A character with long, straight blonde hair and striking blue eyes. She has a serious, intense expression. She is wearing a dark, futuristic armor with a mesh-like texture on the chest and glowing blue lights on the shoulder pieces. The background is dark and slightly grainy.

UN PEU D'HISTOIRE

CHAPITRE 1

EUROCORPS

C'est en 2019 que les choses ont commencé, bien avant que les immortels n'existent et que l'Anathème ne provoque la fin du monde connu. Cette année-là, pour la première fois et au grand étonnement des acteurs internationaux, les États européens, suite à un enchaînement de traités, ont décidé de se lier durablement et de former une force armée globale destinée à remplacer les armées nationales. Eurocorps, une force interarmées européenne créée en 1992, est ainsi devenue une véritable armée européenne le 1^{er} octobre 2019 et dépendait désormais uniquement de l'Union européenne. Les armées nationales ont progressivement intégré Eurocorps pour disparaître seulement cinq années plus tard. Cette armée supranationale, quant à elle, est passée de 60 000 à 600 000 hommes durant ce court intervalle en recrutant activement au sein des lycées européens, suivant de cette façon le modèle américain.

Avec cette nouvelle Eurocorps, le monde entrait dans une forme de mondialisation qui allait faire des administrations, des entreprises et des armées de véritables entités aux nationalités multiples, englobant un grand nombre d'États. Jusque-là, la mondialisation était rapide, mais pas aussi franche et affirmée.

Avec Eurocorps, l'Europe disposait d'une figure de proue, un emblème sécurisant et annonçant aux autres continents : « *Regardez, nous aussi nous disposons d'une force de frappe avec laquelle il faut compter !* » Et c'est ce que l'Europe a démontré. En 2025, Eurocorps a lancé des offensives en Afrique subsaharienne, offensives destinées à libérer plusieurs pays du joug de dictateurs pour instaurer une démocratie et un « gentil » patronat européen. La même année, sept pays ont rejoint l'Union européenne et, de fait, Eurocorps. On comptait parmi eux la Norvège, l'Islande ou encore la Turquie.

Après deux ans de conflits larvés et violents dans plusieurs pays d'Afrique, la situation était critique pour Eurocorps. En 2027, dix pays d'Afrique australe, sous l'impulsion du Botswana et de l'Afrique du Sud, se sont ralliés sous un même drapeau, celui de la « NAU », la Nation Africaine Unie. Le président Edwar Dambé, soutenu par la Chine et par les gouvernements intégrés à la NAU, a été élu à la majorité des voix pour six ans, sans aucun remous politique. Coopérant militairement et économiquement, ces dix pays ont formé une opposition forte, pour ne pas dire inébranlable, à l'invasion de l'Afrique subsaharienne par les forces d'Eurocorps. Moins d'un an après sa création, la NAU est devenue un acteur international majeur. Victime de l'action européenne, elle a usé d'une politique médiatique acérée et implacable contre la présence d'Eurocorps en Afrique et a attiré par là même l'attention de pays tels que les États-Unis, la Russie ou encore l'Inde qui ont sévèrement condamné l'action européenne qu'ils avaient pourtant légitimée quelques années auparavant. De son côté, la Chine a envoyé des agents, des ingénieurs, des économistes, des chercheurs et de l'armement à la NAU en gage de son soutien et de son respect. Complètement dépassé et débouté, Eurocorps a déserté fin 2028 pour ne plus jamais poser le pied en Afrique.

LA NAU, NOUVEL ACTEUR INTERNATIONAL

Très rapidement, trop sûrement, une autre dizaine de pays venus d'Afrique centrale et d'Afrique de l'Est est venue grossir les rangs de la NAU. Tous frontaliers, ces pays jouissaient d'une harmonie globale et partageaient leurs ressources dans une volonté d'indépendance éclatante et enflammée face aux nations extérieures à la NAU. Ainsi, l'Afrique du Sud et le Botswana faisaient profiter de leur économie aux pays plus au nord pendant que ces derniers offraient des ressources minières conséquentes et une main d'œuvre peu onéreuse aux pays du Sud. Bien qu'il y ait eu quelques débordements envers les représentants de certains pays d'Europe présents en Afrique subsaharienne, les choses se sont plutôt bien passées. La NAU s'est même dotée de sa propre force de défense et d'une économie stable à peine deux ans après sa création. Bien qu'intégrés à la NAU qui était finalement un regroupement économique, militaire et politique, les pays restaient souverains... en surface seulement, car le gouvernement Dambé avait en fait tendance à prendre les décisions pour les autres. Mais ce qui a le plus surpris la communauté internationale a sans doute été la troublante capacité que la NAU avait d'innover sur les terrains techniques comme scientifiques, notamment au niveau de la bioingénierie et de la nanoingénierie. C'est en effet dans des laboratoires de la NAU à Johannesburg que les premières nanomachines destinées à soigner l'être humain du cancer ont été inventées.

CHANGER LA FACE DU MONDE

Certains pensent que le commencement de l'Horreur a eu lieu avec la création des premières nanomachines médicales, bien que ceux qui connaissent la vérité affirment que tout a commencé bien avant.

Ce sont le Docteur James Niakaté et son équipe de Johannesburg qui, en premier, ont mis au point les nanomachines médicales, aussi nommées nanoM. Par un procédé simple de destruction et de remplacement des organes et des tissus infectés, les nanoM avaient pour but de remplacer les thérapies et les opérations très lourdes que devaient subir les patients. Injectées en quantité considérable dans le corps, elles devaient agir de manière automatisée pour exécuter une tâche bien précise sur un type de cancer donné, et s'autodétruire doucement dans les organes digestifs pour être expulsées par la suite.

On raconte que, suite à une « erreur » de programmation, le Docteur James Niakaté a changé l'objectif des nanoM. Plutôt que de simplement soigner les tissus et les organes détectés comme atteints d'une forme de cancer, les nanoM allaient simplement éliminer, remplacer ou modifier tout ce qu'elles jugeraient dangereux, nocif pour le corps, et avec succès. C'est ainsi que cette « petite erreur » a modifié la face de toute la médecine.

En somme, en lieu et place des centres de soin, en remplacement des médicaments, les nanoM pouvaient guérir une personne de tout, en très peu de temps.

Maladies, blessures, fractures, empoisonnement... C'est seulement quelques semaines après cette fantastique découverte que l'équipe de Niakaté s'est rendu compte, toujours par hasard selon les dires, que les nanoM soignaient aussi la vieillesse des cellules. Pouvant modifier à peu près n'importe quoi au niveau moléculaire, elles réussissaient à rajeunir les cellules d'un être pour le maintenir à l'âge où elles avaient été injectées. Pour résumer, une injection de nanoM signifiait l'arrêt du vieillissement. On aurait pu légitimement imaginer que cette nouvelle technologie offrirait son lot d'erreurs, d'effets secondaires et de cobayes morts en phase de test. Il n'en a rien été. Tout se passait sans encombre, la science avançait implacablement, sans aucune erreur visible.

C'était un pas de géant pour la science, pour la médecine, pour l'Humanité en fait. Et James Niakaté a tenté de tout saccager.

Contre l'avis de ses pairs, Niakaté a décidé de garder sa découverte secrète. Selon ses propres affirmations, il la trouvait trop dangereuse, beaucoup trop imprévisible pour l'avenir de l'Humanité. En tant que chef du projet nanoM, il a détruit par incinération les cobayes animaux utilisés pour les tests et a crypté ses données pour que personne d'autre ne puisse jamais reproduire la technologie nanoM.

C'était sans compter sur un de ses collègues moins scrupuleux, le professeur Bryan Montgomery qui, lors de cette tentative de destruction, a tout révélé à un ami travaillant à l'ambassade des États-Unis de Johannesburg, Ethan Henry, aujourd'hui devenu un immortel célèbre.

Beaucoup pensent que c'est cet acte qui a amené l'Anathème sur le monde.

LES ÉTATS-UNIS ENTRENT EN PISTE

Lorsqu'Ethan Henry a appris les résultats du projet nanoM, il a pris contact avec ses responsables qui ont eux-mêmes pris contact avec le sommet de la pyramide. Peu de temps après, un groupe pharmaceutique du nom d'Emera a contacté l'équipe du Docteur Niakaté pour lui acheter son projet. La somme proposée alors atteignait une dizaine de milliards de dollars. Campant sur ses positions, James Niakaté a refusé de céder et a feint de ne pas comprendre les requêtes. Toutefois, le groupe Emera était dirigé plus ou moins, de près ou de loin, par des sénateurs et des conseillers du gouvernement américain. Les puissants cheveux blancs ne se sont donc pas laissés faire et ont réussi, en quelques semaines, à faire passer la NAU pour un ennemi potentiel des États-Unis, et donc du monde. Ils ont soufflé sur les braises de la menace terroriste et intégriste qui avait enflammé la planète quelques années auparavant, bonimentant sur le fait qu'un certain nombre de pays de la NAU, en particulier l'Afrique du Sud, possédaient des armes de destruction massive, allant du missile nucléaire à la bombe bactériologique. Des inspecteurs de l'ONU ont été envoyés sur place pour enquêter, dont, parmi eux, un commando des forces armées américaines. Ce dernier a tenté de s'emparer des recherches du Docteur Niakaté en se rendant dans le centre où avait été créé le projet nanoM.

Les États-Unis avaient sous-estimé leur adversaire.

Depuis la guerre contre Eurocorps, la NAU avait tissé en son sein un réseau de protection occulte, une police secrète très étendue, nommée Monna-Molelo, les « Hommes de Feu » dans la langue traditionnelle du Botswana. Organisé en équipes de sécurité verrouillant chaque ville et chaque village, équipé d'une technologie de pointe « offerte » par la Chine, le Monna-Molelo s'avérait extrêmement efficace, en particulier lorsqu'il s'agissait de prévenir des actes d'espionnage, de coercition ou encore de sabotage de la part des pays extérieurs à la NAU.

Cette police secrète avait depuis longtemps compris les intentions des forces américaines ainsi que leurs méthodes de fonctionnement. Lorsque le commando est arrivé avec les forces de l'ONU, tous les hommes qui le composaient étaient, sans le savoir, déjà morts. Une fois prévenu, le président Edwar Dambé a simplement ordonné de les éliminer et de renvoyer leurs corps aux États-Unis. Ce que les agents du Monna-Molelo ont fait dans la journée et avec toute la discrétion possible.

Voyant leurs hommes disparus sur le terrain, les puissants cheveux blancs ont essayé de mettre l'ensemble de la communauté internationale de leur côté. Ils ont accusé la NAU d'avoir fait disparaître des agents de l'ONU, ont produit des clichés d'usines de bombes, ont créé de faux témoignages d'habitants de la NAU critiquant le régime Dambé et ont presque réussi à convaincre le monde. Presque.

« CITO, LONGE, TARDE » PARS VITE, VA LOIN, REVIENS TARD

Un nombre non négligeable de personnes pense que tout ce qui s'en est suivi est dû à la NAU. À vrai dire, même si tous les investigateurs de fond pensent que le gouvernement Dambé est parfaitement innocent sur le sujet, il subsiste encore des doutes.

Toujours est-il que le 10 mai 2029, alors que les États-Unis se proclamaient victimes de la NAU et qu'ils annonçaient à la Terre entière qu'ils étaient « menacés », quelque chose d'horrible est arrivé. À Washington, lors de l'éloge funèbre prononcé par le président des États-Unis, Ryan McArthur, en l'honneur des soldats du commando disparu sur le territoire de la NAU, une bombe a explosé. Il s'agissait d'une bombe bactériologique dont l'explosion a propagé un virus inconnu, mortel, et aux effets extrêmement rapides, que les commentateurs ont nommé quelques jours plus tard, et à tort, la « peste rouge ».

Lorsque la bombe a explosé et que la peste s'est répandue dans Washington et ses environs, les symptômes se sont déclarés en quelques heures seulement, touchant des centaines de milliers de personnes. Dans les rues, des gens pris d'hystérie brûlaient leurs proches contaminés, la population de la capitale devenait folle et les forces de l'ordre peinaient à retenir les mouvements de panique. Selon les rapports, près de deux millions de personnes, dont le président, sont morts à Washington et dans les 100 kilomètres entourant la ville en seulement une journée. Par chance, le gouvernement a rapidement réagi et a mobilisé la Garde nationale ainsi que de nombreuses agences fédérales et gouvernementales telles que le FBI ou le CDC (*Central for Disease Control and prevention*). Les deux États entourant Washington, le Maryland et la Virginie, ont été mis en quarantaine et les hommes de la Garde nationale abattaient sans scrupule les forcenés qui tentaient

de la percer. Par chance, certaines personnes mieux préparées, ou peut-être au courant de cet événement, ont réussi à se calfeutrer chez elles et à empêcher le virus de les atteindre. Des fusillades violentes ont éclaté entre des gens en sécurité chez eux et des victimes de la peste complètement désespérées, au bord de la folie même. Certains, grâce à leur débrouillardise, leur résistance ou leur opiniâtreté, ont quand même réussi à survivre et sont devenus des héros pour le peuple américain.

Bref, en quelques jours de malheur et de douleur, la peste rouge avait changé la face des États-Unis. Le gouvernement, sans président, a dû organiser des élections à la va-vite. C'est le diplomate républicain Ethan Henry qui a été élu pour assurer l'intérim. Chicago, où étaient regroupés les agents du CDC et le reste du gouvernement, est devenue la nouvelle capitale des États-Unis. Seuls, abîmés, touchés dans leurs valeurs comme dans leur orgueil, les États-Unis ont décidé d'adopter une politique isolationniste. En deux années seulement, ils ont coupé les communications avec les États extérieurs, ont démissionné de l'ONU, dont le siège avait été déplacé à cause de la pandémie, ont retiré leurs troupes des divers théâtres d'opérations dans lesquels ils étaient engagés, allant parfois jusqu'à abandonner leurs bases militaires, ont annulé leurs accords commerciaux, sauf avec la Chine et une poignée d'autres pays qui sont restés des partenaires commerciaux neutres, et ont interdit, sous peine de mort, le passage non autorisé de leurs frontières. Reclus du reste du monde, le pays a tenté de lutter seul contre la peste rouge qui continuait de se répandre peu à peu. Au grand étonnement de la communauté internationale, ils ont tenté de réduire l'épidémie en vitrifiant, par l'intermédiaire d'une bombe propre, l'ancienne capitale des États-Unis. Comme lors des épidémies de peste médiévales, des lois insensées ont été édictées pour contenir le virus, et dans les rues des villes touchées, des centaines de cadavres étaient empilés et brûlés sur ordre du gouvernement.

En 2031, dans un rayon de 600 kilomètres autour du lieu de l'explosion, de New York à la Caroline du Nord, du New Jersey à l'Ohio, la peste rouge avait fait plus de 55 millions de victimes et continuait de se répandre. À partir de cette année, très peu d'informations sur la situation des États-Unis ont filtré en dehors de ses frontières.

On sait toutefois que la peste a disparu aussi subitement qu'elle était apparue au début de l'année 2032,

laissant la population traumatisée, le gouvernement exsangue et tout le territoire en proie à un début de guerre civile. Les savants, les médecins du monde entier suivent encore des recherches sur la peste rouge sans en comprendre sa nature ou sa provenance. Nul doute que le secret est bien caché quelque part au fin fond des États-Unis... ou des territoires de la NAU.

LA CRÉATION DU DRAGON ASIATIQUE

Fin 2029, suivant l'exemple de la NAU dont les États membres, très solidaires entre eux, avaient montré qu'ils pouvaient défier tout l'Occident, les pays d'Asie, sous l'impulsion de la Chine, ont décidé de former une coalition qui est rapidement devenue une organisation supranationale gérant, notamment, les affaires d'ordres commercial et militaire. Parmi les membres de la coalition, on comptait la Chine, la Corée du Sud, qui, abandonnée par les États-Unis, espérait retrouver une certaine force, le Laos, le Vietnam, la Thaïlande, le Cambodge, le Japon et même l'Inde. Généreuse en surface, la Chine a même permis à ses pays alliés de bénéficier de plusieurs de ses nombreuses compétences, en matière de sciences, d'ingénierie ou encore d'industrie. En retour, la Chine demandait seulement la présidence de cette union. Appâtés par tant de cadeaux, les pays membres ont accepté le marché. Seul le Japon a refusé et décidé de se séparer des autres pays.

La Chine n'a émis aucune protestation. Sous sa présidence et suite au traité de Beijing de juillet 2029, la coalition a pris le nom d'« Union de la grande Asie » et a été nommée plus familièrement et par tout le monde le « Dragon Asiatique ». L'idée ayant émergé suite à la création de la NAU, le Dragon Asiatique en a très simplement copié toute l'organisation et tout le système. Des diplomates et des administrateurs de la NAU ont même été envoyés en Chine et en Inde pour expliquer la manière dont la NAU fonctionnait. Les États sont restés en surface maîtres sur leurs territoires et les décisions devaient en apparence être prises par une assemblée. Tout fonctionnait bien. Rien ni personne n'a empêché la Chine et son gouvernement, présidé par Chen Hoang, de prendre le contrôle du Dragon Asiatique et de mettre à sa tête un de ses ministres, le vénérable Shou-Hsing Tao, âgé de 74 ans. Tout fonctionnait vraiment bien, jusque-là.

LA PESTE ROUGE

Sous ce nom terrifiant se cache un virus aux effets plus terrifiants encore. Si la peste se propage par les animaux, notamment les puces, la peste rouge est un virus se propageant par la salive, la sueur et le sang. Parmi ses symptômes, on trouve des bubons gorgés de sang apparaissant sur tout le corps (d'où le nom donné par les médias), un suintement du sang par les pores de la peau, une fièvre très élevée, une perte des facultés cognitives et un pourrissement des chairs, notamment celles composant les organes vitaux. Ces symptômes apparaissent seulement quelques heures après que la victime a été contaminée, et entraînent la mort en quelques jours. Une chose est à souligner, seuls les humains sont touchés par la peste rouge. Aucune espèce animale n'en subit les effets.

LE SOUFFLE DU DRAGON

Et puis, sans prévenir, au cours de l'année 2032, le Dragon Asiatique s'est lancé dans une politique de démantèlement des forces nord-coréennes et de tout son arsenal. Depuis la Corée du Sud, les colossales forces unies de la grande Asie ont assiégé le pays et lancé des assauts rapides et brutaux sur les centres névralgiques de l'armée nord-coréenne. Même sous la menace d'une riposte nucléaire ou bactériologique, les forces du Dragon Asiatique ont continué leur campagne. Sans aucun moyen de contrer le souffle guerrier implacable de ses voisins unis, la Corée du Nord a abdicqué. En moins de trois mois, le Dragon Asiatique avait réussi à éliminer un ennemi du « monde libre », un pays qui entachait la magnifique union de l'Asie, et à s'affirmer sur la scène internationale, notamment en termes militaires. Le territoire de la Corée du Nord a été intégré à la Corée du Sud et géré par une administration composée de différents bureaucrates de l'Union. À ce stade, le Dragon Asiatique n'avait plus rien à prouver.

Pourtant, Shou-Hsing Tao et le bureau présidentiel de l'Union ont décidé de concentrer leurs forces et leurs efforts sur le Japon dès mai 2033. Le pays avait quitté le Dragon Asiatique à l'aube de sa création et représentait une menace pour sa cohérence, ou plutôt son « hégémonie » d'après les déclarations du très vénérable Shou-Hsing Tao. Sans entrer dans une guerre ouverte avec le Japon, guerre qui aurait placé les pays membres du Dragon Asiatique dans le rôle des « méchants », l'Union a décidé d'organiser un blocus commercial et militaire autour de la péninsule. La raison de celui-ci reste encore floue aujourd'hui, on parle d'une tension grandissante entre le Japon et le Dragon Asiatique, de l'assassinat d'un responsable de l'Union ou d'une source pétrolière à l'appartenance controversée. Toujours est-il que pour mettre en place le blocus, on a prétexté que la force de défense japonaise (le Japon avait encore interdiction de lever une armée) devenait une véritable force de guerre, que des agents japonais étaient impliqués dans l'attentat qui avait provoqué la peste rouge... bref, on a trouvé une bonne raison. Allié à la Russie et à la NAU, éloigné des États-Unis qui souffraient de la maladie et méprisant totalement les menaces de l'Union européenne et de sa « petite » Eurocorps, le Dragon Asiatique a renforcé son blocus à la fin de l'année 2033. Des vaisseaux de guerre ont mouillé très près des côtes, des avions patrouillaient au-dessus de la péninsule, lançant parfois quelques raids invisibles sur des points stratégiques. Les Japonais, terrifiés, n'osaient pas protester... en apparence seulement.

LE NODACHI

Lorsque la force de sécurité privée Nodachi s'est créée en janvier 2016, personne n'y a prêté attention. Pourtant, une société dont le nom vient d'un énorme katana destiné à couper un cavalier et son cheval en deux dans le sens de la longueur aurait pu mettre la puce à l'oreille de la communauté internationale. L'année d'après, le Nodachi était une société de sécurité connue pour ses équipements high-tech et ses agents sortis des meilleures armées du monde. C'était l'entreprise Kaneda Technologies qui finançait le Nodachi par l'intermédiaire de plusieurs filiales, notamment une grosse banque sino-japonaise nommée Mizaho Bank. Doucement,

le Nodachi grandissait, évoluait et ses membres devenaient les vigiles, les agents de sécurité et parfois les gros bras de nombreuses entreprises, appartenant à Kaneda ou non, de quantité d'hommes politiques ou encore de célébrités internationales. Dans un monde où la tension était presque palpable, où les crimes et les attentats étaient de plus en plus nombreux, des États-Unis à la Chine en passant par l'Australie, les agents du Nodachi se trouvaient partout. Ils étaient appréciés pour leur discrétion, leur savoir-faire et pour l'impunité avec laquelle ils pouvaient agir.

En 2025, plus qu'une simple et docile société de sécurité, le Nodachi était devenu une véritable armée. Seuls quelques élus connaissent la vérité, mais on raconte qu'à ce stade de son existence, le gouvernement japonais participait activement au financement de la force Nodachi qui comptait près de 100 000 agents répartis sur tout le globe. Dès 2032, 12 000 employés de cette force sont même venus « aider » les États-Unis à se redresser et à sécuriser leur côte Est déchirée par la peste rouge et d'incessants conflits internes. C'est durant cette période que le Nodachi a révélé son vrai visage. Les milliers d'agents envoyés ont utilisé des méthodes extrêmement brutales pour contenir la population, n'ont pas hésité à tirer sur des civils et à organiser des procès sauvages, exécutant des criminels en place publique « pour l'exemple ». Certaines rumeurs faisaient état de la présence d'une technologie très avancée au sein du Nodachi, de soldats cybernétiques, de drogues de combat, d'armures de guerre déviant les tirs de gros calibre et de drones intelligents. Vu le peu d'informations filtrant sur la situation aux États-Unis, aucun pays n'a réagi malgré les mises en garde de plusieurs journaux d'investigation et d'observateurs indépendants, qui ont crié leur indignation dans l'indifférence générale.

Et puis, lorsque les premiers raids du Dragon Asiatique ont frappé le Japon en 2033, la réponse du Nodachi a été particulièrement brutale. Elle a été si sale et violente que beaucoup de gens très sérieux doutent encore de la véracité de ces événements. Loyal au gouvernement japonais et à son île, soutenu par l'une des plus grandes entreprises du monde et servi par une technologie en avance d'une génération, le Nodachi a répondu au Dragon Asiatique en seulement une nuit.

Le 19 décembre 2033, jour du Tennō Tanjōbi (fête nationale du Japon et jour d'anniversaire de l'empereur actuel), les capitales des pays membres du Dragon Asiatique, leurs bâtiments gouvernementaux, leurs infrastructures énergétiques et de communication, ont été frappés par des escouades de combat venues de nulle part, utilisant des procédés de camouflage optique, des armes capables de faire fondre les plus épais blindages et des drones de guerre massacrant les soldats sous des pluies de bombes chimiques. Les soldats du Nodachi déjà présents sur les lieux comme agents de sécurité ou gardes du corps ont grandement aidé leurs collègues en ouvrant des voies d'accès ou en provoquant des diversions bienvenues.

Avec une discipline rare et une organisation millimétrée, tous les membres des gouvernements des pays unis sous la bannière du Dragon Asiatique ont été exécutés par décapitation, conjoints et enfants compris, les chefs d'État et leurs familles ont été enlevés et le président de l'Union, Shou-Hsing Tao, a été amené devant le trône de chrysanthème, face à l'empereur Naruhito, fils d'Akihito.

Au terme d'un entretien qui a duré trois jours et trois nuits, Shou-Hsing Tao a été raccompagné au siège administratif du Dragon Asiatique, situé en Chine, par près de 8 000 soldats du Nodachi et dans un calme absolu. Les chefs d'État enlevés ont été retrouvés dans leur pays quelques jours plus tard, ligotés et souvent assoiffés ou affamés. Le 1^{er} janvier 2034, le Dragon Asiatique retirait ses troupes des eaux du Japon et Shou-Hsing Tao a déclaré que l'île était désormais sous la protection du Dragon Asiatique.

Dans le même temps, le premier ministre du Japon et l'empereur ont déclaré le Nodachi « *protecteur du Japon et du peuple japonais* ». Les membres de la force de défense japonaise, mais aussi les services de secours ou encore les agents de police, ont doucement été intégrés à cette nouvelle force nationale. Tout est rentré dans l'ordre et la communauté internationale est restée comme à son habitude complètement inactive et stupéfaite.

L'ANATHÈME

C'est à la moitié de l'année 2034 que l'Anathème a frappé le monde, non pas comme une épidémie, une météorite géante ou une tempête de missiles nucléaires, mais plutôt comme une véritable invasion, bien orchestrée. D'abord, ça a été des nuits bien plus longues qui ont étonné les scientifiques et le reste de la population. Peu importe la partie du globe, la nuit tombait en effet beaucoup plus rapidement qu'à l'accoutumée et, bien que le soleil ne se soit pas couché plus tôt, le ciel s'assombrissait pour déverser une obscurité nocturne à des heures précoces. Dans des communautés isolées, les médias ont rapporté des apparitions étranges d'êtres irréels, des événements surnaturels suivis de dizaines de disparitions. Doucement, la peur s'est installée dans ces régions reculées, parfois laissées à l'abandon par leur gouvernement.

Puis, en l'espace d'un soir, au Proche-Orient, la nuit a décidé de perdurer, comme si la lumière du soleil n'arrivait plus à percer l'obscurité. De l'Égypte à l'Afghanistan, de la Géorgie au Yémen, l'obscurité s'est installée et intensifiée. Des rapports des autorités sur place parlaient de ténèbres presque palpables et d'animaux inconnus et dangereux rôdant dans les villes. Et bientôt, plus rien. Toute la population de cette grande région du globe avait disparu. L'angoisse de la fin du monde a pris l'Humanité au ventre. On a tenté de trouver des parades, on a envoyé des hommes pour retrouver les disparus, des enquêteurs pour savoir comment et pourquoi les ténèbres avaient pris des dizaines de millions de personnes... Mais rien n'a été trouvé, aucun indice. Rien.

« LE COMBAT EST **INFINI**
ENTRE LES **TÉNÈBRES**
ET LA **LUMIÈRE** »

LE FOU



LE DÉSESPOIR

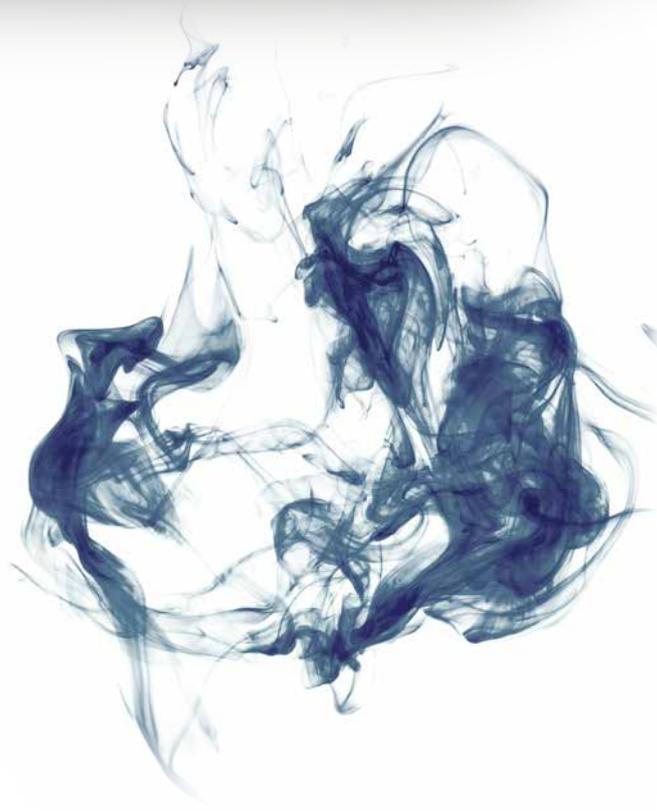
Quelques semaines plus tard, la même chose s'est produite dans de nombreuses autres régions du monde : en Asie, en plein territoire du Dragon Asiatique, entre le nord de la Chine et la Malaisie ; dans l'Est des États-Unis, dans l'immense région qui avait été infestée par la peste rouge, de la Floride à la frontière canadienne ; en Europe centrale, depuis la frontière russe jusqu'à Paris et de l'Italie à l'Allemagne ; et en Afrique centrale, de la Mauritanie au Soudan. Cette fois-ci, tous les habitants n'ont pas disparu comme au Proche-Orient et beaucoup ont réussi à quitter l'obscurité. Certains d'entre eux, beaucoup même, étaient profondément changés, physiquement et mentalement, comme si l'espoir et toute trace d'humanité les avaient quittés. Ils se comportaient en déments, pleurant et hurlant leur douleur avant de se donner la mort ou d'attaquer leurs proches.

On a tardivement nommé ce phénomène le « désespoir » et ceux qui y étaient sensibles les « désespérés ». Ces derniers avaient changé même physiquement, leur corps laissant paraître de mystérieuses plaques noires sous leur chair abîmée, leurs yeux se fonçant et devenant vitreux. Au début, la communauté internationale a cru à une maladie nouvelle, provoquée par ces nuits surnaturelles. Mais bien vite, tous ont compris que la science ne pouvait répondre à ces questions.

C'est le Nodachi qui a lancé en premier les hostilités. Des escouades ont été envoyées par centaines abattre les désespérés là où ils se tenaient en nombre. Les cadavres ont été déposés dans des charniers puis brûlés. Sous les panaches de fumée dégagés par les milliers de morts qu'on passait par les flammes, les forces du Nodachi affrontaient toujours plus d'humains devenus fous et dangereux. D'autres forces armées leur ont emboîté le pas et ont fait de même. On a assisté à des scènes d'horreur. Le désespoir s'étendait, « contaminant » d'autres gens qui avaient lâché prise et perdu foi en l'avenir. Peu à peu, le monde s'enfonçait dans les ténèbres. Beaucoup pensent encore qu'il s'agissait de la suite logique des événements passés, mais beaucoup d'autres estiment que des solutions moins radicales auraient pu être trouvées.

LES TACHES DE TÉNÈBRES RIVIÈRES, LACS ET OCÉANS D'OBSCURITÉ

Et puis, dans des lieux jusque-là épargnés, des taches d'obscurité, comme des endroits où la nuit ne voulait pas lâcher prise, sont apparues partout sur le globe. Fort heureusement, elles étaient souvent de petite taille, comme de simples lacs, s'étendant sur quelques kilomètres seulement, parfois sur une petite ville, et durant rarement plus de quelques jours. Lors des « *éclosions de ces rivières, lacs et océans de ténèbres* » comme le disait le Docteur Niakaté, des créatures inhumaines enlevaient des gens pour les emmener dans l'inconnu tandis que d'autres cédaient au désespoir, ruinant des communautés entières par leurs actes barbares. De temps à autre, des événements surnaturels comme des pluies de cendres ou un froid extrême frappaient les territoires à l'intérieur de ces taches. Des centaines sont apparues, partout. Fin 2034, on comptait plus de trois cents éclosions, avec leur lot de disparus et de désespérés. Aucun gouvernement, aucune institution, personne ne semblait pouvoir faire quoi que ce soit face aux



ténèbres qui envahissaient le monde. En décembre 2034, les organismes de statistiques dénombreaient près de 600 millions de disparus et près du double de désespérés. La démence de ces derniers était d'ailleurs de plus en plus terrible, tous semblaient vouloir anéantir l'Humanité saine et s'adonnaient à des actes de violence et à des atrocités sans commune mesure : viols, torture et meurtres. Malgré les efforts conjoints du Nodachi et de nombreuses forces armées telles qu'Eurocorps, le Monna-Molelo ou encore les restes de l'armée américaine, les désespérés continuaient d'apparaître.

L'HORREUR

Les médias ont rapidement nommé tous ces phénomènes l'« Horreur ». Poser un nom sur cette fin du monde a aidé la population à y voir plus clair et à se mobiliser. Les communautés isolées dans les lieux que l'obscurité noyait se sont organisées, au niveau local ou national. Les gouvernements ont débloqué des crédits, ont rendu leurs infrastructures gratuites et tous leurs fonctionnaires ont bataillé pour aider les gens apeurés. Bien qu'elle restât encore abominable, la situation se calmait un peu. À la moitié de l'année 2035, moins de lacs de ténèbres parsemaient le monde et, si des désespérés hantaient toujours la planète, la réponse menée par le Nodachi commençait à porter ses fruits.

Et puis, en août 2035, l'obscurité a commencé à se retirer à certains endroits, laissant tout de même de grandes surfaces sous les ténèbres. Comme la marée descendante qui laisse parfois apparaître le cadavre d'un noyé, la lumière revenue a dévoilé des paysages complètement modifiés par l'Horreur.

Dans une partie de l'Afrique, la terre, les bâtiments, les pays, les villes avaient été gelés, comme soumis à des températures spatiales. Dans les rares centres de population, des statues d'humains et d'animaux congelés se dressaient sous le soleil blafard. Les premiers explorateurs de cette immense région ont subi de plein fouet des températures avoisinant les -70 °C

et l'assourdissant silence de mort. Sans véritable raison, ce désert gelé a été nommé le territoire de la Dame.

En Europe centrale, une pénombre froide assombrissait tout. De nombreux survivants qui s'étaient cachés sont réapparus, parmi lesquels de nombreux désespérés. La faune avait diamétralement changé, et même les animaux les plus dociles s'étaient changés en des parodies de créatures au corps monstrueux couvert d'une substance noire, aux dents et aux griffes acérées. Rapidement, des témoignages ont fait état de milliers de créatures volantes, semblant presque nager dans des vagues d'encre en suspension dans l'air. D'autres encore ont affirmé que ces abominations du ciel annonçaient la venue d'un gigantesque monstre, semblable à un prédateur des abysses capable de dévorer un village entier. On a vite appelé cette région le territoire de la Bête.

En Asie, sur les restes du territoire du Dragon Asiatique, la nuit déclinante a révélé des paysages d'os, de peau et de sang. Partout, la terre, la végétation, les animaux et parfois même les bâtiments avaient été changés en des atrocités composées de chair et de morceaux de corps humains. Les arbres étaient faits de membres, leurs branches de veines au bout desquelles pendaient des yeux vivants. Le sol lui-même était jonché de mains levées, d'ongles tranchants ou encore de bouches garnies de crocs, prêtes à mordre la première personne passant à proximité. Beaucoup d'habitants qui n'avaient pas réussi à fuir la nuit s'étaient changés en monstres de chair, et les désespérés étaient devenus plus que des fous, mutilants leur propre corps, s'abaissant aux instincts les plus vils. Cette nature transformée, parodique, a sans doute été le pire mal infligé par l'Horreur. Un mal qui occupe aujourd'hui presque toutes les forces du Nodachi, 24 heures sur 24, et que l'organisation appelle maintenant le territoire de la Chair.

Sur le sol des États-Unis, là où la peste rouge avait frappé, l'obscurité levée a révélé des mégaloportes vides de presque tous leurs habitants. Les premiers rapports des renseignements ont indiqué que les machines étaient devenues vivantes, que les bâtiments semblaient se mouvoir pour reconfigurer les villes et que, de temps à autre, dans les avenues des immenses cités, de monstrueux engins cyclopéens foulaient le sol en ruines. Rapidement, ces données se sont avérées exactes et la zone a été déclarée « zone noire », soumise à quarantaine et interdite d'accès. On a nommé cette zone le territoire de la Machine.

Seules les ténèbres du Proche-Orient ne se sont pas levées. Certains ont même dit qu'elles s'intensifiaient. Elles formaient un océan de nuit, immobile, silencieux et dont personne ne revenait jamais.

Chaque nuit, ces régions souillées par l'Horreur révélaient leur lot d'atrocités. Leurs territoires corrompus semblaient vouloir ou devoir s'étendre et, peu à peu, la planète tout entière s'est mise à désespérer alors que de nouvelles taches de ténèbres naissaient.

Doucement, la fin du monde rongea la planète.

Subtilement, la température a baissé d'une dizaine de degrés sur toute la surface du globe. La végétation mourait peu à peu et plus rien ne poussait sur la Terre, obligeant l'Humanité à trouver des parades avec la création de milliers de fermes hydroponiques et l'accroissement de l'élevage.

Les choses ont peu à peu perdu leurs couleurs, rendant les plus vives teintes, les plus éclatantes fleurs aussi ternes que si

elles avaient été abandonnées depuis des années. Étonnamment, seuls les œuvres d'art originales et les lieux où l'art était pratiqué ou vu, de la salle de spectacle au musée, conservaient leurs couleurs vives. Malheureusement, peu d'artistes paraissaient avoir conservé leurs dons, leurs talents, et bientôt, l'art a presque totalement été oublié, comme si l'Humanité en avait perdu le savoir, le sens, l'envie.

L'espèce humaine a failli perdre la bataille pour sa survie.

LE SALUT DES IMMORTELS

Puis au début de l'été 2036, les immortels se sont révélés. Au nombre de 24, on comptait parmi eux des chefs d'État, des hommes politiques ou des patrons de corporations multinationales, comme l'ancien président des États-Unis, Ethan Henry, le dirigeant de Kaneda Technologies, Iwata Kaneda, ou encore le célèbre Ismaël Jhélam, directeur de la Byrd Corporation. Par les médias, télévision, journaux, internet ou encore réseaux RA (Réalité Augmentée), chacun s'est localement présenté et a affirmé faire partie d'une organisation vouée à sauver le monde des ténèbres. Toute une frange de la population a crié au complot et a désigné cette organisation sous le nom d'Illuminati, de Reptiliens ou autres. Certains ont trouvé ou fabriqué de fausses preuves sur la participation des immortels à l'Horreur. Dans des villes comme Rio de Janeiro ou Johannesburg, des émeutes ont éclaté.

Mais une autre partie de la population, celle plutôt située dans l'hémisphère nord, avait besoin d'un salut, d'une porte pour sortir de l'Horreur. Inconsciemment, la plupart des gens de cette face de la planète appréciaient, voire vénéraient les immortels, comme s'il s'agissait de l'ordre naturel des choses.

Ainsi, quand certains des immortels se sont « suicidés » puis sont revenus à la vie devant la caméra pour prouver leurs dires, seuls les femmes et les hommes les plus indépendants ou incrédules ont hurlé au canular. Les autres semblaient avoir trouvé la preuve que leurs sauveurs étaient de nature quasi divine.

Bien entendu, les immortels ont précisé que c'était la science qui les avait rendus ainsi et que ceux qui les serviraient pourraient y accéder.

Car ce qu'ont proposé les immortels à l'Humanité n'a rien été d'autre qu'une vie de servitude.

« NOUS AVONS
L'IMMORTALITÉ
ET REFUSONS DE NOUS TOURNER
VERS LA FACE CACHÉE DES
TÉNÈBRES »

ETHAN HENRY

LES ARCHES ET LES CITOYENS

Durant l'été 2036, les pays d'Occident, la Russie, plusieurs États d'Asie comme le Japon ou encore l'Australie ont vu l'édification d'arches sur leur territoire. Au-dessus de certaines grandes villes comme Chicago ou Londres, plusieurs structures en forme de dôme ont commencé à être érigées sur ordre des gouvernements, sans que personne ne puisse protester.

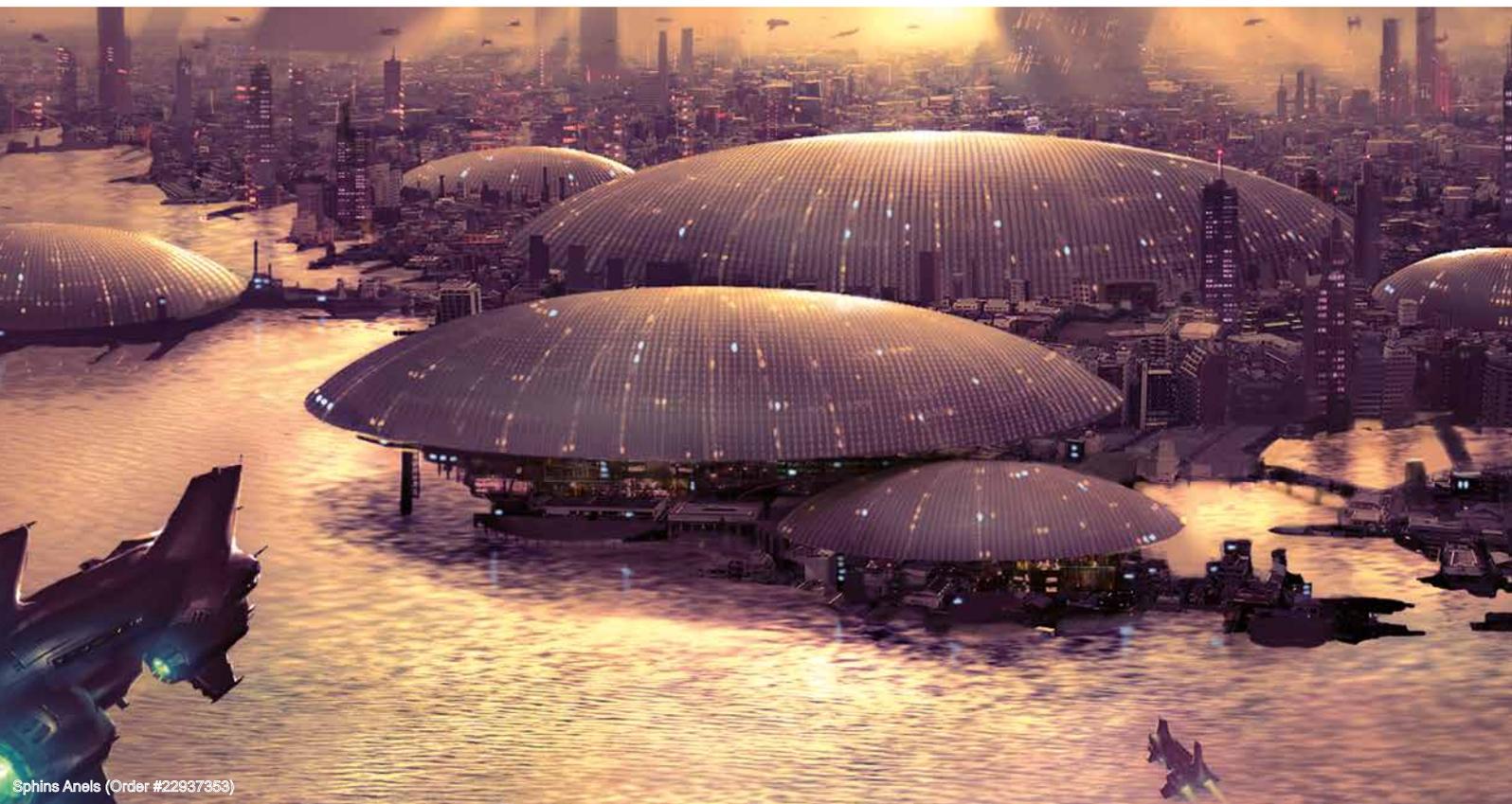
Le marché qu'ont proposé les immortels aux gens était simple. Les 24 hommes et femmes allaient faire de 24 des plus grandes villes du monde des « arches » et protégeraient ainsi tous ceux qui accepteraient de les rejoindre. Dans ces 24 villes, les grands dômes se sont allumés, capables de diffuser une puissante lumière destinée à repousser les ténèbres hors des arches à la moindre alerte. Aidés par le Nodachi, qui bien que très occupé en Chine et ailleurs a activement participé à leur soutien (le dirigeant du Nodachi, Iwata Kaneda, étant lui-même un immortel), les immortels ont organisé le « salut » de l'Humanité qui les suivrait. Sur 24 grandes cités du monde, de nouveaux immeubles colossaux se sont élevés et ont été terminés en un temps record grâce à une technologie avancée, celle des nanoconstructs. Avant la fin de l'année 2036, grâce à des plans en 3D, des machines microscopiques ont construit les arches à partir de matériaux simples qu'elles pouvaient modifier au niveau moléculaire. Avec de simples éléments recyclés, ces cités sont devenues des arches immenses et ont été pourvues de plusieurs dômes de lumière. Tous ceux qui accepteraient de servir les immortels y seraient les bienvenus. Les frontières, pour ceux qui allaient se réfugier dans les arches, seraient abolies et les troupes locales, comme celles du Nodachi, frapperaient violemment les pays qui refuseraient de coopérer.

Protégées des ténèbres par des coupoles éclairées et amplifiant la lumière, les arches ont fait des centaines de millions d'adeptes et, grâce aux nanoconstructs, elles se sont agrandies jour après jour. Les gens qui sont venus pour y vivre ont été nommés « citoyens » et on leur a implanté sous la peau une puce de reconnaissance d'identité. Marqués et perdant leur anonymat, les citoyens ont choisi la sécurité au prix de la liberté. Ils sont devenus des travailleurs, organisés en échelons selon leurs compétences. Les plus manuels et pauvres vivaient dans des habitats étroits et les plus intellectuels et riches, dans de magnifiques appartements au sommet des gigantesques conforteresses, au plus près des dômes. On a placé un immortel et des conseillers à la tête de chacune des arches et, entre leurs murs, la paix est revenue. C'est un fait, il n'y a presque jamais eu de rébellion et aucune tache de ténèbres n'est apparue dans une arche, ou très peu... Début 2037, la vingtaine d'arches abritait à elle seule à peu près 3 milliards de personnes.

En 2037, l'hémisphère nord et l'Océanie ne comptaient plus vraiment de pays. Certaines arches s'étendant sur des centaines de kilomètres abritaient presque toute la population du pays où elles avaient été construites, et il n'y a bientôt eu comme autorité que les immortels locaux. Même si les gouvernements des pays existaient toujours, si leurs membres travaillaient encore un peu, c'était surtout pour ne pas perdre la face. Comment diriger et administrer un pays et y établir des lois quand une majorité de la population s'est réfugiée dans une arche d'un pays voisin, parfois même située sur deux pays ?

Certains, qui désiraient rester libres, ont refusé de vivre dans les arches et, même s'ils étaient poussés à se réfugier auprès des immortels par les gouvernements et les autorités locales en train de s'éteindre, ils n'en ont pas démordu, s'organisant en petites communautés indépendantes pour tenter de se protéger les uns les autres des ténèbres et des désespérés qui ruinaient le monde.

« Arche de Londres » © Simon Labrousse



Graff de « feu follet »



LES REBUTS

Rapidement, ces personnes évoluant autour des arches et voulant rester libres ont été appelées « rebuts » et leur lieu de vie nommé « terrier » par les citoyens, qui voyaient en eux des passéistes, voire des ennemis de la « nouvelle Humanité », celle qui servait les immortels. Bien rapidement, le terme rebuts s'est généralisé, même pour ceux qui étaient concernés. Fiers d'être libres, ils n'hésitaient pas à s'opposer ouvertement aux immortels et aux citoyens. Dans certaines régions, plusieurs centaines de communautés sont devenues réellement sauvages, attaquant les convois voyageant d'arche en arche, d'autres communautés ou encore des soldats isolés chassant les désespérés. Ces communautés-là n'ont pas longtemps résisté et ont elles-mêmes cédé au désespoir, se laissant envahir par les ténèbres. Ce sont certainement les rebuts qui ont compris en premier qu'un soutien moral, une occupation constante, la solidarité et l'envie de vivre par-dessus tout permettaient de résister au désespoir. Dans leur terrier, les rebuts résistaient, et si plusieurs communautés se sont rapidement éteintes à cause du manque de nourriture et d'eau, les autres demeurent encore bien vivaces.

Mettre les rebuts dans des cases est aujourd'hui encore compliqué, l'administration des immortels ignorant toujours combien ils sont et comment ils s'organisent.

En 2037, les communautés de rebuts étaient généralement de très petite taille, vivant dans des abris à la sûreté toute relative, mais d'autres, immenses, avaient pris essor dans des villes, les fortifiant contre les ténèbres et les désespérés.

Finalement, la présence des rebuts s'avère encore aujourd'hui salutaire pour les arches. Chaque communauté, chaque rebut capable de se défendre retarde l'expansion de l'Horreur. Le plus étonnant dans tout cela, c'est que ces gens sont fortement soutenus par les pays de l'hémisphère sud en termes de ressources et de moyens. Ceux qui se nomment eux-mêmes « territoires libres » sont en effet prompts à soutenir leur indépendance. Certains y voient un acte de défi envers les immortels, d'autres le respect et la protection de l'être humain.

LES TERRITOIRES LIBRES

Il est difficile de parler des territoires libres sans entrer dans une suite de détails indigestes. Ces territoires sont formés par l'Indonésie et les îles de son pourtour, par les pays d'Amérique du Sud et par les pays d'Afrique situés au sud de la zone glaciaire. Leur chef de file est la NAU, dont les dirigeants, les officiels, les militaires et le peuple tout entier ont été abasourdis de voir des immortels révélés après la destruction des découvertes de Niakaté.

Aujourd'hui, les pays membres de la NAU sont en froid avec l'hémisphère nord des immortels. Dans leur sillage, les pays d'Amérique du Sud et les îles océaniques se considèrent comme libres et indépendants. Le Brésil et l'Argentine, notamment, sont très liés à la Nation Africaine Unie avec laquelle ils commercent et échangent constamment. C'est un fait qui irrite quelques immortels, ce Sud résiste aux ténèbres et à leur volonté.

L'Afrique, bien que profondément touchée dans son cœur par l'obscurité, centralise les volontés des territoires libres et tente de faire naître une alliance générale qui permettrait d'équilibrer la balance mondiale. Pour le moment, rien n'est encore acté, mais les choses avancent malgré les pressions venues de l'hémisphère nord.

L'Amérique du Sud, particulièrement épargnée, a vu ses ressources financières et son PIB augmenter considérablement avec l'immigration de plusieurs milliers de personnages, de célébrités et de patrons richissimes en son sein. Le Pérou, la Bolivie et le Paraguay sont devenus des destinations de choix où poussent des villas, des centres de recherche, des usines ou encore des immeubles de bureaux défiant les cieux. Si la jungle devient peu à peu un cimetière de bois mort, le chanceux peut encore voir en Amérique du Sud des jardins colorés et quelques artistes pratiquants.

Les îles océaniques, Australie mise à part puisqu'elle est sous le joug des immortels, sont dans une situation un peu plus complexe. Proches du pays « QG » du Nodachi, situées juste à côté d'immenses arches et à proximité d'un territoire où l'Horreur règne, les îles ne doivent leur salut qu'au soutien de la NAU qui les fournit en diplomates, soldats, matières premières et même ressources technologiques grâce à la société U-Sigma.

Bien qu'ils n'aient pas réellement de puissance face aux immortels, les territoires libres constituent des acteurs majeurs dans la guerre contre l'Horreur. Leurs actions, dans un futur proche, conditionneront sans doute l'avenir de l'Humanité. C'est d'ailleurs depuis l'Afrique du Sud que la plus étincelante arme de l'Humanité contre l'obscurité est apparue.

LE KNIGHT

James Niakaté a toujours été un précurseur. Découvreur de l'immortalité croyant avoir détruit sa découverte, il est aussi le façonneur du combat moderne et des armes qui servent l'Humanité dans sa lutte contre les ténèbres. Si le Nodachi utilisait des exosquelettes, des drones avancés ou encore des drogues de combat, rien ne laissait présager la naissance des méta-armures et, par extension, celle du Knight.

Le dernier rempart de l'Humanité a été créé par James Niakaté, un homme prêt à tout pour lutter contre l'Anathème, même à s'en servir. On raconte qu'il a trouvé, suite à des visions surnaturelles, une nouvelle énergie capable d'alimenter à peu près n'importe quel objet en occupant un espace très réduit : l'énergie alpha, tirée elle-même de l'élément alpha, un minerai métallique qui ne peut être trouvé que dans les ténèbres. C'est grâce à cet élément et à cette énergie que la première méta-armure a été créée.

En 2036, Niakaté a dévoilé au grand jour, face à une assemblée d'immortels réunie à l'arche de Londres pour l'occasion, la première méta-armure, le modèle unique « Excalibur », portée par un vétéran d'Eurocorps, le célèbre capitaine Raphaël MacTavish. Selon les dires du professeur Niakaté, « *cette armure de combat d'une nouvelle génération devait assurer l'avenir de l'Humanité* ». Les immortels, circonspects, n'ont pas soutenu le projet et Niakaté, comme le capitaine, ont dû faire leurs preuves. La façon dont l'efficacité de la méta-armure a été démontrée est aujourd'hui une légende au sein du Knight.

Après sa victoire à Dublin, le capitaine a été porté en héros par la population locale et bientôt, tous les médias des immortels ont diffusé ses exploits, son image et, surtout, l'efficacité de la méta-armure, la nouvelle arme de l'Humanité dans sa guerre

contre l'Anathème, l'Horreur. On a alors appelé le capitaine MacTavish « Arthur », d'abord par analogie avec l'acte chevaleresque d'un guerrier en armure apportant la lumière dans les ténèbres, puis par respect. Les immortels, sans exception, ont décidé de subventionner les recherches de Niakaté sur le développement de ces armures capables de vaincre les ténèbres. James Niakaté, qui avait permis à Arthur de porter Excalibur, a naturellement été nommé « Merlin ».

Le projet « Knight » s'est enclenché sous la responsabilité des immortels, notamment Ismaël Jhélam, et très tôt, le projet s'est mué en une véritable organisation. Arthur, symbole d'une Humanité relevée et combattante, en a pris la direction militaire et Merlin la direction scientifique. La Byrd Corporation d'Ismaël Jhélam leur a fourni des armes dernier cri, Hemera, dirigée par Ethan Henry, a offert les modifications génétiques, pour que les personnes engagées dans le projet aient un meilleur contrôle des méta-armures, et les arches ont fourni des candidats au Knight.

L'ensemble s'est installé à Londres, au cœur de l'arche, et un bâtiment, le palais de Westminster, abandonné par le Parlement en déclin, a ensuite été offert au Knight. On l'a nommé Camelot et, grâce aux nanoconstructs, le lieu est devenu une vraie forteresse, symbole de la future puissance de l'organisation. Très vite, des milliers de candidats ont afflué, mais très peu ont passé la première phase de tests qui consistait simplement à faire bouger le bras d'une méta-armure une fois à l'intérieur. Le modèle Excalibur est donc resté le seul actif durant quelques semaines, Arthur assurant le reflux de 11 taches de ténèbres à lui seul. Par ailleurs, pour une raison inconnue, aucun autre modèle Excalibur n'a été développé, Arthur conservant ce privilège pour lui seul.

LA DÉLIVRANCE DE DUBLIN RACONTÉE PAR LE KNIGHT

« C'est par un automne mourant dans le froid et l'obscurité que la première méta-armure, Excalibur, a été utilisée, alors qu'une nouvelle tache de ténèbres éclatait sur le monde, en plein centre de Dublin, une ville de réfugiés apeurés.

Au cœur de cette nuit artificielle, des abominations cruelles sont sorties des ombres et sont venues enlever leurs victimes horripilées et impuissantes face aux ténèbres véritables. Débordées, les forces de sécurité locales ont été fauchées par les monstres comme du blé mûr, incapables de se défendre ou de riposter.

Seul un homme s'est dressé. Au milieu des ténèbres, Excalibur et son porteur Raphaël avançaient, déployant la lumière, le feu et la fureur de l'Humanité. Isolé dans les rues enténébrées, le guerrier avançait et, dans son sillage, des centaines d'abominations gisaient en un véritable charnier.

Le combat a duré plusieurs nuits et, des flammes qui embrasaient les derniers monstres, le capitaine MacTavish est sorti victorieux. Fatigué, blessé, son armure abîmée et proche de la destruction, le chevalier s'est présenté aux survivants qui l'ont aidé et soigné. Les ténèbres ont reflué et bientôt, le soleil pâle d'une planète en déclin a de nouveau illuminé la ville blessée. »

« AUJOURD'HUI

BEAUCOUP NOUS TRAITENT DE FOUS, DE CINGLÉS

DONT LES **COMBATS** SONT INUTILES.

MAIS BEAUCOUP AUSSI CROIENT EN NOUS ET VERSENT LEURS DERNIERS

ESPOIRS DANS LES **QUÊTES** QUI NOUS ANIMENT.

C'EST POUR EUX QUE NOUS NOUS BATTONS DANS LES **TÉNÈBRES**,
QUE NOUS MOURONS DANS LA FANGE ET QUE NOUS RAVIVONS
LA FLAMME DE L'**ESPOIR**.

SEULS NOUS COMBATTONS,
ENSEMBLE NOUS VAINCRONS. »

ARTHUR

CHEVALIER

Le modèle Warrior, la première méta-armure pouvant être portée par d'autres personnes qu'Arthur, a été conçu et développé par Merlin fin 2036.

Cependant, le Knight avait beau recevoir des milliers de candidats, très peu s'avéraient capables de vêtir une méta-armure et de la faire bouger. Capricieux, le système de contrôle nerveux et mental de l'armure Warrior ne fonctionnait qu'avec peu d'élus, ceux dotés d'un esprit d'acier et d'une volonté de fer. En réponse à cette relative absence de recrues, Arthur a décidé que le Knight choisirait lui-même ses membres en instaurant les « hauts faits » : seuls ceux qui avaient été des héros, qui avaient affronté les ténèbres ou qui étaient connus pour aider la communauté, ont été approchés par Arthur ou un de ses envoyés, puis recrutés.

En quelques semaines seulement, le Knight embauchait 300 personnes sur le terrain et dix fois plus en logistique ou dans les bureaux. Les 300 guerriers en méta-armure ont été nommés « chevaliers » et, à la fin de l'année 2036, l'Humanité a obtenu ses premières vraies grandes victoires face à l'Anathème.

On a rédigé un code d'honneur du Knight et, peu à peu, l'organisation s'est changée en un véritable ordre de chevalerie d'inspiration arthurienne. Les jeunes recrues étaient chargées de défendre la veuve et l'orphelin, de trouver l'amour romantique ou encore de partir à la recherche de la lumière. Certains ont traité les membres du Knight de fous, d'autres ont compris que ce « jeu » n'était pas feint et que les membres du Knight se prenaient, et se prennent encore, pour des chevaliers honorables, s'assurant un moral inaltérable contre l'Horreur.

Et puis, début 2037, sous l'impulsion de Merlin, Arthur a ordonné que l'art et ses œuvres soient sauvés. Partout, des chevaliers ont été envoyés pour récupérer des tableaux, des statues, des manuscrits par dizaines, perdus dans les ténèbres

ou laissés à l'abandon. Plusieurs ont été amenés à Camelot et les autres ont été fournis aux différentes arches, puis exposés dans les lieux de vie des chevaliers et des citoyens.

Comme Merlin l'avait prévu, les couleurs sont faiblement revenues dans ces endroits où l'art était de nouveau présent et, avec elles, l'espoir de retrouver la lumière d'autrefois est né dans les esprits, même ceux des plus désespérés. Malheureusement, les copies et enregistrements découverts n'avaient qu'un effet amoindri.

C'est cette lumière que les chevaliers cherchent lorsqu'ils arpentent les ténèbres.

AUJOURD'HUI

Aujourd'hui, au crépuscule de 2037, on compte un millier de chevaliers actifs sur le terrain et près de 15 000 personnes travaillant à ou pour Camelot. Malgré l'effort du Knight, la situation reste désespérément enténébrée, mais ils bataillent pour que les choses évoluent. Beaucoup de chevaliers meurent en mission et il devient difficile de les remplacer tant les héros se font rares.

Constamment, Merlin travaille à la conception de nouvelles méta-armures, plus puissantes et plus maniables. Malgré les neuf modèles dont l'organisation dispose déjà, il cherche toujours des moyens de les perfectionner.

Arthur œuvre pour le salut de l'Humanité, commandant ses troupes, tantôt depuis la Table Ronde, tantôt depuis les pires théâtres d'opérations. Ses lieutenants, Kay, Gauvain, Lamorak, Lancelot, Palomydès, Dagonnet, Bohort, Sagramor et Bédivière, tentent de partager son travail de titan et d'autres sont en passe de prendre eux aussi une place autour de la Table Ronde et dans la légende.

CHRONOLOGIE DE LA FIN DU MONDE

2016

Création au Japon de la société de sécurité Nodachi financée par Kanēda Technologies.

2019

Eurocorps devient l'armée supranationale de l'Union européenne.

2024

Eurocorps finit d'intégrer toutes les armées nationales de l'Union européenne.

2025

Offensives européennes en Afrique subsaharienne pour rétablir la démocratie.

7 nouveaux pays rejoignent l'Union européenne et Eurocorps.

2025

Le Nodachi devient une véritable armée.

2027

10 pays d'Afrique australe s'allient pour former la NAU, dirigée par le président Edwar Dambé.

2028

Eurocorps quitte l'Afrique définitivement.

2029

La NAU se dote d'une force armée et d'une économie stable.

Début 2029

Création par James Niakaté des premières nanomachines destinées à guérir du cancer. James Niakaté étend l'usage des nanomachines au soin de toutes les maladies puis à l'arrêt du vieillissement.

Mars 2029

James Niakaté cherche à détruire ses recherches, des fuites ont lieu vers les États-Unis.

10 mai 2029

Après la mort d'un commando américain, les États-Unis classent la NAU comme une organisation ennemie de l'Humanité et associée à des terroristes. Une bombe bactériologique explose sur le sol américain (Washington) et déclenche la peste rouge.

Juin 2029

Élection d'Ethan Henry à la tête des États-Unis en remplacement du président décédé. Il reste élu jusqu'au 20 janvier 2032 avant de prendre la tête d'Hemera Genetics et de passer la main à Dikembe Hooper.

Juillet 2029

Le traité de Beijing regroupe de nombreux pays asiatiques (sauf le Japon) sous l'Union de la grande Asie, très vite appelée le Dragon Asiatique. Son président est le Chinois Shou-Hsing Tao.

2031

Les États-Unis se coupent du reste du monde et interdisent le passage de leurs frontières sous peine d'exécution.

2031

La peste rouge a fait plus de 55 millions de victimes aux États-Unis.

Début 2032

La peste rouge disparaît aussi rapidement qu'elle est apparue.

2032

Le Dragon Asiatique se lance dans le démantèlement de la Corée du Nord qui abdique trois mois plus tard.

Mai 2033

Le Dragon Asiatique opère un blocus économique et militaire contre le Japon.

19 décembre 2033

En réponse, le Nodachi attaque le Dragon Asiatique. Tous les membres des gouvernements des pays du Dragon sont décapités avec leur conjoint et leurs enfants. Les chefs d'État et leurs familles sont enlevés et le président Shou-Hsing Tao est amené de force devant l'empereur du Japon, Naruhito.

1^{er} janvier 2034

Le Dragon Asiatique déclare le Japon sous sa protection et retire ses troupes des eaux japonaises.

Le Nodachi devient la force nationale du Japon.

Mi 2034

Apparition de l'Anathème sur Terre.

Fin 2034

On compte plus de 300 éclosions de rivières, de lacs et d'océans de ténèbres, on dénote 600 millions de disparus et le double de désespérés.

Août 2035

Une partie de l'Anathème se rétracte et dévoile des régions entières métamorphosées.

Début de l'été 2036

Les 24 immortels se présentent au monde, certains se suicident face aux médias, en direct, pour prouver leurs dires.

Été 2036

Début de la construction des arches sur 24 grandes villes du monde.

Automne 2036

Présentation par James Niakaté de la première méta-armure : Excalibur. Première grande victoire de l'Humanité lors du sauvetage de Dublin par Arthur.

Novembre 2036

Fondation du Knight. L'arche de Londres offre à l'organisation le palais de Westminster qui devient son quartier général, Camelot. Création de la méta-armure Warrior peu après.

Fin 2036

Plusieurs victoires du Knight sur l'Anathème.

2037

L'hémisphère nord et l'Australie ne comptent plus vraiment de pays. Les immortels deviennent l'autorité locale.

Début 2037

Arthur ordonne que le plus d'œuvres d'art possible soient sauvées.

Environ 1000 chevaliers et 15 000 personnes travaillent à ou pour le Knight.

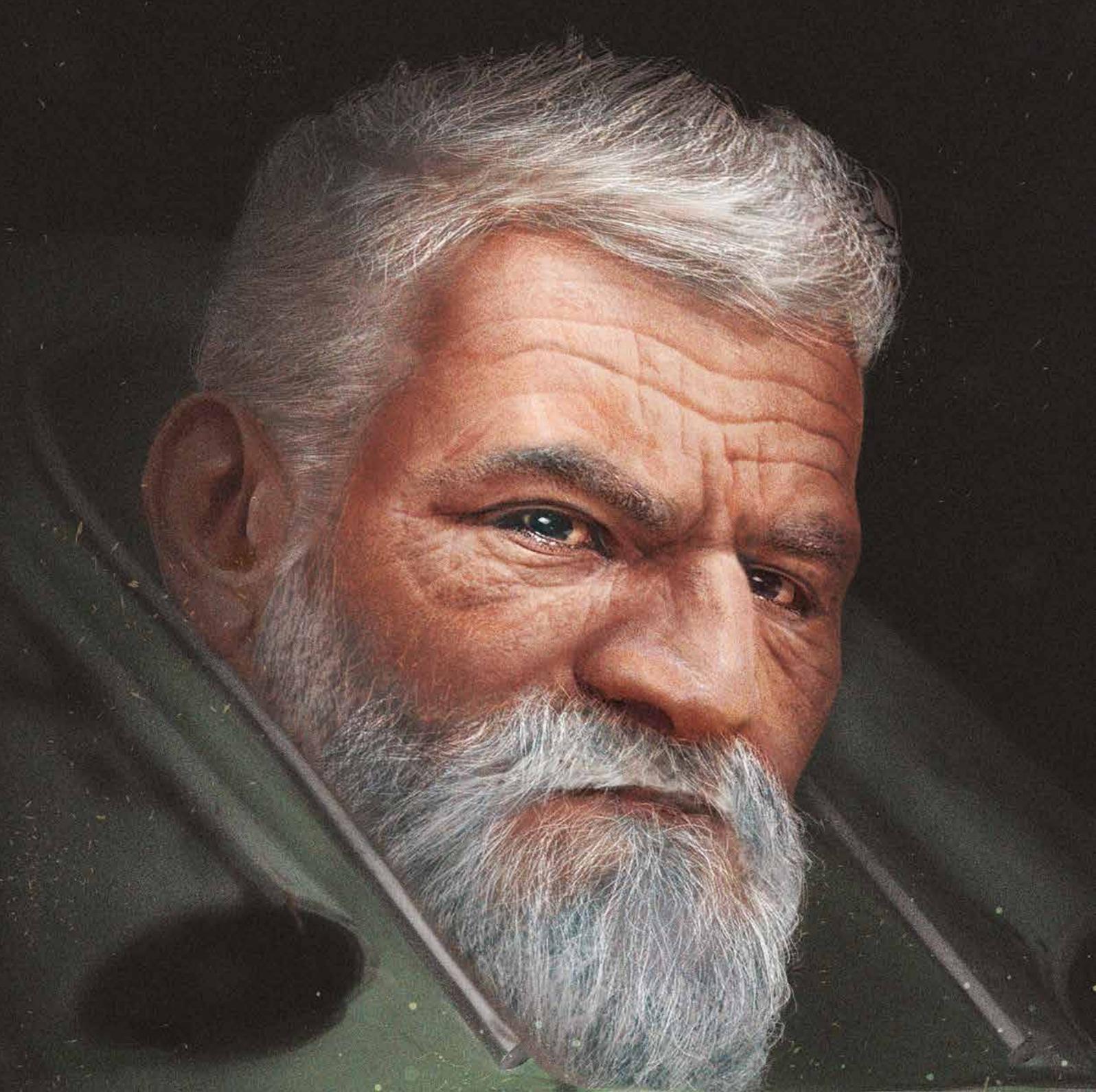
Les arches regroupent presque 3 milliards de citoyens.

Fin 2037

Le jeu *Knight* débute.

« **SEULS** NOUS COMBATTRONS,
ENSEMBLE NOUS VAINCRONS »

Devise du Knight



LE MONDE D'AUJOURD'HUI

CHAPITRE 2

En 2037, seulement 19 ans après 2018, le monde a changé, évolué et parfois régressé. Sous l'influence des ténèbres, des immortels et de guerres occultes, mais aussi grâce à des bonds technologiques importants, la planète et ses civilisations se sont métamorphosées et ont muté.

LES IMMORTELS, LES CITOYENS, LES ARCHES

Les immortels et leurs arches, la manière dont ils ont réorganisé une grande partie de la civilisation, forment le nouveau cœur de la société de 2037. Près d'une personne sur trois dans le monde vit dans une arche et obéit de près ou de loin à un immortel. Il est donc important de décrire cette « nouvelle organisation » et son fonctionnement.

LES 24

Deux ans après les premières apparitions des ténèbres, une partie de l'Humanité sise dans l'hémisphère nord s'est organisée sous l'égide des immortels. Ces derniers, au nombre de 24, sont apparus aux humains par des chaînes du réseau augmenté ou du réseau télévisé. Liés, solidaires, ils ont tous parlé comme un seul homme, discourant sur la protection qu'ils pouvaient offrir à l'Humanité en échange d'une allégeance totale.

Chacun des immortels est un personnage économiquement ou socialement puissant, qu'il soit un chef d'État ou le directeur d'une entreprise tentaculaire, quand il ne s'agit pas d'une corporation. Ils ont donc pour eux des ressources colossales, presque infinies, et ont pu sans peine mobiliser une communication qui les a longtemps placés, et les place encore, sur le devant de la scène.

Quelques immortels ont prouvé leur immortalité au monde en se suicidant devant un public et devant des dizaines de caméras. Miraculeusement, sans explication donnée, ils sont revenus à la vie sous les yeux ébahis de l'assistance. Juste après, ils se sont présentés comme des personnages puissants, possédant des ressources illimitées et capables de sauver l'Humanité de l'Anathème. Ils n'étaient pas seuls : un cortège impressionnant d'agents armés, de conseillers en communication, de serveurs et de fidèles les accompagnaient et leur obéissaient au doigt et à l'œil. Ils ont prouvé grâce à leurs ressources humaines et économiques qu'ils pouvaient guider et protéger l'Humanité, notamment en offrant à ceux qui les suivaient de grandes découvertes technologiques, comme les nanomachines, et par là même des avancées médicales sensationnelles telles que des nanothérapies contre le sida ou le cancer. La plus importante de ces « offrandes » faites par les immortels a été de construire « gratuitement », grâce à des nanoconstructs, des dômes de lumière dans 24 grandes villes du monde, villes qui sont devenues des arches et dont ils ont pris le contrôle peu de temps après.

Un peu plus d'un tiers de la population mondiale a accepté la proposition des immortels. On a nommé ces hommes et ces femmes « citoyens » et nombre d'entre eux ont troqué leurs libertés fondamentales (de circulation ou même d'expression) contre la protection des immortels. Chacune de ces personnes, sans qu'elle puisse l'expliquer, vouait et voue encore une admiration sans égale, une obéissance sans faille aux immortels. Certains parmi les plus fanatiques leur vouent même, à ce jour, un véritable culte religieux, élevant des temples, scandant des discours et mobilisant des foules en l'honneur d'un ou plusieurs des 24. Pour ajouter un peu plus de mystère à cela, l'Humanité s'est rapidement rendu compte qu'il était physiquement et mentalement impossible pour un citoyen de ressentir de la haine, de la méfiance ou de la colère envers les immortels. En leur présence, et lorsqu'ils entendent leur voix ou voient leur image, les citoyens deviennent naturellement confiants et prompts à accepter même les tâches les plus ardues. Il n'y a aucune distinction sociale, culturelle, d'âge ou de sexe dans ces différents comportements, simplement le fait qu'une personne sur trois, on ne sait comment, doit se rapprocher d'un immortel et de la relative protection qu'il confère. Des maris ont laissé ainsi leur femme, des femmes ont abandonné leurs enfants et des amants proches se sont quittés pour se rendre dans les arches. Aujourd'hui, cette situation, bien que plus ténue, perdure encore et de nombreuses personnes, comme si elles avaient eu une révélation, décident d'un coup de se rapprocher de la relative sécurité qu'offrent les immortels, abandonnant une vie de rebut ou d'habitant des territoires libres contre cette vie servile.

Généralement tous les jours, l'immortel local, ou l'une de ses nombreuses copies numériques, effectuée, par l'intermédiaire des chaînes RA et vidéo, un discours destiné à informer la population des nouvelles récentes (toutes contrôlées et censurées) et à rassurer les citoyens. En général, ces images sont aussi relayées en dehors des arches et les rebus y sont invités à les rejoindre.

LES ARCHES ET LEURS IMMORTELS

La plupart des immortels viennent d'horizons géographiques et culturels très différents. Chacun a créé une arche sur son territoire d'origine. Voici une courte liste des différents immortels, de leurs occupations et des arches qu'ils dirigent.

Ismaël Jhélam, PDG de la Byrd Corporation, administrateur général de l'arche de Londres, aussi nommée « Humanité ».

Sean Cromwell, PDG de Cromwell Brothers, administrateur général de l'arche de Glasgow.

Iwata Kaneda, PDG de Kaneda Technologies, shogun du Nodachi, administrateur général de l'arche de Tokyo-Kyoto.

Dolores Mercado, PDG de Tlaloc Inc., administratrice générale de l'arche de Mexico.

Ethan Henry, PDG d'Hemera Genetics, ancien président des États-Unis d'Amérique, administrateur général de l'arche de Denver.

Clara Jensen, PDG d'Amiral Engine, administratrice générale de l'arche de Houston.

Emilia Vasquez, maire de Los Angeles, administratrice générale de l'arche de LASF (Los Angeles–San Francisco).

Dikembe Hooper, président des États-Unis, administrateur général de l'arche de Chicago.

Diego Azorin, président de l'Espagne, administrateur général de l'arche de Madrid.

Marco Tonini, président de l'Italie, administrateur général de l'arche de Naples.

Vandana Patil, présidente de l'Inde, administratrice générale de l'arche de Bombay.

Atal Patil, ancien acteur, producteur et réalisateur indien, administrateur général de l'arche de Calcutta.

Mohammed Khan, philanthrope et ministre du Pakistan, administrateur général de l'arche de Karachi.

Weng Yeng, ancienne star du cinéma d'action chinois et ancien maire de Chongqing, administrateur général de l'arche de Chongqing.

Vladimir Soukhov, ex-directeur du SVR russe, administrateur général de l'arche de Moscou-Novgorod.

Francisco Manuel Guedes, président du Conseil européen, administrateur général de l'arche de Lisbonne.

Hélène Garnier, présidente de la France, administratrice générale de l'arche de Bordeaux.

James Applebaum, ancien maire de Montréal, administrateur général de l'arche de MOQ (Montréal, Ottawa, Québec).

Nicolae Roman, président de la Roumanie, administrateur général de l'arche de Bucarest.

Igor Letchenko, président d'Ukraine, administrateur général de l'arche de Kyiv.

Matthew Butler, président d'Australie, administrateur général de l'arche de Sydney.

Oliven « Odin » Mesh, directeur de la société Yggdrasil (filiale de la Byrd Corporation), administrateur général de l'arche d'Oslo-Asgard.

Nous avons volontairement laissé une arche sans localisation et sans immortel afin que chaque MJ puisse inventer sa propre arche et son propre personnage. Nous vous conseillons de la placer dans un lieu encore très peuplé ou original (sous l'eau ou dans l'espace).

La dernière immortelle, **Gwendolyn Aver**, est portée disparue depuis le début de la construction des arches. Celle qu'elle devait diriger, Vladivostok, n'a donc jamais été finie et gît, abandonnée, sous la pénombre du territoire de la Chair.

LES ARCHES

Dans ces cités déjà bien peuplées, toutes situées au nord de l'équateur ou à sa limite, des dômes de lumière ont été érigés pour protéger leurs habitants des ténèbres, et tous ceux qui acceptaient de servir les immortels y ont été invités.

Ces citoyens ont été mis en opposition avec les autres, restés en dehors des arches, qui ont été appelés « rebuts », simplement parce qu'ils n'abondaient pas dans le sens des immortels. On a trouvé pour tous les citoyens, du moins pour la plupart, un travail à la hauteur de leurs compétences. Et bientôt, dans ces lieux où une partie de l'Humanité s'entassait, l'espoir est peu à peu revenu et la situation s'est stabilisée. L'art, par l'intermédiaire de la peinture, la musique ou le cinéma, a été introduit, de gré ou de force, dans chaque appartement, chaque rue, chaque entreprise et est devenu obligatoire dans certaines arches.

Les plus grandes arches, comme celle de Tokyo-Kyoto, ont triplé leur population en à peine un an. Heureusement, les immortels, leurs différents soutiens et employés, disposaient de technologies, notamment les nanomachines, qui ont permis une construction rapide des dômes et une extension des villes vers le ciel avec la création d'immeubles de plus de 200 étages, les conforteresses.

Durant l'été 2036, 24 grandes villes et leur agglomération sont donc devenues les arches. En quelques mois, les immortels qui avaient fait de ces lieux les forteresses de l'Humanité en ont pris la tête d'une manière ou d'une autre et en sont devenus les dirigeants officiels. Pour certains, cela a été facile, car ils étaient déjà des présidents ou des personnages politiques reconnus dans les pays où les arches étaient construites. Pour d'autres, notamment les chefs d'entreprise, l'accession au pouvoir a été sujette au questionnement et aux réprobations de la part de dirigeants des territoires libres situés dans l'hémisphère sud ainsi que de nombreux médias indépendants. Si ces questions et

étonnements ne sont venus que rarement jusqu'aux citoyens, le reste de la population mondiale, non soumise aux immortels, reste encore dans l'expectative quant à cette nouvelle organisation de l'hémisphère nord. La plupart des scientifiques des territoires libres se demandent si la fascination que provoquent les immortels sur une frange de la population ne serait pas due à un procédé d'endoctrinement chimique quelconque ou à une manipulation de masse. Les adeptes de la théorie du complot pensent même que les immortels sont des créatures de l'Anathème qui viennent enfermer une partie de la population dans les arches. Ces dernières seraient donc des prisons où les citoyens attendent gentiment que le monde s'écroule...

Toujours est-il que la cohésion des États où les arches ont vu le jour s'est peu à peu effacée. Ils sont devenus des centres de pouvoir annexes, à peine capables de réparer une route abîmée. La puissance est directement revenue aux arches et tout ce qui faisait une nation, un pays, de la finance aux loisirs, a été centralisé dans chacune des 24 métropoles. En fait, le pouvoir donné aux immortels par une frange servile de l'Humanité n'a fait que croître et, bientôt, des forces armées privées, mieux équipées que la plupart des armées régulières, ont été créées pour défendre les arches. On les a nommées « milices citoyennes » et elles travaillent aujourd'hui à la sécurité des citoyens et des immortels.

Enfin, dans les banlieues lointaines des arches, parfois à plusieurs centaines de kilomètres, ont été créés les bastions. Annexés aux arches, les bastions sont des villes secondaires qui ont chacune été équipées d'un dôme de lumière. Ainsi, des villes comme la Nouvelle-Orléans ou encore Vancouver ont été reliées aux arches par des réseaux de transport, comme des lignes aériennes de vecteurs ou des trains maglev, et ont accueilli les nouveaux citoyens qui se présentaient. Actuellement, on compte une soixantaine de bastions répartie dans tout l'hémisphère nord.

« Arche de Chongqing » © Ugo Chiola



ORGANISATION DES ARCHES

Il faut bien garder à l'esprit que les arches, dans *Knight*, sont des villes gigantesques, difficiles à appréhender. La plupart sont construites ou aménagées selon un modèle à l'américaine, avec un centre administratif et d'affaires qui constitue un noyau, entouré par des quartiers commerçants et une banlieue où l'on trouve des centres de consommation et des centaines de conforteresses de plus de 200 étages.

LES ÉCHELONS

Avant de passer à l'explication de l'organisation physique d'une arche, il convient d'expliquer sa structure hiérarchique. En effet, les immortels ont appliqué au sein des arches une hiérarchie des personnes sous forme d'échelons. En somme, si vous êtes d'un échelon classifié comme supérieur à une autre personne, vous avez autorité sur celle-ci et, du moment où vous respectez son intégrité physique et morale, vous pouvez lui demander le respect et l'obéissance. Chaque échelon octroie un certain nombre d'accès et de services variés. Voici donc les différents échelons, à quoi ils se réfèrent ainsi que des éléments de comparaison. Il est à noter que les personnes incluses dans les échelons 1 à 5 représentent au maximum 2 % de la population d'une arche.

Échelon 1 – Administrateur général : Seuls les immortels possèdent ce niveau d'échelon. Il permet l'accès à tous les niveaux et toutes les ressources de l'arche ainsi qu'à des fonds quasiment illimités. La plupart des employés servent directement ou indirectement l'échelon 1 et lui doivent une obéissance sans faille. Dans les territoires libres, les présidents, les rois ou les premiers ministres en sont les équivalents.

Échelon 2 – Administrateur : À ce niveau sont situés les proches conseillers et exécutants des immortels. Qu'elles soient nommées ministres, membres du quorum, agents spéciaux ou simplement conseillés, ces personnes ont toutes des responsabilités importantes allant de la gestion d'une grande zone de l'arche à la protection rapprochée de l'immortel. Dans les arches dirigées par un PDG de corporation, les citoyens situés à l'échelon 2 sont généralement membres de son conseil d'administration. Ils ont bien souvent accès à tous les services et peuvent s'octroyer des fonds colossaux, ordonner la création d'une conforteresse ou commander les miliciens. On peut comparer ce niveau de pouvoir à celui d'un ministre ou d'un secrétaire d'État.

Échelon 3 – Directeur : Là se situent les personnes généralement responsables ou référentes de quartiers d'une arche, mais aussi les directeurs généraux des différents services permettant à l'arche de fonctionner. Pêle-mêle, on

y trouve : les chefs de milice, les chefs de travaux, les directeurs généraux de service informatique ou des programmes RA et audiovisuels, les référents de quartier, etc. Tous les postes dont la responsabilité est d'organiser et de gérer plusieurs milliers d'agents sont de cet échelon. Habituellement, à ce niveau de pouvoir, les citoyens ont accès aux mêmes privilèges que ceux de l'échelon 2. On peut aisément comparer le pouvoir octroyé à l'échelon 3 à celui que possède le directeur d'un service de renseignement, le général d'une armée ou encore le chef d'une entreprise de grande taille.

Échelon 4 – Gestionnaire : À cet échelon se trouvent des chefs d'envergure inférieure, gérant des équipes réduites ou des conforteresses avec l'appui de nombreux adjoints. Ce niveau de pouvoir permet des accès à environ 90 % des installations d'une arche. Seuls le siège central et quelques bâtiments classés secret-défense demeurent ainsi inaccessibles. Tous les citoyens de cet échelon ont accès à des ressources nombreuses, mais limitées par l'objectif de leur gestion (par exemple, un gestionnaire de conforteresse se voit octroyer des moyens pour gérer la structure, ni plus ni moins). Étonnamment, les artistes possèdent le même échelon, avec des accès un peu plus restreints et beaucoup moins de moyens. Ils profitent surtout d'un bon niveau de respectabilité et d'autorité. Ils sont à imaginer comme des maires, des élus locaux ou encore des patrons de PME.

Échelon 5 – Chef de service : Ici se trouvent tous les bureaucrates, ingénieurs, scientifiques, médecins et techniciens possédant des postes d'importance et la gestion de minuscules équipes pour une arche. On y inclut par exemple les chefs de laboratoire, les chefs de service dans les petites structures de bureaux, les ingénieurs responsables des centrales alpha, etc. La plupart des échelons 5 ont accès à des loisirs, des restaurants, de magnifiques appartements, mais ne peuvent entrer dans de nombreux lieux tels que les bâtiments de direction ou les postes de milice. De même, les ressources et contacts dont ils disposent sont limités. En termes d'équivalence, ils pourraient être placés à côté des chefs de service dans n'importe quelles entreprises ou administrations.

Échelon 6 – Spécialiste : On trouve là tous les membres de professions nécessitant de longues études supérieures, mais qui ne disposent pas de capacités de gestion d'une équipe. Y sont regroupés les miliciens, les pompiers, les médecins, les journalistes, les laborantins, les ingénieurs, les communicants, etc. La majorité a accès à un niveau de vie aisé, avec des loisirs réguliers et une capacité de déplacement presque totale dans l'arche, du centre-ville à la banlieue. Ils n'ont cependant pas accès au siège administratif et disposent de peu de ressources personnelles, car ce qu'ils demandent, dans la limite du raisonnable et du confort

CITOYENS ET ANONYMAT

Dans une arche, il est presque impossible de demeurer anonyme. Chaque module de Réalité Augmentée contient un ensemble d'informations sur chaque citoyen qui peuvent être récupérées par n'importe quel autre citoyen. Ces données doivent être mises à jour tous les mois, sous peine de poursuites.

personnel, leur est fourni directement. Ce niveau de pouvoir est quasi semblable à celui que posséderait un grand reporter célèbre, un médecin reconnu ou un scientifique dont de nombreux travaux sont publiés. Les miliciens, quant à eux, seraient à mettre en parallèle avec les actuels policiers, mais disposent de plus grands pouvoirs. Cet échelon représente, notamment grâce aux miliciens, environ 10 % de la population au sein des arches.

Échelon 7 – Technicien et indépendant : À cet échelon se situent tous les techniciens spécialisés, ainsi que les artisans et les commerçants. Généralement, ces personnes, qui représentent 15 à 20 % de la population d'une arche, disposent d'accès limités et doivent obtenir des autorisations spéciales pour circuler dans les différents quartiers de l'arche et pour jouir de la plupart des loisirs. En termes de ressources, ils disposent d'un bon niveau de confort, pouvant formuler quelques demandes exceptionnelles par mois. Chaque semaine, de la nourriture et des boissons de qualité, presque naturelles, leur sont fournies. Si l'on devait opérer une comparaison, les personnes de cet échelon seraient semblables aux commerçants et artisans du XXI^e siècle.

Échelon 8 – Employé : On trouve à l'échelon 8 environ 60 % de la population des arches. Sont regroupés ici les ouvriers, les employés de bureau, les vendeurs et conseillers au sein des commerces, les hotliners, le personnel d'entretien et de maintenance et l'ensemble des personnes sous l'autorité directe d'un échelon 5. La plupart ont des vies bien régulées, avec des horaires de travail qui ne changent presque jamais, des temps de transport prédéfinis et de très rares jours de repos. Ils ont généralement assez peu accès aux loisirs et ne peuvent sortir de leur conforteresses que pour se rendre dans les dômes de lumière ou à leur lieu de travail. Cette immense frange de la population accepte étonnamment bien son sort et ne rechigne presque jamais à cette vie cloisonnée et difficile. Les personnes à ce niveau d'échelon sont à mettre en parallèle avec les employés vivant dans la Chine et l'Inde de 2018.

Échelon 9 – Indigent : Mal vues, souvent conspuées, les personnes situées à cet échelon constituent toutes les personnes ne servant pas les intérêts de l'arche et ne travaillant pas pour elle. On compte ainsi les personnes sans emploi, les personnes handicapées (physiquement ou mentalement), les malades, les vieillards qui ne sont pas pris en charge par leur famille, etc. Tous ceux-là résident dans des appartements de 9 m², la taille pouvant doubler s'ils vivent en couple. Ces lieux de vie sont équipés du strict minimum nécessaire à leur survie et d'une domotique médicale pour ceux qui en ont besoin. Ils sont situés dans les niveaux inférieurs et extérieurs des arches. On les nourrit généralement avec des plats issus des nanoN. Ils n'ont pas accès aux loisirs,

si ce n'est au réseau RA, et ne peuvent sortir des conforteresses que sur autorisation du gestionnaire local. En dehors de ceux qui ne peuvent plus travailler à cause de l'âge ou d'un handicap, les gens de l'échelon 9 doivent effectuer des travaux d'intérêt général pour la communauté, comme le nettoyage des allées et des jardins, sous peine de ne pas être nourris.

La situation et le manque de considération de ceux que l'on nomme les indigents révoltent bien quelques personnes au sein des arches, mais le respect et la vénération que les citoyens ont pour les immortels coupent court à toute envie de révolte. Bien qu'ils représentent 5 à 8 % de la population, très peu d'entre eux protestent, se contentant de vivre et de survivre dans des cités qui les oublient.

RESSOURCES

Grâce aux nanomachines et à leurs différentes applications, les citoyens des arches disposent du nécessaire : un toit, quelques objets pour vivre et de la nourriture. Grâce à elles, les immortels ont ainsi pu réduire l'argent, surtout les salaires, et la consommation des foyers des échelons les plus modestes afin de limiter les flux de population dans les centres-villes et chez les commerçants des arches. Cependant, les citoyens ont toujours accès à une forme de monnaie, des « crédits » à proprement parler, qui leur permet d'accéder à quelques loisirs ou, pour les plus aisés, à de la « vraie nourriture » en quantité variable selon leur échelon.

La puissance et la richesse des immortels sont si grandes qu'elles sont difficiles à quantifier. Cependant, il faut garder à l'esprit qu'une arche ne manque jamais de ressources. Grâce aux six immenses entreprises possédées par les immortels, tout peut être produit, tout est réalisable. L'exploitation de nombreux gisements de matières premières et l'existence de dizaines de milliers de sociétés affiliées à ces entreprises confèrent aux immortels la capacité de posséder ce qu'ils désirent. Seuls l'Anathème et la nécessité de protéger les citoyens brident la volonté expansionniste des immortels et les empêchent de conquérir les territoires libres.



Symbole du crédit, monnaie des arches

ET LES CHEVALIERS LÀ-DEDANS ?

Un chevalier du Knight n'a pas d'échelon à proprement parler, mais en termes de droits et d'accès, il se situerait entre les échelons 3 et 4. Seuls Arthur et les chevaliers de la Table Ronde peuvent être considérés comme des échelons 2, et encore, seulement dans l'arche de Londres.

QUI FAIT QUOI ?

Les six grandes entreprises des immortels, souvent nommées et à tort « corporations », se partagent différentes productions, toutes acheminées vers les 24 arches.

- ✧ La Byrd Corporation de Londres, autrefois une très puissante entreprise d'aéronautique, s'est aujourd'hui extrêmement diversifiée et possède un nombre considérable de sociétés. Ses principales activités sont la construction des dômes de lumière et le développement d'armes qui servent aux milices citoyennes ainsi qu'au Knight. Par l'intermédiaire de la filiale Yggdrasil, elle fait aussi concurrence à Kaneda Technologies dans le domaine de la cybernétique.
- ✧ Hemera Genetics, grande société pharmaceutique américaine, est aussi spécialisée dans la bioingénierie et la production de plans pour les nanomachines.
- ✧ Amiral Engine, située à Houston, a en charge de créer et de fournir tous les véhicules des arches ainsi que l'ensemble des réseaux de transport.
- ✧ L'entreprise japonaise Kaneda Technologies est dévolue à la fabrication et à l'installation des outils domotiques, informatiques, électroniques, mécaniques et à la production de drones et d'éléments cybernétiques.
- ✧ Le groupe Tlaloc Inc. a pour vocation de nourrir les citoyens grâce aux cubes nutritifs et à l'invention de nombreux nouveaux types d'agriculture.
- ✧ Cromwell Brothers, située en Écosse, a pour objectif de fournir tout le nécessaire énergétique aux arches (centrales électriques nucléaires ou à énergie alpha) et gère l'ensemble de leurs infrastructures (depuis l'urbanisme jusqu'à la construction des conforteresses).

LES CENTRES-VILLES

Dans la plupart des arches, le centre-ville est un quartier fermé par des remparts de béton et sécurisé par la milice et ses drones, où seuls les citoyens des échelons 6 à 1 peuvent se rendre. Le centre-ville d'une arche est généralement semblable au centre de la ville sur laquelle elle a été créée, les parcs et les parkings en moins. On y trouve des commerces de détail, des bars, des boutiques où les personnes aisées peuvent dépenser quelques crédits. Des expositions d'art y sont visibles et certains citoyens bien lotis peuvent même assister à des pièces de théâtre, des concerts ou à de plus rares projections. Des citoyens chanceux y vivent même, dans une ambiance qui rappelle celle d'avant l'Anathème, la circulation en moins.

Au cœur d'un centre-ville s'élève presque toujours un bâtiment colossal fait de verre et d'acier, surplombant les plus grandes conforteresses et doté, en son sommet, de son propre dôme de lumière. Ce bâtiment, qui s'étend souvent de manière tentaculaire tant il possède d'annexes et de dépendances, est nommé « siège » de l'arche. Habitent en son sein l'immortel local, ses proches, ses conseillers et quelques citoyens triés sur le volet et servant directement l'immortel. Ces citoyens peuvent être de simples techniciens, mais aussi des prostituées ou simplement des miliciens faisant office de gardes du corps. Généralement, l'immortel vit au plus près du dôme de lumière, dans une série d'étages aménagés selon son bon vouloir. Tout le reste du bâtiment est dévolu à l'administration de l'arche et de l'entreprise possédée par l'immortel (s'il y en possède une). Des milliers de personnes grouillent chaque jour dans ces murs et une très forte présence milicienne en surveille le moindre étage, la moindre entrée, la moindre sortie. Il est à noter que les employés issus d'échelons mineurs travaillant au siège viennent généralement en train maglev et n'ont pas accès directement au centre-ville. Les autres s'y rendent en véhicule personnel ou en vector.

LES BANLIEUES ET LES CONFORTERESSES

Au-delà des centres-villes des arches, dans ce que les citoyens et les immortels appellent les banlieues résidentielles, en remplacement des maisons et des petits immeubles résidentiels démolis depuis 2036, s'élèvent à présent des centaines de conforteresses, des structures colossales abritant parfois plus de monde que certaines grandes villes d'autrefois. Ce sont de véritables forts modernes et bien aménagés, avec des appartements allant du 9 m² au 300 m². Chacune est construite sur un même modèle : 200 à 250 étages sur 500 m² avec, à l'intérieur, des postes de sécurité miliciens, des commerces de proximité, des jardins, des médecins, des pharmacies, des salles de sport, des lieux de vie ou de détente et parfois des bureaux où les gens travaillent. On y trouve généralement une seule entrée et une seule sortie très bien gardées (pour entrer il faut montrer patte blanche), un réseau de caméras, de drones de sécurité et une domotique dernière génération permettant à la fois d'augmenter la sécurité et le confort de tous.

Une conforteresse est administrée par un gestionnaire nommé directement par l'administration de l'arche. Classé échelon 4, c'est un véritable petit maire qui organise et préside des conseils d'habitants, qui prend des décisions locales et qui forme le lien avec l'immortel de la ville. Tous les mois, ce gestionnaire organise une fête de voisinage, qui permet aux habitants de mieux se connaître, et des exercices d'évacuation vers les dômes sont régulièrement effectués. Quand on sait qu'une conforteresse peut accueillir des dizaines de milliers d'habitants, on prend conscience des responsabilités qui pèsent sur un tel poste.

À la suite du gestionnaire, on trouve tout un réseau d'adjoints administratifs et de techniciens qui œuvrent au bon fonctionnement de la conforteresse. Le gestionnaire vit la plupart du temps au sommet de cette dernière, dans un

penthouse tout équipé. Le reste de la population est d'ailleurs généralement réparti dans le bâtiment en fonction de son utilité. Les adjoints administratifs, les médecins, les ingénieurs ou encore les artistes logent dans de grands appartements luxueux situés dans les hauteurs. Les personnes occupant des postes techniques d'importance, comme les mécaniciens ou les informaticiens, habitent juste en dessous, à partir du 101^e étage, et peuvent accéder à tous les services. Les commerçants, les employés de bureau ainsi que les ouvriers, occupent, quant à eux, les 100 premiers niveaux et logent dans des habitations de 50 m² au maximum. Enfin, les échelons 9 sont parqués en sous-sol, dans de minuscules appartements. Très en dessous des appartements des plus pauvres, on trouve des voies de métro, des trémies et des parkings intelligents dans lesquels des milliers de véhicules personnels sont stockés, chacun posé sur un plateau spécial et rangé à la verticale. Les voitures, motos et camions d'autrefois sont par ailleurs peu utilisés. Le but avoué des immortels est en effet de faire en sorte qu'un habitant d'une conforteresses ne sorte de chez lui que pour se rendre au travail ou sous un dôme de lumière. La plupart du temps, il s'y rend en transport en commun, comme le conseillent les immortels, pour limiter les afflux de personnes dans les quartiers du centre déjà surpeuplés.

LA PÉRIPHÉRIE

Autour de toutes les arches se trouve ce que les citoyens nomment « la périphérie ». Constituée d'un ensemble de villes et de villages proches de la banlieue des arches, elle abrite généralement des petites communautés de citoyens d'échelons 9 ou 8 vivant dans des conforteresses vétustes ou à peine terminées, et ne survivant que grâce à de rares nanoN ou nanoE mis à disposition çà et là. Des miliciens, souvent présents par punition, assurent quelques rondes et « protègent » la population locale avec une ou deux touches de brutalité et de corruption. Bien souvent, les gens qui vivent à la périphérie d'une arche sont les citoyens les moins adoreurs des immortels, comme si l'éloignement du siège les rendait plus lucides. En contrepartie, rares sont les dômes de lumière situés à moins de 25 kilomètres de leur lieu de résidence. Lorsque les ténèbres s'abattent, les habitants de ces lieux éloignés mettent parfois de nombreuses heures à se mettre en sécurité. Heures souvent décisives dans la fuite face à l'obscurité.

Habituellement, les citoyens des périphéries travaillent dans des usines de recyclage et de conditionnement, en équipes bien organisées et rarement changées. Ils s'adonnent parfois au marché noir et commettent, à l'inverse des citoyens des banlieues et des centres-villes, quelques délits mineurs qui occupent un peu les miliciens. Ils n'ont que peu accès à la culture et aux soins médicaux et, si la plupart se contentent de survivre, certains fuient vers les communautés de rebuts situées aux alentours, affirmant qu'ils comprennent que « *leur liberté ne vaut pas une vie aussi laide* ».

LES CITOYENS

Aujourd'hui, les arches et les bastions regroupent en totalité près de 3 milliards de personnes, toutes sous l'autorité des immortels. Les régions à l'abandon sont, quant à elles, laissées aux rebuts qui tentent de survivre aux ténèbres.

Pour beaucoup, être citoyen c'est être en sécurité, à l'abri dans une arche. Cependant, les rebuts affirment que les citoyens ne sont pas chanceux, bien au contraire. Selon eux, ceux qui ont choisi de suivre les immortels sont des esclaves, des automates, qui perdent leur humanité au profit d'une soi-disant protection.

Et ils n'ont pas tout à fait tort.

Une bonne moitié des citoyens qui habitent les arches s'avèrent en effet obéissants, respectent à la lettre le *Guide du bon citoyen* (règlement sous forme de livre remis à chacun des habitants d'une arche) et vénèrent littéralement les immortels. Cette attitude prend souvent la forme d'une adoration presque religieuse, renforcée par une propagande constante à base d'immenses portraits de l'immortel, d'affiches, de discours répétés et de messages diffusés sur tous les canaux augmentés. En fait, qu'ils le veuillent ou non, les citoyens subissent une telle pression médiatique qu'à un moment ou à un autre ils cèdent et deviennent obéissants. S'ils n'y arrivent pas, c'est la milice qui se charge de les asservir, parfois de manière brutale. L'irrespect envers les immortels et la désobéissance sont en effet des crimes dans les arches, crimes qui peuvent amener directement à la prison... ou à la mort.

L'autre moitié des citoyens, souvent situés dans les échelons supérieurs ou très inférieurs, affichent une obéissance de façade. Les habitants les plus puissants des arches se doivent bien entendu d'obéir, c'est la loi, mais bien souvent, ils fomentent entre eux des intrigues, des complots compromettant, pour leur propre profit ou leur propre ascension, des personnes des échelons inférieurs. Ces comportements, qui impliquent souvent la menace et la coercition, sont interdits par le *Guide du bon citoyen*. Néanmoins, par habileté et ruse, ils réussissent presque toujours à s'en sortir, en faisant payer à leur place des plus « petits » qu'eux. À l'inverse, les habitants des échelons très inférieurs se mobilisent parfois en sectes, groupes ou organisations armées prônant la rébellion et la désobéissance. Les immortels traquent ces rebelles autant que les apparitions des ténèbres, car nul n'a le droit de menacer leur autorité.

LA CRIMINALITÉ

Il serait facile d'imaginer que les 24 arches sont exemptes de criminalité. On pourrait croire que le magnétisme des immortels et la véritable adoration qu'ils provoquent empêchent toute forme de crime et de délinquance. Pourtant, crimes et délits sont légions dans les arches, depuis les échelons les plus importants jusqu'à ceux qui le sont le moins. Ce n'est pas parce qu'une personne vénère un immortel qu'elle ne peut pas tenter de tuer ou de voler son prochain.

En dehors de la désobéissance à la hiérarchie des arches et des mentions de l'Anathème, les crimes et délits les plus fréquents sont la clandestinité et le trafic d'humains, d'armes et de substances. Dans les arches, une quantité de « passeurs » assez impressionnante permet à ceux qui le désirent d'entrer dans les endroits les plus fermés, tels que les centres-villes, en échange de services ou d'un paiement pouvant prendre des formes variées. Malgré l'extrême sécurité des différents quartiers des arches, des conforteresses et des centres-villes, il est tout à fait possible de passer d'un lieu à l'autre sans identifiant RA ou puce RFID, mais difficile d'y rester tant les contrôles de la milice sont fréquents. Les passeurs comme les contrevenants sont passibles d'une peine de prison allant de 1 à 10 ans ou d'un bannissement de l'arche dans de très rares cas.

Pratique plus criminelle, le trafic de substances et d'armes mobilise une très grande partie des forces de milice. Organisés en véritables mafias, des réseaux complexes investissent toutes les strates de la société des immortels et la gangrèment. Même s'ils peuvent naître autour d'anciens

cercles mafieux, ces trafics naissent généralement dans des échelons élevés de la société, autour de personnes que l'on croit intègres et auxquelles des truands ont sans doute mis le pied à l'étrier. Ainsi, des chefs de service, voire des administrateurs, deviennent des parrains, des pontes de la drogue ou des armes.

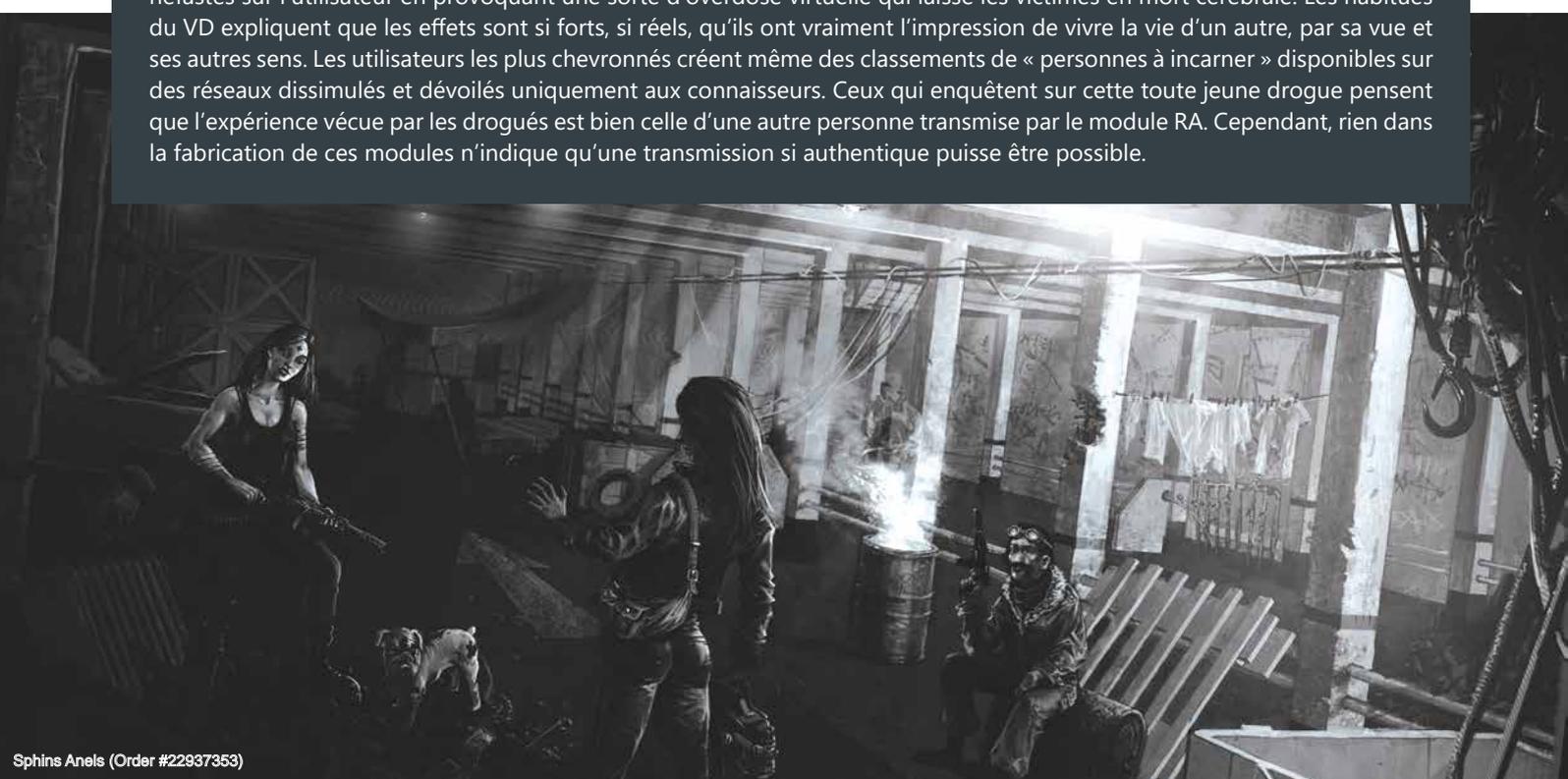
Pourquoi vouloir s'enrichir par le trafic alors que l'argent ne sert quasiment plus à rien dans les arches ? Simplement parce que ceux qui en profitent ou qui « achètent » peuvent payer de bien des manières : en crédits bien entendu, mais aussi en services, en nature, en matériel ou encore parfois de leur propre vie. Il n'y a pas de limites à ce que peuvent demander les trafiquants à quelqu'un qui a besoin d'eux. La situation actuelle, même sous la protection des arches, leur permet de posséder des listes de clients considérables, notamment en ce qui concerne les armes et les drogues douces. Une partie de la population a en effet le besoin de sentir qu'elle peut se défendre et une autre a simplement besoin de s'évader...

DEUX FLÉAUX DE 2037

En 2037, deux nouvelles substances illicites ont vu le jour et génèrent depuis les principaux revenus des trafiquants.

On trouve, d'abord, la penombra, une drogue sous forme de poudre noire très fine que l'on inhale. Elle provoque des hallucinations extrêmement puissantes qui font croire à l'utilisateur qu'il est une autre personne ou une créature, souvent prédatrice et incroyablement redoutable. On raconte que la penombra est tirée de l'élément alpha, cette matière venue des ténèbres, réduite en poudre par un procédé inconnu qui la rend si fine qu'elle ressemble à de la poussière. Les chevaliers recherchent activement, au sein des arches, les trafiquants de penombra d'une part, et les lieux de production de ce nouveau stupéfiant, qui se répand dans chacune des cités des immortels, d'autre part. Actuellement, aucun indice n'a toutefois encore été trouvé et personne ne s'est fait arrêter.

L'autre substance, si l'on peut parler ainsi, est une drogue virtuelle, un programme éphémère qui peut être implanté dans les modules RA des citoyens. Nommé le « virtual dream », ou VD, ce programme se vend sous le manteau au sein des échelons supérieurs à un prix très élevé et permet, grâce à des images hypnotiques affichées dans la RA, de troubler tous les sens d'une personne et de lui faire croire qu'elle en est une autre, sans qu'elle ait besoin de bouger. Le programme peut être configuré sur des personnages fictifs, réels, de n'importe quels échelons ou origines. Cette substance provoque une dépendance si forte que des gens peuvent tuer pour s'en procurer. Les trips, parfois très longs, peuvent aussi avoir des effets très néfastes sur l'utilisateur en provoquant une sorte d'overdose virtuelle qui laisse les victimes en mort cérébrale. Les habitués du VD expliquent que les effets sont si forts, si réels, qu'ils ont vraiment l'impression de vivre la vie d'un autre, par sa vue et ses autres sens. Les utilisateurs les plus chevronnés créent même des classements de « personnes à incarner » disponibles sur des réseaux dissimulés et dévoilés uniquement aux connaisseurs. Ceux qui enquêtent sur cette toute jeune drogue pensent que l'expérience vécue par les drogués est bien celle d'une autre personne transmise par le module RA. Cependant, rien dans la fabrication de ces modules n'indique qu'une transmission si authentique puisse être possible.



LES ARCHES ET L'ANATHÈME

Les ténèbres restent une menace pour les citoyens, mais, selon eux, elles ne sont dangereuses que pour ceux qui ne respectent pas les directives imposées par les immortels. Lorsque l'Anathème menace l'une de ces immenses cités, des alertes retentissent dans toute la ville via des sirènes disposées un peu partout. Les citoyens se pressent alors dans les dômes dont toute la structure se met à briller d'une lumière éclatante, qu'on dit visible depuis l'espace. Il semble que ceux qui sont protégés sous ces coupoles ne peuvent être touchés par l'obscurité. Celle-ci est d'ailleurs éloignée par la puissante lumière diffusée partout dans la ville. Il est à noter que la rapidité d'accès aux dômes par un citoyen est proportionnelle à son importance au sein de l'arche. Les échelons supérieurs y arrivent en quelques minutes alors que les indigents se massent parfois durant des heures devant les entrées de ces immenses structures.

Il arrive que les alertes durent plusieurs jours, parce qu'une rivière apparaît ou parce que les ténèbres se montrent très tenaces, mais cela reste rare. Lorsque c'est le cas, tout est organisé pour que les citoyens puissent survivre dans les dômes. Des lits sont mis à disposition et de la nourriture est distribuée à profusion. Ces lieux de survie disposent en effet de nanoE et nanoN en quantité et peuvent proposer de quoi subsister durant des semaines.

Pendant les alertes, les miliciens, le Nodachi ou le Knight se chargent de faire en sorte que les ténèbres n'envahissent pas l'arche de manière pérenne. Selon sa situation et la menace de l'Anathème, l'envergure de l'opération et les intervenants peuvent être très différents, mais toujours, les investigations sont menées au plus haut point pour s'assurer qu'il ne reste pas une once de ténèbres et aucune des horreurs qu'elles peuvent faire apparaître... Il est tout de même arrivé que, malgré les moyens déployés, leurs actions échouent, comme à l'arche de Los Angeles-San Francisco.

LES CITOYENS ET LES TÉNÈBRES

L'administration des immortels a pour but d'éloigner les ténèbres des citoyens. Cet éloignement doit être aussi bien physique que mental et doit profiter à chaque habitant des arches. Si le mode de vie dans ces villes est si discipliné, si mécanique, c'est pour que personne ne pense à l'Anathème, pour que l'on n'y réfléchisse pas. Le flot de propagande continu, les œuvres d'art en grand nombre et les spectacles constants servent aussi à éloigner les ténèbres des esprits des citoyens. En fait, les immortels et leur administration ont bien conscience que le désespoir est l'un des symptômes les plus dangereux de l'Anathème et tout est mis en œuvre pour le combattre. Dans une arche, seuls les échelons 1, 2 et 3 peuvent parler des ténèbres et de la situation mondiale. Les autres ne doivent pas les mentionner. C'est un délit qui peut être très sévèrement puni. Lorsque les sirènes retentissent, tous en connaissent la raison, mais peu ont le droit d'en parler... L'obscurité doit être reniée. C'est le prix à payer pour s'en protéger.

Certains citoyens un peu rebelles racontent que les immortels vont plus loin que cela dans leur reniement de l'Anathème. Ils disent à mots couverts que des substances calmantes et euphorisantes seraient injectées en secret dans la nourriture et l'eau, que des phéromones obligeant la plupart d'entre eux à l'obéissance seraient diffusées partout dans l'air et que des messages subliminaux seraient glissés dans chaque vidéo de propagande.

Si aucune de ces rumeurs n'est prouvée, de nombreux enquêteurs et de nombreux curieux en dehors des arches semblent y croire avec ferveur, arguant qu'il est impossible qu'autant de personnes décident de se réduire elles-mêmes à cette situation de servitude. Chacun est en droit d'y croire.

LES TÉNÈBRES ET LA VÉTUSTÉ

L'Anathème a la réputation de faire disparaître les couleurs les plus vives, de dégrader les dons artistiques et de faire baisser le moral de ceux qui le côtoient jusqu'au désespoir. Mais l'influence des ténèbres a aussi de nombreuses incidences sur les cités qui en sont proches, les confortresses isolées et la périphérie des arches. Ainsi, les bâtiments deviennent prématurément vétustes : les drones tombent en panne, les éclairages deviennent moins puissants, de l'humidité apparaît, la peinture des murs s'écaille et les lieux semblent généralement maudits ou hantés. Les gens y entendent des voix, voient des ombres et, parfois, la lumière s'éteint brusquement et sans raison.

Cela oblige les autorités locales à entretenir encore et toujours ces endroits, sous peine de les voir tomber en ruines au bout de quelques années, voire quelques mois.

LES REBUTS

Au sein des strates de la citoyenneté, la plupart des gens affirment, sans ciller, que les rebuts sont la lie de l'Humanité, des insectes à écraser s'ils vous gênent, bref, des sous-Hommes. De leur côté, les rebuts pensent bien souvent que tous les citoyens sont les chiens des immortels, de bons toutous, obéissants et serviles.

En fait, le clivage entre habitants des arches et rebuts paraît aujourd'hui naturel et est complètement ancré dans les mœurs, dans les habitudes des gens. De temps à autre, quelques milices citoyennes surarmées descendent dans des citadelles rebuts et en éliminent quelques-uns pour affirmer leur prédominance sur le monde, pour des raisons de sécurité ou simplement pour assouvir un plaisir malsain. Parfois, ces descentes sont plus violentes et conduisent à la destruction complète d'un terrier de rebuts et à la mort de tous, même si cela est très rare. Pour leur part, les rebuts ne sont pas en reste : attaques de convois, attentats-suicides dans une arche ou assassinats de représentants d'un échelon élevé font partie de leur quotidien.

En somme, c'est une véritable guerre d'obédience que les rebuts et les citoyens se livrent. Ce n'est plus le racisme, les guerres religieuses ou les différences sociales qui empoisonnent la société, mais bien ce conflit entre l'ordre des arches et la liberté crasse des extérieurs. De l'Asie aux restes fumants des États-Unis, en passant par l'Europe, ce clivage est présent. Partout, chaque jour, des centaines de victimes sont touchées par cette guerre absurde et inutile. Une guerre de raison, affirment certains immortels.

LES CHEVALIERS ET LES REBUTS

Évidemment, pour les chevaliers, ce sont les citoyens qui devraient être protégés en premier, simplement parce qu'ils servent les immortels et que les chevaliers en sont dépendants. Mais en vérité, c'est bien plus compliqué que cela. Au sein du Knight, notamment chez les Ogres, les Krakens et les Cyclopes, les communautés de rebuts sont bien souvent des informateurs sur les activités de l'Anathème et généralement des alliés. Le fait est qu'ils se trouvent très régulièrement au contact des ténèbres et l'appréhendent assez pour pouvoir s'en prémunir et y résister. Beaucoup de chevaliers affirment aussi que les rebuts sont autant des humains que les citoyens, et que pour cette raison ils doivent aussi être protégés et sauvés de la fin du monde.

L'attitude et les recommandations d'Arthur et de la Table Ronde à ce sujet ne sont pas officielles, mais tous les chevaliers reçoivent l'ordre tacite de défendre chaque vie, chaque once d'Humanité. Et la très grande majorité des agents du Knight s'en charge, l'esprit sûr et le cœur vaillant.

LES FEUX FOLLETS

À l'initiative du chevalier Dagonnet, et afin d'assurer une collaboration efficace avec les rebuts et un approvisionnement régulier en informations, le Knight a mis en place, en secret, le programme « feux follets ». Le principe est simple : les communautés de rebuts aidant les chevaliers d'une manière ou d'une autre peuvent élire l'un des leurs comme agent de liaison du Knight. Cet agent devient alors un feu follet et donne aux chevaliers en mission des informations utiles sur l'avancée de l'obscurité, les comportements des rebuts qui l'accompagnent et sur tous les éléments qui peuvent intéresser le Knight. En échange, la communauté reçoit un équipement radiosatellite (nécessaire à la communication avec les chevaliers), des vivres, des armes, mais aussi une aide militaire précieuse en cas de besoin.

Encore inconnu des citoyens et des immortels, le petit millier de feux follets existant forme un réseau précieux d'agents d'information et de personnes de confiance. Les jeunes chevaliers, lors de leurs premières missions, ont souvent pour but de protéger ou d'assister ces rebuts qui œuvrent dans la guerre contre l'Anathème.

Par ailleurs, toutes les informations transmises par les feux follets sont compilées par les sections Cyclope et Kor-rigan et deviennent librement accessibles par les chevaliers depuis leur méta-armure. De temps à autre, des opérations d'envergure mettant en scène plusieurs communautés de rebuts sont organisées via les feux follets, et parfois même à leur initiative. Le Knight est fier de réussir à mobiliser des gens qu'une partie de la société laisse tomber.

QUI SONT LES REBUTS ?

Dans le *Guide du bon citoyen* que l'on peut trouver dans n'importe quelle arche, il est écrit à la page 184 : « *Le rebut est celui qui refuse l'aide des immortels et qui fustige la société. Le rebut est l'ennemi de l'Humanité.* » Cette courte phrase résume à elle seule la pensée citoyenne que les immortels ont forgée. Presque la moitié des habitants des arches sont persuadés de la véracité de ces quelques lignes, et l'autre moitié possède seulement quelques doutes. Doutes qui seront bien vite brisés par une vie d'endoctrinement, de propagande ou par un lavage de cerveau.

Il est facile de voir, sans être partisan, qu'une bonne partie des rebuts cherche simplement à éviter le joug des immortels et aspire à une vie libre. Pour eux, devenir citoyen, c'est s'abaisser à une vie d'esclavage, en sécurité certes, mais d'esclavage tout de même. De fait, ces communautés libertaires investissent les ruines inoccupées de l'ancien monde, des villes évacuées, car trop près des traces d'Anathème et loin des arches, et tentent de survivre tant bien que mal face aux maux amenés par les ténèbres. Villes fortifiées, métros, parkings, bases militaires ou même coffres de banque sont

autant de places fortes qu'ils aménagent pour survivre. Ces lieux de vie, souvent sécurisés et verrouillés au maximum, sont nommés citadelles par les rebuts eux-mêmes et « terriers » ou « ruches » par le reste des habitants de la planète. Là, ces hommes et ces femmes tentent généralement de vivre une existence paisible, essentiellement axée sur la recherche de moyens de survie. C'est néanmoins une belle utopie de croire à une existence paisible ici-bas.

L'autre partie des rebuts est l'une des causes du mépris des citoyens envers ces communautés. Il s'agit de la moitié sauvage, amoral, dangereuse et bizarre. Sectes religieuses intégristes, illuminés en tous genres, tribus de sauvages, clans anthropophages ou simples gangs ultraviolents sont autant de communautés qui comptent aussi parmi les rebuts. Combien de citoyens perdus ou de chevaliers en mission se sont fait piéger par une bande de cinglés affichant les atours d'un groupe sympathique ?

Il faut savoir que ces deux faces sont souvent en conflit, ne serait-ce qu'en termes de survie ou de morale. Sur les restes de Paris, par exemple, deux communautés s'affrontent depuis bientôt deux ans. La première, appelée la communauté des Protecteurs, est un groupe de rebuts survivants composé d'environ 2000 personnes, le plus souvent des policiers ou des pompiers avec leur famille. La seconde, dont les membres se font appeler les « évangélistes carnassiers », est une bande d'illuminés religieux qui cherchent à enlever les femmes et les enfants de l'autre clan et à enrôler les hommes dans leur groupe de combattants fanatiques. Comme on peut s'en douter, les Protecteurs pouvant tenir une arme ne se laissent pas faire et, de temps en temps, aux abords de la Seine, des combats violents éclatent. Jusque-là, heureusement, les défenseurs ont toujours remporté la victoire.

Même si les hautes autorités des arches et les immortels interdisent aux chevaliers d'intervenir dans ces querelles, certains chevaliers de la Table Ronde font régulièrement envoyer de l'armement et de l'équipement aux rebuts qu'ils jugent moralement justes et, bien entendu, aux feux follets.

Dans de rares cas, une expédition punitive est organisée par des francs-tireurs du Knight envers les communautés trop dangereuses. Personne alors n'entend plus jamais parler d'elles.

VIVRE EN REBUT

Les rebuts ont une vie difficile dans un monde laissé à l'abandon au profit des arches des immortels. Ils n'ont pas accès au confort de base dont jouit n'importe quel citoyen et, bien souvent, leur existence n'est qu'une lutte incessante pour la survie. Une très grande majorité des communautés n'a pas accès à l'eau courante et possède de maigres réserves de nourriture. Chaque rebut vit au jour le jour, dans un stress et une pression diamétralement opposés à la vie dans les arches. Bien souvent, ils doivent lutter contre des manifestations de l'Anathème et doivent affronter ses créatures, ses horreurs, ses cataclysmes.

Heureusement, certains groupes ou communautés s'organisent et forment des alliances solides et pérennes. L'alliance Vegas, située dans le Nevada, est par exemple un regroupement d'une demi-douzaine de communautés

autosuffisantes. Créée autour d'une bande de motards nommée « 1 % », elle est formée par des groupes de gens très différents, allant d'anciens employés d'un casino aux motards armés, en passant par des fermiers venus du centre du pays. Aujourd'hui, l'alliance Vegas ne compte pas moins de 22 000 personnes qui s'entraident, coopèrent et œuvrent pour leur survie et celle de leurs voisins. Bien entendu, les choses ne sont jamais aussi roses et la plupart des alliances de communautés sont des regroupements de pillards, de hors-la-loi et de cinglés.

LIEUX DE VIE

Les lieux où vivent les rebuts, les citadelles, sont souvent construits sur des ruines, dans des villes abandonnées par les citoyens. Certaines sont peuplées de personnes refusant de quitter leur ville, comme les communards de Paris. D'autres sont des lieux où se regroupent des survivants d'horizons variés tels que les communautés libres de Marseille ou de Barcelone. Il en existe différents types classifiés par le Knight.

Il y a d'abord les blocs qui forment le groupe de citadelles le plus commun et, de fait, le plus étendu. Vulgairement, un bloc est un abri de quelques pièces, sommairement aménagé et possédant une, voire deux entrées sécurisées. En ces lieux à la sûreté précaire vivent des petites communautés de rebuts. Souvent, il s'agit de groupes familiaux très soudés qui réussissent à œuvrer ensemble pour leur propre bien et qui considèrent parfois l'influence du monde extérieur comme néfaste. Ils peuvent ainsi être construits sur des ruines d'un parking souterrain, dans des lieux de culte, des maisons ou même des bateaux tels que des péniches ou des voiliers. La plupart du temps, c'est ce type de bloc qui est le plus assailli par l'Anathème, par les pillards ou par les forces citoyennes... Inutile de dire qu'ils ne font généralement pas long feu.

Puis il y a les caravanes, des citadelles nomades, formées par des réfugiés, des gens du voyage ou encore des personnes en quête d'un lieu où s'installer. Elles sont, pour la plupart, vouées à se sédentariser, mais certaines voyagent de pays en pays, à la recherche de vivres, de communautés à piller, de gens à tuer. Si certaines caravanes sont parfaitement pacifiques, d'autres sont de véritables dangers, se comportant comme des nuées de sauterelles et ne laissant derrière elles que morts et communautés ravagées. La taille de ce genre de citadelle peut grandement varier, allant d'un groupe d'une dizaine d'individus, comme la plupart des groupes formés par les colporteurs itinérants, à plusieurs milliers, comme la horde des steppes qui hante l'est de la Russie.

Ensuite viennent les bunkers, qui sont aussi grands que les blocs, mais bien plus sécurisés. Habituellement, une citadelle de ce type est construite dans le coffre-fort d'une banque ou autour de la panic room d'une belle villa. Une fois sur deux, les rebuts qui y vivent sont bien armés ou assez ingénieux pour disposer des pièges ou des systèmes de sécurité autour du bunker. Par ailleurs, ils sont généralement très isolationnistes et ne sortent que pour chercher de la nourriture, expulser l'un des leurs ou lancer des raids. Il faut dire que ces citadelles sont bien souvent dissimulées, et rares sont les signes de vie qui y sont affichés. En somme,

en plus d'être complètement verrouillé, ce type de citadelle est rarement attaqué et possède de fait peu de liens avec l'extérieur.

Bien plus grands que les types précédents, les villages sont, malheureusement, assez rares comparés aux autres citadelles. Dans les années qui ont suivi l'apparition de l'Anathème, pendant que les arches se construisaient, des hameaux, des quartiers entiers d'une ville, ont tenté de résister à l'Anathème et à l'évacuation ordonnée par les immortels. Avec la mobilisation des États évacués et de leurs services et forces de sécurité, les gens n'avaient plus qu'eux-mêmes pour faire face aux horreurs des ténèbres. En fait, la moindre personne sachant se battre ou tenir une arme se chargeait elle-même de protéger ses proches et sa communauté. Ces citadelles sont issues de ces quartiers, de ces villages d'irréductibles. Ils regroupent plusieurs centaines de personnes dans des quartiers fortifiés, des musées, des hôtels ou encore de véritables hameaux protégés par de lourds remparts.

Enfin, on trouve les pôles, des citadelles très rares regroupant en leur sein des dizaines de milliers de personnes et devenues des groupes de référence. On y trouve souvent un maire, un gouverneur ou un seigneur de guerre qui dirige le lieu d'une main de fer. Ces pôles sont pour la plupart axés autour d'une idée forte et fédératrice qui attire de nombreux rebuts. Ils peuvent être formés autour d'une religion, d'une origine commune, d'une idée politique ou encore d'un mode de vie. La communauté du Mont-Saint-Michel, par exemple,

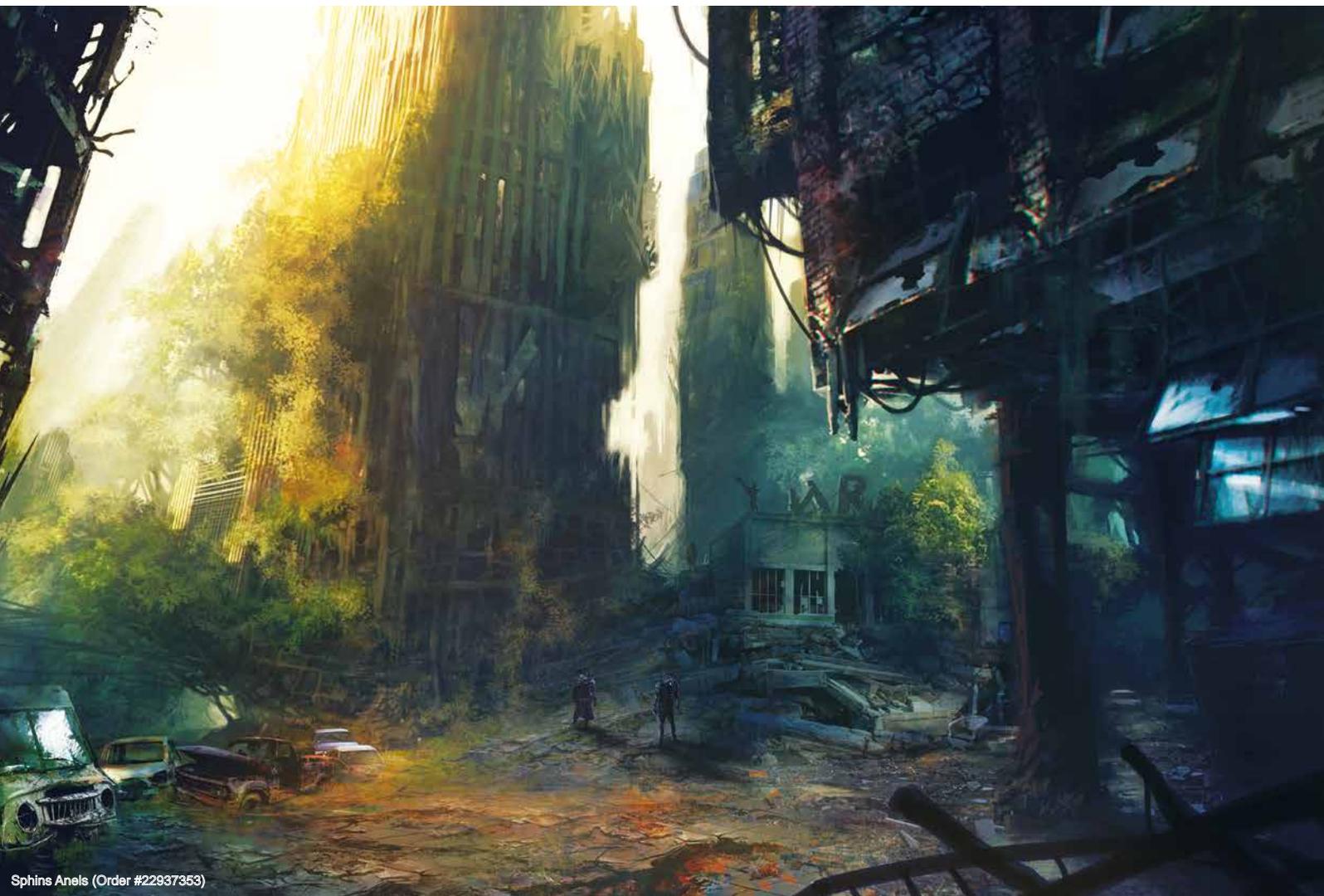
est un immense regroupement religieux, vivant de la pêche et de ses liens avec le Knight, alors que celle de Spokane, dans l'État de Washington, est organisée autour d'une culture New Age. Enfin, la communauté du roi pêcheur en Asie rejoint la pensée du Knight et sa recherche du Graal.

LES REBUTS ET LE DÉSESPOIR

Vivant constamment aux frontières de l'Anathème, côtoyant régulièrement les monstres qui en sortent, il arrive souvent que les rebuts cèdent au désespoir. Lorsqu'un membre d'une de ces communautés n'espère plus, il devient vite porteur de l'Horreur, et c'est alors tout le groupe qui est menacé. Comme une contagion, ce sentiment se répand presque toujours et des communautés y cèdent simplement parce que l'un des leurs veut arrêter de se battre. Dans ces cas-là, le désespoir s'insinue tantôt doucement, tantôt brutalement, les gens changeant d'abord physiquement, puis se mettant à faire des choses abominables, à se comporter de manière démente ou à se suicider. Cela n'étonne personne que les rebuts deviennent aussi vite des désespérés. La plupart des gens, citoyens ou rebuts, estiment que la vie en dehors des arches est si risquée que l'Horreur les touche forcément. Parfois, pensent-ils : « *Cela en vaut la chandelle.* »

De fait, le Knight travaille constamment pour que les rebuts ne soient pas trop souvent touchés par le désespoir, mais la tâche est ardue, voire impossible. Les communautés sont nombreuses et les chevaliers ne sont qu'un millier.

« New York » © Revolver



LES TERRITOIRES LIBRES

Considérés par les citoyens et les immortels comme des rebus, les habitants des territoires libres restent cependant très différents de ceux auxquels ils sont assimilés. En effet, ces pays sont ce qui se rapproche le plus de notre monde actuel et, bien que beaucoup de choses aient changé, évolué, ils demeurent toujours dans ces régions du monde des États réellement souverains, des gouvernements efficaces, des villes qui fonctionnent, des gens qui vivent presque normalement, comme si les ténèbres n'avaient pas de réelle prise dans ces lieux.

Il faut dire que les pays formant les territoires libres ont eu un peu plus de chance que les autres, car l'Anathème semble les avoir presque oubliés. Bien entendu, quelques petites rivières ou lacs de ténèbres parsèment çà et là les régions éloignées ou isolées, mais, dans l'ensemble, l'obscurité et l'Horreur ne sont pas le premier problème des territoires libres. L'eau, la nourriture ou encore l'énergie sont des questions bien plus tangibles et urgentes. L'accès aux nanomachines si salutaires, bien qu'existant, est extrêmement restreint et les immortels gardent jalousement leurs nanotechnologies, traquant et punissant sans pitié les espions et éventuels copieurs. Quelques chevaliers alliés de certains pays des territoires libres ont amené avec eux des nanoE ou des banques de nanoM, mais la technologie est si complexe qu'il semble impossible de la reproduire efficacement.

LE LIBRE HÉMISPHERE SUD

On raconte, partout dans le monde, que les « territoires occupés » s'étalent sur l'hémisphère nord de la planète et que les territoires libres s'étendent sur son hémisphère sud. Si cela résume à peu près la situation géopolitique actuelle, ce n'est pas aussi simple que cela.

En fait, les territoires libres s'étendent uniquement sur l'ensemble de l'Afrique subsaharienne, de l'Amérique du Sud et des îles du Sud-Est asiatique. L'Australie, les îles océaniques et les pays du Sud asiatique sont en effet des lieux « occupés » par les immortels et surtout, par les ténèbres.

Pourquoi les grandes puissances du monde ont-elles abandonné les territoires libres ? La réponse la plus courante dans les arches est que les immortels ne pouvaient défendre et protéger des lieux si peu touchés par les ténèbres. Celle communément admise dans les territoires libres est qu'aucun des pays qui s'y trouvent n'était assez important économiquement, politiquement et humainement parlant pour qu'ils s'y intéressent. La vérité se situe sans doute entre les deux.

Aujourd'hui, même si la situation reste difficile, les territoires libres et leurs habitants survivent et réussissent à tenir le cap. En secret, la NAU ainsi que les gouvernements argentin et brésilien appuient le Knight dans sa quête pour l'Humanité en fournissant des informations et une assistance lorsque les chevaliers sont en mission sur leurs territoires. En contrepartie, ces derniers tentent de ramener l'espoir et offrent quelques technologies bienvenues à ces pays qui luttent pour la survie de leurs habitants.

DES PAYS DIFFÉRENTS, UNE ALLIANCE FORTE

Rapidement, alors que l'Anathème commençait à dévorer le monde et alors que les immortels appelaient des milliards de civils à rejoindre les arches, des gouvernements, des pays et leurs habitants ont réalisé qu'ils n'étaient pas conviés à survivre dans ces lieux soi-disant sécurisés. Si, en façade, les habitants des territoires libres étaient invités à rejoindre les arches, aucune infrastructure, aucun transport, aucune aide n'a été créée pour les aider dans le long voyage qui les mènerait vers ces cités tentaculaires. C'était un abandon pur et simple, une ignorance volontaire de ceux qui, il y a peu, étaient considérés comme faisant partie d'un « tiers-monde ».

S'unir était une des seules solutions possibles pour ces pays que les immortels avaient laissés à l'abandon. Très vite, l'ensemble des territoires libres s'est placé dans le sillage de la NAU, toute jeune, mais déjà si puissante. Malheureusement, presque tous les partenaires commerciaux, économiques et militaires de la Nation Africaine Unie l'ont abandonnée les uns après les autres, car ils étaient tous soumis aux immortels qui désiraient que l'Humanité se replie sur elle-même, en sécurité dans les arches. De fait, la NAU a pris la tête des territoires libres sans véritables moyens. Et avec le peu qu'elle possédait, elle a réussi à faire des merveilles : d'abord en réussissant à affirmer la volonté libertaire des pays qui la suivaient, puis en amenant une coopération solide (bien que secrète) avec le Knight comme avec le Nodachi. La situation, contre toute attente, s'est stabilisée dans l'hémisphère sud et, peu à peu, malgré les échecs et la crise mondiale, les pays qui avaient été rejetés par les immortels ont réussi à survivre sans eux.

Depuis un peu moins d'un an, une alliance forte, nommée l'Alliance des Territoires Libres – ou ATL –, unit les pays d'Amérique du Sud, la NAU et les îles du Sud-Est asiatique, notamment l'Indonésie. Bien que fraîche et balbutiante, l'ATL fonctionne grâce à l'expérience des politiciens et des administrateurs de la NAU qui semblent vouloir faire émerger un réel pouvoir, capable de faire face aux immortels.

DES SITUATIONS PLUS QUE VARIÉES

Si l'ATL unit très efficacement les pays des territoires libres, chaque grande zone de pays possède des spécificités qui la rendent unique et parfois difficile à associer aux autres pays de l'Alliance. Sans entrer dans des détails qui seraient fastidieux à énumérer, on peut détacher de grandes situations.

L'Amérique du Sud, dans son ensemble, est ainsi devenue un territoire de réfugiés et de personnes fuyant volontairement l'Anathème et les immortels. Des pays comme la Colombie, le Panama ou le Costa Rica ont formé des terres d'accueil pour des gens fortunés, d'anciens artistes, des personnes riches et tout un tas de réfugiés variés. Ces pays sont

devenus un nouvel Eldorado de tranquillité, Colombie en tête, qui abrite pas moins de 20 millions de réfugiés venus des États-Unis et d'Europe.

S'ils ont amené avec eux une certaine richesse, ces expatriés ont aussi apporté de nombreux problèmes : hausse de la délinquance et des trafics en tous genres, création de sectes avec de véritables cultes de la personnalité ou encore prise de pouvoir politique par la corruption et la coercition. Au Costa Rica, six anciennes stars de reality shows américains sont devenues des hommes et des femmes politiques puissants occupant des postes d'importance, alors qu'au Panama, une secte vénérant le célèbre ancien acteur américain Brad Cruz réunit des milliers de personnes qui jusqu'à présent l'adorent et le vénèrent.

Bien que la situation demeure stable dans ces pays, l'arrivée de ces nombreux expatriés provoque un certain désordre que les autorités locales peinent à endiguer. L'argent et le pouvoir de certains des réfugiés leur permettent parfois de concurrencer directement les gouvernements et d'installer de véritables îlots de puissance personnelle.

Un peu plus au sud, au Venezuela, au Brésil et en Argentine, c'est la religion qui a pris un essor considérable. La crise que traversait le monde et l'apparition des immortels ont relancé dans ces territoires libres une ferveur étonnante, frôlant parfois le fanatisme. Catholicisme en tête, de nombreuses croyances religieuses et de nombreux cultes ont fleuri avec l'apparition de l'Anathème, et certains possèdent maintenant un pouvoir qui défie celui des gouvernements locaux. L'Église catholique apostolique brésilienne, depuis la disparition sous les ténèbres du Saint-Siège de l'Église catholique au Vatican, accueille de très nombreux nouveaux croyants venus de toute la planète. Aujourd'hui, elle ne compte pas moins de 60 millions de fidèles en Amérique du Sud et jouit d'un pouvoir religieux inégalé sur le reste du monde. Monseigneur José Marques, ancien chanteur de pop devenu évêque de Rio, est actuellement le chef et la figure de proue de l'Église apostolique brésilienne, tandis que le Corcovado est devenu le Neo Vatican. En dehors de cette grosse machine religieuse, des cultes plus discrets et plus réduits investissent l'Amérique du Sud. L'Islam, suivi de près par le Judaïsme, a installé des lieux de prière un peu partout sur le continent et possède aujourd'hui quelques centaines de milliers de fidèles. Mais la vraie secousse religieuse qui a touché l'Amérique du Sud a été la naissance et l'expansion d'une quantité inimaginable de sectes et de cultes variés qui ont littéralement envahi tout le continent. L'apparition de ténèbres a provoqué la naissance de centaines d'ordres ésotériques, de loges fanatiques, de cercles religieux qui s'affrontent les uns les autres et qui prônent généralement un retour à la lumière ou des solutions absurdes face à l'Anathème, mais considérées comme vraies par leurs fidèles. D'autres sectes encore tentent de mobiliser des forces pour aider les ténèbres dans des buts aussi divers que variés. Celles-là, les chevaliers se chargent de les faire taire avant qu'elles prennent de l'ampleur. Et récemment, l'Amérique du Sud a vu l'émergence de sectes assez puissantes pour fournir une aide tangible et efficace contre l'Anathème. L'Ordre de la Lumière Rédemptrice notamment, intégré à l'Église apostolique et basé sur une réinterprétation de l'*Ancien Testament*, compte aujourd'hui 80 000 adeptes,

dont un quart de « moines » qui chassent la moindre trace d'obscurité. Il faut avouer qu'en 2037, une bonne moitié des habitants des territoires libres sont perdus et semblent essayer de croire à n'importe quelle solution face à la situation mondiale, pourvu qu'on leur en propose une.

En Afrique subsaharienne, la situation est un peu plus calme et tempérée. Le territoire de la NAU, bien que manquant de nourriture, possède des réserves d'eau en quantité et de nombreuses ressources énergétiques. Heureusement, tout un tas de programmes, d'ONG et de personnes bienveillantes aident à la création d'une agriculture massive et intensive qui permet aux habitants de la région de s'en sortir.

Malheureusement, la nappe de ténèbres qui sépare l'Afrique en deux isole énormément la NAU du reste du monde. Les vols comme les navires sont obligés de faire d'immenses détours pour voyager vers l'hémisphère nord tant le froid abyssal de la zone d'obscurité est dangereux pour les hommes et les véhicules, même à des centaines de kilomètres de distance. Cependant, cet isolement permet une certaine tranquillité à l'ensemble de la NAU et, par extension, à l'ensemble des territoires libres.

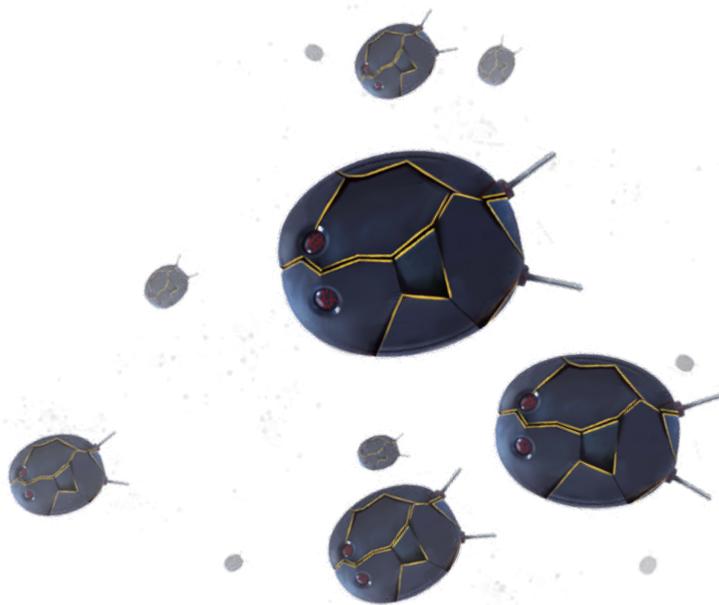
Solidaires, puissants malgré l'absence de leurs anciens alliés en dehors du continent, les pays de la NAU peuvent aujourd'hui se targuer de proposer à leurs habitants une vie presque égale à celle d'avant l'Anathème. Presque.

Enfin, dans les îles d'Asie du Sud-Est, les choses sont beaucoup moins enthousiasmantes. L'Indonésie comme les Philippines, bien qu'appartenant à l'Alliance des Territoires Libres, sont actuellement occupées par des avant-postes du Nodachi, pour des soi-disant « questions de sécurité mondiale ». Selon les habitants locaux, la proximité de leurs lieux de vie avec le Japon en fait des avant-postes tout désignés pour la force armée et une ouverture directe sur le sud enténébré de la Chine. De fait, la quasi-totalité des pays présents sur ces îles se trouvent dans une situation précaire, presque transitoire. Ouvertement soutenus par la NAU et les gouvernements d'Amérique du Sud, et coopérant officiellement au sein de l'Alliance, ces pays comptent sur leurs terres et dans leurs eaux des troupes d'occupation du Nodachi et, par conséquent, des troupes d'occupation des immortels. Si aucun gouvernement des îles d'Asie du Sud-Est ne se soulève pour le moment, c'est que l'attitude des troupes reste respectueuse et surtout, l'ensemble des forces reste discret. La NAU a convaincu, par ailleurs, les États indonésiens, philippins et de Nouvelle-Guinée de réagir calmement et d'accepter de collaborer avec la grande force des immortels tant qu'elle se comporte bien. Mais peu d'observateurs extérieurs réalisent que la zone est une véritable poudrière et que la moindre exaction de la part des troupes japonaises entraînerait une insurrection des habitants des îles. Insurrection qui conduirait inévitablement à une véritable contagion du désespoir.

« LA **LIBERTÉ**
NE PEUT ÊTRE QU'**ENTIÈRE** »

EDWAR DAMBÉ

UNE ÉVOLUTION TECHNOLOGIQUE



« Zoom sur des nanomachines » © William Bonhotal

Toute la société a donc muté depuis 2018 jusqu'à l'année 2037. La technologie a aussi évolué de manière abrupte. L'invention des nanomachines et notamment l'appui de l'impression 3D ont permis un essor considérable de la construction automatisée des bâtiments, des véhicules et des objets de tous les jours. Les nanomachines médicales, programmées pour soigner la plupart des blessures légères et des maladies, ont grandement augmenté l'espérance et la qualité de vie.

Enfin, et c'est à souligner, l'Anathème n'a pas amené que du mauvais sur Terre. La découverte de l'élément alpha issu des ténèbres et de l'énergie qui en découle (énergie qui alimente les réacteurs des méta-armures des chevaliers) a été pour beaucoup dans les victoires récentes de l'Humanité.

L'ESSOR DES NANOMACHINES

Grâce aux nanomachines et aux ressources infinies des immortels, les arches se sont très rapidement développées et ont fourni à leurs habitants tout ce dont ils avaient besoin pour vivre, ou plutôt pour survivre.

Avant toute chose, les immortels ont apporté à l'Humanité la science des nanomachines. Ces minuscules robots ne mesurant même pas un millimètre agissent en nuées commandées à distance et programmées pour accomplir différentes tâches très précises. Toutes sont des matrices en puissance, c'est-à-dire que, pouvant agir au niveau moléculaire, elles sont capables de changer n'importe quelle matière en d'autres nanomachines.

Les premières d'entre elles sont les nanomachines de construction, aussi nommées « nanoconstruct » ou « nanoC », qui servent à la construction de la plupart des structures au sein des arches. Les nanoC sont ainsi programmées et déployées sur une surface ou un bâtiment et agissent en un

immense essaim qui construit selon un plan en 3D préétabli, le tout très rapidement. Par exemple, pour élever la structure d'un bâtiment de 20 étages et la majorité du gros œuvre, une seule semaine est nécessaire aux nanoC. Pouvant agir au niveau moléculaire, elles peuvent aussi changer la densité des matériaux de construction et s'en alimenter pour créer d'autres nanomachines ainsi que les matériaux nécessaires à l'aboutissement du plan qui leur est imposé. Bien souvent, les autorités des arches amènent sur les sites de construction d'immenses blocs de matériaux recyclés que les nanoC changent en une sorte de plastique résistant très facile à travailler. Ce plastique constitue d'ailleurs le premier matériau utilisé dans la construction des nouvelles structures s'élevant au sein des arches.

Durant les années 2010 à 2020, l'imprimerie 3D s'est démocratisée. Et si elle n'a pas atteint les foyers lors de cette période, elle s'est installée dans beaucoup d'entreprises et dans plusieurs administrations. Grâce au concept de l'imprimerie 3D et à une variante des nanoC, les immortels ont développé des nanoéditeurs, aussi nommés « nanoE », qui servent à créer des objets de tous les jours et qui sont disponibles pour une grande moitié de la population. Chacune des conforteresses des arches et certains de leurs appartements abritent des nanoE, de grosses machines cubiques de couleur bleue, qui contiennent une quantité considérable de nanomachines et des milliers de plans de conception. Pour les faire fonctionner, il suffit de les alimenter avec une ou plusieurs barres de matériaux recyclés et de sélectionner un plan. À partir de là peuvent être créés des vêtements, des éléments de mobilier, des jouets, des outils, des ustensiles, des composants informatiques ou encore des prothèses médicales qui, une fois terminés, sortent par une ouverture sur le côté de l'appareil. Les applications sont infinies et, si les différents plans sont verrouillés et fournis en fonction des

lieux où se situe le nanoE (un nanoE situé dans une confortesse ne comporte pas les mêmes plans qu'un autre situé dans un poste de milice), la plupart des citoyens peuvent s'habiller gratuitement et accéder à tout un tas d'objets nécessaires à la vie de tous les jours.

Cousins des nanoE, les nanonourisseurs, aussi appelés « nanoN », fonctionnent sur le même principe : un gros cube, cette fois-ci vert, possédant quelques dizaines de recettes, permet de créer non pas des objets, mais de la nourriture. Il suffit d'insérer un cube nutritif, élément fourni en quantité par les immortels à la plupart des gens qui le demandent, d'entrer le plat désiré (souvent très simple) pour voir apparaître quelques secondes plus tard un plat chaud et appétissant. Malheureusement, si la machine peut reproduire l'aspect et la texture, elle ne reproduit pas le goût et l'odeur. Même le plus délicieux des poulets frits risque alors d'avoir un goût fade, presque absent... Les nanoN sont par ailleurs disponibles pour la grande majorité des citoyens des arches. Cependant, ce sont les échelons peu élevés dans la société qui s'en servent constamment. Les indigents et les sans-emplois n'y ont, quant à eux, accès que sous certaines conditions...

Certainement plus célèbres que les nanoC, il y a bien entendu les nanomachines médicales, aussi nommées « nanites » ou « nanoM », qui ont pour objectif de réparer le corps humain, de le purger de différents poisons et d'un très large éventail de maladies. Injectées dans le corps d'une personne, elles agissent comme des anticorps extrêmement puissants et favorisent aussi une cicatrisation et une réparation des tissus visibles à l'œil nu. En fait, elles agissent si vite et d'une manière si implacable qu'à long terme, elles élimineraient tous les « défauts physiques » d'une personne, au détriment des choix de cette dernière. Les grains de beauté, les taches de rousseur, les tatouages, une peau trop blanche, une peau trop fragile, le surpoids ou encore le sous-poids seraient ainsi remplacés sans que personne ait quelque chose à dire. Heureusement, toutes les nanomachines, peu importe leur nature, sont programmées pour ne durer qu'une seule journée et se consumer passé ce délai. C'est grâce à cette sécurité que des bâtiments, des ouvrages ou des soins mal planifiés et, de fait, mal exécutés par les nanomachines, peuvent être corrigés. On parle cependant de quelques tests ratés, d'immeubles en construction perpétuelle ou de nanites rendant leur porteur immortel... Mais ce ne sont que des rumeurs.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Peu à peu, au fil des années, le domaine de l'intelligence artificielle s'est développé au point qu'une IA était capable d'apprendre des choses à une autre IA. Rapidement, sans doute à cause de nombreuses fictions et de peurs très raisonnables, l'Humanité a enfermé toutes les IA dans des cellules virtuelles, des « cells », qui isolent une IA des pirates, limitent son influence à un environnement donné et, surtout, l'empêchent de s'autoprogrammer et de s'autogénérer. Grâce aux cells, l'IA coordinatrice de la domotique d'une maison ne peut agir que sur la résidence et ne peut en aucun cas

interagir avec d'autres appareils, même si de nombreux canaux de communication extérieure sont ouverts.

On a assisté, début 2020, à l'essor des premiers véhicules pilotés par des IA et la plupart des véhicules de transports en commun ont été abandonnés par les pilotes humains dans les années qui ont suivi. De même, le contrôle des drones de guerre et de surveillance a été laissé à des IA localisées, très surveillées, qui pouvaient contrôler des armadas entières de drones accomplissant des objectifs aussi complexes que l'exfiltration de VIP ou le sauvetage d'otages. Les villes elles-mêmes étaient, tout comme les arches aujourd'hui, gérées en partie par des centaines d'IA, contrites dans leurs cells respectives, qui avaient en charge la régulation de la circulation, la gestion du réseau énergétique ou le stockage et le classement des données administratives.

Plus sûre qu'un simple programme, une IA est capable de prendre des décisions, de faire des choix (statistiquement les plus judicieux), même en cas de dilemme. Des choix froids et logiques, mais des choix quand même.

Aujourd'hui, les IA se sont démocratisées et sont des éléments à part entière de la vie quotidienne, aussi bien dans les territoires libres que dans les arches. Partout, tout le temps, des IA prennent en charge des problèmes délaissés par les humains pour y apporter des solutions. Dans les arches, certaines IA sont même pourvues de « corps » : on peut ainsi les retrouver sous la forme d'un véhicule, d'une gigantesque chaîne de montage ou d'un drone de contrôle. Les cells, qui empêchent les IA de se déplacer sur les différents réseaux, leur imposent souvent de posséder un corps, le seul en général qu'on les autorise à intégrer.

Au sein du Knight, les IA sont courantes et aident très souvent les chevaliers. Inclues à la méta-armure de tous les chevaliers, qui les nomment souvent comme ils le souhaitent, elles fournissent des informations sur l'armure, l'environnement, mais peuvent aussi donner des conseils tactiques ou alerter le porteur de certains risques. Beaucoup ont une confiance aveugle en leur IA, qui le leur rend bien. Ils fonctionnent alors en symbiose avec elle, la laissant décider de certaines stratégies et prendre les rênes des systèmes de survie quand la situation l'exige.

Enfin, il est à noter que certains chevaliers tissent des relations avec leur IA et, entre eux, une véritable amitié, de véritables sentiments se créent. Arthur possède une IA du nom de Guenièvre qu'il considère comme sa femme et qui, grâce à une projection holographique, se tient la plupart du temps à ses côtés. Guenièvre, comme beaucoup d'IA au sein du Knight, a développé une personnalité propre et une réelle affection pour son utilisateur.

LE MONDE AUGMENTÉ

Autre grande invention qui a changé la vie d'une partie de l'Humanité, la Réalité Augmentée s'exporte aujourd'hui dans la plupart des foyers des arches, mais aussi des territoires libres. Comme la télévision et internet avant elle, la Réalité Augmentée est un élément du quotidien, beaucoup plus utilisée que la plupart des autres technologies et combinant à elle seule une quantité faramineuse d'éléments facilitant l'existence : informations en temps réel, cartographie GPS, analyse de l'environnement, appel audio et vidéo, contrôle

de la domotique, le tout relié à une connexion internet très haut débit. Tout cela ne se voit plus derrière un écran, mais en surimpression : un autre monde numérique qui s'ajoute à l'actuel. Généralement, les personnes utilisant la RA (Réalité Augmentée) font usage d'une lunette (ou d'une paire de lunettes) transparente ou de lentilles, reliées au wifi, pouvant afficher des dizaines de petits écrans modulables d'un regard ou par simples clignements des yeux. À cela s'ajoute une oreillette qui permet d'accéder au son de la Réalité Augmentée. Ce son augmenté est actuellement en vogue, grâce à la mise au point de sélecteurs audio permettant de se concentrer sur des sons ambiants, notamment des discussions, en occultant le reste. Enfin, beaucoup d'utilisateurs de la RA possèdent un gant de contrôle augmenté qui sert à naviguer plus facilement dans cette réalité ajoutée. Plusieurs jeux augmentés et quantité de programmes utilisent une paire de ces gants qui offrent une excellente sensation de toucher. Ces différents procédés sont généralement appelés « modules RA » et peuvent être achetés, pour une somme modique, dans la plupart des arches.

D'une manière plus factuelle, il existe trois niveaux de RA que l'utilisateur peut régler en seulement quelques mots ou gestes. Le premier niveau affiche de simples indications visuelles au porteur, des icônes, ou un texte « fantomatique » qui se déroule devant ses yeux et l'informe d'éléments importants sur son environnement. Le deuxième niveau est une navigation plus complète, avec des fenêtres vidéo, des pages internet, des entrées audio ou encore une carte affichant la position de l'utilisateur. L'environnement augmenté de ce niveau dit « complet » est personnalisable à loisir, tant au niveau des couleurs que des formes. Enfin, le troisième niveau est défini comme « complexe » et consiste en l'ajout de sens supplémentaires à la Réalité Augmentée. En plus de la vue et de l'ouïe, s'ajoute le toucher, et parfois même, grâce à du matériel spécial, le goût et l'odorat. Plusieurs nouvelles émissions augmentées, souvent des programmes de cuisine, utilisent ces procédés dernier cri qui trouvent un public de plus en plus nombreux.

Il faut bien garder à l'esprit que la Réalité Augmentée est constante et qu'elle n'a pas besoin de posséder un accès à internet pour fonctionner. Les outils permettant d'accéder à la RA sont en effet intelligents et les informations de base sont pour la plupart préenregistrées, pouvant fournir une Réalité Augmentée « minimum » et bien souvent des données équivalentes à celles des GPS. Bien entendu, un accès à internet reste indispensable pour recevoir des appels audio ou vidéo, accéder à différents contenus ou encore à des programmes augmentés. Évidemment, chaque accès et chaque outil lié à la RA est soumis à des identifiants nominatifs qui permettent à tous de savoir qui est aussi en train de voir le monde en RA. Dans les arches, les nom, prénoms, âge, poids, taille, adresse et date de naissance des passants connectés s'affichent à la demande de l'utilisateur de la RA. Avec cette avancée technologique, l'anonymat devient une chose oubliée, en particulier dans les arches où tous les citoyens sont hyper-connectés à leur environnement augmenté et où chacun surveille l'autre.

Il arrive parfois que des publicités intempestives s'immiscent dans l'environnement augmenté d'une personne.

Même si la plupart des constructeurs et des fournisseurs d'accès RA utilisent des pare-feu dernier cri, certains messages étranges incitant à la révolte, parfois laissés par des combattants de la liberté autoproclamés, envahissent la Réalité Augmentée de certains citoyens. Heureusement, les services des immortels veillent sur l'internet des arches et en contrôlent aussi toute la Réalité Augmentée.

Les chevaliers sont quant à eux connectés à un niveau bien plus avancé de RA. L'intelligence artificielle de la méta-armure se charge de sélectionner les informations importantes et de prévenir les désirs de son porteur en matière de communications et de visibilité. Ainsi, dans une situation d'enquête, l'IA concentre la RA sur les différents éléments d'une pièce, sur les suspects et toutes les informations disponibles sur eux. À l'inverse, lors d'une fusillade, l'IA identifie les menaces, met en surbrillance les couverts disponibles et affiche une carte des positions potentielles des ennemis. Tout cela en plus d'informations basiques comme la température, la pression atmosphérique, la position GPS, la composition et la densité du sol sous l'armure, son énergie ou encore son état. Les possibilités de la Réalité Augmentée en termes de combat contre l'Anathème sont quasi infinies et le Knight l'a bien compris.

LE CONFORT POUR TOUS

2030 a été l'année de la domotique. Dans chaque maison, chaque résidence, chaque entreprise, chaque administration, les équipements informatiques, électroniques et mécaniques ont été connectés entre eux pour faciliter la vie des usagers et des habitants. Facilitée par la présence de la Réalité Augmentée, la domotique d'un appartement pouvait être gérée, programmée en seulement quelques gestes. Dans les entreprises, les services et différentes fonctions, des équipements ont été programmés pour maximiser la production. L'habitat et les autres lieux où l'Homme passait du temps sont devenus intelligents. Grâce à l'introduction d'intelligences artificielles « prévenantes » dans les réseaux des résidences, un propriétaire ou un locataire n'avait plus aucun geste à accomplir pour voir son café se préparer le matin ou le chauffage augmenter de lui-même selon la température ambiante. Dans les territoires libres, la domotique a peu évolué, sauf en Afrique du Sud, même si certains appareillages sont devenus des drones capables de se déplacer et dotés d'une programmation complexe. On trouve ainsi des drones pour surveiller les enfants, les maisons, mais aussi des drones de ménage ou encore de réparation qui s'activent sur une simple commande.

Au sein des arches, la situation est un peu différente. La domotique, plus que présente, est envahissante et sert aussi à réguler la vie de la population. Dans les appartements des différentes confortresses, dans les résidences jusqu'au siège de chaque arche, la domotique se trouve partout et se contrôle souvent d'elle-même grâce à des intelligences artificielles dites « de confort » qui font autant office de majordome que de surveillant en alertant les autorités du moindre comportement suspect émis par un citoyen. Dans les arches, toutes les familles possèdent ainsi une IA attitrée, souvent nommée par la famille elle-même comme elle

le ferait pour un animal de compagnie, qui les sert et gère l'habitat comme une véritable entité pensante (mais limitée à des tâches et objectifs précis).

En plus d'un confort considérablement augmenté dans la plupart des foyers, la domotique des arches est aussi un outil de contrôle. L'activation d'appareils ménagers, de loisirs ou de sécurité indique en effet la présence ou non de l'habitant et ses divers déplacements. C'est une puce RFID, implantée dans chaque citoyen, qui permet l'activation de la domotique et son identification. Une personne n'en étant pas équipée n'active aucun des équipements et est ignorée par les différentes IA. Cela veut dire que les appareils de vie quotidienne ne s'activent pas sur son passage, mais aussi que certaines portes et certains services de base lui restent inaccessibles.

Dans chaque arche, même les plus indigents ont accès à un minimum de domotique. Celle-ci régule leur vie et les fait davantage passer pour des prisonniers que pour des citoyens. La présence considérable de drones de surveillance contrôlés par les IA des conforteresses étonne souvent les nouveaux arrivants des arches.

LES DRONES

Dans les arches, les drones, avec les miliciens, font partie des outils de surveillance les plus courants et les plus faciles d'accès. Généralement, ce sont des appareils équipés de quatre rotors silencieux et de plusieurs mini-caméras standards, de reconnaissance physiologique, nocturnes ou thermiques. Certains ne sont pas plus gros qu'une orange alors que d'autres, souvent équipés pour la guerre, sont aussi gros que des voitures. Dans les conforteresses, les drones ne sont pas des objets volants, mais des marcheurs au corps ovoïde, équipés de quatre pattes magnétiques et suivant des lignes de patrouille tracées sur le plafond des couloirs. Chacun est équipé d'une caméra et d'un système de tir non léthal. On en compte plusieurs dizaines par conforteresse. Enfin, les drones sont, pour la plupart, contrôlés par des IA qui se chargent de la surveillance et rendent des comptes aux différents chefs de milice et directeurs. Chaque citoyen sortant un peu des clous est tout de suite repéré par un drone et peut être neutralisé sur le simple ordre d'un milicien. Il va sans dire que pour faire comprendre qu'une armada de drones est nécessaire à la vie dans une arche, les immortels ont mené de grandes campagnes de publicité (que certains nomment « propagande ») qui ont souvent très bien fonctionné.

L'ÉLÉMENT ALPHA ET L'ÉNERGIE ALPHA

Dans les tréfonds obscurs des lacs, rivières et océans de ténèbres, on trouve un matériau sous forme de cristal noir nommé « élément alpha » par la communauté scientifique. Souvent, les ténèbres qui refluent laissent derrière elles, bien cachées à l'ombre, quelques dizaines de ces cristaux sortant de terre ou des bâtiments. Des récupérateurs rebuts attendant patiemment aux abords de l'obscurité cherchent avec avidité ce précieux matériau et le revendent à la section Cyclope ou aux entreprises citoyennes qui le troquent à très bon prix.

D'abord sujet à précaution, ce matériau singulier a vite été étudié pour sa quasi-indestructibilité et sa légèreté. Certains explosifs puissants semblent pouvoir l'endommager, et encore, de manière superficielle. En fait, seuls les lasers peuvent tailler les cristaux d'élément alpha, la lumière émise sur le matériau ayant le même effet qu'un couteau brûlant coupant une motte de beurre.

En taillant de fines feuilles grâce à des lasers surpuissants, les ingénieurs du Knight se sont rapidement mis à renforcer les méta-armures en y insérant des couches successives d'élément alpha. Dans certaines arches, les fondations des bâtiments les plus importants sont d'ailleurs constituées de ce matériau presque indestructible. Enfin, dans l'industrie et parfois dans l'artisanat, de nombreux outils de pointe en contiennent également quelques grammes qui renforcent immensément leur solidité.

Mais la découverte de l'élément alpha n'a pas amené qu'une meilleure solidité des choses. En étudiant les



différents cristaux, des scientifiques de la Byrd Corporation et de Cromwell Brothers ont découvert que l'élément alpha émettait une énergie colossale, quasiment inépuisable, car autogénératrice. En soumettant un cristal à des chocs de lumière UV, celui-ci dégage de puissantes impulsions d'énergie. Une fois contenue dans de petits réacteurs, cette énergie peut alimenter une méta-armure pendant des jours. Il suffit d'attendre quelques heures pour qu'une impulsion UV automatisée recharge l'ensemble des réacteurs. Chaque méta-armure, depuis la découverte de ce que l'on nomme l'« énergie alpha », est ainsi équipée d'un noyau alpha dans lequel est abrité un mini cristal d'élément alpha. Logé dans un caisson blindé situé dans son dos ou sur son torse, le noyau alpha est connecté à plusieurs réacteurs qui dispensent une énergie considérable. Cet appareillage permet aux chevaliers d'utiliser des armes et des modules extrêmement gourmands en énergie, et ce, plusieurs fois par jour.

En dehors du Knight, l'énergie alpha trouve bien d'autres applications. Dans les arches, des noyaux alpha cent fois plus imposants que ceux des méta-armures sont disposés dans des centrales sévèrement gardées, et offrent aux citoyens un apport en énergie colossal. De même, la plupart des véhicules lourds tels que les stalions du Knight ou les nombreux vectors sont dotés d'un ou de plusieurs noyaux alpha.

Malheureusement, si les cristaux d'élément alpha peuvent fournir une gigantesque énergie, ils ne la fournissent pas éternellement. Si l'énergie qu'ils contiennent semble inépuisable, eux ne le sont pas. À mesure qu'ils sont exposés aux UV, les cristaux s'effritent et tombent en poussière. De fait, ils sont activement recherchés par les immortels comme par le Knight. Il n'y a guère que les rebuts et les autorités des territoires libres qui ne les utilisent pas. Si les premiers le font par manque de moyens et d'infrastructures, les territoires libres préfèrent rester loin de l'élément alpha et de l'énergie qu'il produit, car chacun a, après tout, une origine douteuse et, détail souvent tu, possède des effets secondaires.

D'après certaines rumeurs, les cristaux noirs sont en fait du désespoir cristallisé, de l'horreur solide. Des êtres humains qui se tiendraient près d'eux sans protection céderaient plus facilement à la tristesse, et certains techniciens, lorsque les premiers projets ont vu le jour, se seraient suicidés de désespoir. Évidemment, les immortels comme les chevaliers taisent ces rumeurs et les démentent ardemment. Que penser d'hommes et de femmes censés sauver l'Humanité, mais dont 95 % de la logistique seraient soutenus par un élément issu du désespoir ?

« LES **TÉNÈBRES**
NE CHASSENT PAS LES TENÈBRES,
SEULE LA **LUMIÈRE**
PEUT LE FAIRE »

ARTHUR

D'AUTRES AVANCÉES

Évidemment, les découvertes et évolutions technologiques ci-dessus n'ont pas été les seules avancées notables auxquelles l'Humanité a été confrontée entre les années 2000 et 2037. Il y en a eu beaucoup d'autres, de moindre importance, rapidement détaillées ici :

- ♣ Le Japon, dès 2021, a démocratisé le maglev – la lévitation magnétique – pour ses trains et ses systèmes de transport sur circuits fermés. Le véhicule ne touche pas les rails, mais lévite légèrement au-dessus grâce au magnétisme. Dans la plupart des arches, en 2037, la majorité des transports en commun se fait grâce à des métros et des trains maglev. Les grands avantages de cette technologie sont la rapidité des différents véhicules qui peuvent se déplacer à des vitesses vertigineuses et la sécurité du transport, car une fois posé sur des rails maglev, un train, un tram ou un métro, ne peut dérailler que dans de très rares cas.
- ♣ Depuis 2020, l'acier et le plastique laissent place à un autre matériau : le graphène. Issu des cristaux de graphite, aussi flexible que résistant, transparent, supraconducteur et doté de nombreuses autres qualités, il devient indispensable dans l'électronique, le secteur énergétique ou encore la médecine. On le trouve quasiment partout et ses propriétés permettent la production de meilleurs véhicules, d'armes plus efficaces et d'objets de tous les jours plus solides. Le graphène permet aussi la création de prothèses médicales peu onéreuses, sans rejet et surtout, très faciles d'utilisation. Grâce à ce matériau, les mutilés obtiennent de nouveaux membres efficaces, presque transparents, fins et plutôt esthétiques.
- ♣ Dès 2030, Amiral Engine et la Byrd Corporation ont mis au point des avions à décollage vertical. Très peu onéreux à produire et dotés d'une capacité de transport et d'une autonomie impressionnantes, ils ont été nommés « vectors ». En 2037, les vectors sont les principaux véhicules volants dans les arches, mais aussi dans les territoires libres. Leur facilité de production, leur solidité, leur polyvalence, entre l'hélicoptère et l'avion supersonique, en font des appareils volants standardisés dans la plupart des villes du monde. Il existe trois modèles de vectors qui fonctionnent généralement grâce à un noyau alpha :
 - ✓ Le modèle léger, qui peut emporter une dizaine de personnes en très peu de temps. Il lui faut en effet à peine une demi-journée pour se rendre au point le plus éloigné de lui sur Terre.
 - ✓ Le modèle lourd, pouvant transporter d'autres véhicules de plusieurs tonnes ou une cinquantaine de passagers sur de longues distances.
 - ✓ Enfin, le modèle de combat, généralement équipé de railguns lourds, de pods missiles et roquettes ainsi que de mitrailleuses haute-vélocité.

Le Knight utilise généralement un modèle de vector spécial nommé « Harpie », situé entre le modèle lourd, avec une capacité de transport convenable (une vingtaine de chevaliers et un véhicule léger dans le même appareil), et le modèle de combat, puisqu'il est hérissé d'armes. La plupart des déplacements des chevaliers sur les différents théâtres d'opérations se font grâce aux vectors.

L'ANATHÈME PARTOUT

L'arrivée des ténèbres et de tous les maux qui leur sont liés, ce que les gens nomment « l'Anathème », a rendu la plupart des terres stériles, risquées, dangereuses ou simplement impraticables. Partout, des cataclysmes, des créatures ou des rivières d'obscurité inondaient les villes, les villages et même les lieux reculés. Presque tous les habitants du monde ont eu affaire, de près ou de loin, à une manifestation de l'Anathème.

L'ANATHÈME DANS LE MONDE

Pour ce qui est de l'Europe, une mer de pénombre, aussi froide que la mort, subsiste en son centre et abrite des animaux monstrueux. Ces aberrations harcèlent les Européens et, autour de l'obscurité, l'influence de l'Anathème se fait sentir en corrompant presque toutes les bêtes. Du simple pigeon de ville au chien le plus fidèle, les animaux se changent peu à peu en monstres sauvages, avides de chair humaine. Et quand cette malédiction touche de plus gros animaux, ceux-ci deviennent des créatures colossales et invincibles, capables de défoncer un bâtiment d'un simple coup de griffe. Dans les quelques régions épargnées d'Europe de l'Ouest, on assiste au retour des chasses aux monstres, aux sorcières, aux personnes juste « différentes ». Dans les communautés de rebuts, des chefs de guerre et des religieux illuminés cèdent au désespoir et montent des croisades qui ravagent par le feu les communautés avoisinantes sur de simples soupçons. Partout, la simple peur des créatures bestiales qui rôdent dans cette Europe enténébrée fait des centaines de morts. Terrorisés, beaucoup d'habitants deviennent fous et se transforment en bêtes, hurlant leur rage à la lune. D'autres s'isolent du reste du monde, vivant en autarcie et abattant sans merci les intrus sur leur territoire. Certains encore se mettent à prier et se regroupent en hordes religieuses, aux croyances aussi sanglantes qu'étranges.

Là, la situation ne fait qu'empirer et, à mesure que les saisons passent, même les communautés de rebuts les plus grandes et les mieux protégées semblent céder à un obscurantisme médiéval venu des plus sombres recoins du passé.

Porteur d'espoir et de lumière, le Knight lutte contre les bêtes qui hantent l'obscurité de l'Europe. Mais leur mission principale consiste surtout à ramener l'espérance dans les communautés isolées et de combattre l'Horreur qui dévore l'esprit des gens. L'objectif paraît aujourd'hui irréalisable, mais rien n'empêche les chevaliers de tenter de l'accomplir.

En Afrique, au nord du territoire de la NAU, une véritable faille de ténèbres coupe le continent d'est en ouest, isolant les pays du Sud du reste du monde. Dans cette faille, un froid arctique gèle les os des malheureux voyageurs qui osent s'y aventurer ou qui s'y perdent. Quant aux quelques avions qui tentent de survoler la zone, tous s'écrasent inmanquablement dans ce territoire de glace. Aucun satellite ne réussit, par ailleurs, à capturer d'image de la zone, les clichés et vidéos restant anormalement flous.

Les populations des pays pris sous ces ténèbres ont été il y a longtemps changées en statues gelées, figées dans des postures de terreur. Là, tout n'est que silence et rien de vivant ne subsiste. On raconte cependant que sur le lac Tchad, une étrange et gigantesque rosace de glace abrite des êtres « vivants » à l'esprit dérangé, se comportant comme des automates.

Mais ce n'est pas le pire : depuis environ un an, des centaines de personnes, toutes d'origines et de strates sociales différentes, semblent y être irrémédiablement attirées, comme si une magie puissante les appelait et les obligeait à venir, peu importe la distance ou les moyens à mettre en œuvre pour y arriver... Comme on peut s'en douter, on n'entend plus jamais parler de ces pauvres voyageurs qui se perdent dans les glaces de l'Afrique. Malgré les enquêtes et les missions d'observation, personne ne sait ce qu'il advient d'eux. Cette frontière, si froide, est interdite d'accès et d'approche par le Knight et la NAU qui surveillent l'ensemble de la zone grâce à des avant-postes et des drones en nombre.

Du centre de la Chine à la Corée du Nord, les ténèbres apparues en 2034 ont reflué et laissé derrière elles un monde de chair humaine où chaque structure, chaque bâtiment est infesté par des tumeurs, des nappes de peau, des os, des ongles, des yeux, des cheveux et des membres qui saillent de toutes parts et s'étendent comme une infection. Sur ce territoire, les habitants et les êtres vivants se changent en fous ou en monstres qui déferlent et tentent de contaminer par la chair le reste du monde, à la manière de zombies infectés. Ceux pris sous les ténèbres d'Asie sont à présent obsédés par les meurtres et les viols, comme poussés par un instinct supérieur et malfaisant. Heureusement, la force armée du Nodachi retient ces monstruosité chaque semaine plus nombreuses. Mais plus les jours passent et plus ce combat semble vain.

Des dizaines de communautés de rebuts survivants sont disséminées sur cet immense territoire et résistent tant bien que mal aux assauts des monstres de chair, mais aussi à ceux du Nodachi qui, bien souvent, lance des frappes brutales sur de simples soupçons de corruption par l'Anathème.

C'est dans cette région du monde que l'on trouve les communautés de rebuts les plus importantes en termes de population. Celle de Hong-Kong, par exemple, regroupe à elle seule près de 600 000 personnes. Derrière les barricades et les murailles dressées autour de ces villes règnent souvent des tyrans, des petits dictateurs brutaux, dirigeant par la peur et la violence.

Sur le sol des États-Unis, sur toute la côte Est, depuis la Floride jusqu'au Vermont, côte qui était déjà souillée et vidée de ses habitants par la peste rouge, les ténèbres se sont étendues et perdurent depuis en une pénombre sourde, délavant toutes les couleurs. Là, dans ces mégapoles silencieuses aux bâtiments si hauts qu'ils en obscurcissent les avenues, des lacs et des rivières de ténèbres denses

évoluent parfois le long des artères de béton. Et dans les immeubles, dans les casses et les usines vides, des communautés de rebuts affirment que les machines, les véhicules et les objets électroniques se changent en des monstres de métal et de plastique. Des sortes d'insectes, minuscules ou gigantesques, au corps artificiel rôdent, patrouillent et travaillent à un but inconnu. Quelques humains corrompus par des machines, dont l'être révèle de nombreuses modifications mécaniques, entretiennent et guident ces nouveaux monstres dans la mégalopole silencieuse. Une rumeur au sein du Knight prétend que ces créatures seraient capables de contrôler et d'imposer leur volonté aux méta-armures, mais rien n'a été prouvé jusqu'à présent.

Les rebuts vivant sur ce territoire sont pour beaucoup des gens très attachés à leur ville, comme liés par le cœur au lieu lui-même. La plupart ont ainsi sécurisé des quartiers entiers de Washington, New York ou encore Miami et les considèrent depuis comme leur domaine. Dans une grande moitié d'entre eux, c'est la religion ou le communautarisme qui règne.

Au Proche-Orient, depuis le premier soubresaut de l'Anathème, un océan de ténèbres opaques – et si denses que ceux qui y entrent disparaissent à jamais – s'étend de l'Égypte à l'Afghanistan et de la Géorgie au Yémen. Sous cette poche d'obscurité impraticable, aucun signe de vie n'a été signalé depuis bientôt trois ans. La plupart des habitants des pays frontaliers ont naturellement démenagé, l'influence de ces ténèbres corrompant les esprits comme les corps. Bien entendu, certains essaient de défendre leur village, leur nation ou les êtres qui leur sont chers, mais le désespoir les assaille alors bien vite et, presque toujours, ils finissent par s'entretuer.

Enfin, des rivières et des lacs de ténèbres aux nuits durant depuis plus de trois ans constellent le reste du monde. De ces zones réduites, mais porteuses d'Horreur et de malheur, émanent des cataclysmes et des choses qui affectent les gens tout autour. Depuis ces régions sont véhiculés le désespoir et la folie. Chaque heure qui passe amène son lot de mort et de démence. La plupart des gens vivant près de ces lieux terrifiants affirment qu'ils sont habités par des créatures au corps de ténèbres, dotées de masques blancs, toutes différentes les unes des autres. Il semble que ces êtres masqués aient pour but ou obligation d'enlever des êtres humains et de les amener dans leur domaine d'obscurité. On n'entend alors plus jamais parler de ces malheureux.

L'HORREUR

Le Knight lutte activement près de chacun de ces territoires enténébrés, quand ce n'est pas à l'intérieur. La disparité des différentes créatures et des types de corruption de ces zones ne facilite pas le travail des chevaliers qui doivent adapter leur stratégie à la diversité de ces environnements et ennemis. Quelques sénéchaux et analystes de la section Cyclope du Knight tentent de trouver des liens entre ces lieux contaminés par l'Anathème et des réponses quant à leurs significatives différences. En fait, ce qui est majoritairement admis, c'est que, d'une part, chaque région est liée à un être, appelé communément Seigneur, qui la contrôlerait et que, d'autre part, les monstres et les cataclysmes que produit l'Anathème sont issus de peurs profondément enfouies dans l'esprit et les tripes des habitants d'une région, qu'elles aient pour origine la religion, une idéologie quelconque ou encore l'imaginaire collectif. Pour les chevaliers, c'est cela « l'Horreur » : la création, par l'Humanité elle-même, par son inconscient, par ses terreurs et ses peurs dissimulées, de créatures et d'événements qui menacent de la détruire. Cependant, si l'expérience tend à prouver l'existence des Seigneurs, la théorie sur l'Horreur reste encore à approfondir. Cela dit, la force de l'espoir et le reniement de la peur semblent affaiblir les manifestations de l'Anathème.

Ainsi, les créatures bestiales qui envahissent le centre de l'Europe appartiendraient au domaine de la Bête et seraient issues à la fois de la peur des animaux qui ont hanté cette partie du monde durant le passé, mais également d'amalgames religieux entre l'animalité et les créatures du diable. Comme sortis de la terreur des ancêtres des Européens, les monstres qui rôdent dans l'océan de ténèbres de cette région feraient partie d'un folklore perverti où se mêleraient faunes abominables, bêtes de cauchemar, vouivres carnassières, fées au corps écaillé, oiseaux sinistres venus tout droit des abîmes et hybrides d'humains et d'animaux en tous genres.

Sur la côte Est des États-Unis, territoire de la Machine, là où la peste rouge a tué des millions de personnes, l'Horreur se manifeste sous la forme de créatures sans vie, de monstres mécaniques, électroniques, infestant et parasitant tout, des bâtiments aux véhicules en passant par l'Humanité elle-même. La peur de ce monde sans vie serait, d'après les chevaliers, née de l'hécatombe qui a frappé la zone. Certains parmi les rares survivants ne pouvant placer leurs espoirs

LES DÉSESPÉRÉS

Le désespoir, au-delà d'être un sentiment, est une véritable maladie qui ronge l'Humanité depuis l'arrivée de l'Anathème. Certaines personnes touchées par le désespoir sont simplement prises d'une tristesse dévorante ou d'une rage folle et finissent par se suicider quand elles ne tuent pas ou font souffrir ceux qu'elles aiment.

Mais ces cas restent isolés, la plupart du temps, plus qu'une personne prise de désespoir, ce sont des groupes entiers qui deviennent désespérés. Certains de ces regroupements vont même jusqu'à subir physiquement et psychologiquement l'influence d'une zone d'Anathème. Ainsi, les désespérés d'Europe perdent leur humanité au profit de leur nature animale et parcourent les terres en meutes. Ceux d'Amérique du Nord se transpercent la peau de clous et de vis et deviennent esclaves des machines qui les entourent. Ceux qui sillonnent l'Asie perdent souvent leurs inhibitions et se regroupent en hordes dénudées à la sexualité exacerbée. Si ces groupes de désespérés sont les plus connus des populations, il n'y a pas de doutes que d'autres types existent, moins apparents mais non moins violents.

que dans les machines et notamment les drones, en sont arrivés à vénérer la mécanique et l'électrique comme les seules sources de survie et de salut. Cette adoration, mêlée à la crainte de la maladie qui ronge les corps, a amené l'apparition de machines monstrueuses, investies par les ténèbres et mues par l'Horreur.

L'océan de chair qui infeste la Chine et qui appartiendrait au Seigneur nommé la Chair serait lui aussi né de la peur et de contes où la chair humaine est pervertie par les fantômes et les monstres des légendes oubliées. Certains analystes du Knight affirment aussi que l'Horreur touchant la Chine est due à une peur panique d'un acte « terroriste » semblable à celui ayant provoqué la peste rouge. En effet, durant les années qui ont suivi cette catastrophe abominable, le gouvernement chinois et ceux des pays frontaliers ont mis en place de nombreux programmes de prévention très stricts face à une telle catastrophe, programmes qui mélaient bien entendu culpabilisation, acharnement médiatique et parfois répression des comportements ne respectant pas les règles minimales de prévention. Une paranoïa s'est bien vite installée et quelques dizaines de milliers de ressortissants de ces pays les ont quittés pour des contrées où la peur était moins présente.

Les esprits des habitants de ces régions ont tellement été assaillis d'images d'horreur qu'il semble possible, pour certains agents du Knight, que la chair envahissante de la Chine soit le résultat de cette attitude paranoïaque.

Cependant, certaines zones d'obscurité restent nimbées de mystères et posent de nombreuses questions :

De quoi et d'où sortent les créatures aux masques blancs ? Pourquoi apparaissent-elles en des lieux si différents pour enlever des innocents ? Répondraient-elles toutes à un même Seigneur qui se ferait appeler le Masque ?

Quelle est l'origine de l'océan de ténèbres immobiles du Proche-Orient ? Les gens qui s'y perdent sont-ils morts ou vivent-ils encore ? À quel Seigneur cette immense zone obscure est-elle attachée ?

Quant à la cicatrice de froid et de glace qui sépare l'Afrique, est-elle vouée à s'étendre ? Quelles sont les choses qui l'habitent ? Les rumeurs qui courent sur un Seigneur qui se ferait nommer la Dame sont-elles vérifiées ?

Qui a décidé de cette invasion ? Les Seigneurs sont-ils les dirigeants de l'Anathème ou obéissent-ils à une volonté supérieure ? Enfin, combien sont-ils ? Sont-ils présents sur Terre ou dirigent-ils leurs territoires et leurs créatures depuis un autre monde ?

Bien que le Knight soit expert en la matière, la plupart de ces questions restent pour le moment sans réponse.

CLASSIFICATION DES TÉNÈBRES

Différents termes faisant directement référence à l'eau et à son cours sont utilisés pour désigner et définir les étendues de ténèbres qui parsèment le monde. Généralement, une rivière est une zone de ténèbres étroite, mais longue, qui semble se déplacer doucement avant de disparaître plusieurs jours, voire plusieurs semaines après son apparition. Un lac est une zone plus étendue aux contours presque réguliers, pouvant couvrir un département, voire une région entière. Enfin, une mer ou un océan de ténèbres est une zone tout simplement gigantesque, couvrant un ou plusieurs pays. À ces tailles s'ajoutent des termes qui définissent l'épaisseur, la densité, l'opacité de l'obscurité de ces étendues. Le type « pénombre » définit une obscurité douce, où la vision peut s'adapter sans problème. Le terme « nocturne » signifie qu'une nuit noire est présente dans l'étendue de ténèbres. L'œil humain voit quelques formes, mais a besoin de lampes ou de lunettes d'amplification de la lumière pour y voir clair. Enfin, le terme « obscur » définit une zone où les ténèbres sont opaques, presque tangibles. La lumière y est comme dévorée et les lunettes de vision nocturne percent à peine son voile.



« L'Anathème sur l'art » © William Bonhotal

« NOTRE **DÉSESPOIR**
VIENT DE L' **EAU** »
PROVERBE REBUT

LA CHUTE DE L'ART

Lorsque l'Anathème s'est abattu sur la planète, plusieurs éléments ancrés dans la vie de tous les jours ont commencé à déperir. Il y a d'abord eu les couleurs, qui sont devenues plus ternes à mesure que l'on s'approchait des zones sous l'emprise des ténèbres. En quelques semaines, les couleurs vives ont perdu leur éclat, et peu à peu se sont changées en un gris légèrement coloré. Dans les arches, ces villes protégées et dirigées par les immortels, seules des œuvres originales, telles des peintures de maître ou des sculptures, ont conservé l'entièreté de leur couleur.

L'art lui-même s'est perdu, ou plutôt les artistes. Avec le début de l'Anathème, la plupart des artistes, qu'ils soient chanteurs, musiciens, écrivains, acteurs, peintres, metteurs en scène, danseurs ou encore orfèvres, ont perdu leur passion, l'inspiration et le talent qui les habitaient. Comme si la flamme de l'art s'était éteinte chez eux, ils n'ont pu continuer à produire des œuvres touchantes, dotées d'un pouvoir esthétique ou conceptuel affectant les spectateurs ou les témoins. Sans que personne réussisse à expliquer comment, la création artistique est devenue une chose rare. Très rare. Bien entendu, quelques industries du spectacle et artistiques continuent aujourd'hui à produire de l'art sous diverses formes telles que des films ou des albums, mais tout ce qu'elles créent semble formaté et sans âme.

Quelques artistes existent encore çà et là et forment des collectifs pour garantir une réelle production artistique infime, mais primordiale. Malheureusement, si ceux-là n'ont pas été touchés dès le départ par l'Anathème, ils perdent tout de même progressivement la passion et l'envie de créer.

LE POUVOIR DES ŒUVRES

Par un fait étrange et inconnu, comme si les ténèbres étaient apeurées par l'art, les œuvres originales de maîtres ou de grands artistes ne sont pas influencées par l'obscurité. Si cela ne fonctionne pas avec les copies, les œuvres originales ou interprétées directement par des artistes encore passionnés permettent de contenir les ténèbres, de repousser des rivières ou des lacs entiers d'obscurité. Chaque chevalier sait, par ailleurs, que diffuser un disque d'une symphonie de Strauss n'éloignera pas les ténèbres, mais un concert d'une pièce du même compositeur mené par un chef d'orchestre et des musiciens talentueux repoussera inmanquablement l'obscurité. Ce pouvoir de l'art sur l'Anathème reste inexplicable, mais il fonctionne aussi bien sur la couleur, les cataclysmes et les horreurs des ténèbres. Ainsi, la plupart des grandes peintures gardent leur éclat et autour, parfois sur plusieurs kilomètres, l'ensemble des couleurs semble plus vif, comme plus présent. De même, les pratiques artistiques menées par de vrais artistes peuvent repousser les monstres de l'obscurité et faire recouvrer l'esprit aux personnes les plus désespérées. Beaucoup de chevaliers connaissent l'histoire de cette chanteuse qui, dans un théâtre de Dublin, a réussi à contenir avec quelques musiciens une nuée de monstruosité masquées qui avaient surgi lors des premiers soubresauts de l'Anathème, sauvant par là même plusieurs centaines d'innocents. Le pouvoir de l'art sur les ténèbres est

réel et de nombreux agents du Knight l'utilisent en mission, aussi bien en faisant modifier leurs armures par des orfèvres passionnés ou en pratiquant un art s'ils en ont le talent et la capacité.

DES TRÉSORS INESTIMABLES

C'est pour toutes ces raisons qu'aujourd'hui les immortels tentent de réunir le plus d'œuvres d'art possible au sein des arches. Leur exposition ou diffusion a un effet salutaire sur le moral des citoyens, mais aussi sur l'ensemble des couleurs que les gens peuvent percevoir. La même chose se déroule au sein du Knight avec l'exposition constante de nombreuses œuvres, qui soulignent et magnifient les exploits des chevaliers. Plusieurs peintres, sculpteurs, graphistes, artistes ou compositeurs possédant encore la flamme artistique sont d'ailleurs logés à Camelot et travaillent constamment à promouvoir l'image des chevaliers et l'espoir qu'ils véhiculent, tant au sein des murs du Knight qu'à l'extérieur.

Dans les arches, les artistes encore capables de créer deviennent des trésors locaux qui jouissent de privilèges et de libertés, à l'instar du plus puissant des administrateurs. Leur rareté n'a d'égal que leur richesse et, peu importe le talent qu'ils possèdent, tous sont bien traités et côtoient généralement les immortels.

On pourrait facilement croire que de nombreuses personnes se font passer pour des artistes en tentant de créer tout de même des œuvres, mais sans réelle passion. Cela reste rare, car ce que ces gens créent ne touche jamais le public et ne sert pas l'espoir. Dans les arches, les menteurs sont entraînés plus bas que terre et traités comme des rebuts. Mais, parmi ces bluffeurs, certains sont toutefois suffisamment bons « acteurs » pour intégrer des écuries de « chanteurs », « danseurs » ou encore « musiciens » façonnés de toutes pièces par les immortels.

Comme on peut s'en douter, les immortels et les chevaliers ne sont pas seuls à avoir compris le pouvoir de l'art et beaucoup de communautés de rebuts, comme de nombreux gouvernements des territoires libres, tentent aussi de récupérer à leurs propres fins des œuvres et des artistes capables de créer. Chacun envoie des expéditions lourdement armées dans des musées, des galeries ou des sites antiques noyés dans les ténèbres... et souvent, elles n'en reviennent pas, un peu comme si l'Anathème voulait empêcher l'Humanité de se procurer davantage d'œuvres d'art. Bien sûr, on assiste parfois à des conflits violents entre factions pour la possession d'un tableau, d'une partition ou d'une statue pouvant servir de rempart contre l'Anathème.

Pour pallier ces phénomènes, le Knight a récemment mis au point un programme de recherche d'œuvres et d'artistes au sein des régions désolées ou envahies par les ténèbres. Chacune des œuvres retrouvées est ainsi offerte à des communautés, des pays ou des arches dans le besoin. Les artistes sauvés ou désirant aider l'Humanité sont conduits dans des lieux où leur présence s'avère nécessaire. Malheureusement, la découverte de nouvelles œuvres est rare et peu ont déjà été réparties...