

# KATHAR

## LE STALLITE COMBATTANT

Un Stallite pour la Seconde Edition de Dark Earth par Isaac Pante



## TOUR D HORIZON

Juché en haut du versant Nord de la Balafre, à mi-distance entre l'Océan Occidental et le Chaudron des Enfers, flanqué au Nord par les Marais Glauques, l'abord de Kathar ne laisse pas indifférent. Des marais spectraux de par les insectes phosphorescents répandent leur lumière blafarde sur les murailles.

Au sommet de ces remparts, on aperçoit de temps en temps les scintillements des armures des gardes. Les murs atteignent dix mètres et les coursives sont constamment gardées pour prévenir toute attaque. L'environnement marécageux et une profonde douve rendent tout assaut difficile. Mais ces mesures ne servent pas à impressionner les Marcheurs ; bien souvent, elles sont à peine suffisantes.

En effet, si Kathar est bien protégé, c'est que la proximité de la Balafre est source de nombreuses attaques de Shankréatures. Chaque habitant fait preuve d'une vigilance permanente. La logique populaire est inflexible : tolérance zéro, point. La vie n'existe pas vraiment ; la survie est un combat quotidien.

## HISTORIQUE

Dans les décennies qui ont suivi le Grand Cataclysme, les vagues constructions furent maintes fois rasées par les attaques en provenance de la Balafre. A chaque fois cependant, la reconstruction fut meilleure que précédemment,

et quelques murailles finirent par résister à ces assauts, formant ainsi un embryon d'urbanisation possible et rendant à chaque fois les batailles plus difficiles pour les assaillants. La première véritable victoire du Stallite sur les Shankréatures

date de l'an 58, notamment grâce à l'intervention héroïque d'Erwin Kathar qui affronta en combat singulier une Shankréature Majeure. Cette date marque la victoire de l'humanité dans cette région et forme le point de départ de la culture guerrière de la cité, dont Kathar prend la tête.

En l'an 63, deux Initiés de la Maison Sarkesh rallient le Stallite. Etonnés par la performance des systèmes de défense et la force de caractère des survivants, l'un d'eux, Eredia, décide de rester afin de Révéler Kathar. L'autre repart quelques jours plus tard pour faire connaître Kathar au reste de Sombre-Terre et informer la Maison de l'existence des prouesses réalisées par la population locale. Le Synode de l'an 64 décide à l'unanimité que les Maisons viendront en aide à ce Stallite et le prendront pour un symbole majeur de la lutte contre l'Obscur. Sous cette tutelle, la culture locale s'affine peu à peu : la religion Solaarienne vient côtoyer le culte des guerriers, quasiment divinisés, comme en témoigne le Cercle des Justes, dont les statues associent les deux influences.

En l'an 78 meurt Erwin Kathar. Le Stallite prend son nom pour l'éternité, et sa parole sera révérée comme celle d'un Dieu. Initié avant sa mort, il a fait en sorte qu'Eredia devienne le chef de la citadelle. Il devient ensuite traditionnel que ce soit un Cardinal de la Maison Sarkesh qui dirige la citadelle. En conséquence, et vu la place particulière de Kathar dans la mythologie des Maisons, Kathar devient un haut lieu de la Maison Sarkesh et de l'Initiation en général : l'entraînement reçu par les Initiés qui se rendent ici est le plus dur de tous. Kathar est également un lieu très important pour l'Inquisition Sarkesh, celle-ci jouissant ici d'un centre d'entraînement spécifique, la Katharsis.

Désormais la sentinelle de lumière nichée au creux des montagnes noires est devenue plus imposante : la frêle cité abrite derrière ses murailles colossales une nouvelle élite volontaire et déterminée. Mais contrairement à la croyance populaire, Kathar n'est pas sans faiblesses et n'est pas à l'abri d'événements dramatiques, car la Balafre n'a pas dit son dernier mot...

## SOCIÉTÉ

### LES HOMMES

Très tôt, les jeunes garçons apprennent le maniement des armes et reçoivent l'éducation la plus martiale que l'on puisse imaginer. C'est une phase où l'enfant n'est pas reconnu et est presque considéré comme un animal, au point de ne même pas porter de nom. Il ne tient qu'à lui de choisir le moment de son passage à l'âge adulte. De son plein gré, l'enfant quitte sa maison pour faire seul le tour du Stallite à pied. Inutile de dire que la pression sociale est très forte pour l'accomplissement de rituel qui causera la mort de soixante-dix pour cent de ces jeunes gens. Depuis que ce rituel a été instauré, le pied des remparts du Stallite est souvent arpenté par des bandes de charognards qui attendent les jeunes héros harassés par une trop longue marche.

Si l'enfant n'a pas encore accompli ce rituel avant sa puberté (on est très attentif à la barbe des jeunes hommes), il ne pourra jamais devenir guerrier et sera considéré comme un 'attardé'. Il est source de honte pour ses parents et inspire le mépris à chacun. Il est confié à une famille dans le besoin qui l'utilisera à des tâches relevant de ses capacités. Il ne pourra pas se charger de

l'éducation des enfants, et encore moins en avoir de peur qu'il ne dégrade la vigueur de l'espèce (de toutes façons, quelle femme irait s'accoupler avec pareil déchet ?). Il n'a de plus pas le droit de pénétrer dans la Retraite, n'assiste aux célébrations que de l'extérieur et ne peut regarder une statue en face sous peine d'être sévèrement rossé. Il ne peut même plus quitter le Stallite, l'accès au Cercle des Justes lui étant interdit. Ces cas sont rares mais spectaculaires. On compte tout au plus une poignée de ces 'attardés'.

Une fois adulte, le jeune homme se voit attribuer un poste dans l'organisation militaire du Stallite et une arme à son nom. Il est dès lors considéré comme un guerrier dans tous les sens du terme et ce jusqu'à la fin de sa vie.

La situation de forteresse assiégée de Kathar ne permet qu'à peu d'hommes d'atteindre l'âge de la sagesse. Ces quelques individus reçoivent un petit cordon tressé de Rueg rouge et jouissent paisiblement des quelques années qui leur restent. Ces vétérans, nécessairement natifs de Kathar, sont dignes du plus haut respect et très écoutés dans les assemblées.

## LA FEMME

Elle s'occupe des enfants, est considérée comme une ressource potentielle de futurs soldats et est rompue à beaucoup d'artisanats afin d'assurer la survie du Stallite. Cette vision est très réductrice, mais en retour la femme dispose d'une grande liberté pour le choix de son mari. Le prétendant montre ses talents et sa bravoure, surtout s'il n'est pas seul en lice. Après le mariage, la fidélité entre époux est absolue, sauf si la femme peut prouver que son mari ne remplit plus ses devoirs de guerrier, auquel cas elle peut

changer de mari (on ne saurait condamner une personne qui ne désire plus s'unir à un sous-homme). Ces cas restent très rares.

## ECONOMIE

La cité utilise le Lux depuis bien longtemps, même s'il ne sert qu'à acheter des denrées ou des objets à des Marcheurs, le troc restant prioritaire par ailleurs. Les dettes constituent une véritable aberration pour tous les habitants du Stallite : on ne vit pas à crédit.



# QUARTIERS

Pénétrer dans le Stallite de Kathar n'est pas aisé. Les conditions d'accès sont strictes et nombreux sont les Marcheurs qui attendent à l'entrée du Stallite. Une fois la passée la quarantaine (qui dure cinquante jours), le voyageur passe le second poste de garde, traverse la longue passerelle et rejoint le Cercle des Justes. Cette grande salle circulaire prise entre les deux épaisses murailles est un passage obligé. Une fois seul dans la large pièce, le visiteur ne peut échapper au regard des statues, représentations de guerriers légendaires d'ici et d'ailleurs. L'éclairage fourni par les quelques brasiers constamment allumés aux pieds des héros emplit l'endroit d'un sérieux qui force le respect. Les habitants de Kathar pensent ainsi décourager les marcheurs mal intentionnés et indiquent par là même la puissance et la fermeté du régime en place.

Les portes passées, la cité persiste à offrir un visage peu réjouissant : la pureté est à la fois une affaire d'état et personnelle. On ne trouve aucune taverne, les alcools sont prohibés car ils brouillent l'esprit et les tripots sont absolument interdits. Chercher ce type de lieu est très mal vu et ce genre de recherche aboutira à des dénonciations. Pourtant, Kathar recèle des petits bijoux, comme ce grand lieu de repos où la végétation s'est épanouie ; les prouesses architecturales ne sont pas rares : quand les habitations et autres bâtiments édifiés en série sont d'une sobriété absolue, les édifices uniques tranchent par le génie qui les habitent.

## LE QUARTIER VERT

Ce quartier empli d'une végétation luxuriante est le seul endroit véritablement vivant de toute la cité. On vient s'y reposer ou discuter entre deux gardes ou courtiser les jeunes filles sous le regard attentif des parents.

On trouve ici également quelques serres qui, loin d'être dénuées d'intérêt dans la mesure où une telle entreprise reste toujours colossale en Sombre-Terre, ne sauraient aucunement rivaliser avec celles d'un Stallite un tant soit peu équipé en la matière, comme Phénice par exemple, tant d'un point de vue qualitatif que quantitatif.

## LES ALLEES LUXURIANTES

Il s'agit de trois allées où la nature semble reprendre ses droits. A distance respectable et égale, des bancs en marbre offrent à tout visiteur des visions qui ne manquent pas de faire rêver à l'Avant. Ces allées sont particulièrement appréciées des vieillards, ce havre de paix compte des dizaines de petits sentiers discrets où l'on prend plaisir à se perdre. Quelques animaux de compagnie arpentent paisiblement les larges allées dallées et se frayent un chemin à travers les

orateurs qui, quotidiennement, viennent rendre des hommages aux statues à l'aide d'offrandes ou de prières. Ces offrandes sont évidemment considérées comme sacrées et une toute tentative de vol à ce niveau est punie du plus dur châtement. Les allées finissent toutes par converger vers un même point, la caverne du fameux Kathar, appelée la Retraite.

## LA RETRAITE

Cette caverne est l'objet d'une grande vénération, à tel point qu'aucun garde ne surveille ce lieu, tant il semble impensable que l'on puisse violer pareil endroit. Passée la fine ouverture du rocher, le visiteur parvient dans une petite caverne presque entièrement immergée et emplie d'une végétation homogène sur ses bords. Une bande terreuse en croissant de lune constitue le seul endroit praticable du site et est apte à accueillir environ quatre personnes. Au-delà de ce nombre, il faudrait se plonger dans l'eau ce qui est formellement interdit. Les vieillards aiment à croire que Kathar fut le dernier homme à s'y être plongé tandis qu'il rendait sa fille aux eaux

limpides ; selon eux, personne ne peut égaler la pureté d'âme dont il fit preuve et quiconque pénétrerait dans cette eau la souillerait à jamais, entraînant par la même occasion la mort du Stallite. Quelle que soit l'heure, on trouve toujours quelqu'un en train de méditer, comme à l'écoute de ce chant sibyllin que l'on peut entendre au loin.

## LA QUIETUDE

Seule véritable auberge de tout le Stallite (si l'on excepte les nombreux réfectoires), la Quiétude est un lieu apprécié de tous. Le décor ne peut que ravir les sens : dans une salle de verre plus haute que large, une tête de lion laisse échapper un filet d'eau limpide qui vient rebondir contre plusieurs petites corniches. L'eau coule ainsi jusqu'au sol en suggérant par ses multiples détours un arbre inversé. Cette fontaine atypique n'est pas la seule curiosité du lieu. On se rend aussi ici pour saluer le tenancier, Varan Commodis, un robuste gaillard portant un rat sur l'épaule, dont les breuvages (non alcoolisés) réalisés à base de plantes ont grande réputation.

## LE HAUT SIEGE

Ce quartier est le centre politique du Stallite, avec la cathédrale et la Katharsis. Le quartier est lui-même entouré d'une muraille et dispose des infrastructures nécessaires pour résister à de longs mois de siège, notamment grâce à des serres. Les systèmes de défense sont conséquents. A côté des indispensables dortoirs et réfectoires, quelques lieux méritent qu'on s'y attarde.

## LA CATHEDRALE

Véritable chef d'œuvre des Bâisseurs, la cathédrale occupe à elle seule un quart du quartier. Très comparable aux grandes églises de l'Avant, elle est surplombée par une large coupole ornée de vitraux glorifiant Solaar et les hauts faits de Kathar surplombe la gigantesque infrastructure en pierre. Sa singularité tient surtout à ces sortes de pinces comparables à celles des scarabées de Nâh et qui vont des portes de la cathédrale jusqu'au sol. On accède à ce lieu

par un large escalier blanc encadré sporadiquement par des statues sévères représentant les guerriers présents dans le Cercle des Justes. Tous armés, ils se tiennent bien droit, le menton en avant et le regard perdu à l'horizon.

Le visiteur sera inmanquablement frappé jusqu'au vertige par la splendeur de l'ornementation : la pierre, d'aspect fruste à l'extérieur, est ici finement ciselée pour représenter des scènes de batailles titanesques qui se font écho entre elles. Les colonnes de soutènement s'élèvent jusqu'au vitrail multicolore. De larges tentures de couleur violette, brodées de symboles religieux, sont pendues au plafond. Pas de banc : les fidèles prient accroupis, un genou à terre. Les cérémonies sont réservées à quelques hauts dignitaires et leurs suivants. La cathédrale abrite encore les reliques de Kathar ainsi que son arme.

La magnificence de l'édifice occulte encore une fois l'essentiel. Sous les épaisses dalles de pierre se trouve un ossuaire d'où partent de nombreux couloirs qui communiquent avec les

différents quartiers de la ville ainsi que l'extérieur des remparts (pour cette dernière destination, les portes sont conçues pour être impossible à ouvrir de l'extérieur). Autre information dont personne ne dispose à part le Cardinal : ces sous-sols abritent les quartiers du Pape. Ce vieillard dicte directement ses ordres au Cardinal pour toutes les questions importantes. Dernière information peu connue : le Cardinal, Tarin de Clercis, dispose d'un refuge dans ces couloirs en cas d'attaque.

Devant la cathédrale se trouve une place où les messagers affluent. Si tout semble paisible en ces lieux, un observateur attentif comprendra que cette place est l'œil du cyclone. Parfois, les moines vont nombreux et précipitamment, comme si une ruche venait d'être secouée, avant que le silence ne revienne. Les informations transitent, les conspirations se tissent, les expéditions sont décidées... ici sont sacrifiés des hommes sans que jamais ne coule le sang.

### **LA KATHARSIS**

Autre lieu prestigieux, cette école exclusivement réservée aux Initiés Sarkesh ayant atteint le statut de Cardinal révèle tous les arts de la rhétorique, mais aussi toutes les techniques de pression psychologique : tout est bon pour trouver la vérité. Ici, l'Initié acquiert cette malice du regard qui caractérise l'Inquisiteur. Pour toutes les informations sur l'Inquisition Sarkesh, voir Les Initiés, Page 63.

### **LA BIBLIOTHEQUE**

Elle se singularise essentiellement par ses nombreux ouvrages guerriers : c'est certainement le meilleur lieu pour se documenter sur les techniques de combat, la tactique et la stratégie. Toutefois, certains livres se dérobent au regard : traités hérétiques et écrits apocryphes sont entre les mains du Pape ou dans des zones strictement interdites aux profanes.

### **L'ESCALE DES HEROS**

Cet endroit ne fait pas à proprement parler partie du quartier, mais il y est attenant et partage une entrée ainsi que des remparts avec ce dernier. Il est composé de quatre tours dont chacune est occupée par un des quatre meilleurs vétérans du

Stallite. Ces vétérans sont considérés comme des demi-dieux et auront après leur mort une statue à leur effigie dans le Cercle des Justes. Ils aménagent chacun leur tour à leur convenance et n'ont plus de compte à rendre à quiconque, attendant la mort en assouvissant leurs désirs comme ils l'entendent.

Evrin d'Ermessos n'était pas prédestiné à cette distinction : intéressé par les arcanes du savoir, il se sentit rapidement à l'étroit dans son éducation. C'est sur son temps de sommeil qu'il rognait pour se plonger dans les ouvrages qu'il parvenait à obtenir. Jusqu'à ce qu'il apprenne l'existence l'Escale où, disait-on, tous les vœux étaient exaucés. Evrin n'eut dès lors que cet objectif en tête : devenir un héros dans l'espoir de gagner son droit à une retraite divine. Il passe aujourd'hui le plus clair de son temps entouré d'ouvrages et de reliques. Mais Evrin est jaloux de ses découvertes. Derrière ses petites lunettes rondes, conscient des erreurs de la religion Solaarienne et des dangers des technologies avancées, il s'est lancé sur la voie de l'obscurantisme. Il estime que ce qu'il sait pourrait être mal employé par ses contemporains, et laisse donc dormir dans ses feuillets des mystères merveilleux.

Erfus l'insatiable est devenu un héros plus par vice que par vertu. Assoiffé de sang et de violence meurtrière, son acharnement dans les combats a laissé derrière lui une traînée de légendes peu reluisantes mais appréciées par les guerriers. Tueur hors pair, on lui attribue même la trempe d'avoir fait fuir un écorché par son seul regard. Homme de toutes les missions désespérées, totalement vaincu jusqu'ici, Erfus avait tout pour devenir une légende. Son âge avancé n'a pas entamé sa constitution exceptionnelle et ses cheveux bruns font oublier son âge. Désormais reclus dans sa tour, il réclame toujours son lot de chair fraîche ; femmes, enfants et hommes (des attardés) lui sont livrés sans que personne ne s'en offusque. Certains parlent de véritables orgies où la luxure est perpétuelle, d'autres songent à de terribles exactions obscènes, mais nul n'oserait s'y opposer. Qui s'opposerait à un demi-dieu ?

Kolin de Torvin descend d'une noble lignée de combattants. Eduqué dans le respect des anciens et de la hiérarchie, Kolin ne s'est jamais détourné de la voie tracée par ses ancêtres. C'est justement ce dévouement sans faille qui lui vaut aujourd'hui sa place ici. Le front haut, les cheveux grisonnants, l'œil acéré, Kolin ne se

satisfait pourtant pas de son trône et de sa galerie de tableaux. Il est donc le mécène caché d'opérations punitives menées dans les rues de Kathar, plus rarement hors des murs. Jusque là, ces rafles sont secrètes, mais leur importance grandissante pourrait causer leur découverte. Kolin en est parfaitement conscient mais il compte bien jouer de son statut pour préserver son immunité.

Ermone Selbrius a mené d'innombrables troupes à la victoire. Il n'est à présent que l'ombre de lui-même, accablé par une maladie proche de la tuberculose. Il passe ses journées au fond d'un lit et se traîne parfois péniblement

jusqu'à un fauteuil usé où il assiste à des spectacles qu'il a commandés pour le divertir quelques instants de ses souffrances. Des artistes voient en lui un saint homme qui milite pour préserver l'art même le plus avant-gardiste. Mais Ermone sait qu'il n'en a plus pour longtemps. Les drogues qu'il fait venir d'un peu partout ne suffisent plus à masquer la souffrance et le Cardinal, son ami d'enfance, sent avec la plus grande tristesse que tous ses pouvoirs sont vains à l'apaiser. S'il disparaît, toute une communauté d'artistes disparaîtra à son tour, ce qui n'ira pas sans poser de problèmes aux autorités.

## LE QUARTIER RESIDENTIEL

Ce quartier a fait son apparition autour du Haut Siège pour accueillir la population croissante du Stallite. De petites maisons inesthétiques et solides, construites dans une pierre lézardée par toutes sortes d'imperfections. Les Bâtisseurs ont en effet découvert que ces lézardes sombres amélioreraient la solidité du roc. C'est pour cela que les demeures prestigieuses sont toujours beaucoup plus sombres que les autres. Le quartier présente une gamme de couleurs allant du gris clair au noir. A l'intérieur d'une maison typique, une chambre où gisent quelques paillasses et une pièce commune pour les rares temps familiaux. Les repas étant systématiquement pris dans les réfectoires, pas de cuisine ni de vaisselle. Les cérémonies religieuses ont le plus souvent lieu dans les chapelles. De manière générale, les habitants vivent peu chez eux, et n'ont donc pas de décoration intérieure.

Le quartier n'abrite que les familles des hommes travaillant à la sécurité du Stallite ainsi que quelques privilégiés comme les juges et les avocats. Ces derniers sont des érudits enrôlés par le Haut Siège pour répandre ses commandements. Cette charge ne saurait être refusée et assure une vie paisible ; en contrepartie, elle n'ouvre pas droit à atteindre le statut de vétéran.

### LE TRIAREX

Ce palais triangulaire est le lieu où est rendue la 'petite' justice et où s'assemblent par ailleurs les fidèles afin d'écouter différents prêches magnifiant le culte de pureté. Les

jugements sont cependant rares et l'utilité quotidienne du lieu est donc plutôt dans sa seconde fonction.

Chaque jour se déroule un minimum de deux séances. Trois hommes, chacun assis à un des coins de la pièce dans une chaire en pierre, discutent sur les vertus cardinales : pureté, persévérance, et courage, chacun des orateurs symbolisant l'une d'elle. Les murs sont décorés d'une frise de soixante centimètres de large rappelant allégoriquement les valeurs morales respectables et chaque coin de la pièce abrite une grande fresque illustrant l'une des trois vertus cardinales. Quelques tentures pendues au plafond égayent un peu la froideur du lieu qui, même lorsque les tribunes sont remplies, garde un sérieux quasi sacré. Les séances sont surtout suivies par les érudits, qui apprécient ce temps comme une récréation dans leurs responsabilités.

De jour la salle n'est ouverte qu'aux heures des séances, mais à la nuit tombée les portes s'ouvrent et le resteront jusqu'à l'aube. L'idée ainsi défendue est que quiconque peut venir se réfugier auprès du dogme en cas de difficulté. Ce lieu est constamment éclairé et chacun peut y prendre du repos s'il n'a pas d'endroit où loger. Personne ne peut emprisonner un homme qui aurait élu refuge dans ce lieu tant que la nuit n'a pas laissé place aux premiers rayons de Solaar.

### LES TROIS PLACES

Lieu très apprécié, cette suite de petites places correspond un peu aux allées luxuriantes

du Quartier Vert (la végétation en moins bien sûr). Il a à peu près les mêmes utilités pour ceux qui n'ont pas le temps de se rendre au Quartier Vert : courtiser les jeunes filles, discuter ou se

reposer entre deux tours de gardes, etc. On trouvera toujours ici quelqu'un avec qui parler, que ce soit de théologie ou d'art du combat, et partager ses petits ou gros soucis.

## LA TOURBE

Ce mélange labyrinthique et étagé de petites demeures empilées détone par rapport aux autres quartiers. D'apparence fragile, cet amas terreux où les angles sont étrangement absents est fait d'un mélange de boue des marais qui craquelle par endroits et abrite une grande frange de la population Katharienne. Le visiteur sera frappé par ces petites ouvertures d'où sortent quelques filets de lumière et ces sortes de cavités dans lesquelles ces gens semblent vivre comme des rats. Pourtant, ce quartier est coloré et bigarré, et dégage plutôt une ambiance joyeuse lorsque l'on s'est habitué. Les Bâisseurs utilisent des limons colorés venant des Chaos ou du Chaudron des Enfers qui, mélangés à la vase des marécages, donnent des coloris allant du jaune au violet.

Ce quartier devrait être rénové, mais les habitants résistent de toutes leurs forces, car il s'agit d'un des derniers vestiges des constructions primitives édifiées par les premiers survivants au Grand Cataclysme. Le quartier abritant également la plupart des artisans du Stallite, d'éventuels travaux n'iraient pas sans poser problème.

### LES FUMERIES

La Tourbe abrite de nombreuses fumeries où la viande placée dans des conduits de terre soumis à d'épaisses fumées gagne une saveur incomparable et des propriétés de conservation fort appréciées. Presque intégralement souterraines, on ne peut soupçonner leur existence qu'à l'odeur qui flotte et aux fumerolles qui s'échappent de la terre, ainsi qu'aux allées et venues d'hommes ruisselant de sueur chargés de

bottes de Rueg. On se prend alors à imaginer sous le sol ces innombrables conduits qui tous mènent à des feux entretenus quotidiennement.

### LE GRAND MARCHÉ DES ARTISANS

Ces petites ruelles ramassées portent assez mal leur nom. On ne trouve en effet que deux catégories de marchandises : les viandes en provenance des fumeries (considérées comme de véritables œuvres d'art) et la poterie. Sommaires et sans imagination, les pièces produites sont avant tout pratiques.

### LES ARCHITECTES

Le quartier se prête à de nombreuses expériences architecturales et urbanistiques : prix de construction dérisoire, échec sans conséquence grave et facilité de démolition. Que le quartier soit considéré comme un champ d'expérimentation arrange bien les habitants, qui repoussent ainsi les tentatives de rénovation ordonnées par le Haut Siège. Le quartier étant déjà saturé, les architectes payent les habitants pour qu'ils aillent vivre ailleurs quelques temps, pendant qu'ils mettent en œuvre leur expérience. Une fois celle-ci achevée, l'architecte reconstruit les maisons et les familles reprennent leur place. Ainsi, la Tourbe est constamment rénovée et ses demeures sont neuves tout au long de l'année, autre argument de poids contre les autorités qui préféreraient voir s'élever des constructions de pierre en lieu et place de ce quartier terreux, qui fait un peu désordre.

## LE QUARTIER GUERRIER

Voici LE quartier qui fait la réputation de Kathar. Occupant le flanc Ouest du Stallite, sa structure comprend tout ce qui est nécessaire à

l'entretien d'une armée d'un millier d'hommes. Il se divise en deux parties : La plus grande regroupe les zones ouvertes à tous, salles

d'entraînement, arène, réfectoires, dortoirs, deux chapelles, une forge.

La plus petite est absolument interdite aux profanes : c'est un quartier réservé aux Initiés, plus particulièrement de la Maison Sarkesh, les autres Maisons n'étant que difficilement tolérées. On forme là les Révélés avant leur Initiation et les jeunes Initiés, ainsi que tout Initié qui souhaite obtenir un complément de formation. On peut souvent rencontrer ici des dignitaires de la Maison Sarkesh. On y trouve également un laboratoire et un atroce lieu de détention dont s'échappent parfois des cris qui tiennent les curieux à l'écart. Ce lieu peut être facilement imaginé à partir des Pages 59 et suivantes du supplément Les Initiés, la partie principale formera donc l'essentiel de la description du quartier.

## LES FORMATIONS

L'entraînement dispensé ici ne connaît pas son pareil dans la Roke, voire sur tout Sombre-Terre. On compte trois sections, chacune formant différentes troupes :

Les Réservistes : Cette section s'adresse au tout venant des combattants, afin de maintenir un niveau martial général élevé dans le Stallite. En dehors de la formation initiale, les Réservistes font des remises à niveau régulièrement. Accessoirement, cette formation permet de faire une sélection des meilleurs éléments pour les diriger ensuite vers une formation plus spécialisée. Ces candidats sont sérieusement interrogés afin de s'assurer de leur totale loyauté, avant d'être intégrés dans ces sections élitistes gardées dans l'ombre (voir ci-dessous).

### LES RESERVISTES EN REGLES

Tout habitant du Stallite ayant subi cette formation est à même de se servir de n'importe quelle arme, exceptées les armes atypiques ou rares, et les maîtrise d'office au niveau 1. Cette polyvalence se fait initialement au détriment d'une maîtrise élevée d'une arme en particulier (niveau 4 maximum les deux premières années, la spécialisation est ensuite normale).

Les Haloscurs : Cette section est la plus secrète et exigeante du Stallite. Les hommes y apprennent toutes les techniques de discrétion et de camouflage. Vêtus d'une tenue noire très

proche du corps qui ne laisse apparaître que les yeux, ces assassins silencieux suivent une formation de plusieurs années sans être assurés d'exercer immédiatement leur art. Ces hommes sont attribués aux hommes méritants de la Roke et deviennent gardes du corps accomplissant toutes sortes de basses œuvres pour le compte de leurs maîtres. Les Haloscurs sont formés pour obéir sans condition mais leurs employeurs ne les considèrent pas comme des esclaves. En effet, le Haloscur est lié à ses semblables par une charte morale inconnue des employeurs, qui serait immédiatement éliminé s'il devait abuser de sa position. Cette caractéristique fait que beaucoup rechignent à s'entourer de ces ombres, à tel point que ces gardes du corps sont parfois attribués sans le consentement des employeurs. Ceux qui en ont entendu parler font circuler des rumeurs folles sur leurs rites d'initiation, leur puissance surhumaine et leurs griffes métalliques qu'ils enduisent de substances phosphorescentes.

Les Sarkesh : Cette section n'est ouverte qu'aux Initiés Sarkesh. C'est le célèbre Afar Zoshe qui a su donner à cette faction ses lettres de noblesse. Mort depuis maintenant trois ans, ce Saint à qui la légende attribue une force mentale sans pareil aurait passé dix jours et dix nuits dans la dépouille putréfiée d'une Shankréature. Les raisons de cet événement restent obscurs et diverses interprétations ne cessent d'exalter les prêcheurs locaux qui hissent Afar au rang de héros. Tandis que certains insistent sur le fait qu'Afar aurait été contraint de s'y abriter suite à l'échec d'une mission, d'autres affirment que cet acte fut volontaire et délibérément choisi afin d'exacerber sa rage contre le Mal et sa foi en sa lumière intérieure. Mais Afar a laissé derrière lui bien plus qu'une légende immortelle et une majestueuse statue dans le Cercle des Justes. On lui doit surtout un ouvrage, 'Les Devoirs Sacrés de la Guerre' divisé en deux parties distinctes. On y retrouve des considérations générales assez fantaisistes encensant l'histoire et le rôle sacré des Sarkesh ainsi que des méthodes d'identification et de combat contre le mal (Les Initiés, Page 63).

La section fonde sa formation sur le Sacralex. En dehors de techniques de combat avancées, on y apprend des maximes simples qui permettent au Sarkesh de prendre très rapidement une décision en cas de crise. Cette hiérarchie de priorités fait du Sacralex un atout certain pour le stratège comme pour le combattant isolé.



Ceux qui subissent cette formation reçoivent un petit bouclier de métal constellé de gravures. Sur la circonférence, on retrouve les principales maximes du Sacralex, mais elles deviennent illisibles et brouillées à mesure qu'elles se rapprochent du centre. A la fin de sa formation, l'Initié a réussi à faire la part des choses entre les signes décoratifs et ceux qui font sens, comme le stratège qui sait faire la différence entre l'important et le secondaire dans le chaos pour prendre sa décision. Il peut alors faire graver au centre, laissé initialement vide, un sigle unique qui résume son état mental et mystique à la fin de la formation. L'ensemble forme alors un tout unique et harmonieux que l'on porte fièrement.

### EXTRAIT DU SACRALEX

- 1 : Protège les Runkas, puis les hommes.
- 2 : Eradique le Mal sans pitié. De ta clémence d'aujourd'hui naîtra ton assassin de demain.
- 3 : Agis vite et préfère toujours l'action. Les Shankréatures ne réfléchissent pas.
- 4 : Tue l'innocent plutôt que de risquer de laisser libre un malin qui tuera dix innocents.
- 5 : Respecte les ordres à la lettre.
- 6 : Sauve tes supérieurs en priorité ou tu risques de laisser sans tête les bras qu'ils gouvernent.
- 7 : Si ton supérieur te semble être un traître, adresse-toi à un plus haut gradé et ainsi de suite jusqu'au sommet de la hiérarchie. Si ainsi tu ne trouves pas d'homme de confiance, *tu* es le traître.
- 8 : Respecte le dogme. Ta force est dans ta foi.
- 9 : Sois brave. La bravoure ne mène jamais à l'échec : celui qui vit a vaincu, celui qui a été vaincu vit dans le cœur de ses frères.
- 10 : L'ordre est la seule arme contre le chaos.
- 11 : Tout droit appelle un devoir, tout devoir appelle un droit. Connaît à chaque fois sa double nature.
- 12 : Respecte ce code. Si tu le suis, rien ne saurait t'être reproché.

### ERZOES GINSER, CHEF DE MAFIA

Ezroes est un vétérinaire qui a très mal vécu la fin de sa carrière. Après avoir connu tous les honneurs, il a attrapé une mauvaise Articulis (Les Marcheurs, Page 49). Il passait son temps à ressasser son aigreur en observant les hommes s'entraîner dans l'arène et devint peu à peu une figure que l'on pouvait consulter pendant les temps de repos, une oreille pas toujours attentive

mais de bon conseil. Il se fit confident, recueillant les rêves des jeunes recrues, faits d'aventures bien loin des murailles. Ezroes eut alors l'idée d'utiliser ces rêveurs dans une sorte de corps de mercenaires : ils verraient du pays et Ezroes pourrait les monnayer à quiconque voudrait utiliser leurs services. Cet homme est devenu le véritable fournisseur de Kathar en mercenaires et troupes d'élites pour l'extérieur. Il n'y a que deux règles à respecter par le mercenaire : Ne jamais remettre les pieds à Kathar et se faire passer pour mort. Lorsque Ezroes a un contrat à proposer, il reprend contact avec ses protégés, les défigure au vitriol afin de sceller le pacte et les confie à l'acheteur avant que le mutilé ne reprenne ses esprits. Cette rupture violente et inattendue implique que nombre des mutilés n'attendent que leur libération pour revenir ici se venger...

### L'ARENE DECISIVE

Vaste disque de pierre recouvert de sable, l'arène de Kathar frappera par sa taille immense et ses gradins pouvant accueillir plusieurs milliers de personnes. Dénuée de porte, on y accède sans péage ni condition, si bien que, peu à peu, des soldats s'y retrouvèrent pendant leur temps libre, organisant quelques duels. Lentement les participants se firent de plus en plus nombreux et des classements furent mis au point. Les joutes s'institutionnalisèrent et finirent par être suivies par un public important, dont les 'attardés', seul lieu public qui leur soit ouvert. Le visiteur sera choqué par ce contraste entre acteurs et spectateurs, dénonçant par lui-même avec ironie le principal travers de la société de Kathar.

Le championnat est très complexe et l'on n'en retiendra que l'absence de catégories, les classements intermédiaires périodiques et la joute annuelle organisée en fin d'année, qui est l'occasion de la seule fête non religieuse, au cours de laquelle les finalistes sont acclamés comme des demi-dieux, affublés de noms de créatures mythologiques et magnifiquement déguisés. Cette manifestation n'est ni interdite, ni reconnue par le pouvoir ; elle est tolérée, la déconcentration de la population pendant une journée valant bien l'ardeur que mettront les combattants à s'entraîner le reste de l'année pour faire partie du spectacle. Le vainqueur obtient l'air de rien un certain nombre de passe-droits, comme des facilités pour devenir officier ou chef d'escouade.

Une légende court parmi les ‘Attardés’ : On raconte que si l’un d’entre eux remportait ce prix tant convoité, il se verrait gratifié par la même occasion du statut d’adulte. La victoire d’un ‘Attardé’ n’étant jamais intervenue, personne ne sait ce qui se passerait alors en réalité...

### **SENSINESS L’ATTARDE**

Sensiness n’a pas eu de chance. Il est de ceux qui n’ont pas su faire le tour du Stallite dans leur jeune âge. Rejeté, il fut contraint d’accomplir les plus basses besognes. Mais Sensiness connaît les hommes et il a su se jouer d’eux. Tout en accomplissant son travail au mieux, il a profité de son temps libre pour être curieux et se faire des amis, obtenant ainsi quelques dérogations. Réuni avec ses frères, il a créé un petit cercle d’intellectuels. Si la bibliothèque leur est interdite, ils sont parvenus par des jeux de relations très habiles, à sortir temporairement quelques ouvrages pour les copier et les ajouter à leur bibliothèque. Ils accumulent une foule de connaissances qui pourront leur servir au bon moment. De plus, l’émergence des joutes dans les arènes lui a permis de se déguiser et d’abuser bien des combattants, se faisant ainsi des amis. Un jeu dangereux, mais auquel Sensiness accorde tout le temps que lui laisse son maître. Il sait que

le savoir est le seul moyen de réparer les injustices fondamentales de la société de Kathar.

### **LE LABYRINTHE TENEBREUX**

Les casernes serrées et autres réfectoires entassés tranchent très sérieusement avec le secteur terreux au relief accidenté situé au Nord-Est du quartier. Le soldat qui n’a pas encore passé par cette épreuve est souvent amené à passer près de cet endroit. A l’entrée du labyrinthe, le défi semble risible : Côte à côte, l’entrée et la sortie sont entravées par une grille qui ne s’ouvre que lors des épreuves (un entraînement falsifierait les résultats du test). Le labyrinthe sombre force le candidat à avancer en tâtonnant. Chaussures-trappes et fosses remplies d’une eau saumâtre se succèdent dans des couloirs où il faut ramper, grimper et même nager dans la plus grande incertitude. A l’horreur des légendes terrifiantes entretenues par les hauts gradés viennent s’ajouter les insectes géants qui, bien qu’inoffensifs, harcèleront le combattant sans relâche, tandis que des sangsues infestent les mares. L’épreuve n’est pas limitée dans le temps mais il est impossible de dormir là-dedans et il n’est pas rare de voir des hommes passer trois jours dans le dédale. A la fin de l’épreuve, un pendentif fait d’un lux taillé est remis au soldat.

## *L ECHINE*

Le plus surprenant des quartiers de Kathar : délimité par les infrastructures qui encadrent une gigantesque carcasse osseuse prise dans la terre, ce lieu est sans aucun doute la plus grande exploitation d’os de tout Sombre-Terre. Vu de haut, c’est comme si la colonne vertébrale de ce titanique squelette était parcourue de veines noires qui rendent un semblant de vie à cette nécropole. Il s’agit de plusieurs petits rails que parcourent nombre de wagonnets acheminant les ossements vers les ateliers. L’exploitation reste bien évidemment entre les mains du Haut Siège qui vend cette matière première à prix d’or (non que le matériau soit précieux, mais disposer de pièces de grande taille est rare).

Certains habitants de la Face Sud ou des ‘Attardés’ fouillent le sol alentour à la recherche d’éclats du précieux matériau. Les chanceux en tirent divers petits objets qu’ils troquent ou

vendent à la sauvette pour quelques Lux. On peut ainsi acquérir de petites armes ou des projectiles type étoiles, voire parfois un bâton de marche, un sifflet ou des appeaux, de petites pièces de machinerie, des aiguilles, peignes, broches (dont des contrefaçons de grades militaires), dés, hameçons, boutons ou encore poudres d’os (servant d’engrais ou d’aphrodisiaque).

### **LE LOBE**

Le Lobe est le nom donné au crâne de cette gigantesque carcasse. Ici se rassemblent les contremaîtres de l’exploitation et les ouvriers viennent y manger. Majestueux de l’extérieur, l’intérieur du crâne demeure effrayant malgré les nombreux braseros qui tentent péniblement de rendre le lieu plus chaleureux.

## LE RAIL

Les rails sont le système nerveux des environs, reliant la carcasse aux ateliers et rares

demeures alentour. Les huttes, faites d'os et de larges tentures de cuir rapiécées, constituent un abri suffisant pour les employés et artisans du quartier.

## AUTRES QUARTIERS

### LA FACE SUD

La survie du Stallite dépend d'une lutte incessante contre les créatures venant de la Balafre. Si ce combat est pour l'instant favorable à Kathar, un rempart reste toujours la proie d'assauts violents. Cette paroi située au Sud-Est semble n'avoir jamais résisté aux assauts dévastateurs du Shankr. Les plus optimistes y voient une chance de maintenir les soldats en alerte, les plus pessimistes y voient une marque de la fatalité et du destin. Ce quartier est plus un champ de bataille qu'autre chose. Des créatures qu'on ne saurait nommer s'y cachent et il alimente toutes sortes de rumeurs. Parmi celles-ci, des apparitions d'hommes au teint blafard se font insistantes, bien qu'aucune preuve n'ait pu être apportée.

A l'intérieur des remparts qui longent ces ruines se trouve une sorte de prolongement du Quartier Résidentiel, mais les troupes sont omniprésentes. Intra-muros, les habitations de pierre et les tentes de cuir abritent des guerriers venant chercher le repos entre deux gardes. Chacun espère la reconquête de cette terre qui commence à faire défaut. Certains anticipent cette victoire en installant de petites maisons de tôle, mais le lieu est mal famé et on dit ce quartier voué à la dépravation la plus abjecte.

### LE QUARTIER DE L'AVANT

Ce quartier correspond tout à fait à ce que le Marcheur rencontre dans l'Obscur. Ces immeubles dévastés sont un repaire de Gorok et de Rouilles et permettent de se former au milieu des Ruines, d'autant que des souterrains de l'Avant traversent la zone. Le quartier est encerclé par une grille de fer ne comptant que deux entrées gardées en permanence. Le quartier s'étend un peu au-delà de l'enceinte mais ces bâtiments ont été détruits. Seules demeurent deux constructions semblables à des bunkers, impossible à desceller. Nombreux sont ceux qui

tentent de percer une entrée, sans succès jusqu'à présent ; celui qui y parviendra trouvera des certainement des Artefacts fabuleux...

Lorsqu'un soldat part dans le quartier éprouver ses aptitudes de survie, il demeure plusieurs jours sans nourriture. A tout moment il peut renoncer et quitter le lieu en s'adressant à un des gardes, mais il ne pourra réitérer sa tentative que l'année suivante, handicap certain pour une éventuelle promotion. D'autres exercices sont organisés là : des confrontations d'équipes de trois à cinq participants (deux pour les éventuels duels) durant lesquelles chaque concurrent est muni d'un objet caractéristique de son équipe. L'objectif est de réussir à ramener jusqu'à l'entrée tous les objets de l'équipe adverse. Les concurrents entrent sans matériel de chaque côté du quartier et une fois l'enceinte franchie tous les coups sont permis. Le Haut siège garde malgré tout un bon contrôle sur les éventuels abus de ce système. Trop de violence ou des blessures non accidentelles seront durement réprimées une fois l'exercice terminé.

### LE QUARTIER MARCHAND

Le premier quartier auquel est confronté le nouveau venu dans le Stallite est situé directement à la sortie du Cercle des Justes. On trouve ici des petites demeures entassées proposant un florilège de possessions courantes et d'artisanat local. Un des lieux les moins austères du Stallite, apprécié des Marcheurs.

### LES PALAIS FORTIFIES

Ces vestiges sont les restes de fortifications anciennes. L'enchevêtrement de cours intérieures a été restauré afin d'y recueillir une partie de la population. Beaucoup plus ouvert qu'autrefois, ces deux palais rappelleraient les casbahs Sud-marocaines de l'Avant. Le dédale abrite essentiellement réfectoires et dortoirs.

## LES FASTES

La Tour du Pardon est entourée de six quartiers faits de maisons agglutinées et ornées en leur milieu d'une sorte d'obélisque comparable à celles que l'on pouvait trouver dans l'Égypte de l'Avant. Ce nombre renvoie directement à la Missionnaria ; en effet, c'est ici que l'activité des Initiés est centralisée. Une concentration risquée selon certains, mais un atout indéniable en termes de rapidité de contact. Le nom du quartier provient tout simplement du décorum détaillé et élégant. Un œil avisé (c'est-à-dire un Initié un peu observateur ou un simple Druwed, les profanes ayant peu de chance de saisir la subtilité de la chose) verra dans chacun des quartiers les symboles habituels d'une des différentes Maisons.

## LA ZONE DE VERRE

Situé au Nord du Stallite, ce quartier est relativement isolé, enclavé entre une double limite (la muraille au Nord et une bande marécageuse au Sud) et meurtri par le Grand Cataclysme, peu d'habitants s'y aventurent

autrement que par nécessité. Les marais exhalent des relents nauséabonds et charrient des insectes aux piqûres infectieuses, tandis qu'un peu plus loin, ce sont des plaques de verre acérées qui balafrent le sol tourmenté. Si cet endroit est aujourd'hui intra muros, c'est uniquement parce que, autour des périlleuses plaques de verre se trouve un sol assuré et solide, une particularité fort appréciable par contraste avec l'instabilité des marais omniprésents. Une fortification de surveillance s'y est donc élevée, suivie après l'édification des murs de quelques constructions exploitant cette incroyable source de verre ainsi que ses possibles secrets.

Entre le réfectoire et l'ancienne tour de surveillance se trouve ce que les habitants nomment pompeusement le Centre de Recherche, sorte de double bunker relié par un couloir extérieur. Cet édifice s'intéresse à tout ce qui touche de près ou de loin au verre. Evidemment ses propriétés physiques (dilatation, résistance, etc.) mais aussi les différents alliages qui permettraient d'en faire varier les facultés. Une équipe de douze habitants travaille en permanence dans ces lieux aveugles en espérant que leurs investigations restées vaines jusqu'à aujourd'hui finiront par porter leurs fruits.

## AUTRES GENS AUTRES LIEUX

Le chapitre qui suit détaille un certain nombre de lieux pittoresques plus ou moins importants, situés dans des quartiers sans nom, ainsi que quelques figures marquantes.

## LA MACHINE INFERNALE

Cet assemblage chaotique de pièces de métal et de sacs de jute situé dans un défilé est une sorte de parcours du combattant apparemment infranchissable. Long de neuf mètres et large de trois, il est coiffé d'un ponton permettant aux spectateurs d'observer le spectacle. En dehors du dédale formé par le parcours, le concurrent devra esquiver des systèmes mécaniques actionnés aléatoirement par des 'Attardés'. La règle du jeu est simple : ne pas se retrouver pris au piège et être le plus rapide possible. En cas de prise au piège, la mise (car la participation coûte quatre lux) revient directement au Haut Siège ; en cas de réussite, le temps est

relevé et classé par rapport aux autres et le concurrent récupère sa mise ; le concurrent qui bat le record reçoit une broche en forme de médaillon qu'il gardera jusqu'à ce qu'il soit détrôné. Sans valeur marchande, cette récompense est une distinction prisée et octroie quelques avantages informels : désignation à la tête d'une unité en l'absence du chef habituel, petits ajouts de nourriture au réfectoire, etc.

## LE THEATRE

Le théâtre est le seul espace dédié à la culture. Il bénéficie d'une architecture remarquable, avec ses deux demi-disques face à face, l'un pour les acteurs, l'autre pour les spectateurs, sous abri ; l'armature de ce dernier est bâtie à l'aide de quelques côtes de la carcasse de l'Echine. Le lieu est le plus souvent vide, les dramaturges ne produisant depuis longtemps que des pièces à la trame prévisible. L'annonce d'une

nouvelle pièce suscite un certain engouement, qui s'essouffle rapidement toutefois. Les lieux servent donc plus à des rencontres qu'à l'art dramatique. Pourtant, cette monotonie pourrait être brisée par une troupe qui aurait l'audace de monter sur scène à l'improviste pour présenter quelque chose de novateur, un spectacle tissé d'émotions réelles et de passions furieuses où la limite entre bien et mal ne serait plus aussi tranchée. Une audace qui marquerait un tournant psychologique dans l'histoire de Kathar.

### **LE ZOO DES MARAIS**

Ce lieu a été bâti sur une zone inconstructible. Il sert de lieu d'enseignement où le Marcheur apprendra certains gestes spécifiques. Outre des notices sur l'utilisation des ressources, on trouvera des encyclopédies recensant les créatures les plus fréquentes, un bréviaire sur les maladies, un herbier des marais et un catalogue d'insectes. Des légendes veulent qu'un puits dorme sous ces eaux mortes et qu'un jour une créature surgie des abysses reviendrait à la surface.

#### **LA VISITE EN REGLE**

Une visite exhaustive de ce lieu permettra une augmentation automatique non cumulable de la Compétence de Survie 'Marais', si le niveau de Compétence initial n'est pas supérieur à deux.

### **LE CHATEAU D'EAU**

Ce bâtiment est un assemblage de cuves étagées qui pourrait rappeler les jardins suspendus de Babylone. La structure alimente le Stallite en eau de pluie ou recyclée purifiée par divers filtres et bassins de décantation. Le raffinement tout particulier de ces techniques de filtrage sont précisément à l'origine d'un transfert de technologie vers les filtres portatifs utilisés par les Marcheurs, qui a donné à l'appellation 'Filtre de Kathar' ses lettres de noblesse.

### **LA RAFFINERIE DE RUEG**

Cette autre structure à base de citernes métalliques, irriguée par toutes sortes de passerelles et tuyaux, sert à l'extraction d'huile à

partir du bulbe de Rueg. A cet ensemble s'ajoutent des serres où le Rueg est produit en grande quantité. Le tout pourrait sembler disproportionnée vu la taille du Stallite, mais le rôle défensif crucial joué par les braseros répartis sur les fortifications font du complexe serres-raffinerie un élément essentiel de la cité.

### **LA TOUR DU PARDON**

La plus titanesque construction de Kathar révèle une architecture superbe qui mettra en émoi les plus blasés des spectateurs. Ce cylindre de pierres d'une hauteur de plusieurs dizaines de mètres rythmé par trois grands paliers surprendra par ses dimensions plus que par sa décoration : du dehors, le seul effet remarquable est la suite de voûtes qui constitue la base de la tour. L'intérieur a cependant de quoi faire saliver les plus gourmands des Bâisseurs : une salle lumineuse surmontée d'un dôme orné en son centre d'un large cristal et décorée par des bandes de verre épousant les majestueuses colonnes ; un sol en forme d'entonnoir gradué par des marches pour que s'assoient les spectateurs autour d'un gouffre de cinq mètres de profondeur ; le gouffre est une salle cylindrique percée d'une seule porte scellée. Pour comprendre l'utilité du monument, écoutons Tarlac, célèbre conteur itinérant :

'Foi de Marcheur et par les bienheureux rayons de Solaar, je pense ne jamais oublier cette cérémonie. Surpris par la vie calme de Kathar, je déambulais dans les rues, cherchant vainement quelque récit à engranger. Lorsque que je m'apprêtais à ranger mes carnets avant de quitter les lieux, le Stallite s'anima : tous sortaient des bâtiments et se dirigeaient vers le centre du Stallite où retentissait depuis peu une fêerie de cornes de brume mêlées. Sentant qu'il se passait quelque chose, je me mêlais à la foule jusqu'à passer sous les larges voûtes de la Tour du Pardon. A l'intérieur, alors que les gradins étaient bondés, les cornes cessèrent leur litanie et les gardes aux armures étincelantes fermèrent les portes. Plongée dans l'obscurité, je me cru seul : ni murmure, ni pleurs d'enfant, juste le silence pesant qu'un bruit de pierre et un cri sorti des Enfers de Nux vinrent bientôt déchirer. Quelques braseros exhalèrent une lumière tamisée alors que l'on entendait sous nos pieds un mécanisme colossal dans la pierre. Les cris se rapprochèrent et quelques instants plus tard, poussée par la petite porte au fond du gouffre, un monstre de

l'obscur vint bien malgré lui au centre du gouffre ! Le silence des gens devenait pesant alors que le monstre ne bougeait plus, cherchant une sortie. Il essaya de grimper les murs, mais les parois huilées ne lui laissaient aucune chance. Les lumières se firent intenses et du cristal garnissant le plafond, un rayon de lumière se refléta sur les miroirs pour terminer sa course avec une intensité remarquable sur le centre du gouffre. Le monstre se mit à hurler lorsqu'il reçut ce rayon en endurant manifestement d'atroces souffrances. C'est alors que l'huile des parois prit feu, tandis que la fosse était encore aspergée d'huile, condamnant le monstre à une mort abominable. Les portes s'ouvrirent alors, laissant sortir les gens ; je voulais rester, mais un garde me poussa dehors, avant que les portes ne se referment.'

La lumière est un rayon de soleil réfléchi dans le sommet de la tour et enrichi du feu des braseros pour venir torturer la victime. Des mécanismes actionnés par des hommes assistés de machines à vapeur permettent de pousser le monstre dans la fosse sans mettre en danger ses géoliers, ainsi que de manipuler les portes. Le sommet de la tour abrite par ailleurs une unité équipée d'ailes deltas transmettant les messages aux murailles.

### **LE MUR COMMEMORATIF**

Vestige des origines du Stallite, ce mur rend compte des épreuves qu'ont connu les premiers survivants lorsqu'ils ont entrepris de faire émerger les fondations de la cité. Quelques blocs de pierre partiellement dévastés, un mur branlant et trois ruines de tourelles rappellent à tout visiteur la lutte menée jadis en ces lieux. Des Initiés de la Maison Druwed de passage en Coruscante (Les Initiés, Page 32) ont enchanté les constructions pour qu'elles inspirent le courage et l'abnégation.

### **LE PARC**

Cet assemblage d'enclos de taille modeste accueille les animaux nécessaires aux troupes du Stallite et les animaux personnels des voyageurs d'importance. Parmi les nombreuses espèces représentées, les Cerbères forment le gros de la ménagerie, suivis de près par les Urs, qu'on entraîne ici au port du Carapurs (Artefacts, Page 40).

## **LE MONT DES SACRIFICES**

Vu de loin, cette motte de terre battue glace déjà les sangs, comme une obscène excroissance de la terre tenant des promesses d'effroi. Surmontée de cinq croix accueillant des victimes livrées aux flammes ou autres châtiments mortels, son sol est cendré et infertile. Seuls y pullulent des insectes attirés par la chair des moribonds. On trouve également une sorte de promontoire en pierre sculptée pouvant accueillir cinq personnes, triste piédestal sur lequel le maître de cérémonie prononce son prêche qui guide les consciences vers la pureté absolue. Souvent théâtrales, les expiations se déroulent dans une liesse barbare. Mirin Karkr, Inquisiteur de la Maison Sarkesh, est un grand amateur de ces démonstrations.

### **LA PRISON**

Contrairement à ce que disent certaines rumeurs colportées par les Marcheurs de passage, la prison est bien un centre de détention et non de torture. La vie y est spartiate, mais guère plus que dans le reste du Stallite, et les prisonniers sont globalement bien traités. Aussi la prison de Kathar sert-elle plutôt de lieu de redressement où le détenu réapprend la loi du Stallite. Les prisonniers sont le plus souvent des gradés ayant commis des petits délits en voulant trop bien faire. Le bâtiment est austère, à l'exception de deux statues de gardes de trois mètres de hauteur et placées de chaque côté de la porte.

### **SOLINUS D'ASINES**

Solinus est le seul véritable commerçant du Stallite. Possédant dit-on des Artefacts inestimables, il finance de juteuses expéditions dans l'Obscur. Sa demeure somptueuse a longtemps été le sujet de vives polémiques au sein du Haut Siège. Pouvait-on ici laisser transparaître l'idée que le commerce pouvait être aussi glorieux que le combat. En effet, si les habitants ne sont pas dupes de la réalité d'autres Stallites, l'irruption de cette réalité dans celle de Kathar est fort mal venue. Solinus a ainsi fait face à des mouvements populaires parfois violents, avant que la situation ne se stabilise. Mais cette situation pourrait évoluer en cas de montée des forces Shankr. Le Mont des Sacrifices n'est qu'à quelques mètres de la riche maison...

## TCHORNO REMIN

Cet homme est un exemple parfait du parcours honorable du combattant, et n'attend pratiquement plus que d'occuper l'une des tours

de l'Escale. Mais cette efficacité devenue proverbiale n'est due qu'à la volonté de Tchorno de se libérer du temps pour sa passion. Il travaille en effet avec des comédiens partisans d'un théâtre nouveau.



# LES SECRETS DE KATHAR

Malgré son apparente infaillibilité collective, Kathar recèle de bien sombres secrets. Pour une fois, le danger ne provient ni des Konkalites ni des Horlas. La réunion à Kathar de différentes puissances fait de ce Stallite un enjeu de premier ordre dans l'Histoire à venir.

## RHARCK

Le chef de la Maison Perdue a fait de Kathar son laboratoire. Un Runka et des Inquisiteurs utilisant sans trop de précautions des gemmes d'Archessence, de la Darkessence et des Shankréatures nombreuses, tout est réuni pour faire de ce lieu un bon camp de base. Rharck

passé beaucoup de temps à rechercher un accès souterrain vers la zone interdite du Quartier Guerrier et note tous ses résultats dans ses carnets. Il possède également un repaire souterrain situé hors des murs et dont l'accès depuis le Stallite n'est connu que de lui.

## GAIA

Les Sarkesh, trop sûrs de leur suprématie en ces lieux, ont oublié que le véritable danger vient rarement de l'extérieur, mais plus souvent insidieusement de l'intérieur. Ici, cette menace s'est matérialisée par l'émergence de la Troisième Force, avec pour point de départ l'arrivée d'une bouture de l'Arbre de Vie, implantée dans une caverne attenante à La Retraite du fait de la légende qu'elle abrite. Revenons d'ailleurs un instant sur cette histoire.

'Lorsque Kathar se baigna ici, il rencontra une femme avec laquelle il s'unit. De cet amour naquit une enfant, avant que les ténèbres n'entreprennent un nouvel assaut. La bataille fut terrible, et nombreux furent ceux qui périrent. La femme de Kathar fut enlevée, tandis qu'il parvint à sauver sa fille, juste légèrement touchée au dos. La nuit suivante, la petite fille pleurait, un feu rongait son petit corps et son visage se déformait par la douleur. Cette bataille à laquelle Kathar, pour la première fois, ne put participer, ne durât guère, et la petite fille mourut. Kathar pleura et

déclara : 'Tremblez sombres engeances. Pour les morts et les vivants, à jamais je résisterai, défendrai et maintiendrai.' Ces mots prononcés, il prit l'enfant dans ses bras et alla l'inhumer dans cette caverne où tout avait commencé ; quelques jours plus tard, une fleur perça sur la sépulture et l'on dit qu'une flore luxuriante envahit la caverne depuis ce jour, tandis que le rire de la fillette est encore perceptible si l'on y prête l'oreille.'

On comprend bien quel attrait cette caverne a pu exercer sur les Adeptes de Gaïa. Peu nombreux sont ceux qui la vénèrent ici, mais cette présence prend peu à peu ses aises et séduit progressivement Kathar. En effet, cette caverne cache un trésor bien plus grand encore que celui que lui attribue la légende. Sur le mur opposé à l'entrée, derrière une paroi de fougères touffues se cache un petit conduit menant à un Arbre Vie, ce qui explique qu'un Adepté soit toujours présent dans la salle principale pour s'assurer du maintien du secret. La caverne de l'Arbre ne possède aucune autre issue. L'Arbre est modeste,

mais son influence s'étend assez rapidement comme en témoigne la végétation du Quartier. Tous les trois jours, les trois premiers Adeptes du Stallite se réunissent pour leurs célébrations. Tous portent une discrète boucle d'oreille aux reflets verdâtres.

Un œil avisé pourra apercevoir et éventuellement reconnaître la boucle d'oreille portée par le tenancier de la Quiétude. Varan

Commodis est en effet un Adepté et utilise sa position pour jauger les clients potentiellement convertibles. A ceux-là et aux Adeptes qu'il parvient à reconnaître, il offre un verre en arguant qu'il leur 'trouve une bonne gueule'. Ce verre de l'amitié contient quelques millilitres de Sève, une substance qui sera immédiatement reconnue par un Adepté qui boira ce verre, tandis qu'elle donnera au profane des songes idylliques.

## LE SEIGNEUR SHANKR

Les forces Shankr préparent ici un projet important prenant appui sur la Troisième Force. Un des problèmes est le suivant : la lutte Runkas-Shankr est trop équilibrée ; la faiblesse des Initiés réside dans leur relative lenteur dans l'Obscur, faiblesse qu'ils compensent en étant très présents un peu partout et en n'ayant qu'à lutter contre lui. Ce statu quo pourrait être brisé par une force supplémentaire susceptible de contraindre les Initiés à lutter sur deux fronts, autrement dit à contraindre Gaïa à des actions concrètes qui la placeraient aux yeux des Initiés comme une ennemie. Cette idée semblait difficile à mettre en œuvre jusqu'à récemment ; le fait que les Initiés aient découvert la présence du Shankr sur

Sombre-Terre contraint celui-ci à une prise de décision rapide. La situation de Kathar, avec un grand réservoir de forces à proximité, un Arbre de Vie encore faible, des Adeptes relativement isolés et un site particulièrement symbolique pour les Initiés lui permettrait, en cas d'assaut sérieux sur le Stallite, de proposer aux Adeptes locaux une alliance de circonstance.

Actuellement, le Shankr attend que la Troisième Force soit devenue ici une faction consistante, capable d'être nuisible aux Initiés au bon moment. L'attente n'est pas stérile : les hordes ténébreuses se multiplient dans les replis de la Balafre, attendant que leur chef, Chaos, vienne prendre leur tête pour lancer l'assaut.

## LES EBIGRAS

Au sein de l'Echine, cette secte a découvert un usage tout particulier du précieux matériau. Les Ebigras fabriquent des armures en os. Leur efficacité militaire est nulle mais leur aspect est effrayant, d'autant plus qu'ils les enduisent d'une substance phosphorescente verdâtre (plus rarement rouges). Ils jouent sur cette peur, s'enduisant le reste du corps de suie et droguant parfois préalablement leur cible, avant de se faire passer pour des revenants. Certains croient ainsi

revoir leurs enfants morts dans les marais ou un compagnon d'arme disparu au champ d'honneur. Le revenant demande un service au vivant : objet le plus souvent, plus rarement meurtre. Les drogues utilisées exigent une préparation minutieuse, à base de plantes et de sécrétions d'insectes. Elles provoquent une paralysie totale et temporaire du corps tout en conservant la lucidité du sujet. Coûteuses, elle n'ont jamais été diffusées hors de la secte elle-même.

## LE CENTRE DE RECHERCHES

Le Centre de Recherche accorde évidemment une place prédominante au développement d'armes, mais cette insistance continuelle sur les techniques liées au verre suscite des soupçons. Certains pensent que cet

acharnement vise à mener une grande expédition guerrière vers Magna, où les armes métalliques se révéleraient inutiles. Les motifs d'un tel assaut sont complètement nébuleux et nul n'a réellement d'informations sur ce que prépare le Haut Siège.



## LES BUNKERS DE L'AVANT

Ces deux édifices que le temps n'est pas parvenu à desceller recèlent de nombreuses richesses. Toutefois, elles décevront de prime abord : tout y est brisé ou pourri. En fait, un seul objet est réellement digne d'intérêt, croulant sous les ossements : un vieil extincteur dont l'efficacité reste incertaine.

Par contre, de nombreux leviers garnissent les murs près de consoles détruites. Ce lieu était en fait un centre de contrôle de conduites. Les ingénieurs pouvaient réduire ou stopper le débit d'eau qui passait sous cette ville de l'Avant.

Enfermés ici par le cataclysme, les ouvriers ont scellé les vannes en manuel (seul moyen permettant aujourd'hui de les ouvrir) afin d'éviter une explosion des conduites, et c'est ainsi qu'elles sont restées jusqu'à aujourd'hui. Si les leviers sont couverts de rouille, ils fonctionnent correctement et l'un d'entre eux ouvre un passage vers une véritable caverne aux trésors : un couloir de maintenance où est entreposé tout le matériel nécessaire à l'entretien de l'installation. On trouvera donc ici un transpalette, un médikit et un poste à souder (masque et appareil).



## CARTE DE KATHAR

La carte présentée page suivante est divisée en quatre zones. Voici un guide qui permettra de retrouver les lieux décrits précédemment. Le bord droit de la carte est orienté au Nord.

### ZONE A

En bas à gauche

1 : La Face sud (ruines en dehors des murailles et bande d'habitations intra-muros), 2 : Le Quartier de l'Avant (bâtiments encadrés d'une fine barrière), 3 : Le Château d'eau (à gauche de la Tour du Pardon), 4 : La Tour du Pardon et les Fastes (construction circulaire), 5 : Le Haut Siège et l'Escalier (quartier entouré d'un gros mur), 6 : Le Quartier Résidentiel (à droite du Haut Siège), 7 : Le Triarex (construction triangulaire), 8 : Le Théâtre (construction à l'Est de la zone).

### ZONE B

En haut à gauche

1 : La planisphère d'entraînement (extra-muros), 2 : La Zone de Verre (quartier accolé au mur du sommet), 3 : Le Mur Commémoratif (à droite de la Zone de Verre), 4 : Le Mont des Sacrifices (au-dessus du Mur Commémoratif), 5 : Le Zoo des Marais (entre le Mur Commémoratif

et le Mont des Sacrifices), 6 : Le Quartier Vert (entre le mur du Quartier guerrier et l'Echine), 7 : La Machine Infernale (en bas à droite), 8 : Le Quartier Guerrier (partie primaire en haut).

### ZONE C

En bas à droite

1 : La Tourbe (en bas à droite), 2 : Les Trois Places (à gauche de la Tourbe), 3 : Les Palais Fortifiés (en haut à gauche), 4 : La Prison (le carré en haut à gauche), 5 : La Raffinerie de Rueg (en haut à droite).

### ZONE D

En haut à droite

1 : L'Echine (en bas à gauche), 2 : Le Quartier Marchand (petites maisons en bas), 3 : Les Mines (le rail qui s'enfonce dans le sol), 4 : Le Parc à Animaux (à gauche des mines), 5 : Le Quartier Guerrier (Forge et Zone Interdite).

