



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Scénarios > La Horde du Contreshankr [en cours] > Prologue > **Présentation des grands évènements et des factions de la campagne**



Présentation des grands évènements et des factions de la campagne

vendredi 25 mai 2012, par [rodi](#), [Sephyroth](#)

Les quatre actes de la campagne

Acte 1 : La fausse prophétie

Dans cet acte, les personnages vont découvrir l'univers et les grands thèmes du jeu. Par conséquent, les scénarios seront construits de sorte que les personnages en apprennent davantage sur la Horde et les différentes factions qui vont graviter autour (Kolohent, le Konkal, les Compagnies de Marcheur, les Initiés et les Maisons, les Adeptes de Gaia...).

A la fin de chaque scénario de cet acte, les personnages devront faire toujours le même choix : partir ou rester. Par conséquent, votre campagne différera sûrement de celle proposée ici. Cependant, trois grands moments devront être joués par votre Horde. Ces trois moments correspondent aux trois stallites où la Horde est implantée (Okhaen, Nah et Phénice). Par conséquent, outre les séances de marche dans l'Obscur que vous pourrez jouer si le cœur vous en dit, cet acte comportera trois scénarios principaux qui se dérouleront à Okhaen (le début de campagne), puis à Nah et Phénice. Ces trois gros morceaux devront conduire peu à peu les personnages vers la vérité au sujet de la prophétie. Elle est fautive et a été montée de toute pièce par Kolohent suite aux informations erronées de Suzana Imana.

Cette révélation devrait plonger les personnages dans le plus grand désarroi mais quelqu'un leur fera comprendre que ce n'est pas parce que la prophétie n'existe pas qu'ils n'ont pas un rôle important à

jouer. Après tout, ils ont déjà réalisés de grandes choses...

Acte 2 : Mensonge !

Dans le deuxième acte, les personnages devront enquêter sur le mystérieux visiteur rencontré à la fin du premier acte et qui les a vivement incité à continuer et qui semblait en savoir beaucoup sur eux. Pour cela, de nouvelles factions seront plus longuement présentées. Ainsi, les personnages seront confrontés au Konkal, toujours, mais aussi aux Maisons et aux Adeptes de Gaia.

Cette partie, dont la localisation est encore forcément inconnue, sera, tout comme la première, bâtie autour de trois scénarios principaux autour desquels graviteront des scénarios intermédiaires (marches, arrêts dans des haltes, intrigues secondaires ou personnelles...). Ces trois scénarios permettront d'en apprendre plus sur le mystérieux individu cité plus haut et, de fil en aiguille, d'apprendre que c'est un konkalite de haut rang qui oeuvre dans le dos des personnages depuis un bout de temps afin de s'assurer le succès de leurs entreprises et qu'il est lui-même sous les ordres d'un des Seigneurs du Fléau, le Seigneur Mensonge.

Ici, les personnages devront comprendre qu'outre la manipulation, tous les évènements de cet acte vont dans le sens de la prophétie. En effet, la Horde a été aidée jusqu'ici par les forces du Shankr et cela pourrait confirmer l'union de TOUTES les voies pour sauver Sombre Terre. Troublant chapitre donc...

Acte 3 : La prophétie Sartharil



Dans cette troisième partie, les personnages seront l'objet de toutes les convoitises de la part de toutes les factions de Sombre Terre. La Horde a en effet fait beaucoup parlé d'elle. Bien que cela soit du, en partie, à Mensonge, les autres factions ne le savent pas et sont très curieuses de rencontrer cet intrigant groupe. La faction qui se montrera la plus insistante sera l'Alliance Runka, ainsi que certaines Maisons. Un initié de haut rang de la Maison Sartharil a en effet, durant cet acte, reçu d'un Runka, un message ressemblant de bien près à la fausse prophétie de Kolohent. Les documents, mis à l'index, concernant l'Hérésie du Kyrin ont donc été déterrés et intéressent au plus haut point les plus grands dirigeants des Maisons et de l'Alliance... Les personnages seront donc dans un premier temps amadoués avant d'être surement pourchassés par certains tandis que d'autres voudront absolument que l'ancienne prophétie se réalise car elle annonce la fin du Shankr et la redécouverte de l'Avant...

Les événements de cette partie sont encore flous mais elle sera organisée comme les deux premières autour de trois moments forts et de quelques scénarios secondaires.

Acte 4 : Et refaire de Sombre Terre le monde qu'il était hier

Cette quatrième partie sera articulée autour de la recherche et de la découverte d'une communauté perdue ayant résisté au Grand Cataclysme et ouvrira sur d'éventuels travaux concernant une troisième édition dont nous avons tous rêvé. Il est impossible de dire ce que sera cette partie mais on l'espère épique !

Les factions

- **Le Shankr** : Le Shankr et les membres du Konkall et de la Maison Harckon joueront un rôle très ambigu dans la destinée de la Horde du Contreshankr. Ils seront parfois ses pires ennemis mais aussi des alliés de poids quand les circonstances permettront à Mensonge et à ses sbires d'agir. Le rôle du Seigneur du Fléau dans la campagne sera ainsi l'occasion d'un spectaculaire

Deus Ex Machina mais sera l'objet de bien troublantes révélations. Son aura étant très puissante à Phénice, c'est là que les manifestations positives, pour les personnages, de cette voie maudite sera la plus forte. Au point de balayer, d'un simple revers de la main, toutes les certitudes des personnages...

- **Les Initiés et les Maisons** : Les Initiés et les Maisons rentreront assez tardivement dans les événements de la campagne. Il leur faudra en effet du temps pour comprendre ce qui se passe et saisir l'importance grandissante de la Horde. D'abord discrets et à l'affût d'informations, ils joueront ensuite un rôle bien plus important, et même grandissant, dans la troisième partie de la campagne avant d'aider les personnages à réaliser leur destin...

- **Les Adeptes de Gaïa** : A l'image des Initiés et des Maisons, les Adeptes ne rentreront dans le jeu que tard dans la campagne. En revanche, devant le succès de la Horde, les mauvais côtés de la Voie de l'entité Terre se feront jour. Un gaïen va en effet se lancer sur les traces de la Horde afin de la détruire. Les personnages en apprendront alors beaucoup sur cette faction ô combien intéressante...

- **Kolohent** : Le dualisme de l'idéaliste rendu dément dans sa mission sera l'objet de la première partie de la campagne. Le malheureux Druide passera alors dans le camp des ennemis avant de peut être être finalement réhabilité lors de la découverte des carnets de Suzana Imana, placés jusqu'ici à l'Index des Maisons...

- **La Première Horde** : Longtemps considérée comme disparue, cette première Horde, ou en tout cas son seul survivant, jouera un grand rôle auprès des personnages, notamment au sujet du rôle très ambigu des forces du Shankr dans les événements...

- **Les Compagnies de Marcheurs** : Les Compagnies resteront globalement neutres dans les événements de la campagne, au moins au début. En revanche, si les personnages venaient à acquérir une renommée et que leurs actions allaient dans le



sens de la Voie de l'Homme, certaines Compagnies tenteraient de faire de la Horde leur fer de lance dans leur lutte de redécouverte de Sombre Terre...

D'autres factions, ainsi que de nombreuses précisions sur le rôle de chacun, seront ajoutées au fur et à mesure de l'avancée de la campagne.