

# LA MAISON RHARCK

Une faction pour la Seconde Edition de Dark Earth par Arthur Huber  
Remerciements : Eric Hueber, Guillot, Julien Legal, Thomas Scelo, Vincent Roggemans

Cette aide de jeu fait suite aux éléments contenus dans les suppléments Les Initiés (Page 133) et Shankr (Page 80). Elle développe et approfondit l'une des factions les moins connues de Sombre-Terre : La Septième Maison. En effet, si celle-ci est censée avoir été détruite par l'Inquisition Sarkesh, elle a en réalité survécu sous la forme de la Maison Harckon, vouée aux Shankr. Cependant, une fraction de ces Initiés resta fidèle aux Runka et prit le nom de Maison Rharck.

## HISTOIRE

### LA SEPARATION

Le nom de la Maison de l'Obscure Vérité a été oublié depuis la disparition officielle de celle-ci. C'était pourtant une des Maisons les plus importantes, vouée à l'étude des Shankr et de la Darkessence. Devant le danger représenté par la contamination, un Synode décida la dissolution de la Maison, ses Initiés devant rallier les autres Maisons ou mourir. La plupart s'exécuta.

Cependant, environ un millier d'entre eux refusèrent cet ordre pour continuer leurs travaux. Les Initiés des autres Maisons décidèrent de lancer l'Inquisition Sarkesh. En quelques années, plus de 90% des Initiés rebelles furent éliminés. Les survivants étaient menés par deux Elus brillants, Harckon et Rharck, deux amis jusque là indéfectibles. Mais devant la violence de l'Inquisition, Harckon décida de rejeter les Runkas et rallia à cet avis la majorité des survivants. Rharck, horrifié, maudit Harckon et du encourir avec ses fidèles la colère de celui-ci, qui les élimina presque tous. Rharck et deux de ses fils survécurent et s'enfuirent. Ils gagnèrent plus tard l'immortalité grâce à un Runka du Stellaire Lyre. La fuite dura des années, au point qu'on finit par les croire morts.

Les Rharcks, c'est-à-dire Rharck et ses deux fils, se réfugièrent longtemps à l'écart du monde et ne purent rien faire jusqu'au Grand Cataclysme. Lorsque le monde fut détruit par le Shankr, ils furent frappés d'une vision : Harckon était la cause du désastre. Ils jurèrent de se

venger. Les Rharcks firent ce qu'ils pouvaient pour rallier des communautés habitées, essayant d'aider à la construction des Stallites et des communautés d'Adaptés, mais comme ils devaient éviter les Initiés, ils se firent clandestins.

Au bout de quelques années, les Rharcks décidèrent de se séparer pour rallier un continent et former un groupe d'Initiés. Ils se reverrèrent tous les trois en l'an 300 à Phénice, le plus prometteur des Stallites.

### HISTOIRE POST-APOCALYPTIQUE

Jusqu'à l'an 300, tous disparurent. Rharck, resté dans la Roke, initia une trentaine d'Initiés dispersés dans beaucoup de Stallites de ce continent. Il étudia l'Obscur et écrivit un livre sur la Darkessence. Myrnak, l'aîné, partit pour Solaria et initia une cinquantaine d'hommes, qu'il rassembla dans une ruine de l'Obscur pour avoir une force concentrée et externe aux Stallites. Ferun, le cadet, partit pour le lointain Eldena.

En l'an 300, Rharck et ses deux fils se rencontrèrent comme prévu à Phénice. Ils décidèrent de communiquer énormément sur leurs activités et de coordonner celle-ci au maximum. En Solaria, ils disposaient d'une base principale pour l'entraînement et comptaient à présent un bon nombre d'Initiés entre la Roke et Solaria. De plus, Ferun avait réussi à Initier un groupe d'Adaptés, résistants et dévoués. Ferun retourna en Eldena, pour préparer une occasion

future : le plan Eldena. Rharck commençât à errer dans la Roke pour superviser l'Initiation de nouveaux éléments. Myrnak prit la responsabilité de former et entraîner les nouveaux Initiés dans sa ruine de l'Obscur, dans un marais de Solaria.

La Maison Rharck a vu sa puissance monter régulièrement depuis. Elle compte une centaine de membres, qui permettent de mener des actions discrètes et nombreuses. Quelques grands projets sont même en cours. Mais Harckon se doute de la survie de la Maison et a lancé les recherches.

## CONTEXTE ACTUEL

Plus que jamais, la Maison a besoin d'agir. En effet, à la suite de la Grande Révélation, Rharck pense que la philosophie de la Maison peut séduire beaucoup de gens. Malheureusement, la sécurité est prioritaire et l'Initiation reste limitée aux personnes longuement observées par Rharck, Ferun et Myrnak. Cela signifie qu'un maximum de vingt personnes peuvent être Initiées en une année.

Actuellement, la Maison a de nombreux projets dont la réalisation est proche. Mais la réussite n'est pas assurée, et des échecs répétés pourraient avoir des conséquences fatales pour la Maison. Les hésitations sont donc nombreuses à la tête de la Maison, essentiellement par crainte qu'elle soit découverte. Plus la Maison recrute, plus cette crainte grandit, et l'éventualité d'une poursuite des Rharcks tant par les Harckons que par les Initiés. La première vertu qu'on enseigne au nouvel Initié (ou qu'on recherche chez l'Approché) reste donc la discrétion.

Actuellement, la Maison compte environ deux cent cinquante Initiés, auxquels il faut ajouter cinquante Servants des éclats sous les ordres de Ferun. On dénombre parmi les Initiés environ soixante-quinze Moines lumineux, soixante Docte éclatants, autant d'Artisans des mille éclats, une trentaine d'Evêques de la vérité, une dizaine de Princes de la lumière, une quinzaine de Novice, ainsi que Rharck et ses fils. L'influence de la Maison pourrait croître énormément dans le futur, mais la moindre anicroche mettrait la Maison en péril.

# INITIATION

## REVELATION

Les futurs Initiés sont durement sélectionnés par Rharck et ses fils. Tout d'abord, on s'assure de leurs idées et de leurs volontés. Ils doivent être fiables, idéalistes et efficaces. Autant dire que ces personnes sont très rares. Lorsqu'une personne semble pouvoir convenir, elle est tout d'abord suivie par Rharck, qui essaye d'en apprendre un maximum sur sa cible, son passé et ses aspirations. Aucune zone d'ombre n'est tolérée en la matière. Le comportement est ensuite analysé dans ses moindres détails, puis mis à l'épreuve par des mises en situations diverses. Celles-ci sont routinières au début, mais deviennent vite délicates.

Si la phase d'approche est concluante, l'Approché est invité par Rharck dans un lieu sécurisé par la Maison. Rharck explique alors à l'individu les réalités de Sombre-Terre : les Runkas, les Shankrs, la lutte contre l'ombre, etc. (rien de spécifique à la Maison Rharck) et lui demande s'il veut y participer. Après un délai de réflexion raisonnable qui n'excède jamais une

journée, le Révélé doit se prononcer. S'il refuse la proposition, Rharck lui fait promettre qu'il ne révélera jamais ce qu'il sait, et l'avertit qu'il sera pourchassé s'il venait à rompre ce serment (en pratique, le Révélé est effectivement suivi pendant quelques semaines, mais Rharck n'insiste pas trop car il sait que les Initiés détecteront rapidement un parleur et le prendront pour le résultat d'une Révélation orchestrée par leurs soins, avec les conséquences habituelles). S'il accepte, la Révélation se poursuit : Rharck explique les Maisons, la spécificité de la Septième Maison et les moyens d'actions qui seront à sa disposition. A l'issue de cette période qui dure quelques jours, le Révélé est envoyé au monastère pour y subir l'Initiation elle-même.

## INITIATION

Une fois au monastère de Myrnak, le Révélé accède au grade de Novice. Il doit accepter sans discuter les ordres de ses supérieurs. Il ne fait rien d'autre que se nourrir,

dormir et s'entraîner. Avant cette phase d'entraînement, il doit subir les tests d'entrée dans la Maison de l'Obscure Vérité.

Le Révélé subi dix épreuves et doit en réussir au moins six. S'il ne réussit pas ce test, le Révélé a un an pour s'entraîner et repasser les épreuves. S'il échoue de nouveau, il ne deviendra pas Initié, mais pourra servir la Maison pour des tâches subalternes. Les épreuves requises se traduisent par les tests suivants :

- Agilité + Camoufler. Seuil : 3
- Hargne + Surprendre. Seuil : 3
- Résistance + Régénérer. Seuil 2
- Sens + Observer. Seuil : 2
- Prestance + Influencer. Seuil : 4
- Arts martiaux + Une Arme. Seuil 2
- Communication + Empathie. Seuil 4
- Erudition + Avant. Seuil : 2
- Erudition + Légendes. Seuil : 3
- Erudition + Lettres. Seuil : 3

La réussite de ces tests, n'est pas suffisante ; elle n'est qu'un début. Le monastère est avant tout un lieu d'entraînement, où le Novice est soumis à des exercices exténuants pendant au moins un mois. Pendant près de trois mois, on enseigne ensuite au Novice, parallèlement à la poursuite d'un programme physique conséquent, de nombreuses choses sur l'Obscur, les Archesses et les Maisons. Tout cela prépare le Novice à l'épreuve de l'Obscur. Le Novice reçoit pour tout équipement un filtre et un distillateur rudimentaires, des vêtements et une arme de son choix. Il est placé, dans les marais, à 250 km du monastère, et doit y revenir seul. Souvent, le Novice parvient à revenir au bout d'un temps allant d'une semaine à un an, mais des problèmes surviennent parfois.

À son retour, le Novice obtient le grade de Moine Lumineux. Au cours d'une cérémonie, il reçoit une gemme d'Archessence Runka du Stellaire de son choix (dont il tirera ses pouvoirs), qui est placée sur son nombril, avant qu'on lui apprenne à utiliser ses pouvoirs (ce qui prendra quelques mois). Il reçoit de surcroît une copie de 'La Sombre Archessence', qui rassemble les connaissances de la Maison. Le but de l'Initié devient dès lors de compléter cet ouvrage.

## LES CONVERTIS

Il arrive parfois à Rharck de convertir à la Maison Rharck un Initié de l'une des autres Maisons. Le converti devient Moine Lumineux et

ne subit qu'une formation complémentaire sur les particularités de la Maison. Il ne passe pas l'épreuve de l'Obscur et ne reçoit pas de gemme. De là, deux choix s'offrent : Soit le converti disparaît en simulant sa mort ou en devenant Renégat, soit il devient un agent double en restant investi dans sa Maison d'origine (solution extrêmement rare car dangereuse : actuellement, un seul agent existe de ce type, un Elu de la Maison Sarkesh du Clan Alphard.

## STRUCTURE

1 : Le grade de Novice revient au Révélé qui vient d'arriver au monastère de Myrnak et dure environ quatre mois. Ses seules occupations sont l'entraînement et l'alimentation.

2 : Une fois réussie l'épreuve de l'Obscur, l'Initié devient Moine lumineux et commence réellement à servir la Maison, en recevant quelques missions peu importantes dans un Stallite qu'il connaît bien. L'Initié reste à ce grade deux ans, avant de choisir de devenir Docte éclatant ou Artisan des mille éclats.

3 : Le Docte éclatant a pour rôle de rassembler des connaissances sur le Shankr, les Runka et tous les sujets qui servent la Maison. Souvent, le Docte parcourt l'Obscur puis consigne par écrit les connaissances apprises et les confie à la Maison. Une partie d'entre eux vit au monastère de Myrnak pour étudier, classer et copier les récits de leurs semblables.

3 : L'Artisan des mille éclats est un agent infiltré dans un Stallite pour le compte de la Maison. Espions, ils reçoivent des missions dangereuses telles que vols importants, infiltration de milieux fermés, sauvetage, etc. Leur forme physique est toujours excellente.

4 : L'Evêque de la Vérité est un vétéran de la Maison. Il n'a pas vraiment de supérieurs à l'exception des Seigneurs de la clarté et des Princes de la lumière et peuvent prendre des décisions importantes de leur propre chef. On en trouve deux types : certains, souvent d'anciens Doctes éclairants, sont chargés de l'entraînement des nouveaux Initiés, de la greffe et de l'apprentissage des pouvoirs, les autres, souvent d'anciens Artisans des mille éclats, sont des meneurs d'hommes, chargés de coordonner les actions des Initiés au sein d'un Stallite important.

5 : Les Princes de la lumière sont des légendes vivantes au sein de la Maison. Grands meneurs d'hommes, ils poursuivent des objectifs

extrêmement sensibles, au premier rang desquels on trouve les moyens d'infiltrer la Maison Harckon, une mission encore à mettre en œuvre. Beaucoup fouillent seuls des coins peu fréquentés de l'Obscur, ou dirigent un petit groupe d'Initiés, contrecarrant les plans de la Maison Harckon.

6 : Le grade de Seigneur de la clarté est réservé à Rharck et à ses deux fils. Guides

spirituels de la Maison, les trois hommes se sont répartis les tâches liées au futur de la Maison : Rharck sélectionne les nouveaux Initiés, Myrnak dirige le monastère, centre névralgique de la Maison et lieu de formation, et Ferun prépare une communauté d'Adaptés d'Eldena. Ils se retrouvent tous les deux ans pour évoquer les perspectives de la Maison.

## AIDES ET ARTEFACTS

### LE RESEAU

Comme pour les Initiés des autres Maisons, le premier des avantages de la Maison Rharck est l'appui permanent de l'ensemble des Initiés de la Maison, même s'il est clair que le réseau des Initiés de la Maison Rharck est bien plus distendu que celui de l'Alliance Runka (essentiellement à cause du relativement faible nombre d'Initiés de cette Maison). Chacun doit en effet porter assistance à ses frères, quelle que soit la situation.

Le cas est particulièrement clair pour les Moines lumineux, dont la connaissance et les contacts au sein d'un Stallite donné doivent toujours pouvoir servir un Initié de passage, qu'il soit ou non en détresse. En cas d'urgence, tout Initié peut exiger le rassemblement immédiat de ses frères vivants dans les environs (par exemple à l'échelle d'un Stallite) en un lieu choisit et sécurisé par lui. Il peut à cette occasion demander l'organisation d'une opération quelconque nécessitant un bon nombre d'hommes.

Dans le même ordre d'idée, la notion de propriété n'a pas réellement cours au sein de la Maison : tout Initié possédant un objet ou des richesses susceptibles d'aider un frère doit immédiatement les mettre à la disposition de celui-ci.

### LE SAVOIR

La Maison est avant tout spécialisée dans l'étude de la Darkessence et des Shankrs. En pratique, les Initiés de la Maison Rharck sont spécifiquement formés à ce savoir lors de leur entraînement de base. Le Novice acquiert ainsi deux points dans les Compétences Shankcréatures et Darkessence, au fur et à mesure qu'on lui apprend de nombreux conseils sur les moyens

d'action du Shankr et de ses serviteurs. Ces connaissances peuvent sauver à des vies et chaque Initié a le devoir de les approfondir, de les communiquer à la Maison et de les transmettre à qui il le désire du moment qu'il ne divulgue rien qui pourrait trahir la Maison.

### LES ARTEFACTS

Les Rharcks, du fait de leurs connaissances particulières, ont pu mettre au point de nombreux moyens de lutte contre le Shankr. On distingue les Egrégores, souvent limitées aux Armes Célestes, les champignons et autres plantes, les reliques d'un temps perdu et quelques surprises.

Les Egrégores viennent de ce que les Rharcks sont parvenus par le passé à infiltrer la Maison Druwed et ont pu transmettre ces connaissances. Une demi-douzaine de Doctes éclairants utilisent les forges du monastère de Myrnak dans le but de fabriquer des armes intéressantes.

En pratique, ces armes sont toutes de bonne facture (+1 au potentiel de combat) et l'Archessence Runka confère également un dé supplémentaire, tandis que les dommages sont eux augmentés de un point par rapport à ceux d'une arme normale. A cela s'ajoute la bénédiction éventuelle de l'arme par Rharck, Myrnak ou Ferun : dans ce cas, l'armure des créatures contaminées est ignorée et la Résistance de la créature est divisée par deux (trois pour Rharck). Cette bénédiction dure jusqu'à ce que l'arme ait infligé cinquante points de dégâts (cent pour Rharck). Comme toute Egrégores, ces armes dégagent une aura caractéristique, que saura reconnaître n'importe quel Initié. Autrement dit, les Rharcks font un usage modéré de ces armes.

Les plantes et autres champignons sont issus de connaissances de la Maison sur les cultures amassées avant le Grand Cataclysme.

Les Troublidés sont des petits champignons aux couleurs cendrées que l'on trouve dans le sud d'Eldena par groupe de trois ou quatre spécimens. La Maison envoie régulièrement des expéditions pour faire la cueillette. Traités quelques mois par une quantité très faible d'Archessence Runka, ils peuvent être ingérés. La victime fatigue vite puis dort quelques minutes ; à son réveil, elle a oublié les dernières heures de sa vie. En pratique, l'ingestion provoque un test de Résistance de Seuil 10 par minute. Les marges d'échec sont ajoutées les unes aux autres jusqu'à obtenir un résultat supérieur ou égal aux points de vie, ce qui provoque l'évanouissement. La victime oublie les 10-Résistance dernières heures. La préparation connaît parfois quelques ratés : le Troublidé peut intoxiquer son porteur ou tuer sa victime.

Les Ronge-murailles sont des champignons incolores vivant en petit nombre à l'extrême nord de Sombre-terre. On les traite par des bains d'eau saturée de rouille et additionnée d'Archessence réduite en poudre pour leur donner la propriété de ronger un matériau sur lequel ils sont placés. En pratique, le champignon doit être placé sur la surface pendant une durée minimum de deux heures. Passée cette période, le champignon anéantit un mètre carré de matière toutes les heures et grossit légèrement. Le champignons ne se déplace pas et ne laisse aucune trace.

La Plante de puissance est obtenue à partir d'une plante chlorophyllienne qu'on ne trouve que dans certains Stallites (principalement le Stallite-fleur). Le traitement lui donne des propriétés utiles et dangereuses. Elle doit être mâchée quelques secondes puis avalée. Au bout de dix secondes apparaissent les conséquences. On lance deux dés sur la table suivante :

Résultat	Dé N°1	Dé N°2
1	Perte de Conscience (5-Résistance heures)	-2 Dés pendant 10 passes
2	Aucun effet	Aucun effet
3	Bonus de Force	+2 Dés pendant 10 passes
4	Bonus de Hargne	+3 Dés pendant 10 passes
5	Bonus de Résistance	+4 Dés pendant 10 passes
6	Bonus de Trempe	+5 Dés pendant 20 passes

Cette plante est néanmoins hallucinogène : Rien ne se produit pendant l'usage, mais l'utilisateur subit un malus d'un dé sur tous ses tests d'Agilité, excepté si le deuxième dé a donné '6'.

Les Ridopakes sont de petites grenades emplies d'un liquide réalisé par des cycles de chauffage et de refroidissements successifs sur une durée d'un an d'un mélange d'Archessence, de différents champignons et diverses plantes, de souffre, de bois, de Rueg et de verre. Chacune de ces grenades lève rapidement une fumée opaque limitant la visibilité à quelques centimètres sur une surface de 200 mètres carré. Quelques variantes ont été récemment mises au point : le nuage est inflammable, toxique, asphyxiant ou lacrymogène.

Les reliques sont comme leur nom l'indique des objets dont les secrets de fabrication ont été perdus ou dont on ne compte qu'un exemplaire.

Erytii, la flambergue du destin, a été fabriquée par Rharck pour l'offrir à Ferun avant son départ pour Eldena. Elle mêle Archessence Runka et Shankr en couches successives qui n'entrent pas en contact l'une avec l'autre. En pratique, elle dégage au choix une aura Runka, Shankr ou Gaïa, voire aucune aura selon la volonté de son porteur. Elle double la vitesse de récupération d'Energie Runka.

La Sombre Archessence est un livre écrit par Rharck au lendemain du Grand Cataclysme. Il rassemble toutes les connaissances des Rharcks sur la Darkessence et il est régulièrement mis à jour. Une copie de ce livre est confiée à tous les Initiés de la Maison lorsqu'ils deviennent Moine lumineux. Ce livre de 1500 pages dont près de la moitié sont blanches afin de pouvoir être complétées est le bien le plus précieux de l'Initié : si une de ces copies venaient à être perdue, cela pourrait avoir de graves conséquences pour la Maison, ce qui explique que la plupart des Initiés le conserve dans un endroit sûr, souvent le monastère de Myrnak. En pratique, ce livre donne pratiquement toutes les connaissances que peuvent exiger les joueurs sur l'Archessence Shankr. Le lire nécessite un test d'Erudition+Lettres : chaque réussite permet de lire une page par heure. Retrouver des informations déjà lues exige une heure (pas de test).

Le Bâton de pouvoir est un bâton de jade orné de pierres précieuses appartenant à Rharck. Il lui permet d'augmenter la maîtrise de ses

pouvoirs. En pratique, il confère trois dés supplémentaires à chacun des pouvoirs Runka du porteur. Il permet par ailleurs à son porteur d'utiliser des pouvoirs qu'il ne maîtrise pas avec un degré de maîtrise de deux dés. Enfin, cette relique quadruple la vitesse de récupération des points d'Energie Runka de son porteur.

La Maison Rharck a quelques savoir-faire particuliers qui sortent du cadre de l'Artefact. Ces surprises comprennent notamment les miniatures (des objets habituels dont les mécanismes sont réduits à une taille liliputienne et qui peuvent donc être cachés dans des objets anodins tels que crosses, bâtons, etc.), le papier tissu (dont la texture est exactement identique à celle du tissu et que l'on cache dans la doublure des vêtements afin qu'il soit indécélable par une fouille superficielle), ainsi que des encres spéciales (encres sympathiques par exemple).

## POUVOIRS

Lors de l'Initiation, on greffe sur le nombril du Novice une gemme d'Archessence Runka d'un Stellaire unique choisi par le nouveau Moine lumineux. Cette gemme est en fait un talisman utilisé par les Rharck pour obtenir des pouvoirs similaires aux pouvoirs Stellaires des initiés gréffés par l'Alliage Céleste. La technique de pose est complexe, mais à présent bien maîtrisée par Myrnak et ne court en principe aucun risque de rejet.

Le Talisman Runka permet à l'Initié de maîtriser, au terme d'un long apprentissage, l'ensemble des pouvoirs d'un Stellaire au niveau trois. Dès que l'Initié montera en statut, il sera

entraîné à nouveau et gagnera un point de maîtrise de ces pouvoirs. Ce Talisman donne par ailleurs accès aux pouvoirs communs aux Initiés, tels que Sens de la lumière, Reconnaissance, etc.

Le Talisman Runka confère à l'Initié les pouvoirs spécifiques à la Maison : Camoufler son aura et Guérir d'une Sombre contamination qui reflètent la culture du secret des Rharck et leur connaissance de la Darkessence.

'Camoufler son aura' est un pouvoir que l'Initié peut déclencher à volonté. Il ne coûte rien, réussit automatiquement et cesse à volonté. Il permet à l'Initié de faire disparaître purement et simplement son aura, la rendant inaccessible à toute forme de détection. Il y a cependant quelques contraintes : tout d'abord, l'Initié ne peut dévisager personne pendant l'utilisation de ce pouvoir, sous peine de faire disparaître immédiatement les effets du pouvoir ; ensuite, ce pouvoir ne peut être maintenu plus de vingt heures d'affilée ; enfin, une fois ce pouvoir désactivé, il ne peut être réutilisé pendant une durée équivalente à un dixième de la durée de dernière utilisation du pouvoir.

'Guérir d'une sombre contamination' est un pouvoir très pratique qui ne peut être maîtrisé que par un Prince de la lumière ou un Seigneur de la clarté. Il coûte cinq points d'Energie Runka, deux points d'Energie et deux points de Vie. Et sa difficulté est égale au niveau de la contamination. Pour le déclencher, l'Initié appose ses deux mains sur le front du contaminé, se concentre une vingtaine de minutes avant qu'un flot de lumière jaillisse de ses mains. Le contaminé guérit et l'Initié est paralysé (15-Résistance) minutes puis souffre d'un malus de fatigue de trois dés sur tous ses tests jusqu'à ce qu'il dorme au moins une vingtaine d'heures

## LIEUX

### LE MONASTERE DE MYRNAK

A la suite de la séparation de la famille, Myrnak découvrit ce lieu qu'il jugea excellent pour bâtir un monastère susceptible de servir de centre névralgique pour la Maison. Entouré de marais abritant une faune et une flore importantes, proche d'une petite chaîne de montagnes regorgeant de ressources telles que la

pierre, le métal et même le bois, le lieu se prêtait à l'établissement durable d'une communauté et à la construction de bâtiments. Mais en plus, Myrnak découvrit par hasard les murailles en ruines d'une cité de l'Avant. Cela lui donna l'idée folle qu'une forteresse pouvait être bâtie ici ; il lui fallait seulement une main d'œuvre suffisante.

Il descendit vers le Sud jusqu'à trouver un Stallite en voie de construction. La famine

décimait la population désemparée et une troupe de Shankréatures menaçait le Stallite. De surcroît, le Runka éprouvait de grandes difficultés à se remettre du Grand Cataclysme et était en train de retomber en torpeur, incapable de conserver l'activité des Gardiens Mystiques et donc de maintenir la trouée de lumière. Celle-ci finit par se refermer et Myrnak proposa à tous de bâtir une cité sous sa tutelle, dans un lieu hors de tout danger. La plupart des gens acceptèrent et le suivirent dans les marécages. L'édification de la cité prit près de quarante cinq ans, inconnue de tout Sombre-terre. La population, atteignant plusieurs centaines d'habitants, assainit les environs et construisit une grande muraille.

Mais cette forte population représentait un danger pour la Maison. Myrnak avait bien sûr Initié quelques personnes, mais il ne voyait pas vraiment comment garder le secret de la cité, d'autant que plusieurs Révélés refusèrent de rejoindre la Maison, augmentant encore le risque de la divulgation de l'existence de la Maison et de la cité. Paniqué, il élimina ces Révélés gênants et c'est alors que germa un plan d'une rare horreur devant conduire à l'extermination progressive de toute la population non-Initiée. Il utilisa les cadavres dans une mise en scène macabre pour manipuler la population, faisant croire qu'un très grave danger tapi dans les marais menaçait la cité et encourageant les expéditions punitives hors des murs. Ces dernières furent massacrées par les hommes de Myrnak placés en embuscade. Une fois les ressources humaines de la cité bien affaiblies par ce plan, il organisa la 'réussite' d'une expédition et décida d'une grande fête à cette occasion sous la montagne proche. Une fois la population réunie, Myrnak et ses hommes firent effondrer les cavernes puis achevèrent ceux qui réchappèrent du désastre.

Il est possible quoique peu probable que des personnes aient réchappé à ce massacre, voire qu'elles aient appris la vérité, mais rien ne le laisse penser et Myrnak est bien convaincu que tous ont été éliminés. Si un tel survivant existait, nul doute qu'il ait transmis son secret à ses descendants et que ceux-ci cherchent encore maintenant ce lieu maudit par leur ancêtre...

Le monastère est situé au centre du triangle formé par Nâh, Sparta et de la Lumière Céleste. Au cœur du Désert Solarien, niché dans les Montagnes et protégé par un Marais de plusieurs centaines de kilomètres carré, personne n'ira le

chercher là... Un tunnel souterrain, gardé en permanence par deux hommes aguerris du monastère ainsi que par des mécanismes et des pièges dissimulés dans la roche, permet toutefois de se frayer un passage sûr au travers des montagnes.

Les Initiés de la Maison appellent tout simplement ce lieu 'Le Monastère', mais son véritable nom est 'Kuhaliur' (formé à partir de différentes langues de l'Avant et signifiant 'L'épée de la lumière'). Il ressemble pourtant plus à une forteresse d'une centaine de mètres de diamètre dotée de murailles crénelées de vingt mètres de hauteur et cinq mètres d'épaisseur. La muraille abrite, outre les bâtiments, une zone nue servant aux exercices en extérieur des Initiés. Des gargouilles ornent l'extérieur de la muraille, mais ce sont en fait des Shankréatures exterminées placée ici comme des trophées et des symboles du pouvoir de la Maison. Accessoirement, elles servent à limiter l'aura Runka émanant du lieu et donc éviter les assauts d'autres Shankréatures, ce qui rend le lieu inconnu du Shankr lui-même.

Le centre des bâtiments est occupé par une tour droite et pointue ornée de pierres et de métaux multicolores. La Tour des Seigneurs de la clarté sert de lieu de cérémonies et de réunion éventuelle. Son étage supérieur est réservé aux trois chefs de la Maison. Les autres (cinq en tout) sont réservés aux autres Initiés, par ordre de statut décroissant. Le bâtiment est directement connecté aux autres constructions du monastère.

La salle de vie commune est un bâtiment de deux niveaux qui sert de lieu de rassemblement. A l'étage, on trouve les dortoirs et les lieux privatifs de chacun des Initiés. Au rez-de-chaussée, on trouve une immense table pour les repas, ainsi que les cuisines et une vaste salle de réunion.

Le bâtiment d'entraînement présente deux parties de cinq étages chacune. La première partie est dédiée à l'entraînement physique ; plus on monte, plus la difficulté est grande. L'autre partie est dédiée à l'étude intellectuelle et au développement des pouvoirs ; elle contient notamment une bibliothèque bien fournie, tant sur les thèmes propres à l'enseignement de la Maison que sur des thèmes hétéroclites. Chacune des deux parties du bâtiment contient également une salle de méditation.

Le poste de garde est un petit bâtiment abritant en permanence deux hommes chargés de faire des rondes sur la muraille et de donner l'alerte en cas de problème.

Un grand espace est réservé aux cultures et à l'élevage. Il contient également un puits et une distillerie servant à purifier l'eau. Cette espèce de ferme permet de produire du Rweg, de la viande (notamment du Razorback, qui fournit également du parchemin, du Rat, qui fournit aussi de la fourrure, ainsi que des Voulpes et des animaux issus du marais tels que les Crustaks).

### LES SERVANTS DES ECLATS

Cette communauté d'Adaptés localisée à l'Est de l'Eldena du Sud est issue d'une communauté d'hommes dirigée par un chaman errant dans l'Amazonie au temps de l'Avant. Ils prirent le Grand Cataclysme comme un signe de leur dieu et se mirent à attendre.

En l'an 45, un vagabond entra dans la hutte du chaman, sans avoir été vu ou entendu par quiconque. Le lendemain, le chaman sortit et présenta l'homme, encapuchonné dans une toile de Marcheur, à la tribu. Le chaman dit qu'il était envoyé par les dieux pour les aider à faire renaître la lumière dans le monde, mais que la tâche serait difficile et qu'ils devraient être tous prêts à mourir. L'homme mystérieux n'était autre que Ferun et annonçât que tous devaient passer le rite de purification pour être prêts. Un à un, ils reçurent un collier composé d'Archessence Runka des douze Stellaires (le collier est en douze parties) avant de repartir. Près de la moitié des individus moururent de brûlures. Dans les mois qui suivirent, d'autres furent pris d'une sorte de fatigue physique se soldant par la mort. Une quinzaine de survivants restaient lorsque Ferun revînt, un an plus tard. Il révéla les pouvoirs Runkas aux survivants. La conséquence de ce travail se traduisit lors des naissances : chaque nouvel enfant était plus fort, plus résistant et plus enclin à utiliser avec facilité ses pouvoirs.

Problème : Ferun n'a qu'une cinquantaine de colliers. De nos jours, les colliers se transmettent d'une génération à l'autre et la présence d'Archessence Runka se ressent dans les organismes, qui mutent peu à peu, donnant des individus de plus en plus puissants et intelligents.

### DANS LES STALLITES

Dans chaque stallite de la Roke et de Solaria, un Initié de la Maison est présent. Il doit tenir un lieu protégé en cas de besoin.

A Drön, un Fouineur nommé Triiff Derp, voleur et assassin à ses heures, tient une petite maison qui n'est jamais approchée de personne.

A Okhaen, un Bâtitseur nommé Yunfer a découvert, suite à un éboulement, un bunker souterrain de l'Avant pouvant se refermer au moyen de portes camouflées dans les roches, et décida d'explorer les lieux pour faire fortune. Yunfer fut contacté par un homme qui lui proposa spontanément 2500 lux en échange du secret du chemin. Yunfer accepta immédiatement devant l'ampleur de la somme et entraîna l'homme à sa suite. Yunfer est déclaré disparu : personne ne l'a revu depuis cette entrevue dans la taverne du 'RwegRouille'. Le tavernier a vaguement entendu la conversation et a compris ce qui s'est passé, mais tient sa langue car il a peur. La cache est habitée par Juni Agita, une jeune Initiée experte en déguisement. Elle pense son secret bien gardé et ne s'inquiète pas de l'affaire.

A Nâh, Sarez, un Psyhia Initié par Rharck garde des secrets importants que seuls les fous entendent parfois.

A Phénice, le FaRaha est un lieu de rencontre sûr, le Commandore Srilan Vérité appartenant depuis peu à la Maison. Un cabaret de la Ceinture de Nux et l'auberge du Chevalier Cul-blanc sont également protégés.

## FIGURES

### RHARCK

Rharck est un homme à l'apparence d'un vieillard voûté marchant lentement... En réalité, il est parfaitement valide, mais aime jouer de cette image de faiblesse. De taille moyenne et de corpulence fine, ses cheveux et sa barbe gris sont

longs mais coupés avec soin. Ses yeux gris métallique brillent d'une lueur fauve, derrière laquelle se lit une volonté et une intelligence hors du commun. Ses connaissances sont nombreuses : l'Avant, les coutumes des Célestes, les religions, la géographie, la technologie, l'Obscur, etc. sont des sujets qu'il affectionne particulièrement.



Rharck est au cœur de la Maison : il la dirige, recrute les nouveaux Initiés, trace les perspectives de la Maison en collaboration avec ses fils. Il présente la particularité de maîtriser la totalité des pouvoirs Stellaires sans que personne ne sache bien pourquoi.

Rharck dirige la Maison comme un chef de famille : en dehors de ses compétences incontestables, il aime ses disciples comme des enfants, refusant leur sacrifice même pour une bonne raison. Sa principale activité consiste à errer en Sombre-terre pour recruter des nouveaux disciples. Il se réunit environ tous les deux ans avec ses deux fils pour définir les orientations de la Maison.

De nombreuses rumeurs courent sur Rharck au sein de la Maison. On le dit Elu, Avatar, invincible ou immortel, fils d'un Runka...

## MYRNAK

Myrnak est l'aîné de Rharck. Il a l'apparence d'un quinquagénaire au visage rond et au corps large, ni musclé ni squelettique. Ses yeux bleu horizon et ses cheveux grisonnant lui donnent une allure majestueuse. Son érudition ne supporte pratiquement pas de comparaison.

Myrnak est le fondateur du monastère Rharck. Il a actuellement la tâche de le gérer et de former tous les nouveaux Initiés. Il revoit Rharck et Ferun environ tous les deux ans pour définir les orientations de la Maison.

L'une de ses obsessions concerne la Mer d'Aral : il est persuadé à tort ou à raison que l'on peut détruire toute trace de Darkessence et donc assainir la partie extérieure de la Mortezone d'Aral. En dehors de l'affaiblissement du Shankr dans la zone, cela permettrait d'imaginer des communications stables entre la Roke et Solaria. Ses plans ne sont pas idiots, mais Myrnak est n'a plus toute sa lucidité. Certains pensent que l'alcool et les drogues l'ont détruit. Il rêve de milliers d'hommes et de machines emportants des tonnes de matière incandescente, de lave, d'huile et d'alcool à brûler capables de détruire la Darkessence en profondeur. Tous ceux qui ont entendu parler de ces plans sont d'accord pour dire qu'il s'agit de folie pure. Pourtant, ces plans pourraient être réalisés à condition de s'associer à l'armée d'un Stallite puissant et les Initiés de toute la Roke réunis. Ce serait un grand coup, mais Myrnak n'est pas suffisamment cohérent pour donner l'impulsion nécessaire.

## FERUN

L'apparence d'un jeune homme, grand, puissamment bâti, Ferun porte toujours une sorte de protection de tissus sur son visage qu'il ne montre jamais à l'exception de ses yeux verts hypnotiques. Le personnage donne une impression étrange, avec cet accoutrement de Marcheur, son armure légère rafistolée et son grand sac à dos. En voyage, il est toujours monté sur une étrange bête d'Eldena ressemblant à un cheval aux dents acérées, dressée au combat. Ferun sait est d'une grande force physique, ses capacités de combat sont impressionnantes et son intelligence est hallucinante, mais sa vraie force réside dans sa capacité presque hypnotique à galvaniser les foules.

Ferun est un meneur d'hommes né, mais c'est avant tout un solitaire. Sa décision de partir pour Eldena au lendemain du Grand Cataclysme vient d'un mépris subit pour la stupidité de l'humanité. Paradoxalement, c'est là qu'il trouva des hommes à sa mesure : les Servants des éclats représentent l'œuvre de son éternité.

Mais Férun est intolérant : l'échec d'autrui l'insupporte et le sien est la source d'une rare colère. Ceux qui échouent sont ravalés au rang de sous-hommes, son père et son frère n'échappant pas à ce jugement : il a déjà sérieusement envisagé de prendre lui-même le contrôle de la Maison, mais cela s'est avéré inutile. Sa grande intelligence lui vaut un immense respect de la part de Rharck et Myrnak ; ses idées sont très écoutées et forment le gros de l'arsenal philosophique, politique et stratégique de la Maison. Rharck détient le pouvoir symbolique et Myrnak a une grande influence sur les Novices puisqu'il est le seul à les former, mais Ferun ressemble à s'y méprendre au pouvoir derrière le trône. Malgré les ecrets qu'il cache, Ferun est le plus efficace Initié de la Maison.

## GREHZYT

Cette femme de 22 ans n'est Initiée que depuis 3 ans, mais elle a rapidement accédé au statut de Princesse de lumière. Son efficacité hors du commun lui a permis de gravir les échelons en quelques mois, mais ce n'est pas un hasard. En effet, Grehzyt est Elue. Cette nature n'a été identifiée par personne hormis Rharck, ce qui a permis à celui-ci de lui éviter d'être influencée par les Initiés des autres Maisons.

Grehzyt a des idées proches de la voie de l'Humanité. Accompagnée de six hommes, elle erre dans la Roke et Solaria, ralliant de plus en plus de Renégats, que Rharck l'a autorisé à Initier elle-même. Au sein de la Maison, de nombreuses légendes courent sur elle, la dualité de sa philosophie, ménageant Initiation et Humanité, n'étant pas toujours bien comprise.

### **BORITEN**

Ce Prôneur grassouillet et quinquagénaire de taille moyenne est un vétéran de la Croisade de la Ville Mouvement. Initié à Nople, cet homme se passionne pour les études. Idéaliste, toujours d'une humeur excellente, le bon mot pour reconforter ou détendre l'atmosphère, cet homme réside au monastère où son érudition fait l'unanimité. Il prépare une étude sur le rôle du soleil dans les religions des Célestes.

### **ARMAL ISHRAA**

Quadragénaire au physique d'exception, Armal est grand et athlétique et son visage orné d'yeux jaunes et de cheveux roux ne s'oublie pas.

Cet homme est le meilleur agent secret de la Maison. Il vit au Sunrex où il dirige sept disciples tout en poursuivant ses recherches et en menant des missions. Parallèlement, il est un bon conseiller officieux du Roi Soleil. Il a toujours vécu au Sunrex où il était corrompu par le Konkal. Initié par Rharck, il a toujours quelques liens avec le Konkal, et donne des informations partielles pour faire échouer ses actions.

Depuis quelques temps, il a découvert avec inquiétude la présence de neuf Initiés Harckons de statut assez élevé dans le Stallite. Il a déjà démasqué quatre des neuf hommes sous leur couverture dans le Stallite, mais leur chef échappe à ses investigations, toujours caché sous le nom de Sombre-crocs. Son objectif est de tous les démasquer et de les éliminer simultanément en faisant porter le chapeau au Konkal.

### **THEMISHAA**

Cette trentenaire squelettique est victime d'une difformité épouvantable : une gueule béante et ornée de crocs acérés a poussé à la place de son œil droit. Elle s'en est servie pour le

compte de la Maison : au cœur d'un riche quartier de Bâtisseurs de Kathar, elle joue le rôle d'une prophétesse, habillée de noir, vivant dans une tente sombre. Elle fait croire qu'elle peut prédire l'avenir, s'attirant la clientèle de personnes influentes qui viennent la voir pour des conseils. Ainsi, elle connaît beaucoup de secrets de Kathar.

### **ZONDA RUIT**

Zonda Ruit est une ancienne Oracle de la Maison Thorgrad qui était connue sous le nom d'Adnoz Tiur. Initiée par Rharck, elle a tout abandonné en faisant croire à sa mort dans une chute au cœur de la Balafre. A présent Moine lumineuse, elle a donné à la Maison de nombreux secrets de la Maison Thorgrad. Elle peut accessoirement pirater la Toile de lumière avec un faible risque d'être remarquée. Elle reste en permanence au monastère pour sa propre protection.

### **FERGUS**

Issu d'une famille d'Initiés (un père Sarkesh et une mère Druwed), Fergus fût très tôt poussé vers la Maison Sarkesh. Les enjeux mystiques de Sombre-Terre n'eurent rapidement aucun secret pour lui, mais Fergus ne se sentait pas l'âme d'un Sarkesh, mais il accepta l'Initiation par idéalisme. L'organisation étouffante le fatigua assez vite et par esprit de contradiction, il se rapprocha des Kyrimis au grand dam de son père. Sa grande intelligence lui permit de se tailler une place à part au sein de la Maison Sarkesh, où l'on finit par respecter ses choix, et il atteignit la statut de Pape vers l'âge de 26 ans. Sa vie bascula alors : ses parents furent assassinés dans des circonstances étranges. Par son influence, il transforma l'enquête en poursuite contre les commanditaires du double meurtre. Rapidement, on se rendit compte que cette affaire dépassait le cadre du Stallite, et une caravane fut organisée pour parcourir l'Obscur à la recherche des coupables. La piste remonta jusqu'à plusieurs cellules du Konkal, mais laissait une sensation d'inachevé, une organisation plus sombre encore semblant se profiler sous la secte stallicide. Au bout de douze ans d'effort, Fergus parvint à mettre un nom sur cette organisation et découvrit l'existence de la Maison Harckon. Les affrontements furent rudes, mais un informateur

fournissait toujours à Fergus des indices qui sauvèrent beaucoup de vies.

Une fois la poursuite bien avancée, ce discret informateur révélât sa véritable identité à Fergus : Rharck lui expliqua que le meurtre des parents de Fergus avait été planifié par lui, car il était devenu, bien malgré lui, ennemi de la famille de Fergus. Ce dernier pensait venger sur le champ la mort de ses parents lorsque Rharck expliqua ses raisons.

Il expliqua que les parents de Fergus poursuivaient Rharck car ils le croyait affilié à la

Maison Harckon. Expliquant la différence entre la Maison Rharck et la Maison Harckon, il dit que les Rharcks étaient des alliés objectifs des autres Maisons Runka, unies contre la Maison Harckon. Il expliquât encore que pour sceller cette alliance qui resterait secrète, il lui fallait un homme bien introduit dans une Maison Runka et connaissant la Maison Rharck, pour pouvoir organiser une convergence des plans des forces de la lumière et qu'il pensait Fergus capable d'une telle tâche.

Fergus accepta la proposition de Rharck et devint un agent double.

## PROJETS

### LE PROJET MAGNAÏTE

Cette action, programmée pour le Frige de l'an 320, n'est rien d'autre que le projet de phagocytage des autres Maisons. Il porte le nom du seul Stallite où son déroulement est possible.

A Magna, les Rharcks se rassemblent depuis quelques années et s'implantent toujours plus profondément : ils ont pris de nombreuses places importantes au cœur du Stallite. Ils projettent de convoquer le plus grand nombre possible d'Initiés de l'Alliance, un à un, dans un repaire creusé dans la glace au fond d'un gouffre. Ils comptent expliquer leur histoire et proposer aux Initiés le ralliement à la Maison. Ceux qui accepteraient deviendraient agents doubles, les autres seraient échangés au Konkall en échange de Darkefacts (pour étude). Mais Rharck refuse de livrer les Initiés en tant que tels et compte les contaminer avant, ce qui diminue leur valeur aux yeux de l'organisation stallicide.

Ce plan permettrait d'Initier au moins cinquante hommes de valeur et fournirait des informations précieuses sur les Darkefacts. D'un autre côté, ce plan augmenterait considérablement la puissance brute du Konkall et affaiblirait l'Alliance. Autre problème : si un Initié s'échappe, la Maison Rharck sera découverte et chassée par l'Alliance.

### LES SERVANTS DES ECLATS

Ferun a de grands projets pour sa communauté. Les Adaptés qu'il a formé durant trois siècles utilisent naturellement les pouvoirs

Runkas. De plus, ils sont physiquement et mentalement bien plus forts. Ils possèdent par ailleurs des armes forgées dans un alliage auquel est intégré le sang des défunts, ce qui signifie qu'il contient un peu d'Archessence Runka. En pratique, les Shankréatures subissent des dommages accrûs en cas de blessure (+1 pour une créature contaminée au niveau 2 ou 3, +2 pour une créature contaminée au niveau 4). Enfin, les Adaptés sont équipés d'une armure en Rueg issu de la forêt pétrifiée, léger et résistant (armure complète de niveau 2, sans malus), et les armures sont bénites par le grand sorcier (cela n'a aucune utilité réelle, mais les hommes sont crédules ce qui fait que leur Trempe est augmentée de 1).

Ferun veut leur fournir des Artefacts Runka avant de lancer une grande croisade en Eldena : En agissant discrètement, Ferun pense faire route à un millier de kilomètres au Nord pour détruire une source de Darkessence hantée par une vingtaine de Shankréatures majeures. Ensuite, Ferun veut monter jusqu'au Charnier, et rallier à lui les hommes réfugiés dans ce Stallite sans les Initiés. Enfin, Ferun rejoindra les Terres Australes par voie de mer pour y organiser une Révélation pour y implanter la Maison sans partage.

### LA RECONCILIATION

Ce plan est plus un doux rêve caressé par certains membres de la Maison. Personne ne sait réellement si elle aura lieu un jour. En attendant, ceux qui la désirent réfléchissent aux modalités de son déroulement et tentent de trouver une voie qui éviterait le massacre.

Ce projet consiste tout simplement à réintégrer la Maison à l'Alliance Runka, qui compterait de nouveau les sept Maisons originelles. Cela passerait par l'annonce à l'Alliance de la survie de la septième Maison en tant que Maison Rharck. Pour donner un maximum de chances au projet, Rharck veut utiliser les agents doubles existant, les faire monter dans la hiérarchie de l'Alliance et leur faire parler d'alliés inconnus. A l'aide de quelques plans menés à bien en commun, le mystère de ces alliés inconnus et puissants serait dissipé peu à peu, avant que la vérité n'éclate au grand jour.

Au chapitre des difficultés, le problème du nombre relativement faible d'agents doubles figure en bonne place ; le développement de ces agents est donc prioritaire dans ce cadre. De même, toute fuite qui parviendrait aux Harckons pourrait tout remettre en cause. Enfin, la méfiance de l'Alliance pourrait la pousser à préférer l'élimination pure et simple de la Maison Rharck, 'par sécurité'.

### **LE GRAND ASSAUT**

Myrnak, dans ses périodes de temps libre, rêve de divers plans pour lutter contre le Shankr. Le dernier en date, appelé 'Grand assaut', l'obsède depuis des mois et ne sera proposé au conseil que dans quelques années. Mais ce surcroît de travail l'épuise, ce qui rend précaire sa position au sein du monastère. Il pourrait passer à l'action vers l'an 327...

### **LE TRAITRE**

Au cœur de la Maison se cache un traître, un Harckon, ou plutôt quelqu'un qui rêve de la devenir. Initié par Rharck, il a compris qu'il pourrait entrer dans la maison Harckon par la grande porte, en trahissant Rharck. Il s'entraîne actuellement au monastère, et tente de retarder le de la greffe de son Talisman.

Mais le traître est un trop mégalomane pour être efficace : il ne veut pas se contenter de donner des informations, il veut éliminer Rharck puis rejoindre les Harckons.

Tout d'abord, Myrnak ne pense pas pouvoir agir sans le soutien de l'Alliance : la finalisation du projet réconciliation semble donc un passage obligé. Ensuite, il faudra organiser la préparation et l'équipement d'une armée à Nople et Istan, composée d'Initiés, d'Adeptes de Gaia et tous les hommes adhérent au projet. Il faudra par ailleurs des centaines de tonnes de combustible, préférentiellement de la lave Phénicienne et du pétrole d'Okhaen, ainsi que toutes sortes de matériaux inflammables. Une fois arrivée aux frontières de la Mortezone, une partie de l'armée devra protéger l'autre, chargée d'incendier la Darkessence de proche en proche, toujours plus profondément vers le cratère. Une fois ce salutaire travail réalisé, une zone profondément purifiée bordera la Mortezone et sera disponible pour toutes sortes de projets, comme l'ouverture d'une route sûre vers Asia...

### **LE PROJET RESURRECTION**

Un Docte éclatant a découvert la trace d'un bunker de l'Avant, profondément enfoui en plein cœur d'une épouvantable Mortezone. Il pense qu'on peut y trouver technologie et armes diversifiées. Il pense aussi trouver des caissons cryogéniques, habités par des hommes dont les connaissances pourraient être bien utiles, bien qu'il ignore comment réveiller ces hommes.

Des recherches poussées nécessiteraient des moyens titanesques pour sonder et terrasser une telle région ; ce plan est donc inapplicable en l'état. Mais qui sait...

## **SECRETS**

Son plan peut réussir. En attendant, il n'agit pas, tiraillé entre deux forces. Car il commence à se demander s'il a fait le bon choix. Par moment, il est prêt à rallier entièrement la cause Rharck. Il suffirait finalement de peu de choses...

### **LES DIVINATIONS DE FERUN**

Il est arrivé à Ferun de mâcher les plantes hallucinogènes utilisées par la communauté avant son arrivée. En dehors de l'extrême bien-être procuré par cette activité, il a été pris de visions

du futur. Le sien, celui de la communauté, celui de la Maison ou celui de Rharck. Nombre de ces visions sont d'authentiques cauchemars : Destruction de la Maison, communauté ralliée au Shankr, Rharck et Myrnak humiliés et massacrés, lui-même organisant ce massacre... Prémonitions ou mauvais rêves ? Ferun a pris peur et a cessé cette consommation.

Le chaman lui assure que ces visions reflètent la pure vérité, proche ou lointaine. Ferun a appris que le chaman avait prédit son arrivée, ainsi que l'effet du port des colliers. Un autre sorcier était capable de prédire l'arrivée des tempêtes par ce biais. Un autre encore, bien avant l'arrivée de Ferun, avait prophétisé l'accès de la communauté à un statut surhumain...

La Maison est-elle destinée à la mort ? Ferun trahira-t-il ? Le travail accompli depuis des siècles finira-t-il par servir le Shankr ? Ces questions terrorisent Ferun, qui se refuse à envisager sa propre trahison. Il pense sérieusement au suicide, dans le but de conjurer le destin. Pour l'instant, ses projets lui semblent prioritaires, mais dès qu'il aura touché les Terres Australes et qu'il aura trouvé un successeur, c'est décidé, il se donnera la mort.

### **LE PROJET ASSASSIN**

Harckon, ainsi que Mensonge, se doutent de l'existence de la Maison Rharck et sont en tout cas au courant de l'existence d'hommes non Initiés et servant les Runkas. Harckon n'ayant pas tué lui-même son ancien ami, il n'a aucune certitude de sa mort, ce qui alimente sa paranoïa. Avec Mensonge, ils ont décidé d'un plan visant à remplacer progressivement tous les hommes 'bizarres' dans différents Stallites. En quelques années, il finira bien par tomber sur un Initié Rharck. Mensonge infiltrera alors la Maison, puis prendra le contrôle de Rharck, lui ordonnera de léguer son pouvoir en sa faveur puis de se tuer. La Maison pourra aller tout doucement sur la voie du Shankr...

### **LES TROUBLIDES PASSAGERS**

Personne ne le sait, mais une série de Troublidés ont été mal traités. Un mauvais dosage a conduit à l'équipement d'une dizaine d'Initiés avec ces Troublidés 'passagers'. En effet, au bout d'une à deux semaines, la victime retrouve la mémoire ! Trois de ces Troublidés ont été utilisés pour cacher l'existence de la Maison (à Magna, Kathar et Nâh) et les victimes recouvrent progressivement la mémoire. Le pire, c'est que d'autres Troublidés pourraient être utilisés. Bref, c'est un grand danger que court la Maison...

### **MENSONGES ET VERITES**

Myrnak peut sembler fou ou inefficace. Ses heures d'inactivité passées à retravailler son projet sont mal comprises. Devant le refus catégorique par Rharck de développer ce projet, Myrnak a plus ou moins changé d'idée et travaille sur un projet alternatif : Cela consiste à lancer la Maison en expédition vers Aral pour détruire la Darkessence avec les moyens du bord, avec comme objectif principal d'obliger le Shankr à réagir pour en extraire un maximum d'informations, qui pourraient être très utiles ultérieurement. Autre intérêt : le redémarrage à zéro de la Maison. En effet, Myrnak est persuadé de l'existence d'agents ennemis dans la Maison. Cette action les éliminerait tous et permettrait aux trois Seigneurs de la clarté de revoir entièrement le fonctionnement de la Maison pour rendre ses actions plus sûres. Ce nouveau projet a tout autant été refusé par Rharck aussi, Myrnak a trouvé la parade : tuer Rharck dans ladite expédition et revenir avec son frère comme seuls chefs de la Maison nouvellement fondée. Autre intérêt, cette refondation permettrait de changer l'orientation de la Maison : plus tournée vers la recherche pure que vers les actions au sein des Stallites, ce que Myrnak juge dangereux et inutile. Il pense pouvoir agir avant l'an 325, mais beaucoup d'inconnues subsistent.