



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Dark Earth > Aides de jeu > Factions > **La Forteresse konkalite de Sparta**



La Forteresse konkalite de Sparta

mardi 23 avril 2013, par [rodi](#)

Note préliminaire : Pour en connaître davantage sur l'organisation stallicide qu'est le Konkal, reportez-vous au Livre de Base de la seconde édition (**pages 187 à 189**) et au supplément Shankr (**pages 81 à 86**). Cela devrait vous permettre de mieux vous retrouver dans cet article. De même, une base est présentée dans les Secrets de l'Obscur (**pages 123 à 129**). Cet article en est en partie inspiré.

De même, il est possible d'en apprendre davantage sur Sparta en consultant l'excellent [Echo de l'Obscur](#). Une histoire des événements du jeu Dark earth s'y déroulant y est disponible.

Le quartier général de la Forteresse

Le Konkal est très présent à Sparta, puisque c'est le siège de la forteresse de l'organisation dans Solaria. C'est d'ailleurs dans ce stallite qu'un attentat a eu lieu au début des années 310. Par chance, le complot a été stoppé et l'attentat empêché par un jeune gardien du feu, le dénommé Arkhan [1]. Fils de prévôt, il est devenu, suite aux événements, à son tour prévôt et a pris le titre de Bellatore, grand chef du stallite. De nombreuses purges ont été effectuées par ses soins dans les rangs du Konkal et actuellement il n'en reste plus grand chose. A l'époque, seuls quelques survivants avaient réussi à se cacher tandis qu'une petite partie de la Forteresse avait été murée. C'est sur ces quelques lambeaux que l'organisation s'est relevée peu à peu.



En 314 est arrivé de Phénice un envoyé des hautes

sphères du Konkal. Envoyé par la Maison Harckon pour réorganiser la Forteresse et lui rendre sa vigueur d'antan, l'inquiétant Dvorak s'est tout de suite mis au travail. C'est un homme très important de l'organisation puisqu'il connaît le rôle de la Maison Harckon. Il est craint par ses hommes qui imaginent que leur leader vient tout droit du Donjon Mystique... Il joue d'ailleurs sur cette aura de terreur pour maintenir son autorité et cette dernière est sans faille. On est loin ici de l'organisation plutôt amateur d'Okhaen. A Sparta, le Konkal est une force organisée et armée.

Cependant, avant d'en arriver là, il a fallu à Dvorak de nombreux mois de recherches et d'enquête pour remettre la main sur les anciens konkalites traqués par le Bellatore. Lorsque cela a été fait et qu'un semblant de cellule a été mis en place, l'ancienne base, murée depuis des années, a été rouverte.

Désormais, en 320 P.A., la base est en activité. Il s'agit d'une ancienne base militaire datant de l'Avant. Elle était avant les attentats ratés bien plus imposante, mais l'essentiel en a été préservé :

- **La salle de commandement** : contenant ordinateurs et un gigantesque mur d'écrans, elle sert aujourd'hui de salle de réunion. Elle est splendide et en parfait état. Certains ordinateurs sont à l'étude mais rien n'en est encore sorti.

- **La réserve d'armes** : cette salle est très précieuse pour la cellule. Elle permet en effet aux membres d'être équipé de façon assez incroyable. Armes lourdes et grenades y côtoient des armes plus légères. Le bonheur !

- **La réserve de nourriture** : appelé le "garde manger" par les konkalites, elle contient quantité de conserves et d'aliments sous vide...



Outre ces trois pièces capitales pour la bonne gestion de l'organisation, de nombreuses pièces secondaires ont été réaménagées (dortoirs, lieu de vie, cantine, appartements de Dvorak et des personnalités importantes, salle de torture et salle des poisons). Ce sont donc une vingtaine de konkalites qui vivent là en permanence mais une dizaine supplémentaire pourraient être accueillis en cas de crise.

La seule faiblesse de la Forteresse est l'accès à la base. Le tunnel d'antan a en effet été condamné et seul une galerie creusée à la main permet de relier la surface. Elle mène dans la cave de la maison d'un des membres de l'organisation. Cette maison appartient à un bâtisseur dénommé Pako et se situe dans la Ville Haute. Par conséquent, la communication est très difficile avec la surface. C'est pour cette raison que Dvorak fait creuser un autre tunnel qui doit déboucher dans les ruines du port. Il est quasiment terminé. Lorsque ce sera le cas, le Konkal deviendra une terrible menace pour le stallite. Puissamment armé, il pourra intervenir rapidement partout et se retirer tout aussi rapidement...

Les membres de la Forteresse

La Forteresse de Sparta compte une cinquantaine de membres sous les ordres de Dvorak. Quelques uns sont plus importants dans l'organigramme :

- **Dvorak** : Dvorak est le leader incontesté de la Forteresse. Nul n'ose remettre son autorité en question tant il inspire le respect et la crainte. Il n'appartient pas à la maison Harckon, mais connaît son existence et son rôle au sein du Konkal. Il n'est donc pas un konkalite comme les autres, loin de là. Son but est clair, faire de la Forteresse un haut lieu de l'organisation en Solaria. Pour cela, il mène de front de nombreux projets (*voir plus bas*).



- **Krank, le « Docteur »** : Krank, que tous, dans la Forteresse, appelle le Docteur, est un fou qui a voué sa vie à l'entropie Shankr. Il ne veut que malheur et

désolation. Beaucoup évite ce spécialiste des poisons et des explosifs. Il est ce qu'on appelait auparavant un chimiste. C'est le maître de salle des poisons qui regorge de toutes sortes de potions mortelles et d'engins explosifs destructeurs. Il vit dans cette salle de laquelle il ne sort que rarement. Seul Dvorak ose le déranger.

- **Elios, le chef de la Milice** : Ancien Gardien du Feu de Phénice, Elios dirige une dizaine de combattants d'une main de fer. Balafré et borgne, c'est un tyran brutal pour qui l'humiliation est une pratique quotidienne. Beaucoup des jeunes konkalites sous ses ordres regrettent d'avoir signé... Mais au bout de quelques mois, il ne reste plus que des soldats fanatisés. Elios est donc à la tête d'un groupuscule surarmé et endoctriné, rompu à la guérilla urbaine. La Milice, comme il l'a appelé, est prête à sortir au grand jour pour une opération de grande ampleur. Pour le moment, Dvorak ne leur a en effet offert que quelques bastonnades et de menus enlèvements pour se dégourdir les jambes.

- **Minos** : Minos est un transfuge de Phénice. A la demande de Dvorak, la Maison Harckon a envoyé un antéquaire de génie chargé de révéler le contenu des ordinateurs de l'ancienne base militaire. Ce n'est pas un konkalite dévoué mais le challenge qu'on lui a offert l'a lancé corps et âme dans une lutte contre la machine. Il est encore loin du but.

A l'extérieur, des konkalites infiltrés recueillent de nombreuses informations pour Dvorak :

- **Pako** : Le « passeur » est le plus important de tous les infiltrés. C'est en effet dans sa cave que se trouve l'unique accès à la base. C'est donc lui qui recueille tous les rapports de tous les autres infiltrés et les mène à son chef. Ses connaissances sur la Forteresse sont donc immenses et Dvorak sait qu'en cas de problème, il faudra le faire éliminer. Aux yeux de tous, c'est un bâtisseur au service du stallite. Il travaille sur différents chantiers du Port. Gunther est prêt à cela...

- **Gunther** : Gardien du Feu de la Ville Haute, Gunther est celui qui devra éliminer Pako en cas de problème. Le reste du temps, il patrouille dans la



Ville Haute et assure la protection des Initiés. C'est donc un autre membre important de l'organisation.

- **Mylena** : Nourrisseuse du Camp des marcheurs, elle observe les allées et venues des uns et des autres. Le Camp étant la première porte d'entrée du stallite, elle est très utile. Pako vient la voir une fois par semaine et fait un rapport à Dvorak en cas d'arrivée suspecte ou intéressante.

- **Boubakar** : Petite frappe des favellas, Boubakar est un fouineur qui joue du poing et du couteau pour une organisation criminelle du quartier. Lui aussi observe mais il lui arrive également d'effectuer des opérations de terrain tel que des vols ou des enlèvements. Il est aidé dans ces cas là par plusieurs fouineurs des favellas, tous konkalites. C'est dans ce quartier que l'on trouve le plus de membres puisqu'une vingtaine de fouineurs appartiennent à la secte.

- **Joalyn** : Deuxième Gardien du Feu de l'organisation. Il patrouille dans la Ville flottante. La nuit, il place des charges explosives en différents endroits du quartier. Les explosions sont décidément une pratique récurrente du Konkal...

- **Eva** : Jeune marcheuse qui a rejoint l'Alliance Runka dans la stallite. Son rôle est d'en apprendre davantage sur l'âtre et ses responsables. La réussite de sa mission est essentielle dans les plans de Dvorak.

Les intrigues et projet en cours

Les projets de la Forteresse sont nombreux mais tendent tous vers un même but stalleicide :

- **Décoder le contenu des ordinateurs** : Projet un peu à part, il est confié à Minos. Ce n'est pas très bien parti, même si l'antéquaire prodige a réussi à trouver comment relancer les machines grâce à une batterie. Ce n'est que première étape d'une très longue route car le système d'exploitation est défaillant sur la plupart des ordinateurs. Quand Minos aura atteint son but, il aura entre les mains un logiciel permettant d'activer des missiles situés

dans des silos un peu partout dans la région. Le programme est malheureusement déréglé et ils partiront de façon aléatoire... Cela pourrait avoir de fâcheuses conséquences.

- **Construire un réseau de tunnel sous la ville** : Ce projet a été confié aux hommes de la Milice. Plusieurs tunnels ont été débutés et devraient mener en différents endroits de la Ville Haute et du Port. Seul un tunnel menant justement vers le Port est quasiment achevé. Il offrira enfin une issue plus tranquille aux konkalites.

- **Déstabiliser le pouvoir en place et les Maisons** : Dvorak sait bien qu'enlever ou tuer des initiés et des prôneurs n'est pas la meilleure des solutions, puisque cela renforce la haine des populations contre le mouvement. Par conséquent, il a réfléchi à une alternative qu'il juge désormais viable. Grâce à l'encre de Harnlek (**Shankr, pages 46 à 48**) et à un tatoueur venu de Phénice, il a enlevé un premier initié qu'il a fait entièrement tatoué puis l'a abandonné dans les favellas. Quelques jours plus tard, il a fait de même avec un deuxième initié. La terreur inspirée de ces deux enlèvements et des effets des tatouages a fait naître une véritable panique au sein de l'âtre. D'ailleurs, pendant que les enlèvements ont lieu, la fidèle Eva recueille de nombreuses informations et obtient chaque jour un peu plus d'influence parmi au sein de l'Alliance Runka de Sparta et des Initiés. Son but ultime, trouver l'entrée du Tombeau à rêves...

- **Renverser le pouvoir en place** : Quand le moment sera venu, que les Maisons seront affaiblies et que l'entrée du Tombeau sera trouvé, alors Dvorak fera exploser les nombreux explosifs dissimulés dans le stallite, lancera sa Milice lourdement armée sur les Gardiens du Feu et les Initiés sans défense et descendra lui-même avec des Initiés Harckhon détruire le Runka. Mais l'heure n'est pas encore venue.

- **La réception du Messager du Donjon Mystique** : Avant cela, la Forteresse a reçu un messager du Donjon Mystique. Ce dernier est resté quelques temps auprès de Dvorak, puis est parti



vers Okhaen terminé sa mission. Durant son séjour, Dvorak lui a appris que lui aussi était dans la confidence au sujet de la Maison Harckhon. Ce messenger est celui que les personnages ont croisé durant le [premier scénario](#) de la campagne **La Horde du Contreshankr**.

Tous ces projets vont prendre forme dans le

scénario [Sur les traces du Konkal](#).

Notes

[1] ces évènements sont décrits dans le jeu vidéo