

CAMPAGNE DE DARK EARTH₂



Acte 2 Episode 7 De KATHAR aux Collines Obscurantes
par Pierre MAUGER alias Jovial !
Merci à Tanguy alias Merson Keller !



Introduction de l'Auteur

« Ceci est l'avant-dernier épisode de L'acte deux ! Les PJ vont bientôt atteindre le but initial de leur voyage. Recherchés par les Sarkesh, ils devront se rendre à l'évidence : ils doivent fuir à travers la Roke quitter à se jeter dans les ténèbres éternelles...»



Résumé des épisodes précédents de l'Acte 2

Au cours des précédents épisodes, les PJ collectent des secrets de plus en plus précis sur Jovial et la septième Maison, en se compromettant progressivement à leur insu.

Au premier épisode : les PJ ont assisté à l'un des cauchemars de Jovial où il a crié le nom d'ORION, ils ont certainement découvert qu'il ne fait pas partie de la voie de l'homme et de la compagnie des Semeurs comme il le prétendait (il a même dérobé des documents à L'Hermitage !). Mais Jovial s'enfuira d'Embrun pourchassé par des Sarkesh (une des six phalanges d'Orion menée par l'élue Terrifica). Les PJ ont peut-être ensuite rencontré Luminale (qui évoque l'existence une « caverne ») et ont peut-être commencé à deviner l'existence d'une « Septième Maison ». Pris dans les intrigues, vont aller jusqu'à contrer les plans d'un monstre du shankr qui avait remplacé la Grande Prêtresse et qui s'enfuit en se métamorphosant (c'est Mensonge !) en laissant les PJ combattre des Harckons dresseurs de rats et de shankréatures.

Au second épisode : les PJ découvrent un laboratoire secret des Harckons, leurs notes traitent de différents projets tous plus sombres les uns que les autres...

Au troisième épisode : Après avoir porté secours aux adaptés de Gronde les PJ sont à la merci des pirates d'Astia mais Jovial va les faire s'évader. Jovial est donc un ami, mais un ami « sulfureux ». A partir de ce moment il leur fait jurer le secret sur ce qu'il va leur révéler. Il les traite comme des sympathisants en leur parlant un peu de la Septième Maison et des différences entre les Rharck et les Harckons.

Au quatrième épisode : Jovial fait confiance aux PJ. Il souhaite retrouver avec eux ses contacts de « La Maison Perdue ». A Ithna Jovial cherche Toréador car il sait que ce dernier pourra lui indiquer où et comment retrouver Rharck. Malheureusement ils le retrouveront mort, mais ce dernier a laissé un étrange rébus dessiné par terre... Jovial semble ne plus savoir où rechercher ses amis, quand un message codé survient.

Au cinquième épisode : Le message provient de Limasa à Madrone. C'est une autre initiée Rharck, mais elle se meurt et le remède apporté en urgence par Jovial ne peut rien contre cette maladie « noire ». Seule l'expérience d'un vieux Druwed fugitif, caché dans un lieu d'horreur aux yeux des initiés, parviendra peut-être à sauver Madrone. Sur la piste des Harckons, les PJ vont mesurer l'ampleur des périls à venir lorsqu'ils échoueront au bord de la Faille. Pourchassés par une armée de shankréatures qui détruira le petit stallite qu'ils avaient avec peine réveillé, ils vont également amener la mort sur le stallite de Barsi...

Au sixième épisode : La destruction de Barsi ne sera pas immédiate. Les PJ auront le temps d'apercevoir Mirin Karkr en pleine mission « diplomatique » (d'inquisition !) avant que ce dernier ne reparte pour Kathar avec « des représentants de Barsi », plusieurs heures avant l'attaque de l'armée des ténèbres. La chute de barsi laissera les PJ dans le rôle de meneurs de réfugiés. Pourchassés par une armée dans un territoire hostile, ils n'ont d'autre choix que d'espérer atteindre les murs de Kathar.



Index...

Résumé des épisodes précédents de l'Acte 2	1
Index.....	2
LA SITUATION A KATHAR	3
ARRIVEE A KATHAR.....	3
L'INQUISITION KATHARSTROPHIQUE.....	4
KATHAR ASSIEGIE !.....	8
RHARCK ATTITUDE !.....	8
LA CROISADE GLAUQUISSIME !.....	11
LE MUR DES TENEBRES !.....	12



LA SITUATION A KATHAR

Actuellement le stallite de Kathar est en pleine ébullition. Les prôneurs les plus fervents reçoivent des signes de Solaar annonciateurs de combats, aussi ils ne cessent de faire des messes à la gloire de Solaar et des guerriers de lumière. Les initiés songent à forger des armes de guerre gigantesques et à préparer la Bataille Finale...

Du côté des troupes régulières de l'armée c'est la récente promotion d'Izmir qui est sur toutes les lèvres. Il y avait tellement de volontaires pour partir avec lui fonder un monastère près d'Okahen, que des épreuves ont du être organisées pour départager les candidats... On murmure qu'Izmir a déjà affronté un seigneur shankr et qu'il a juré qu'il rapportera un jour sa tête pour l'exposer devant la Cathédrale.

Il y a deux jours, Mirin Karkr est revenu de Barsi avec six prisonniers. Les interrogatoires viennent de se terminer et quatre bûchers sont déjà dressés pour des initiés traîtres et relaps qui ont avoué adorer un culte hérétique. On murmure que deux autres initiés sont également condamnés à mort, mais que leur exécution est retardée à cause d'une enquête de MIRIN KARKR sur leur passé. Et c'est bien une des premières fois que ce terrible Evêque n'est pas prompt à donner la mort, l'enquête doit donc être d'importance. Mais MIRIN a laissé entendre que si ses soupçons se confirmaient, ils risquaient une immolation exemplaire dans la Tour du Pardon, leur châtement devant être mémorable. D'avance les célestes ont hâte d'assister à toutes ces exécutions...

Le contexte est tendu et Kathar a hâte d'en découdre. La chute de Barsi, la mort récente de Runkas et l'arrivée d'une armée des ténèbres poursuivant des réfugiés s'annoncent comme des événements majeurs qui vont perturber l'histoire du stallite. Les PJ, qui sont au centre de cet événement, vont donc être conviés à s'expliquer auprès des plus hautes autorités. Dans ce cadre, les autres maisons ou les compagnies sont peu influentes et ne s'exposeront pas pour apporter aux PJ le moindre soutien. La troisième force se fait de plus en plus présente dans le stallite et La Quiétude est devenue le lieu de rencontre des adeptes lorsqu'ils ne se réunissent pas à la Retraite.

ARRIVEE A KATHAR

« Que l'on vienne de la terrible Balafre ou des stallites avoisinants, la première rencontre avec le stallite de Kathar ne peut laisser indifférent. Des marais presque spectraux de par les nombreux insectes phosphorescents répandent leur lumière blafarde sur les hauts murs qui encerclent le stallite. Au sommet de ces incroyables remparts qui ont valu au stallite sa réputation, on aperçoit de temps en temps les scintillements des armures des gardes qui se croisent sans relâche sur les coursives éclairées par des brasiers. » Suppl. Kathar

Les cors de Kathar vont résonner pour prévenir de l'arrivée de la colonne de réfugiés, même si le groupe des PJ doit à présent être à peine plus gros qu'une petite caravane de marcheurs. L'état de fatigue et les blessures des survivants de Barsi ne vont cependant pas impressionner les soldats en haut de leurs murailles. Ceux-ci vont quand même suivre la procédure et interdire l'entrée dans le stallite (comme le firent par le passé les célestes de Phénice envers les réfugiés d'Istan et Nople).

Le vicaire en faction veut recevoir un porte-parole. Les PJ doivent en désigner un. Si c'est un initié, un gardien du feu ou un prôneur, il sera traité avec un peu plus d'égards lorsqu'il passera les deux premiers postes de gardes. Le porte-parole n'aura le droit d'accéder qu'au Cercle des Justes (ce qui est similaire à un rituel d'exposition), d'où il s'entretiendra avec le Vicaire Vilfrud Onem (cf p67 Les Initiés). Vilfrud se précipitera pour alerter Mirin de leur arrivée si les PJ se présentent comme des réfugiés de Barsi (Mirin a en effet donné des consignes aux soldats qui sont de faction). Mirin se déplacera lui-même et donnera l'ordre qu'on arrête les PJ et Jovial sur le champ, ils seront alors jetés dans la Prison, dans la zone réservée aux condamnés.

Par contre, les PJ peuvent être plus méfiant et se souvenir de Mirin Karkr (en interrogeant les gardiens du feu aux Portes, ils peuvent même apprendre qu'il est arrivé il y a deux jours de Barsi avec... des prisonniers !) et préférer inventer une histoire. S'ils disent venir d'ailleurs, ils devront faire attention à ce que diront les autres réfugiés (qui n'ont aucune raison de mentir a priori). Mais si le plan des PJ se passe sans anicroche ils attendront une journée durant laquelle ils seront observés et régulièrement interrogés avant d'avoir l'autorisation de quitter la zone de « quarantaine » (une quarantaine ne dure par forcément 40 jours) et d'accéder au Cercle des Justes pour un dernier contrôle (très lumineux cette fois) avant enfin de rentrer dans Kathar. Il sera temps, l'Armée des Ténèbres sera en train d'arriver !

Qu'ils soient arrêtés ou non dès l'entrée du stallite, les PJ ont de grandes chances de se faire prendre en compagnie de Jovial. Ce n'est qu'une question d'heure avant que MIRIN apprennent d'où vient cette piteuse colonne de marcheurs et ne fasse arrêter tous ceux qui sont encore en quarantaine ou bien en fasse rechercher ceux qui sont rentrés dans le stallite (il sera très difficile de ne pas être pris dans ce stallite militaire « inconnu » et qui va en plus passer en alerte générale). En effet, dans le même temps, les vigiliants et les gardiens du feu postés dans les abords (certains sont dans les airs sur des aiglons (cf. artefacts p70) vont signaler l'arrivée de l'Armée des Ténèbres. Kathar va une nouvelle fois subir un assaut d'envergure et être assiégée de toute part. Seuls les PJ de la voie de l'homme vont échapper à ce destin (cf ci-dessous) et oui, cette fois ci, leur voie va directement leur servir !

Dans le stallite, Lautrin est un membre influent, il connaît pas mal de fouineurs et de gardiens du Feu et par-dessus tout il déteste MIRIN et ses méthodes. Sa décision d'arrêter les PJ, à ses yeux plutôt des victimes, va le révolter. Il va faire en sorte d'en libérer quelques uns et son choix va bien sûr se reporter en priorité sur les PJ de la voie de l'homme dont il a cru reconnaître la description (les PJ ont certainement acquis une certaine réputation, et lui en tout cas reconnaîtra Saphon). Depuis une cachette, il a assisté au discours des PJ dans le cercle des Justes et il les a identifiés. Il va donc leur organiser une petite évasion pour ne pas laisser entre les mains de MIRIN. Il ne pourra pas faire évader tout le monde mais faites en sorte que Saphon et un ou deux PJ soient libres tandis que les PJ adeptes ou initiés resteront en prison.

L'INQUISITION KATHARSTROPHIQUE...

La suite du scénario consistera à gérer deux groupes de PJ. Les premiers, guidés par Lautrin et Saphon pourront enquêter avec eux dans le stallite, sous une fausse identité. Les autres devront préparer leur défense dans la prison, sachant que leur jugement est en trois phases. La première se nomme « la

vérification » elle permet (mais c'est très rare) d'être tout de suite libéré si l'on parvient à prouver qu'il y a erreur sur la personne ou méprise.

La seconde s'appelle le procès, cette phase permet de déterminer la gravité des accusations. Connaissant ainsi le détail de tous les chefs d'accusations, les coupables doivent négocier avec le juge un temps de préparation de leur défense (entre un jour et un cycle). A l'issue de ce délai, la défense doit convaincre de son innocence son accusateur, en présence du juge. Ce dernier confère ensuite alors aux coupables un statut. Ils sont soit coupables présumés, soit coupables reconnus.

Les coupables présumés sont ceux qui ont réussi à faire hésiter le juge. Ils ont le droit à un nouveau procès, le temps que l'accusation démonte leur défense et remonte une accusation (l'accusateur dispose pour cela d'un délai variable fixé également par le juge entre un jour et un cycle). La défense écoutera alors l'accusation et répondra à ses questions avant d'avoir elle-même un délai avant de répondre de sa nouvelle innocence devant son accusateur, en présence du juge.

Être un coupable reconnu vous amène à être condamné, la sentence étant toujours publique. Mais auparavant le juge peut accepter (selon la gravité des accusations) la demande de l'accusateur de soumettre le coupable à la question : cela débouche souvent par un nouveau procès ayant pour but d'aggraver la sentence. Votre jugement public est alors ajourné puisque votre cas s'aggrave...

Ce n'est que lorsque le juge n'hésite plus, et qu'il donne raison soit à l'accusateur ou soit à la défense que la sentence est rendue publique avec une dernière prise de parole de l'accusé... Si on vous laisse vous exprimer une dernière fois, c'est surtout pour satisfaire les proches présents dans le public. Mais à cette occasion on ne prendra plus en compte ce que vous direz (il y a eu quelques rares précédents, lorsqu'un haut dignitaire, présent dans le public, demande au juge un autre procès). Vous l'avez compris ce sont donc souvent les derniers mots du condamné avant le bûcher, le bannissement ou la prison pour « reconversion ». La simple amende est la sentante la moins lourde : même un innocent doit payer une amende de justice, au moins d'un lux symbolique mais généralement égale à 10 lux par jour de procès !

Vous avez l'occasion de faire vivre un moment mémorable aux joueurs accusés en les laissant replonger dans leurs notes, au fur et à mesure que vous ressortirez des éléments de leur passé décrit toujours de façon « coupable » et « accusateur ». Les PJ doivent s'adapter à la Prison (où tout de monnaie à prix outranciers) aux coutumes des prôneurs (les accusateurs), des gardiens du feu (les geôliers), des prisonniers (coutumes fouineurs), ils doivent apprendre La Loi pour comprendre le système de jugement, pour savoir à quelles archives ils ont le droit, les compétences d'érudition comme Religion ou Histoire peuvent être aussi très utiles pour préparer leur défense. Toutes les compétences de communication (éloquence, baratin, empathie, représentations, marchandage) seront aussi testées à un moment où un autre.

Des témoins plus ou moins honnêtes peuvent être présentés par l'accusateur, qui ne sera d'autre que Mirin Karkr en personne. Par exemple ce peut être un ou deux Sarkesh venus récemment d'Okahen ou d'Embrun en dirigeable... Des preuves matérielles (issues de l'équipement des joueurs par ex.) sont aussi utilisables.

Les faits qui peuvent être reprochés aux PJ depuis le début de la campagne sont légion, citons par exemple :

Acte 1 : Trahison : s'ils n'ont pas prévenu les mineurs de l'attaque des mines de terre noire près d'Okahen...
Subversion : si preuve peut être faite qu'ils voyageaient en bonne intelligence avec une sankréature.
Traquenard : si leur expédition dans la jungle est jugée comme un piège mortel organisé pour tuer des marcheurs.
Hérésie : si les objets rapportés de la jungle sont néfastes au culte de Solaar.

Acte 2, épisode 1 : A Embruns, entrave à l'action d'une phalange de Sarkesh (la phalange d'Orion menée par l'élue Terrifica). Collusion avec la Grande Prêtresse (bien connue pour les avoir « achetés » en leur donnant des cadeaux à la fin de cet épisode) pour mener des lois anti-initiés. Fréquentation de suppôts du shankr dans la grande halte (ils ont été vus dans les brumes avec des conspirateurs konkalites!). Voir pourquoi pas organisateurs de l'invasion de rats et de shankréatures...

Acte 2, épisode 2 : Les PJ connaissaient l'existence d'un laboratoire secret de Konkalites (les Harckons ne sont pas cités comme tels à ce stade du procès). Les PJ sont peut-être encore en possession de documents compromettant et de notes trahissant différents projets infâmes dont ils seraient les commanditaires...

Acte 2, épisode 3 : Collusion avec des pirates d'Astia. Collusion avec des adaptés pervertis qui ont déjà tué des célestes. Evasion des prisons d'Astia (s'ils y étaient c'est que même les pirates les considéraient comme dangereux). Contrebande avec les marchands de la Concentration, attaques avec des maraudeurs...

Acte 2, épisode 4 : Trafics des esclaves nommés Quartz, Emmuelle et Almanach (ils sont restés vivre à Ithna avec la vente du Téméraire, mais un vieil ennemi des PJ peut dire que ce bateau « esclavagiste » était aux PJ). A Ithna, ils sont suspectés d'avoir eux-mêmes placé des « artefacts maudits et dangereux de l'Avant » pour ensuite s'attribuer un rôle de sauveurs. On peut leur reprocher une expédition encore une fois meurtrière... Ils étaient en contact avec un savant fou, un certain Toréadors qui « s'est enfui dans l'obscur » à leur arrivée et les PJ l'ont recherché avant d'annoncer sa mort (ils l'ont tué ?...).

Acte 2, épisode 4, 5, 6 : Ce sont les accusations les plus virulentes. On peut leur mettre sur le dos l'attentat de Madrone, la corruption de Sarkesh dans le stallite, la collusion avec des konkalites, l'évasion d'un vieil initié Druwed compromis... Ils sont accusés d'avoir apporté la Peste Noire à Madrone, d'avoir jeté des malades au fond de la Faille, d'avoir attiré une armée de shankréatures sur un monastère, sur Barsi, puis à Kathar même ! Ils se disent meneurs de réfugiés, mais c'est un complot, ce sont peut-être tout simplement des traîtres que les forces obscures ont laissé en vie dans l'espoir qu'ils les aident de l'intérieur à ouvrir les portes du stallite de Kathar !

Plus le procès des PJ va s'avancer, plus le cas des PJ va s'aggraver (rajoutez progressivement des accusations, en les distillant, en mélangeant les lieux et les endroits, en échafaudant des thèses...). Mais c'est Jovial qui va vite être au centre de toute l'accusation, et des rapports monstrueux vont s'accumuler contre lui, aboutissant à la conclusion qu'il est le meneur d'une véritable organisation criminelle qui se considère comme une Maison. Les veilles histoires concernant la septième maison vont alors ressortir, alimentées par les témoignages accablants de Terrifica, qui traque Jovial depuis des années et qui soutient, par une croisade personnelle, l'existence de la 7ème Maison. Le procès va devenir historique.

Les PJ de la voie de l'homme vont être grandement aidés par Lautrin, qui en retour peut leur demander de temps à autre un service. Ce fouineur connaît le stallite par cœur et il peut même dans une certaine mesure les protéger d'arrestations, tant qu'elles ne sont pas à l'initiative de l'inquisition. Lautrin, Saphon et les PJ libres peuvent faire parvenir des petits mots aux autres PJ (via des rats dressés pour aller dans certaines cellules) et les aider dans leur défense (mais autorisez-leur à rédiger deux mots de 4 lignes au maximum par jour, et improvisez des règles de discrétion par rapport à ces échanges de lettres qui peuvent être interceptées et servir à l'accusation. Le procès comme l'enquête devraient durer de deux à trois semaines.

Lautrin, Saphon et les PJ vont pouvoir ainsi enquêter sur les secrets de kathar et notamment sur Mirin Karkr : l'accusateur semble être au particulièrement actif. En effet si les PJ le font suivre, ils remarqueront qu'il va parfois rencontrer des gardiens du feu n'ayant a priori aucun lien direct avec lui. Il leur remet des sommes importantes (il finance ainsi des pots de vins) et leur assigne de nouvelles cibles (plusieurs de ces hommes que rencontrent l'inquisiteur sont des agitateurs notoires). En ce moment ils sont sur le point de faire échouer les projets d'une délégation de la nuit horizon qui souhaite faire construire une piste d'atterrissage (en fait une grande esplanade avec un long mât pour amarrer un dirigeable). A ce jour les dirigeables sont en effet tous obligés de passer par les pistes de l'armée, qui taxe et qui fouille les marchandises et qui interroge toujours les voyageurs et les soumettent à de méprisantes quarantaines dans de petites cellules. Pire encore, il peut être vu en compagnie d'un homme (comme par exemple Néople cfp82 des secrets de l'obscur) qui le soir même va assassiner un adepte de Gaïa en pleine méditation dans la caverne de la Retraite. Une éventuelle chasse à l'homme peut s'en suivre amenant à un combat au cœur des rouages de la machine infernale, ou en équilibre sur le dos de l'Échine... Enfin en fouillant le passé de l'inquisiteur dans les archives de la Bibliothèque, on peut trouver des notes et des rapports de missions de sarkesh ayant œuvré pour MIRIN, les plus récents (après 318 PA) y citent son dégoût affiché pour l'alliance Runka, le plus ancien fait état d'un jugement « très expéditif » en 308 et dans ses mémoires un vieux soldat raconte l'empressement de MIRIN de tuer « deux initiés qui semblaient innocents » pour ensuite s'emparer de leur petite fille de 5 ans qu'il a élevé en secret au Monastère de la Balafre (il s'agit d'Isabeau, cf les secrets de l'obscur p78). Ce secret pourrait servir les PJ plus tard... Mais tous ces éléments sont assez maigres pour discréditer l'inquisiteur, même si vous le placez comme commanditaire de la mort de Ermone Selbrius (cf p15 à l'escale des héros de kathar) qui sera remplacé par un ami de MIRIN (un vétéran « extrémiste ») il sera difficile aux PJ de le faire accuser ou de le faire chanter directement. Par contre, communiqués adroitement au juge, cela pourrait troubler sa confiance en l'inquisiteur et donc aider ainsi la défense (ex : le juge peut lui refuser la question ...).

Dès que les PJ sont reconnus coupables (au terme de la première semaine ou bien de la 2eme ou 3eme semaine selon la défense des PJ et leurs soutiens à l'extérieur) MIRIN aura le droit alors de les soumettre à la question s'il souhaite prolonger l'accusation. Ce qui sera le cas ! MIRIN souhaite en effet obtenir un maximum d'informations de la part de Jovial et des PJ prisonniers sur la Septième Maison, sur leurs complices... Effectuez selon les cas différents tests de difficulté 3 ou 4b avec Résistance+Endurer (points de vies), Trempe+Résister (informations avouées ou fausses accusations confirmées) et Trempe+Surmonter et Résistance+Endurer (pertes en énergie puis, à 0, en points de vie : manque de sommeil, au stress, à la faim...).

Tout ce temps, impossible d'accéder aux prisonniers, sauf laisser passer du juge. Ce dernier est un initié sarkesh, un cardinal qui a formé plusieurs générations d'inquisiteurs dans la Katharsis avant d'être nommé

juge. Il vit dans le haut siège et il est réputé très zélé et intègre dans son travail, un garde le protège jour et nuit. Ami d'enfance d'Évrin d'Ernessos, il veille à lui transmettre tout savoir trop « sensible ». Mais c'est aussi son point faible, il est profondément attiré par la fille d'Évrin, récemment mariée au Vicaire Vilfrud Oonem (cfp67 Les Initiés) qui est au service de MIRIN. A l'opposé du juge, cette dernière est très cupide et elle lui soutire chaque jour toujours plus de cadeaux et de lux, qu'elle met en sécurité chez sa soeur, complice de cet adultère honteux. Si les PJ le découvrent ils feraient bien d'être prudents s'ils veulent faire chanter les amants, qui risquent le bûcher. Riches et puissants, ils connaissent des assassins ou des empoisonneuses qui peuvent les aider à se débarrasser d'indiscrètes (comme par exemple Néople cfp82 des secrets de l'obscur).

KATHARASSIEGIE !

Pendant tout ce temps, le stallite va être assiégé. De lourds projectiles (incendiaires ou bien des roches, des débris de l'Avant ou de la muraille) seront lancés par les monstres ou par quelques catapultes au-dessus des murs, cela devrait compliquer la visite du stallite, sans compter les nombreuses sections de gardiens du feu en armes qui courent partout... L'état de siège va surtout se ressentir pour les PJ libres, ils peuvent assister à des attaques nocturnes et même devoir se battre contre des Shankréatures qui déborderont parfois les lignes des défenseurs (qui attaquent par vagues successives malgré la douleur due à la protection des gardiens mystiques). Enfin improvisez : une esquive in extremis pour éviter un bâtiment qui s'effondre à cause des projectiles, une volée de flèches noires, un réveil dans une tente en feu...

Mensonge veut affaiblir les défenses par des attaques en règle, avant de s'approcher, à la faveur d'une nuit, près des murailles. Il utilisera alors son pouvoir de manipulation pour affecter les gardes à qui il demandera de se jeter en bas des murs ou bien d'ouvrir les portes (ces 10 passes suffiront pour permettre à un important commando harckon d'entrer plus facilement dans le stallite). Les harckons sont revêtus de darkfacts appelés sombres-cocons (cf Shankr p45) et de capes sépia (suite à l'attaque réussie du monatère, les harckons en ont récupéré tout un stock !). Leur but est de rentrer dans le stallite et de s'y cacher le mieux qu'ils peuvent (ils ont toute la nuit pour cela, aidés par leurs tenues de camouflage). Le jour ils resteront planqués, cachant leur aspect repoussant, combattant à mort s'ils sont découverts. Même si une bonne moitié est découverte, chaque nuit, depuis l'intérieur du stallite les autres se rassembleront par petits groupes de deux ou trois et mèneront des actions d'éclat coordonnées avec des attaques sur la muraille. Mensonge a chargé la majeure partie de ses commandos d'une autre mission : trouver le repaire de Rharkr (un bon moyen serait d'identifier ses « alliés » et certains Harckons pourraient suivre les PJ s'ils font eux aussi des sorties nocturnes) et par son tunnel accéder au tombeau pour neutraliser un ou deux gardiens mystiques au moyen d'un mystérieux « onguent noir » à appliquer sur la gemme du gardien visé. Si cela s'avérait possible alors une partie du stallite deviendra alors obscure, comme un quart de lune, et les attaques des Shankréatures à cet endroit seraient redoutables, car elles ne seraient plus brûlées et gênées par la protection mystique...

RHARCK ATTITUDE !

Rharck ne va pas rester insensible à la situation des PJ enfermés et de Jovial, aussi, il va contacter au bout d'une semaine le ou les PJ en liberté par le biais d'un de ses initiés, Troc-troc un ancien ferrailleur qui

connaît bien Lautrin, et ce dernier pourra répondre de lui auprès des PJ. Troc-troc propose aux PJ de le suivre, il le mènera à l'intérieur du Triarex, où l'une des trois chaires en pierre recèle un passage secret qu'il prendra bien soin de refermer derrière lui. Ce long puits muni de barreaux en fer mène dans les profondeurs du stallite jusqu'à une petite pièce d'où partent deux couloirs qui courent dans deux directions opposées, tandis que le puits continue également en bas. La pièce est en permanence gardée par un fidèle de Rharck, par tranches de six heures (Rharck dispose d'une dizaine d'initiés à Kathar, ce qui constitue la plus grosse « équipe » de Roke), en cas d'alerte il doit souffler dans un sifflet étrange (À 1 km tous les initiés Rharcks percevront l'appel de cet artefact)...

L'un des couloirs mène aux galeries secrètes de la Cathédrale (mais la porte secrète entre le couloir et les galeries n'est connue que des Rharks). Ces galeries sont connues des initiés et il convient donc d'être très discret : ils permettent d'accéder à différents appartements dont ceux appartements du Pape et, vont même jusqu'à la salle des archives de la Bibliothèque. Le second couloir est interminable : il se poursuit pendant des kilomètres et des kilomètres en dehors du stallite jusqu'à une grotte au fond d'un petit puits à ciel ouvert, en plein cœur d'une mortezone située à 3 kilomètres de là. C'est le repaire de Rharck ! Cf plus loin. Le puits continue vers le bas jusqu'à aboutir à une salle magnifiquement sculptée avec sept alcôves et une mosaïque centrale comportant d'étranges symboles. La mozaïque circulaire est en fait un gigantesque puzzle qu'il faut recomposer (les tranches doivent être remises dans un certain ordre pour que le cercle central de la mozaïque s'abaisse et permette d'accéder au tombeau Runka !). Ce puits et ces deux tunnels (un réseau simple sur deux axes) ne sont pas connus des initiés Druwed, ils ont été conçus en secret par Rharck et les membres de la Septième Maison avant que celle-ci ne tombe. Ils souhaitaient accéder au tombeau et à certaines informations, tout en pouvant aller et venir dans le stallite sans rendre de comptes à personne. Par chance ce secret n'a jamais été trahit (le passage n'était pas connu de tous les initiés).

L'arrivée d'un membre de la voie de l'homme dans le repère de Rhark n'est pas exceptionnelle : plusieurs marcheurs ont déjà découvert le puits et la grotte et s'y sont abrités pour une nuit, en discutant avec le vieil Hermite « fou ». Mais cette fois-ci Rharck fait passer ses invités par son tunnel secret, car il sait qu'ils sont dignes de confiance et qu'il pense qu'ils sont prêts à l'écouter autour d'un bon repas. Rharck (soignez sa description, inspirez-vous de l'aide de jeu de l'écho « la maison perdue ») souhaite questionner les PJ sur leurs relations avec Jovial et sur les péripéties de leur voyage. Mais il va bien sûr aussi se présenter, tout en expliquant les vraies origines de la Septième Maison, le combat qu'ils mènent etc. Au terme de cette entrevue il va leur proposer de devenir un membre de sa maison. S'ils acceptent, alors commencera leur initiation (Rharck sait conduire une greffe et pourra réaliser cette opération).

S'ils refusent et que les PJ préfèrent rester fidèles à la voie de l'homme, Rharck parlera de ses connaissances de la nature, des plantes et des champignons. Il expliquera que dans le plat qu'ils mangent il y a un extrait de champignon inoffensif pour la santé qui fera bientôt tomber les PJ dans l'inconscience et qu'ils oublieront ces dernières heures (test de Résistance contre un seuil de 10, un test par minute ; les points manquants sont comptabilisés, dès que la victime a autant de points que son total de points de vie, elle tombe évanouie et oublie les dernières heures de sa mémoire (10 - Résistance heures). Ils se réveilleront au Triarex, à la fin de la nuit (en ne sachant pas pourquoi ils sont là et bien sûr ayant tout oublié du passage).

Dans tous les cas (initiés ou non) Rhark leur remettra un papier (c'est un faux) qui est un sauf-conduit leur permettant d'entrer dans la Prison, ainsi qu'une fiole de rongeur murailles, qui devrait leur permettre d'organiser quand ils le souhaiteront une évasion. Pour sa part il a ses hommes mobilisés dans la lutte des Harckons infiltrés et dans le combat contre l'Armée des Ténèbres. Ces champignons peuvent en quelques heures, une fois que quelqu'un les a placés sur un mur ou autre chose, ronger le matériau. Il disparaît alors entièrement, sans que l'on sache pourquoi (aucunes traces si ce n'est le champignon, qui a grossi d'1/25 de ce qu'il a absorbé). En terme de règle, chaque champignon à besoin d'être placé sur la surface à anéantir 2 heures avant. Au bout de ces deux heures, il absorbera à chaque heure 1 m² de matière, et le double lorsqu'il s'agit de métaux. Le champignon n'absorbe que le matériau sur lequel il a été posé, et ne se déplace pas, n'abîme pas les autres matériaux et ne laisse aucunes traces.

Les PJ adeptes de Gaïa sont également susceptibles de recevoir un peu d'aide... Le stallite est noyauté par cette nouvelle façon de penser et il y a un gardien de la prison qui pourra apporter une fiole de sève à un PJ voire même l'aider (« en regardant ailleurs ») s'il entreprend de s'enfuir par lui-même... Il sera alors ensuite protégé et caché auprès de l'Arbre de Vie ou dans la quiétude !

Une fois libre, Jovial aura l'occasion d'aller retrouver une fois (seul ou bien avec un éventuel PJ nouvellement initié de Rhark) son mentor dans sa caverne. L'entrevue devra rester secrète aux non initiés de Rhark, car ils parleront des fils de Rhark et de la position de leurs groupe d'initiés en Edelna. Jovial est chargé de les prévenir de la date et du lieu de leur prochain rendez-vous : Ayers Rocks ! Jovial doit donc aller en Edelna mais Rhark souhaite le voir auparavant continuer son chemin vers le Sunrex. En effet il se doute que quelque chose de grave se trame au Nord avec les Harckons et lui aussi est sujets à d'étranges cauchemars...

Les PJ libérés auront quelques heures pour se préparer, mais ils doivent partir rapidement, car bientôt des gardiens du feu les rechercheront partout dans Kathar et il sera plus difficile pour eux de s'enfuir. Heureusement Saphon, qui n'a pas connu la prison, a été très efficace dans la préparation rapide du voyage et il s'est documenté au Zoo des Marais : plusieurs havresac avec des vivres et du matériel de survie sont déjà prêts. Il s'est même procuré une vieille carte de l'Avant. Pour les plus faible, Lautrin a aussi un remontant. Il leur fera boire un puissant stimulant (à base de sang de Rouilles, d'alcool de champignons de Mycos et d'herbes rares des Pyrénées) nommé le « coup de laniard » (il rend 1 D6 point de vie et d'énergie temporairement pour 24 heures mais fait perdre ensuite 1 point de vie et un point d'énergie au bout de ce délai). A chaque compagnons de la voie de l'homme Lautrin fera même cadeau comme par exemple un lance-flamme (provenant de la proche station d'huile feu en direction de Dron) ou un autre artefact utile de marcheur, de fouineur ou de nourrisseur. Jovial et Saphon sont est enfin conseillés par Lautrin : « Vous pourrez finir de vous équiper en cours de route, demandez de l'aide auprès d'une communauté d'adaptés vivant à quelques jours de marche de Kathar, dans les montagnes baptisées « Les Dents de l'Obscur » (cf p71 des Secrets de l'Obscur) ».

Sortir de Kathar c'est un peu plus facile que d'y entrer, surtout avec l'aide de Lautrin qui peut conduire à un passeur (rendez-vous à la quiétude !). Ce dernier leur fera descendre la muraille de la Face Sud (une descente en rapel périlleuse mais assez discrète, partant d'une petite brèche à mi-hauteur dans la muraille). La difficulté pour les PJ sera surtout de s'enfuir et de traverser les lignes ennemies qui attaquent toujours

régulièrement à cet endroit (des capes sépia prises à des Harckons seraient alors très utiles, mais on peut aussi envisager une traversée discrète des marais sous un tas de roseaux flottants par exemple).

LA CROISADE GLAUQUISSIME !

A la découverte de la fuite des PJ du stallite de Kathar, Mirin Klarck est furieux. Favorisé par cet événement et l'état de siège, il parvient à convaincre le Saint de Kathar de lancer une croisade contre la septième maison, afin de déterminer ou non si elle « renaît de ses cendres impies ». Et le premier objectif de cette croisade est de ramener les PJ et Jovial à Kathar pour poursuivre leur jugement. Pour ce faire, après avoir mené une rapide mais efficace enquête (le passeur des PJ a été arrêté et exécuté par Mirin) les sarkesh vont organiser une sortie dans l'unique but de laisser partir tout un groupe de croisés, menés bien sûr par Mirin et l'Elue Terifica, furieuse que Jovial s'échappe encore...

Selon Saphon le trajet de Kathar à Sunrex dans les Marais Glauques va être long et périlleux, et ils devront passer à mi-chemin près des collines obscurantes, en tout le trajet prendra certainement trois ou quatre semaines. La première journée Jovial et Saphon vont inciter les PJ à marcher le plus vite possible, à courir même s'ils le peuvent (Résistance+endurer) sur les pistes ou les anciens tronçons de routes non immergées par les marais, cela afin de s'éloigner très vite de Kathar. Le stallite est situé dans les environs de Carcassonne, et le groupe de héros va donc suivre l'ancien canal du midi jusqu'aux ruines de Toulouse. La route, bien balisée, plonge tout d'abord dans les Marais Glauques, plein Ouest. Il est souhaitable que le groupe de fugitifs quitte cette route au plus vite, en effaçant derrière eux leurs traces pour essayer de tromper leurs poursuivants... A partir des premières ruines, s'ils suivent les indications de Lautrin, Jovial, Saphon et les PJ vont donc quitter la route, qui bifurque plein Nord. Eux, ils se dirigeront dans les Montagnes vers le Nord Est et au bout de trois jours de marche et de trois nuits de bivouac dans les Montagnes (nuits agitées pour Jovial qui cauchemarde), l'odeur des marais commencera à s'estomper et ils arriveront en vue de la chaîne des « Dents de l'Obscur ». Le groupe croise un troupeau d'une vingtaine de bouquetins, menés par trois hommes et leurs cerbères. A distance respectable ils les saluent. Ils n'indiqueront la direction de leur communauté au groupe des PJ que s'ils leur montrent ostensiblement leurs bonnes intentions.

Les PJ s'étaient rapidement préparés à ce voyage, et ils n'ont plus de réfugiés sur qui veiller, mais il est toujours bon de parfaire son équipement et ses réserves d'eau et de vivres. Pour avoir des vivres, des couvertures et du matériel d'escalade par exemple, les PJ devront aller libérer un jeune adapté qui a commis l'erreur de s'aventurer dans le territoire « interdit », le repaire de la dernière phalange. Les PJ vont ainsi se diriger vers le repaire caché de MIRIN et ce dernier en suivant leurs traces, est obligé, à son grand dam, de se rendre dans son propre repaire ! Mais cette fois-ci il a pour compagnie des sarkesh qui ne lui obéissent pas car ils font croisade avec l'Elue.

Graham, se pensant trahit en voyant toutes ces troupes sarkesh arriver, va tenter de s'enfuir maladroitement avec la caisse. Capturé, il avouera tout. MIRIN, accusé par Graham, sera alors obligé de reconnaître qu'il connaît ce repaire secret de Sarkesh et il aura alors un mal fou à s'expliquer avec l'Elue Terifica sur le fait qu'il en est le chef... Tel est pris qui croyait prendre. D'autant qu'Isabeau va chercher à se mettre en valeur. L'idéal serait que les PJ soient présents dans le repaire de MIRIN au moment où Terifica commence à

comprendre qu'il est impliqué avec « cette mystificatrice » qui tient des propos fanatiques et presque hérétiques. Bientôt, les deux factions sarkesh vont se combattre car Isabeau se met brusquement à vouloir purger du mal ces Sarkesh «pervertis ». Les PJ, guidés par l'instinct et les sens du jeune prisonnier adapté peuvent trouver leur porte de sortie dans le tunnel de la Shankréature... mais elle les attendra au bout du tunnel. Les PJ n'ont pas le choix : entre des dizaines de sarkesh en train de se battre ou bien la shankréature, c'est peut-être la seconde solution la moins dangereuse, c'est en tout cas la plus discrète.

LE MUR DES TENEBRES!

Après une autre journée dans les Montagnes, où ils dorment dans un gouffre aménagé du temps de l'Avant (le gouffre de Padirac!), les marcheurs vont rejoindre une vallée moins encaissée. Sur la carte de Saphon, les PJ sont dans le territoire de la Dordogne. Ils remontent son lit asséché en passant à côté d'une gigantesque Montagne Noire sur laquelle on peut voir des vestiges de l'Avant (des remontées de mécaniques sur le Mont Dore...). Les PJ arrivent ensuite à un gouffre, enjambé par des restes d'un pont en pierre sur le point de s'écrouler (le Viaduc de la Tardes) c'est l'occasion de s'élancer au-dessus du vide, ou bien de fabriquer un pont de fortune... Il faut ensuite traverser une ville de l'Avant en ruines (Montluçon) habitée par des puants (cf. p208 DKE). Une longue marche dans des marais mène ensuite à une plus grande ville : Orléans, ses bâtiments sont pleins de parasites (p207 DKE) et des bourbiers sont fréquents : vents chimiques (cf p209). Et s'ils dorment dans la cathédrale, ils se feront attaquer durant la nuit par un Eben en chasse dans ce lieu recouvert de centaines d'os de l'Avant. Passées ces tristes ruines, le groupe va devoir traverser d'immenses marais. Pour cela le mieux est de suivre l'Autoroute qui est surélevé, et qui permet d'éviter pas de brouilles et de ne presque jamais se mouiller les pieds... Enfin presque jamais, car les PJ vont devoir à un moment nager pendant deux kilomètres dans une région infestées de congres (cf p226). Devant bivouaquer sur l'Autoroute, les PJ seront surpris, en pleine nuit par un bourbier (cf p227 : les brumes toxiques). Un autre jour ce sont deux marcheurs en chariot/barques à voile lancés à pleine allure qui se dirigeront vers eux (ils ne s'arrêteront pas, il faut sauter sur le côté pour les éviter, ce qui les fera bien rire, ah ces pilotes!). Puis les PJ vont atteindre un mur d'obscurité : les collines obscurantes... Il s'agit d'un vrai rideau, un mur de ténèbres absolues... C'est un bon moment pour stopper... Car entrer dans les ténèbres... C'est continuer vers l'épisode huit de l'Acte 2 de cette campagne !