Arbitre vous écoute de manière favorable. Vous savez aussi où doit se dérouler le rituel.

Liste des ingrédients et préparation

Vous ignorez si s'écarter des détails indiqués aura une incidence. Pour tous les végétaux secs, ils doivent être séchés sur une pierre plate bien ensoleillée, si possible une pierre en calcaire ou en marbre et si possible durant les journées les plus chaudes de l'année. Pour les plantes qui ne peuvent pas attendre cette période, il est possible de les sécher du mieux possible, tant que c'est par le soleil comme source directe de chaleur.

- 04 % de miel d'acacia ([vachellia tortilis](#)) provenant d'une ruche d'abeille égyptienne (*apis mellifera lamarckii*), récolté avant la nouvelle lune qui suit la fin de la floraison des acacias
- 08 % de la cire provenant d'une ruche d'abeille égyptienne (*apis mellifera lamarckii*)
- 07 % de gomme-résine aromatique produite par l'arbre à myrrhe ([commiphora myrrha](#)), si possible ayant au moins dix ans
- 09 % à moitié de fleurs séchées et de racines séchées de genêt ([genista cinerea](#))
- 04 % à moitié de tiges et feuilles séchées de seseli ([seseli tortuosum](#))
- 07 % de stigmates de safran séchés ([crocus sativus](#))
- 12 % à moitié de baies et de feuilles de genièvre ([juniperus communis](#))
- 08 % de gomme-résine de baumier ([dacryodes macrophylla](#))
- 04 % de graines séchées de cardamome ([elettaria cardamomum](#))
- 04 % de fleurs et graines séchées d'oseille crépue ([rumex crispus](#))
- 06 % de racines et tiges séchées de jonc odorant ([acorus calamus](#)), attention, ne pas dépasser ce dosage, car la plante est toxique
- 07 % de feuilles (80%) et tiges (20%) de menthe ([mentha spicata](#)) fraîche, cueillie au maximum à l'aube précédente, surtout sans fleur ou graines
- 09 % de graisse de civette palmiste africaine ([nandinia binotata](#))
- 04 % d'hyaraceum ou pierre d'Afrique, provenant de daman du Cap adulte ([procovia capensis](#))
- 07 % de vin de dattes ([phoenix dactylifera](#)) ayant au moins 5 ans d'âge, si possible conserver pendant ce temps-là dans une jarre cuite d'argile de limon provenant d'une rivière connaissant de forte variation de crue.

Réduire en poudre les composantes végétales séchées à l'aide d'un pilon en marbre dans un creuset en pierre dur. Ajouter les autres composant dans l'ordre indiqué. Faire attention aux troubles d'équilibre et de comportement à l'ajout et mélange des deux derniers composants. Sentir l'ivresse qui en découle participe à la réussite de la préparation. Une fois tous les ingrédients bien mélanger, laisser sécher au soleil. Agglomérer les boulettes qui se font sous l'action de la bénédiction du soleil, en boules de 2 à 5 cm de diamètres. Pour les rituels, il faut une boule de 2 cm pour une femme ou un enfant et une boule de 5 cm ou deux de 2 cm pour un homme. Pour un roi, il faut deux boules de 5 cm.

Rituel d'ouverture des voies

À pratiquer dans l'un des sites au sud de l'Éthiopie, là où des stèles funéraires de formes phalliques sont dressées. Les pratiquants du rituel doivent former un cercle, assis, nus (ou recouvert d'un linge en lin non traité, afin de se protéger de la chaleur du soleil), les genoux se touchant dans une chaîne plus ou moins ronde. Les boules de parfum sont mises devant chacun des participants et allumé avec une tige en acacia enduit de graisse animal ou d'un autre procédé permettant de les allumer.

Quand les pratiquants du rituel commencent à respirer les effluves du parfum, ils doivent dire (dans la langue qu'ils veulent), la phrase d'apaisement et d'invocation. Lorsque tous les pratiquants s'endorment en récitant cette phrase-là, ils partent vers le *Tribunal*. S'ils sont investis des esprits des ancêtres inhumés sur place, il est normal que la sexualité des morts se soit réveillés. Mais dans ce cas, il faut attendre la fin des copulations pour entrer dans le *Tribunal*.

La phrase que tous doivent dire à l'unisson est :

Ô arbitre, écoute ma supplique et daigne recevoir cet humble mortel.

Ceux qui meurent durant ce rituel, seront bénits et devront recevoir des hommages funéraires digne d'un grand roi.

Rappel, l'Orixa a dit :

C'est ici que votre espèce est née. C'est ici que le kyphi ouvre les portes du Tribunal, souvenez-vous-en ! La dominatrice ne doit pas se réveiller ! À vous de plaider votre cause.

Complots à tous les étages

[Mariam Kamara](#) invite les chevaliers à l'inauguration d'un bâtiment qu'elle a conçu et qui vise à centraliser les administrations relatives aux réfugiés fuyant l'Anathème dans le pays ou provenant de l'étranger.

Durant l'inauguration, à laquelle officiellement le **président Tobeolisa Chikwendu** viendra couper le ruban (et à laquelle il ne viendra pas), les chevaliers vont rencontrer pas mal de beau monde (et éventuellement être plus ou moins bien vu suivant leurs actions précédentes), notamment, la **Mère supérieure Sarah D. McCullough de l'Ordre de la lumière rédemptrice (OLR)**. C'est elle qui viendra vers les chevaliers. Elle sera très charmante et bienveillante, surtout si l'un des chevaliers semble pieux ou auréolé d'exploits contre l'Anathème. Mais il n'y a que ça qui semble réellement l'intéressé. Non seulement elle a fait vœux de chasteté, mais en plus, elle est fanatique et obnubilée par la lutte contre l'Anathème.

Quand vous le souhaiterez, une jeune personne apportant les boissons, se fera exploser en arrivant à proximité de la mère supérieure. Juste avant l'explosion, elle hurlera qu'*Allah est grand et la corruption des hommes, petite*. Les chevaliers encaisseront 5d6 de dommages.

C'est un attentat qui fera de nombreuses victimes, dont la mère supérieure et un groupe de cinq diplomates étrangers (des représentants du G5 Sahel) venus pour signer avec le Nigeria un élargissement pour sa lutte contre le djihadisme. C'était eux la véritable cible, mais le kamikaze ne les trouvait pas dans la foule et son sang n'a fait qu'un tour en voyant la mère supérieure.

« Évidement » l'attentat sera attribué à Boko Haram. Certes c'est juste, mais les accusations arriveront bien avant la moindre preuve ou la moindre revendication. La revendication officielle arrivera dans la matinée suivante et ne concernera que la mère supérieure. **Nkemakolam Okwukwe, le dirigeant de Boko Haram**, préfère réorienter les revendications initialement prévues pour empêcher l'alliance G5 Sahel et Nigeria. Il espère ainsi pouvoir refaire un attentat dans un cadre moins sécuritaire que s'ils avaient fait une telle revendication.

Chose plus étonnante, les chevaliers seront mis en accusation. Des preuves matérielles les inculpant directement vont rapidement apparaître dans les fouilles du logement du kamikaze, ainsi que des échanges de messages. Choisissez un PNJ avec le contact est bien passé, c'est lui le traître qui aura fourni les preuves matérielles et mis en contact le kamikaze et le chevalier impliqué.

Théoriquement, il devrait être impossible aux chevaliers d'enquêter, mais via des contacts, des services, des corruptions directes, etc. ils seront vite libres de pouvoir mener leurs investigations.

Les choses se compliquent

Une fois l'accès aux pièces du dossier et via les analyses des traces matérielles, des messages, etc. les chevaliers pourront remonter à l'identité du PNJ qui les a trahis. À vous de voir si ledit PNJ c'est suicidé, s'il a trahi à son insu (et dans ce cas il peut faire part des soupçons de la personne qui l'a manipulé : **Ayo Oluwatumise**) ou s'il a disparu (auquel cas, il serait préférable de se dépêcher de le sauver) :

- Le suicide peut être dû à la honte. Dans ce cas, le message laissé sur place donnera le nom du PNJ responsable de la trahison. Si le suicide est un meurtre déguisé, les témoignages des voisins mènera vers Ayo Oluwatumise.
- Si le PNJ s'est fait voler et trahir, il soupçonne immédiatement Ayo Oluwatumise qui avait un comportement trop étrange par rapport à d'habitude. Il semblait nerveux et paranoïaque.
- Si le PNJ a disparu, c'est Ayo Oluwatumise qui l'a enlevé et ils voyagent vers le nord-est. Dans quelques heures le PNJ sera livré à Boko Haram qui le torturera pour vérifier qu'il ne sait rien. Suite à quoi ils l'exécuteront, ainsi qu'Ayo.

Ayo Oluwatumise n'est pas un fervent suivant de Boko Haram. Il se doute de qui sont ceux qui le font chanter et il se contente de suivre les ordres pour ne pas mourir. Il coopérera si sa sécurité est garantie ou s'il est carrément exfiltré du Nigeria. Il ne peut donner aucun nom de personne, juste des adresses sans valeur ou des villages reculés, loin au nord-est, dans la zone contrôlée par Boko Haram. Une fois sur place, tout le monde sera très ouvertement hostile. Tout au plus il sera possible d'avoir une personne au téléphone qui pourra répondre à des questions en échange d'un service : éliminer une créature de la Dame qui attaque leurs communautés (une prodige (LdB p368) et autant de créatures de glace (LdB p369) que de PJ). Vous trouverez ci-dessous des profils de créatures nettement plus costaud pour faire face à des chevaliers avec plus de 250 PG.

Chose étrange, l'une des créatures de glaces a des saletés coincées entre certains pics de glaces. En y regardant de plus près, ça ressemble à des circuits électroniques, comme si la créature s'était frottée à quelque chose et en avait arraché des bouts. Sauf que ces circuits semblent encore actifs. Il semble y avoir un dispositif de géolocalisation, une série d'appareil capable de prendre des mesures biologiques et les transmettre. Vu que la portée potentielle peut se mesurer en dizaines de kilomètres, il est impossible de localiser le récepteur, d'autant qu'il peut être aussi dans les airs via un drone autonome.

Icenou, prodige (Dame) (élite)

Profil normal : LdB p368

Type : Salopard (héros)

Tactique : La créature cible prioritairement ceux ayant le plus haut score en *Bête*, puis en *Hargne*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	12	12	18	12
Aspect except	■ min □ Maj (6)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min ■ Maj (9)	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
6	6	6	300	–	15
Capa	Accablant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.				
	Actions multiples (2) : Le PNJ possède 2 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.				
	Module : Le PNJ bénéficie de l'équivalent des modules grappin, adhérence niv2 et découpeur.				
	Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
Capa	Protégé du Seigneur : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.				
	Résistance lumineuse : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.				
	Serviteur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.				
Capa	Tueur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un PJ disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), ses dégâts sont augmentés d'une valeur fixe égale à son score dans l'aspect de son Seigneur (le score de l'aspect exceptionnel est ignoré dans ce calcul).				
	Au contact/distance	Arme improvisée : Dégâts : 15D6+13 – Portée : Contact/Longue – Effets : anti-véhicule / Dispersion			

Ça peut empirer ?

Durant une réception, **Rasheedah Olawale**, le directeur du National Commission for Museums and Monuments, vient leur annoncé qu'il a trouvé une famille de **griot** capable de leur apporter des réponses. Ils acceptent de les rencontrer mais à la condition que les chevaliers viennent sans moyen pour enregistrer, incluant les méta-armures. Ils n'ont pas confiance dans l'écriture et les technologies. Le patriarche est **Orjy Chonosso**. La famille de bardes est spécialisée dans les récits légendaires les plus anciens. Aucun historien n'y prête foi car cela fait longtemps que la démonstration a été faite que les récits changent souvent, parfois de manière importante. Mais ce sont les seuls qui revendiquent être les détenteurs de la « vraie histoire » des (choisissez autant que vous voulez, car eux le feront sans vergogne) : youruba, bantou, Ife, Nigeria, cosmique, etc.

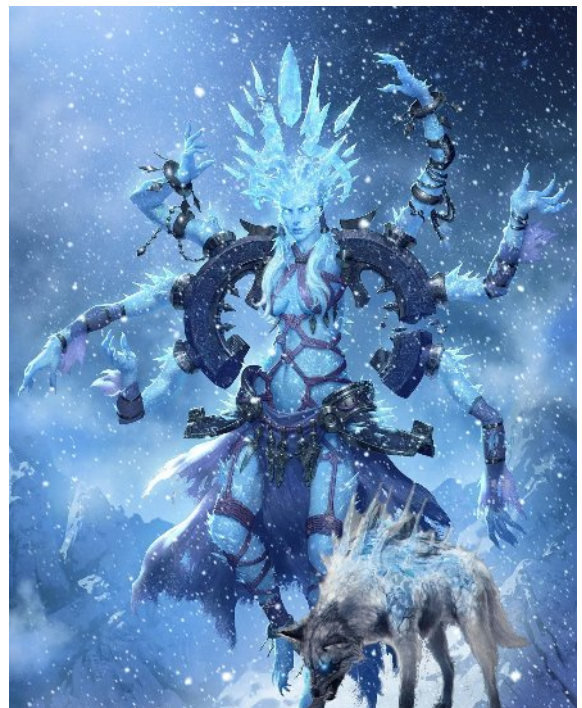
Loups des glaces, créature de glace (élite)

Profil normal : LdB p369

Type : Hostile (initié)

Tactique : La créature cible prioritairement ceux ayant le plus haut score en *Bête*, puis en *Dame*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	12	8	8	4
Aspect except	■ min □ Maj (2)	□ min ■ Maj (3)	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --	□ min □ Maj --
Déf	Réac	Init	PS	PE	Bouclier
12	4	5	100	–	10
Capa	Charge brutale : Une fois par combat, le PNJ peut parcourir instantanément la distance qui le sépare d'un ennemi à portée moyenne ou inférieure. Il doit faire un jet pour toucher, s'il réussit, il inflige à son ennemi les dégâts de son arme auxquels s'ajoute deux fois son score de Bête.				
Capa	Loyauté sans faille : Le PNJ ne fuit jamais et ne se rend jamais.				
	Protéiforme (mineur) : Le PNJ peut changer son apparence et se doter d'armes avec les effets suivants (au choix du MJ) : meurtrier, destructeur ou choc 1.				
Au contact	Morsure glacée : Dégâts : 9D6+3+Bête – Portée : Contact – Effets : Meurtrier ou destructeur ou choc 1				



Durant la même soirée, les chevaliers vont voir débarquer le fils de Merlin qui va les engueuler. En effet, en « neutralisant » la prodige et les créatures de glaces, ils ont interrompu une expérience de la NAU. Car cela fait plusieurs semaines qu'un commando de la NAU, supervisé par **Samuel Niakaté**, surveille et interfère discrètement avec ce groupe de créatures. Par exemple en exfiltrant les personnes enlevées, en changeant l'alimentation des créatures de glaces, en fixant des capteurs sur une créature de glace, etc. (vous pouvez remplacer la surveillance du prodige de la glace de l'épisode « [Les choses se compliquent](#) » par autre chose comme la créature de glace de « [La grande chasse](#) » ou tout autre rencontre du genre)

Samuel Niakaté est accompagné d'une dizaine de robots anthropomorphes ANT et d'un « nuage » de quelques centaines de drones Hornet. Dans la discussion il y a de fortes chances qu'il apprenne la raison pour laquelle ils sont là. Il va alors jeter un regard noir à l'assemblée et cracher une phrase en yorubas (« *on ne tue pas une bonne vache à lait* ») et juste après il va appeler Tobeolisa Chikwendu, le Président du Nigeria, pour lui dire où il est actuellement et qu'il l'attend. Juste après, il va toiser les chevaliers et commencer à vouloir déclarer qu'il arrive, mais... d'un seul coup, l'ensemble des robots vont s'agiter très fortement, évitant la surprise aux joueurs qui peuvent décider de mettre leurs méta-armures. Ceux qui ont déjà leurs méta-armures, pourront éventuellement découvrir que depuis un bâtiment légèrement plus haut, à quelques centaines de mètres, une salve de missiles vient d'être tirée sur eux, guidée par laser depuis les hauteurs d'un deuxième bâtiment. Le guidage laser a été réalisé le round précédent le tir et c'est ce qui a provoqué l'agitation des robots. Le pointage laser est dans les ultraviolets, donc invisible à l'œil nu.

Chacun des deux missiles fera 7D6+10 de dommages avec les effets anti-véhicule, artillerie, assistance à l'attaque (aucun bonus de dommage par mesure de simplification), **deux mains et lourd**.

Face au chaos, les chevaliers vont devoir faire des choix :

- Samuel ne va pas mourir, protéger par la majorité des effets grâce aux Ants qui se sont interposés et sa tenue qui inclus un petit champ de force. Mais il est blessé via les effets de l'onde de choc (effet de blast) et des éclats qui l'ont atteint malgré tout (effets polycrible). Il survivra, mais en gardera une amertume inversement proportionnelle aux soins que les chevaliers vont lui apporter juste après l'explosion,
- Les autres personnes autour vont certainement y passer sur le coup ou juste après, suivant, là encore, les soins apporter par les chevaliers,
- Les trois agresseurs fuient en se séparant, voir ci-dessous,
- Une partie du bâtiment, où ils sont, menace de s'effondrer,
- Le nombre de civils blessé est important, dont des morts et d'autres dans un état critique.

Course poursuite

Les deux tireurs et le « spotter » (celui qui désignait les cibles au laser) fuiront après avoir lancé les missiles. Ils chercheront à se dissimuler dans la foule. Et si jamais ils sont rattrapés, **ils se suicideront en provoquant une explosion faisant 5D6 de dommages sur une dizaine de mètres**, tuant certainement beaucoup de personnes autour d'eux.

Toute la scène est filmée, discrètement pour les tirs de missiles, moins pour l'éventuelle course-poursuite. L'objectif de Nkemakolam Okwukwe (le dirigeant de Boko Haram) est de discréditer le Knight, qui, à ses yeux, est l'allié de OLR (l'ordre de la lumière rédemptrice). Il va utiliser au maximum les images à cette fin.

Rencontre avec des griots

Le patriarche, **Orjy Chonosso**, discutera sans difficulté si les chevaliers viennent sans méta-armure et sans appareil d'enregistrement visible. Le discours dépendra surtout de ce que les chevaliers auront fait. S'ils n'ont pas encore rencontré le chaman Kolawole Bidemi (voir [Étrange rencontre](#)), il va leur conseiller de suivre les indications des Orixas (sorte de « dieux ») et d'aller le voir sans tarder. Sinon, ils vont raconter des récits proches de ce que les chevaliers ont déjà eut et la rencontre sera décevante.



Galerie de portraits, Nigeria

La petite languette au-dessus du portrait à vocation à être pliée vers l'arrière pour servir de « crochet » sur l'écran.

Personnalités de premier plan

Partie à replier pour faire un crochet
Procès Vraess



Klaudia Farber, avocate du cabinet Vasquez Incorporation, consortium international

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, OLR



Mère Gboliwe Nkemdilim (bras droit de la mère supérieure)
Ordre de la lumière rédemptrice

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, Président



Tobeolisa Chikwendu
Président du Nigeria

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, OLR



Mère supérieure Sarah D. McCullough
Ordre de la lumière rédemptrice, Abuja (capitale)

Personnalités du Nigeria

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, reine généreuse



Akunna Ayebatari Joshua
Reine qui donne le logement

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, musée



Rasheedah Olawale, directeur du
National Commission for Museums and Monuments

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, artiste martial



Folsayo Bashir
Maîtresse de Gidigbo (art martial)

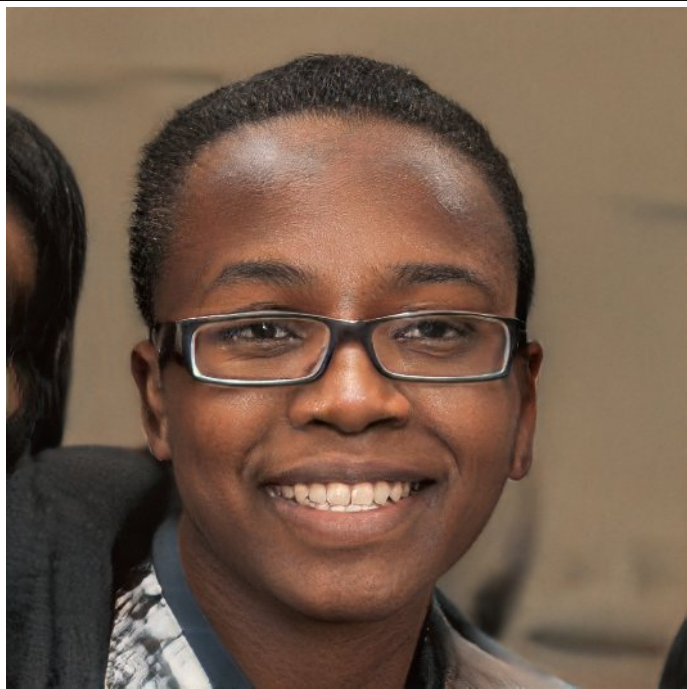
Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, artiste martial



Omolara Ebere Kayode
Maîtresse de Korokoro (art martial)

Personnalités du Nigeria, rencontres festives

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, prince Chukou



Chukwufumnaya Akubundu (dit Chukou)
Guide très débrouillard

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, xenobiologiste



Professeur Onyerulu Obioma
Xénobiologiste

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, ami prince Chukou



Mbadiwe Daluchi
Guide très débrouillard

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, cultivatrice



Amaechi Chiemenam
Cultivatrice repoussant l'Anathème

Personnalités du Nigeria

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, artiste grigri



Chukwujekwu Nwebu
Artiste grigri

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, cheffe chasseurs



Aisha Bakari Gombi
Cheffe communauté chasseurs de Gashua

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, Boko Haram



Nkemakolam Okwukwe
Dirigeant de Boko Haram, Maiduguri (pays du Borno)

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, sorcier



Kemi Abisoye Agboola
Sorcier

Personnalités du Nigeria

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, traître ?



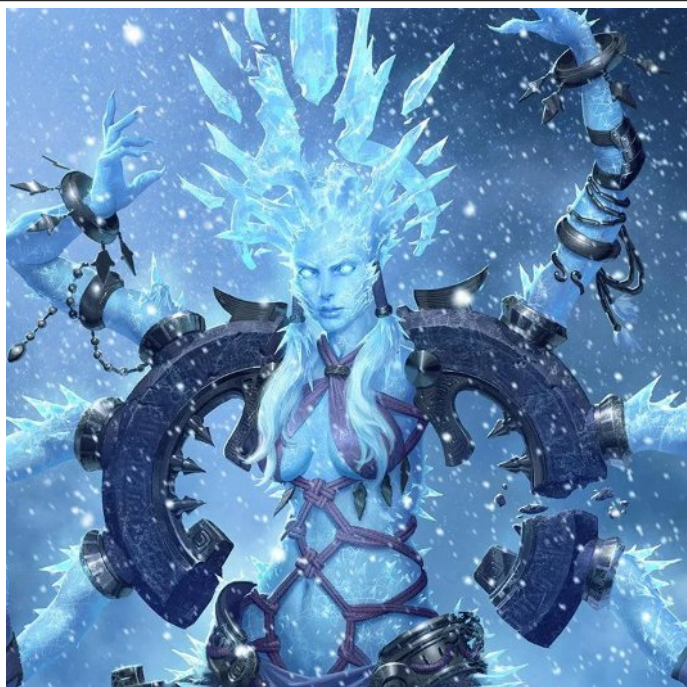
Ayo Oluwatumise
Traître ?

Partie à replier pour faire un crochet
Nigeria, marabout



Kolawole Bide, marabout sorcier guérisseur gardien des âmes des défunts à Igidu

Partie à replier pour faire un crochet
Dame, Icenou



Icenou
Cheffe de meute des loups des glaces

Partie à replier pour faire un crochet
Dame, loup des glaces



Loups des glaces

Je ne me souviens plus de l'origine des illustrations du marabout, d'icenu et des loups des glaces

Phénomène quantique

Nous sommes trop précieux pour permettre aux déceptions d'envahir nos esprits.

NL Beno Zephine, diplomate indienne

La mission reprend l'idée développée dans le [numéro 14 de di6dent](#), de Diego Cocagne. Et la mission « *Sous la montagne* » peut-être vu comme la suite si les chevaliers envoient une autre coterie à leur place. Dans ce cas, la coterie en question remplace celle présente dans « *sous la montagne* ». Et après avoir résolu la mission « *sous la montagne* », les chevaliers devront eux-mêmes aller à Richat puisque la coterie victime de « *Sous la montagne* » a échoué dans sa mission.

Abandon de la quête de Gauvain

Avant de commencer, c'est à vous, MJ, de choisir, dans ce que le directeur du National Commission for Museums and Monuments, **Rasheedah Olawale**, a révélé, est vrai ou mythologique :

- Passage de l'Anathème il y a :
 - 500 000 ans (début technologie, feu, diminution du nombre d'espèces d'hominidés ?)
 - Environ 13 000 ans (« hivers nucléaire » suite à impact météorite de presque mille ans, disparition des grands mammifères, début des premières civilisations agricoles en Amérique du Sud, etc.)
 - an 540 (« hivers nucléaire » suite éruption volcanique, peste, chute civilisations, etc.)
- Plus d'impact au nord qu'au sud
- La thérianthropie ou zoanthropie (un être humain avec des traits d'animaux, de façon complète ou partielle)

Gauvain, en discutant longtemps avec Rasheedah Olawale, a fini par apprendre qu'il existait une « science des mythologies » mais le directeur du musée ne la considère pas comme une vraie science, voir, pour lui, ce sont des charlatans. Cette « science » utilisant les méthodes statistiques de la génétique, applique les algorithmes aux mythes et folklores. C'est ainsi que Gauvain c'est plongé dans la « **phylogénétique des mythes** » qui sont en ligne depuis longtemps mais dont il ignorait totalement l'existence.

Malheureusement, les proto-mythes semblent ne pas attester la présence de l'Anathème. Tout au plus des récits sympathiques, mais rien d'exploitable. L'exploration s'arrête donc là. Fin de piste... pour Gauvain. La suite, ne sera donc qu'une initiative des chevaliers, ou de profiter d'une opportunité.

Naturellement, les chevaliers auront ces renseignements qu'une fois qu'ils auront fini de rassembler les ingrédients pour accomplir le rituel.

Enfin, c'est encore à vous, MJ, de choisir ce que cette science n'a pas su voir, car l'Anathème « n'était pas encore là ». Les chevaliers peuvent aller voir des spécialistes et discuter avec eux pour voir si c'est possible. Mais même dans ce cas-là, ces spécialistes demanderont du temps pour revoir leurs hypothèses et essayé de trouver des choses. Dans la suite des missions, l'hypothèse est qu'ils n'apporteront rien.

Pour aller plus loin :

- Article de la recherche : [Les mythes ont aussi un arbre généalogique](#)
- Articles et podcast de France Culture :
 - [Peut-on fouiller les mythes ?](#)
 - [Mythes préhistoriques, les premiers humains avaient-ils des dieux ?](#)

L'un des objectifs de cette fin, c'est aussi de montrer que Gauvain, et d'autres, n'ont pas peur de mettre fin à un engagement qui peut s'avérer une perte de temps. Pour en savoir plus, voir les [biais cognitifs](#), surtout celui de l'investissement ou l'[aversion de la perte](#). C'est donc aussi une leçon pour le moment où ils seront Chevaliers de la table ronde.

Mais en même temps, l'objectif est aussi de montrer que parfois, même les meilleurs peuvent ne pas voir l'opportunité des nouvelles pistes qui se sont ouvertes. Dans ce cas précis, Gauvain et Dagonet ne croient pas à l'existence des Orixias et la vision que les chevaliers décrivent est un délire collectif auquel ils n'accordent aucune importance. D'autant plus qu'ils ont consommé une substance hallucinogène dont leurs organismes portent des traces.

Et si... les chevaliers étaient de la table ronde ?

Si jamais, en abordant cette partie de la saga africaine, les chevaliers sont déjà au statut de Chevaliers de la table ronde (CDLTR), ils vont devoir affecter des missions aux coteries dont ils vont avoir la charge.

L'ensemble des missions qui n'ont pas été affectées mais retenues car pouvant avoir une importance sont listées ci-dessous et présentées sous forme de petites notes juste après les portraits de cette mission. Le principe que j'applique c'est que si la mission « en cours » est affectée à une coterie « PNJ », elle va avoir des soucis ou échouée dans sa mission, obligeant les chevaliers à prendre le relais ou tout reprendre suivant comment ça c'est passé.

Précisément, sur cette mission, si les joueurs décident de l'affecter à l'une de leurs coteries, il faudra modifier le descriptif de la mission « *Sous la montagne* » présente le [numéro 14 de di6dent](#), de Diego Cocagne, pour que la coterie corresponde à celle envoyée par les joueurs.

- « **Le monde diplomatique** » à Mexico où il faut rétablir le dialogue entre une communauté de rebut et l'arche qui voit une menace dans la présence de ces « parasites »
- Signalement d'**attaques étranges** sur une île au large de l'Inde
- Une communauté de rebut, en Allemagne, se plaint d'**enlèvement d'enfants et tortures**
- Demande **assistance de contrôle technique** d'une installation officiellement capable de repousser des créatures de l'Anathème
- Expédition géologique** dans l'œil de Dieu en Mauritanie
- Une communauté de rebut chercherait à **servir de relais et officiellement pour le compte du Knight**
- Demande d'**escorte d'une délégation à l'arche de Moscou**, qui veut briller auprès de ses concurrents
- Protéger un **convoi de vecteurs** qui amène des ressources à « Avalon »

Dans le détail

Présentations plus détaillées des missions. Le dernier mot (rookie, vétéran, élite) de chaque titre, indique la difficulté estimée. Dans mon monde, Dagonet et Gauvain estiment toujours très mal les difficultés de missions, les sous-estimant.

Le monde diplomatique, vétéran

Mission provenant de Palomydès.

La mission se déroule à Mexico où il faut rétablir le dialogue entre une communauté de rebut (qui demande l'intervention du Knight) et l'arche qui voit une menace dans la présence de ces « parasites ».

Les rebuts sont des texans fuyant la Machine. Et étrangement, parmi eux, il y a une créature de la Chair qui parvient à dissimuler sa nature.

Mais la milice sera en mesure de découvrir la créature et le combat qui s'ensuivra aboutira au massacre de la totalité des rebuts.

Attaques étranges sur une île, rookie

Mission provenant de Dagonnet.

L'île de Kithan à environ 200 km à l'ouest de la province Karnataka (Inde) qui a « miraculeusement » échappé à l'Anathème jusqu'à il y a quelques semaines. Il faut dire que sa population et son fort isolement n'a attiré l'attention d'aucun seigneur de l'Anathème.

Mais trois semaines avant, un bateau a débarqué, avec une créature de la Chair infiltrée dans les passagers. Elle vient de commencer son travail de sape et d'instiller une paranoïa amplifiée par l'isolement de la petite île. Mais parmi les passagers, il y avait aussi un feu follet qui a contacté le Knight.

Enlèvement d'enfants et torture, rookie

Mission provenant de Kay.

Dans la banlieue de Trappstadt à une centaine de kilomètres au nord de Nremberg (Allemagne), une communauté de rebut se plaint d'enlèvement d'enfants et d'une créature qui torture les gens, les laissant à moitié mâchouiller.

Les deux événements ne sont pas liés. Le bestian est pas mal amoché, expliquant pourquoi il ne peut pas dévorer correctement ses proies et qu'il fuit ses congénères pour éviter d'être leur proie.

Pour les enfants, c'est un jalon pour préparer la mission M1 : Svartcrown (Chanson des ténèbres p99, Atlas p131).

Demande assistance de contrôle technique, rookie

Mission provenant de Lamorak.

La demande provient d'un immortel, pour le compte de l'un de ses amis. À vous de voir si l'immortel est apprécié ou pas. Par défaut, ce sera Igor Letchenko, président d'Ukraine, administrateur général de l'arche de Kiev. La villa est en bordure de Kiev, bénéficiant d'une installation mélangeant plusieurs technologies provenant de l'hémisphère sud. Officiellement, l'installation est capable de repousser des créatures de l'Anathème.

Il s'agit plus de diplomatie qu'autre chose. Sauf si la mission échoue lamentablement après une attaque de créature de la Bête.

Expédition géologique dans l'œil de Dieu en Mauritanie, rookie

Mission de Gauvain et Dagonnet.

Il s'agit de cette mission. Si jamais les chevaliers envoient une coterie à eux, voir les propos introductifs au début de ce chapitre. Sinon, enchaîné directement avec « [Expédition mauritanienne](#) ».

Relais officiel, vétéran

Mission provenant de Bohort.

Une communauté de rebut chercherait à servir de relais et officiellement avoir un « bâtiment » reconnu dans la région qu'elle contrôle à Louisville (USA).

La ville est un ancien bastion qui vient de faire cession. Par conséquent, ils sont devenus des rebus et ils vont jusqu'à crier haut et fort qu'ils sont une « mini arche », mais avec les valeurs démocratiques américaines, les vraies.

La proximité des arches et les tensions avec l'une des plus grosses communautés de rebus d'Amérique rend la chose très délicate.

Escorte moscovite, vétéran maximum (moins si la coterie est « tape-à-l'œil »)

Mission provenant de Lancelot.

Demande d'escorte d'une délégation à l'arche de Moscou, qui veut briller auprès de ses concurrents. La coterie doit impressionner.

Convoi de vecteurs qui amène des ressources à « Avalon », rookie

Mission provenant de Gauvain.

Il ne se passera rien. Aucun échec, aucune gloire.

Expédition mauritanienne

Type de mission : exploration, combat ou action sociale

Point d'héroïsme : 2 mini par PJ

Synopsis : Cette partie de la mission se déroule en Mauritanie, au cœur d'une structure « géologique » atypique. Là, ils vont trouver « l'ancien atelier de Merlin » et dans les notes présentes, une piste vers un site en Égypte, voir la suite « [Expédition sur le Nil](#) ».

Cette mission explore un peu plus les mystères de l'Afrique et lever le voile, en partie, sur les origines des méta-armures.

Avertissement : il est possible que certaines choses abordées choquent des sensibilités. Je connais mes joueurs et je sais comment gérer ce genre d'informations. Mais pour votre table, il y aura peut-être des adaptations à mettre en place. Et n'oubliez pas que dans tous les cas il faut adapter un scénario à sa propre table.

Lancement de la mission

Cette mission débute dans les mêmes conditions que la précédente. Le chef de section confie la parole à Gauvain ou au complice de toujours de ce dernier : Dagonnet.

Les chevaliers sont convoqués par leur chevalier de section. Ensuite, celui-ci donne la parole à Gauvain (ou Dagonnet selon vos envies ou les relations tissées entre les PNJ et les chevaliers). Suivant les relations qu'il y a entre le chevalier responsable

de la coterie des PJ et Gauvain/Dagonnet, ce dernier peut faire le discours dans le bureau du responsable, dans son bureau à lui, dans un lieu neutre ou « en visioconférence ». C'est à vous, MJ de choisir et d'adapter.

Lisez ou paraphrasez le texte suivant :

Bonjour à tous, je vais vous parler de l'œil de Dieu à Richat, en Mauritanie. Le lieu n'a rien d'extraordinaire en soi. C'est un volcan éteint il y a environ 100 millions d'année et dont l'érosion à presque tout effacé, à tel point que sa découverte s'est faite tardivement. Mais cette formation géologique qu'adore Dagonnet, ressemble à œil de 50 km de diamètre, qui est visible uniquement en altitude ou vu de l'espace, d'où sa découverte « tardive » (1916 mais surtout 1965). Le nom lui-même (richat) fait référence aux « monticules » concentriques qui étaient perçus comme des plumes ou « bras de plumes ».

Mais il s'y passe peut-être quelque chose. C'est en bordure du domaine de la Dame et c'est une zone dangereuse mais « relativement calme ». Sauf qu'à force de vouloir chercher des phénomènes similaires à ceux que vous déjà observé à Castel del Monte et Waterford, j'ai voulu chercher dans les archives pour voir s'il était possible de trouver d'autres « anomalies ». Mais suivant comment je mettais le curseur de finesse dans mes analyses, j'avais plus ou moins de résultats. Typiquement, j'utilise les données d'observations satellitaires, souvent anciennes. L'une des difficultés vient du fait qu'un satellite ne prend pas exactement les mêmes photos. Son orbite est influencée par des ondes gravitationnelles, des conditions météorologiques au niveau du sol, être ralentie ou accélérée par les influences des autres satellites, etc. Ce qui fait que le satellite passe plus ou moins à la même position, mais avec une variation qui se mesure parfois en mètre, souvent moins. Vu qu'ils sont souvent à plus de 36 000 km, ça ne change pas grand-chose. L'ennui, c'est que justement, je suis quand même obligé de tenir compte de ces variations sinon je trouve encore moins de résultats. Tout ça pour dire qu'il y a quelques zones où les clichés sont strictement identiques, comme si le satellite envoyait ce qu'il avait en mémoire depuis un moment plutôt que d'actualiser l'image. Sur une position stratégique, je peux comprendre qu'il y ait eu des sécurités, mais là, pour Richat, il n'y a aucune raison. Surtout qu'en « forçant » la mise à jour de l'image, j'ai souvent obtenu des résultats. Mais pas là.

J'ai donc décidé d'envoyer un drone en haute altitude... mais ne voulant pas puiser dans les ressources du Knight, il n'était pas blindé avec des éléments alpha et le fait qu'il soit tombé en rade à l'approche n'est pas étrange au vu des conditions météorologiques particulièrement chahutées, même dans la stratosphère. Et les influences électromagnétiques dues à la présence d'une seigneuresse de l'Anathème.

C'est pour ça que j'avais demandé l'utilisation d'un module d'observation au niveau de la station spatiale collaborative et ils ont mis un peu de temps à s'en occuper, mais c'est fait depuis quelques jours. Ils ont dû recalibrer l'appareil à plusieurs reprises, mais au final, je n'obtiens rien de probant.

Bref, votre mission sera soit d'escorter une équipe technique de ma section pour les protéger durant leurs relevés, soit que vous fassiez-vous mêmes lesdits relevés si vous pensez être capable de faire les manipulations techniques vous-mêmes.

In situ

Pour faire les 5 000 km de Londres à la Mauritanie, il faut moins de 3 h, attente d'autorisation de décoller et permission d'entrer dans le territoire de la NAU inclus.

Voler dans la zone de la Dame et plus spécifiquement autour de cette zone géographique est totalement impossible à cause des vents violents, de la portance quasi nulle, voir négative, des cisaillements et grêlons de plusieurs kilogrammes. Par contre, se poser en bordure du domaine de la Dame et continuer en véhicule blindé (par exemple un Maraudeur II et ses 150 PA, voir LdB p448), c'est nettement plus simple. Une fois la zone de transition franchie entre les terres de la NAU et la zone de la Dame, il est plus facile de rouler. Pour cette phase-là, voir « [Entrer dans le domaine de la Dame](#) ».

Le site lui-même est dans le désert. C'est d'autant plus magnifique que les vents violents sculptent la glace qui s'accrochent aux rochers... sauf que les chevaliers ne voient pas du tout ce qu'ils devraient voir. Plutôt que d'arriver sur une cuvette avec des structures concentriques, les chevaliers découvrent un immense dôme de glace (et de roche) de 50 km de diamètre et presque 1 km de haut. Sauf que la ligne d'horizon, par temps dégagé (et ce n'est jamais dégagé) étant à une dizaine de kilomètres, les chevaliers sont donc face à ce qui semble être un mur ou une paroi « rocheuse » courbe, avec des cavités, ravins, etc.

Et en s'approchant, il est possible de se rendre compte qu'il est facile d'y entrer par les nombreuses anfractuosités, donnant l'impression d'avancer dans un titanesque glacier de plusieurs centaines de mètres d'épaisseur. Et une fois à l'intérieur, les chevaliers se rendent compte que la météo est plus clémente, tout en restant extrêmement froide (-20 °C) et venteuse (vents tourbillonnant à 30-50 km/h avec des rafales de 80 à 130 km/h).

Explorer la zone est long et fastidieux.

Au centre de celle-ci, une structure rocheuse étrange qui émerge de la neige et autour de laquelle de nombreux individus de la Dame s'affèrent. La structure rocheuse au centre, semble former le corps d'une femme endormie (voir photos ci-dessous). Si ce corps s'anime et se redresse, elle ferait environ 2 km de haut.

Mais pour parfaitement se rendre compte de cette situation, il faut prendre un peu de hauteur, dans le dôme. Et ce survol est très difficile (test base *Déplacement* ou *Perception difficulté* 9 à chaque tour) à cause des vents violents (entre 80 et 130 km/h) et de la glace qui se forme sur tout ce qui volerait (drone, vector, méta-armure...). En cas de test raté, l'appareil vient d'arriver

dans un trou d'air et est brutalement aspiré vers le sol, perdant 100 m par point d'échec du résultat du test (en cas de choc avec le sol, l'appareil subit 3d6/100 m de dommages). Ou l'impact avec un pilier ou la voûte du dôme, occasionnant à l'appareil et aux occupants 3D6 de dommages, plus un test de pilotage (via *Déplacement* ou *Technique*, difficulté *Insurmontable* 12).

Par contre, l'escalade est plus simple, mais très longue.

Avoir une vue d'ensemble de ce qu'il y a sous ce dôme est compliqué mais réalisable pour un groupe inventif ou persévérant. Et si jamais ils y sont parvenus, gratifiez-les de l'illustration ci-contre.

Zone occupée

Autre chose étrange, mis à part le « campement » des créatures de la Dame qui s'occupent de la structure « géologique », il semble y avoir un bâtiment d'architecture ordinaire, sauf que le béton est recouvert de glace.

La zone est assez grande pour que les chevaliers puissent observer en restant planqué, d'autant plus que les créatures de la Dame ne soupçonnent pas du tout une éventuelle intrusion. Pour les mêmes raisons, il est possible de se faire passer pour une créature de la Dame « encore » humaine. Par contre, les mâles ou les méta-armures seront très suspicieuses à leurs yeux. Donc seules des chevaleresses pourront interagir sans difficulté, les autres devront faire preuve d'imagination et de tact diplomatique (et subiront un malus de 3D6).

En cas de grabuge autre qu'un accident, éboulement, avalanche, etc., les prodiges vont rapidement mettre la majorité des créatures en état d'alerte. Et en cas de combat, la mobilisation s'étend rapidement et les chevaliers vont rapidement devoir faire face à une adversité qui va augmenter en nombre et puissance.

Si des créatures de glaces ou des prodiges, découvrent des cadavres, d'assassinats ciblés, ou de combats très rapides, une alerte générale est déclenchée. Et à partir de là il devient très difficile de se déplacer à proximité de la « dominatrice ».

Il y a donc surtout trois zones à « fouiller » :

Campement créatures de la Dame

Difficile de dire s'il y a un seul campement ou plusieurs, en tout cas, il y en a un immense. Et dedans, il semble qu'il y ait des centaines, peut-être des milliers de créatures de glaces (d'aspects monstrueux sans le moindre doute, voir les illustrations dans le Livre de base ou le bestiaire) qui sont dirigées par des « femmes ordinaires » de tous âges, quelques-unes ayant tout de même un aspect singulier (toutes des prodiges, à l'image de Keesie Kofman de la mission « *Mouise : soupe de basse qualité* » de mon document Missions en plus 02).

L'immense structure « géologique »

Suivant les capacités des méta-armure des chevaliers, ils seront obligés de s'approcher plus ou moins pour faire des analyses, en tenant compte des très mauvaises conditions météorologiques et des va-et-vient des créatures de glaces. Il est d'ailleurs extrêmement difficile de pouvoir s'approcher s'en se faire remarquer par celles-ci.

Suivant les méthodes employées, il sera possible de découvrir que :

L'immense structure n'est pas une structure géologique ou une statue et il ne serait pas étonnant qu'elle puisse bouger, comme une créature de 2 km de haut dont l'épiderme est en roche de 2 à 5 m d'épaisseur. Derrière cette couche, de forte fluctuation d'Anathème et des mouvements, indiquent une activité.

Chose inquiétante, la structure bouge, très lentement, mais elle bouge. C'est surtout visible au niveau du torse où la neige est repoussée et forme des congères, des blocs de glaces.

Globalement, les créatures de glaces sont dirigées par des prodiges. Et, elles sont toutes là pour « achever la dominatrice » et lui **apporter l'énergie nécessaire à son réveil** (sous la forme d'étranges roches cristallines rouge-orangé (de la **cornaline** ([lien wikipedia](#)), censée renforcée sa vitalité) et de **pénombra**). Par contre, personne ne semble savoir précisément comment faire, même s'ils suivent les ordres que les prodiges reçoivent en rêves (qui indiquent où et comment mettre les cristaux et où saupoudrer la pénombra). De même, personne ne sait précisément qui est cette « dominatrice » alors qu'ils en parlent tous, comme si elle dirigeait ce campement, en plus de Aferki.

Que ce soit au niveau du campement ou du chantier, il est possible de rencontrer certaines personnalités.

Tangirel, la cheffe du camp des ouvriers de la Dominatrice, sera confiante et acceptera de discuter facilement. En toute naïveté, elle parlera ouvertement et sans rien cacher. Elle peut tout aussi « faire visiter » le campement que le chantier ou amener les chevaliers au « QG ». Mais au moindre signe de combat, elle fera tout pour fuir, aider en cela par les créatures de glaces qui s'interposeront ou se sacrifieront pour encaisser à sa place les attaques.



Ritchi, Friupef et Lourdel sont trois créatures de glaces qui n'arrêtent pas de discuter entre elles. Elles semblent bien se connaître et se disputent gentiment. Il est facile de discuter avec elles, surtout qu'elles adorent les cancons et souhaiteraient « accroître leurs influences ».

Ruth Infante est une jeune femme un peu perdue. C'est une ancienne étudiante d'architecture venue suivre ses études en Europe lorsque l'Anathème est arrivé. En fuyant vers l'Afrique, elle est devenue esclave. Elle a réussi à fuir mais pour finir par se retrouver dans ce chantier où finalement les conditions de vie sont les moins mauvaises qu'elle ait connues depuis mi 2034. Elle est bien intégrée et acceptée. Elle peut faire visiter ou donner des conseils pour faire profil bas et mieux passer inaperçu.

Le bâtiment « moderne »

À proximité du campement, un bâtiment en « béton » surprend. Dans n'importe quelle ville, il semblerait banal, mais dans ce contexte, il est très déconcertant.

L'architecture du bâtiment est spéciale (voir photo), avec une cage d'escalier extérieure qui dessert un balcon à chaque niveau et un couloir central. La presque totalité des vitrages sont remplacés par des toiles, des parois en bois ou d'autres bricolages. Par rapport à l'extérieur, la température est relativement clémente, avec une moyenne vers 10 °C au premier niveau et 3 °C de plus à chaque niveau.

Au **rez-de-chaussé** il y a une grande pièce de vie commune, quelques WC, une cuisine et une réserve de nourriture. C'est dans cette zone où il est possible de croiser la grande majorité des prodiges et des « jouets ». Ces derniers sont presque exclusivement des mâles qui sont humiliés en permanence. Souvent ils sont fortement dénudés, frappés, se faisant engueuler ou affecté à des tâches humiliantes, etc.

Circuler au rez-de-chaussé attire forcément l'attention. Les prodiges ne manqueront pas d'interpeller des mâles qui ne sont pas en petite tenue ou en situation humiliante.

Vous pouvez placer ici un PNJ ou ancien chevalier connu par les chevaliers et officiellement disparu.

Avec habileté, il est possible d'apprendre qu'un commando est parti depuis plus d'un mois environ pour chercher la « clé de vie ». Mais personne ne sait où, sauf Aferki, la responsable du site qui est au deuxième étage. Il est aussi possible de se faire directement inviter au deuxième étage

Au **premier étage** il y a trois séries de quatre chambres où sont torturés, émasculés, violés, amputés, etc. des mâles. Il y a deux exceptions. Ces deux « jockeys » (ou bumsters ou gigolos) qui sont là pour donner du plaisir de manière différente que les autres mâles.

À cet étage, il est impossible d'apprendre plus qu'au rez-de-chaussé.

L'accès au **deuxième étage** est contrôlé par quatre prodiges. La majorité de l'étage est une grande pièce qui est un étrange mélange entre une salle de trône, une salle de trophée et... un laboratoire très moderne. Le mobilier est disparate, comme si tous les meubles avaient été mis ici au fur et à mesure qu'ils étaient trouvés dans des lieux différents (ce qui est le cas, chaque meuble provenant d'un lieu de pillage différent), sauf pour « le laboratoire ». Les trophées sont des bocaux contenant des têtes d'hommes et parfois de créatures de glaces qui ont désobéi.

Sur le trône, seule dans cette pièce, **Aferki** (prodige Dame (Horreur) Élite) la responsable de l'ensemble du site, accueille les chevaliers, mais surtout les chevaleresses. Si dans le groupe il n'y a que des mâles, elle écoutera uniquement le chevalier ayant le plus haut score de Dame, sauf en cas de provocation. Dans ce cas, elle utilisera une « attaque d'aura ». Les chevaliers (les chevaleresses sont immunisées) peuvent résister via un combo *Hargne ou Sang-froid*, difficulté *Très difficile (9)*. Mais les chevaliers ayant **7 ou plus en Dame, voit le résultat de leur test divisé par deux**. Ceux qui ratent, reculent le plus possible et tentent de se dissimuler, par exemple en mettant leurs avant-bras devant leurs yeux. Ceux qui font un échec critique sont pétrifiés et libèrent le contenu de leurs vessies. Ceux qui réussissent ont toute l'attention d'Aferki. Si personne ne réussit, elle libère de l'emprise celui qui a le mieux résister. Mais dans tous les cas, la priorité de la parole est donnée aux chevaleresses. Si jamais un chevalier interrompe la chevaleresse ou répond à sa place, Aferki utilise son « attaque d'aura ».

Si un chevalier utilise les points de contact (par exemple en déclarant, « je me souviens, on était à la fac ensemble, c'était même ma petite amie durant un temps... ») c'est tout à fait possible (les points de contact sont même fait pour ça). Mais le chevalier va devoir faire face à un duel insolite. Car Aferki va trouver osé qu'un homme tente d'utiliser les pouvoirs de SA Dame contre elle. Mais elle aime les défis, alors elle va jouer au même jeu. À chaque fois qu'un homme va utiliser des points, elle va contrer en usant d'un pouvoir similaire : « **Dominatrice** ». Le chevalier ciblé effectue un combo d'une caractéristique de la Dame (*Aura, Parole ou Sang-Froid*), opposé au score de Dame (divisé par deux) du PNJ. En cas d'échec, le PNJ peut soit diminuer le niveau de contact qui relie le chevalier et le PNJ. Soit au contraire mettre en place un niveau de contact au détriment



du chevalier. Celui-ci « souhaitant » alors rendre les services à la hauteur du niveau de contact. Le nombre de point de contact ainsi disponible est égal à l'aspect exceptionnel de Dame du PNJ.

Aferki n'est pas une naïve comme peuvent l'être ses subalternes. Mais elle accepte quand même de révéler ce qu'elle sait des instructions (que la reine lui envoie par rêve) qui ont pour vocation de créer la « dominatrice », une œuvre d'une dimension titanique pour écraser tous les adversaires de la Dame, y compris le Knight, plus tard.

Il est toutefois possible de manipuler Aferki, surtout en jouant sur l'orgueil, son égo étant son plus gros défaut. De plus, elle est intimement persuadée qu'elle est capable garder « prisonnier » les chevaliers.

Voir la description du dernier étage pour les éléments qu'il est possible de trouver.

Au **dernier étage**, ce sont les appartements d'Aferki. La zone la plus chaude et confortable. La taille de la chambre et de la literie semble donner raison aux théories de relations entre sexe et pouvoir (voir article « [Femmes de pouvoir et sexe](#) » du site soirmag). Mais les nombreuses traces de sangs qui restent, montrent que les mâles qui arrivent ici, finissent découpés, torturés et souvent tués à petit feu. Aux yeux d'Aferki, seules les femmes méritent l'amour, les mâles, eux, méritant la mort, si possible dans d'atroces souffrances. En plus de la chambre, à cet étage, il y a une salle de bain, un cabinet d'aisance et une grande salle de réunion, réflexion, etc.

C'est ici qu'ont été rassemblés les notes de l'étage inférieur, les rapports des éclaireurs, les visions des prodiges, les spéculations, les plans, les conjectures, les méthodes pour prendre soin de la Dominatrice dormante, etc. Par exemples, voici ce qu'il est possible de trouver :

- ❑ Des notes manuscrites ou des vidéos faites par James Niakaté (Merlin) et une femme (Viviane Frost) sur **Excalibur** (dont le « moule » qui est au deuxième étage, semble avoir été utilisé récemment) :
 - James tente de comprendre les connexions entre les composants d'Excalibur en faisant une comparaison entre la myéline et les mitochondries. Ce qui semble amuser Viviane qui lui dit qu'elle s'est inspirée d'Ada Palmer et du Mi-drash et non de la biologie.
 - Viviane trouve intéressant le concept de zone bleu que vient de lui expliquer James. C'est ainsi qu'elle s'inspire des phénomènes qui semblent prolonger l'existence pour renforcer le bouclier et diminuer l'impact sur un éventuel porteur d'Excalibur.
 - James et Viviane s'enlacent tendrement, quand soudain, elle semble avoir un éclair de génie et fonce prendre des notes, tout en parlant très vite dans une langue incompréhensible dans laquelle lui répond James. Les deux, nus, semblent pris d'une frénésie créatrice dans une langue totalement inconnue (mais ressemblant à une langue disparue comme de l'araméen, voir plus ancien).
 - Viviane corrige des notes de James, en pestant. Elle le reprend verbalement en répétant qu'encore une fois il ne comprend rien et semble être en colère.
- ❑ De nombreuses instructions éparpillées indiquant **comment utiliser le « moule d'Excalibur »**, des nanites reprogrammer (et comment les reprogrammer) et mélangé à des doses précises de pénombra.
- ❑ De très nombreuses notes d'enquêtes sur des prodiges « récemment arrivés » ou sur des femmes « non converties ». Il est possible de faire le lien entre des **bocaux contenant des têtes du deuxième étage et des notes d'avertissements**.
- ❑ De très nombreux rapports d'éclaireurs, de **raids** de villages « frontaliers », de **rêves** d'origines très divers, d'**instructions** claires provenant de la Dame ou directement « **du château de la Reine** » (voir Ldb p367)
- ❑ Des conjectures, des tentatives, des observations, etc. concernant la Dominatrice. Elle devrait être réveillée, mais ne bouge toujours pas. Le **nouveau plan est « égyptien »**. Elles ont envoyé chercher « un vrai croix de vie » (une ânk). La Dame pense qu'il est possible d'animer la Dominatrice via l'une des premières croix « donnée par les dieux ».
- ❑ Des schémas, photos, dessins, **croquis montrent la silhouette de la Dominatrice** (voir photo).

Une analyse approfondie montrera que l'**Excalibur « noire »** n'a rien à voir avec la pale copie du Masque au Louvre, mais au contraire une réelle menace à prendre très au sérieux. En interrogeant Aferki ou des prodiges, il est possible d'apprendre que la caisse la contenant est partie il y a environ deux mois, vers l'Europe. Personne ne connaît précisément la destination.

Expédition « égyptienne »

Pour l'expédition vers l'Égypte, il y a environ 7 000 km entre Khratoum et la Dominatrice. Il faudrait deux semaines en roulant bien pour traverser la zone, au moins 3 à 4 au regard des conditions de voyages. À pied, il faudra plus de deux mois. Que ce soit dans un sens ou dans l'autre. Le commando est parti, motorisé, mais vers une mauvaise cible (Le Caire, voir la suite « Expédition sur le Nil » pages suivantes). Théoriquement, ils sont déjà arrivés, voir depuis plusieurs jours.

Mais même si le commando est peut-être sur le chemin du retour. Cela laisse encore un peu de temps avant le retour auprès de la Dominatrice. Ce temps est suffisant pour faire autre chose, comme tenter d'aller voir le Tribunal, après tout, « les chevaliers sont juste à côté ». Si les chevaliers envisagent cette solution, voir la suite « Expédition sur le Nil ». Suivant les choix faits par vos joueurs, vous aurez sans doute à improviser.

Chant des sirènes

À l'image du « *son qui tue* » voir di6dent 14 p133, toutes les deux heures sur place, demandez à chaque joueur de faire un test de **Hargne ou Sang-froid, difficulté Très difficile (9)**, ceux ayant 7 ou plus en Dame divise par deux leur résultat. À chaque échec, les chevaliers qui échouent, trouvent de plus en plus sympathiques toutes les créatures de l'Anathème (un peu comme si « le niveau de contact » augmentait, mais à leur détriment).

Ceux qui réussissent de plus de 6 le test « de résistance », se rendent compte que « tout le monde » fredonne une même litanie de temps en temps. En étant très attentif ou en cherchant spécifiquement, il est possible de se rendre compte qu'il y a une petite musique quasiment impossible à entendre, qui se diffuse de temps en temps, souvent peu de temps avant que les gens fredonnent une chose assez similaire.

Les chevaleresse sont immunisées à ce chant des sirènes. Elles perçoivent une douce mélodie qu'elles identifient comme des langueurs d'agonies d'hommes mauvais (des violeurs, des pères incestueux, etc.). De plus, en aucun cas, elles n'en ressentent de la pitié envers eux, au contraire.

Si jamais un chevalier cumule 6 échecs, il doit réussir le même test à chaque fois qu'il envisage de « trahir » le camp, l'attaquer, voir même, commence à rester sur place définitivement pour participer à l'édification de la Dominatrice.

En tant que MJ, vous pouvez faire intervenir les IA pour s'inquiéter de ce qu'elles détectent comme étant un changement étrange dans le comportement ou le discours, expliquant pourquoi les joueurs le savent, mais pas forcément les personnages et ainsi « faire prendre conscience » aux chevaliers de leurs altérations.

S'il y a des chevaleresse, elles remarqueront automatiquement le changement de comportement de leurs collègues masculins.

Aferki, Cheffe « Dominatrice » (Dame) (élite)

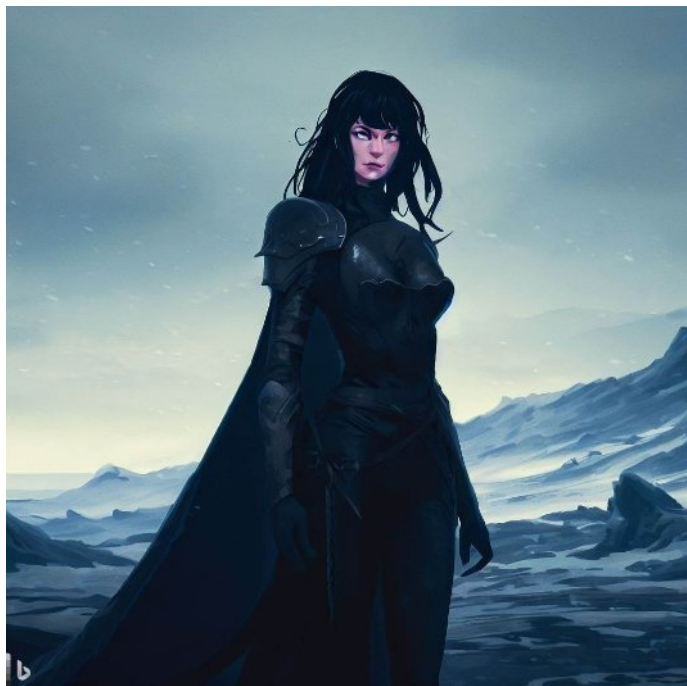
Type : Patron (héros)

Tactique : La créature cible prioritairement les mâles ayant le plus haut score en *Bête*, puis en *Hargne*.

	Chair	Bête	Machine	Dame	Masque
Aspect	12	12	14	18	16
Aspect except	■ Mineur □ Majeur (4)	■ Mineur □ Majeur (4)	■ Mineur □ Majeur (6)	□ Mineur ■ Majeur (10)	□ Mineur ■ Majeur (7)
Effets	mineur : soustrait Chair exceptionnel aux dégâts reçus (inclus dans la valeur de bouclier) Majeur : ignore les effets barrage X, choc X et meurtrier	mineur : ajoute Bête exceptionnelle aux dégâts au contact Majeur : ajoute le score de Bête et d'aspect exceptionnel aux dégâts	mineur : ajoute score de Machine exceptionnelle à Réaction Majeur : insensible aux capacités d'armures qui jouent sur les sens (Ghost, Changeling, invisibilité, illusion, etc.)	mineur : peut reporter les dommages sur d'autres PNJ de sa faction à portée Courte Majeur : doit réussir un test d'Hargne (difficulté Dame exceptionnel PNJ) pour l'attaquer	mineur : ajoute son score de Masque exceptionnel à sa Défense Majeur : 30 en Initiative
Défense	Réaction	Initiative	PS	Points faibles	PA/ Bouclier
13	13	30	400	Endurance, Hargne	5 / 10
Capacités	<p>Accablant : Si un PJ détruit le PNJ, il doit réussir un test base Hargne combo Sang-Froid (difficulté au choix du MJ) pour ne pas perdre 3D6 points d'espoir.</p> <p>Actions multiples (3) : Le PNJ possède 3 actions de combat en plus de son action de déplacement et de combat de base. Ces actions sont à effectuer à son initiative.</p> <p>Attaque d'Aura : Les chevaliers (les chevaleresses sont immunisées) peuvent résister via un combo <i>Hargne</i> ou <i>Sang-froid</i>, difficulté Très difficile (9). Mais les chevaliers ayant 7 ou plus en Dame, voit le résultat de leur test divisé par deux. Ceux qui ratent, reculent le plus possible et tentent de se dissimuler, par exemple en mettant leurs avant-bras devant leurs yeux. Ceux qui font un échec critique sont pétrifiés et libèrent le contenu de leurs vessies.</p> <p>Dominatrice : Le chevalier ciblé effectue un combo d'une caractéristique de la Dame (<i>Aura</i>, <i>Parole</i> ou <i>Sang-Froid</i>), opposé au score de Dame (divisé par deux) du PNJ. En cas d'échec, le PNJ peut soit diminuer le niveau de contact qui relie le chevalier et le PNJ. Soit au contraire mettre en place un niveau de contact au détriment du chevalier. Celui-ci « souhaitant » alors rendre les services à la hauteur du niveau de contact. Le nombre de point de contact ainsi disponible est égal à l'aspect exceptionnel de Dame du PNJ.</p> <p>Phéromones : Le PNJ peut appeler à lui toutes ses créatures des ténèbres présentes dans un rayon de 10 kilomètres et les commander, même si elles ne sont pas sous ses ordres à l'origine.</p> <p>Résistance lumineuse : Le PNJ est insensible aux effets lumière X et anti-Anathème.</p> <p>Soumission : Le PNJ bénéficie de l'équivalent de l'effet Soumission.</p> <p>Affidé du Seigneur : Le PNJ ajoute le score de l'aspect de son Seigneur multiplié par 5 à son total de PS (ou de PA). L'aspect exceptionnel n'ajoute pas de PS supplémentaires.</p> <p>Protégé du Seigneur : Les attaques portées sur le PNJ dont la base ou le combo comporte une caractéristique qui dépend de l'aspect du Seigneur de la créature infligent leurs dégâts divisés par deux.</p> <p>Serviteur du Seigneur : Lorsque le PNJ attaque un ennemi disposant d'un score dans l'aspect de son Seigneur égal à 7 ou plus (14 ou plus dans le cas d'un PNJ), il considère la défense et la réaction de sa cible comme étant divisées par deux.</p>				
Attaque au contact	Couteau de combat dégâts 3d6+14, contact, effets : silencieux, jumelé (ambidextrie), orfèvrerie, soumission				
Attaque à distance	Pistolet dégâts 2d6+6, portée moyenne, effet : silencieux, soumission				

Portraits du chantier de la Dominatrice

Partie à replier pour faire un crochet
Chantier de la Dominatrice



Aferki
Cheffe des opérations de la Dominatrice

Partie à replier pour faire un crochet
Chantier de la Dominatrice



Tangirel
Cheffe du camp des ouvriers de la Dominatrice

Partie à replier pour faire un crochet
Chantier de la Dominatrice



Photo de la structure de Richat prise depuis la station spatiale en 2012

Partie à replier pour faire un crochet
Chantier de la Dominatrice



Ce que pourrait voir les chevaliers s'ils peuvent voir à travers la roche du dôme

Les deux portraits d'Aferki et Tangirel ont été générés par chatGPT

La photo de Richat vient de l'[article internet wikipédia](#) et celle de « winter sleep » du site de Jean-Michel Bihorel.

Mission non pourvue

Localisation

Méxiqne,
À Mexico



Estimation

du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Rétablir le dialogue entre une communauté de re-buts et l'arche qui voit une menace dans la présence de ces « parasites »

Mission non pourvue

Localisation

Inde,
À Kithan



Estimation

du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

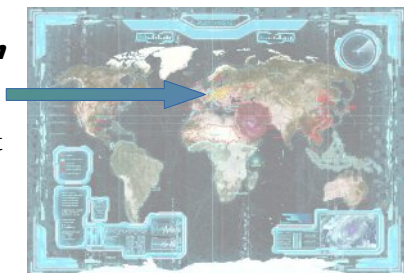
Objectif

Un feu follet signale la probable présence d'une créature de l'Anathème, sur une île éloignée de tout.

Mission non pourvue

Localisation

Allemagne,
À Trappstadt



Estimation

du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Une créature de la Bête enlève des enfants et torture les adultes.

Mission non pourvue

Localisation

Ukraine,
À Kiev



Estimation

du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

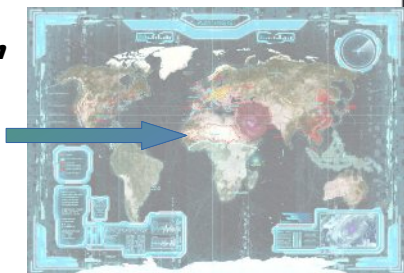
Objectif

Demande de l'immortel Igor Letchenko pour analyser les défenses anti-anathème d'une villa dans la banlieue.

Mission non pourvue

Localisation

Mauritanie,
À Richat



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Faire des relevés géologiques ou escorter les techniciens qui le feront... en bordure du domaine de la Dame.

Mission non pourvue

Localisation

USA,
À Louisville



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

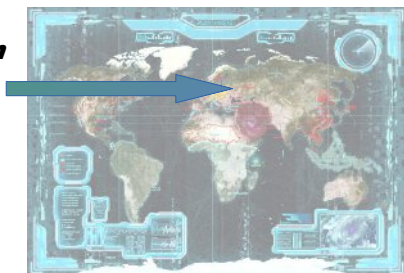
Objectif

Demande officielle de l'ancien bastion pour avoir une ambassade ou un relais du Knight dans la plus grande ville de « rebuts »

Mission non pourvue

Localisation

Russie,
À Moscou



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Escorte d'une délégation qui veut briller et négocier au mieux.

Si la coterie est très tape-à-l'œil, c'est mieux.

Mission non pourvue

Localisation

Avalon



Estimation du niveau de dangerosité

- Rookie
- Vétéran
- Élite

Objectif

Escorter un convoi de personnels et matériels à l'avant-poste.

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Mission non pourvue

Localisation



Estimation du niveau de dangerosité

Rookie	Vétéran	Élite	Inconnue
--------	---------	-------	----------

Objectif

Expédition sur le Nil

Les ailes ne sont Liberté que lorsqu'on les déploie pour voler. Repliées sur le dos, elles ne sont qu'un fardeau.

Marina Tsvetaïeva, poétesse russe

Cette mission est dans la continuité directe de la mission précédente. Théoriquement, ce sont les joueurs qui sont à l'initiative. Si jamais ils n'osent pas, alors leur chevalier de la table ronde leur donnera la mission d'y aller, rapidement.

Cette mission est l'opportunité de faire la cérémonie pour aller voir le Tribunal, donc, théoriquement, ils ont tous les ingrédients, voir, ils ont fini de confectionner ou faire confectionner les boulettes. Dans le pire des cas, des PNJ peuvent aider, comme M. Pendulum.

Type de mission : exploration, découverte et action sociale

Point d'héroïsme : 3 mini par PJ

Synopsis : Cette « mission » est la suite de la « Dominatrice » découverte en Mauritanie, au cœur d'une structure géologique atypique. Ils ont découvert qu'un commando était parti chercher un artefact égyptien... au Caire.

Soit ils suivent la piste en Égypte, soit ils vont directement à Khartoum. Dans tous les cas, ils arrivent trop tard.

Ils vont alors (à leur initiative ou après l'ordre de leur « CdTR » (chevalier de la table ronde)) au sud de l'Éthiopie pour effectuer le rituel pour alerter le « Tribunal », un Triarce de l'Arbitre.

Nihilisme

Le commando parti de Mauritanie, du site de la Dominatrice, vers l'Égypte, s'est en allé il y a plus d'un mois. Ce détachement de prodiges n'avait pas de cible précise. Et en discutant, ou pour les personnages qui ont beaucoup en savoir, ou des connaissances en archéologie ou égyptologie, ou qui suivent les actualités sur les pillages des œuvres d'art à travers le monde, il est possible de comprendre que l'ankh recherchée n'est pas en Égypte mais sur les terres des pharaons noirs, l'ancien royaume de Koush (au Soudan, voir le [très bon résumé sur le site de Caminteresse](#)).

Le Caire

Je suis parti de l'hypothèse qu'il n'y a pas d'arche au Caire. Si c'est le cas dans votre campagne, il faudra adapter cette partie-là de la mission.

Mais si les chevaliers suivent la piste vers **Le Caire**, ils découvrent sur place que les rebuts sont barricadés. En effet, très souvent des créatures de la Bête viennent du nord, de la mer ou en longeant les côtes... mais à peine elles arrivent sur le secteur du Caire, qu'elles se font attaquer par des créatures de la Dame. Et les dommages collatéraux sont très fréquents, aucun des deux camps ne faisant attention aux humains tentant de survivre sur place.

Pour ce qui est des musées ou des réserves muséales, il n'y a plus rien depuis longtemps. Les expéditions « venues sauver l'art en périls » ont fini de tout rafler en 2036.

Le commando de la Dame n'étant pas discret, il est facile d'apprendre qu'ils sont partis avec un ancien archéologue, vers le sud.

Soudan

À **Khartoum**, en se dépêchant, les chevaliers tomberont sur le musée national qui a été transformé en une vraie forteresse et presque intacte. Mais, il y a des traces de combats et très rapidement, les chevaliers trouvent les rebuts agonisants au milieu des cadavres. Le commando est passé il y a quelques heures et il a contourné les pièges en place et massacré tout le monde. Il est possible de trouver des traces et des véhicules utilisés, qui foncent vers le domaine de la Dame. Il est aussi possible d'interroger les survivants après les avoir soignés, ou déduire tous ces événements en analysant les indices.

Si les chevaliers ont pris du temps pour arriver à Khartoum, l'ensemble des rebuts sont morts et il n'est plus possible de remonter les traces du commando (sauf par satellites). Par contre, en fouillant la zone, il est possible de remarquer que le pillage était concentré sur les artefacts archéologiques et non sur la nourriture ou les consommables comme le carburant ou les munitions.

Un pan de l'histoire

Si les chevaliers peuvent interroger les survivants, ils peuvent apprendre des détails sur l'histoire : le [royaume de Koush](#) est **l'un des plus anciens au monde**, inquiétant l'Égypte, refusant la domination de l'empire du Nil, faisant du commerce ou défendant ses terres. Mais c'est un royaume sans écrit. La civilisation du Nil finira par dominer la région et les Couchites donneront même **plusieurs pharaons noirs** à une époque de troubles religieux. Puis, c'est le [royaume d'Aksoum](#) qui dominera... en **devenant, en 330, le premier état à adopter le christianisme comme religion d'État** (50 ans avant les Romains) et, quelques siècles plus tard, **accueillant les premiers musulmans qui fuient les persécutions des Quraychites**. Et des légendes racontent que l'une des plus grandes civilisations qu'a connue la terre, **les bantous, seraient originaires de ces terres**.

Au lendemain de la seconde guerre mondiale, les Britanniques créent le pays avec un découpage accentuant les tensions entre communautés (leur méthode classique de diviser pour régner), mais la manœuvre échoue et le Soudan obtient son indépendance en 1956.

La présence d'artefacts de l'Égypte antique s'explique par l'histoire et la volonté de rebuts de s'organiser pour résister à la chute due à l'Anathème. Le musée était facile à transformer en forteresse, c'est pour ça que les autorités locales ont réussi à faire du site un lieu de refuge où la population pouvait trouver un abri, sans se douter que les œuvres d'arts présentes seraient une protection supplémentaire.

Malheureusement pour eux, le site fut, de fait, l'un des très rares lieux où trouver une croix d'ânhk originelle, encore présente sur le continent africain.

Les mégalithes au sud de l'Éthiopie

Il y a environ 2 000 km entre Khartoum et vallée rift sud Éthiopie, [vallée où se dressent les mégalithes](#) (lien d'un article du Monde) et le site de cérémonie pour « rencontrer le Tribunal ».

Avec les boulettes et éventuellement les tenues en lin, les chevaliers découvrent un rift qui a changé. Les plaques continentales ce sont suffisamment écartées pour constituer une rivière de lave [au fond du rift](#) qui c'est agrandi.

L'activité volcanique (qui est anormalement calme, le magma sous pression ne cherche pas à recouvrir la zone et faire une chaîne volcanique) n'est pas dangereuse en gardant les distances et en évitant d'aller respirer les vapeurs et nuages de cendres brûlantes... Si les chevaliers sont imprudents, vous devrez gérer les conséquences.

Des gardiens suspicieux

À l'approche du site, il est possible de se rendre compte de la présence de communautés humaines. Mais si les chevaliers n'ont pas été attentifs ou discrets, ce sont des représentants qui vont venir à leur rencontre.

« Ces gardiens » sont là pour protéger le site contre les pillages (et à ce titre ils ont tout l'équipement nécessaire qui vient de la NAU). Ils sont suspicieux mais totalement ouverts au dialogue, méfiants de leur présence et ne sont pas opposés à ce que les chevaliers effectuent des rituels (même si c'est une chose qui les surprendra). Mais ils resteront quand même pour surveiller que ces « colons pilleurs » ne volent rien.

Quand ils auront fini leur rituel et qu'ils repartiront, les « gardiens » les respecteront encore plus, car ils auront reconnu un vieux rituel (mais ils n'auront rien vu de l'expérience que viennent de vivre les chevaliers).

Rencontre d'une Triarche

Lorsqu'on lit les descriptions de l'Arbitre (LdB p391), les identifications sont délicates. Sur le forum de Knight, [les spéculations étaient bonnes \(d'après Simon\)](#) :

Les Triarches :

- Le Protecteur** : [Léonidas I^{er} de Sparte](#) (-540/-480)(Armes des Hoplites/Bataille des Thermopyles)
- L'émissaire** : [Attila le Hun](#) (395/453) (Cheval & Arc / tue son frère pour prendre le pouvoir / regroupe les communautés pour conquérir)
- L'Archiviste** : [Antar](#) (525/615) (Poète arabe / Sabre / Lion / Princesse Guerrière)
- La Gardienne** : [Lagertha](#) (environ 937-995) (Amazone Viking Danoise / Ours & Grand chien protégeant sa maison / 120 vaisseaux pour venir au secours de Ragnar, son époux)
- La Parole** : [Jeanne d'Arc](#) (1412/1431) (Fleur de Lys / Siège d'Orléans / Sacre du Roi a Reims / Bûcher)
- L'Observateur** : [Francisco Pizarro](#) (1475/1541) (Rapière et Arquebuse / Grand voyageur, Océans / Emprisonne un empereur considéré comme un dieu dans sa cité magnifique)

L'imprévisible

J'ai eu l'un de mes joueurs qui a eu l'idée saugrenue de venir avec Yin, car il pensait que ce serait suffisamment sécurisant pour qu'elle commence à voir le terrain, sans être trop exposé.

Forcément, le Triarche, « face à l'ophidien » a eut une réaction très différente de celle que j'avais prévue.

- ❑ **Le Bourreau** : [Miyamoto Musashi](#) (1584/1645) (2 sabres japonais / a tué alors qu'il était adolescent / 10aine du Duels / École d'art martial)
- ❑ **Le Traqueur** : [Geronimo](#) (1829/1909) (Tomahawk & fusil / Haine contre les Mexicains & hommes blancs / Sa famille & sa descendance, par 2 fois assassinés)
- ❑ **L'Investigateur** : [Wyatt Earp](#) (1848/1929) (Chasseur de bisons / Marshall / Guerre de Clan / Alcool jeux & Bagarres)

Ce qui me dérange c'est qu'on a là une liste très occidentale, donnant l'impression qu'à travers le monde il n'y a pas eut mieux. Je comprends la logique : donner aux joueurs un moyen de briller et d'identifier.

Surtout que sur les 9, on a 7 hommes, 5 européens (6 si on inclut Wyatt Earp). Pour ma part je propose de remplacer certains, même si ça signifie rompre avec la chronologie apparente. Et quitte à diversifier, je vais en profiter pour féminiser davantage cette liste. Il me faut donc trouver des personnalités importantes recrutés par l'Arbitre. Je voulais aussi d'avoir un ou deux Triarce par continent, si possible d'époques très différentes.

Pour le moment mes choix s'arrêtent sur deux femmes :

Njinga du Ndongo et du Matamba

(1583 (?) – 17 décembre 1663 (80 ans)),

https://fr.wikipedia.org/wiki/Njinga_du_Ndongo_et_du_Matamba



Image issue du film de 2013 : [Njinga, Rainha de Angola](#).

Elle fut reine du royaume de Ndongo et du royaume de Matamba dans l'actuel Angola. Elle commença comme une ambassadrice, une femme de paix, mais les Portugais n'ont pas respecté leurs parts. Elle succéda à son frère, le roi, fit alliance avec les Pays-bas et fut une redoutable guerrière et stratège.

Pour ma campagne, elle est l'**Investigatrice** :

Très encline à la diplomatie, il est facile de discuter avec elle si on lui montre respect et déférence. Par contre, elle se méfie fortement des blancs (surtout portugais) et elle n'hésite pas à faire usage de ses armes (surtout arcs et javelots) lorsqu'elle soupçonne une duperie. Mais elle est meilleure stratège que guerrière.

Sarojini Naidu

(13 février 1879 à Hyderabad – 2 mars 1949 (à 70 ans))

https://fr.wikipedia.org/wiki/Sarojini_Naidu

Née Sarojini Chattopadhyay aussi connue sous le sobriquet de rossignol de l'Inde. Elle était une enfant prodige, une activiste indépendantiste indienne et une poétesse. Naidu fut premier gouverneur des Provinces unies d'Agra et d'Oudh de 1947 à 1949 ; la première femme à devenir gouverneur de l'état indien. Elle fut la seconde femme (et la première femme indienne) à devenir présidente du Congrès national indien en 1925.

Pour ma campagne est l'**Observatrice**.

Une rencontre hors du commun

En pratiquant le rituel transmis par l'Orixya, les chevaliers partagent tous le même rêve, sans le savoir, de façon similaire au dispositif présent dans les sous-sols de Camelot utilisé durant la mission *L'enfant et le cauchemar*, LdB p322, à un détail près. Plutôt que de plonger dans l'esprit d'Eva Carpenter, ils vont arriver dans celui de l'Investigatrice.

Les chevaliers se retrouvent dans un paysage très bucolique. Aucune trace de bâtiment ou de présence humaine. Les plus observateurs remarqueront des ruines sous la végétation dans certains endroits. L'impression de sous-bois ou de clairière, avec une petite étendue d'eau, très peu de végétation rase, un air chaud et sec, avec un petit vent ne suffisant pas à faire supporter la chaleur. Devant eux, à une vingtaine de mètres, une femme assise sur un rocher. Elle tourne la tête vers les chevaliers et s'approche rapidement, prête à utiliser ses armes. Elle semble contrariée et pose un regard sévère sur les chevaliers qui sont nus (ou vêtu de leurs tenues en lin).

Elle va parler sèchement. Si jamais il y a un chevalier portugais, elle commencera par lui interdire de parler. Et si jamais il ose le faire, elle le renvoie d'un geste, empêchant le joueur de pouvoir continuer d'interagir.

Elle cherche à savoir ce qu'ils font ici et qui ils sont. Elle posera plus des questions sur leurs motivations que leurs métiers, passés ou actions.

La Dominatrice, elle s'en moque... sauf si les chevaliers mentionnent l'usage de l'anck ou s'ils manipulent l'Investigatrice et insistent pour qu'elle aille enquêter sur place. Au minimum, elle posera des questions pour savoir si la Dame a osé ne pas respecter les règles du jeu des Seigneurs, ou de la guerre entre l'Abysses et l'Ether.

Avant de partir voir le chantier de la Dominatrice, elle prévient les chevaliers que si elle découvre qu'ils ont menti, elle reviendra les tuer ou bannir. Et juste avant de la renvoyer, elle invoque un long manteau noir, son chapeau d'inquisitrice. Elle fait une geste de la main, les renvoyant dans le rift éthiopien.

Les chevaliers ont fait leur part. Ils ont transmis le flambeau à une autre autorité. S'ils ont réussi à convaincre l'investigatrice, la Dominatrice ne sera jamais « réveillée ». Dans le cas contraire, il faudra sortir les mécha-armure (voir Atlas p38).

Épilogue

L'Investigatrice acceptera d'être dérangé encore une seule fois, mais s'ils reviennent, elle prévient que la prochaine fois, elle les tuera. Elle tient à sa tranquillité.

Pendant un moment Dagonet et Gauvain vont surveiller de très près cette zone de Richat, avec une petite inquiétude. Et le fait de voir le dôme de pierre (si les chevaliers ont convaincu l'investigatrice) ou la Dominatrice se lever (si les chevaliers n'ont pas réussi à la convaincre), va susciter des réactions contrastées.



Utiliser le rituel pour autre chose

Les chevaliers viennent de découvrir une méthode pour rencontrer les Orixyas ou l'Investigatrice. Ils peuvent l'utiliser surtout pour obtenir des renseignements de leurs parts. Mais l'Investigatrice n'acceptera d'être dérangée qu'une seule fois. Quant aux Orixyas, ils donneront surtout des renseignements très partiels. Ils peuvent aussi proposer un marché et devenir leurs « esprits gardiens » (voir Atlas p68) qui, eux, peuvent parler. Mais rien n'étant gratuit, ils demanderont toujours des actes en accord avec leurs principes. Si jamais le chevalier avec qui ils ont un contrat, bafoue ces principes, le niveau de bonus diminue. Si ce dernier arrive à zéro, alors l'Orixya quitte le chevalier.

Prendre un ou une Orixya comme esprit gardien, oblige à enlever le blason du chevalier, qui perd tout ce qui est associé, incluant la motivation mineure et dans le cas précis de celle-ci, le chevalier en perd une, il ne remplace pas celle du blason par une issue de l'Orixya.

C'est au joueur et au MJ de définir ensemble, les deux ou trois domaines impliquant bonus et obligations... et interdits.

Détail important, un ou une Orixya refusera de s'associer avec un porteur de méta-armure utilisant les cristaux d'abysses (voir Atlas p64).

De plus, à l'issue de la Mission 15, La purge, voir CdL p232, l'Orixya donnera un bonus bénéficiant d'une augmentation supplémentaire de +1. Ce bonus est indépendant du niveau de l'esprit. Il se cumule au bonus du niveau.

Portraits du chantier de la Dominatrice

Partie à replier pour faire un crochet
Éthiopie



Tewfeeq Mekonnen Adugna
Co-chef des gardiens du rift est africain

Partie à replier pour faire un crochet
Éthiopie



Yimenashu Sentayhu Bekila
Co-chef des gardiens du rift est africain

Partie à replier pour faire un crochet
Le Caire



Khert-ase, ancien employé de la réserve muséale
Rebut au Caire

Partie à replier pour faire un crochet
Éthiopie, Njinga du Ndongo



L'Investigatrice
Triarce du Tribunal

Image de l'Investigatrice issue du film de 2013 : [Njinga, Rainha de Angola](#).

Listes de noms

Voici une liste de noms (et nationalités) contemporain pour rendre plus vivants les PNJ que les chevaliers rencontreront ou pour donner des idées de noms de PJ pour les joueurs qui ne seraient pas inspirés (sinon les sites [fakenamegenerator](http://fakenamegenerator.com) ou <http://www.generation-jdr.fr/index.php?page=nomsmodernes> ou <https://www.behindthename.com> sont pratiques).

Vous pouvez aussi utiliser le site Fantasy Name Generator qui propose des petites listes de noms « réels » en [irlandais \(gaélique\)](#), ou des principales ethnies du Nigeria : [youroubas](#) et [igbos](#).

- Onora McKee [Irlandais]
- Bidelia Quinn [Irlandais]
- Coilean Cudahy [Irlandais]
- Anne Behan [Irlandais]
- Cillian Gillan [Irlandais]
- Penelope McIlvaine [Irlandais]
- Dorchaidhe Connolly [Irlandais]
- Deardull McGuckin (family name) [Irlandais]
- Juno Hopkins [Irlandais]
- Riona Ginty [Irlandais]
- Perce Fitzpatrick [Irlandais]
- Deardull Keenan [Irlandais]
- Aedh Ryan [Irlandais]
- Nora Gillen [Irlandais]
- Mahon O'Davoren [Irlandais]
- Dawn Ó Creachmhaoil [Irlandais]
- Labhais Callahan [Irlandais]
- Rais O'Friel [Irlandais]
- Saibhne Cudahy [Irlandais]
- Oriane Letellier [Français]
- Alexandria Ferguson [Américain]
- Aïsha Adham [Arabe]
- Calixte Techer [Français]
- Lady-Liliam Joven [Mexicain]
- Suzette Armand [Français]
- Galya Mikhailov [Slave]
- Leide Daniele [Italienne]
- Apollonio Cestaroli [Italienne]
- Ai néng [Asiatique]
- Valentina De Michelis [Italienne]
- Nahla Qaderi [Arabe]
- Sinon O'Meara [Irlandais]
- Doon O'Hagan [Irlandais]

Noms nigériens

- Eshe Nwanneka Olayinka
- Chinwe Temitope Kamau
- Xolani Isingoma Okorie
- Olamilekan Zephania Okafor
- Chibuike Chinyere Opeyemi
- Sekani Kahina Obama
- Boitumelo Nkosana Kamau
- Enu Pilirani Pretorius
- Chibueze Chidubem Afolabi
- Abimbola Gudina Kayode
- Olanrewaju Dumisani Pretorius
- Ama Chimwemwe Ayodele
- Oluwafunmilayo Atieno Obama
- Oghenekaro Titilayo Maina

- Katlego Chima Temitope
- Efe Nyarai Abiodun
- Ekwueme Chinonso Abiodun
- Tariku Oni Afolayan
- Olumide Hiwot Obama
- Adedayo Temitope Babatunde
- Chike Chukwuma Afolabi
- Wambui Kojo Opeyemi
- Mbalenhle Emeka Okorie
- Chifuniro Olanrewaju Okonkwo
- Siyabonga Amadi Ayodele
- Ekwueme Amondi Okeke
- Oluwatoyin Ntombi Afolayan
- Mamadou Sifiso Olayinka
- Chibuzo Olufunke Kayode
- Thema Siyabonga Olayinka
- Ogechukwukama Nyambura Ayodele
- Azubuike Oluwayemisi Okeke
- Wairimu Fungai Opeyemi
- Emem Olufunmilola Adebayo
- Ntombifuthi Nyah Arendse
- Jideofor Chikelu.....
- Ibeabuchi Belonwu.....
- Chibuzo Chika.....
- Ebele Ifeanyichukwu.....
- Yobanna Akumjeli.....
- Munachiso Uchechy.....
- Chydea Chinelo.....
- Chino Ndulu.....
- Izuchukwu Chijindum.....
- Ijendu Orjea.....
- Yobachukwu Nwankwo.....
- Munachiso Zebenjo.....
- Chidiebube Onyekachukwu.....
- Onyekachukwu Ijeawele.....
- Maduabuchim Ekwueme.....
- Chinedu Chyke.....
- Chikere Emeka.....
- Ebele Jajah.....
- Yobanna Chibueze.....
- Udo Chinaza.....
- Ekenedilichukwu Nweke.....
- Chike Ibeabuchi.....
- Onuchukwu Amazu.....
- Akachi Okechukwu.....
- Chikelu Chikere.....
- Chinedu Chibuike.....
- Chijindum Chinedu.....
- Nkemdilim Udo.....
- Chinasa Yobachukwu.....
- Chononso Onyekachi.....
- Chijindum Nwoye.....
- Chioma Udo.....
- Halimnye Amazu.....
- Halim Nweke.....
- Chinedu Obasi.....
- Ngozi Chidubem.....
- Munachiso Okparro.....
- Chizoba Nnamdi.....
- Chidiebube Madukaife.....
- Chinweike Chidea.....