LES ITIÉS

DARK EARTH

Le jeu de rôle

UN SUPPLÉMENT POUR

DARK EARTH

LES INITIÉS

CRÉDITS

CRÉATION ORIGINALE DE DARK EARTH *GUILLAUME LE PENNEC*

DIRECTION ÉDITORIALE *STÉPHANE MARSAN*

SUIVI DE FABRICATION *NICOLAS HUTTER*

BACKGROUND *DAVID BENOIT, FABRICE COLIN, MATHIEU GABORI ET LÉONIDAS VESPÉRINI.*

PARTIE TECHNIQUE DU SUPPLÉMENT *LÉONIDAS VESPÉRINI*

SUPERVISION DES TEXTES *DAVID BENOIT*

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES *JULIEN DELVAL, CHRISTOPHE SWAL ET MARK VIGOUROUX*

ILLUSTRATION DE COUVERTURE *JULIEN DELVAL*

CRÉATION GRAPHIQUE COUVERTURE *CYRILLE DAUJEAN*

CORRECTION *LOLA BUSUTTIL*

MAQUETTE *PATRICK MALLET*

ERRATA

MILLE PARDONS À MARC PAGANOTTO QUI A ÉTÉ OUBLIÉ DANS LES CRÉDITS DU SUPPLÉMENT ARTEFACTS.

KALISTO

Cité mondiale
Parvis des Chartrons
33074 Bordeaux cedex

MULTISIM

13 passage du Clos-Bruneau
75005 Paris

1999. Dark Earth © Kalisto

Dark Earth est une co-édition Multisim et Kalisto

LES INITIÉS
supplément pour le jeu de rôle Dark Earth, est une édition Multisim

SITES INTERNET : http://www.darkearth.com
http://www.kalisto.com









Table des Matières

PRÉAMBULE 4

INTRODUCTION 5

L'UTILISATION DE CE SUPPLÉMENT 6

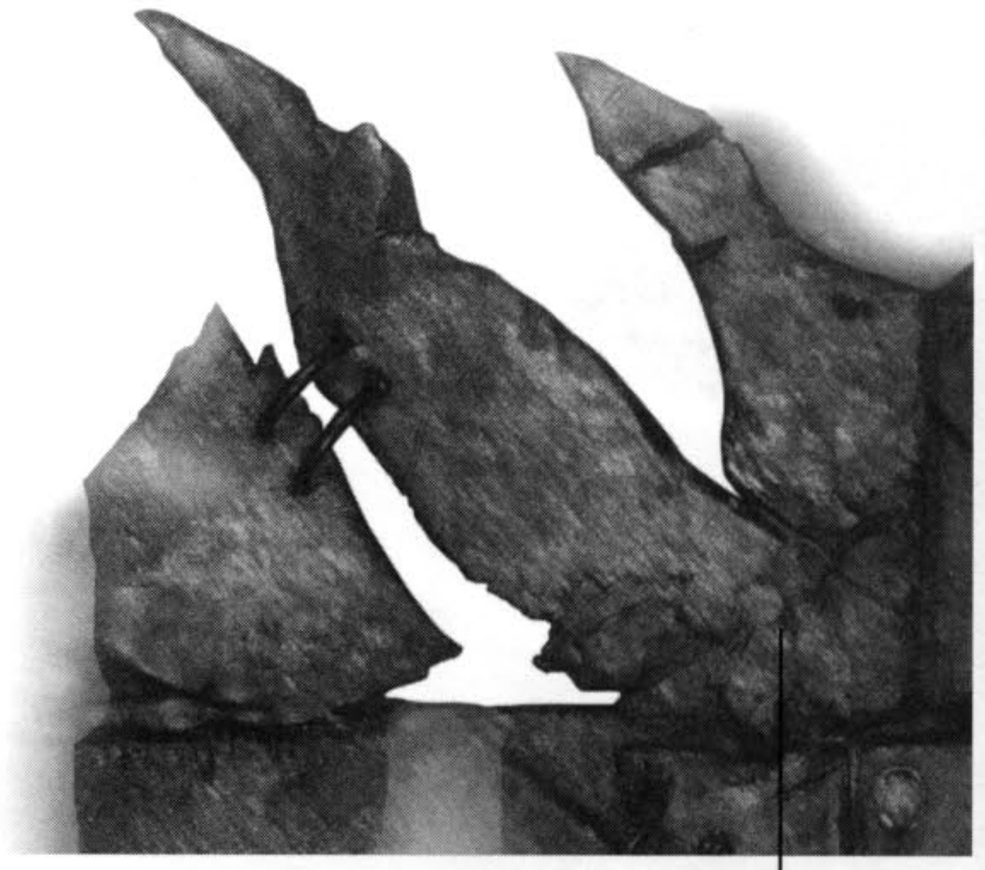
I. GÉNÉRALITÉS 8
1.1 - Les forces de l'Ombre et de la Lumiere 9
1.2 - Nouveau départ 11
1.3 - L'Initié 13

II. LES MAISONS 18
2.1 - L'histoire des Maisons 19
2.2 - Les Maisons 27
2.3 - La Maison Druwed 28
2.4 - La Maison Kyrim 38
2.5 - La Maison Phryenti 49
2.6 - La Maison Sarkesh 59
2.7 - La Maison Sartharil 71
2.8 - La Maison Thorgrad 80
2.9 - Organisation des Maisons 90

III. LES STELLAIRES 96
3.1 - La maîtrise des Stellaires 97
3.2 - Achernard 106
3.3 - Aldebaran 108
3.4 - Alphard 110
3.5 - Altaïr 112
3.6 - Antarès 114
3.7 - Beltégeuse 116
3.8 - Fomalhaut 118
3.9 - Lyre 120
3.10 - Markab 122
3.11 - Orion 124
3.12 - Sirius 126
3.13 - Sol 128

IV. LES MYSTÈRES 130
4.1 - Gaïa, la Troisième Force 131
4.2 - Harckon, la Septième Maison 133
4.3 - La Fraternité de Rusk 134
4.4 - Mahry, Marcheuse renégate 135
4.5 - Le Dragon d'Asia 136

V. FICHES INITIÉS 137
Maison Druwed 138
Maison Kyrim 139
Maison Phryenti 140
Maison Sarkesh 141
Maison Sartharil 142
Maison Thorgrad 143



PRÉAMBULE

Frères et sœurs, le dieu de la Nuit est parmi nous. Nous, Thorgrad, serviteurs de la Magie Céleste, avons invoqué cette Toile de Lumière afin de vous prévenir. L'heure est grave, plus grave que jamais. La Bataille Finale approche, avec notre Terre pour enjeu.

Aujourd'hui, votre flamme doit briller dans l'Obscur comme le phare de la Vie. Vous êtes tous les acteurs de notre destin. Il se joue au cœur de la mer d'Aral où le Seigneur Shankr prépare ses troupes pour l'assaut final.

Nombre d'entre vous vont mourir mais le feu qui brûle dans leurs yeux ne s'éteindra pas. Non, frères et sœurs, votre lutte est sacrée. Dans leurs Tombeaux, les Fils de la Lumière attendent que vous les serviez corps et âme, que vous fassiez le sacrifice de votre âme pour qu'un jour, leur Réveil soit notre salut.

Préparez-vous, frères et sœurs. Le monde chancelle, l'humanité hésite au bord d'un gouffre noir que vous êtes les seuls à pouvoir combler.

Le Temps des Choix est juste devant nous. Vos pères et vos mères les Élus ont décidé de former les Phalanges de Lumière, les flambeaux qui porteront l'espoir au plus profond de l'Obscur.

Vous allez œuvrer ensemble. Vous, serviteurs de la Force Cosmique, apporterez le courage et le feu de vos lames. Vous, serviteurs de l'Alchimie Dorée, renforcerez la puissance des Gardiens Mystiques et forgerez les armes célestes. Vous, serviteurs de la Parole Éclairante, transmettrez la volonté des dieux et guiderez les Maisons dans la nuit. Vous, serviteurs de la Terre Immortelle, apporterez le soutien de la Terre. Et vous, serviteurs de la Vision Lumineuse, permettrez la naissance des Enfants de la Lumière.

Frères et sœurs, durant trois cents ans, nous avons veillé sur le profond sommeil des dieux. À présent, il nous faut bâtir l'union sacrée, oublier nos querelles pour que les Phalanges de Lumière empêchent le Seigneur Shankr de déferler sur l'humanité. Vous seuls pouvez l'en empêcher. Lumière sur vous, frères et sœurs.

Retranscription de l'intervention d'Arkance,
Homogiarque de la Maison Thorgrad
à travers la Toile de Lumière.

INTRODUCTION

L'ENJEU DE CE SUPPLÉMENT

Dark Earth est un jeu médiéval technologique. Au cours des six suppléments publiés, les joueurs ont découvert le visage profane de Sombre-Terre. À Phénice ou ailleurs, ils se sont battus pour survivre dans un monde post-apocalyptique. À présent, Dark Earth adopte un tournant historique.
Dans le jeu de base, nous vous offrions des pistes pour mettre en scène l'Initiation. À bien des égards, et à en juger par votre courrier, cela était insuffisant. Ce supplément vous offre donc, en temps que Meneur de jeu, les moyens de mettre en œuvre les véritables enjeux de Sombre-Terre, la lutte éternelle qui oppose le Shankr aux Runkas.

En théorie, il est fort possible de jouer à Dark Earth sans être Initié. Ce fut longtemps le cas pour une majorité de joueurs et par la force des choses, pour les Meneurs qui ne disposaient pas des armes nécessaires pour initier les personnages. Si vous faites le choix de plonger vos joueurs au cœur de la lutte céleste, vous changerez radicalement la teneur de vos parties. D'une manière ou d'une autre, si vous lisez ces lignes, vous avez ce choix. Et vous ne le regretterez pas !

Lorsque Multisim publia le jeu de rôle Dark Earth en 1997, nous avions la ferme intention de laisser du temps aux joueurs pour appréhender la lutte profane que livre un personnage de Sombre-Terre au quotidien. Il fallait laisser aux joueurs la possibilité de saisir l'atmosphère, de trouver leur place dans un univers sombre et cruel. À présent, les joueurs connaissent ce monde dont ils se sont rendu les acteurs privilégiés. Et parce qu'ils éprouvent depuis longtemps la réalité de Sombre-Terre, ils sont en mesure de découvrir de nouveaux enjeux.
Le supplément Les Initiés se veut une étape fondamentale dans l'évolution de Dark Earth, le jeu de rôle. Masquées par le Meneur de jeu, les réalités célestes vont désormais être à la portée du joueur…
Pour marquer ce changement, nous avons délibérément provoquer un életrochoc. Il s'agit de la découverte de la présence du Seigneur Shankr par les Initiés. Cet événement va bouleverser les Initiés et provoquer l'union sacrée des Maisons. Ces dernières vont créer les Phalanges de Lumière, des groupes formés par des Initiés de toute origine. Ces groupes, ce sont ceux de vos joueurs, bien entendu.
Au cours de ce supplément, vous allez découvrir qu'il est fort possible de jouer un Initié sans appartenir à une Phalange de Lumière. C'est à vous, Meneur de jeu, de savoir si cela en vaut la peine. Les Phalanges de Lumière sont un instrument idéal pour fédérer vos joueurs et leur permettre de jouer des Initiés de différentes Maisons. En constituant une Phalange, l'étoffe des personnages va considérablement s'enrichir. Chaque Maison a ses secrets, ses desseins inavoués, sa manière de percevoir les Runkas et de lutter contre le Shankr.
Pour profiter pleinement des Initiés, les Phalanges de Lumière sont votre meilleur atout.

Pour finir, vous noterez que si l'initiation vaut pour l'enrichissement du background, elle fournit également des pouvoirs aux personnages. Pour la première fois, vos joueurs vont être en mesure de pratiquer la magie. Là encore, il s'agit d'un changement radical. Le fait de jouer un Initié va permettre aux personnages de pratiquer les pouvoirs qu'ils tiennent des Runkas, de profiter des objets magiques fabriqués par les Druwed, etc.
L'apport de la magie va nuancer le rapport au monde et sans aucun doute éclipser pour un temps le recours aux objets profanes. Pour autant, les joueurs s'apercevront rapidement que les pouvoirs des Maisons ne sont pas ceux d'un magicien d'heroic fantasy. Les Maisons sont des sociétés secrètes et importent surtout par leur fonctions ésotériques, sociales et politiques sur Sombre-Terre.

L'UTILISATION DE CE SUPPLÉMENT

Après Artefacts, un supplément entièrement dédié au joueur, Les Initiés a été conçu pour aider le maître de jeu à faire passer ses joueurs dans un nouvel âge de Dark Earth. Avec ce supplément, les aventures que vous avez l'habitude de faire vivre à vos personnages vont prendre une nouvelle dimension.

- Le chapitre « Généralités » a pour but de vous aider à mieux comprendre les Maisons, leur mode de fonctionnement, les relations entre elles. Vous y apprendrez comment faire jouer des Initiés à vos joueurs et comment intégrer le jeu des Maisons dans vos scénarios. Ce chapitre fait également le point sur l'historique des Maisons depuis l'aube de l'humanité jusqu'à la découverte du Seigneur Shankr. Depuis ce coup de pied dans la fourmilière, les Maisons se préparent plus que jamais à la Bataille Finale et possèdent de nouvelles armes pour la mener à bien.
- Le chapitre « Les Maisons » détaille les six organisations d'Initiés sur Sombre-Terre. Vous y trouverez toutes les informations nécessaires pour faire jouer des Initiés des Maisons Sarkesh, Kyrim, Sartharil, Thorgrad, Phryenti et Druwed.
- Tout ce qui concerne la magie stellaire et les Runkas se trouve dans la partie « Les Stellaires ». Elle comporte une description de chaque famille de Runkas avec, pour chacune, une liste de six pouvoirs inspirés par la lumière mystique du Stellaire. Vous y trouverez également toutes les règles d'utilisation de la magie stellaire.
- Pour terminer sur une touche d'intrigues et de secrets, la partie intitulé « Les Mystères » présente au maître de jeu la face cachée de certains acteurs de Sombre-Terre. Même les Initiés n'ont souvent pas conscience de ces mystères et le MJ pourra les utiliser pour construire ses propres scénarios. La plupart de ces secrets — et notamment Gaïa — feront l'objet de publications futures.

Nous conseillons au MJ de lire intégralement ce supplément avant de décider quelles parties il souhaite faire lire à ses joueurs. Lors de l'initiation, ces derniers peuvent voir les illustrations d'archétypes et lire le petit texte de présentation des Maisons qui figure dans la partie « Choix de la Maison » dans le chapitre « Généralités ». Une fois qu'ils auront vécu quelques aventures au sein de leur nouvelle fonction, libre à vous de leur laisser lire certains passages susceptibles de les intéresser dans la description de leur Maison. Toutefois, il serait préférable de leur interdire l'accès aux « Enjeux » des Maisons ainsi qu'au chapitre concernant « Les Mystères ». Au fur et à mesure qu'ils découvriront de nouveaux secrets, libre à vous de leur laisser survoler à loisir certains de ces passages.

CONSEILS DE JEU

Pour jouer un Initié, le joueur va sans doute rencontrer de nombreuses difficultés. Sa lutte sur Sombre-Terre va radicalement changer d'orientation. Voici donc quelques conseils pour vous aider à appréhender avec vos joueurs le nouveau visage de vos parties :

L'INDÉPENDANCE DES PERSONNAGES

Lorsqu'un personnage intègre une Maison, cela ne signifie pas qu'il en devient esclave. En tant que Meneur de jeu, il nous paraît important de préciser que la Maison n'est pas un carcan, une autorité omnisciente et indiscutable que le personnage va subir pour le restant de sa vie. Une Maison est tout le contraire. Elle va soutenir le personnage, elle va lui offrir de nouvelles perspectives, de nouveaux enjeux, de nouveaux pouvoirs et surtout lui laisser son libre arbitre en le laissant agir au sein d'une Phalange de Lumière. Cela ne veut pas dire nécessairement que le personnage va faire ce qu'il lui plaît. Une Maison a ses règles, ses devoirs, mais ceux-ci ne doivent pas l'emporter sur le plaisir de joueur et surtout la liberté d'évoluer et de découvrir le monde de Sombre-Terre.

LE SECRET ET LA FAÇADE

Lorsque les personnages vont devenir des Initiés, ils vont devoir assumer au quotidien le secret qui entoure les Maisons vis-à-vis du profane et surtout du Seigneur Shankr. L'Initié appartient à une société secrète et de ce fait, doit faire en sorte que personne ne le sache.
Dès leurs premiers pas au sein d'une Maison, les joueurs devront comprendre qu'il faut à l'Initié une façade dans le monde, un métier ou une fonction qui détourne les soupçons. En devenant un Initié, le personnage n'est pas obligé d'abandonner son rôle représentatif parmi les hommes. Au contraire, les Maisons encouragent ceux qui disposent d'une fonction importante dans un stallite à la conserver le plus longtemps

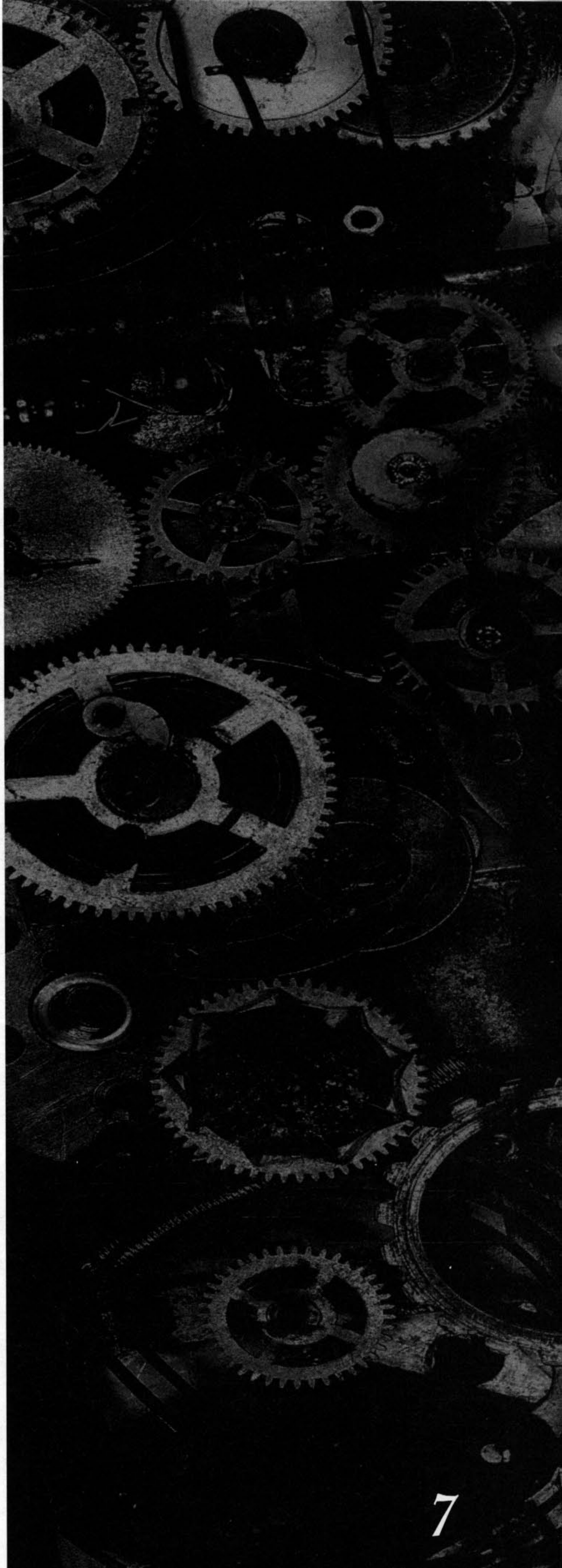
possible afin d'influencer les hommes aux plus hauts niveaux. En revanche, cette façade induit de nouveaux comportements lorsque vient l'heure de rencontrer ses compagnons, de se retrouver entre Initiés pour partager des secrets et œuvrer dans l'ombre pour les Runkas. Il faut que vos joueurs aient conscience du danger, qu'ils sachent agir discrètement ou de manière à effacer les preuves. Il n'est pas toujours facile d'agir en finesse lorsqu'un Sarkesh, par exemple, participe à une expédition. Néanmoins, les joueurs doivent se méfier et apprendre les réflexes d'un véritable mouvement de résistance. À cet égard, en tant que Meneur de jeu, vous devrez faire attention à ce qu'un personnage démasqué ne devienne pas un individu traqué et abandonné de tous. Les Maisons agissent depuis longtemps pour étouffer les affaires qui mettent en cause des Initiés, pour organiser leur départ vers un autre stallite, etc. Les conditions de vie sur Sombre-Terre rendent d'ailleurs la chose facile. D'un stallite à l'autre, il est extrêmement rare que la rumeur vous suive à la trace…

L'ATMOSPHERE

Jouer avec des Initiés, c'est participer à une ambiance particulière. Désormais, les personnages ne vont pas lutter seulement pour leur survie. Les enjeux sont à présent beaucoup plus importants et s'activent dans un contexte très particulier, celui de la découverte du Seigneur Shankr.
À la lecture des Maisons, vous allez découvrir que la lutte des Initiés s'inscrit dans un contexte électrique, proche de la panique. Les joueurs doivent saisir ce climat de danger, cette angoisse qui ronge les esprits à tous les niveaux de la hiérarchie.
Aujourd'hui, les Initiés ont peur et pressentent que le Seigneur Shankr va accentuer son emprise sur le monde.

LA HIÉRARCHIE

Il est important de préciser que l'Initié n'est absolument pas cloisonné dans la hiérarchie de sa Maison. Celles-ci sont là pour fédérer un mouvement de résistance contre le Shankr et non pour enfermé de pauvres novices dans une structure rigide et totalitaire. Les rapports entre l'Initié et sa Maison se font à double sens : la Maison fait appel à l'Initié lorsqu'elle a besoin de lui et celui-ci peut faire appel à elle alors qu'il en éprouve la nécessité. Quoi qu'il arrive, un Initié n'est jamais perdant lorsqu'il intègre une Maison.
De plus, la découverte de l'existence du Seigneur Shankr a fait exploser le nombre d'Initiés en quelques mois. Ce bond démographique pour des organisations réputées secrètes n'est pas sans séquelles et c'est toute la structure, auparavant figée, qui s'éveille aujourd'hui. Certains comportements de méfiances à l'encontre des « petits nouveaux » se développent au sein de groupes d'Initiés plus anciens, comme les Élus.



Chapitre 1

GÉNÉRALITÉS

1.1 - Les Forces de l'Ombre et de la Lumièr

1.2 - Nouveau départ

1.3 - L'Initié

1.1 - LES FORCES DE L'OMBRE ET DE LA LUMIERE

LES RUNKAS

L'attitude des Runkas a été marquée par la découverte du Seigneur Shankr. Dans leur sommeil, ils n'avaient pas eu les moyens de percevoir sa présence.
Lorsque les visions du Vicaire ont été mises à jour par les Proconsuls, les trois Runkas d'Altaïr endormis sous Phénice ont été les premiers à partager la nouvelle avec les Proconsuls. Ces derniers n'y purent rien. La nouvelle, si grave, eut l'effet d'une bombe dans les Limbes Célestes et se répercuta aussitôt dans l'esprit des trois Runkas phénicier.
Ces derniers envoyèrent alors une série de messages à travers Sombre-Terre susceptibles d'être compris par l'ensemble des familles stellaires. Ces messages furent baptisés par les Élus « l'Ultime Murmure ».

Cet Ultime Murmure prit la forme de puissants chants stellaires qui se répercutèrent comme une onde à la surface de la Terre. Ces chants stellaires, envoyés par Altaïr, confièrent aux Runkas de Sombre-Terre l'impossible vérité : depuis le Grand Catalcysme, le Seigneur Shankr organisait ses forces et se préparait pour la Bataille Finale.
Tout comme pour les Initiés, la nouvelle eut l'effet d'un électrochoc dans les consciences Runkas. Les Lignes de Vie perçues par les Kyrim vacillèrent et les Limbes Célestes tremblèrent. Plusieurs Initiés furent emportés par cette tempête stellaire, ces chants funèbres qui exprimaient l'angoisse des dieux…

À présent, les Runkas ont replongé dans le sommeil qui est le leur depuis si longtemps. Mais cette fois, leur sommeil est fiévreux, traversé par des fulgurances cauchemardesques qui résonnent dans les Limbes Célestes et rendent extrêmement périlleuses les expéditions psychiques commandées par les Sartharil.

Néanmoins, les Runkas ont rappelé aux Initiés que l'heure de la Bataille Finale n'avait pas sonné. Bien au contraire, il fallait désormais mettre tout en œuvre pour veiller sur leurs tombeaux et leur permettre de regagner suffisamment de forces.

Seuls les Runkas de Fomalhaut se distinguent de leurs frères Runkas. Parmi ceux qui dorment dans les profondeurs de Sombre-Terre, plusieurs estiment que la Bataille Finale est beaucoup plus proche qu'on ne le pense et surtout qu'on ne peut attendre que le Seigneur Shankr augmente ses pouvoirs. À l'heure actuelle, ces Runkas ont abandonné la phase du « sommeil paradoxal » (en termes humains) et ne rêvent plus. Les Sartharil ne sont plus en mesure de les contacter et, un jour ou l'autre, ces Runkas espèrent commander une croisade qui engagerait l'ensemble des forces Sarkesh.



LE SEIGNEUR SHANKR

Longtemps, le dieu de la Nuit, du moins le seul Shankr qui trouva refuge sur la terre elle-même, a préféré agir avec une extrême prudence. En léthargie dans son cocon, il a mis tout en œuvre pour dissimuler sa présence. Et il y est parvenu pendant près de trois cents ans.

Au fil du temps, il a commencé par être intrigué par le comportement des Runkas, par l'absence de réaction des Fils de la Lumière. Au cours des trois siècles passés, il a peu à peu repris confiance en lui et a commencé à réunir autour de lui une armée de Shankréatures.

La Darkessence qui imprègne le sol autour de la mer d'Aral est sans comparaison avec le reste de Sombre-Terre. Le Seigneur Shankr en a fait le terreau de ses pires créatures et tel un laboureur, le Seigneur y récolte chaque jour de nouvelles abominations.

Cette année 315 PA, il a compris que la lutte allait désormais entrer dans sa phase finale. Il a perçu l'intrusion de l'expédition Sarkesh, il a tout fait pour qu'elle ne pénètre pas au cœur de son sanctuaire et qu'elle découvre sa présence. Il a commis sa première erreur. En sous-estimant le courage des Vicaires et de leurs généraux, les puissants Cardinaux, il leur a permis de découvrir la vérité. Cette erreur va le convaincre qu'il est temps d'agir, qu'il est temps à présent d'intensifier la lutte. Déjà, ses plus fidèles serviteurs, les mystérieux Seigneurs du Fléau, sont à l'œuvre pour coordonner la lutte des Shankréatures dans l'Obscur.

En temps que Meneur de jeu, vous pouvez considérer que le Seigneur Shankr sort peu à peu de sa léthargie et que les Shankréatures vont désormais agir avec plus d'intelligence, qu'elles vont tendre des embuscades plus sérieuses et faire de la vie d'un Marcheur un enfer au quotidien.

Depuis la mer d'Aral, des abominations qu'aucun homme n'avait eu le malheur de croiser jusqu'ici, vont commencer à quitter le giron de leur Seigneur pour menacer les stallites et les monastères. Ces abominations vont mettre un certain temps à entrer en action, à devenir une réalité dans l'esprit des hommes et des Initiés. D'ores et déjà, vous pouvez faire naître des rumeurs évoquant des monstruosités rampantes, des Dévoreurs aussi gros que des Caravelles surgissant de la terre et emportant les Marcheurs dans les profondeurs de la terre…

Pour autant, le Seigneur Shankr n'a pas encore les moyens de déferler sur l'humanité et d'emporter tout sur son passage. Si cela était possible, il l'aurait déjà fait. En revanche, la présence des Shankréatures va s'accentuer. Dans les communautés de Marcheurs, on va clairement évoquer une nouvelle époque. Les routes vont devenir moins sûres, les Shankréatures vont s'attaquer à des lieux isolés dans l'Obscur en développant des tactiques effrayantes.

Ce nouveau comportement induit deux choses fondamentales : le danger s'est accru dans l'Obscur mais l'humanité va resserrer les rangs et se battre, plus que jamais, contre l'adversité. Il est important que les joueurs perçoivent l'élan fraternel qui, indépendamment des Initiés, va animer les hommes et les femmes de Sombre-Terre. Des héros comme Rusk vont apparaître plus facilement et, aux périls qui menacent dans l'Obscur, l'humanité va opposer une bonté et une fraternité à toute épreuve.

1.2 - NOUVEAU DÉPART

L'ALLIAGE CÉLESTE

Il fut mis au point par les Druwed afin de doter de pouvoirs célestes les Initiés qui n'étaient pas des Élus. Cet Alliage Céleste est le fruit de nombreuses expériences, de nombreux échecs aussi, à tel point que la Maison de l'Alchimie Céleste faillit renoncer plusieurs fois.
Mais la ténacité des Élus et surtout la nécessité de doter les Initiés de pouvoirs stellaires finirent par aboutir.
En l'an 190 PA, les premiers alliages furent expérimentés sur l'homme après de nombreux essais sur l'animal. Sur trois Initiés qui subirent l'expérience, un seul survécut et commença à maîtriser les pouvoirs issus de son stellaire d'adoption. L'homme en question fut arraché à son clan pour devenir un cobaye durant toute sa vie. Chacune de ses réactions fut répertoriée par les Druwed jusqu'à ce qu'on admette l'incroyable réussite du projet. L'Archessence Runka, mêlée à des extraits de plantes dont les proportions sont l'un des secrets les mieux gardés de la Maison Druwed, se mêla au sang de l'Initié et fit corps avec lui.
Malheureusement, les Druwed durent rapidement déchanter après ce succès. On voulut élargir le nombre de sujets d'expérimentation et cette précipitation coûta la vie à près de sept Initiés qui s'étaient portés volontaires. Apparemment, la précédente réussite était étroitement liée à la santé du sujet, à sa capacité à entrer en résonance avec l'alliage mêlé à son sang.
La mort des sept Initiés (rongés par un feu intérieur qui fit bouillir leur sang et calcina leurs os...) porta un coup aux expériences Druwed. Visés par les Prévots Thorgrad, les chercheurs engagés sur le projet durent abandonner leurs travaux. Pendant près de cent ans, l'Alliage Céleste devint un projet mythique, déconsidéré par les uns et encouragés dans l'ombre par les autres. Certains Druwed dépassèrent l'interdit voté par les Prévôts Thorgrad et poursuivirent leurs recherches dans le plus grand secret.
Cette persévérance porta ses fruits. En l'an 292 PA, les chercheurs eux-mêmes s'injectèrent dans le sang un alliage dont ils ne doutaient plus. Si l'expérience échouait cette fois-ci, l'Alliage Céleste ne serait plus qu'un souvenir.
Elle fut un succès total. Pendant toutes ces années, les Druwed avaient compris que la résistance du sujet était aussi importante que l'Alliage lui-même. Plantes et concoctions de toute sorte devaient donc être mises à profit pour préparer le sujet et lui permettre de résister à cette nouvelle énergie qui agissait, dans les premiers temps, comme une drogue surpuissante.

Aujourd'hui, l'Alliage Céleste est techniquement irréprochable à condition de se prêter à l'ensemble des consignes appliquées par la Maison Druwed.
Il faut compter sept jours en moyenne pour que l'opération soit un succès,



pour que l'Alliage Céleste se mêle à votre sang et que les Druwed soient certains que vous ne ferez pas un « rejet ». Pour autant, il arrive que l'expérience échoue encore. Une fois sur dix, un Initié supporte très mal l'Archessence Runka et doit être placé sous la surveillance étroite des soigneurs. Le traumatisme se traduit généralement par des visions ou une fièvre virulente pouvant entraîner la mort du sujet par crise cardiaque.

Fort heureusement, dans la majorité des cas, on ne déplore aucun incident. Dans ce cas, les choses se passent ainsi :

◆ Du premier au troisième jour : l'Initié subit des examens approfondis (on veille surtout à ce que le cœur soit solide) et suit un régime alimentaire précis. Toutes les trois heures, il partage avec les autres Initiés des bains parfumés et passent plusieurs heures dans des salles où flottent le parfum de plantes inconnues.

◆ Du quatrième au sixième jour : l'Initié vit désormais dans un état quasi extatique, comme s'il était drogué. Au soir du sixième jour, on apporte l'Alliage Céleste, un liquide rougeoyant que les Druwed injectent dans vos veines.

◆ De la nuit du sixième jour au soir du septième jour : l'Initié passe l'une des épreuves les plus difficiles de sa vie. C'est au cours de ces vingt-quatre heures que l'on voit si le sujet va résister à l'Archessence Runka. Pour l'Initié, les heures en question sont terribles : chaleur intense, flashs psychiques, etc. En fonction de son passé, de sa résistance physique et psychique, l'épreuve est plus ou moins douloureuse. Au soir du septième jour, l'Archessence Runka s'est mêlée à son sang et l'Initié est en mesure de pratiquer les pouvoirs stellaires. Du moins en théorie… Il faut compter environ deux à trois semaines pour maîtriser la lumière céleste qui coule dans ses veines et canaliser ses forces pour pouvoir exercer la Magie Céleste.

LES LIMBES CÉLESTES

Présentation

Elles représentent un monde du rêve, un espace onirique qui mêle et démêle les rêves Runkas. Ces Limbes n'ont pourtant pas une existence propre. Elles ne sont pas autonomes. Ce sont les Initiés eux-mêmes, et par la force des choses les Sartharil, qui permettent aux rêves de s'incarner et de devenir une dimension où l'on peut voyager en pensée.

Les Limbes Célestes obéissent au même processus de création que le Râ, la représentation physique des Runkas. Le Râ n'est rien d'autre que la cristallisation de ce monde onirique et la porte qu'il faut franchir pour entrer à l'intérieur.

Concrètement, l'Initié qui désire voyager dans les Limbes Célestes doit d'abord établir un contact avec le Râ, le plus souvent un objet cristallin flottant au cœur du Tombeau (voir DkE2, page 50).

Seuls les plus puissants sont en mesure d'établir ce contact à distance et de l'utiliser comme vecteur pour permettre à leur esprit de franchir les portes des Limbes Célestes.

Description

À quoi ressemble la conscience d'une force mystique de la création symbolisée par la lumière ? À quoi ressemble l'univers psychique d'un Runka endormi dans un tombeau à rêve ?

Les Limbes Célestes ne forment pas un tout. Chaque conscience Runka produit son Royaume dans les Limbes et il est extrêmement difficile de voyager de l'un à l'autre. Pour l'instant, seuls quelques Élus Sartharil y sont parvenus.

Lorsque l'on pénètre dans un Royaume, on découvre un décor, un univers virtuel inspiré par la Famille à laquelle appartient le Runka.

Ces Royaumes mettent en scène des visions cosmiques, c'est-à-dire des visions qui résument la vie du Runka. En théorie, c'est impossible : la vie d'un Runka embrasse des millénaires et aucun esprit humain ne peut la synthétiser. C'est pourquoi ces Royaumes sont, d'une certaine manière, modelés par l'esprit humain. L'Initié qui pénètre dans les Limbes calque sa réalité sur celle de la lumière et fait jaillir un décor dans lequel il peut voyager. Les Limbes Célestes désignent donc l'ensemble des représentations humaines des consciences Runkas.

L'Initié qui entreprend le voyage va découvrir des épisodes de la vie du Runka, pénétrer au tréfonds de ses angoisses au risque de s'y perdre, mettre à jour des désirs et des émotions, etc.

L'Initié doit agir avec une extrême prudence s'il pénètre dans les Limbes Célestes. À chaque instant, une émotion peut le submerger et enflammer son esprit comme une brindille. Au cours de l'histoire, certains Proconsuls ont été retrouvés morts, le crâne calciné. Ceux-là avaient voulu aller trop loin…

Pour les Sartharil, les Limbes Célestes permettent d'apprendre d'innombrables choses sur le cosmos, sur les forces de la lumière, sur la manière dont les Runkas perçoivent l'humanité et les enjeux qui se nouent sur cette planète. En outre, le voyageur peut agir sur le Royaume. Ces actions sont de petites étincelles dans un immense brasier mais répétées au quotidien, elles peuvent influencer le Runka.

Certains Sartharil se sont de la sorte improvisés psychologue ou artisan de la lumière, apaisant tel ou tel blessure psychique ou la taillant par l'esprit pour qu'elle devienne moins pénible.

On ne voyage pas impunément dans un Royaume. Non seulement l'Initié risque à tout moment d'être victime d'un cauchemar ou d'un rêve puissant qui l'embrasera, mais il risque aussi de s'attacher au Runka de manière extrêmement profonde. Le plus souvent, un Initié qui se familiarise avec un

Royaume, qui commence à connaître les angoisses et les peurs du Runka, s'attache à lui. Il naît alors un véritable amour, un sentiment mystique qui agit comme une drogue dans l'esprit de l'Initié. L'accoutumance à la lumière d'un Runka peut être fulgurante. Le bien-être que peuvent ressentir les Initiés dans les Royaumes dépasse toutes les expériences humaines. Ce phénomène s'observe dès le deuxième ou troisième voyage dans un Royaume. L'Initié s'attache alors pour le reste de sa vie au Runka et met tout en œuvre pour baigner le plus longtemps possible dans sa lumière.

Cette présentation des Limbes Célestes n'a pas la vocation de rendre le voyage possible pour vos joueurs. Du moins, en théorie… À vous d'en juger mais il est vraisemblable qu'aucun de vos joueurs n'attendra avant bien longtemps le titre de Proconsul… Cela serait d'ailleurs un handicap pour l'évolution de la Phalange de Lumière à laquelle les joueurs vont donner naissance. Car l'essentiel est de nimber les Royaumes d'un voile de mystère, d'en user comme un instrument de scénario ou d'ambiance.
Un Étesien évoquant un Royaume rendra nécessairement son récit plus saisissant si les joueurs savent qu'ils ne peuvent se rendre dans ledit Royaume. Parcellaire et étrange, l'information sur les Royaumes deviendra une richesse et un moyen de sublimer le rôle des Runkas.

1.3 - L'INITIÉ

CHOIX DE LA MAISON

Ces résumés de chaque Maison sont destinés à vos joueurs afin qu'ils puissent choisir leur Maison. Nous avons choisi de procéder ainsi afin que chaque joueur puisse ensuite se référer au chapitre de sa Maison et mettre en scène les enjeux de chacune d'entre elles. Libre à vous de donner les Maisons telles qu'elles sont présentées en détail dans la suite de ce supplément. De la sorte, vous risquez néanmoins de priver les joueurs du plaisir d'incarner telle ou telle Maison, de confronter la philosophie de leur personnage à celles des autres joueurs. Ce résumé exhaustif est donc conçu pour leur permettre de faire un choix instinctif en fonction de leur personnalité.

La Maison Sarkesh

Si tu choisis de devenir un Sarkesh, tu deviendras un guerrier de la lumière, le bras armé de la lutte céleste. Tu vas apprendre à tuer les Shankréatures, à ignorer la peur face à la Darkessence qui ronge l'humanité. Tu vas apprendre à obéir, à sacrifier ta vie pour les Cardinaux et les Évêques, tu apprendras à



respecter les saintes paroles des Papes et de nos Élus, Saints parmi les Saints. Si tu rejoins nos rangs, la Mort deviendra ta meilleure compagne. Tu seras peut-être un moine chargé de recopier les Devoirs Sacrés de la Guerre ou un Inquisiteur dont la fermeté ne faillira jamais même s'il s'agit de tuer sa propre mère. En échange de ta dévotion, nous t'offrirons les moyens de triompher lors de la Bataille Finale. Dans ta main flambera une arme bénie, dans ton esprit dominera l'art de la guerre, et dans ton âme brûlera le feu des Croisades.
Qui que tu sois, tu vas devenir un soldat céleste, dévoué aux Runkas et ennemi éternel du Seigneur Shankr.

La Maison Kyrim

Si tu choisis de devenir un Kyrim, ton cœur servira la Nature. Digne héritier de la Terre et de l'antique savoir des druides, tu apprendras à servir le règne animal par l'empathie et la fraternité. Tu respecteras le règne végétal en profitant de ses ressources et en lui offrant les graines sacrées. Enfin, tu méditeras sur le règne minéral, sur la patience qu'il enseigne et la puissance qu'il démontre. Peut-être seras-tu Empathe, ou peut-être Voyant, sachant parler aux plantes et aux éléments.
Si tu es des nôtres, tu connaîtras le secret de la Langue Sacrée, tu découvriras que Gaïa n'est pas l'ennemi comme le laissent croire les autres Maisons. Tu sauras qu'entre les tombeaux à rêve, le Kyrim est le seul à distinguer les Lignes de Vie qui tissent leurs faisceaux de lumière sur la Terre.
Sois le bienvenu et ouvre ton cœur, Initié, à la parole de la terre.

La Maison Phryenti

Si tu es une femme, alors tu peux rejoindre nos rangs et connaître nos secrets. Si tu fais ce choix, tu devras servir la clairvoyance et offrir à l'humanité les Initiés qui la sauveront. Ta mission sera cruelle. L'heure est grave : chaque Maison exige de plus en plus d'Initiés et on te reprochera les erreurs de jugement. Ton âme ne doit pas faillir. Prophétesse ou Oracle, ta mission sera de servir le futur pour que les Initiés soient prêts au jour de la Bataille Finale. Si tu rejoins nos rangs, tu vivras avec tes sœurs. Tu les aimeras, tu les serviras de ton mieux et en échange, elles te serviront comme une mère. Viens, ma sœur. À présent, tu peux partager notre lumière et notre amour.

La Maison Thorgrad

Pour devenir un Thorgrad, ton cœur doit être pur parmi les purs. Le Thorgrad sert la lumière avec ses pouvoirs. La magie est reine de toute chose. Le recours aux objets de l'Avant ou aux armes est un aveu de faiblesse. Le Thorgrad sait que sa magie est la plus puissante. Si telle est ta conviction, tu la mettras au service des autres Maisons, tu te battras pour l'Anastomose, l'harmonie entre les Initiés. Cette mission sacrée est difficile. Tu devras éternellement choisir entre la fraternité et la sévérité. Il faudra que tu tendes la main et que tu frappes avec. Alors, tu seras Prévôt, serviteur de la justice céleste, ou bien Médial, serviteur de la Toile de Lumière.
Le Thorgrad doit être prêt à sacrifier sa vie pour que les Initiés œuvrent dans le même sens. Ta bonté devra être reconnue de tous. Tu apprendras à te servir de tes pouvoirs pour que cette bonté devienne la plus haute vertu de l'humanité. Sois juste et la Maison Thorgrad le sera avec toi.

La Maison Druwed

Su tu veux devenir un Druwed, tu devras servir le Trait et devenir l'artisan de la lumière. Les Maisons ont besoin de nous. Nous devons fournir l'Alliage Céleste, nous devons forger les armes pour lutter contre le Seigneur Shankr, nous devons défendre et entretenir les Gardiens Mystiques pour que les tombeaux à rêve soient des forteresses imprenables jusqu'à l'heure de la Bataille Finale. Nous voulons des artisans mais aussi des artistes capables de réaliser les œuvres majeures, les célèbres Égrégores. Tu appartiendras à un Atelier ou un Cénacle. Ou peut-être préféreras-tu servir au sein d'une Phalange de Lumière ? Peu importe le lieu et la manière, l'essentiel est de faire don de tes talents à la lumière et à nos dieux, les Runkas.

La Maison Sartharil

Si tu choisis de devenir un Sartharil, tu deviendras la voix des Runkas. Notre Maison entretient des liens profonds avec les Fils de la Lumière. Nous sommes les seuls à pouvoir voyager dans les Limbes Célestes, à pouvoir communiquer par la pensée et à protéger nos frères et sœurs ainsi.
Si tu nous choisis, tu choisis de partager la souffrance des dieux, de la comprendre et de l'apaiser. Tu choisis l'esprit plutôt que le corps, tu choisis de devenir messager et de transmettre la volonté des Runkas à tes compagnons. Il faut que tu rejoignes nos rangs car la Maison Sartharil a besoin de toi. Au sein des Phalanges, il faut des Initiés capables de guider leurs compagnons sur la route de la lumière. Si tu deviens l'un des nôtres, tu feras acte de lumière et tu connaîtras les secrets de l'esprit.

LES RENÉGATS

Dans l'ensemble des Maisons, le terme de Renégat commence à faire trembler. Sans qu'aucun Élu ne veuille officiellement le reconnaître, il arrive qu'un Initié abandonne sa Maison et devienne un Renégat…
Le phénomène devient d'autant plus d'actualité que les Maisons sont obligées de grossir leurs rangs depuis la découverte du Seigneur Shankr. Cet effort précipité, dans un climat élec-



trique et tendu, va entraîner et entraînera sans doute des erreurs dans les choix d'un nouvel Initié.

D'ores et déjà, il est incontestable que le phénomène a pris de l'ampleur. Cela concerne une très faible minorité mais les défections de ce genre tendent à se multiplier comparativement aux très rares cas recensés jusqu'ici.

Chaque Renégat a son histoire pour justifier sa désertion. Certains n'ont pas su résister à l'appel du Shankr, d'autres ont douté et ont préféré disparaître, d'autres ont obéi à des raisons intimes (l'amour, la haine, etc.), d'autres enfin ont agi par opportunisme.

Pour le moment, les Élus observent un silence éloquent sur ce phénomène mais sont loin de l'ignorer. Pour eux, chaque désertion est un événement gravissime. Non seulement, le Renégat peut exercer ses pouvoirs à des fins personnelles, mais également les utiliser contre les Initiés eux-mêmes.

Pour un Initié dont le sang contient de l'Archessence Runka, le fait de devenir un Renégat n'est pas sans conséquence. On connaît encore mal les effets d'une désertion c'est-à-dire dans quelle mesure l'Archessence Runka réagit au volte-face psychique de celui qui profite de ses pouvoirs. De toute évidence, l'Alliage Céleste véhicule le message céleste des Runkas et la trahison d'un Initié devrait être ressentie par l'Archessence qui circule dans ses veines. Les Druwed n'ont jamais pu constater les effets psychiques d'une trahison. Ils ont pu procéder à des expériences confrontant la Darkessence à l'Archessence Runka mais jamais ils n'ont pu forcer un Initié à embrasser, en âme et conscience, la cause du Shankr… Aussi les Élus s'inquiètent-ils et redoutent que le Seigneur Shankr ne parvienne à mettre la main sur des Renégats pour étudier leurs pouvoirs…

En tant que Meneur de jeu, nous vous invitons à traiter la question des Renégats avec beaucoup de prudence. Le phénomène est nouveau, peu répandu et ne prêtera à conséquence que dans quelques années. Pour le moment, les Renégats sont des êtres solitaires. Il n'existe aucune structure qui les regroupe ou les représente. En revanche, certains ont bel et bien approché le Seigneur Shankr. Leurs destinées sont entre vos mains. Ils peuvent grossir les rangs des Seigneurs du Fléau et devenir les figures emblématiques de la trahison, de ceux qui ont embrassé la cause du Mal. De toute façon, le Seigneur Shankr est encore loin d'avoir les moyens d'utiliser l'Archessence Runka à son profit : si un Renégat épouse la cause du Shankr, il perdra ses pouvoirs. De tout temps, les deux essences du monde se sont détruites mutuellement lorsqu'elles étaient en présence l'une de l'autre.

À ce propos, on se souviendra dans quelles circonstances l'Arbre de vie de Gaïa naquit dans les profondeurs du stallite de Nâh. L'Arbre gaïen naquit en effet de la confrontation entre les Runkas et une monstrueuse Shankréature. Le « résidu » de cet affrontement, entre lumière et ténèbres, devint la sève de l'Arbre de Vie. Dans ces conditions, nul doute que certains Renégats puissent observer le même genre de phénomène à l'intérieur de leur corps. Lesdits Renégats deviendront, à leur manière, les meilleurs serviteurs de Gaïa, sa plus parfaite incarnation…

LES PHALANGES DE LUMIERE

La Phalange de Lumière désigne un groupe d'Initiés issus de Maisons et de clans différents. Jamais auparavant, ou seulement à titre exceptionnel, le principe de la Phalange de Lumière fut ainsi admis par l'ensemble des Maisons.

Rappelons que la Phalange de Lumière a deux principales implications :

◆ Pour l'univers : elle est une réaction légitime et nécessaire à la découverte du Seigneur Shankr. Dépassant les querelles idéologiques, les six Maisons ont accepté l'union sacrée et la création des Phalanges pour faire face à la menace. Il s'agit ni plus ni moins de créer des fratries complémentaires qui puissent mettre en pratique talents et pouvoirs afin de lutter sur trois fronts fondamentaux : protection des Runkas, protection de l'homme et combat contre la Darkessence.

◆ Pour le jeu : la Phalange permet au Meneur de fédérer ses joueurs au sein d'une Phalange. Cet aspect-là est essentiel pour jouer à Dark Earth et incarner des Initiés. Ce n'est pas une obligation mais un atout pour justifier la proximité d'Initiés de Maisons différentes.

La création d'une Phalange

Une Phalange naît de l'histoire commune de vos joueurs. Parce qu'ils ont expérimenté le quotidien de Sombre-Terre et prouvé leur attachement à la cause céleste, leur statut d'Approché va les conduire jusqu'à l'Initiation proprement dite.

La création d'une Phalange est considérée comme un événement officiel par les Maisons. Dorénavant, les Initiés qui forment une Phalange doivent le signaler à la Prévôté du stallite (qu'ils y soient ou qu'ils s'y rendent). C'est donc auprès des Thorgrad que l'on déclare une volonté commune de devenir Phalange de Lumière. À cette occasion, la Phalange doit être baptisée : l'Aurore écarlate, l'Épée des Justes, la Main d'or, etc. Ce nom servira aux Élus et aux supérieurs de chacun des personnages pour savoir à quelle Phalange ils appartiennent.

Une fois qu'elle est née, la Phalange n'a plus d'autre obligation « administrative ». Ses membres sont libres de rejeter ou d'accepter de nouveaux Initiés au sein de leur Phalange sans être obligés d'en référer. Seule la dissolution d'une Phalange suppose, en théorie, qu'on en réfère à ses supérieurs (qu'ils soient Thorgrad ou non). Seulement, il est déjà arrivé et il arrivera encore que des Phalanges disparaissent corps et âme. Pour l'instant, il est encore trop tôt pour savoir dans quelle mesure les Maisons vont gérer ce genre d'événement. De toute évidence, une Phalange sera considérée comme dissoute à partir du moment où elle n'aura pas donné signe de vie pendant plus de six mois.

Pour créer une Phalange, les Initiés doivent être trois au minimum. Dans ce cas, si l'un d'eux meurt, la Phalange doit impérativement intégrer un nouveau membre ou se dissoudre d'elle-même. Ce chiffre illustre pour les Maisons un minimum salvateur pour un groupe s'aventurant dans l'Obscur.

En moyenne, les Phalanges regroupent quatre à cinq Initiés, six dans le meilleur des cas (afin que les six Maisons soient représentées, naturellement).

Les premiers pas d'une Phalange de Lumiere

Dès lors qu'une Prévôté a connaissance de l'existence d'une Phalange, cette dernière est libre. Son destin appartient désormais à ceux qui la composent et aux ordres des supérieurs de chacun des Initiés.



La Phalange ne peut jamais dépendre d'une seule Maison, à moins que tous les Initiés qui la composent ne soient que d'une seule Maison. Ce genre de choses est une exception du fait même que la Phalange de Lumière suppose la complémentarité entre Initiés de Maisons différentes.

Les conflits au sein d'une Phalange

Réunir des Initiés de Maisons différentes induit des comportements variés et sans doute conflictuels. À ce titre, les Prévôtés Thorgrad redoublent d'activité et vont être amenés à juger de plus en plus souvent les conflits sérieux entre compagnons d'une même Phalange. Pour autant, les Initiés d'une Phalange sont invités à régler dans la mesure du possible les incidents qui risquent de les opposer. Et ce pour une raison fort simple : dans l'Obscur, ils seront seuls et devront d'une manière ou d'une autre, se débrouiller pour trancher leurs différends sans que s'exerce l'autorité Thorgrad.

Dans les faits, cela suppose souvent qu'un Initié devienne porte-parole ou guide de la Phalange. Par la force des choses, il s'agit du Prôneur si la caste en question est représentée au sein de la Phalange. Le Prôneur a le droit, en théorie, de juger un compagnon. Les Maisons, et tout particulièrement celle des Thorgrad, lui reconnaissentt ce droit. En pratique, l'autorité d'un Prôneur est très relative. Elle s'exerce uniquement si ses compagnons la légitiment... Le vote ou la simple concertation sont donc le plus souvent appliqués lorsqu'il faut gérer un conflit.

En jeu, il est important que le Meneur de jeu fasse comprendre à ses joueurs qu'il s'agit là d'un enjeu important pour l'avenir d'une Phalange. Lorsque les joueurs auront préféré telle ou telle Maison, lorsqu'ils seront en mesure de jouer les philosophies incarnées par ces Maisons, des conflits vont très certainement les opposer. Dans ce cas, ils doivent rapidement décider si l'un des leurs est investi du rôle de juge (ou tout simplement de chef), ou s'ils préfèrent s'en remettre au vote et à la concertation, comme ils le firent jusqu'ici avant d'être des Initiés.

Si un joueur est désigné comme « chef » d'une Phalange, il devient le Guide. Ce statut a été officialisé par les Maisons. Lorsqu'une Phalange a son Guide, Élus et supérieurs en feront leur interlocuteur privilégié. S'il est Thorgrad et peut-être même Prôneur, il peut rendre la justice au sein d'une Phalange au même titre qu'un Prévôt. Cela veut dire que ses décisions ont « force de loi » et qu'une Prévôté peut intervenir pour faire appliquer les décisions d'un Guide.

L'absence d'un personnage

Le terme « Phalange » désigne une entité virtuelle et suppose que les Initiés peuvent être séparés, de gré ou de force. Cela prend également en compte les absences légitimes des Initiés appelés par leurs Maisons respectives (épreuves pour accéder à un nouveau statut, missions spéciales, etc.).

L'éclatement d'une Phalange ne veut surtout pas dire que la Phalange n'existe plus. La proximité physique n'est jamais un critère pour qu'une Phalange puisse voir le jour. Ainsi, à condition que l'Initié fasse connaître son choix par écrit, des Initiés dispersés dans des stallites lointains sont à même de créer officiellement une Phalange de Lumière.

Le quotidien d'une Phalange

Il est entendu qu'une Phalange se présentera un jour dans un stallite où toutes les Maisons ne sont pas représentées. C'est d'ailleurs ce qui arrive dans la majorité des cas.

Aussi faut-il considérer les cas suivants :

◆ L'un des personnages est affilié à la Maison représentée : l'attitude des Initiés présents dans le stallite dépend tout d'abord du statut du personnage au sein de la hiérarchie de sa Maison (voir le chapitre sur les Maisons). Au-delà du statut, les Maisons ont désormais tendance à assouplir les règles qui régissent l'accès à leurs repaires. La recrudescence des Initiés et la formation des Phalanges ont obligé les Maisons à élargir leur repaire ou à créer des structures adaptées. Dans ce cas, si le personnage en fait la demande auprès de ses supérieurs, la Maison ne fera aucune difficulté pour offrir le gîte et le couvert. Aucune loi ne l'y oblige mais dans les faits, la plupart des Initiés se plient volontiers à cet usage. Néanmoins, si l'hospitalité est respectée, cela ne veut pas dire que la Maison ouvre ses portes en grand. Dans la mesure du possible, chaque Maison tient à son intimité et offre à une Phalange un simple refuge.

◆ Aucun personnage n'est affilié à la Maison représentée : dans ce cas, les usages présentés ci-dessus sont plus sévères et tout dépendra de la personnalité des Initiés présents dans le stallite. Certains, fidèles à l'union sacrée, offriront sans hésiter le gîte et le couvert, d'autres trouveront des excuses, vraies ou fausses, pour refuser la Phalange dans son repaire.

◆ L'un des personnages a le statut de Guide : ce statut agit souvent comme un sésame. Les Initiés sont plus prudents lorsqu'il s'agit de refuser leur aide à un Initié parrainé par les Thorgrad. Il est rare, dans ces conditions, que l'on ferme ses portes à une Phalange menée par un Guide.

◆ La Maison représentée est celle des Thorgrad : ce cas précis fait référence aux enjeux de la Maison Thorgrad. Fidèles aux principes de l'Anastomose et surtout au but secret de la Haute Homogénie, aucune Maison Thorgrad ne ferme ses portes à une Phalange, quels que soient les Initiés représentés.

Chapitre 2

LES MAISONS

2.1 - L'HISTOIRE DES MAISONS

2.2 - LES MAISONS

2.3 - LA MAISON DRUWED

2.4 - LA MAISON KYRIM

2.5 - LA MAISON PHRYENTI

2.6 - LA MAISON SARKESH

2.7 - LA MAISON SARTHARIL

2.8 - LA MAISON THORGRAD

2.9 - ORGANISATION DES MAISONS

2.1 - L'HISTOIRE DES MAISONS

INTRODUCTION

Bien avant les sociétés secrètes ésotériques, les gouvernements institutionnels ou les religions, les Maisons furent les premières structures organisées à fleurir à la surface de la Terre. Le fait qu'elles aient subsisté jusqu'à nos jours témoigne de leur importance et de la volonté sans faille de leurs membres. Aujourd'hui, trois cents ans après le Grand Cataclysme, leur importance semble plus fondamentale que jamais. La population du monde a payé un tribut titanesque à l'arrivée du Seigneur Shankr sur Terre. Les démocraties ont disparu. Les Églises de toute sorte ont été anéanties. Les sectes se sont dissoutes. Seules les Maisons, préparées au désastre, ont su anticiper le choc — grâce aux Runkas. À présent, tandis que le monde renaît de ses cendres et que, dans le secret de sa tanière, le Seigneur Shankr fourbit ses armes, les Maisons savent qu'elles vont avoir leur rôle à jouer. Douze mille ans d'histoire, d'études, de doutes et d'espoir les ont préparées à cet instant. Elles sont les messagers des Runkas. Leur lien avec l'humanité renaissante. Et l'unique espoir de cette dernière.

PRÉMICES

L'origine des Maisons remonte au paléolithique supérieur (– 12 000 avant J.-C.) soit peu de temps après la Chute de Mu et d'Atlantis. Les Shankr avaient retrouvé les Runkas, réfugiés sur Terre, et l'une de leur comète s'était écrasée sur la planète bleue, provoquant un cataclysme d'une ampleur inimaginable. Des civilisations naissantes furent balayées avant même d'avoir pu s'évanouir. Des cités mythiques et des nations glorieuses dont les textes antiques chantèrent plus tard les merveilles furent englouties sous des vagues meurtrières ou disparurent sous des torrents de lave et de cendre. Les Runkas triomphèrent finalement, mais de justesse. Les mythes que l'humanité balbutiante avait composés à leur gloire sombrèrent dans l'oubli et cédèrent leur place au Déluge. Mu, Atlantis et leurs souverains

de lumière entrèrent dans la légende. Les Shankr quittèrent la planète, laissant derrière eux une terre exsangue… et des adversaires au bord de l'agonie. La Terre pansait ses plaies. Paradoxalement, cette période sombre coïncida d'ailleurs avec un réchauffement global de la planète. À sa façon, Gaïa luttait contre l'anéantissement. Et la vie fut la plus forte.

Au cours des quelques siècles qui suivirent, les Runkas édifièrent à la hâte d'immenses tombeaux souterrains, en prévision du long sommeil auquel, ils le savaient, il leur faudrait bientôt s'abandonner. Ils édifièrent un réseau complexe de défenses mystiques pour protéger leur tombeaux des Shankr et se laissèrent approcher par certains représentants de cette espèce étrange qu'ils avaient appris à connaître au cours des siècles précédents, une espèce faible et maladroite mais en même temps pleine de promesses : les humains. À leur façon, les Runkas « aimaient » les humains. Quelque chose les différenciait nettement des autres créatures terrestres, quelque chose qui les rendait à la fois plus fragiles et plus forts : la conscience. Affaiblis, désemparés, les Fils du Soleil prirent le risque de leur faire confiance. À une poignée d'élus parmi les plus sages et les plus valeureux, ils enseignèrent leurs pouvoirs et leur science. Ils dotèrent ceux qu'ils avaient choisis de dons exceptionnels, répartissant leurs bienfaits de manière équitable afin que nul ne les reçoive tous. Les Runkas connaissaient le principal défaut des humains, leur propension presque maladive à s'entre-déchirer. Ils firent en sorte qu'aucun des élus ne puisse se passer des autres. Ils soudèrent une communauté.

Comprenant qu'il leur était impossible de communiquer avec les humains (que leur puissance, même s'ils avaient essayé de la contrôler, aurait irrémédiablement détruits), les douze stellaires Runkas s'étaient concertés pour inventer six pouvoirs, six déclinaisons de leur puissance, six façons mystiques d'appréhender le monde, grâce auxquels ils pourraient enseigner aux humains la réalité de leur nature cosmique. Ces pouvoirs prirent le nom de pouvoirs Sarkesh, Thorgrad, Druwed, Sartharil, Kyrim et Phryenti, du nom des six Runkas qui furent chargés de les enseigner aux humains.

En échange des faveurs qui leur étaient prodiguées, ces derniers promirent de veiller sur les tombeaux des Runkas et de ne jamais révéler leur secret jusqu'au jour sacré où les Fils du Soleil s'éveilleraient de nouveau. Les élus prêtèrent serment. La plupart des textes sacrés, comme le Codex Animæ des Kyrim, font remonter la création des Maisons à ce moment. Certains prétendent que les Runkas ne révélèrent leurs secrets qu'à six humains, et que ces derniers devinrent les fondateurs des six Maisons. D'autres racontent que les Fils de la Lumière s'adressèrent à de petits groupes et s'abstinrent de faire peser tout le poids de leurs révélations sur des individus uniques. Cette deuxième hypothèse est plus proche de la réalité, quoique la maison Phryenti prétende descendre d'une Initiée unique.

LA SEPTIÈME MAISON

Les légendes les plus folles courent sur la Maison Perdue. Certains, comme les Druwed, pensent même qu'ils n'ont jamais existé et qu'ils jouent le rôle de Père Fouettard pour les Initiés. Toutefois, tout le monde s'accorde à dire que la septième Maison représente le Mal et que — s'ils sont encore vivants aujourd'hui — ils servent certainement la cause du Seigneur Shankr. En fait, à part les Sartharil, personne n'est vraiment sûr de leur existence réelle. La vérité, inconnue des Maisons, est décrite dans le chapitre « Les Mystères » de ce supplément.

LES PREMIERS PAS

Ayant donné leurs dernières instructions, les Runkas sombrèrent dans un sommeil profond. Les humains se retrouvèrent mêlés à eux-mêmes. Les premiers Initiés de chaque Maison se réunirent dans un sanctuaire rocheux que les légendes situent aujourd'hui en Afrique centrale (proche de l'endroit où s'endormit le dernier Runka) et élaborèrent les bases de leur collaboration future. Ils mirent en commun tout ce qu'ils savaient : qu'une terrible bataille opposerait un jour les forces de l'Ombre à celles de la Lumière, et qu'ils devaient s'y préparer ; que leur devoir serait jusqu'à cet instant de protéger les tombeaux des Runkas et de transmettre leur savoir aux générations futures, afin que jamais il ne se perde. L'idée de la Toile de Lumière fut envisagée dès cet instant, et il semble même qu'elle put fonctionner dans les premiers temps, en raison de la puissance psychique des premiers Initiés et surtout de leur nombre restreint. Les membres de la Maison Thorgrad prétendent que cette idée fut la leur. Les Initiés de la Maison Sartharil, pour leur part, déclarèrent qu'ils pouvaient communiquer avec les Fils du Soleil par-delà le mur de rêves et qu'en conséquence, ils étaient appelés à diriger non seulement ce premier synode (le terme ne remonte pas à cette époque, mais est utilisé dès maintenant pour plus de commodité) mais également tous les rassemblements à venir. Les autres Initiés rejetèrent cette assertion avec fermeté. En vérité, il est impossible de savoir ce qui se décida réellement en ces jours anciens, et la question est finalement de peu d'importance. Ce qui est certain en revanche, c'est qu'on retrouve dans ces prétentions un peu excessives le ferment des antagonismes futurs qui dresseraient certaines Maisons les unes contre les autres. Les revendications

d'identité trouvèrent en tout cas à s'exprimer. De grandes orientations furent définies, non seulement lors de ce premier rassemblement, mais aussi au cours de tous ceux qui se tinrent durant les siècles suivants. Les Initiés se savaient dépositaires d'un savoir qui les plaçaient bien au-dessus du commun des mortels. Certains partirent pour les tombeaux à rêve des Runkas et commencèrent à édifier des cités — à penser des civilisations. D'autres restèrent ensemble quelques siècles encore, perdus dans quelque songe utopique, puis se séparèrent enfin, après avoir posé les bases de collaborations futures. Pour finir, les membres des différentes Maisons, prêts à voler de leurs propres ailes, se dispersèrent à la surface de la Terre.

MAISONS, MYTHES ET CIVILISATIONS : QUI INFLUENCE QUOI ?

Prétendre, comme l'ont fait certains Initiés, que les Maisons ont donné naissance aux civilisations et aux mythes qui souvent les sous-tendent est parfaitement abusif. En réalité, les valeurs véhiculées par les Maisons (la missionara) se sont incorporées aux germes des civilisations naissantes et ont grandi, évolué, parfois disparu avec ces dernières. Un certain nombre de croyances, comme celles du combat Bien/Mal, sont si profondément enracinées dans l'histoire de l'humanité, qu'il est difficile d'affirmer qu'elles soient nées avec les Maisons. L'opposition manichéenne Lumière/Obscurité, qui résume en quelque sorte toutes les autres, fait partie de l'histoire de la psyché humaine au même titre, sans doute, que l'antagonisme Shankr/Runkas. De là à penser que l'une a influencé l'autre…

L'ÉPANOUISSEMENT

Les fils spirituels des Runkas se mêlèrent à nouveau au commun des mortels. L'histoire spécifique de chaque Maison est décrite dans le chapitre les concernant, mais quelques points généraux peuvent être dégagés de cette période. Les dirigeants établirent les structures hiérarchiques de leurs Maisons durant leurs premiers siècles d'existence. Elles ne changeraient pratiquement plus par la suite : les rituels immuables étaient le garant de la perpétuation des traditions sacrées.

Les Initiés retrouvèrent la plupart des tombeaux à rêve des Runkas et firent ce qu'il fallait pour les protéger. Par leur faute, parce qu'ils avaient attiré l'attention sur ces sites, ou à cause peut-être d'une influence souterraine que tous les humains ressentaient au plus profond de leur âme, les hommes établirent nombre de leurs cités au-dessus desdits tombeaux. Pris de panique, certains Initiés (notamment de la Maison Thorgrad) crurent un instant que le secret de leur localisation allait être découvert. D'autres, qui avaient favorisé dès le départ la construction de cités sur les sites en question, s'empressèrent de les rassurer : d'une part, les tombeaux à rêve étaient bien trop profondément enfouis pour que les profanes découvrent leur entrée ; d'autre part, les Runkas n'auraient jamais pris le risque d'attirer les humains aux alentours de leurs tombeaux, comme tout indiquait qu'ils le faisaient, s'ils avaient pensé que la chose présentait le moindre risque ; enfin, l'établissement même de cités sur les sites sacrés protégeait d'une certaine manière ces derniers. Quoi qu'il en soit, l'édification de villes et de forteresses, sur l'emplacement des tombeaux ou ailleurs, fut un processus extrêmement lent et progressif. Durant les huit mille premières années de leur existence, les Maisons restèrent des entités fragiles et réduites. Les secrets se transmettaient oralement, par des contes, des chants ou des poèmes, souvent au sein d'un même clan familial, et les membres des différentes entités n'établissaient les unes avec les autres que de rares contacts. Plusieurs membres des Maisons se servirent de leur puissance relative et de leur savoir pour leurs propres intérêts. Ils devinrent des rois, des princes, des héros ou même des demi-dieux dans l'esprit de leurs semblables, et l'histoire résonna longtemps du récit de leurs exploits. La plupart d'entre eux devinrent les parangons d'une vertu associée à la maison dont ils étaient issus : Ulysse était la ruse personnifiée, Hercule la force, Achille la rapidité, Gilgamesh l'humanité elle-même. Certains utilisèrent leur renommée à bon escient, mais la plupart oublièrent les enseignements de leurs ancêtres et ne s'intéressèrent plus qu'à leur gloire personnelle. De ces premiers débordements date la détermination de la maison Sarkesh à châtier les imprudents oublieux de leur mission première et à faire respecter les règles élémentaires communes à toutes les Maisons : l'humilité, la discrétion, le combat contre l'Obscurité. Les membres d'autres Maisons, et même certains Initiés de la Maison Sarkesh, ont longtemps argué que les combats décrits dans les grandes sagas légendaires, loin d'exalter les vertus de leurs protagonistes, symbolisaient le combat éternel contre l'Obscurité. Ils expliquaient que les héros de l'Antiquité étaient en vérité des Élus, combattant des Shankréatures, rescapées de la première bataille — il y a plus de douze mille ans. Ces Shankréatures, poursuivaient-ils, avaient elles aussi revêtu la forme de créatures mythologiques, telles que les hydres, les gorgones, les griffons et les vampires. Cette hypothèse, en des temps où l'héroïsme ne signifie plus grand-chose, et

où les créatures mythologiques ont disparu dans les limbes du passé, est aujourd'hui tombée en désuétude.
D'autres Initiés, moins démonstratifs, plus consciencieux peut-être, travaillèrent des siècles, des millénaires durant, pour doter les Maisons d'appareils de communication, de rituels et de modes de fonctionnement opérants. Le principe des synodes se généralisa au cours du troisième millénaire avant J.-C., quand les cités devinrent assez grandes pour se pourvoir de temples, de palais et de souterrains. Les premiers conclaves, rassemblements internes aux Maisons, ne se tinrent pas avant 500 avant J.-C. et induisirent un schisme profond entre les tenants d'une séparation stricte entre chaque Maison et les partisans d'une hégémonie globale. Pendant plusieurs siècles, peu de temps avant le début de l'ère chrétienne, l'existence même des Maisons, sans être remise en doute, fut sérieusement discutée, ainsi que leur mode de fonctionnement. La missionara se développa sous des formes totalement inattendues, intégra des éléments de philosophie hellénique, fut à son tour récupérée par d'autres courants de pensée, s'enrichit de nouvelles croyances, sans qu'on puisse dire au juste si elle s'en nourrissait ou si elle les créait elle-même. Les Initiés de la Maison Sarkesh recyclèrent l'image du Grand Dieu Pan et lui associèrent des connotations négatives. Pan devient le Diable — une image du Shankr, opposé à la Lumière de Dieu. Une fois encore, impossible d'affirmer que les notions de Dieu et de Diable ont été « inventées » par les Maisons. Mais propagées, popularisées, augmentées, sans aucun doute.

LA LUTTE

Aux environs de l'an 3 000 avant J.-C., les Initiés de la Maison Sarkesh regroupèrent l'ensemble de leurs connaissances sur l'Archessence Shankr dans un volume appelé le Mémoire des Cendres — à l'époque, un énorme monceau de parchemins noircis, enfermé dans un coffre. Y étaient décrits et répertoriés les principales Shankréatures connues (parfois de façon assez fantaisiste) et les moyens de les combattre. Pour la première fois, une somme écrite faisait le point sur ce que savaient les Initiés de leurs ennemis. Goules, vampires, spectres, dragons et autres singes géants sortaient enfin de l'ombre. Ce que les rédacteurs du Mémoire omettaient de préciser, au grand dam de la Maison Sartharil qui refusa longtemps de reconnaître la validité de cet ouvrage constamment recopié jusqu'au premier siècle de l'ère chrétienne, c'est que c'étaient les membres de ladite Maison qui avaient découvert l'Archessence Shankr. Des tensions naquirent entre les deux Maisons, chacune accusant l'autre de vouloir s'attribuer ses propres mérites. Le premier grand synode de l'histoire connu sous ce nom se tint à Rome en 63 avant J.-C., dans les souterrains du Colisée. L'état d'urgence y fut décrété. Il apparut qu'au cours des siècles précédents, les Maisons s'étaient plus occupé de leur développement personnel que de la mission originelle qui leur avait été assignée : veiller sur le sommeil des Runkas et préparer le monde à leur réveil. Les architectes de la Maison Druwed, conscients que les tombeaux à rêve étaient toujours à la merci d'une attaque de Shankréatures, avaient édifié les premiers Gardiens Mystiques en Égypte, sous les grandes pyramides. Peu à peu, ils avaient transmis leur savoir aux autres Maisons et la pratique s'était généralisée au point, déploraient les orateurs du synode de Rome, que les Initiés s'étaient cru déchargés de leur mission de surveillance. Les grands dignitaires convinrent également qu'ils n'avaient guère mis d'empressement à tisser la Toile de Lumière ; des résolutions furent prises pour y remédier, qui ne furent que peu respectées. Le conflit entre la Maison Sartharil et la Maison Sarkesh fut résolu de façon collégiale. Le Mémoire des Cendres fut déclaré caduc, ne s'appuyant que sur les convictions d'une seule Maison, et fut remplacé par un volume rédigé par toutes les Maisons (mais sous la direction des Sarkesh) intitulé le Noir Factum. Les mauvaises langues prétendirent ensuite que le contenu du Factum ne différait guère de celui du Mémoire, mais que son intronisation en tant que livre sacré « officiel » avait eu le mérite de calmer les esprits. Pour finir, une sorte de croisade avant la lettre fut décrétée, dont le but devait être l'éradication totale des Shankréatures. Les Initiés de la Maison Sartharil avaient déclaré que la présence de ces monstres à la surface de la Terre « troublait » le sommeil des Fils du Soleil. Il devenait donc urgent et vital de les éradiquer. Une armée secrète, entraînée à combattre les créatures de la nuit et baptisé Légion Dorée fut mise sur pied. Elle resta en place durant six siècles, jusqu'à l'effondrement de l'Empire romain.

LES DOUTES

L'ère chrétienne confronta les Maisons à plus de problèmes et de bouleversements qu'elles n'en avaient connu au cours des douze millénaires précédents. La plupart des ces difficultés s'étalèrent dans le temps et ne se résumèrent pas à des événements sporadiques, c'est pourquoi il est impossible d'en fournir un compte rendu chronologique.

L'échec de la Toile de Lumiere

Au cours des vingt siècles à venir, la Toile de Lumière n'a jamais pu être mise en place. Organisation défaillante, manque de motivation, dispersion des membres, etc., les causes invoquées

REPÈRES CHRONOLOGIQUES

Les entrées ***en italique*** concernent l'histoire des Maisons.

– 10 000	Disparition du mammouth en Europe ; début du néolithique ; fin des glaciations.
– 6 500	L'agriculture néolithique s'installe en Europe avec un retard de près de trois millénaires sur le Proche-Orient.
– 4 400	Domestication du cheval dans les plaines de l'Eurasie.
– 4 000	Une civilisation urbaine (autour d'un centre religieux) se développe en Mésopotamie.
– 3 500	Fondation, en Mésopotamie, de la ville d'Uruk.
– 3 400	Premières villes fortifiées en Égypte.
– 3 200	Le maïs est cultivé en Amérique du Sud.
– 3 100	Apparition de l'écriture cunéiforme en Mésopotamie.
– 3 000	Memphis est la capitale de l'Égypte ; apparition des hiéroglyphes. Début de l'Antiquité.
– 2 900	***Diffusion du Mémoire des Cendres.***
– 2 785	Les Égyptiens adoptent le calendrier solaire.
– 2 700	Édification des premières pyramides.
– 2 650	Uruk est gouvernée par Gilgamesh.
– 2 500	***Premières oppositions Sartharil/Sarkesh.***
– 2 100	Apogée de l'Empire sumérien dit de la Troisième Dynastie d'Ur.
– 1 985	Amon, divinité locale de la cité de Thèbes, assimile peu à peu les caractères de Rê.
– 1 600	Construction en Crête du palais de Cnossos.
– 1 500	***Les premiers Gardiens Mystiques sont édifiés en Égypte par la Maison Druwed.***
– 1368	Aménophis IV accède au pouvoir.
– 1350	Deuxième période Shang en Chine.
– 1250	Apogée de l'âge de bronze en Europe.
– 1 200	Disparition de la civilisation Olmèque.
– 900	Grèce, époque géométrique.
– 753	Les rois légendaires de Rome.
– 610	Empire néo-babylonien.
– 590	Grèce, philosophes ioniens.
– 500	***Premiers conclaves.***
– 481	Les royaumes combattants en Chine.
– 447	Édification des monuments de l'Acropole en Grèce.
– 400	Expansion des Celtes.
– 384	Naissance d'Aristote.
– 249	Dynastie Qin en Chine, puis dynastie Han.
– 80	Inde, royaume indo-scythe de l'Indus.
– 73	Révolte d'esclaves en Italie (Spartacus).
– 63	***Synode de Rome ;création de la Légion Dorée.***
– 19	Mort de Virgile.
0	Le moment de la naissance du Christ est fixé durant l'Antiquité tardive pour fixer le début de l'ère chrétienne, mais l'événement eut sans doute lieu quelques années avant la date canonique.

ont été multiples, mais la Maison Thorgrad a périodiquement accusé les autres Maisons de vouloir faire échouer le projet, sans jamais expliquer clairement pourquoi elles l'auraient fait.

La missionara engluée

La missionara s'est souvent empêtrée dans ses propres contradictions. Les croyances monothéistes, encouragées au départ par certaines Maisons, se sont retournées contre elles. Difficile d'établir le moindre parallèle, par exemple, entre la Sainte Trinité et les mythes chrétiens et la dualité Ombre/Lumière. Peu à peu, les Maisons se sont désintéressé de la missionara, trop compliquée à maîtriser à grande échelle. D'une certaine façon, on peut dire que, face aux avancées technologiques, aux profondes mutations sociales, culturelles, politiques, religieuses et philosophiques de ces deux millénaires, et confrontées à leurs propres difficultés internes, elles ont baissé les bras. Mais il est également permis de penser que, plutôt que de vouloir convaincre la population entière d'un monde à des croyances qui ne lui seraient dans l'immédiat d'aucune utilité, les Maisons ont préféré transmettre leur savoir par des biais souterrains et se consacrer à des problèmes plus concrets.

Les réunifications

L'essentiel des activités des Maisons s'était concentré, au cours des treize premiers millénaires, autour du bassin méditerranéen. Lors des grandes explorations, les Initiés ont pu constater que d'autres membres de leurs Maisons avaient trouvé refuge dans d'autres continents — l'Afrique, l'Asie et les Amériques. Contrairement au commun des mortels, les Initiés d'Europe savaient que ces terres lointaines existaient. Ils les connaissaient même sous les noms respectifs de Solaria, Asia et Eldena. Mais ils ne pensaient pas que l'activité de leurs propres Maisons avaient perduré dans ces endroits ; ils avaient tout simplement oublié que plus de treize mille ans auparavant, certains des leurs s'étaient enfoncé dans ces terres inconnues pour y apporter la bonne parole, guidés par la lumière des Runkas, et armés de leur seule foi. Lorsque les jonctions s'opérèrent, les deux parties furent aussi surprises l'une que l'autre, chacune soupçonnant l'autre d'imposture. Il fallut un certain temps aux Maisons pour retrouver leur unité. Les Initiés lointains, en Asie et ailleurs, n'avaient semble-t-il pas trouvé comment fabriquer des Gardiens Mystiques. Leur conception du combat contre l'Ombre, bien différente de celle des Occidentaux, était fondée sur le sacrifice personnel. D'immenses armées d'Initiés, recrutés à grand renfort de propagande religieuse dans les basses classes des populations locales, étaient mortes pour protéger les tombeaux à rêve des Fils du Soleil. Pour les Thorgrad, qui avaient conservé des liens télépathiques avec leurs lointains cousins (ainsi que pour les Kyrim, tolérants et ouverts), reprendre contact fut somme toute chose facile. Phryenti et Sarkesh éprouvèrent plus de difficultés, et s'entre-déchirèrent un temps dans de sanglantes luttes intestines. Les Sartharil prirent la chose avec philosophie et patience, et les Druwed se disputèrent longtemps pour savoir s'il convenait ou non d'apprendre à des Initiés qui, selon eux, n'avaient plus de Druwed que le nom, le secret de la fabrication des Gardiens Mystiques… avant de se décider finalement à le faire. En quelques siècles, les six Maisons retrouvèrent leur unité et purent coordonner leurs actions à l'échelle planétaire.

Folies inquisitrices

La frénésie avec laquelle l'Inquisition chrétienne traqua, au cours du Moyen Âge, les soi-disant ennemis de l'Église se transmit rapidement aux Sarkesh, qui l'avait en premier initiée en contribuant à créer le concept du Diable. Un nouveau volume, Le Devoir & la Guerre, fut largement diffusé et ne tarda pas à remplacer le Noir Factum, jugé trop laxiste. Une véritable armée inquisitoriale fut créée, qui traqua les Shankréatures sous le couvert de la religion. Des massacres sans précédent furent perpétrés et de lourdes erreurs commises. Le synode de Barcelone, en 1520, discuta de l'exclusion possible de la Maison Sarkesh. La sentence fut même votée à trois voix contre deux (Kyrim et Druwed ayant voté contre) mais elle fut ignorée par les Sarkesh, qui la considérèrent nulle et non avenue. Surtout, les autres Maisons craignaient les réactions de la Maison Sarkesh, qu'elles devinaient violentes et épidermiques. L'affaire sombra finalement dans l'oubli, comme si rien ne s'était passé, et les violences cessèrent bientôt, lorsque l'Inquisition officielle disparut.

La tourmente occulte

Les mouvements occultes et ésotériques, présents dès la plus haute antiquité, se développèrent de façon spectaculaire au cours de l'ère chrétienne, invoquant la sagesse des anciens et d'antiques traditions embellies d'audaces nouvelles et baroques. Certaines Maisons furent confondues avec des sociétés secrètes en essayant de se servir d'elles. D'autres les absorbèrent ou s'inspirèrent de leurs méthodes. Les rituels de la Maison Phryenti se modernisèrent. De là date aussi la compilation de leurs textes sacrés sous forme ésotérique. La Maison Kyrim, quant à elle, s'inspira des utopies rousseauistes, au grand dam des autres, qui l'accusèrent un temps de s'écarter de la mission originelle. Le combat contre les Shankréatures fut abandonné à l'orée du siècle des lumières et devint surtout un combat d'idées et de théories — jusqu'aux angoisses prophétiques du vingt et unième siècle.

Synodes

Quelques grands synodes ont marqué l'histoire des deux premiers millénaires.

◆ Jérusalem, an 45. La théorie des actes. Les grandes périodes du passé sont analysées, et désignées sous le nom d'actes — lesquels répliquent (et font écho à) des périodes beaucoup plus longues, les cycles cosmiques de vie et de mort. Un acte peut durer d'un ou deux siècles à plusieurs millénaires. Les dignitaires de Jérusalem décrètent un nouvel acte, celui du profond sommeil.

◆ Rome, an 212. Les Égarements de la Lumière. Jésus est considéré comme un Élu. Fortement influencées par les doctrines chrétiennes, les Maisons tentent de décrypter le mystère de la naissance du fils de Dieu. Les Sartharil clament qu'il est l'un des leurs, mais qu'il a suivi sa propre voie. Les siècles à venir seront placés sous le signe de la croix.

◆ Byzance, an 930. Paniques millénaristes. L'acte du profond sommeil touche à son terme. Certains Initiés illuminés affirment un prochain réveil des Runkas. Les Maisons sont au plus bas, leur vigilance s'est relâchée. Des prophéties alarmistes se répandent. Est-ce la preuve du retour de l'Ombre ? Beaucoup le craignent, mais cela n'arrivera pas. Des campagnes de mobilisation sont orchestrées. Leur but est de gonfler les rangs des Maisons. Les Phryenti sont les seules, de par leur nature élitiste, à s'opposer à cette initiative jugée vitale par les autres Maisons.

◆ Oxford, an 1320.

◆ Barcelone, an 1520.

◆ Venise, an 1702.

◆ Paris, an 1883.

◆ New York, an 1922. Une société secrète meurtrière s'en prend, en plusieurs points du globe, aux Élus des Maisons, les assassinant les uns après les autres. Les Sarkesh proposent une campagne d'épuration, proposition violemment rejetée par les autres Maisons. Les meurtres ne cesseront qu'une vingtaine d'années plus tard (après avoir touché plus de 60 % des Élus) sans avoir été élucidés.

◆ Pékin, an 2053. Les prophéties les plus alarmistes courent depuis des années chez les Élus de la Maison Sartharil et se propagent maintenant de façon irrationnelle. Les Thorgrad tentent de ramener le calme, sans succès.

Nouvelles technologies

Les nouvelles technologies du vingtième et vingt et unième siècle ont permis des progrès considérables dans le stockage des données et la lutte contre les Shankréatures. Malheureusement, la plupart de ces acquis sont aujourd'hui perdus. Avant le Grand Cataclysme, les Maisons, dotées d'un armement ultraperfectionné, finissaient d'éradiquer les dernières créatures de l'Ombre de la planète. Elles avaient analysé leur code génétique et étaient parvenues à comprendre, et même à circonvenir, le principe de contamination par l'Archessence Shankr. L'ensemble des données les concernant avaient été converties sous forme informatique. Les échanges entre les Maisons devenaient instantanés. Le vingt et unième siècle fut le véritable âge d'or des Initiés, dont les institutions avaient failli disparaître un peu plus d'un millénaire auparavant. L'harmonie régnait entre toutes les factions, malgré quelque dissensions inévitables, et la Toile de Lumière était enfin une réalité virtuelle. Les Runkas avaient été relégués au rang de symboles, de métaphores. La plupart des Initiés ne croyaient plus à leur existence réelle, même si leur nom restait entouré de tabous. Les Maisons semblaient devoir s'éloigner de leur mission première pour s'investir pleinement dans une missionara hégémonique, prônant des valeurs simples telles que la paix et la lumière et rencontrant l'adhésion massive des populations, lassées des monothéismes des siècles passés. Seuls les Élus, en très petit nombre, croyaient encore à la Bataille Finale, à l'affrontement physique entre Shankr et Runkas, figures mythiques du passé reléguées par leurs pairs au rang de simples icônes. L'avenir va très vite leur donner raison.

Prophéties

De tout temps, et surtout chez les Maison Sartharil et Thorgrad, des Élus ont reçu des visions. Au vingt et unième siècle, ces dernières se font plus précises. La fin d'un cycle approche. Le danger viendra du ciel. La Lumière ne peut vivre sans l'Ombre, seule l'Ombre peut réveiller la Lumière. La Terre gémit déjà de souffrance. Toutes choses que les Initiés, en ces temps modernes, ont bien du mal à accepter. Il a semblé un temps que la Science ne permettrait jamais à l'homme d'égaler Dieu. L'incursion du virtuel et les progrès génétiques promettent maintenant le contraire. Les Maisons hésitent. Les prophéties des Élus, clochards célestes égarés dans les rues des grandes villes, livrés à eux-mêmes, les renvoient à un passé qu'ils avaient cru pouvoir oublier. Des peurs irrationnelles refont surface. Les alliances se resserrent. La Toile de Lumière doit pouvoir permettre de faire face au danger, quel qu'il soit. Lorsque les Élus commencent à parler des feux noirs du ciel, et que leurs allégations mystiques sont corroborées par des faits scientifiques, les dirigeants des Maisons sont saisis de terreur. Aucun d'eux ne peut encore deviner la violence du choc.

De toute façon, il est déjà trop tard.

AN 316 PA...

Depuis le Souffle de l'année dernière, les Élus sont inquiets. L'expédition Sarkesh qui s'est enfoncée dans l'Obscur en direction de la Mer d'Aral n'a pas donné le moindre signe de vie.

Pourtant, cette croisade avait été préparée dans les moindres détails. Depuis longtemps, les témoignages sur cette région s'étaient accumulés. On racontait combien les Shankréatures y semblaient puissantes et nombreuses. Des récits plus ou moins crédibles racontaient l'intelligence de ces créatures, la manière dont elles luttaient comme si quelqu'un ou quelque chose orchestrait leur combat. À bien des égards, les quelques Marcheurs qui avaient survécu après s'être égarés dans cette région pensaient que les Seigneurs du Fléau ou le Konkal dirigeaient les Shankréatures.

Les Élus n'en croyaient pas un mot. En aucun cas, le Konkal ne pouvait être en mesure d'exercer une influence sur les Shankréatures. Alors s'agissait-il d'un Incident de la Darkessence ayant accouché d'un généralissime, d'un Sombre Fils capable de fédérer les Shankréatures ?

Les Élus mesuraient le danger d'une telle révélation sans se douter que celui qu'ils allaient découvrir était bien pire. Quoi qu'il en soit, les Élus préconisèrent une action d'urgence. Si quelqu'un parvenait à harmoniser le combat des Shankréatures à l'échelle de la planète, l'humanité courrait un très grave danger. L'ensemble des Maisons, excepté les Phryenti, furent mises à contribution pour préparer une expédition historique, une véritable croisade en direction de la mer d'Aral.

Vicaires et Cardinaux Sarkesh s'organisèrent tandis que les Sartharil tentaient de percer les rêves Runkas pour en savoir plus et que les Thorgrad interrogeaient leurs Oracles. Les Druwed forgèrent des armes célestes redoutables et les Kyrim offrirent leurs plus riches onguents.

En l'année 315 PA, l'expédition pénétra au cœur de la région maudite et ne donna plus aucun signe de vie jusqu'à ce que Morkor, Vicaire Sarkesh, ne réapparaisse un an plus tard, le visage hagard et les yeux voilés par une indicible souffrance.

Un synode extraordinaire fut organisé à Phénice en présence de nombreux Élus représentant chacune des Maisons. Toutes les ressources célestes furent alors mises en pratique pour obtenir du Vicaire le récit de ce qui s'était passé là-bas. Pendant onze nuits et onze jours, neuf Proconsuls de la Maison Sartharil veillèrent le pauvre homme afin de percer les murailles de sa folie et découvrir la vérité au tréfonds de sa mémoire. Quatre Proconsuls périrent lorsque cette vérité jaillit, tel un météorite, dans leur conscience.

Le Seigneur Shankr…

Il était ici… sur Sombre-Terre. Tapi dans un repaire où l'expédition Sarkesh avait creusé un sillon de sang et d'horreur des jours durant, avant d'être submergée et massacrée par les meutes de Shankréatures. Les visions que découvrirent les Proconsuls dépassaient en horreur tout ce que l'on connaissait des manifestations de la Darkessence. Certains avaient vu d'immenses bacchanales, des magmas de créatures crochues, d'autres avaient aperçu des monstruosités rampantes qui écorchaient la terre en laissant derrière elles un sillage de pus noir et visqueux. Bref, un cauchemar ou le Cauchemar.

Au terme de ce synode, les Élus présents surent que la lutte venait de changer de visage. Ce qu'ils avaient pu pressentir n'était rien comparé à l'abîme qui venait de s'ouvrir sous leurs pieds : la présence du Seigneur Shankr.

Les Thorgrad décidèrent, au prix de lourds efforts, de mettre en place une Toile de Lumière afin que tous les Initiés de Sombre-Terre soient prévenus du danger. Cette Toile de Lumière entra en résonance avec la lumière qui crépitait dans leurs yeux. Elle accorda leur esprit durant quelques secondes, laissant à Arkance, Homogiarque de la Maison Thorgrad, le temps de prononcer un discours historique.

Plusieurs décisions furent prises au cours de ce synode baptisé le Jour Noir :

◆ La décision par la Maison Druwed de généraliser l'emploi de l'Alliage Céleste, ce liquide mystique capable de se mélanger au sang et de prêter aux Initiés les pouvoirs de leur stellaire. Même si l'on connaît mal les dangers de cet Alliage pour l'organisme, il faut permettre à chaque Initié d'exercer ses pouvoirs au plus vite.

◆ La mise en place d'une union sacrée qui se traduit par la création des Phalanges de Lumière. Les Phalanges de Lumière vont institutionnaliser la naissance de fratries regroupant des Initiés de Maisons différentes. Certaines Phalanges existaient déjà sous d'autres noms. Elles étaient rares ; elles vont devenir le fer de lance de la lutte céleste.

◆ Les Phryenti sont appelées à revoir leur procédé de sélection, à le rendre plus accessible ou du moins plus facile afin que de nouveaux Initiés voient plus rapidement le jour. Cette décision est dangereuse et les Élus en ont conscience. Des erreurs vont avoir lieu. Des gens vont devenir des Initiés alors qu'hier, ils ne l'auraient jamais été. Mais la lutte vaut ces sacrifices.

◆ Un interdit formel à l'égard de tous les Initiés : aucune action contre le Seigneur Shankr ne doit être entreprise sans l'accord de toutes les Maisons. On veut éviter des initiatives malheureuses, des assauts héroïques… Le message vaut tout particulièrement pour les Sarkesh qui appellent à une guerre totale.

◆ Un effort particulier des Sartharil pour apaiser les rêves Runkas profondément agités par la nouvelle. La vérité mise à jour par les Proconsuls dans l'esprit du Vicaire a été perçue par les Runkas. Dans de nombreux tombeaux à rêve, des Runkas ont eu de terribles cauchemars. Des Initiés en ont souffert et les Sartharil doivent à tout prix intervenir pour calmer l'appréhension des Runkas et empêcher que leur sommeil ne soit troublé et retarde leur Réveil.

2.2 - LES MAISONS

LES ÉPREUVES

Un Révélé ne devient pas Initié automatiquement. Il doit réussir des épreuves particulières à chaque Maison. Lorsque les Phryenti, les Élus ou les Initiés sont prêts à laisser leur chance à un groupe de Révélés, on commence par leur présenter rapidement les différentes Maisons (référez-vous au chapitre « Choix des Maisons », p. 13). Puis, on leur laisse un temps de méditation et de préparation. Les PJ doivent alors réfléchir aux tests les plus probablement requis. Durant cette préparation, qui s'étale généralement sur une période variant de un à deux mois, les PJ peuvent dépenser 3 points de Vécu où bon leur semble (plus ceux accordés par le MJ lors de leur dernière aventure). À l'issue de ce laps de temps, les PJ doivent tenter les épreuves, au nombre de dix. Un seuil est attribué à chaque test. Un candidat doit réussir au moins six tests sur dix pour devenir officiellement Initié. En cas d'échec, le candidat reste néanmoins Révélé, et pourra continuer à accomplir des missions avec ses autres compagnons, qu'ils soient Initiés ou pas. Il est même autorisé à accompagner les Phalanges de Lumière. En revanche, il ne pourra plus postuler dans cette même Maison, et devra même attendre un an avant de se voir offrir une seconde chance dans une autre Maison. S'il échoue à nouveau, il ne pourra plus jamais être Initié, sauf cas exceptionnel.

DÉPENSER DE L'ÉNERGIE POUR RÉUSSIR LES ÉPREUVES

Jusqu'à la découverte de la présence du Seigneur Shankr sur Terre, les candidats n'avaient pas le droit de dépenser de points d'Énergie pour intégrer une Maison. Mais devant la menace et la nécessité de recruter des forces, les Maisons se montrent un peu plus généreuses. Pour simuler cela, le Révélé a le droit de dépenser jusqu'à 4 points d'Énergie pour augmenter ses chances de réussir les tests des Épreuves. Les PJ devront se montrer judicieux dans leur choix !

PASSER AU STATUT SUPÉRIEUR

Lors des Épreuves tentées par le Révélé, le MJ devra bien noter le nombre exact de réussites obtenues par le candidat pour chacun des tests. Ces Épreuves ont effectivement une incidence durant toute la vie de l'Initié. En effet, pour monter dans la hiérarchie d'une Maison, et passer au statut supérieur, l'Initié devra montrer qu'il a progressé dans ses points faibles. Chaque fois qu'il aspire à augmenter son statut, il devra tenter un test pour l'Épreuve où il s'était le moins bien comporté.

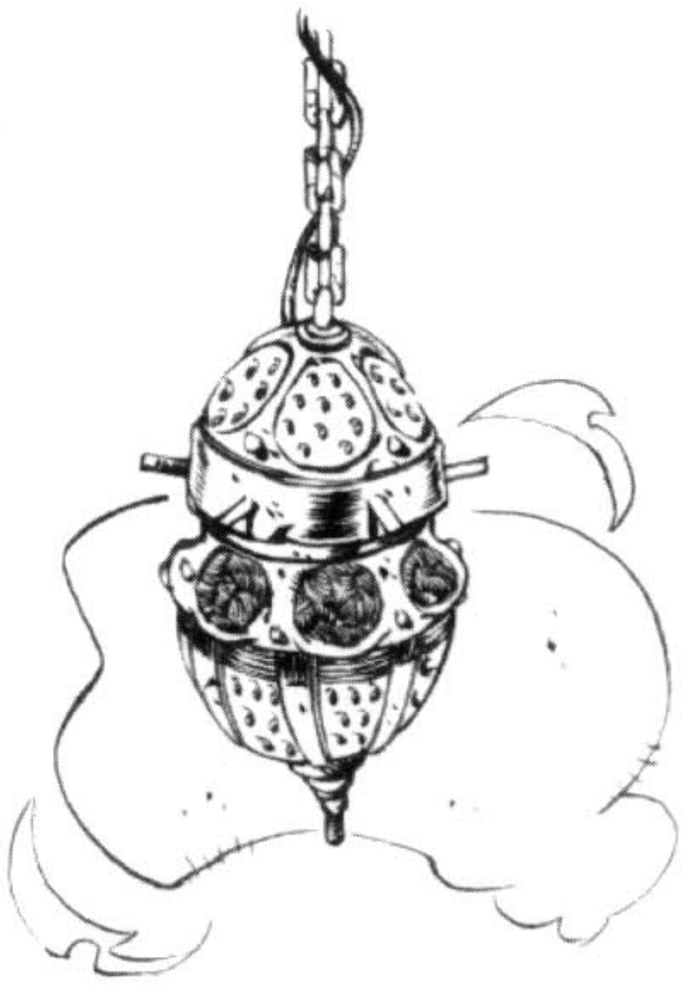
Un Initié qui intègre une Maison acquiert automatiquement le statut I. L'opportunité de passer à un statut supérieur n'est offerte que lorsque l'Initié a gagné 20 points de Vécu à l'occasion de missions confiées par les Maisons. Il doit ensuite réussir le Test de la Maison où il s'était le plus mal comporté, mais le seuil n'est pas le même que pour les Épreuves destinées aux Révélés : le SR de ce test est fixé à : SR2 + (statut visé).

Par exemple, pour passer du statut I au statut 2, l'Initié doit obtenir quatre succès à l'Épreuve qu'il avait le moins bien réussie.

À la différence des tests effectués pour l'Initiation, il est possible de tenter plusieurs fois sa chance pour monter dans la hiérarchie. Mais il faut à chaque fois une nouvelle période de 20 points de Vécu (ce qui est beaucoup, en terme de jeu, mais permettra une montée en grade progressive), et réussir le même test.

Une fois qu'on est passé du statut I au statut 2, le test pour passer du statut 2 au statut 3 est le deuxième moins bon résultat obtenu par le Révélé lors des Épreuves initiatiques. Et ainsi de suite...

Normalement, il n'est pas possible pour un Initié « normal » d'atteindre le statut 6. Il faut être Élu pour cela. Parfois, pourtant, des Élus se révèlent sur le tard...



2.3 - LA MAISON DRUWED

LA MYTHOLOGIE ET L'HISTOIRE DRUWED

Parmi les premiers Élus inspirés par les Runkas, certains se consacrèrent à la matière première des Fils du Soleil : l'Archessence Runka. Ce choix deviendra une philosophie : l'Alchimie Dorée.
Aux origines, l'alchimie puisa ses sources dans les confréries primitives de forgerons, détentrices des secrets sur les métaux et maîtresses du feu. Au IVe siècle avant J.-C., on découvrit les premiers témoignages de l'Art hermétique chez les Grecs d'Alexandrie. Avant le Grand Cataclysme, les Druwed détenaient encore des textes de cette époque, notamment le Traité des fourneaux de Zozim le Panapolitain qui établissait les devoirs et les règles d'un Druwed. La tradition alchimique fut ensuite reprise par la civilisation byzantine avant que les Arabes ne s'en emparent, dès le VIIe siècle jusqu'au XIe siècle.

La Maison Druwed changea de visage à compter du jour où les Initiés découvrirent la présence des Shankréatures. Seuls capables de manipuler l'Archessence Runka, les Druwed s'estimèrent en droit d'édifier les Gardiens Mystiques pour protéger les tombeaux à rêve. Cette époque est considérée par les Druwed comme un changement majeur. À travers les Gardiens Mystiques, la Maison Druwed se découvre une nouvelle légitimité. Ce sera désormais à elle que reviendra la délicate mission de protéger les tombeaux contre les Shankréatures. La tradition alchimique va alors être peu à peu délaissée au profit de l'artisanat, plus pragmatique et surtout plus concret face aux menaces de l'Archessence Shankr. De jeunes Initiés estimèrent que leurs ancêtres avaient perdu trop de temps en recherches stériles. Cette jeune garde triompha au Moyen Âge et tandis que l'Art hermétique devenait une discipline réservée à quelques rares Élus, la jeune garde Druwed introduisait ses Initiés au cœur des grandes corporations et posait les premières pierres de sociétés secrètes telles que le Compagnonnage. L'histoire des Compagnons (et ses équivalents européens) se confond presque avec celle des Druwed. Au XIIIe siècle, sous le règne de Louis IX, les Druwed vont se servir des Compagnons pour voyager et veiller ainsi sur les tombeaux à rêve à travers toute l'Europe.
La philosophie Druwed telle que nous la connaissons aujourd'hui ressemble à celle qui dominait au Moyen Âge. Sa principale mission consiste à veiller sur les tombeaux à rêve par l'entretien des Gardiens Mystiques, et fournir aux Initiés de toutes les Maisons les armes nécessaires pour lutter contre les Shankréatures. On sait d'ailleurs que pour un Druwed, l'essence Runka tient lieu de matière première unique : « toutes choses viennent d'une même semence, elles ont toutes été, à l'origine, enfantées par la même mère » (Basile Valentin, Char de Triomphe de l'Antimoine). Les Runkas sont donc les créateurs de toute matière et en cela, les Druwed s'opposent catégoriquement aux traditions gaïennes.

ARCHÉTYPE

STELLAIRE

- Choix 1 : Alphard, le Feu
- Choix 2 : Markab, Purification
- Choix 3 : Antarès, la Lumière
- Choix 4 : Sol, Énergie

LES TOMBEAUX À REVE ?

Nous en sommes les gardiens. L'ultime tâche du Druwed consiste à veiller sur les Gardiens Mystiques, à en faire le rempart céleste contre l'invasion du Shankr. Aujourd'hui, nous sommes les artisans du sommeil Runka.

L'ARCHESSENCE RUNKA ?

Elle est la matière primordiale, celle que le Druwed apprendra à respecter pour avoir le droit de s'en servir. Elle est sacrée au même titre qu'un Runka. Tout Druwed se doit d'agir s'il surprend des profanes en train de l'utiliser.

LE SEIGNEUR SHANKR ?

Il est l'Ennemi, le bélier du Chaos. Pour le combattre, il faut forger les armes célestes pour nos frères et sœurs, il faut créer l'art de la lumière et consolider l'ouvrage de nos ancêtres dans les tombeaux à rêve.

LA LUTTE CONTRE LES SHANKRÉATURES ?

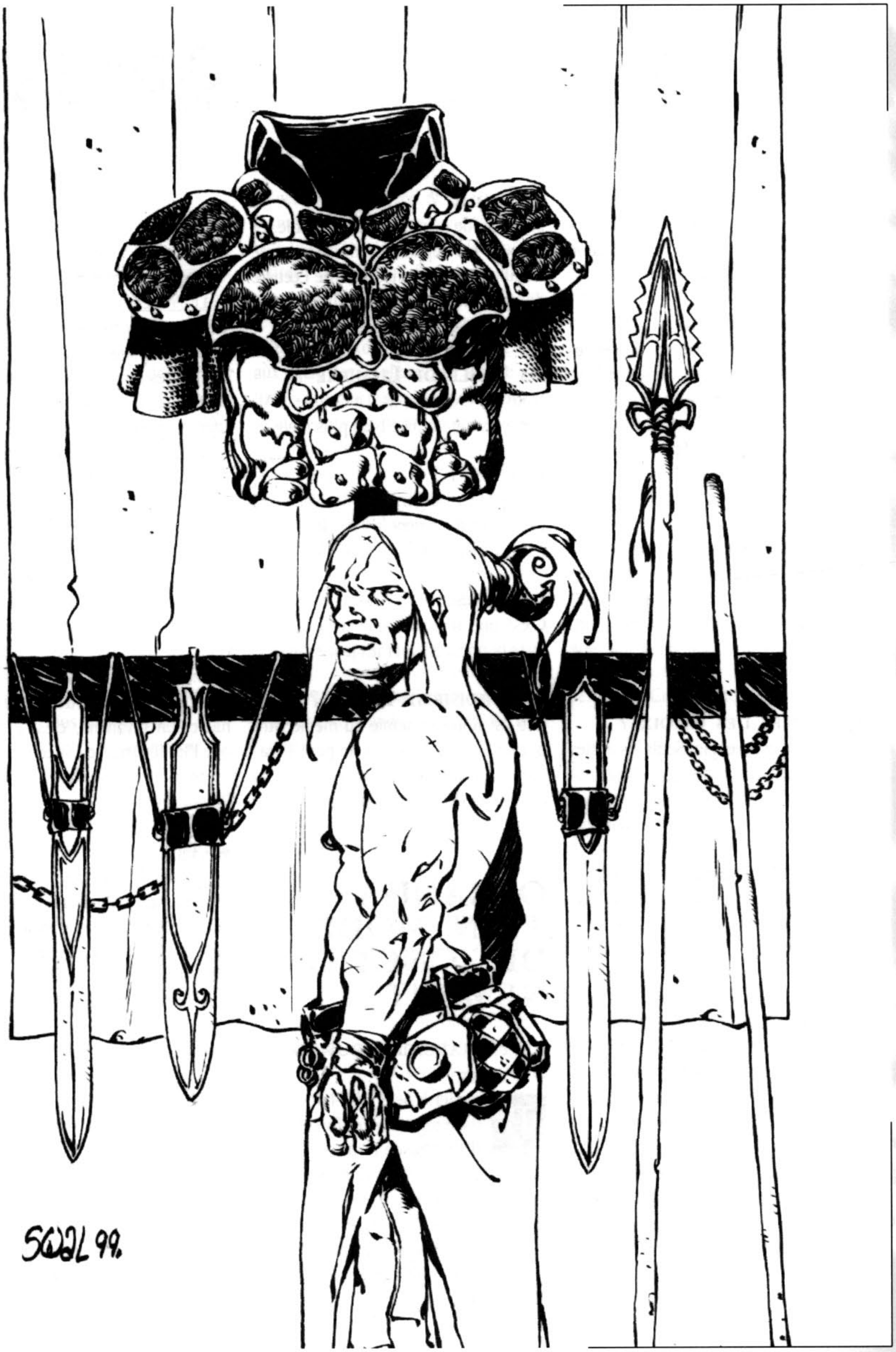
Elle est à l'image d'un fleuve qui naît avec les Phryenti. Le ruisseau devient torrent avec les armes que nous forgons et finalement un fleuve lorsque les Sarkesh déferlent sur les lieux maudits. Mais il faut craindre les crues et canaliser ce fleuve. Le Druwed est là pour contrôler la lutte, pour édifier les digues de la Bataille Finale.

LES SARKESH ?

Ils sont les seuls à savoir manier les armes célestes mais ils sont trop arrogants. Il faut savoir apaiser le cœur d'un Sarkesh pour qu'il frappe au bon moment.

LES THORGRAD ?

Ils sont proches de nous. Ils veulent fédérer l'énergie des Initiés. Leur appui est nécessaire pour que la Chaîne d'Al-



SWAL 99.

liance voit le jour. Seulement, le Thorgrad est trop curieux. Il faut lui apprendre à respecter les secrets de ses frères.

Les Sartharil ?
Le lien qu'ils entretiennent avec les Runkas sont dangereux. Il faut se méfier du Sartharil et de son interprétation de la parole céleste.

Les Kyrim ?
Ils se sont éloignés de la lutte. L'ensemencement du monde n'est pas une solution. Leur combat les rapproche de Gaïa. En cela, ils représentent un danger. Il faut surveiller le Kyrim et être forcé de lui faire confiance le moins souvent possible.

Les Phryenti ?
Nous les respectons. Sans elles, les Initiés n'auraient jamais pu traverser l'histoire de génération en génération. Il faut soutenir sans états d'âme une Phryenti.

Le Temps des Choix ?
L'humanité est aveugle. Seuls les Initiés sont en mesure de la guider. Il ne faut rien attendre de l'Homme. Si la vie doit triompher, elle le fera grâce aux Maisons.

Le Réveil des Runkas ?
Les Maisons doivent laisser les Runkas choisir le moment de l'éveil. D'ici là, il faut les protéger du mieux que nous pouvons.

La Grande Révélation ?
C'est une aberration. L'homme n'est pas prêt à accepter les Maisons. Nous devons rester dans l'ombre et ne jamais révéler notre rôle à l'humanité.

La Bataille Finale ?
Elle n'est pas venue. Aujourd'hui, nous nous battons pour que les Runkas puissent sommeiller sans craindre le Shankr. Le Ragnarok concernera les générations futures.

La Missionara ?
Elle est fondamentale et ne doit jamais être remise en question par la Grande Révélation. Nous devons inventer les mythes qui inspirent l'adoration des Runkas.

Le Sidhe ?
Le devoir de mémoire est irréfutable. Le Druwed est dépositaire des Arts et de la Culture. Il faut s'inspirer de l'œuvre de nos ancêtres pour bâtir le règne Runka.

La Toile de Lumiere ?
Nous n'y croyons pas. La Chaîne d'Alliance est une œuvre bien plus réaliste.

Les Élus ?
Ils sont les bergers des Maisons, les phares qui illuminent la lutte des Initiés. Leurs ordres sont indiscutables.

La Maison Perdue ?
C'est une légende, une histoire tout juste bonne à effrayer les jeunes Initiés.

La Troisieme Force ?
Elle est notre ennemie au même titre que le Shankr. Mais on ne peut l'éradiquer. Il faut composer avec elle, la persuader de rallier notre cause.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La Hiérarchie Druwed
◆ L'Artisan

Premier échelon de l'Initié, l'Artisan regroupe les forces vives de la Maison Druwed. L'Initié peut rester un Artisan toute son existence, à condition qu'il le veuille ou que ses supérieurs l'ordonnent. Au sein d'un stallite, l'Artisan n'a aucun droit de cité. Il obéit et se charge des affaires quotidiennes.

LA HIÉRARCHIE DRUWED

Statut 1 : Artisan
Statut 2 : Forgeron
Statut 3 : Maître des forges
Statut 4 : Éloi
Statut 5 : Vulcain
Statut 6 : Cyclope

◆ Le Forgeron
Ce deuxième échelon suppose que l'Initié a désormais le droit d'assister un Maître des forges, devenir le secrétaire particulier d'un Éloi, porter des messages importants ou bien encore partir en Coruscante. Le terme « forgeron » est entendu au sens large par les Druwed. Un forgeron peut être un artiste.

◆ Le Maître des forges
Lorsque l'Initié atteint cet échelon, il est en droit de diriger un Atelier ou un Cénacle, à condition d'avoir été coopté par son prédécesseur. On ne reconnaît pas au Maître des forges le droit de créer un Atelier ou un Cénacle. En revanche, c'est à ce stade que l'Initié Druwed est en droit de manipuler en personne l'Archessence Runka.

◆ L'Éloi
On confie à l'Éloi des responsabilités importantes, c'est-à-dire le soin de fédérer les efforts de la Maison au sein du stallite. On trouve généralement un Éloi en place dans les grands stallites pour fixer les grandes orientations de la lutte. C'est lui qui doit rendre des comptes aux Vulcains ou aux Cyclopes qui seraient de passage dans le stallite, c'est également lui qui a la responsabilité des Gardiens Mystiques.
Le rôle de l'Éloi est fondamentale dans la hiérarchie Druwed. Il exerce d'une certaine manière le rôle que pouvait remplir la « Mère » dans les anciennes structures du Compagnonnage. Il reçoit les Initiés affaiblis, il se déplace dans les lieux secrets appartenant aux autres

Maisons pour harmoniser la lutte, etc. Un véritable sacerdoce confié à des Initiés d'expérience.
Notons que l'Éloi a, bien entendu, le droit de fonder un nouvel Atelier ou un nouveau Cénacle.

◆ Le Vulcain
C'est l'échelon ultime auquel puisse accéder un Initié Druwed n'étant pas Élu. À ce stade de la hiérarchie, l'Initié n'exerce plus de fonctions « quotidiennes ». Il est chargé d'un projet spécifique et d'y affecter des tâches précises : archivistes de la Bibliothèque des Clartés, recherches sur l'Alliage Céleste et la Chaîne d'Alliance, création de grands Égrégores, organisation d'un synode, etc.
Le Vulcain n'est pas attaché à un stallite. Certains voyagent en permanence, d'autres vivent des années durant dans les lieux secrets de la Maison.

◆ Le Cyclope
Seuls les Élus peuvent devenir « Cyclopes ». Les Élus de la Maison Druwed portent tous un Troisième Œil, une pierre sertie dans un anneau qui cerne leur front. Cette pierre, taillée dans l'Archessence Runka la plus pure, légitime leurs pouvoirs et les liens privilégiés qu'ils entretiennent avec les Runkas.

Organisation Druwed
Au quotidien, le Druwed doit, en façade, exercer un métier. Tout comme il doit exercer le sien vis-à-vis de la Maison dans des repaires secrets. Ces repaires sont de deux ordres : les Ateliers, dévolus aux activités de la Forge, et les Cénacles, qui regroupent les artistes Druwed.

◆ Les Ateliers
La principale difficulté tient à l'activité elle-même. La forge suppose des fourneaux, des matériaux, de la fumée et du bruit. Les Druwed ont donc choisi de donner une façade publique aux Ateliers. En règle générale, l'Atelier est tenu, durant la journée, par des Initiés bâtisseurs. C'est seulement la nuit venue que l'Atelier revêt le masque de l'Initiation, que l'Archessence Runka est manipulée afin d'accoucher des armes célestes. Les Druwed ne peuvent évidemment pas travailler toutes les nuits. Une telle activité finirait fatalement par attirer l'attention. Il faut donc choisir avec soin les nuits où l'ensemble des Initiés rattachés à l'Atelier peuvent travailler en toute sécurité. Dans ce cas, aux yeux des profanes, le Maître des forges invoque comme prétexte une urgence ou une commande particulièrement difficile à honorer dans les temps. Ces nuits-là, l'Atelier se transforme en place forte. Le fait de manipuler l'Archessence Runka suppose que l'Atelier doit être imprenable. Il arrive parfois que des Sarkesh viennent prêter main forte à l'Atelier pour le défendre si le danger est avéré.
Un Atelier compte en moyenne entre dix et quinze Initiés. On trouve un Atelier par stallite de taille moyenne, deux dans les plus grands comme Phénice ou Sunrex.

◆ Les Cénacles
En terme de « camouflage » aux yeux des profanes, le Cénacle pose beaucoup moins de problèmes. Il s'agit avant tout d'une communauté d'esprits entre Druwed artistes. Toutefois, un Cénacle se constitue très sérieusement au sein de la Maison Druwed.
Généralement, il naît sous l'impulsion d'un Éloi ayant estimé que plusieurs Initiés pouvaient partager les mêmes visions sur l'aspect créatif des œuvres dédiées aux Runkas. Cela ne signifie pas pour autant que l'on compte un Cénacle par « style » ou art (sculpture, peinture, etc...). Les Initiés sont trop peu nombreux pour se permettre un tel luxe et surtout pour perdre de vue l'efficacité que l'on attend d'eux.
Le Cénacle se constitue donc en fonction des personnalités, des Initiés que l'Éloi pense pouvoir mettre en harmonie. Dans ce cas, le Cénacle est baptisé par un nom et ses membres se réunissent régulièrement pour perfectionner leur art et partager leur talent.
Le Cénacle s'organise comme un mouvement de résistance. Les lieux de rendez-vous changent quasiment à chaque fois (lieux publics ou privés) et seul l'Éloi les connaît à l'avance.
En pratique, et surtout depuis la découverte du Seigneur Shankr, les Cénacles commencent à se fondre les uns dans les autres. Quelques années plus tôt, trois à quatre Cénacles (de cinq à dix individus chacun) pouvaient cohabiter dans un grand stallite. À présent, des stallites comme Phénice ou Nâh n'en abritent plus que deux.

Au quotidien, la tâche du Cénacle consiste avant tout à inspirer l'art des profanes en direction de la lumière mystique et à créer de futures Égrégores. Il arrive aussi que des Cénacles soient constitués d'Initiés Marcheurs servant la Coruscante.

LES ENJEUX

L'Alliage Céleste
De sa fabrication dépend l'avenir des Maisons. Aujourd'hui, les Druwed s'efforcent de perfectionner cette technique afin que le corps du futur Initié soit le moins souvent possible exposé au rejet. Les fioles de l'Alliage Céleste sont extrêmement surveillées. Fabriqué dans le plus grand secret, le précieux liquide ne quitte jamais les Ateliers Alchimiques sans une forte protection.

Le Trait
Par le Trait, on entend l'ensemble des règles et devoirs du Druwed. La tradition veut que chaque Initié se consacre à l'écriture d'un grimoire qui deviendra son interprétation du Trait. Par exten-

sion, ces grimoires ont été baptisés « Traités » par les Druwed. Chaque Traité résume souvent les états d'âme et le parcours spirituel de l'Initié. Ce dernier prend garde de ne jamais y mentionner quelqu'un par son nom ou de donner les cordonnées d'un repaire. Des Traités sont déjà tombés entre les mains des profanes et pire, entre les mains des forces Shankr. C'est pourquoi le Traité est souvent un ouvrage difficile d'accès.

La Table des Faiseurs

Cette grande table d'argile nous vient du passé et est conservée à la Bibliothèque des Clartés. Elle résume les travaux de nos ancêtres alchimiques pour mettre au point « l'huile d'or », cette huile qui donnerait naissance à des lampes éternelles. Les Rose-Croix et les anciens Avestains ont longtemps traqué le secret de cette « huile d'or ». Pour le moment, les Druwed s'efforcent encore de percer les messages ésotériques cachés dans la Table des Faiseurs.

Le Patrimoine lumineux

◆ L'Égrégore : ce mot désigne l'ensemble des œuvres majeures réalisées par les Druwed. L'Égrégore, par sa puissance évocatrice et l'utilisation de l'Archessence Runka, dégage souvent un halo de lumière ou une énergie mystique invisible. Il peut s'agir aussi bien d'une arme que d'une sculpture ou bien encore d'un instrument de musique. Les Égrégores sont rares et figurent souvent autour des Gardiens Mystiques pour amplifier leur pouvoir. Quelques rares Élus les utilisent au quotidien pour des missions ponctuelles.

◆ La Coruscante : le mot désigne une mission sacrée qui incombe aux artistes Druwed. Lorsqu'un Druwed part en « coruscante », il décide d'accomplir un périple qui le mènera de stallite en stallite. Sa mission va consister à enchanter les objets artistiques qui expriment la puissance Runka. La Coruscante fait écho à la Missionara. Par exemple, lorsque des hommes dessinent sur les murs des figures célestes, le Druwed peut, à l'aide de ses pouvoirs, enchanter la peinture murale et lui donner un caractère magique. Les hommes qui regarderont cette peinture ressentiront alors un sentiment qui dépend du stellaire d'adoption du Druwed. Certains objets peuvent ainsi inspirer la Force ou le Courage.
Notons que la Coruscante est une mission difficile et que l'enchantement d'un objet demande souvent du temps et beaucoup d'énergie.

La Forge

Cet enjeu est l'un des plus importants aux yeux des Druwed. Il s'agit bien entendu de fabriquer des armes magiques susceptibles de servir contre la Darkessence. Druwed et Sarkesh profitent en majorité de ces armes célestes. Aucune n'est bien entendu vendue au profane et si un Initié découvre que c'est le cas, il mettra tout en œuvre pour la récupérer. Aucune arme céleste n'est fabriquée sur le même modèle. Elles sont uniques et rares. Actuellement, les Druwed sont amenés à réaliser des balles célestes pour les mousquets.

La Chaine d'Alliance

Cette mission est celle qui mobilisera un jour tous les Initiés de la Maison Druwed. Par Chaîne d'Alliance, on entend la construction de futures cathédrales de lumière qui pourraient agir, dans l'Obscur, comme les Gardiens Mystiques. Certains Initiés consacrent leur vie à tracer les plans de ces cathédrales en attendant le jour où il sera possible de les construire.

La Bibliotheque des Clartés

Cette bibliothèque compte parmi les plus riches de la planète. Elle est cachée dans les profondeurs du stallite de Sunrex et abrite la plupart des documents de l'Avant récupérés par les Druwed ainsi que les textes fondateurs et l'ensemble des ouvrages importants réalisés après le Grand Cataclysme. Elle rassemble également les Traités des Initiés décédés depuis cette date.

LES PNJ

Pointe-Lune
Éloi Phénicien

Le visage cuivré par la chaleur des forges, Pointe-Lune tient son nom de ses grands yeux bleu pâle et de ses longs cheveux blancs. Charpenté et aimable, Pointe-Lune est une figure parmi les Initiés Druwed. C'est lui qui dirige l'un des plus gros Ateliers de la Maison, installé dans le quartier des Laves de la Grande Marche (cf. page 61, DkE 3). C'est également chez lui que tous les Initiés qui font halte à Phénice passent quelques jours. Pointe-Lune connaît très bien le quartier, ses terrasses et ses passerelles qui permettent de s'échapper et de se cacher très facilement.
Pointe-Lune œuvre également pour les habitants du quartier des Laves afin qu'ils tissent, pour lui, un réseau d'espions. Les gens ignorent bien entendu qu'il s'agit d'un Initié mais respectent ce personnage et la manière dont il consacre du temps au bien-être de ses concitoyens. Il a choisi d'être très connu pour passer inaperçu. Une stratégie qui s'avère payante puisque personne, jusqu'ici, n'a eu de raison de le soupçonner.
Il passe le plus clair de son temps dans l'Atelier. Le jour, il fabrique des armes et des ustensiles divers pour le stallite. Certaines nuits, il forge avec ses disciples des armes célestes.
Pour les joueurs, Pointe-Lune devrait apparaître comme une figure paternelle, un homme chaleureux qui aime par-dessus tout recevoir de nouveaux Initiés dans sa maison. À chaque fois qu'il le peut, il organise ainsi de grands dîners sur sa terrasse où il invite des Initiés des autres Maisons.

POINTE-LUNE, INITIÉ DRUWED

STATUT : 4 (ÉLOI)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 4
- FORCE 3 / Forcer 2, Lancer 2, Porter 4
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 3, Surprendre 2
- PRESTANCE 3 / Impressionner 1, Influencer 2, Séduire 2
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 1, Endurer 2, Régénérer 3
- SENS 3 / Observer 2, S'orienter 2, Surveiller 5
- TREMPE 2 / Motiver 5, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Falchion 3, Lançat 2
- Communication 3 / Éloquence 3, Marchandage 2
- Érudition 3 / Avant 3, Coutumes Bâtisseurs 3, Intendance 2, Légendes 4, Lettres 3, Région Chaudron des Enfers 3
- Relations 3 / Quartiers : Phénice : Inventeurs 3, Quartier des Laves 5
- Survie 2 / Milieux : Stallite 4, Obscur 2
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 4, Pierre 3, Énergies : Lumière 4, Vapeur 2, Vents 2 ; Antech 3

ARMURE :

Vêtements épais (Pr. 1).

ARMES :

Falchion : Dommages + 4, Défense + 1
Lançat : Dommages + 1 / portée : 10 / 20 / 40 (pas de temps de rechargement nécessaire)

VIE : 13

ÉNERGIE : 9

ÉNERGIE RUNKA : 8

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 6 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Feu	Alphard	5
Température	Alphard	5
Mur de flammes	Alphard	5
Cocon Runka	Markab	4
Consumer la Darkessence	Markab	4
Illuminer un objet	Antarès	3
Invisibilité	Antarès	3
Robustesse	Sol	2

MADELGANCE ÉLOI PHÉNICIEN DU CÉNACLE DES AMBIGUITÉS

En façade, cet homme d'une quarantaine d'années, au visage défiguré par de profondes cicatrices, est un sculpteur discret chargé d'entretenir les Remparts ouvragés qui séparent la Première et la Grande Marche.
Contrairement à son homologue Pointe-Lune, Madelgance a opté pour la discrétion. Personne ne pourrait soupçonner cet artisan vivant dans une étroit bicoque au pied des Remparts. Pourtant, Madelgance dirige non seulement le Cénacle des Ambiguïtés mais également, avec l'aide de Pointe-Lune, tous les Initiés Druwed de Phénice.

Madelgance s'est défiguré volontairement afin d'inspirer la compassion ou le dégoût. Son apparence lui vaut le dédain des uns et la pitié des autres, ce qui lui permet de se faufiler à peu près n'importe où.
Il a fondé le Cénacle des Ambiguïtés, malgré la réticence des Élus, sur un principe simple : dissimuler la lumière dans les œuvres existantes ou la cacher dans celles qu'il crée avec ses disciples. En d'autres termes, Madelgance sculpte, dessine ou chante des choses indiscernables, de petits détails qui grignotent l'esprit. Il peut s'agir d'un tableau où les reflets de l'eau figurent des flammes, d'une chanson où se glissent, entre les notes, les chuintements d'un soufflet. Il s'agit bel et bien d'une alchimie entre messages subliminaux et paradoxes susceptibles de renforcer et d'amplifier la foi des profanes.

Madelgance apprend à ses disciples à revisiter les œuvres existantes, à copier les styles pour pouvoir intégrer à une sculpture ou une peinture un détail qui rappelle la puissance des Fils de la Lumière.

Madelgance forme ses disciples pour œuvrer dans d'autres stallites que Phénice où l'art est suffisamment influencé par la lumière. L'Éloi préfère aujourd'hui former ceux qui l'entourent en espérant transmettre son savoir aux générations à venir.

ESCOLAEL
MARCHEUR VULCAIN

Cette femme solitaire, âgée de trente-six ans, a été désignée par les Élus Druwed pour accomplir une seule tâche : devenir l'ange gardien des Initiés de la Roke. Une telle ambition peut faire sourire mais Escolael n'est pas une femme comme les autres.

Sa mère accoucha au pied d'un Gardien Mystique et l'enfant fut sans aucun doute irradiée par la puissance des vénérables gardiens. Toujours est-il qu'elle grandit avec un don très particulier sans pour autant être une Élue. Ce don a été baptisé par certains « l'ouïe céleste ». En clair, Escolael « sent » la présence des Initiés à condition que leurs sentiments soient paroxystiques. La haine, la souffrance, l'amour ou tout autre sentiment décuplé par les circonstances se transforme en murmure aux oreilles d'Escolael.

Elle sillonne la Roke depuis près de quinze ans. Elle ne fait confiance à personne et pour se déplacer, utilise un percevent personnalisé.

Escoael est une exception dans la Maison Druwed mais son pouvoir valait que les Élus lui confèrent ce statut très particulier de samaritaine.

En jeu, Escoael est une figure que vous pouvez utiliser pour aider les joueurs dans l'Obscur et démontrer que la Maison Druwed n'oublie jamais les siens, où qu'ils soient. Un joueur qui aura choisi d'être Druwed aura forcément entendu parler d'Escoael.

MADELGANCE, INITIÉ DRUWED

STATUT : 4 (ÉLOI)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 4, GRIMPER 5
- FORCE 3 / FORCER 3, LANCER 1, PORTER 5
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 5
- PRESTANCE 1 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 3, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, RÉSISTER 2, SURMONTER 3

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / HACHE 3
- COMMUNICATION 3 / ÉLOQUENCE 3, MARCHANDAGE 2
- ÉRUDITION 3 / AVANT 3, COUTUMES BÂTISSEURS 3, INTENDANCE 2, LÉGENDES 4, LETTRES 3, RÉGION CHAUDRON DES ENFERS 3
- RELATIONS 3 / QUARTIERS : PHÉNICE : INVENTEURS 3, QUARTIER DES LAVES 4, REMPARTS 3
- SURVIE 2 / MILIEUX : STALLITE 4, OBSCUR 3
- TECHNIQUES 4 / MATÉRIAUX : MÉTAL 4, PIERRE 3, ÉNERGIES : LUMIÈRE 4, VAPEUR 2, VENTS 2 ; ANTECH 3

ARMURE :
Armure complète de cuir (Pr. 2)

ARMES :
Hache : Dommages + 4

VIE : 14

ÉNERGIE : 7

ÉNERGIE RUNKA : 9

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 6 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Enflammer le métal	Alphard	6
Extinction	Alphard	5
Détecter les volcans	Alphard	5
Mur de flammes	Alphard	2
Décontamination	Markab	4
Purifier l'âme	Markab	5
Vision nocturne	Antarès	3
Absorption photonique	Antarès	3
Énergie Vitale	Sol	2

ESCOLAEL, INITIÉE DRUWED

STATUT : 5 (VULCAIN)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 2
- FORCE 2 / Forcer 1, Lancer 1, Porter 3
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 5, Surprendre 4
- PRESTANCE 4 / Impressionner 2, Influencer 4, Séduire 3
- RÉSISTANCE 3 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 5
- SENS 4 / Observer 6, S'orienter 4, Surveiller 6
- TREMPE 3 / Motiver 5, Résister 3, Surmonter 4

Aptitudes :

- Arts Martiaux 4 / Aurore 4, Falchion 3
- Communication 4 / Éloquence 4, Empathie 6
- Érudition 3 / Avant 4, Coutumes Marcheurs 4, Légendes 5, Lettres 4, Région Chaudron des Enfers 5, Nâh 3
- Relations 3 / Quartiers : Halte des Ombres 4
- Survie 3 / Milieux : Stallite 3, Obscur 5, Désert 4, Marais 2, Ruines 3, Mortezones 3, Chaos 4
- Techniques 4 / Matériaux : Métal 5, Pierre 4, Énergies : Lumière 4, Vents 5 ; Antech 3

Armure :
Armure complète de cuir (Pr. 2)

Armes :
Aurore : Dommages + 1, Défense + 2
Falchion : Dommages + 3, Défense + 1

VIE : 13
ÉNERGIE : 9

ÉNERGIE RUNKA : 10
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 5 heures

Pouvoirs Runkas	Stellaire	Maitrise
Enflammer le métal	Alphard	5
Feu	Alphard	5
Extinction	Alphard	6
Mur de flammes	Alphard	5
Détecter les volcans	Alphard	2
Purification cardiaque	Markab	4
Cocon Runka	Markab	4
Illuminer un objet	Antarès	3
Invisibilité	Antarès	3
Vigueur	Sol	3

OBJETS ET SERVICES RENDUS

Les armes célestes

Elles sont disponibles pour un petit nombre d'Initiés et valent à elles seules une quête lorsque le Shankr s'en empare. En jeu, les armes célestes doivent être utilisées avec parcimonie et considérées comme exceptionnelles. La notion de rareté n'a pas de mise pour les armes célestes. Elles sont uniques (désignées par un nom propre) et chaque Initié la méritera pour des raisons précises.
Ces raisons sont variées : réussite d'une mission difficile, réalisation d'une Égrégore, preuves de foi, récupération d'Archessence Runka, etc.
Seuls les Élus sont en droit de désigner qui mérite une arme céleste et en fonction de quel critère. Lorsque l'Initié reçoit son arme céleste, il devra la conserver jusqu'à la fin de sa vie ou la céder à un autre Initié.
Avec la découverte du Seigneur Shankr, les Druwed ont commencé à forger des armes célestes moins puissantes mais en plus grand nombre. Il est aujourd'hui plus facile qu'hier d'entrer en possession d'une arme céleste (sans pour autant que leur fabrication devienne une industrie…)
Le Meneur de Jeu doit se méfier des pouvoirs accordés par une arme céleste. Ci-dessous, vous trouverez trois exemples afin de vous donner une idée de leur puissance.

◆ Aurore, Falchion Céleste : cette épée a été réalisée par deux forgerons Druwed du stallite de Phénice. La lame creuse contient une série de « goutelettes » d'Archessence Runka qui permettent d'amplifier la force du coup. Lorsqu'on affronte une Shankréature avec Aurore, les coups produisent souvent de petites étincelles dorées.

AURORE

1M
Dommages +2
(+ Force, règle optionnelle)
Défense +1

Contre les Shankréatures, les Dommages d'Aurore passent à +3 (+ Force)

BLAFARDE

1M/Mg
Dommages +1
(+ Force, règle optionnelle)

Les coups spéciaux de Blafarde sont les mêmes que celles d'un Manople traditionnel (cf. Livret I de Dark Earth, p. 74), à une exception près : si Blafarde parvient à bloquer l'arme de l'adversaire, cette arme sera automatiquement coupée en deux à moins que l'adversaire ne réussisse un jet d'Arts Martiaux pur de SR 3. Si l'adversaire réussit ce jet, il devra néanmoins réussir un jet de Force + Forcer (SR 2) pour libérer son arme.

SŒURS LUCIOLES

Ces balles, dont il existe des versions pour la plupart des armes à feu, effectuent des dégâts normaux, sauf contre les Shankréatures : les dégâts contre ces dernières sont augmentés de +3.

LA CANNE DES MILLE LIEUES

La Canne des Mille Lieues permet à son utilisateur de bénéficier de 3 dés supplémentaires à tous ses jets de Résistance + Endurer, en rapport avec la Marche.

◆ Blafarde, Manople Céleste : fabriquée par un Initié du Sunrex, Blafarde est constituée d'un gantelet en fourrure blanche. Les trois lames fixées au gantelet ont été exposées durant près de soixante jours à l'Archessence Runka. À la suite de quoi, ces lames furent en « résonance céleste », c'est-à-dire capable de couper l'arme de l'adversaire. Concrètement, lorsque l'Initié bloque une arme avec Blafarde, des arcs de feu naissent aux extrémités de ses lames et coupent l'acier comme du beurre…

◆ Les Sœurs Lucioles, balles célestes : il s'agit de dix balles que l'on croirait coulées en or. Toutes ont été trempées dans une Archessence Runka particulièrement vive. Elles sont désormais des balles implacables lorsqu'elles pénètrent la peau d'une Shankréature. Il est tout à fait possible de récupérer une Sœur Luciole sur le corps de sa victime. La poudre d'une arquebuse ou d'un mousquet ne peut l'émousser.

L'ŒIL DE LUCIDITÉ

Le MJ devra tenir compte de ce pouvoir, notamment lors des Marches dans l'Obscur : l'Initié qui porte l'Œil de Lucidité a littéralement des « *yeux derrière la tête* ».

Ses jets de Sens + Observer doivent lui fournir des indications sur ce qui se passe devant lui, mais aussi derrière lui.

Si l'Initié a choisi Orion comme clan principal (son Alliage Céleste est donc composé à 50 % d'énergie d'Orion), il bénéficie en outre d'une capacité de nyctalopie, qui annule les malus liés à l'obscurité, à condition que cette obscurité ne soit pas totale.

LES ÉGRÉGORES

Il existe des Égrégores dont un Initié pourra devenir le gardien. En principe, l'Égrégore est aussi rare qu'une arme céleste et son propriétaire en aura la jouissance après de nombreux services rendus à la Maison.

Avant la découverte du Seigneur Shankr, on remettait les Égrégores aux Druwed méritants. Aujourd'hui, les Élus de la Maison ont décidé d'en céder aux Phalanges de Lumière qui se constituent. Ce n'est pas systématique mais si l'un des joueurs choisit la Maison Druwed, il y a de fortes chances pour que les Élus lui offrent une Egrégore afin de l'aider dans ses futurs missions. Ci-dessous, nous vous proposons quelques exemples. Notez que chaque Egrégore mentionne le stellaire d'adoption de l'artisan.

◆ La Canne des Mille Lieues, Altaïr : cette canne en cuivre terni est sertie à intervalles réguliers de joyaux phosphorescents contenant de l'Archessence Runka. Sous influence du courage d'Altaïr, elle permet à quiconque s'en empare de marcher des heures durant sans éprouver la moindre fatigue. Pour que le pouvoir agisse, il faut être en harmonie avec l'objet. La Canne des Mille Lieues est inopérante si on la garde dans le dos. Il faut donc s'en servir réellement, laisser la sueur de votre paume couler le long de la Canne afin que le courage d'Altaïr vibre et vous inspire.

◆ L'Œil de Lucidité, Orion : cet objet a la forme d'un œil de taille humaine et se suspend au cou. Quiconque porte l'Œil de Lucidité sera inspiré par Orion. Il pourra alors voir dans son dos aussi clairement qu'il voit devant lui. La pupille de cet Égrégore contient de l'Archessence d'Orion et si l'Initié l'a choisi comme stellaire « d'adoption », il pourra également être doté d'un pouvoir de nyctalopie.

LA COLÈRE DE VULCAIN

Si une Shankréature contaminée au niveau 3 traverse la barrière invisible, elle subit une brûlure de niveau 8. Son armure la protège et elle a droit à un jet de Résistance pour diminuer les dommages. En dessous d'un niveau 3 de contamination à l'Archessence Shankr, la Colère de Vulcain n'est pas activée.

◆ La Colère de Vulcain, Alphard : cet objet est considéré comme très puissant. Il est constitué d'un étui en métal ouvragé dans lequel sont glissés une série de dix disques aux reflets dorés. Ces disques portent en eux la lumière mystique du feu et s'utilisent à l'image des Gardiens Mystiques.
Pour les utiliser, il suffit d'enterrer les disques dans le sol à un intervalle de trois mètres maximum. On peut ainsi constituer un cercle de défense qui s'activera dès lors que quelque chose ou quelqu'un possédé par la Darkessence s'avise de franchir le cercle. Si un tel événement se produit, les disques se transforment en colonnes de feu avant de former un véritable mur de flammes infranchissable pour les Shankréatures. À noter que la Colère de Vulcain ne réagit qu'en présence d'une Darkessence « avérée ». Il ne se passera rien si un homme contaminé par la Darkessence s'avise de pénétrer le cercle (à moins bien sûr que la contamination ne soit achevée, naturellement).

◆ Les Sœurs de l'Arc-en-Feu, Antarès : tout comme la Colère de Vulcain, il s'agit d'un objet puissant. En réalité, les Sœurs de l'Arc-en-Feu sont à l'origine deux petites statuettes en plomb (de dix centimètres de hauteur) représentant deux femmes dont la chevelure se dresse comme des flammes. Pour que le pouvoir agisse, il faut poser les Sœurs à deux endroits différents. Puis, en s'accordant à la lumière mystique d'Antarès, on peut faire apparaître une sorte d'arc-en-ciel de couleur rouge et or, visible seulement par les Initiés et tant que le propriétaire de l'objet se concentre.
Les Sœurs de l'Arc-en-Feu représentent un moyen magique de ne jamais se perdre dans l'Obscur. En laissant une Sœur dans un stallite, on peut toujours retrouver son chemin en se concentrant régulièrement afin que l'arc-en-feu montre la voie à suivre. Une boussole magique, en d'autres termes…

LES SŒURS DE L'ARC-EN-FEU

Pour activer les Sœurs de l'Arc-en-Feu, l'Initié doit dépenser un point d'Énergie Runka et réussir un jet de Sens pur, SR2. L'Initié peut effectuer plusieurs tentatives d'affilée en cas d'échec, à condition de dépenser à chaque fois un point d'Énergie Runka.

Les Sanctuaires

Les Druwed ont un accès régulier aux tombeaux à rêve afin de veiller sur les Gardiens Mystiques. Cela suppose que dans chaque stallite, l'Initié peut demander refuge auprès de la Maison afin d'obtenir le gîte et le couvert. Au préalable, l'Initié doit présenter ses hommages auprès du ou des Élus qui sont représentés dans le stallite afin d'avoir le droit de reprendre des forces auprès des Gardiens Mystiques.
Avec la découverte du Seigneur Shankr, les Druwed ont généralisé l'accès aux Gardiens et permettent aux Phalanges de Lumière d'y accéder.
Lorsqu'un groupe de joueurs peut passer plusieurs jours auprès des Gardiens Mystiques, le temps de récupération de leur Énergie Runka est divisé par deux.

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein de la Maison Druwed)

Force + Porter : 2R

L'Initié est testé dans son aptitude à transporter des matières premières jusqu'aux Forges et aux Cénacles afin d'approvisionner ses frères Druwed.

Résistance + Régénérer : 3R

Le futur Druwed doit faire preuve de ses capacités à supporter les conditions difficiles du travail dans les forges et notamment sa résistance à la chaleur.

Sens + Surveiller : 3R

Il s'agit là d'un des premiers tests que l'on fait passer au personnage. On lui indique le quartier dans lequel se trouve un Cénacle ou une Forge et il doit repérer son adresse exacte en observant attentivement l'activité des lieux. On pense que s'il apprend à le repérer, il saura mieux cacher son emplacement à la vue des profanes.

Érudition + Avant : 2R

L'Initié doit faire preuve de sa connaissance de l'Avant dans une série de petites questions censées évaluer sa culture dans ce domaine. Les problèmes posés traitent plus particulièrement de la technique et de l'art propres à l'Avant.

Érudition + Légendes : 3R

Pour pouvoir exercer son art, un Druwed doit connaître les légendes de Sombre-Terre afin de les retranscrire dans ses œuvres. Il réalise ainsi la missionara en faisant passer un message de lumière dans une symbolique profane.

Survie + Stallite : 3R

La Maison Druwed met un point d'honneur à ce que ses membres soient fa-

miliers avec le stallite dans lequel ils évoluent. Ce test prend généralement la forme d'un jeu de piste à temps limité.

TECHNIQUE + MÉTAL : 3R

Tous les Druwed qui se destinent au travail dans la Forge doivent passer par ce test pour montrer de quoi ils sont capables dans la manipulation du fer. Et ceci d'un point de vue technique autant qu'artistique.

TECHNIQUE + PIERRE : 3R

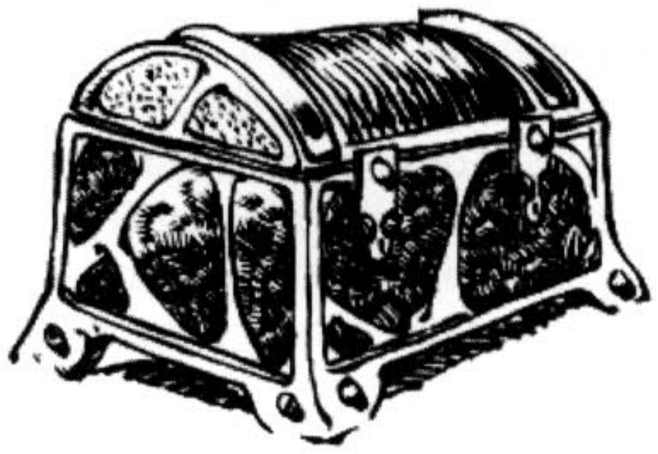
De moins en moins utilisé à cause de son encombrement, la pierre est surtout la matière première des architectes. Parmi ces œuvres d'art imposantes que sont les monuments on trouve pourtant de nombreux Égrégores.

TECHNIQUE + LUMIERE : 4R

Matériau noble par excellence, la lumière est dotée d'une symbolique très importante dans l'art Druwed. Par ce test, on évalue également l'aptitude de l'Initié à manipuler l'Archessence Runka.

TECHNIQUE + ANTECH : 2R

Ce test est très souvent couplé avec une épreuve plus théorique sur l'Avant (voir plus haut). Le futur Druwed est mesuré dans sa faculté à adapter l'Antech dans ses œuvres.



2.4 - LA MAISON KYRIM

MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

Maison de la Terre Immortelle, les Kyrim sont les enfants de la Nature et ses plus fervents protecteurs. La Troisième Force est essentielle à leurs yeux, parce qu'elle permet de mieux appréhender la véritable nature des Runkas. Doux, sensibles et rêveurs, les Initiés de cette Maison ont souvent été laissés de côté par les autres. Grands pacificateurs devant l'éternel, ils ont toujours essayé de trouver des solutions positives aux problèmes qui se présentaient. Ils se sont aussi beaucoup mêlés aux humains profanes, qu'ils n'ont jamais méprisés.

Les Kyrim font remonter leurs origines et leurs croyances aux peuplades animistes de l'Afrique et aux traditions chamaniques qui se diffusaient, dans les temps anciens, à travers toute la planète, quoique sous des formes très variées. Après la disparition d'Atlantys et de Mu, ils n'hésitèrent pas à se mêler aux peuplades humaines, et passèrent d'interminables siècles dans l'adoration et l'étude de la Terre Mère que, déjà, ils appelaient Gaïa. Durant l'Antiquité, on les retrouve aux côtés des druides celtes, prônant la soumission aux forces cosmiques. La somme de leurs connaissances mystiques est contenue dans un ouvrage, le Codex Animæ, qui contient déjà en ferment leurs intuitions sur les Runkas. Raillés par les autres Maisons, qui ne pensent qu'à s'étendre, les Kyrim délaissent les modes d'organisation traditionnels et continuent à étudier. Pendant le Moyen Âge, ils se mêlent aux sorcières et aux sorciers qui dans le secret de leurs cahutes forestières rendent hommage au Grand Dieu Pan. Ils se heurtent à la sourde hostilité des Sarkesh qui, les faisant passer pour marginaux et noncroyants, visent rien moins que leur éradication. Heureusement, les Kyrim savent se défendre, et les autres Maisons tempèrent les ardeurs de leurs ennemis. Curieusement, les Initiés de la Terre Immortelle ne tiendront pas rigueur à leurs belliqueux cousins de cet épisode sanglant. Poursuivre leurs études, protéger la Terre est tout ce qui les intéresse.

De tout temps, les autres Maisons leur reprocheront de s'intéresser plus à Gaïa qu'aux Fils du Soleil. Mais c'est que les Kyrim ont leurs propres théories sur la Troisième Force. L'Ère Industrielle arrive et les Kyrim ont fort à faire. Le Grand Dieu Pan est mort, mais les enfants de la Terre Immortelle défendent son souvenir. Ils injectent leurs idées dans les mouvements contestataires, prônent un retour salutaire à la Nature — seule façon selon eux de préserver un contact avec les Runkas. Les mouvements new age se multiplient à l'aube du vingt et unième siècle. Les Kyrim sortent de leur rôle, deviennent de simples activistes. La situation leur semble si grave qu'il leur faut agir à visage découvert.

Leur témérité, une fois encore, leur sera reprochée. Dans les années 2040, les Kyrim créent une I.A. sobrement baptisée Pan. Cette conscience informatique diffuse les secrets du Kyrim sous forme codée. Certains internautes non-Initiés commencent à la vénérer tel un Dieu Virtuel. Le nouveau cataclysme met fin à son existence, et interrompt la confession masquée des Kyrim. Tout est à refaire.

ARCHÉTYPE

STELLAIRE

- Choix 1 : Beltégeuse, la Fertilité
- Choix 2 : Lyre, la Guérison
- Choix 3 : Sol, l'Énergie
- Choix 4 : Achernard, la Force

LES TOMBEAUX À REVE ?

Ce sont des prisons, mais des prisons nécessaires. Les tombeaux sont le couvercle posé sur les rêves des Runkas, mais nous devons être patients. Gaïa n'est pas encore purifiée. Il est préférable que les Fils du Soleil restent là où ils sont.

L'ARCHESSENCE RUNKA ?

La plupart des autres Maisons semblent la considérer avec les marques d'une révérence extrême mais nous savons que l'Archessence est partout — qu'elle imprègne toute création de Gaïa.

LE SEIGNEUR SHANKR ?

Le Destructeur. Son acharnement à détruire la Terre, à la souiller, prouve bien que nous avons raison. Quel intérêt a-t-il à faire cela ? Les autres se sont-ils jamais posé la question ? Nuit-il directement aux Runkas ? Non. Mais en violant Gaïa, il les empêche d'arriver jusqu'à nous.

LA LUTTE CONTRE LES SHANKRÉATURES ?

Une priorité, sans doute, mais nous laissons à d'autres, plus puissants et mieux armés que nous, le soin de s'en occuper. Si les Sarkesh mettaient autant d'acharnement à les détruire qu'ils en ont mis à nous surveiller, les Shankréatures devraient rapidement être éradiquées.

LES SARKESH ?

Pleins de violence et de haine, ils sont le bras armé des Maisons. Mais tout bras a besoin d'un cerveau pour frapper. Les Sarkesh agissent, mais n'écoutent rien.

LES THORGRAD ?

Leurs positions sont intéressantes. Ils sont sensibles aux choses du Monde invisible, même s'ils n'en appréhendent pas toutes les complexités.

LES DRUWED ?

Ils font leur travail consciencieusement, mais nous ne pouvons nous empêcher de penser qu'ils perdent un peu leur temps.

LES SARTHARIL ?

La Grande Énigme. Ils prétendent communiquer avec les Runkas, mais nous savons combien c'est difficile. Ils prennent des risques énormes pour des résultats médiocres. Ils feraient mieux de nous aider à purifier la Terre.

LES PHRYENTI ?

Intéressantes. Elles aussi sont à l'écoute. Elles ne sont pas vicieuses ou calculatrices comme l'ont dit certains. Leurs choix ne sont pas toujours les bons et elles se laissent aveugler par la rancœur, mais nous savons ce que c'est que d'être méprisé.

LE TEMPS DES CHOIX ?

Nous ne croyons qu'en un cycle, celui de la Vie. Il n'y a pas de fatalité. Ceci dit, nous avons toujours soutenu que l'humanité tenait entre ses mains les instruments de sa perte… ou de son salut. C'est sans doute plus vrai que jamais.

LE RÉVEIL DES RUNKAS ?

Il viendra en son temps. Nous faisons confiance aux Runkas. Nous sommes attentifs aux moindres de leurs vibrations, et nous savons que Gaïa n'est pas prête à les accueillir.

LA GRANDE RÉVÉLATION ?

Nous en avons été les plus fervents partisans lorsque la Terre courait à sa perte, et voyez ce qui est arrivé. Aujourd'hui, nous ne sommes plus qu'une poignée. La Grande Révélation n'a plus vraiment de sens.

LA BATAILLE FINALE ?

Elle est l'affaire des Runkas. Si certains humains pensent qu'ils auront leur rôle à y jouer, ils sont ridicules. Ils se feront piétiner comme des insectes.

LA MISSIONARA ?

Une bonne chose. Nous avons toujours essayé de diffuser nos croyances à travers le monde, car ce qui est bon pour les Initiés l'est pour le reste des hommes.

LE SIDHE ?

Nous sommes les gardiens de la faune et de la flore. Chaque jour, nous nous battons pour retrouver les secrets du passé, et notre cœur éclaire la route qui mène à la connaissance. Nous jouons notre rôle, ni plus, ni moins.

LA TOILE DE LUMIERE ?

Ce n'est pas une mauvaise idée, mais elle nous semble bien difficile à mettre en œuvre. Nous sommes prêts à coopérer, comme nous l'avons toujours été.

LES ÉLUS ?

Ils sont les Sages et les Purs. Nous essayons de retrouver leur Sagesse, mais rien ne vaut la pureté originelle.

La Maison Perdue ?

Long est le chemin qui mène à la paix intérieure. Ceux de la Maison Perdue se sont égarés, là est le vrai sens de leur nom.



La Troisieme Force ?

Tout est là. La Troisième Force est celle qui fera peser la balance du côté de la Lumière. Puisque nous ne pouvons approcher la Lumière elle-même, nous nous consacrons à la Nature.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La hiérarchie Kyrim

◆ L'Apprenti

L'Apprenti est accueilli avec enthousiasme au sein de la Maison Kyrim. Chaque nouveau venu est une feuille de plus ajoutée au Grand Arbre. L'Apprenti doit être un amoureux de la Nature. Durant son noviciat, il apprendra à s'occuper des plantes et des animaux, à les nourrir et à leur apporter des soins. Il travaillera dans une serre ou dans une animalerie, sous le regard bienveillant d'un supérieur, lequel sera au minimum druide. L'Apprenti découvre le nom des animaux et des plantes et en sait déjà plus, au moment de passer guérisseur, que la plupart des habitants du stallite.

◆ Le Guérisseur

Le Guérisseur est habilité à donner la vie et non plus seulement à la préserver. Il n'a toujours pas accès aux véritables secrets de la Maison, mais il en sait plus sur la faune et la flore que le commun des mortels n'en saura jamais. Il peut accoucher un animal ou planter des graines. On lui remet un animal domestique de son choix, qu'il gardera pour la vie, et on lui alloue un petit carré de terre, son jardin secret, où il pourra faire pousser ce qu'il veut.

LA HIÉRARCHIE KYRIM
Statut 1 : Apprenti
Statut 2 : Guérisseur
Statut 3 : Druide
Statut 4 : Empathe
Statut 5 : Voyant
Statut 6 : Illuminé

◆ Le Druide

Le Druide est initié aux véritables secrets de la Maison Kyrim et apprend le but ultime de l'Initiation : accomplir le cycle de vie et devenir un Élu de fait. Dans un premier temps, on lui apprend la langue secrète des animaux, des plantes et des éléments, qui est la même — la langue universelle. Le Druide passe beaucoup de temps à apprendre cette langue.

◆ L'Empathe

L'Empathe poursuit l'enseignement commencé lorsqu'il était druide. Il a appris la théorie de la langue universelle, il doit maintenant apprendre la pratique. Il s'adresse aux animaux, aux plantes et aux éléments. Il essaie de comprendre leur réponse. Il parcourt les pages du Codex Animæ, et découvre l'histoire des Kyrim. Le Codex est l'un des rares ouvrages de l'Avant a être parvenu pratiquement inchangé jusqu'à notre époque.

◆ Le Voyant

Le Voyant sait maintenant parler aux animaux, aux plantes et aux éléments. Il apprend maintenant à sentir leur pouvoir, et à se laisser investir par lui. C'est une étape longue et difficile, qui peut prendre une dizaine d'années. De nombreux Initiés ne dépassent jamais ce stade. Le Voyant se consacre d'abord aux éléments, puis aux plantes et enfin aux animaux — les plus difficiles à appréhender en termes de pouvoir, mais les plus précieux aussi. Investis de leur fluide, il devient capable de voir les lignes de vie, émanations des tombeaux à rêve dont la résille couvre le globe.

◆ L'Illuminé

En se plaçant sur une ligne de vie, qui relie un tombeau à rêve à un autre, l'Illuminé reçoit son pouvoir et parvient à ressentir, quoique parfois très brièvement, la présence des Runkas. Il se nourrit de leur Lumière. La boucle est bouclée. En écoutant la Nature, l'Initié a réussi à lui parler à son tour. Il l'a convaincu de lui donner son pouvoir et s'est servi de ce pouvoir pour voir. En définitive, il est parvenu à se nourrir de la puissance des Runkas. Tel est le Cycle Éternel. Au bout d'un certain temps, il devient l'équivalent d'un Élu.

Note : Les Kyrim ont une conception bien particulière de la nature des Élus. Ils pensent que, par le retour à la Nature, il est possible à l'Initié d'atteindre un état psychique proche de celui de l'Élu. Toutefois, les pouvoirs d'un tel Kyrim restent bien inférieurs à ceux d'un véritable Élu de naissance. Certains pensent qu'il s'agit en fait d'un Élu de Gaïa et non des Runkas et que c'est d'elle qu'il tirerait ses nouveaux pouvoirs.

Organisation Kyrim

L'organisation des Kyrim est aussi lâche que conviviale. Pour un Initié, il s'agit sans doute de la Maison la plus conviviale. Les Kyrim ont beaucoup de droits et un seul devoir, celui d'apprendre. En amoureux de la Nature et de la vie, ils prônent la liberté et restent de grands pacifistes. On ne trouve pratiquement pas de guerriers chez les Kyrim. Les seuls combattants sont des Initiés par ailleurs Gardiens du Feu. De toute façon, les Initiés s'éloignent rarement de leur stallite.

Les structures d'accueil, les lieux d'apprentissage varient beaucoup d'un stallite à un autre. Un groupe de Kyrim s'appelle une communauté. Une communauté est généralement dirigée par un ancien, Empathe ou supérieur. La hiérarchie est assez lâche. Chacun

connaît la tâche qui lui est attribuée. Dans les stallites de la Roke, plus de neuf Kyrim sur dix sont nourrisseurs. Il est rare qu'une Caste soit aussi nettement rattachée à une Maison, mais cela facilite grandement les choses pour les Kyrim, qui peuvent rester entre eux sans avoir besoin de se cacher. Les Kyrim adorent les grands rassemblements. Ils se rendent volontiers aux synodes et aux cénacles, mais n'en oublient pas pour autant de se réunir entre eux. « Célébrations » est le nom qu'ils donnent aux grands rassemblements de leur Maison. Quand ils le peuvent, les Kyrim de plusieurs stallites se réunissent dans le plus vaste d'entre eux pour discuter et se livrer à de joyeuses agapes. Parmi les nombreuses structures Kyrim, on peut citer :

◆ La ruche, quartier communautaire où, au sein d'un stallite, choisissent d'habiter tous les Initiés de la Maison. Les Kyrim partagent tout et possèdent le sens de la famille (voir « Objets et services rendus »).

◆ Le terrier, qui n'est pas un quartier mais bien un bâtiment commun, le plus souvent souterrain, où les Kyrim habitent tous ensemble, à l'image d'un clan familial.

◆ La cathédrale végétale, lieu de culte et de médiation, le plus souvent entièrement naturel, c'est-à-dire « sculpté » dans les arbres et les plantes pour fournir une voûte ombreuse. Une plante sacrée symbolisant Gaïa y est généralement dressée sur un autel, devant lequel les Initiés peuvent venir se recueillir.

◆ La serre, puisque de nombreux nourrisseurs choisissent de vivre sur le lieu de travail, se ménageant une petite anfractuosité dans un coin, et y installant le minimum vital (à ne pas confondre avec la ruche, quartier extérieur à la serre).

◆ L'auberge, taverne réservée aux Kyrim, dans laquelle se trouve toujours une fontaine, lieu très convivial où les Kyrim se retrouvent après leur travail, mais où sont également admis tous les amoureux de la Nature.

D'une façon générale, la Maison Kyrim est très ouverte aux étrangers. S'y faire admettre est sans doute moins difficile que se faire admettre ailleurs, même si grimper les derniers échelons reste très difficile. Contrairement aux autres, la Maison Kyrim n'accorde que très peu d'importance à la hiérarchie. Un Initié de rang supérieur au vôtre est simplement un homme qui est allé plus loin que vous dans son accomplissement personnel, mais cela ne lui donne pas de droit particulier sur vous, sinon celui de vous aider. Malgré quelques ratés inévitables, ce système a toujours bien fonctionné.

◆ L'autel de lumière, où se recueillent les Initiés de haut niveau pour recueillir la puissance des lignes de vie.

LES ENJEUX

Le Souffle Originel

La première chose qu'apprend à faire un Kyrim, c'est à maîtriser son souffle. Le Souffle Originel est un prêt fait par la Nature, qui le reprendra au moment de votre mort. En attendant, vous devez l'économiser. La plupart des Kyrim développent très tôt une discipline de respiration qui leur permet de réduire les battements de leur cœur et d'économiser leur souffle, voire de passer pour morts dans les cas extrêmes.

La Langue Sacrée & le Filtre de la Conscience

Les origines de la Langue Sacrée remontent à la nuit des temps. Selon le Codex Animæ, elle fut apprise aux Kyrim par le premier d'entre eux, qui l'apprit lui-même d'un Runka. Phonétiquement, c'est une langue très étrange, qui combine sifflements, inspirations et syllabes gutturales. Le rythme même de la phrase, les intonations données à chaque syllabe sont aussi importants que les mots eux-mêmes, si l'on peut vraiment parler de mots. Les éléments, les plantes et les animaux comprennent cette langue et sont capables d'y répondre à leur façon, mais il est très difficile de communiquer avec eux. Ils ne s'expriment pas en Langue Sacrée, mais utilisent des grognements, des souffles, de légers frôlements, etc. Les réponses des animaux sont faciles à comprendre, celles des plantes un peu moins et celles des éléments ne s'appréhendent qu'après un apprentissage très poussé. Le but de cette communication, pour un Initié, est de demander à la Nature de lui donner sa force. Les animaux possèdent cette force en grande quantité, mais éprouvent les pires difficultés à la donner, à cause de leur conscience (au sens de vie intelligente et sensible) qui agit comme un filtre (chez les humains, le Filtre de la Conscience est tellement épais qu'il ne laisse plus rien passer). À l'inverse, les éléments ont beaucoup à nous apporter, et le font très facilement, mais en petites quantités seulement. Les plantes se situent entre ces deux extrêmes. Il faut donc choisir : passer le Filtre de la Conscience au prix de lourds efforts, mais recevoir la Force

LE SOUFFLE ORIGINEL

La première chose qu'apprend à faire un Kyrim, c'est à maîtriser son souffle. Le Souffle Originel est un prêt fait par la Nature, qui le reprendra au moment de votre mort. En attendant, vous devez l'économiser. La plupart des Kyrim développent très tôt une discipline de respiration qui leur permet de réduire les battements de leur cœur et d'économiser leur souffle, voire de passer pour morts dans les cas extrêmes.

de la Nature en grande quantité... ou choisir la facilité en s'adressant aux éléments, et accumuler patiemment de petites réserves d'énergie.

La Troisieme Force

La Troisième Force est le nom donné à la fois à Gaïa, la Terre Nourricière, la Mère Protectrice et à la puissance, au fluide qu'elle peut communiquer aux humains et qui leur permet de voir le Monde invisible. La Troisième Force est l'alliée des Runkas. Elle est l'espace qui leur permet de communiquer leurs émotions et leurs pensées. Elle est constituée de deux parties : le Monde physique, qui est celui que nous percevons, et le Monde invisible, où apparaissent les Lignes de Vie.

Le Cycle Éternel

C'est le nom donné par les Kyrim au processus de distribution du fluide. Les Runkas donnent leur Lumière à la Terre — Gaïa. La Terre, par l'intermédiaire des éléments, des plantes et des animaux, redistribue cette Lumière à l'homme. L'homme, s'il sait s'en servir, peut comprendre cette Lumière et protéger à son tour les Runkas. Les Kyrim ne sont qu'un maillon de cette chaîne, mais un maillon nécessaire. Les autres Initiés sont aussi des maillons, mais eux ne le savent pas, ce qui rend leur tâche plus difficile. Les Élus sont les bénis de Gaïa. Enfants étincelants de pureté, ils ont reçu le don de voir et de sentir en toute innocence.

Le Don de Vue & la Terre Nourriciere

Lorsqu'un Kyrim est investi de la force de Gaïa, il devient capable de voir les Lignes de Vie qui parcourent le globe. En se plaçant sur ces lignes, il accepte de servir de relais. Il se sent investi d'une puissance cosmique et ressent les souffrances des Runkas. Il devient plus à même de servir le Cycle Éternel dont il est un relais.

Les Lignes de Vie

Les Lignes de Vie couvrent la Terre. Elles se présentent comme de longs rayons lumineux, épais d'une dizaine de mètres, invisibles à l'œil nu, et reliant les uns aux autres les tombeaux à rêve des Runkas. Ces rayons sont constitués de poussières d'Archessence Runka flottant dans l'air, canalisés sous forme de faisceaux par la volonté dormante des Fils du Soleil. Chaque faisceau contient les poussières issues de deux Runkas, en très faible quantité. Investis des forces vitales glanées auprès de la Nature, les Initiés Kyrim de haut niveau deviennent capables de voir ces lignes. Ils aiment alors à se placer sur leur trajectoire et à se laisser griser par leur chaleur diffuse. Pour cela, ils ont édifié des autels de lumière où ils restent comme des ermites, parfois en plein Obscur, sous la surveillance de leurs compagnons... ou seuls. Au bout d'un certain temps (à déterminer par le MJ, mais un tel événement reste rarissime et ne peut survenir qu'après des années de jeu), ils deviennent semblables à des Élus dont ils partagent par l'acquis l'essentiel des caractéristiques.

Le ventre de la mere

À partir de plusieurs espèces, les Kyrim ont réussi à créer une variété de plantes appelées kasas, qui se présentent comme de grandes fleurs carnivores à digestion très lente. Ils aiment à s'y assoupir, bercés par les effluves soporifiques de la kasa, et savent qu'ils ne courent aucun risque, sinon celui de se réveiller avec un léger mal de tête. Les kasas sont très prisées des jeunes Initiées, qui fument aussi leurs pétales dans de longues pipes en bois. Quel que soit le mode d'intoxication, l'essence de la kasa plonge l'esprit de l'Initié dans une douce torpeur. Le dormeur est censé entrevoir des images du paradis perdu de Mu, où les ancêtres des Kyrim régnaient sur des jardins tropicaux de la taille d'un pays.

Télépathie animale

La plupart des Initiés Kyrim de niveau Druide ou supérieur sont capables de communiquer télépathiquement avec un animal, même sans contact visuel. L'esprit d'une bête est facile à atteindre. C'est sa force intérieure qui l'est beaucoup moins — la force qu'elle a hérité de Gaïa, et qui est vitale aux Kyrim. Dans leurs premières années d'apprentissage, les Druides apprennent la Langue Sacrée des animaux et comprennent peu à peu qu'elle peut être réduite à sa plus simple expression : les vibrations du silence, la communication de pensée à pensée. La télépathie ne peut cependant fonctionner qu'avec un animal que l'on connaît déjà très bien et avec lequel on s'est longtemps entraîné.

LES PNJ

Junor Delf.

Apprenti phénicien

Nourrisseur dans les coulées depuis qu'il a été en âge de travailler, Junor, grande gigue au visage couperosé et aux yeux rieurs, s'est lancé avec enthousiasme dans l'aventure de l'Initiation. Quelques mois ont passé depuis qu'il fait partie de la Maison Kyrim, et il est à la fois satisfait et déçu. Satisfait parce que contrairement à ce que certains de ses amis lui avaient dit, la vie d'un Initié n'a rien de désagréable : Junor s'occupe d'un élevage de rats géants, apprend énormément de choses sur les animaux, ce que signifient leurs cris, leurs gesticulations, comment ils sont organisés, etc. Il possède également un petit lopin de terre, où il parvient à faire pousser des tubercules presque mangeables. Et puis surtout, il y a les copains, les Initiés de la Force Tranquille, une auberge située sur les contreforts de la Première Coulée — les copains grâce auxquels la

vie est bien plus facile, et bien plus amusante. En tant qu'Initié, Junor ne reçoit pratiquement plus d'ordres de ses supérieurs habituels. Ils semblent l'avoir oublié. Il n'est plus un Nourrisseur comme les autres. Pourtant, cela ne suffit pas au jeune garçon : on lui avait promis qu'il parlerait aux animaux mais lorsqu'il pose la question on lui dit simplement « plus tard ». On lui avait laissé entendre que les fêtes des Kyrim étaient des moments incomparables et pour l'instant, il a l'impression d'être un peu tenu à l'écart. On lui avait murmuré, enfin, que les enfants de la Terre Immortelle étaient détenteurs de pouvoirs extraordinaires et pour l'instant, il n'en a guère l'impression. Se serait-on joué de lui ? Junor, en tout cas, a hâte de devenir un Guérisseur.

JUNOR DELF, INITIÉ KYRIM

STATUT : 1 (APPRENTI)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 2, GRIMPER 2
- FORCE 2 / FORCER 1, PORTER 1
- HARGNE 2 / AGRESSER 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 1, INFLUENCER 2, SÉDUIRE 2
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 4, ENDURER 2, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 3 / OBSERVER 4, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 2
- TREMPE 3 / MOTIVER 4, RÉSISTER 1, SURMONTER 2

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Troislame 3
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 2, Empathie 4
- ÉRUDITION 2 / Avant 3, Coutumes Nourrisseurs 4, Lettres 2
- RELATIONS 2 / Quartiers : Première Coulée 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 4, Obscur 3, Marais 3, Montagnes 5 ; Animaux : Rats 4, Cerbères 4, Urs 3
- TECHNIQUES 4 / Corps 4, Lumière 2, Vents 1 ; Antech 2

ARMURE :

Tenue complète de vêtements renforcés (Pr. 1)

ARMES :

Troislame 1M/Mg Dommages +2

VIE : 13
ÉNERGIE : 6
ÉNERGIE RUNKA : 6
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 24 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Germer	Beltégeuse	5
Flétrissure	Beltégeuse	5
Fécondité	Beltégeuse	5
Contrôle physiologique	Lyre	4
Soigner une blessure	Lyre	4
Vigueur	Sol	3
Endurance	Sol	3
Affaiblir	Achernard	2

TREVOR HALEM, VOYANT DU STALLITE DU SUNREX

Le stallite du Sunrex a ceci de particulier qu'il vit sous la coupe d'un monarque, et que les terres qui l'entourent ont été transformées en un immense terrain de chasse. Ce n'est pas l'endroit idéal pour un Nourrisseur, encore moins pour un Kyrim car ici, on n'a que mépris pour la Nature, et les animaux, à l'instar des Shankréatures, sont considérés comme des menaces potentielles, dont la mort est saluée avec de grands éclats de voix. Trevor, la quarantaine bedonnante, n'aime pas le stallite du Sunrex, mais il aime les défis. Il y a quelques années, les Kyrim n'étaient pas présents dans cet endroit. Trevor a accepté de suivre certains de ses compagnons, bien décidés à porter la bonne parole entre ces murs hostiles. Aujourd'hui, il ne regrette rien, même si la vie est très difficile pour lui. En tant que Nourrisseur, Trevor est mal considéré, mais il endure les brimades de ses supérieurs avec abnégation, car il sait qu'il le fait pour elle — pour Gaïa — et qu'il en sera un jour récompensé. Trevor est un Voyant. Il sait parler aux animaux et il comprend ce qu'ils lui disent. À la nuit tombée, il se faufile dans les laboratoires sordides des courtisans du roi, petits savants abjects qui passent leur temps à torturer les bêtes dans quelque but absurde, et libère ce qu'il peut libérer, en expliquant aux animaux qu'il est leur ami. Plusieurs oiseaux rares, ainsi que des mammi-

fères disparates que les savants du roi voulaient croiser les uns avec les autres pour en faire des espèces plus fortes destinées à la chasse ont ainsi pu s'échapper de leur prison. Trevor leur a expliqué qu'ils ne devaient jamais revenir, et ils semblent le comprendre. Avec la dizaine d'amis qui l'accompagnent, le Voyant est toujours sur le qui-vive et s'attend à être arrêté d'un moment à l'autre. Les Kyrim du stallite de Sunrex se réunissent dans une petite auberge qu'ils ont même construite, et s'y retrouvent bien souvent seuls, n'ayant guère d'alliés dans la place. Leur seule alliée est la fille du roi, Lisbeth, qui aime les animaux et a souvent essayé d'aider leurs défenseurs. Trevor est devenu l'amant de Lisbeth, ce qui le place dans une position plus délicate encore. Il se dit que c'est le seul moyen de la gagner vraiment à la cause des Kyrim. Il rêve même d'en faire une Initiée. Jusqu'à quand ?

Inia de Soirétoile, Illuminée des Serres de Glace

Vieille femme aux cheveux de neige et au visage ridé comme un fruit flétri, Inia habite elle-même dans un pays de neige grise, battu par des vents infatigables. Elle est la chef des Kyrim de son stallite, et considérée par les siens avec le plus grand respect. Elle possède un urs, Meelo, qui est son protecteur et l'accompagne lors de ses sorties dans l'Obscur, et qui tire son traîneau lorsqu'elle s'y aventure. Inia et Meelo se comprennent comme deux êtres humains et peut-être mieux encore, puisqu'ils n'ont même pas besoin de parler. Inia a atteint la sagesse. Elle n'aspire plus à présent qu'à devenir une Élue, pour appréhender la beauté du monde dans sa totalité. Son sommeil est parcouru de songes mystiques, semblables à ceux des jeunes Initiés qui fument la kasa. Lorsqu'elle se hisse sur les hau-

TREVOR HALEM, INITIÉ KYRIM

Statut : 5 (Voyant)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2 / Camoufler 4, Esquiver 3, Grimper 3
- FORCE 3 / Porter 3
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 4, Surprendre 2
- PRESTANCE 2 / Impressionner 2, Influencer 3, Séduire 3
- RÉSISTANCE 4 / Contrôler 5, Endurer 3, Régénérer 3
- SENS 4 / Observer 4, S'orienter 4, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Motiver 3, Résister 3, Surmonter 3

Aptitudes :

- Arts Martiaux 3 / Rapière du Sunrex 3
- Communication 3 / Éloquence 3, Empathie 5
- Érudition 3 / Avant 2, Coutumes Nourrisseurs 5, Langue Universelle 4, Lettres 2, Région : Sunrex 3
- Relations 2 / Stallite de Sunrex : 2
- Survie 4 / Milieux : Stallite 3, Obscur 4, Marais 4, Montagnes 3, Ruines 2, Mortezone 2 ; Animaux : Rats 4, Cerbères 5, Urs 4, Voulpes 5, Oiseaux 5, Razorbacks 3
- Techniques 4 / Corps 5, Lumière 4 ; Antech 4

Armure :

Tenue complète de vêtements renforcés (Pr. 1)

Armes :

Rapière du Sunrex (cf. *Artefacts)*	1M	Dommages +3 (Force de Trevor comprise)

VIE : 15
ÉNERGIE : 8

ÉNERGIE RUNKA : 10
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 5 heures

Pouvoirs Runkas	Stellaire	Maitrise
Germer	Beltégeuse	5
Fécondité	Beltégeuse	5
Communication animale	Beltégeuse	6
Croissance	Beltégeuse	3
Ressouder un membre	Lyre	5
Soigner une blessure	Lyre	4
Antidote	Lyre	3
Robustesse	Sol	3
Rajeunissement	Sol	3
Force accrue	Achernard	3

INIA DE SOIRÉTOILE, INITIÉE KYRIM

STATUT : 6 (ILLUMINÉE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 5
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 3, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 3 / INFLUENCER 5, SÉDUIRE 2
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 6, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 6
- SENS 4 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 2
- TREMPE 4 / MOTIVER 4, RÉSISTER 5, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Harpon d'os 4
- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5, Empathie 6
- ÉRUDITION 4 / Avant 3, Coutumes Nourrisseurs 5, Langue Universelle 5, Lettres 7, Région : Serres de Glace 4
- RELATIONS 4 / Serres de Glace 3
- SURVIE 4 / Milieux : Stallite 3, Obscur 4, Glaces 5, Montagnes 4, Mers 4, Ruines 3, Mortezone 3 ; Animaux : Cerbères 4, Oiseaux 4, Urs 6, Rats 4, Voulpes 4, Razorbacks 3
- TECHNIQUES 4 / Corps 6, Lumière 4, Vents 3 ; Antech 3

ARMURE :

Tenue complète de vêtements chauds et renforcés (Pr. 1)

ARMES :

Harpon d'Os	1M	Dommages +3

VIE : 13

ÉNERGIE : 10

ÉNERGIE RUNKA : 11

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 4 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Germer	Beltégeuse	5
Croissance	Beltégeuse	6
Communication animale	Beltégeuse	6
Duplication	Beltégeuse	4
Régénération	Lyre	4
Soigner une blessure	Lyre	4
Soigner une maladie	Lyre	4
Énergie vitale	Sol	3
Rajeunissement	Sol	3
Puissance martiale	Achernard	3

teurs du stallite, le spectacle est magnifique : deux puissants rayons de lumière, trouant les ténèbres, se rejoignent dans le lointain. C'est une chose qu'elle ne peut partager qu'avec quelques rares Initiés, une chose très rare : un nœud de lumière, le point de convergence de quatre tombeaux à rêve Runka ! C'est de là que viennent ses rêves, elle en est persuadée, et Meelo le pense aussi. Plusieurs fois, elle s'est déjà rendue à l'autel de lumière que ses prédécesseurs ont dressé là, une petite statue de pierre représentant, sous forme symbolique, les quatre éléments. Elle s'est senti investie d'une telle puissance, d'une telle beauté lumineuse que le souffle lui a manqué et qu'elle a failli s'évanouir. Il lui a été très difficile de faire partager cette sensation aux jeunes Initiés de son stallite, de leur expliquer ce que c'était que de sentir la force de la Terre couler dans vos veines. Mais elle retournera vers le nœud, elle y retournera encore et encore, jusqu'à ce que cette beauté ne fasse plus qu'un avec elle, qu'elle n'ait plus besoin des Lignes de Vie pour sentir la puissance de Gaïa. Alors, tout deviendra très simple et il n'y aura plus rien à expliquer. Le Cycle sera accompli et Inia sera elle-même l'explication.

OBJETS ET SERVICES RENDUS

OBJETS

Plus encore que les Phryenti, les Kyrim sont une Maison pacifique. Ils ne fabriquent que peu d'armes et ne s'en servent guère, sauf si leurs fonctions officielles les y obligent. En revanche, ils affectionnent les inventions bizarres et les objets fonctionnels, gadgets et autres.

◆ Rations de survie

Les rations de survie sont l'aboutissement des recherches Kyrim en matière de nutrition. Ce sont de petites gaufrettes très compactes fourrées d'un mélange de viande, de fromage et de farine extrêmement dense, enveloppé dans des feuilles comestibles. Une seule gaufrette couvre les besoins d'un repas, mais il reste évidemment nécessaire de boire, en grande quantité. Les Kyrim essaient maintenant de rendre leurs rations mangeables et plus seulement nourrissantes en leur adjoignant des épices ou des morceaux de fruits confits. Les fils de la Terre Immortelle, qui ont toujours entretenu de bonnes relations avec les Marcheurs, leur offrent parfois leurs gaufrettes, en échange de menus services.

◆ Étourdisseur

Cette arme, fabriquée à partir d'une liane appelée jiitt, est constituée de trois lanières reliées en leur milieu, aux extrémités desquelles sont attachées des pierres ou n'importe quoi de lourd. L'Étourdisseur n'a pas pour but de tuer, mais bien de paralyser l'adversaire. Correctement lancée (ce qui demande un certain entraînement) et convenablement « préparée » (le Kyrim parle au jiitt avant son jet), l'arme s'enroule autour des jambes, du torse ou des bras de son adversaire et le fait tomber au sol. En fait, l'Étourdisseur ressemble beaucoup à un faucheur, à la différence près que la plante dont il est constitué est vivante et se resserre d'elle-même autour des membres de la cible, en augmentant l'efficacité.

◆ Poudre d'hébétude

Cette poudre est obtenue à partir des spores d'un champignon appelé nulp dont les Kyrim conservent le secret. Elle est placée dans de petites fioles de verre qui, adroitement lancées, se brisent aux pieds de la cible et libèrent une poudre extrêmement volatile. La victime s'endort presque instantanément, pour une durée d'ID6 heures et se réveille en ayant perdu le souvenir des ID6 heures précédant l'attaque. Les Kyrim qui cultivent le nulp sont obligés de prendre de grandes précautions, car le champignon peut libérer lui-même ses spores en se contractant s'il n'est pas « en confiance ».

◆ Longue-vue solaire

La lentille de ces longues-vues est faite d'un verre dans lequel ont été fondues de fines particules d'Archessence Runka. Outre les avantages traditionnels d'un tel appareil, la lentille permet à un Initié de faible rang, voire à un complet profane, d'apercevoir les Lignes de Vie parcourant l'horizon, sous la forme de minces traînées noirâtres (et non lumineuses). Le profane, cependant, ne saura pas ce qu'il regarde, les Lignes de Vie ainsi détectées (encore faut-il qu'il y en est, et elles sont très rares) ne se détachant pas très clairement du paysage de l'Obscur si on ne les recherche pas spécifiquement. Les longues-vues solaires sont des objets rarissimes, de précision très variable. Les anciens Kyrim prétendent qu'elles ne servent à rien, et que la foi d'un Initié n'a nul besoin de se soutenir de tels artifices.

◆ Cloche aux Oiseaux

Cette cloche de taille et de forme variable, accompagnée d'un petit alphabet universel gravé sur son pourtour, permet de communiquer des messages simples aux volatiles des environs, qui tous semblent les comprendre. L'alphabet utilisé est une déclinaison simplifiée de la Langue Sa-

RATIONS DE SURVIE

Chaque gaufrette peut remplacer un repas, deux gaufrettes représentent donc l'équivalent d'une ration alimentaire quotidienne. Les gaufrettes sont si légères qu'on peut en transporter une quarantaine sans souffrir de malus liés à l'Encombrement.

ÉTOURDISSEUR

Dommages 0
Portée : 5/10/20

Coup spécial : En soustrayant 3 dés à son Lancer, le lanceur d'Étourdisseur, s'il réussit son jet, fait chuter son adversaire qui subit un malus de 5 dés à toutes ses actions. Il ne peut se libérer qu'en réussissant un jet de Force + Forcer (3R).

POUDRE D'HÉBÉTUDE

La victime exposée à la poudre d'hébétude doit réussir un jet de Résistance + Endurer (4R). En cas d'échec, elle sombre dans le sommeil décrit ci-contre. En cas de réussite, elle résiste à ses effets, mais doit s'éloigner de dix mètres d'ici la Passe suivante, sous peine de devoir tenter à nouveau le jet (à chaque Passe d'exposition pendant cinq Passes).

CLOCHE AUX OISEAUX

Pour faire comprendre des ordres courants aux oiseaux en utilisant la Cloche aux Oiseaux, l'utilisateur doit réussir un jet Communication + Empathie (2R).

LONGUE-VUE SOLAIRE

Pour déceler la présence de Lignes de Vie en utilisant la Longue-Vue solaire, l'utilisateur doit réussir un jet de Sens + Observer (4R).

crée. Le tintement de la cloche est entendu par tous les oiseaux dans un rayon de trois kilomètres. Les messages les plus courants sont : « danger, fuyez ! » ; « venez : nourriture » ou « venez : chose importante ». Comprendre ce que disent les oiseaux, ou savoir combien répondront à l'appel est évidemment une autre affaire…

La propriété

Les Kyrim ont développé un grand sens de la communauté. En premier lieu, les possessions physiques ne sont que de peu d'importance pour eux. Elles sont la création des hommes mais c'est la Nature qui donne la vie. Les Kyrim possèdent bien sûr quelques objets mais ne les considèrent pas comme les leurs. Le don doit devenir quelque chose de naturel. Cela demande bien sûr un certain temps d'acclimatation et certains Apprentis sont parfois un peu surpris lorsqu'ils voient un Initié plus expérimenté leur prendre un objet sans même leur demander la permission. Si un Kyrim n'a pas besoin de quelque chose, il le donne, ou place l'objet dans une sorte de trésor commun, dans lequel tout le monde peut venir piocher sans avoir à se justifier. Tous les objets communs d'un stallite sont donc théoriquement accessibles à un Kyrim — le « théoriquement » se référant au nombre d'Initiés présents dans le stallite, à la situation géographique dudit stallite, à son identité sociale, etc. Pour les objets plus rares, c'est au MJ de décider.



L'entraide

Les Kyrim savent s'entraider. Trouver un travail à un nouveau venu, l'aider à se fondre dans la communauté est une chose très importante pour les Initiés de cette Maison. Jamais ils ne laisseront un ami dans le besoin. Ceux qui perdent leur logement sont hébergés sans condition — et il n'est jamais nécessaire de chercher bien longtemps un volontaire.

Les Kyrim feront tout leur possible pour tirer un Initié d'une situation délicate, même si ses fautes sont évidentes. Le coupable aura toujours le temps de s'expliquer par la suite, devant la communauté. Les Kyrim considèrent qu'ils ne seront jamais trop nombreux. Un Initié emprisonné devient inutile. Il faut donc l'aider dans les plus brefs délais.

Les animaux

Les Kyrim entretiennent naturellement des liens très privilégiés avec les animaux. Chaque Kyrim possède au moins un animal, rat, cerbère, oiseau ou autre, avec lequel il grandit et se hisse dans la hiérarchie. L'animal d'un Kyrim est habitué à son odeur, à sa voix. Bientôt, un lien télépathique se met en place (dans les premiers temps, il est remplacé par une profonde affinité qui peut en tenir lieu dans certaines conditions). Les anciens conseillent toujours aux jeunes Initiés de fonctionner par paire : se trouver un ami et apprendre aussi à connaître son animal. Si un jour l'ami disparaît mais que son animal est toujours présent, l'Initié pourra se servir de lui pour le retrouver. Les animaux des Kyrim sont entraînés à ce genre de choses. Les oiseaux sont particulièrement appréciés, car ils sont moins vulnérables dans l'Obscur que les autres espèces, et se déplacent beaucoup plus rapidement. En revanche, leur odorat est très peu développé.

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein de la Maison.

Résistance + Controler : 3R

En s'identifiant à la force de l'élément terre, le futur Kyrim est soumis à une douleur physique dont il doit faire abstraction. Il vide la douleur de son esprit et ne subit pas les pénalités dues à la blessure.

Trempe + Motiver : 2R

Ce test est souvent pratiqué dans l'Obscur. Alors que des apprentis Kyrim doivent traverser une zone inhospitalière, le personnage doit parvenir à les motiver en leur expliquant qu'ils ne doivent pas craindre la Nature, même corrompue par le Shankr.

Prestance + Séduire : 2R

Les Kyrim ont malheureusement l'habitude d'être considérés comme des parias au sein de la communauté des Initiés. C'est pour cette raison que l'on teste les facultés de l'apprenti à convaincre un auditoire et à savoir montrer patte blanche quand c'est nécessaire.

Communication + Empathie : 3R

Là encore, le futur Kyrim est soumis à une épreuve mettant en jeu son aptitude à communiquer. Cependant, on teste cette fois ses capacités d'empathie envers les hommes comme envers les animaux.

Érudition + Avant : 3R

Les Kyrim prennent les héritages de l'Avant très au sérieux dans le domaine de la connaissance médicale et biologique.

Érudition + Lettres : 2R

Leur amour de la Nature a fait développer aux Kyrim un certain goût pour la poésie qui tente d'en retranscrire sa

beauté. La Maison aime à penser que ses membres possèdent cette sensibilité.

SURVIE + 1 ANIMAL (AU CHOIX) : 3R
L'apprenti devra très vite se choisir un animal de compagnie si ça n'est pas déjà fait. Lors de cette épreuve, il devra démontrer sa connaissance de l'animal et le lien qui le lie à lui.

SURVIE + 1 MILIEU (AU CHOIX, AUTRE QUE MORTEZONE) : 4R (*)
Le Kyrim doit apprendre à accepter la Nature telle qu'elle est pour ne plus avoir à la craindre. Gaïa, aidée des Runkas, est plus forte que le Shankr et tout milieu est hospitalier pour un Kyrim.

TECHNIQUE + CORPS : 3R
La fertilité a toujours été liée au soin et à la guérison et cela les Kyrim ne l'ont pas oublié.
Lors de ce test, l'Initié devra démontrer ses talents dans le domaine de la compréhension des créatures de Gaïa. Comprenant leur schéma structurel, il doit pouvoir les soigner toutes.

TECHNIQUE + ANTECH : 3R
Ce test a pour but de démontrer la capacité de l'Initié à se servir de matériaux de récupération afin de servir la vie. Il devra, pour cela, comprendre le fonctionnement d'un objet Antech complexe utilisé par les Kyrim.

(*) Remarque :
L'épreuve fait plus spécifiquement appel aux connaissances végétales liées au Milieu en question, d'où le seuil relativement élevé du test.

2.5 - LA MAISON PHRYENTI

MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

Comme toutes les Maisons, les Phryenti font remonter leurs origines avant le Grand Cataclysme. Elles prétendent descendre des fières Amazones qui autrefois peuplaient le continent de Mu, chevauchant sans fin à travers les plaines. Ce genre d'allégation souligne bien le caractère revendicatif des Phryenti. Seule Maison à refuser les membres du sexe fort, là où la plupart des autres ne comptent pratiquement que des hommes, la Maison Phryenti a toujours clamé le droit à la différence. Ses croyances sont considérées par les autres Maisons comme un mélange d'hérésies et de dogmes visionnaires. Les Phryenti prétendent en effet que tandis que les premiers Initiés perdaient leur temps en de vains palabres, la première d'entre elles, Oo, la Mère Originelle, passa douze ans dans les tombeaux à rêve d'un Runka de chaque stellaire, s'imprégnant de leur amour et de leur connaissance. Puis elle retrouva la surface, imprégnée d'Archessence, et se dispersa en une pluie de particules lumineuses qui, volant aux quatre coins du globe, ensemencèrent la Terre et donnèrent naissance à douze Élues.

Par la suite, l'histoire des Phryenti se fond dans celle du monde. Les femmes ont rarement eu le beau rôle jusqu'au vingt et unième siècle, mais les Phryenti se sont toujours satisfaites de cet anonymat : il leur a permis de bâtir la Maison la plus cohérente et la plus unie de toutes, basée sur des rites et des règles immuables. Au cours des premiers millénaires, les Phryenti fondent des sociétés secrètes matriarcales et posent les bases de leur organisation future. Elles se rendent compte de leur don, qui leur permet de reconnaître les Élus à leur aura. Elles n'acceptent que des Élues en leur sein, et leur donnent naissance si besoin est, en s'unissant à des hommes délaissés par la suite — voire supprimés, diront leurs adversaires. En Égypte, elles intègrent le Chœur des Lamentations, qui règne dans l'ombre aux côtés des Pharaons pendant plus de mille ans, et en fait des Révélés souvent initiés par d'autres Maisons. Plusieurs Phryenti se distingueront avant la naissance du Christ et parmi elles, Pénélope. Sous la Grèce antique, elles dispensent leurs oracles et se font appeler pythies, puis sibylles sous l'Empire romain. Durant les siècles suivants, elles se retirent dans des monastères, fondent des ordres religieux au bénéfice de la missionara, compilent l'ensemble des connaissances sur les Maisons et les Runkas, deviennent les encyclopédistes, les mémoires des Maisons. Puis, au vingt et unième siècle, instituent le culte de la mère, persuadées que plusieurs Élues dans le Monde, aliénées par leur statut de femme, ne

parviennent pas à prendre conscience de leur don (elles soutiennent même un parti féministe aux présidentielles américaines de 2024). La population du globe devient trop importante pour que les Phryenti retrouvent facilement les leurs. Elles traquent sur le Net les empreintes génétiques des connectées, après avoir découvert le secret du génome des Élus. Elles parlent de révéler au monde l'existence des Runkas — elles pensent que le monde, pour la première fois, est prêt. Mais le Grand Cataclysme, dépassant en violence toutes leurs précisions, vient stopper net leurs efforts.

ARCHÉTYPE

STELLAIRE

- Choix 1 : Orion, la Vérité
- Choix 2 : Fomalhaut, l'Ordre
- Choix 3 : Beltégeuse, la Fertilité
- Choix 4 : Altaïr, le Courage

LES TOMBEAUX À REVE ?

Les premières des Matrices. Oo en visita un de chaque stellaire et en revint les hanches gonflées de Lumière, prête à dispenser la vie. Chacune de nous porte ce souvenir enfoui au plus profond de sa conscience. Les tombeaux sont le paradis originel, la Révélation.

L'ARCHESSENCE RUNKA ?

Peut-être n'y accordons-nous pas la même importance qu'aux autres Maisons. L'Archessence Runka n'est pas habitée de conscience. Ce n'est qu'une substance aux vertus inhabituelles, comme un métal plus solide ou une eau plus pure. Nous l'utilisons, mais ne la révérons pas.

LE SEIGNEUR SHANKR ?

Le Mal incarné. Il est le destructeur de la vie, l'ennemi de la fertilité et de l'amour. Bien entendu, il faut le détruire. Mais la haine seule n'y suffira pas. Il faut l'aveugler de Lumière.

LA LUTTE CONTRE LES SHANKRÉATURES ?

Nous avons là-dessus nos propres théories. Les Phryenti ne sont pas des guerrières. La force des belliqueux se retournera un jour contre eux. À l'abri de nos stallites, nous préparons une offensive plus définitive.

LES SARKESH ?

La guerre, toujours la guerre. Leurs options de combat sont absurdes, tout comme leur postulat de départ. L'affrontement direct ne mènera nul part. Leurs stratégies ont quelque chose de désespéré, et nous avons toujours refusé le désespoir. Il y a mieux à faire qu'à mourir pour prouver sa dévotion.

LES THORGRAD ?

Nous pourrions nous comprendre, mais ils refusent de nous écouter. La Toile de Lumière peut être bien plus que ce qu'ils en ont fait.

LES DRUWED ?

Nous les respectons, peut-être plus que les autres. Ils savent ce qu'ils font. Embellir les matrices originelles est une noble tâche.

LES SARTHARIL ?

Communiquent-ils vraiment avec les Runkas ? Nous en doutons. Nous pensons que, comme nous tous, ils perçoivent quelque chose — mais il n'ont pas à s'en glorifier.

LES KYRIM ?

Ils ne font de mal à personne. Leur lien avec la Terre nourricière pourrait nous séduire, mais il semble qu'ils n'en retirent que des bienfaits pratiques.

LE TEMPS DES CHOIX ?

Nous y croyons, mais pas de la même façon que les autres. Des cycles commencent, d'autres s'achèvent, oui. Mais les autres Maisons sont-elles préparées aux vrais choix ?

LE RÉVEIL DES RUNKAS ?

Le réveil des Runkas signifie beaucoup. Nous devons attendre qu'ils soient prêts. Nous, nous sommes prêtes à les accueillir. Comme la femme du guerrier, nous savons être patientes.

LA GRANDE RÉVÉLATION ?

Nous y avons déjà pensé. Pour ce que nous en savons, le monde était prêt avant le Grand Cataclysme, mais tout est à refaire maintenant.

LA BATAILLE FINALE ?

Il y a bataille et bataille. Lorsque les Runkas se réveilleront, les Maisons n'auront plus de raison d'être. Nous nous sacrifierons à leur Réveil. La bataille proprement dite se fera sans nous.

LA MISSIONARA ?

Nous avons toujours dû lutter pour que les hommes acceptent le fait que les femmes leur étaient supérieures. Voilà la seule missionara que nous connaissons.

LE SIDHE ?

Notre mission fondamentale. Nous sommes les archivistes des Initiés. Cela nous donne plus de pouvoir qu'aucune armée n'en aura jamais.

LA TOILE DE LUMIERE ?

Nous la voulons, mais pas à la façon des Thorgrad. La leur est une utopie.

LES ÉLUS ?

Tout est en eux. Jadis, nous refusions de considérer les autres Initiés, mais les événements récents nous y ont forcé, et nous faisons contre mauvaise fortune bon cœur.

LA MAISON PERDUE ?

Les hommes ne sont jamais aussi déterminés que lorsqu'il s'agit de se détruire.

LA TROISIEME FORCE ?

Il n'y a pas de troisième force proprement dite, ou plutôt : la Troisième Force est partout, mais reste un décor et non un pouvoir.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La hiérarchie Phryenti

◆ La Servante

Pour un premier grade de la hiérarchie, la Servante a plus de pouvoir que la plupart de ses homologues des autres Maisons. Elle est initiée à la plupart des secrets Phryenti dès son entrée dans la Matrice et doit passer le plus de temps possible avec sa mère. Elle est chargée des tâches ménagères à sa portée, comme le nettoyage et l'entretien, et doit veiller à la satisfaction des désirs de ses aînées.

◆ L'Augure

Quand sa mère la juge prête, la Servante devient Augure. Elle s'unit charnellement à sa mère, sur une natte de cheveux tressés au coin de laquelle ont été placées quatre bougies odorantes. Durant son extase, elle doit voir l'aura de sa mère pour la première fois. Elle n'est pas encore habilitée à accomplir les rituels de clairvoyance auprès des autres Maisons, mais approfondit ses connaissances sur les Phryenti. Elle apprend à faire corps avec son histoire. Elle apprend à deviner, par concentration, par attention, les pensées de sa mère. Elle est initiée aux arts de la broderie et de la cuisine. À ce stade généralement, elle se met aussi en quête d'une fille symbolique qu'elle prendra comme

LA HIÉRARCHIE PHRYENTI

Statut 1 : Servante
Statut 2 : Augure
Statut 3 : Prophétesse
Statut 4 : Oracle
Statut 5 : Pythie
Statut 6 : Sibylle



Servante et peut même avoir un véritable enfant, quoique ces procédures soient soumises à certaines conditions, spécifiées dans « les enjeux ».

◆ La Prophétesse

La Prophétesse a le droit de pratiquer ses rituels auprès des autres Maisons. À leurs yeux, elle devient une Phryenti à part entière et non plus une simple apprentie. Elle maîtrise les arts primaires (cuisine et broderie), apprend la musique et la conception des parfums. Elle peut également sortir de sa matrice et communiquer avec d'autres Phryenti, ce qui n'était pas le cas avant. Elle est autorisée à participer à des synodes et même à des conclaves. Elle peut également pratiquer sur elle-même les rituels de passage aux rangs supérieurs et doit décider elle-même et elle seule quand elle est prête à s'y soumettre.

◆ L'Oracle

L'Oracle est initiée aux véritables secrets de la Maison, les secrets les plus profonds, ceux de l'Hymen de la Pluie d'Or. À partir de ce rang, elle est censée maîtriser tous les arts primaires et secondaires. Elle peut créer d'autres Matrices à travers le monde et intégrer le corps des Mortdonneuses — les assassins des Phryenti —, si elle accepte d'abandonner ses autres fonctions.

◆ La Pythie

La Pythie est une Initiée très seule. Seules les Élues peuvent accéder à ce rang. Elle veille au bon déroulement des choses au sein de sa Matrice, devient l'ancienne auxquelles toutes demandent conseil. Elle procède aux accouchements (des Initiées de rang inférieur peuvent le faire en l'absence de Pythie) et se consacre essentiellement à la méditation.

◆ La Sibylle

Il n'y a que très peu de Sibylles sur Sombre-Terre, peut-être une dizaine, peut-être moins. À un moment de leur vie, les Sibylles se sentent irrésistiblement attirées par un appel mystique. Elles quittent alors leur Matrice et recherchent le tombeau à rêve le plus proche correspondant à leur stellaire. C'est la Sensitivité. Elles traversent l'Obscur, nimbées d'un halo de lumière qui semble les protéger. Elles cherchent leur dernière demeure et s'y enfoncent — normalement pour mourir. Nul ne sait ce qu'elles deviennent ensuite.

Organisation Phryenti

L'organisation Phryenti est basée sur l'idée fondamentale de Matrice. La Matrice désigne à la fois l'endroit où se retrouvent les Initiées et la cellule qu'elles forment elles-mêmes. Les membres d'une Matrice sont appelées cellules. Une Matrice doit comporter au moins trois cellules mais jamais plus de six. Une Initiée de chaque grade est admise. Une Matrice à trois cellules se résumera donc à une triade Servante - Augure - Prophétesse, une Matrice à quatre cellules à un quatuor Servante - Augure - Prophétesse - Oracle, et ainsi de suite. Chaque Initiée est considérée comme la mère de celle qui se trouve sous ses ordres et dont elle a la charge. Les Initiées n'ont le droit de s'adresser qu'à leur mère ou à leur fille, quand elles en ont une, en les appelant « mère » ou « fille ». Pour l'extérieur cependant, une Matrice à trois cellules se constitue d'une petite-fille, d'une fille et d'une mère. Une Matrice à quatre cellules se compose d'une petite-fille (la Servante), d'une fille, d'une mère et d'une grand-mère. Dans une Matrice à cinq cellules, la grand-mère devient arrière-grand-mère, la mère devient grand-mère et ainsi de suite mais dans une Matrice à six cellules (aussi appelée « complète »), la Servante est une arrière petite-fille et la Sibylle une arrière grand-mère. Cette terminologie un peu complexe induit parfois quelques confusions chez les interlocuteurs extérieurs, entre les « mères » réservées à une supérieure et les « mères » de facto, mais les Phryenti, elles, s'y retrouvent parfaitement. Il faut retenir les points suivants :

◆ Jamais plus d'une Initiée de chaque Grade dans une matrice.

◆ Une Matrice commence toujours par le bas : quand il n'y a que trois membres, le rang le plus élevé est celui de Prophétesse. À quatre, c'est celui d'Oracle et ainsi de suite.

◆ Lorsqu'une Matrice veut s'agrandir, toutes ses cellules gagnent un rang et la dernière prend une Servante.

Comme tous les Initiés, les Phryenti tentent de mener une vie sociale « normale » mais plus encore que les autres, elles éprouvent de grandes difficultés à le faire. Leur statut de femmes célibataires attire trop l'attention. Les Phryenti sont habituées à l'hostilité des non-Initiés et même des autres Maisons. Elle sont pourtant indispensables à la vie spirituelle des stallites. Plusieurs Matrices peuvent cohabiter dans les grands stallites et entretenir des contacts les unes avec les autres, mais chaque entité défend farouchement son indépendance. Chaque Matrice compte forcément une Prophétesse dans ses rangs, laquelle est à même de pratiquer les rituels d'Initiation auprès des autres Maisons. Les Initiés savent où trouver les Phryenti. Un stallite sans Matrice est obligé de dépêcher des émissaires auprès d'un stallite voisin pour quérir une Phryenti, sans qui aucun rituel n'est théoriquement possible. C'est pour cette raison que chaque stallite doit comporter au moins une Matrice. En pratique, de plus en plus de Maisons décident de se passer des Phryenti lorsqu'elles le peuvent.

En marge des Matrices physiques (d'abord logements particuliers des Phryenti, puis temples plus spécifiques, de forme et de taille très va-

riable suivant les stallites) existent des centres d'études appelés Anteqeum, qui comportent de grandes bibliothèques et des milliers de registres. L'étude du passé est fondamentale pour les Phryenti.

Les Phryenti possèdent un corps secret, les Mortdonneuses, qui fonde ses techniques de combat sur l'usage des poisons. Ses membres, peu nombreux, exécutent des missions très spécifiques et ne s'attaquent qu'aux hommes « mettant en danger l'intégrité même de la Maison Phryenti ».

LES ENJEUX

L'Élitisme

Selon elles, les Phryenti sont des Élues parmi les humains. Le don qu'elles ont reçu et qu'elles transmettent, celui de reconnaître les Élus, provient de la fondatrice de leur Maison, Oo, à laquelle les Runkas l'ont donné. Lorsqu'elles se choisissent une fille, les Phryenti ne font que reconnaître en elle l'une des leurs. La nouvelle Initiée appartenait dès le début aux Phryenti mais n'en avait pas conscience. L'adoption réveille son potentiel. Le fait que les Phryenti puissent lire les auras prouvent leur appartenance à une même famille, sur laquelle veille Connaissance – le fantôme d'Oo. Les Phryenti ont oublié que leur privilège était génétique mais ont retrouvé instinctivement cette réalité. Seules les femmes Élues reçoivent ce don, promises qu'elles sont à l'Hymen de la Pluie d'Or, qui marquera au moment de l'Éveil leur alliance avec les Runkas.

Le Privilege des Élues, la malédiction des Impures

Pendant des millénaires, les Phryenti n'ont accueilli que des Élues en leur sein et se sont toujours refusé à initier les Impures, comme elles les appelait alors. Aujourd'hui, le nombre d'Élus est tellement faible sur Sombre-Terre que les Phryenti ne peuvent plus se permettre de refuser les Impures. Elles essaient seulement de le faire le moins possible. Les Phryenti sont de loin la Maison la moins peuplée mais sans les Impures, elles seraient sans doute éteintes depuis longtemps. Les Phryenti pensent que les Impures sont des Élues dont le don s'est mystérieusement éteint. La faute en incombe certainement au choc du Grand Cataclysme, dont les effets continuent à se faire sentir de manière imperceptible. Les Impures ne retrouveront jamais leur pouvoir, mais Connaissance les considère comme ses Orphelines et recommande en rêve à ses filles de les accueillir comme leurs sœurs et de les prendre en pitié. Pour les Phryenti, cette situation est une régression. Elles essaient de compenser en quantité ce qu'elles perdent en qualité et créent des Matrices d'Impures pour aider la Maison à perdurer. À présent, des Impures deviennent Oracles, et même Pythies, alors qu'elles sont dépourvues de Clairvoyance. L'Hymen de la Pluie d'Or perd toute sa signification. À terme, cet état de fait est une très mauvaise chose pour les Phryenti.

Le Mensonge Nécessaire

Les Phryenti mentent à présent aux autres Maisons. Mensonge par omission d'abord, parce qu'elles ne leur révéleront jamais ce que l'avenir, selon elles, leur réserve. Mais mensonge actif aussi, car les Initiées non-Élues sont de plus en plus nombreuses aujourd'hui et que les non-Élues ne possèdent pas le don de Clairvoyance. En étudiant les arbres généalogiques des familles d'Élus (de gigantesques tapisseries, une par Maison, dissimulées dans six des plus grands stallites de Sombre-Terre, piquées d'aiguilles d'Archessence Runka pour marquer la présence des Élus) les Phryenti parviennent pour l'instant à palier leur manque de clairvoyance et à deviner, même sans discerner les auras, si tel individu est un Élu ou non. Grâce à leurs innombrables statistiques, soigneusement analysées et compilées, elles arrivent aussi à déterminer si tel enfant sera Élu ou non, mais elles se trompent de plus en plus souvent et ont recours à de nombreux artifices pour masquer leur incompétence naissante. Parfois, des enfants déclarés Élus disparaissent. D'autres meurent dans des circonstances étranges. Les Phryenti savent qu'elles n'ont pas assez d'Élues pour faire face à la demande des autres Maisons, avides de rituels, et pressentent que leur mensonge finira par être découvert. Tout ce qu'elles peuvent faire est de continuer à étudier les arbres généalogiques en espérant y déceler quelque secret encore non compris, et poursuivre leur recherche frénétique de nouvelles Élues.

Connaissance

Connaissance est le fantôme d'Oo, la première Phryenti. C'est une création récente, qui date du Grand Cataclysme. Elle est la consolatrice, celle qui accueille les Impures sur son giron… et dont l'existence justifie l'acceptation au sein de la Maison. Les vieilles Phryenti, Pythies et Sibylles, prétendent discerner la présence de Connaissance, mais les jeunes novices pensent qu'ils ne s'agit que d'une légende. Le périple d'Oo, en revanche, est connu de toutes les Initiées et admis comme une réalité historique. Son corollaire, l'Hymen de la Pluie d'Or, n'est en revanche révélé qu'aux Oracles.

La Clairvoyance

Les Phryenti Élues sont capables de discerner les auras des autres Élus. Un individu Élu leur apparaît nimbé d'une lumière dorée qui pulse, faiblit et brille de nouveau à un rythme très lent. Selon les Phryenti, ce rythme est

celui du battement de cœur d'un Runka auquel l'Élu est inconsciemment lié, ce qui explique qu'il soit variable. Cette vision est innée et s'obtient après quelques secondes de médiation, mais les Phryenti peuvent « voir » directement un Élu si celui-ci se trouve en proie à une violente émotion. Les Phryenti ressentent également chez les Élus une grande douceur et une grande force intérieure. Lorsqu'elles sont elles-mêmes Élues, elles perçoivent les filaments dorés qui s'échappent de leur corps et s'accrochent à ceux des autres Élus. Cette constatation les a menées naturellement à l'idée de nouvelle Toile de Lumière.

La nouvelle Toile de Lumiere

Les Phryenti pensent que la Toile de Lumière est l'affaire des Élus. Les Élus de par le monde forment déjà une toile de fait, mais en y investissant leurs émotions, ils la rendront indestructible. Les Phryenti estiment que cette toile pourrait suffire à capturer le Seigneur Shankr et à l'étouffer. Cette croyance est évidemment rejetée par les autres Maisons, surtout celle des Thorgrad, mais les Phryenti défendent farouchement leur conviction auprès des autres Élus et gagnent du terrain.

La Sensitivité & l'Hymen de la Pluie d'Or

Au crépuscule de leur vie, les Phryenti ressentent un appel impérieux (elles deviennent « sensitives ») et se mettent en quête du tombeau à rêve correspondant à leur stellaire le plus proche. La croyance en l'Hymen de la Pluie d'Or veut que les Phryenti soient une race élue par les Runkas. Au moment de l'Éveil, les Runkas s'uniront aux douze dernières Sibylles et les investiront de leur lumière. En retour, les Phryenti donneront naissance à une race d'êtres androgynes, rayonnants de Soleil, qui défendront leurs pères avec des épées de feu. Cette croyance, secrète, n'est jamais partagée avec les autres Maisons. Les Sibylles qui partent vers leur mort espèrent toutes que l'Éveil interviendra lors de leur plongée dans le tombeau et qu'elles feront partie des douze dernières. Nul ne sait ce qu'elles deviennent lorsqu'elles pénètrent dans le tombeau (si elles arrivent jusque-là) mais il est probable qu'elles y meurent, aveuglées par le feu intérieur des Runkas qu'elles perçoivent trop intensément.

LES PNJ

Jelene Loolen
Servante de Phénice

Jelene n'est pas une Élue. Elle appartient à l'une des nombreuses Matrices phéniciennes et sait que son parcours, du fait de son « handicap », ne sera pas des plus faciles. Elle sait aussi que certaines de ses consœurs, qui n'étaient pas Élues non plus, sont parvenues à s'élever dans la hiérarchie de la Maison, alors pourquoi pas elle ? Pour le reste, Jelene trouve dans sa Matrice et dans sa supérieure la famille et la mère qu'elle a dû quitter très tôt. Tout ce monde est nouveau pour elle – ce monde de mystères et d'encens, de frôlements et de chuchotements, de manuscrits antiques et de parfums capiteux. Jelene a hâte de devenir une Augure et de s'unir charnellement avec sa « mère », car elle la trouve très attirante. Mais il lui faut attendre pour cela que la Prophétesse de la Matrice s'élève elle-même au rang d'Oracle. Pour l'instant, Jelene se consacre à l'entretien de la maison de sa « grand-mère » et compulse les lourds volumes parcheminés que sa mère accepte de livrer à sa curiosité. Elle y apprend que les Élues sont des femmes très rares et son respect pour elles n'en fait que croître.

Asthena Vanx
Prophétesse de Magna

Asthena appartient à une Matrice complète, c'est-à-dire comportant six cellules. Elle s'est engagée depuis peu chez les Mortdonneuses pour essayer d'oublier son chagrin — sa « fille », Laena, ayant été tuée alors qu'elle se rendait avec elle dans un stallite voisin. La caravane des deux femmes a subi l'attaque de Shankréatures, et Laena a été littéralement décapitée sous les yeux de sa mère. Cet événement tragique intervient pour Asthena à un moment important de son existence. En tant que Prophétesse et Élue, la jeune femme possède maintenant d'importantes responsabilités. Auparavant, elle croyait profondément en sa mission et le destin des Phryenti lui apparaissait comme une chose claire et lumineuse. Mais la mort de sa fille a profondément ébranlé sa foi.

À présent, Asthena est censée soit trouver une Augure orpheline et l'intégrer à sa propre Matrice (si la sienne est détruite) soit, comme cela se pratique parfois, retourner elle-même au rang d'Augure en signe de deuil, accompagnée dans sa chute par sa mère, sa grand-mère et son arrière-grand-mère.

Aucune des deux solutions ne lui convient. Pour un peu, elle voudrait quitter sa Matrice. Les Phryenti lui apparaissent maintenant comme des femmes repliées sur elles-mêmes, prisonnières de leurs coutumes et de leurs convictions, condamnées au deuil et à la solitude. Elle manque de recul pour vivre sa perte dans des conditions sereines.

Son engagement au sein des Mortdonneuses témoigne de ses pulsions autodestructrices et de sa soif d'action. Vêtue d'une combinaison noire, le visage masqué, elle s'aventure la nuit tombée sur les toits du stallite, exécutant pour le compte d'autres Matrices des missions d'espionnage extrêmement risquées. Elle sait que si

elle est prise, elle devra mettre fin à ses jours de façon rituelle, en se tranchant la gorge avec un fil coupant, mais pour l'instant, cette perspective semble plutôt lui donner des ailes.

Vénérable Ucchi Sibylle de Nople

La Vénérable Ucchi est vieille. La Vénérable Ucchi a ressenti l'appel. Elle est sensitive. Prête à mourir dans la lumière. De temps à autre, Ucchi voit Connaissance, le fantôme de son aïeule vénérée. Ucchi sourit doucement dans l'obscurité. Elle est sereine à présent. Elle connaît tout des Phryenti, leur passé, leurs secrets, leurs réussites, leurs échecs aussi, et leurs erreurs. La généralisation du Mensonge Nécessaire a brisé son cœur, car elle-même est une Élue bien sûr, mais elle préfère encore cela à la mort de sa Maison.

Des Élues, il y en aura toujours, elle le sait. Le nombre importe peu. Un jour, elles ne seront plus que douze. Peut-être est-ce déjà le cas aujourd'hui, ce qui signifierait que Ucchi elle-même est promise à la Lumière. Cela ne lui fait pas peur. Dans son for intérieur, elle est prête à présent. Ses filles, ses petites-filles, elle les regarde dormir avec tendresse. Les filaments dorés qui s'échappent du cœur de sa fille et ondulent doucement comme des serpents aux écailles de feu témoignent du fait qu'elle aussi est une Élue. Elles ont toute la vie devant elles.

Ucchi, elle, ne va pas tarder à partir. Elle a eu sa part de rituels, de recherches, de découvertes et de déceptions. Elle a accouché plus d'une centaine de femmes et fait naître cinq Élus, par ses recommandations au moment de l'union. Ses battements de cœur, les pulsations de son Moi Lumineux font écho aux rêves du Runka qui l'attend. Elle ne sait pas exactement où se trouve son tombeau mais elle trouvera, elle ne se fait pas de

JELENE LOOLEN, INITIÉE PHRYENTI

Statut : 1 (Servante)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / Camoufler 2, Esquiver 3, Grimper 3
- FORCE 2 / Lancer 3
- HARGNE 2 / Agresser 2, Supporter 3
- PRESTANCE 3 / Influencer 2, Séduire 4
- RÉSISTANCE 2 / Contrôler 3, Endurer 3, Régénérer 4
- SENS 3 / Observer 4, S'orienter 2, Surveiller 2
- TREMPE 3 / Résister 3, Surmonter 2

APTITUDES :

- Arts Martiaux 2 / Poignard 3
- Communication 3 / Baratin 2, Éloquence 3, Empathie 4, Représentation 1
- Érudition 2 / Avant 4, Coutumes Prôneurs 2, Légendes 4, Lettres 3
- Relations 2 / Marche des Lumières 2
- Survie 2 / Milieux : Stallite 3, Obscur 1
- Techniques 2 / Corps 4

ARMURE :

Robes épaisses (Protection 1 contre le froid)

ARMES :

Poignard 1M/Mg Dommages +1

VIE : 11

ÉNERGIE : 7

ÉNERGIE RUNKA : 8

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 24 heures

Pouvoirs Runkas	Stellaire	Maitrise
Perception accrue	Orion	5
Détecter les mensonges	Orion	5
Détecter les auras	Orion	5
Obéissance	Fomalhaut	4
Immuabilité	Fomalhaut	4
Flétrissure	Beltégeuse	3
Fécondité	Beltégeuse	3
Moral	Altaïr	2

ASTHENA VANX, INITIÉE PHRYENTI

STATUT : 3 (PROPHÉTESSE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 4, GRIMPER 2
- FORCE 2 / LANCER 3, PORTER 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 3, SUPPORTER 3
- PRESTANCE 3 / INFLUENCER 3, SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 2
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 3
- TREMPE 3 / MOTIVER 1, RÉSISTER 3, SURMONTER 2

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Aileron 4, Étrangleur 3
- COMMUNICATION 3 / Éloquence 3, Empathie 5, Représentation 3
- ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes Marcheurs 3, Légendes 3, Lettres 4
- RELATIONS 3 / Marche des Lumières 2
- SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 3 ; Milieux : Stallite 3, Obscur 3
- TECHNIQUES 2 / Corps 4

ARMURE :

Robes épaisses (Protection 1 contre le froid)

ARMES :

Aileron 1M/Mg Dommages +2, Défense +1
Étrangleur 2M Dommages +0
(voir plus bas pour les coups spéciaux)

VIE : 14
ÉNERGIE : 9
ÉNERGIE RUNKA : 9
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 8 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Sens du danger	Orion	5
Anticipation	Orion	6
Conscience cosmique	Orion	5
Ralentir	Fomalhaut	5
Discipliner les éléments	Fomalhaut	4
Fécondité	Beltégeuse	3
Duplication	Beltégeuse	3
Face au Shankr	Altaïr	3

VÉNÉRABLE UCCHI, ÉLUE PHRYENTI

STATUT : 6 (SIBYLLE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 5
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 5, SUPRENDRE 5
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 6, SÉDUIRE 2
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 6, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 4 / OBSERVER 6, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 5, RÉSISTER 5, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Palache 3
- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5, Empathie 6, Représentation 5
- ÉRUDITION 4 / Avant 4, Coutumes Prôneurs 5, Légendes 5, Lettres 5
- RELATIONS 4 / Marche des Lumières 4
- SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 2 ; Milieux : Stallite 4, Obscur 4
- TECHNIQUES 3 / CORPS 5, LUMIÈRE 4

ARMURE :

Tenue complète de vêtements renforcés (Protection 1)

ARMES :

Palache 1M Dommage +2, Défense +2

VIE : 15
ÉNERGIE : 10
ÉNERGIE RUNKA : 12
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 4 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Perception accrue	Orion	5
Anticipation	Orion	6
Conscience cosmique	Orion	6
Détecter les auras	Orion	6
Obéissance	Fomalhaut	5
Organisation	Fomalhaut	4
Immuabilité	Fomalhaut	4
Communication animale	Beltégeuse	4
Duplication	Beltégeuse	3
Surmonter la douleur	Altaïr	3

souci pour cela. Une nuit, elle se lèvera, empoignera sa luxance et s'enfoncera lentement dans l'Obscur, comme le veut la coutume, sans prévenir personne. Sa foi la guidera. Orion sera sa lumière et les créatures de l'Ombre s'écarteront instinctivement de sa route. Elle ne les a jamais craintes.
Elle descendra vers le tombeau du Fils du Soleil, comme l'a fait Oo avant elle, elle se fondra dans la Lumière, laissant à ses filles le soin de composer avec leurs sœurs la nouvelle Toile de Lumière qui, quand le moment sera venu, dissipera les ténèbres — pour toujours et à jamais.

OBJETS ET SERVICES RENDUS

Les Phryenti ne possèdent que peu d'objets véritablement utiles tels que des armes ou des outils. Les Initiées ne se voient remettre, à leur entrée dans la Maison, que des instruments de culte, habits de cérémonie, goupillons, encensoirs. Elles reçoivent aussi un livre, le Bréviaire d'Oo Fondatrice, dont le contenu varie beaucoup d'un endroit à un autre et qui regroupe les textes fondateurs de la Maison. Par la suite, elles peuvent accéder à des objets plus précieux et plus sophistiqués.
La plupart des armes sont réservées aux Mortdonneuses.

L'Encensoir des Mortdonneuses

Cet encensoir, qui se présente sous une forme classique, diffuse des vapeurs empoisonnées auxquelles les Phryenti Mortdonneuses, grâce à un filtre nasal, sont totalement insensibles.
L'objet est utilisé pour les meurtres de masse dans des cas très particuliers et très rares.

L'Étrangleur

Cette paire de petits bracelets évidés contient un fil de métal extrêmement coupant qui permet à celle qui le porte d'étrangler rapidement une victime, en attachant les deux fils l'un à l'autre. Les Mortdonneuses ont appris à se servir de l'Étrangleur autant pour tuer que pour se donner la mort si les circonstances l'exigent.

Le Baume Solaire Apaisant

La plupart des Phryenti sont des guérisseuses. Le Baume Solaire Apaisant, dont les secrets de fabrication se transmettent de génération en génération, se présente sous la forme d'une pâte verte et visqueuse, à appliquer sur les plaies et sur les brûlures. Les Phryenti refusent d'appliquer leur baume sur un homme, même s'il s'agit du père de leur enfant. Elles prétendent (mais c'est faux) que leurs effets ne se font sentir que sur les femmes.

Le Passeur

Le Passeur est une drogue dont la plupart des non-Initiées reçoivent une petite fiole lors de leur arrivée chez les Phryenti. Son absorption plonge le consommateur dans un état de légère hébétude. Les perspectives deviennent floues, mouvantes et les distances trompeuses. Les couleurs se résument à une déclinaison de gris. Seules les Élues semblent environnées d'un halo doré. Les effets de cette drogue ne durent pas très longtemps – généralement le temps d'un Rituel.

L'ENCENSOIR DES MORTDONNEUSES

L'Encensoir des Mortdonneuses diffuse un gaz empoisonné, susceptible d'affecter ceux qui le respirent dans un rayon de dix mètres. Les Phryenti, grâce à leur philtre, ne subissent pas son effet néfaste :

Virulence : 8
Période : 1 Passe
Dispersion : –1 par test

L'ÉTRANGLEUR

Une victime agressée par surprise (par exemple, dans son sommeil) est directement exposée à des dégâts de niveau 10, l'Étrangleur lui tranchant la gorge. La victime a droit à un jet de Résistance pour limiter ces dégâts. Si la victime a survécu à l'attaque, elle doit ensuite réussir un jet d'opposition en Force pour repousser son agresseur (il faut appliquer les malus dus à la blessure que la victime a subie).
Si la victime n'est pas attaquée par surprise, l'Étrangleur est utilisé comme une arme tranchante à peu près classique, dont l'efficacité est nettement réduite : l'Étrangleur occasionne des Dommages de : – 2 + (Force).

LE BAUME SOLAIRE APAISANT

Chaque dose de Baume Solaire permet de récupérer 1 point de Vie. On ne peut appliquer qu'une seule dose par blessure. Un Baume Solaire Apaisant contient dix doses.

LE PASSEUR

Sous l'effet du Passeur, le consommateur souffre d'un malus de –2 dés à tous ses jets de Sens. En revanche, il devient capable de détecter l'aura d'une Élue (ou d'un Élu d'une autre Maison).

Les Tres Pures Larmes d'Oo

Ces petites boules de métal sont emplis de venin de momba quadrillé (voir dans les règles de base Les Conquérants de la Lumière, page 83) sous forme gazeuse. Le venin est à ce point sous pression qu'il reste efficace dans un rayon de cinq mètres autour de sa cible pendant ID6 minutes après l'explosion de la boule. Il est notamment utilisé contre les Shankréatures.

Les déployés

Les Phryenti aiment beaucoup les oiseaux. Les déployés sont des oiseaux domestiques de taille et d'espèce variables dont les yeux sont saupoudrés régulièrement d'une poudre d'Archessence Runka si fine qu'elle en devient presque liquide. Les oiseaux ainsi traités deviennent très sensibles aux Shankréatures et émettent des piaillements stridents lorsqu'ils ressentent leur présence. Les déployés sont un cadeau très apprécié parmi les Phryenti.

L'Ambre d'amour

L'un des parfums les plus célèbres des Phryenti. Les hommes des stallites qui les fréquentent connaissent les vertus aphrodisiaques de cette essence, dont les Initiées s'enduisent le corps et les parties intimes. Ce parfum contient de l'Archessence Runka. Lors de l'acte sexuel, il passe par les sécrétions intimes et la sueur dans le corps du partenaire, lui faisant connaître quelques moments d'extase accompagnés de « flashs » assez violents pendant lesquels ce dernier voit et sent comme un Élu. Ce parfum est utilisé lors des unions charnelles cérémonielles qui accompagnent le passage du rang de Servante à celui d'Augure.

Le voile d'Orion

Cet objet, réservé aux Élus, et vendu parfois à prix d'or, est l'un des plus étranges et des plus spécifiquement Phryenti qui se puisse trouver. Il sert à déterminer l'empreinte intérieure d'un Élu. Il se présente comme un drap blanc incrusté de fils d'Archessence Runka qui se tend sur un support derrière lequel doit se poster l'Élu. Toutes les lumières sont éteintes. Les projections solaires de l'Élu, les filaments dorés qui s'échappent de son corps, se reflètent en ombres chinoises sur le drap. L'Élue Phryenti qui seule peut percevoir ces ombres, les peint ensuite à l'aide d'une gouache noire et d'un pinceau rituel. L'empreinte de l'Élu, qui lui est spécifique, est fixée sur le drap. Les Phryenti conservent précieusement ces draps, qui sont comme les cartes d'identité intimes de tous les Élus de la planète. Elles en possèdent actuellement plus de deux cents, accumulés en trois cents ans de travail. Ces draps sont des reliques précieuses.

Les rituels et leur paiement

Les rituels de passage d'un grade à un autre sont spécifiques à chaque Maison, mais ce sont les Phryenti qui sont chargées de les mettre en œuvre. Actuellement, plusieurs Maisons tentent par endroits de se passer de leur service et d'effectuer les rituels eux-mêmes, mais la chose est loin de s'être généralisée, et la plupart des stallites ont encore besoin des Phryenti. Ces dernières peuvent également être appelées pour :

- juger de la validité d'une union Élu/non-Élu ;
- procéder à un accouchement ;
- recommander l'âme d'un défunt à Solaar ;
- prendre l'empreinte intime d'un Élu ;
- reconnaître un Élu ;
- soigner un blessé ou un malade (les Phryenti ont un statut de « bonnes » sorcières ; on les respecte, on s'en méfie, mais on n'osera jamais leur faire de mal).

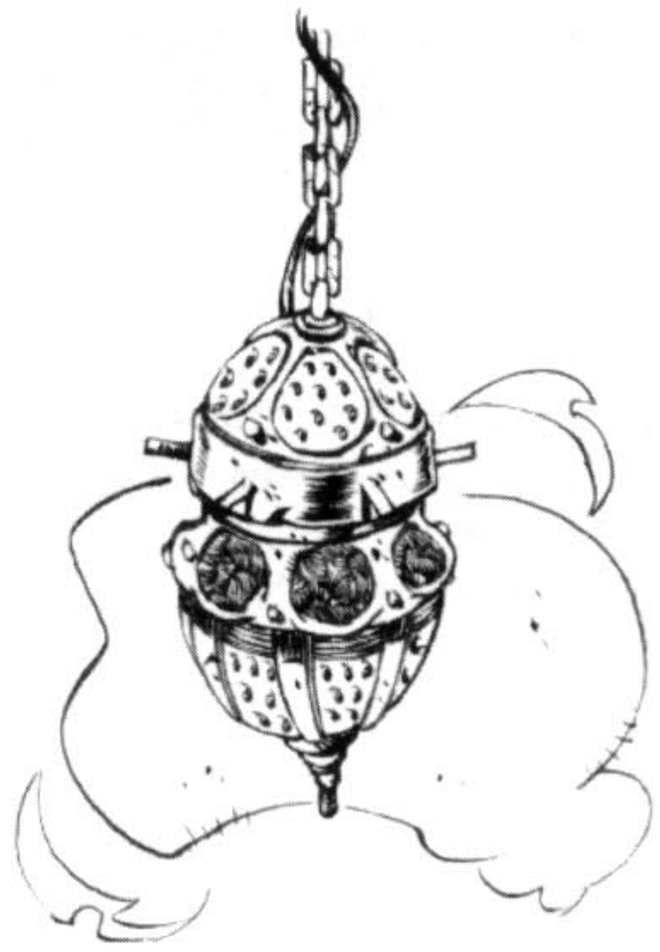
Dans tous ces cas, la Phryenti exerce ses services en échange de quelque chose. Elle peut s'attendre au minimum à recevoir le gîte et le couvert, à être traitée comme une hôte de marque, et à se voir offrir un présent dont la valeur variera grandement selon la nature de l'opération effectuée et son bon déroulement.

Les Phryenti entre elles

Les Initiées de la Maison Phryenti se considèrent toutes comme des sœurs. La solidarité et l'amour qui règnent dans leurs rangs sont ce qui leur a permis d'affronter toutes les épreuves de leur longue existence, malgré leur petit nombre. Une Phryenti en voyage sera accueillie comme un membre de la famille dans n'importe quelle Matrice et y trouvera paix, aide et réconfort indépendamment de son rang. Une Phryenti restant un an et un jour dans une Matrice qui n'est pas la sienne y est intégrée automatiquement. Si une sœur de son rang s'y trouve déjà, elle devient sa jumelle, cas exceptionnel où deux Phryenti du même rang cohabitent au sein de la même structure.

Note :

Les Phryenti ne tiennent presque jamais de conclave et évitent les synodes autant que possible.



LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélées doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptées au sein de la Maison

SENS + OBSERVER : 4R
Pour une Phryenti le sens de l'observation est un outil primordial. Au cour de ce test on demande à l'Initié de dresser un portrait psychologique d'une personne qu'elle n'a vue qu'une fois.

TREMPE + RÉSISTER : 3R
La Phryenti doit développer un mur mental contre toute tentative de séduction ou d'influence. Son jugement doit être objectif et sans aucune perturbation extérieure.

TREMPE + SURMONTER : 2R
Pour devenir plus résistante mentalement, les jeunes Phryenti sont soumises à des pressions psychologiques très fortes dans le but d'endurcir leur volonté.

PRESTANCE + SÉDUIRE : 2R
Comme elle doit avoir un parfait contrôle sur son mental, une Phryenti doit faire preuve de sa capacité à influencer les autres. Le fait d'être une femme facilite évidemment les tentatives de séduction.

COMMUNICATION + EMPATHIE : 3R
Au cour de ce test, l'Initiée doit démontrer son sens de l'écoute et de la compréhension de l'autre. Être à l'écoute est la première qualité d'une Phryenti pour comprendre son auditoire et adapter sa communication.

COMMUNICATION + REPRÉSENTATION : 2R
La Maison Phryenti se doit d'assumer une façade de prestance et de respectabilité en toute occasion. C'est pour cela que l'Initiée est testée dans son art de la communication et du jeu d'acteur.

ÉRUDITION + AVANT : 4R
ÉRUDITION + LÉGENDES : 3R
ÉRUDITION + LETTRES : 2R
Ces trois tests sont à l'image de la dimension intellectuelle de la Maison. On évalue la connaissance de l'Avant, des légendes colportées par les Marcheurs et des textes sacrés et profanes de Sombre-Terre.

TECHNIQUE + CORPS : 3R
Le talent de guérison des Phryenti est réputé parmi les Initiés. Toutefois, elles exercent leur science d'une manière moins naturaliste que les Kyrim. Ce test doit représenter le talent de l'Initiée à guérir la vie.

Remarque :
Les candidats à ces épreuves sont exclusivement de sexe féminin.

2.6 - LA MAISON SARKESH

MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

Les Sarkesh sont des combattants. Hommes à 99 %, garants de la foi léguée par les Fils du Soleil, farouches défenseurs de la Lumière, ils sont aussi inflexibles avec eux-mêmes qu'avec les autres et ne tolèrent pas la faiblesse. Les Runkas représentent les forces du Bien, sans la moindre hésitation. Tout ce qui menace leur intégrité et leur sécurité, Shankréatures, humains, voire Initiés d'autres Maisons, doit être détruit. Les Sarkesh ont prêté serment. Ils préfèrent mourir que de tomber aux mains de l'Ombre. Les Initiés de l'Avant les taxaient parfois d'extrémisme — ou, peu de temps avant le Grand Cataclysme, de fascistes. Ces mots ne signifient plus grand-chose aujourd'hui. Se nourrissant de la peur qui paralysent leurs semblables, les Sarkesh se posent en protecteurs et en guerriers, traquant les impuretés qui menacent de détruire les Maisons de l'intérieur.

Les Sarkesh ont toujours été des guerriers. Dans les temps reculés qui suivirent le Cataclysme, ils firent usage de la force pour s'imposer comme la Maison dominante et, déjà, la plus organisée et la plus stricte. Regroupés autour de chefs belliqueux dont l'Histoire, parfois, a retenu le nom (ainsi d'un héros Sarkesh nommé Hercule), ils faisaient office de gardes, de soldats et parfois d'explorateurs. Les autres Maisons les ont toujours craints : brutaux, violents, facilement irritables, les Sarkesh ont toujours cultivé les cultes du surhomme et de la virilité. Dès 3 000 avant J.-C., ils édifièrent de redoutables forteresses de grès dans les déserts du Moyen-

Orient, et bâtirent de grandes cités souterraines, où ils entraînèrent leurs armées. À cette époque fut diffusé un ensemble de parchemins connu sous le nom de Mémoire des Cendres, qui résumait tout ce qu'il était bon de savoir pour combattre les forces de l'Ombre. D'autres Maisons, comme les Sartharil, contestèrent la validité de ces documents, mais se heurtèrent à l'hostilité des Sarkesh, qui les accusèrent de traîtrise. Depuis, et jusqu'à nos jours, les Sarkesh ont toujours utilisé la même technique pour faire passer leurs « idées » : faire peser le doute sur leurs adversaires. Le synode de Rome et la rédaction du Noir Factum, approuvé par toutes les autres Maisons, mit un terme à la relative domination des Sarkesh.

Pour reprendre l'initiative, les Initiés de la Force Cosmique lancèrent bientôt une multitude de croisades : des opérations ponctuelles, planifiées, s'étendant sur quelques mois, et ciblant une région bien spécifique. Plusieurs forêts européennes furent ainsi passées au peigne fin, ainsi que des déserts africains, au sud de l'Égypte.

À cette même époque, la Maison Sarkesh contribua à populariser le mythe du Diable. Le Grand Dieu Pan, autrefois figure tutélaire et symbole anarchique de la Nature, mourut symboliquement sur les berges de la Méditerranée, pour les besoins d'une cause vieille de dix mille ans. Au Moyen Âge, les Sarkesh poussèrent leur effort, passèrent outre les avertissements des autres Maisons et diffusèrent un nouveau manuel, Le Devoir & la Guerre, qui faillit leur coûter leur place au sein des autres Initiés. À cette époque, ils en voulaient particulièrement aux Kyrim. Pour finir, leurs ardeurs s'apaisèrent et les choses rentrèrent dans l'ordre, jusqu'au vingt et unième siècle où les Sarkesh commencèrent à mettre sur pied de nouvelles croisades… qui ne furent jamais lancées.

ARCHÉTYPE

STELLAIRE

- Choix 1 : Markab, la Purification
- Choix 2 : Aldebaran, la Foi
- Choix 3 : Fomalhaut, l'Ordre
- Choix 4 : Achernard, la Force

LES TOMBEAUX À REVE ?

Des sanctuaires. Les écrins de nos espoirs. Nous n'avons pas à nous en préoccuper, ils sont là, et les Runkas qu'ils protègent sont là aussi. Leur existence nourrit notre foi.

S'il le faut, nous mourrons pour les défendre.

L'ARCHESSENCE RUNKA ?

Elle est sacrée. D'autres Maisons la considèrent comme un trésor qui pourrait se monnayer mais pour nous, elle est une essence dont sont faites les reliques.

Nous n'avons pas besoin de l'Archessence pour soutenir notre foi ou pour fortifier nos résolutions. Mais elle nous sert à connaître la vérité de nos ennemis, car nul ne peut se dérober à son pouvoir.

LE SEIGNEUR SHANKR ?

Enfin le Mal a un nom. Depuis que des centaines des nôtres sont morts pour le débusquer, il est facile de dire qu'il représente le Mal et qu'il faut le détruire. Nous, nous le savions depuis le début — nous l'avons toujours pressenti. Aujourd'hui, nous savons où se terre sa forme physique et nous le détruirons quoi qu'il nous en coûte.

LA LUTTE CONTRE LES SHANKRÉATURES ?

Notre mission sacrée. De tout temps, nous avons tenté d'éradiquer les créatures du Shankr, et si tout le monde avait compris l'importance de notre combat et nous avait soutenu, sans doute n'y en aurait-il plus à la surface de la Terre. Ceux qui refusent la bataille doivent être détruits eux aussi.

LES THORGRAD ?

Ils se prétendent les chefs, mais de quels hauts faits peuvent-ils se prévaloir ? L'avenir ne se devine pas, il se construit.

LES DRUWED ?

Des sages. Nous pouvons comprendre leur position. S'ils ne se sentent pas assez forts pour monter à l'assaut et affronter le Mal de front, qu'ils restent à l'arrière, et qu'ils protègent les Runkas. Leurs prétentions sont parfois ridicules, mais ce qu'ils font est utile.

LES SARTHARIL ?

Ils prétendent tenir leurs ordres des Runkas, mais ne peuvent-ils rien décider par eux-mêmes ? Nous avons peine à croire que les Runkas aient choisi une Maison à laquelle confier leurs pensées.

LES KYRIM ?

Des faibles. Nous les aurions éradiqués depuis longtemps si nous les avions jamais suspecté de duplicité, mais ils semblent qu'ils ne soient pas mauvais : seulement stupides. La Nature… Ils se bercent de douces illusions pour éviter de regarder la vérité en face.

LES PHRYENTI ?

Leur tâche est fondamentale, mais elles devraient s'en acquitter avec humilité, plutôt que d'y rechercher des motifs de fierté. Le don qu'elles ont reçu implique un devoir et non un droit, il serait bon qu'elles s'en souviennent parfois. Et puis, ce sont des femmes : la vigilance est donc de mise.

LE TEMPS DES CHOIX ?

Une évidence. Partout, le Mal rassemble ses forces en prévision de l'assaut final. Il faut se tenir prêt à mourir bravement. D'une certaine façon, il n'y a pas de choix.

Le Réveil des Runkas ?
Les Runkas se réveilleront lorsqu'il le faudra : notre foi les soutient. L'homme ne doit pas attendre que la Lumière descende sur lui s'il n'a rien fait pour mériter cette aide.

La Grande Révélation ?
Pourquoi pas en théorie ? Les non-Initiés n'ont jamais été préparés à ce qui les attend maintenant, mais s'ils veulent combattre à nos côtés, ils sont les bienvenus. Pourvu que d'autres se chargent de les former…

La Bataille Finale ?
Nous sommes prêts. Depuis des milliers d'années, nous attendons ce moment. L'instant venu, nous partirons en première ligne et nous mourrons dans la Lumière.

La Missionara ?
L'évidence de l'existence des Runkas est déjà présente dans le cœur des hommes, qu'ils le sachent ou non. Lorsque viendra la Bataille Finale, ils seront bien forcés de se rendre à l'évidence.

Le Sidhe ?
Nos techniques de combat ont changé, mais notre détermination reste la même et elle est notre seul secret. Nous n'avons jamais empêché les autres Maisons de s'en inspirer.

La Toile de Lumiere ?
Inutile. Encore une fois, la Bataille Finale sera le grand révélateur.

Les Élus ?
Nous les respectons. Ils sont nos étendards — la Lumière dans les Ténèbres.

La Maison Perdue ?
L'exemple de ce qui se passe lorsque on se laisse séduire par le Mal. Sa disparition est un exemple à méditer.

La Troisieme Force ?
Quelle Troisième Force ? La Terre accueille les Runkas en son sein, et c'est tout. La Terre ne pense pas.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La hiérarchie Sarkesh
◆ Le Prédicant

Le Prédicant est un simple soldat. Il ne possède rien, si ce n'est sa Foi, et son respect pour ses supérieurs. Tout nouveau venu dans la Maison doit rester Prédicant au moins trois ans, quels que soient ses états de service. Le Prédicant obéit aux ordres, mais ses fonctions peuvent être multiples, de garde dans une Cathédrale à simple commis dans un monastère. Ses droits sont nuls, mais au bout de trois ans, il sait qu'il ne tient qu'à lui de devenir Vicaire.

◆ Le Vicaire

Le Vicaire a tué au moins une Shankréature devant témoins, ou participé à sa mise à mort. Ses responsabilités ne sont guère plus élevées que celle du Prédicant, mais il est respecté et considéré comme un Initié à part entière. En l'absence de gradé, il peut donner des ordres aux Prédicants.

◆ L'Évêque

L'Évêque est un guerrier accompli. Il a déjà tué trois Shankréatures seul et possède au moins une cicatrice qu'au besoin il se sera faite lui-même. Un Évêque est habilité à diriger une Chapelle ou une Église, en l'absence de grade supérieur. Il ne participe qu'aux missions d'importance.

◆ Le Cardinal

La Cardinal est un guerrier accompli. Il a tué au moins dix Shankréatures seul, et a participé à un minimum de cinquante missions. Il porte au moins trois cicatrices. Il est Initié depuis au moins dix ans. Le Cardinal dirige une Cathédrale et dans certains cas une Église ou une Chapelle, si personne d'autre ne peut le faire. Dans tous les cas, il a la responsabilité d'une communauté. Il organise les missions et les rituels, prend les décisions stratégiques, traduit la volonté du Pape auquel il se soumet. Il peut également choisir d'abandonner ses fonctions et de devenir un Moine — ce qui lui permettra enfin d'accéder aux Connaissances Sacrées — ou un Inquisiteur.

◆ Le Pape

Le Pape est un Initié justifiant de dix ans de service en tant que Cardinal. Il devient Pape si quelqu'un, au sein de sa Cathédrale, satisfait aux conditions requises pour le remplacer. Dans le cas contraire, il reste Cardinal. Devenir Pape ne demande aucun état de service particulier, mais ceux qui accèdent à ce stade sont souvent des guerriers extrêmement accomplis… et âgés. Ils ont gagné le droit de se reposer, et deviennent l'éminence grise de la Cathédrale, donnant leurs ordres dans l'ombre.

◆ Le Saint

Le nom donné aux Élus. Un Élu est tenu de devenir Pape avant de pouvoir prétendre à ce statut. Une fois remplies les exigences réclamées par cette fonction, il accède à la papauté et se retire dans un Monastère, accompagné d'une garde de X soldats, X correspondant à son âge. Le Saint rayonne sur toute sa région ; son autorité s'étend de façon concentrique depuis son monastère, comme un cercle qui s'élargit et ne s'arrête que lorsqu'il rencontre un autre cercle s'élargissant à la même vitesse. Il bénit les troupes qui partent au combat et définit les grandes orientations stratégiques. Lui seul est à même de lancer une croisade.

LA HIÉRARCHIE SARKESH

Statut 1 : Prédicant
Statut 2 : Vicaire
Statut 3 : Évêque
Statut 4 : Cardinal
Statut 5 : Pape
Statut 6 : Saint



Organisation Sarkesh

En général, l'Initié Sarkesh occupe déjà un poste militaire au sein de son stallite. Dans la mesure où tous les hauts dirigeants militaires (ou presque) d'un stallite sont déjà des Sarkesh, quitter une affectation « officielle » pour accomplir une tâche plus souterraine ne pose pas de problème particulier.

◆ Églises, Chapelles et Cathédrales

Églises, Chapelles et Cathédrales sont les unités de base de l'organisation Sarkesh. On trouve au moins une Chapelle (moins de dix Initiés) dans tout stallite où la Maison est présente, et parfois une Église (moins de cinquante Initiés) voire une Cathédrale (cinquante Initiés ou plus). Seule la taille différencie ces structures. Il peut s'agir de n'importe quel bâtiment, de la cave d'une taverne à un bloc militaire entièrement affecté à la Maison en question, si ses membres contrôlent l'armée. Ces structures sont toujours physiques, et il doit toujours s'y trouver quelqu'un, sauf dans le cas de Chapelles vraiment trop réduites. Elles comportent au moins une salle d'armes, où sont entreposées armes et armures, et une salle de prière, où les Initiés sont tenus de venir se recueillir, mais quelques instants, au moins une fois par jour. Une salle de prière contient toujours un exemplaire des Devoirs Sacrés de la Guerre, la bible des Sarkesh, au moins dans sa version condensée. Dans les petits stallites, où les Initiés sont parfois livrés un peu à eux-mêmes, les Chapelles ont souvent une apparence anodine, et rester motivé, plein d'entrain et d'ardeur guerrière, n'est pas toujours facile. En conséquence, la discipline a parfois tendance à se relâcher, mais les inspections sont fréquentes (voir « Moines et Inquisiteurs »). Les Cathédrales, quant à elles, se donnent les moyens de leur importance. Elles comportent plusieurs salles, parfois des arènes d'entraînement, et sont fréquemment reliées par des tunnels aux points névralgiques du stallite. Les salles de prière sont décorées, suivant les endroits, de fresques murales, de tentures tissées vantant les hauts faits des guerriers du stallite, de trophées pris à l'ennemi (armes et ossements), de statues et de trésors de l'Avant.

◆ Moines et Inquisiteurs

En marge des institutions traditionnelles liées au stallite existent les monastères Sarkesh, lieux d'étude sacrés, parfois situés dans l'Obscur et conçus à l'image d'antiques forteresses, parfois en périphérie des stallites, enfouis sous terre, et plus rarement au sein du stallite lui-même, si celui-ci est suffisamment grand pour accueillir deux structures appartenant à la même Maison. Hormis les soldats qui le protègent et ne savent rien de ses secrets, le monastère n'est habité que par des soldats d'élite. Les Moines étudient les textes de l'Avant, recopient sans relâche les Devoirs Sacrés de la Guerre, traduisent les volontés du Saint lorsqu'il y en a un et correspondent, lorsque cela est possible, avec les Initiés d'autres Maisons. Les Inquisiteurs, eux, sont les garants de la pureté imprégnant les cœurs de la Maison Sarkesh. En pratique, ils ont tous les droits, et leurs ordres ne peuvent être contestés que par les Papes et les Saints.
Les Inquisiteurs sont à l'origine de bien de débordements au sein de la Maison. Leur mission, scandée par leur livre sacré, est de débusquer le Mal sous ses formes les plus secrètes. Quant à savoir ce qu'est le Mal exactement, et quel châtiment doit être réservé à ceux qui l'abritent… ils sont seuls juges.
Certains Inquisiteurs, comme Mirin Karkr, sont tristement célèbres pour leur intransigeance et leur cruauté confinant au sadisme.

LES ENJEUX

Les Devoirs Sacrés de la Guerre

Les Sarkesh ont toujours eu leur bible — un livre de prière et de foi soutenant leur détermination, leur rappelant ce qu'est le Mal et comment le combattre. Les autres Maisons ont toujours critiqué ces ouvrages, qu'elles trouvent extrémistes, favorables à une pensée unique. Mais les Sarkesh ont justement besoin de n'entendre qu'une voix, comme ils ne doivent se plier qu'à une règle. Imposant empilement de parchemins, semblable dans l'esprit au Mémoire des Cendres vieux de plus de 5 000 ans, Les Devoirs Sacrés de la Guerre ont été rédigés il y a une cinquantaine d'années par un Saint, le Sarkesh Afar Zoshe qui a passé, selon la légende, dix jours et dix nuits dans la dépouille en putréfaction d'une Shankréature, non loin du stallite Kathar. Il comporte deux parties distinctes : l'une, assez fantaisiste, concerne l'histoire des Sarkesh ainsi que leurs devoirs, leurs règles et le code de conduite auquel il doivent se plier (le Sacralex). L'autre partie est consacrée au Seigneur Shankr et à ses suppôts, au moyen de les combattre et de les anéantir. Il évoque diverses techniques guerrières et explique comment reconnaître une créature habitée par le Mal. Les Devoirs Sacrés de la Guerre sont à l'origine d'un certain nombre d'excès malheureux. Beaucoup d'innocents ont été massacrés en son nom, mais comme le dit l'introduction elle-même, « mieux vaut tuer un innocent que de laisser un être souillé en liberté : cet être-là tuera dix innocents ».

La Purification

La pureté est une obsession pour les Sarkesh. Le Mal — l'Impureté — peut se tapir en chacun de nous, et si nous ne sommes pas capables de le déni-

cher et de le faire sortir nous-mêmes, alors nous devons recourir à l'aide d'une tierce personne, dût-elle nous coûter la vie. Les Inquisiteurs traquent le Mal chez leurs semblables, chez les autres Initiés et chez les non-Initiés. Leurs interventions sont souvent mal tolérées, mais ils se retranchent derrière un argument imparable : ceux qui refusent d'être « sondés » ont forcément quelque chose à se reprocher. Les méthodes des Inquisiteurs sont variées : simple batterie de questions, torture, jugements, espionnage ou... intuition personnelle. Une personne atteinte par le Mal dans sa chair (Shankréature) doit être détruite sans condition. Ses chances de salut sont nulles. Une personne atteinte dans son esprit peut être sauvée : il s'agit d'un individu ayant trahi les Sarkesh, refusant de se battre, tournant les enseignements de la Maison en dérision, etc. Si elle fait amende honorable et admet son châtiment, ou se rachète d'une manière ou d'une autre, ses fautes sont pardonnées (mais non oubliées). Dans le cas contraire, elle devient un ennemi à abattre.

Les Chevalets de la Vérité

Les Chevalets en question sont ceux sur lesquels les Moines Sarkesh clouent les dépouilles des Shankréatures ramenées de campagne. Les Sarkesh pensent que, de même que le Bien se loge dans le cœur, le Mal se loge dans les entrailles. Ils mettent donc à nu les boyaux de leurs victimes et essayent d'y déchiffrer le secret du Mal. De nombreuses théories, comme celle de l'Entrelacs Convulsif, expliquent ce qu'on peut attendre d'une telle lecture, en fonction de la disposition desdites entrailles et du temps qu'elles mettent à pourrir. Tous les monastères Sarkesh possèdent une salle où sont entreposées les carcasses des Shankréatures capturées. Elles exhalent une terrible puanteur.

L'Exhumation Solaire

Parmi les méthodes de torture utilisées par les Inquisiteurs, celle de l'Exhumation Solaire est la plus expéditive. Les Sarkesh fondent des gemmes d'Archessence Runka et versent le liquide sur la langue d'un prisonnier qui refuse de parler. L'Archessence provient du Runka et le Runka est Vérité. La langue du traître grésille : c'est que la Vérité qu'elle contient et qui est en chacun de nous se fraye un passage à travers la gangue de Mensonge qui provient du Mal.

Sur un plan purement pratique, les prisonniers résistent rarement à un tel traitement, et succombent généralement peu de temps après. Leur mort signifie qu'ils ont reconnu leur faute. Le Sarkesh associe la Vérité au Bien et le Mensonge au Mal. La mort, elle, est acceptation — raison pour laquelle un soldat mourant au combat doit être un soldat en paix avec lui-même.

La Fureur Bénite

Les guerriers Sarkesh peuvent atteindre un état de frénésie extatique en combat appelé « Fureur Bénie », induit par des drogues de combat et une disposition mentale spécifique. Ils ne craignent plus la douleur ni la mort. Ils se sentent légers et se ruent sur leurs adversaires en hurlant, au mépris du danger. Tout guerrier aspire à connaître cet état, car la Fureur Bénie est la seule réponse que mérite le Mal. Ne pas la connaître, à la longue, peut devenir suspect.

Les Croisades

Tout Saint est habilité à lancer une croisade (le nom est resté de l'Avant, mais la croix du Christ a été remplacée par un Chevalet). Tout part d'une vision. L'Élu ressent un appel. La Terre, infusée de présence Runka, souffre des attaques du Mal. Le Saint a le devoir de venir à son secours. De son monastère, des messagers sont dépêchés vers les Cathédrales les plus proches, porteurs d'une missive dûment cachetée, qui a valeur d'ordre. La Croisade est sacrée et son appel prime sur tout. Les missions en cours sont abandonnées et tous les soldats valides réquisitionnés. Il arrive parfois qu'une croisade soit rendue semi-publique, c'est-à-dire que les Sarkesh fassent courir le bruit d'une opération purificatrice de grande ampleur, à laquelle sont autorisés à se joindre tous les volontaires des autres Maisons, et parfois même les non-Initiés.

Les croisés non-Sarkesh ont les mêmes droits qu'un Prédicant, quels que soient leur rang et leur importance par ailleurs, et sont tenus au silence.

La Controverse des Savoirs Enfouis

Les Moines Sarkesh étudient l'histoire de l'Avant à partir des maigres sources dont ils disposent. Un fait apparaît certain : les Initiés disposaient avant le Grand Cataclysme d'armes plus puissantes que celles possédées aujourd'hui. Quelques-unes ont été retrouvées et les Moines ne parviennent pas à comprendre comment elles fonctionnaient. Certains hauts dignitaires de la Maison estiment que les Sarkesh auraient beaucoup à gagner à retrouver leur maîtrise et le secret de leur fabrication.

Mais les Élus voient dans l'anéantissement de leurs aïeux la marque d'une Foi défaillante. Ce n'est pas l'arme qui fait le soldat, estiment-ils, mais bien sa lumière intérieure. Les Sarkesh sont divisés sur ce point. Le combat contre le Mal serait certes beaucoup plus facile avec ces armes, mais sa difficulté n'était-elle pas justement voulue ? De toute façon, les Moines de la Force Cosmique sont encore loin de comprendre le fonctionnement des armes en question.

LES PNJ

MIRIN KARKR INQUISITEUR DE LA BALAFRE

Avec sa taille imposante, son visage taillé à la serpe, ses sourcils broussailleux, noirs comme le jais et les tremblements sporadiques qui agitent sa vieille carcasse, Mirin Karkr fait réellement figure d'épouvantail, même parmi les siens. Le Monastère qu'il sert est adossé aux contreforts du stallite de la Balafre, seul bastion civilisé dans un enfer minéral rongé par le chaos où se propage une mystérieuse peste noire. Karkr s'est juré d'éradiquer ce mal, et il ne connaît qu'un seul traitement : la mort. Accompagné de ses deux gardes personnelles, des Vicaires prêts à mourir sur un geste de sa main, et d'une sorte de chien géant à six pattes, que beaucoup soupçonnent d'être une Shankréature mais que lui-même appelle son « araignée », l'Inquisiteur parcourt les plaines environnantes de stallite en stallite, armé d'un falchion céleste orné d'une gemme d'Archessence Runka, qu'il manie à la seule force du poignet et dont il se sert pour trancher têtes et membres. Il va, rejoignant les puits de lumière un par un, vérifiant que tout se passe bien selon les ordres du Pape local, veillant personnellement au maintien de l'ordre le plus strict au sein des Églises et des Cathédrales. Mirin Karkr est connu pour ses jugements excessifs, ses excès d'autorité et son extrême cruauté (lui-même ne se reconnaît qu'une absence de « sentimentalité »). En activité depuis puis-plus de quinze ans, Karkr est à la fois accusateur, juge et juré. Il improvise des cours martiales, recourant à l'avis de jeunes Prédicants étrangers à l'affaire jugée, qui n'ont bien sûr pas d'autre choix que de ratifier les décisions de leur maître. Il dresse lui-même les bûchers, attache les victimes, les enduit d'une huile visqueuse dont la fabrication est un secret des Moines de la Balafre…

MIRIN KARKR, INITIÉ SARKESH

STATUT : 3 (ÉVÊQUE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 2, ESQUIVER 5, GRIMPER 3
- FORCE 4 / FORCER 3, LANCER 4, PORTER 3
- HARGNE 4 / AGRESSER 6, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 5, INFLUENCER 2
- RÉSISTANCE 4 / CONTRÔLER 3, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 2, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 4 / Falchion Céleste 5, Fortépée 4
- COMMUNICATION 2 / Éloquence 3, Empathie 1, Représentation 3
- ÉRUDITION 2 / Avant 4, Coutumes Gardien du Feu 4, Intendance 3, Légendes 4, Lettres 3, Région : Balafre 4
- RELATIONS 3 / Stallite de la Balafre 5
- SURVIE 3 / Animaux : Cerbères 4 ; Milieux : Stallite 2, Obscur 4
- TECHNIQUES 1 / Corps 2, Lumière 3

ARMURE :

Armure complète de chitine fuselée (Pr. 3)

ARMES :

Falchion céleste (*)	1M	Dommages +6 (Force comprise), Défense +1
Fortépée	2M	Dommages +6, Défense +2

(*) Voir Maison Druwed. Contre des Shankréatures (niveau 3 ou 4), le Falchion céleste de Mirin Karkr effectue des Dommages +7.

VIE : 17
ÉNERGIE : 8
ÉNERGIE RUNKA : 9
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 8 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Purification cardiaque	Markab	5
Consumer la Darkessence	Markab	6
Décontamination	Markab	5
Persuasion	Aldebaran	4
Peur de la lumière	Aldebaran	5
Obéissance	Fomalhaut	4
Organisation	Fomalhaut	3
Puissance martiale	Achernard	3

ANDELME ESCRIVEUR, INITIÉ SARKESH

STATUT : 2 (VICAIRE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3, ESQUIVER 4, GRIMPER 2
- FORCE 3 / FORCER 2, LANCER 3, PORTER 2
- HARGNE 4 / AGRESSER 4, SUPPORTER 5, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER3
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 2, RÉSISTER 4, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Hache 4
- COMMUNICATION 2 / Éloquence 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes Prôneurs 3, Intendance 2, Légendes 3, Lettres 4, Région : Montagnes Noires 4
- RELATIONS 3 / Monastère des Montagnes Noires 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 1, Obscur 4, Chaos 3, Montagnes 4, Mortezones 3
- TECHNIQUES 1 / LUMIÈRE 3

ARMURE :

Armure complète de cuir (Pr. 2)

ARMES :

Hache bénie (*)	1M	Dommages +4

(*) Dommage +5 contre les Shankréatures

VIE : 15

ÉNERGIE : 7

ÉNERGIE RUNKA : 8

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Cocon Runka	Markab	5
Consumer la Darkessence	Markab	5
Purifier l'âme	Markab	5
Volonté de fer	Aldebaran	4
Télékinésie	Aldebaran	4
Stabilité	Fomalhaut	3
Discipliner les éléments	Fomalhaut	3
Force accrue	Achernard	2

et allume lui-même le feu purificateur. C'est un surhomme, d'une vitalité peu commune.

ANDELME ESCRIVEUR, FRERE DU MONASTERE DES MONTAGNES NOIRES

Comme tous les Moines Sarkesh, Andelme a troqué son nom de famille contre un titre, ici Escriveur. Les Escriveurs sont chargés, aux côtés des Inquisiteurs avec lesquels ils vont par paire, de coucher par écrit les aveux, confessions ou autres révélations arrachés aux prisonniers soupçonnés d'impureté. Andelme est un Moine au visage émacié, aux petits yeux noirs perçants. Ses bras sont couverts de cicatrices rosâtres et il ne manifeste aucune émotion durant les interrogatoires auxquels il assiste. D'une méticulosité presque maniaque, il consigne scrupuleusement les témoignages des prisonniers, et archive ensuite ses écrits dans d'épais volumes de cuir, entreposés dans les souterrains du monastère-forteresse. Le monastère en question, où il partage la vie d'une douzaine d'autres Moines et d'autant de soldats, est situé à des lieues de tout stallite, dans l'une des zones les plus dangereuses du continent. Le pays est infesté de Shankréatures, et Andelme les entend hurler à la mort, le soir, allongé sur sa couche. Il n'éprouve nulle crainte. Il est né pour exterminer cette vermine, et sa Foi est la lumière le guidant dans les ténèbres de l'Obscur. Ces derniers temps, Andelme reproche à l'Inquisiteur avec lequel il travaille de se montrer trop clément à l'égard des prisonniers, mais il se garde bien de le lui dire en face. Si, comme il le pense, l'homme est touché par l'Impureté, une confrontation directe ne servirait à rien. Andelme se contente donc de noter ses observations dans un petit volume personnel, qu'il transmettra le moment venu à qui de droit. Avec un peu de chance, peut-être sa vigilance se trouvera-t-elle récompensée.

VILFRUD OONEM, VICAIRE CROISÉ DU STALLITE KATHAR

Vilfrud est un jeune soldat plein d'avenir, qui espère bien grimper rapidement dans la hiérarchie de la Cathédrale Kathar. Il s'est porté volontaire pour une Croisade dont l'objectif était l'éradication d'une énorme Shankréature terrorisant toute la région et a glorieusement contribué à sa destruction. Il a également tué deux créatures plus faibles seul, ce qui lui a permis d'accéder au rang de Vicaire. À présent, Vilfrud, un petit homme courtaud aux cheveux roux et aux bras musclés, attend avec impatience la prochaine croisade. Il se sent bien à Kathar, stallite Sarkesh par excellence, mais les missions de surveillance auxquelles on l'assigne ne lui suffisent plus. Souvent, il repense à sa croisade et se languit comme un amoureux. Pourtant, en allant au fond des choses, Vilfrud sait aussi que cette expérience-là fut la plus difficile et la plus périlleuse de toute sa jeune existence. Deux de ses meilleurs amis périrent sous ses yeux, horriblement déchiquetés, et lui-même fut sévèrement blessé sur le chemin du retour. Parfois, il se dit que les techniques d'attaque Sarkesh sont un peu trop primaires pour être efficaces, et que le courage n'est pas tout. Il se garde bien d'en parler à ses supérieurs, ni à quiconque d'ailleurs. Le jeu, assurément, n'en vaut pas la chandelle.



VILFRUD OONEM, INITIÉ SARKESH

STATUT : 2 (VICAIRE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 5
- FORCE 3 / FORCER 5, LANCER 4, PORTER 5
- HARGNE 4 / AGRESSER 5, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 2
- PRESTANCE 2 / IMPRESSIONNER 4
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 3, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 2 / OBSERVER 2, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 3 / MOTIVER 3, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 4 / Katar 4
- COMMUNICATION 2 / Éloquence 4, Empathie 2
- ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes Gardien du Feu 4, Intendance 2, Légendes 3, Lettres 4, Région : Montagnes Noires 4
- RELATIONS 3 / Stallite Kathar 4
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 1, Obscur 4, Chaos 3, Montagnes 4, Mortezones 3
- TECHNIQUES 1 / Lumière 3

ARMURE :

Armure complète de chitine fuselée (Pr. 3)

ARMES :

Katar béni 1M/Mg Dommages +3 (*), Défense +1
(*) Dommages +4 contre les Shankréatures.

VIE : 15

ÉNERGIE : 5

ÉNERGIE RUNKA : 7

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 12 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Purification cardiaque	Markab	6
Cocon Runka	Markab	5
Halo anti-radiations	Markab	5
Motivation	Aldebaran	4
Peur de la Lumière	Aldebaran	4
Ralentir	Fomalhaut	3
Immuabilité	Fomalhaut	3
Renforcer	Achernard	2

OBJETS ET SERVICES RENDUS

ARMEMENT

La guerre est la raison de vivre des Sarkesh. En conséquence, les Initiés de cette Maison ont souvent accès à un armement spécifique, amélioré par le soin des Moines armuriers, et conçu spécialement pour le combat contre les Shankréatures.

◆ Les armes bénites

La plupart des armes utilisées par les Sarkesh en combat possèdent une « valeur ajoutée », souvent un ajout d'Archessence Runka, comme pour la Fortépée sacrée. Les dommages peuvent être augmentés d'un ou deux points sans inconvénient notoire.

Lorsqu'une arme est remise à un Vicaire (après sa première créature tuée, le type de l'arme évoluant par la suite si le combattant le mérite), elle est bénie par un Saint. Cela signifie que seul un soldat de la Maison Sarkesh pourra s'en servir efficacement. Pour les autres, les points de dommage sont réduits de moitié, sauf s'il s'agit d'Élus d'autres Maisons.

L'ARCHESSENCE RUNKA

Il faut bien sûr nuancer l'utilisation que font les Sarkesh de l'Archessence Runka. Celle-ci est une substance qui demeure rare et qui ne peut être utilisée n'importe comment. Aussi, même si de nombreux Initiés de la Maison possèdent des armes bénies et autres objets imprégnés d'Archessence, ceux-ci ne s'en servent que très rarement. De plus, il faut préciser que l'Archessence Runka est une énergie positive qui ne peut nuire directement à la vie. Les dommages additionnels qu'occasionnent les armes bénies ne sont effectifs qu'en ce qui concerne les Shankréatures. En aucun cas un humain non contaminé ne pourra subir une blessure aggravée par la présence d'Archessence Runka.

◆ Le béhèmaut

Vaguement inspiré des chars d'assaut de l'Avant, dont les Moines possèdent encore quelques illustrations, ainsi que des landeurs, les béhèmauts sont des engins motorisés, alimentés par un moteur à vapeur et pourvus d'un triple canon.

Un seul passager peut prendre place sur le siège, coincé entre deux énormes roues écrasant tout sur leur passage, recouvert d'une carapace de fer laissant juste au pilote le champ de vision nécessaire pour tirer.

Le béhèmaut est un engin d'assaut particulièrement résistant, capable de semer la panique dans les lignes adverses. Le canon à vapeur, perfectionné, inflige des dommages augmentés.

Malheureusement, il est très peu maniable, et le pilote, engoncé sous sa coque, reste très vulnérable.

LE BÉHÈMAUT

Le béhèmaut se pilote par des jets de Technique + Vapeur de SR 1 à 5, selon les situations (les SR sont fixés par le MJ). Le pilote bénéficie d'une Protection équivalente à une pièce d'Armure +3. C'est-à-dire qu'il peut lancer 3 dés de plus en Défense lors d'un combat. En revanche, en cas de corps à corps, le Pilote souffre d'un malus de –3 dés à tous ses jets d'attaque, du fait de sa mobilité extrêmement réduite.

Le Canon du béhèmaut (jets de Arts Martiaux + Canon à Vapeur ou Courbois, au choix) effectue des Dommages +12.

◆ La Fortépée Sacrée

La Fortépée Sacrée a été trempée dans un bain de métal fondu et d'Archessence Runka diluée à des concentrations variables, dont dépend son efficacité. Elle se manie pour le reste comme une fortépée classique. Elle est munie d'un petit dispositif discret — une rainure cannelée sur la lame — qui lui permet d'émettre un sifflement strident lorsqu'elle s'abat sur son adversaire.

◆ La grenade Sarkesh

Conçue sur le modèle de la grenade phénicienne, la grenade Sarkesh contient de petits grains d'Archessence Runka, qui augmentent les dommages lors de l'explosion.

LA FORTÉPÉE SACRÉE

En raison de la qualité exceptionnelle de son façonnage, la Fortépée Sacrée effectue des dommages supérieurs à une arme traditionnelle de ce type, y compris contre des créatures non contaminées par le Shankr. Contre ces dernières, les dégâts de l'arme sont tout simplement considérables.

Fortépée Sacrée (*) 2M
Dommages +3
(+ Force de l'utilisateur),
Défense +2, Enc 1

(*) Contre les Shankréatures, les Dommages passent à +4.

LA GRENADE SARKESH

Pour attaquer avec une grenade Sarkesh, l'utilisateur doit réussir un jet de Force + Lancer.

Les Dommages de la grenade sont : +8.

Contre les Shankréatures, ces Dommages passent à +10.

◆ L'art de la guerre
En plus de la formation qu'il a pu subir en tant que simple habitant d'un stallite, l'Initié Sarkesh va devenir en quelques années un guerrier accompli, d'autant plus efficace qu'il aura accès à un armement complet et perfectionné.

Équipement de base

Lorsqu'il devient Vicaire, l'Initié Sarkesh se voit remettre un paquetage et un parchemin notifiant son rang et ses droits, à faire valoir auprès de ses supérieurs d'autres stallites. Le Prédicant, lui, n'a droit à rien ou presque mais la plupart des Initiés savent que cela vaut la peine d'attendre. En règle générale, le Prédicant reçoit :

◆ Une armée bénie de son choix (dommages +3 maximum, sans le bonus dû à l'Archessence Runka) ;
◆ Une armure en chitine fuselée, gravée de ses initiales ;
◆ Un petit bouclier de métal ;
◆ Un sac à dos étanche, rembourré de paille de fer, résistant et léger, pouvant servir d'oreiller et contenant : une couverture de survie, un filtre de protection 2, un distillateur de protection 3, une gourde et un sifflet d'os, permettant d'être reconnu des siens dans l'obscurité jusqu'à une distance de cinq cents mètres.

Certains Initiés (cela dépend des stallites) se voit également remettre un cerbère, qui portera le même nom que lui, et qu'il devra entraîner à flairer les Shankréatures. La plupart des Sarkesh sont très liés à leur animal de compagnie. Il est pour eux un allié et un confident.

L'ART DE LA GUERRE

Pour simuler cet entraînement martial hautement poussé, le MJ appliquera la règle suivante :
Le PJ Initié pourra dépenser des points de Vécu en Art Martiaux ou Arts Martiaux + 1 Arme et obtenir directement le niveau supérieur, sans avoir à effectuer le jet normal d'expérience. Les coûts sont les suivants :

Niveau supérieur dans l'Aptitude Arts Martiaux : 3 points de Vécu

Niveau Supérieur dans la Compétence (1 Arme) : 2 points de Vécu

L'Initié ne peut augmenter de plus de 1 Point son Aptitude Arts Martiaux par cette méthode, et de plus de 3 points sa Compétence d'Arme. Après, il doit revenir à la méthode d'expérience traditionnelle.

DROITS & DEVOIRS

Droits inaliénables du Prédicant

Un Prédicant arrivant dans une Église (ou Chapelle, ou Cathédrale) qui n'est pas la sienne a droit au gîte et au couvert pendant trois jours et trois nuits, ou plus s'il est blessé. En contrepartie, il doit s'acquitter des tâches qu'il remplirait s'il se trouvait chez lui — au besoin en remplacement d'un Prédicant local, s'il n'y a pas assez de travail pour tout le monde (ce qui est rare). Il peut demander une arme, mais pas une arme bénie. Il doit obéir aux ordres, exactement comme s'il se trouvait chez lui. Il n'est tenu de parler que si on l'interroge. Des exceptions à ces règles drastiques sont consenties lorsque le Prédicant a fait montre d'un courage ou d'un dévouement exceptionnel au cours de la mission qui l'a amené hors de chez lui, si un supérieur peut en témoigner.

Droits du Vicaire

Le délai de séjour est porté à cinq jours et cinq nuits. Le Vicaire est censé travailler comme s'il se trouvait chez lui, mais cette règle est en principe assouplie. Le Vicaire a le droit de parler et de poser des questions. Le Vicaire peut demander deux armes, non bénies toutefois, même s'il a perdu la sienne.

Droits de l'Éveque et des gradés supérieurs

Les Évêques et supérieurs ne sont plus tenus à quoi que ce soit lorsqu'il se déplacent dans un stallite voisin, et peuvent y rester autant de temps qu'il leur plaît. Les règles varient beaucoup d'un endroit à un autre, mais il est certain que les Inquisiteurs, en particulier, bénéficient des plus grands égards. Papes et Cardinaux sont reçus avec des marques de révérence extrême, et leurs gardes particulièrement bien traités. En théorie, un Vicaire accompagnant un Pape reste un Vicaire, mais les chefs Sarkesh tiennent souvent à ce que leurs hommes puissent se reposer dans les meilleures conditions. Toutes les règles les concernant peuvent donc être abandonnées si leurs supérieurs l'ordonnent expressément.

L'état d'urgence

Lorsque l'état d'urgence est décrété (seul un Évêque peut le faire, en l'absence de gradé supérieur, règles habituelles n'ont plus cours. Chaque soldat doit abandonner ses activités en cours, y compris si elles n'ont rien à voir avec celles de la Maison, et se retrouve placé arbitrairement sous le commandement d'un supérieur hiérarchique, dans une structure pyramidale. Les attributions de tel ou tel supérieur se font par tirage au sort, jusqu'au sommet de la pyramide. L'unité ainsi créée devient une légion, prête à soutenir un assaut ou à partir en campagne.

L'Immunité
Les Sarkesh contrôlant de façon plus ou moins souterraine la plupart des armées de Sombre-Terre, leurs soldats n'ont pas à justifier de leurs actes, en temps de guerre, devant de quelconques supérieurs Gardiens du Feu non-Initiés. Leurs maîtres y veillent.
Un Sarkesh ne sera jamais longtemps inquiété, tant qu'il se trouve dans un stallite où sa Maison est présente, pour possession d'arme illégale, comportement dangereux, rixes, etc. Ses supérieurs n'iront toutefois pas jusqu'à le défendre en cas de meurtre injustifié.

L'Entraide Sacrée
Chaque Sarkesh a le devoir de veiller sur ses compagnons, sauf si cela met en jeu sa propre existence (si le compagnon est du même grade ou d'un grade inférieur) ou même dans ce cas, si le compagnon est supérieurement gradé. Cette règle, souvent discutée, est soumise à de fréquentes modifications suivant les régions.

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein de la Maison.

Hargne + Agresser : 3R
Par ce test, les Sarkesh évaluent le potentiel d'agressivité du futur Initié.

Résistance + Endurer : 3R
Le combat contre les Shankréatures n'est pas de tout repos et les Sarkesh s'entraînent à résister à la douleur physique. C'est seulement ainsi qu'ils deviendront de vrais croisés.

Trempe + Motiver : 4R
Lorsqu'ils partent dans l'Obscur, les membres de la Maison Sarkesh on bien besoin de leaders pour les motiver et remonter le moral des troupes. Tout Initié Sarkesh doit avoir la capacité de donner du courage aux hommes qui l'accompagnent et c'est là le but de ce test.

Prestance + Impressionner : 2R
Les Sarkesh sont réputés pour leur autoritarisme et ils s'en servent pour se montrer impressionnants. Le futur Initié doit faire preuve de son aptitude à impressionner ses interlocuteurs.

Arts Martiaux + 1 Arme (au choix) : 3R
Le combat contre les forces de l'Obscur est une des activités les plus importantes des Initiés Sarkesh. C'est pour cela que les apprentis doivent faire leurs preuves dans la manipulation de son arme favorite.

Communication + Éloquence : 2R
Les Sarkesh sont des commandants de guerre et ils doivent être capables de rallier des troupes par leur seul charisme. L'Initié doit être capable de parler devant des foules en ayant l'air franc et convaincant.

Érudition + Avant : 2R
La Maison Sarkesh attend de ses membres qu'ils aient une connaissance irréprochable des armements développés avant le Grand Cataclysme.
Les Initiés de l'Avant possédaient des moyens incroyables pour lutter contre les forces du Shankr et la Maison se doit de retrouver ces connaissances.

Érudition + Légendes : 3R
Les légendes que colportent les Marcheurs en parcourant l'Obscur sont souvent porteuses d'informations intéressantes. Les Sarkesh pensent que toute légende comporte une grande part de réalité et qu'ils faut les étudier avec attention pour y déceler les traces du Shankr. Les Initiés doivent par conséquent posséder une culture impeccable dans ce domaine.

Survie + Obscur : 4R
Les Croisades et autres missions du Sarkesh l'emmènent régulièrement dans de longues traversées de l'Obscur. C'est pour cela que l'Initié de la Maison doit maîtriser parfaitement cet environnement.

Technique + Lumiere : 2R
Les Sarkesh ne sont habituellement pas de brillants techniciens. Pourtant, leur fascination pour la lumière divine les pousse à s'intéresser à cette science. L'Initié doit connaître les quelques propriétés de la lumière et des jeux de miroir.



2.7 - LA MAISON SARTHARIL

MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

L'histoire secrète des Sartharil a obéi au rythme du Sommeil Runka. Dès les origines, la Maison se consacra toute entière au domaine des rêves, aux représentations symboliques du Râ et aux différents moyens de communiquer avec les Runkas.
L'hypnose, les transes, les danses extatiques et les drogues firent le quotidien des ancêtres de la Maison. De par le monde, on pratiqua une multitude de rites permettant d'accéder à ce monde supérieur qui n'était autre que les Limbes Célestes, ce domaine du rêve généré par l'esprit des Runkas.
Jusqu'au Grand Cataclysme, la plupart des Sartharil vécurent à l'écart du monde même si certains étaient chargés d'étudier les nouvelles technologies pour une éventuelle application dans le domaine du rêve. Les progrès dans le domaine de la télécommunication intéressèrent les Sartharil, ainsi que la mise au point des drogues de synthèse.
Le Grand Cataclysme allait soudain balayer tous ces efforts pour ne laisser que les pouvoirs issus des stellaires. La Maison mit de nombreuses années à renaître de ses cendres. Pendant près de trente ans, seule une poignée d'Élus parvint à survivre au déluge de cauchemars qui suivit le Grand Cataclysme. Ceux qui n'étaient pas morts physiquement périrent dans d'atroces souffrances provoquées par le raz de marée mental des cauchemars Runkas.
Il fallut attendre un siècle pour que la Maison Sartharil redevienne opérationnelle et compte assez d'Initiés pour faire le poids face aux autres Maisons.

Du Grand Cataclysme, les Sartharil tirèrent une leçon : l'humilité et la prudence. En 2054, nombre d'Initiés étaient parvenus à pénétrer au cœur de l'intimité Runka. Les cauchemars balayèrent ces témoins privilégiés comme des fétus de paille et on nomma cette hécatombe l'Icarie. À vouloir connaître les pensées intimes des Runkas, les Sartharil s'étaient brûlé les ailes…
Il fallut donc reconstruire l'enseignement Sartharil, le structurer pour se mettre à l'abri d'éventuels « tsunamis » mentaux et mettre en place un nouveau réseau d'Initiés.
Il fallut près de deux siècles pour bâtir la Maison telle que nous la connaissons aujourd'hui. Durant cette période, les Sartharil vécurent en retrait, préférant l'existence des ermites plutôt que la manipulation des profanes. La missionara fut longtemps ignorée. On lui préféra la Mercurie, une mission sacrée consistant à se rapprocher des Marcheurs afin d'établir un réseau à travers le monde. On mit en place les Cènes, ces communions psychiques qui permettent aux Initiés Sartharil de communiquer à distance ; on mit également en place des groupes chargés d'étudier puis de voyager dans les Limbes Célestes.
La prudence observée durant ces deux siècles va porter ses fruits. La découverte du Seigneur Shankr va en effet ébranler le sommeil des Runkas. Des cauchemars vont de nouveau submerger la maille invisible des Limbes Célestes. Cette fois, les Sartharil étaient préparés. Les vagues cauchemardesques firent peu de victimes et la Maison peut désormais participer corps et âme à l'Union sacrée et à la création des Phalanges de Lumière.

ARCHÉTYPE

STELLAIRE

- Choix 1 : Antarès, Lumière
- Choix 2 : Orion, Vérité
- Choix 3 : Aldebaran, Foi
- Choix 4 : Sirius, Sagesse

LES TOMBEAUX À REVE ?

Nous devons respecter leur céleste sommeil. Nous sommes des veilleurs. Notre rôle est d'écouter et de transmettre la parole des Runkas.

L'ARCHESSENCE RUNKA ?

Elle est la matière primordiale et ceux qui l'utilisent devraient être plus prudents. Nous regrettons que les Druwed forgent des armes célestes et tout Sartharil refusera de porter une arme trempée dans le sang des dieux…

LE SEIGNEUR SHANKR ?

Il est l'ennemi éternel, celui contre lequel il nous faut lutter. Mais le champ de bataille n'est pas celui que l'on pense. Les Sarkesh se trompent : on ne peut l'affronter sur le terrain de la réalité.
Il faut non seulement attendre l'éveil des Fils de la Lumière mais également préparer la Bataille Finale dans les Limbes Célestes.

LA LUTTE CONTRE LES SHANKRÉATURES ?

Le Sartharil ne doit pas chercher l'affrontement car sa mission est ailleurs. Il ne faut pas gaspiller l'énergie des Maisons dans le combat contre les Shankréatures. Elles reviendront toujours tant que le Seigneur Shankr sera parmi nous. Il faut décapiter le maître pour que ses serviteurs disparaissent…

Les Sarkesh ?
Ils sont utiles, à l'image d'une armure. La recherche d'une pureté est un luxe, le combat contre les manifestations de la Darkessence aussi. Ce sont des fantassins et mieux vaut les cantonner dans ce rôle-là.

Les Thorgrad ?
Nous nous méfions des Thorgrad. Ils pensent que leur Maison est supérieure à toutes les autres et ils oublient trop souvent que le pouvoir Sarthar est à l'origine de tout. Soyez bienveillants à leur égard afin que leur magie nous serve mais méfions-nous de leur volonté hégémonique.

Les Kyrim ?
Ils sont dangereux, trop proches de la Nature. Gaïa est une aberration et risque de les égarer. Pour autant, le Kyrim se respecte quand il fortifie la Nature pour que la Darkessence soit impuissante. À ce titre, nous devons faire notre possible pour les aider.

Les Phryenti ?
Elles sont nos alliées. Le Sartharil doit être proche de la Phryenti, comprendre ses choix et en faire sa compagne.

Le Temps des Choix ?
Il n'est pas venu. Tel est le message que Sarthar nous confia dans son infini mansuétude. Aucune Maison n'est prête pour la Bataille Finale. Le Sartharil doit être patient, se battre pour que ses enfants puissent un jour vivre l'éveil des Fils de la Lumière.

Le Réveil des Runkas ?
Il viendra en son heure et à cette heure-là, notre Maison disparaîtra. Le Sartharil doit appréhender le futur suicide de notre Maison. Ce suicide sera nécessaire. Un messager n'a plus de raison d'être quand ses maîtres sont présents. Telle est la destinée de notre Maison.

La Grande Révélation ?
Il est beaucoup trop tôt pour songer à révéler notre rôle à l'humanité. L'homme n'est pas encore capable d'appréhender la vérité. La Grande Révélation viendra d'elle-même, lors du Réveil des Runkas, tout comme la pluie accompagne l'orage.

La Bataille Finale ?
Le Sartharil ne doit pas y songer. Aucun Initié ne peut décider quand elle aura lieu. Seuls les Runkas sont en droit de dire quand et pourquoi l'heure de la Bataille Finale sera venue.

La Missionara ?
Elle est fondamentale. La Missionara est l'un des piliers des Limbes Célestes. Il faut que les hommes tendent vers la lumière pour qu'ils puissent lutter contre leurs cauchemars. La foi de l'homme est une fontaine où les Runkas s'abreuvent dans leur sommeil.

Le Sidhe ?
Notre rôle est de conserver le Savoir des Communications telles qu'elles se développèrent avant le Grand Cataclysme. Petit à petit, nous devons livrer aux hommes les moyens de transcender les distances et de conquérir l'Obscur.

La Toile de Lumiere ?
Il s'agit d'une mission fondamentale dévolue aux Thorgrad. Nous pensons qu'un jour, la Toile de Lumière deviendra un privilège Sartharil. En attendant, nous devons aider les Thorgrad grâce à nos contacts avec le monde des Limbes Célestes.

Les Élus ?
Par les liens particuliers qu'ils entretiennent avec les Runkas, ils doivent être considérés comme les Passeurs entre l'humanité et les Runkas.

La Maison Perdue ?
Il ne s'agit pas d'une légende. Nous savons qu'une Maison disparut au cours de l'histoire. Mais nous ignorons ce qui lui est advenue.

La Troisieme Force ?
Un danger que les Initiés doivent redouter. Gaïa pourrait tromper l'humanité et la détourner des Fils de la Lumière. Nous respectons sa lutte mais nous sommes obligés de la combattre.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La hiérarchie Sartharil

◆ Le Héraut

L'Initié qui triomphe des épreuves devient Héraut Sartharil. Après avoir veillé un Étésien (la période et ce qu'il peut apprendre à ce moment-là sont déterminés par le Meneur du jeu), le Héraut devient un enfant sur lequel ses supérieurs vont veiller avec attention. Contrairement aux autres Maisons, les Sartharil sont extrêmement respectueux à l'égard des nouveaux Initiés. Ils les considèrent comme des enfants et se sentent dans l'obligation de les guider dans le monde tel qu'ils viennent de le découvrir. On demeure Héraut peu de temps chez les Sartharil. C'est une étape transitoire de quelques mois durant laquelle il va appréhender les réalités de la lutte, les enjeux de la Maison et le rôle qu'il va jouer.

LA HIÉRARCHIE SARTHARIL

Statut 1 : Héraut
Statut 2 : Nonce
Statut 3 : Légat
Statut 4 : Consul
Statut 5 : Proconsul
Statut 6 : Ambassadeur



Depuis la découverte du Seigneur Shankr, les Sartharil n'ont pas changé ces règles-là. Au contraire, ils les ont amplifiées et s'arrangent pour que chaque Héraut ait un mentor (de manière psychique — voir ci-dessous —, ou dans la réalité).

◆ Le Nonce

Lorsque le Sartharil devient Nonce, la Maison estime qu'il peut prendre des responsabilités. En d'autres termes, il peut remplir des fonctions importantes tels que la participation à une Cène, le départ dans l'Obscur pour servir la Mercurie, l'étude des Limbes Célestes, etc. Aujourd'hui, deux tiers des Initiés Sartharil sont des Nonces, qui représentent le gros des forces de la Maison.

◆ Le Légat

Ce statut est considéré comme une étape, au même titre que le statut de Héraut.

Le Légat est considéré comme un Consul en devenir.

On reste Légat quelques semaines, jamais plus. On dit alors d'un Initié qu'il est en « légature », autrement dit qu'il est mis à l'épreuve par ses supérieurs. Au cours des semaines en question, le Légat va devoir s'aventurer dans les Limbes Célestes et s'y familiariser.

Un Initié sur trois se révèle incapable de triompher de ces épreuves et finit souvent par redevenir Nonce ou même Héraut si son esprit a été atteint durant cette période.

◆ Le Consul

Il est un rouage essentiel au quotidien Sartharil. Devenir Consul est un sacerdoce, une mission qui consiste à organiser la présence d'une Maison au sein d'un stallite. Contrairement aux Proconsuls et aux Ambassadeurs, le Consul doit se frotter à la réalité. C'est lui qui organise les réunions, qui accueillent et conseillent les jeunes Initiés, qui se chargent de leur offrir le gîte et le couvert, qui choisit tel ou tel lieu « de façade » pour que les Sartharil puissent s'y rencontrer en toute sécurité. Il arrive souvent que les Consuls Sartharil fassent l'acquisition d'une taverne ou de tout autre endroit de ce genre pour servir de repaire dans un stallite. En façade, le Consul est très souvent tenancier.

◆ Le Proconsul

Les Consuls qui accèdent à ce statut sont rares. À ce niveau, le Sartharil se préoccupe uniquement des grands desseins de la Maison : constituer l'Arantèle céleste, voyager régulièrement dans les Limbes Célestes, participer pleinement aux Cènes, servir de mentor psychique à un ou plusieurs Hérauts, etc.

Lorsqu'on devient Proconsul, on abandonne souvent le métier que l'on pouvait exercer en façade. L'investissement requis par l'usage des pouvoirs Sartharil suppose une véritable retraite, loin des fureurs de Sombre-Terre. Cela ne veut pas dire pour autant que le Proconsul passe le plus clair de sa vie en état d'hypnose. Il s'agit pour lui de trouver un lieu propice au recueillement de manière à pouvoir se concentrer à n'importe quelle heure du jour et de la nuit. Un Nonce au minimum est attaché au Proconsul durant ces périodes de retraite qui peuvent durer une vie.

Même si le Proconsul est régulièrement amené à voyager d'un stallite à un autre ou à rejoindre un lieu précis dans l'Obscur, il va devenir un ascète, un ermite immergé dans l'univers Runka. Chaque Proconsul subit cette expérience de manière personnelle et unique. Certains ont un regard empli de sagesse, d'autres s'enferment dans un monde hermétique, incapables de supporter la voix d'un homme et ne communiquant plus que par de petits messages gravés sur l'ardoise.

Au Meneur de jeu de créer comme il l'entend les répercussions que peut avoir une vie plongée dans les Limbes Célestes, la conscience fragmentée dans l'esprit de plusieurs Initiés...

◆ L'Ambassadeur

Seuls les Élus accèdent à ce titre suprême de la hiérarchie Sartharil. Mais aucun Initié de la Maison ne peut prétendre en avoir vu ou rencontré un... Les Élus Sartharil vivent dans le secret le plus absolu et ne communiquent qu'avec les Initiés de la Maison par voie psychique. Lorsqu'ils participent à une Cène, ils rejoignent leurs frères Initiés par l'esprit.

Organisation Sartharil

◆ Les tavernes

On a précisé ci-dessus que les Consuls Sartharil préféraient dissimuler leurs repaires derrière la façade d'une auberge, d'une hôtellerie ou de tout autre endroit permettant à des groupes d'Initiés de se retrouver sans attirer l'attention.

En pratique, les réunions des Initiés se font au cours de la nuit, lorsque les derniers clients titubent vers la sortie ou au petit matin lorsque l'établissement ouvre ses portes. Le Consul a également le devoir de bâtir une salle secrète et insonorisée où il puisse accueillir, à n'importe quel moment, un Proconsul frappé d'Étésie ou un Initié submergé par la puissance d'un chant stellaire. Cette pièce sert également à abriter les Cènes et les réunions importantes qui ne peuvent se dérouler dans une chambre de l'hôtellerie ou autour d'une table de la salle principale.

◆ Les monastères

Les activités particulières de la Maison Sartharil ont convaincu les Consuls de fonder plusieurs monastères dans l'Obscur. Il existe ainsi plusieurs repaires fondés au cœur de l'Obscur, dans des régions extrêmement dangereuses où de rares Marcheurs osent s'aventurer. Peu nombreux, ces monastères se fondent autour d'un Proconsul pour abriter ses activités. Les Sarkesh sont éventuellement appelés en renfort pour permettre au monastère de résister aux assauts des créatures de l'Obscur. D'ailleurs, aucun étranger n'est admis à l'intérieur de l'enceinte. À plusieurs reprises, des Consuls ont gardé les portes du monastère fermées au nez de Marcheurs acculés par des Shankréatures...

LES ENJEUX

L'Exequatur

Les Sartharil usent de ce terme pour désigner l'un des leurs ayant eu l'insigne privilège de transmettre une parole d'un Runka. L'Exequatur se délivre une à deux fois par an et toutes les Maisons doivent en théorie se plier aux ordres d'un Sartharil porteur de l'Exequatur. Les messages délivrés par les Runkas sont très souvent sibyllins et parfois adressés à une seule personne. En jeu, l'Exequatur est un moyen idéal pour commencer une mission...

Notons que seuls des Élus ont, jusqu'ici, été désignés pour porter l'Exequatur.

La Cène, communion psychique

Par la Cène, on désigne une assemblée d'Élus et d'Initiés qui se réunissent pour former une communauté psychique. En règle générale, une Cène se crée au temps d'un Synode ou d'un Conclave. La Cène permet généralement de décupler les pouvoirs Sartharil afin d'envoyer un message dans un endroit difficile ou de venir en aide à des Sartharil en difficulté (effet de Métempsycose).

En jeu, la Cène est un moyen idéal de passer outre les limitations de pouvoir et de sauver un groupe de joueurs en difficulté.

Les Limbes Célestes

Sans doute est-ce la notion la plus controversée au sein des Maisons. En effet, les Sartharil affirment que les rêves des Runkas ont créé, au fil du temps, un monde onirique, une dimension virtuelle de la lumière où certains Initiés Sartharil sont désormais capables de voyager. Cette conception des choses en vaut une autre mais pour les autres Maisons, il ne s'agit que d'un voyage au sein d'un rêve Runka qui n'existe pas réellement.

La réalité est celle des Sartharil, telle que nous l'avons exposés au cours de ce supplément. Aujourd'hui, les Sartharil s'efforcent de comprendre et de découvrir les clés de ces Limbes Célestes afin de s'en servir.

L'Arantele Céleste

Comme il existe une Toile de Lumière, il y aura un jour la Maille Céleste, le lien psychique tissé entre tous les Runkas comme des câbles de lumière. L'Arantèle Céleste est un projet secret, ignoré des autres Maisons (et en particulier des Thorgrad).

L'Arantèle sera à l'image des lignes-ley druidiques, une sorte de Réseau invisible qui permettrait, à terme, de communiquer instantanément à travers le monde entier. La différence fondamentale se situe dans son accessibilité : l'Arantèle devrait, à terme, pouvoir être utilisé par l'humanité toute entière...

L'Etésie, les Étésiens

Le terme « Étésien » désigne les Sartharil enfermés dans un état d'autohypnose. Perdus volontairement ou non dans le monde des Limbes Célestes, les Étésiens sont considérés par leurs frères Sartharil comme des demi-dieux. Dès lors que l'état d'Étésie est avéré, la Maison s'emploie à protéger le nouvel Étésien, à le placer dans les repaires les plus inaccessibles et les mieux défendus.

Au quotidien, l'Étésien livre les visions Runkas dans des bouffées délirantes auxquelles le profane ne pourrait rien comprendre. Seuls les Proconsuls et les Ambassadeurs Sartharil sont capables de déchiffrer les visions qui assaillent les Étésiens. Elles sont d'ailleurs consignées au mot près par les Hérauts. Tout Initié Sartharil aura passé, au début de son initiation, plusieurs jours, voire plusieurs semaines, auprès d'un Étésien pour noter chacune de ses respirations et chacune de ses paroles...

L'exception à la règle, ce sont une dizaine d'Étésiens atteints de somnambulisme. Ces derniers marchent depuis plusieurs années dans l'Obscur, les yeux fermés. Escortés par des Nonces qui se relaient mois après mois, ces Étésiens suivent un chemin ésotérique dont personne ne connaît la finalité.

La Mercurie

Pour le Sartharil, il s'agit d'une mission sacrée. Par Mercurie, on entend tous les efforts auxquels se livrent la Maison pour établir des liens concrets avec les Marcheurs. Le Marcheur intéresse particulièrement les Sartharil dans sa fonction de messager et d'arpenteur de l'Obscur. Les Sartharil distillent donc leur savoir dans les communautés de Marcheurs. Plus récemment, après la découverte du Seigneur Shankr, les Sartharil ont approché Rusk afin de lui donner les moyens de développer son œuvre dans l'Obscur.

LES PNJ

Rosa,
Consul du cabaret des Tendres Joies à Phénice

Rosa est une femme de trente-quatre ans au doux visage, le corps drapé d'habits vaporeux et... aveugle. Cette infirmité ne l'a pas empêchée de devenir le seul Consul phénicien de la Maison Sartharil. Énergique et sévère quand il le faut, les Initiés qui ont servi sous ses ordres l'évoquent la gorge serrée. Véritable mère pour les Hérauts et les Nonces qui se retrouvent dans son cabaret, elle ne dort que trois à quatre heures par nuit, passe de longs moments auprès des Initiés dont la foi est ébranlée et veille sur trois Étésiens (une chose rarissime) dissimulés dans les combles de l'établissement. En façade, le cabaret est situé au beau milieu de la rue des Zigzags du quartier de l'Assommoir. On y sert des alcools capables de terrasser un Dogue, dans une ambiance surchauffée par la présence de jeunes Fouineuses en tenue légère.

Plusieurs Hérauts sont chargés d'assurer la sécurité de l'établissement. Entraînés par Rosa elle-même, ils interviennent très rapidement à la moindre alerte. La réputation du cabaret a depuis longtemps fait ses preuves et ceux qui y échouent savent qu'à la moindre incartade, ils seront expulsés manu militari.

En jeu, Rosa doit apparaître comme une femme charmante et surtout à l'écoute des Initiés. Elle reçoit dans sa chambre, une grande pièce tapissée de tentures grenat et de vieux lustres.

Rosa fédère à elle seule l'ensemble des activités Sartharil à Phénice. Pour ses déplacements, elle marche toujours au bras d'un Initié dont elle a fait son amant.

Ancrene
Proconsul phénicien

Il vit dans le Hammam sanglant des Brumes de la Première Marche (DkE 3, p. 73). Le visage émacié, le crâne chauve et le corps noueux, Ancrêne passe le plus clair de son temps dans les eaux croupies du hammam. Les clients se sont habitués à cet homme silencieux qui passe ses journées dans l'eau. Aucun ne soupçonne qu'Ancrêne met l'endroit à profit pour exercer son art et plonger dans les Limbes Célestes.

Il paye la maîtresse des lieux et son serviteur eunuque pour qu'ils ne posent aucune question et se chargent de lui assurer gîte et couvert.

À sa façon, Ancrêne a fait de ce hammam un précieux ermitage. Il a pris la décision de recevoir une fois par mois des Initiés afin de se frotter à la réalité et éviter de perdre toute notion concrète du combat que mènent les Nonces dans l'Obscur et dans les

ROSA, INITIÉE SARTHARIL

STATUT : 4 (CONSUL)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3
- FORCE 2
- HARGNE 2 / SUPPORTER 5, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 4 / INFLUENCER 4, SÉDUIRE 5
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 5, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 1
- TREMPE 4 / MOTIVER 6, RÉSISTER 5, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 1
- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5, Empathie 6, Représentation 3
- ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes Fouineurs 4, Intendance 2, Légendes 4
- RELATIONS 3 / Phénice : Quartier de l'Assommoir 5
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 2, Obscur 4, Chaos 4, Mortezones 2
- TECHNIQUES 2 / LUMIÈRE 3

ARMURE :

Aucune

ARMES :

Aucune

VIE : 13
ÉNERGIE : 9
ÉNERGIE RUNKA : 10
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 6 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Rayon lumineux	Antarès	5
Invisibilité	Antarès	5
Absorption photonique	Antarès	6
Sens du danger	Orion	4
Conscience cosmique	Orion	4
Détecter les mensonges	Orion	3
Persuasion	Aldebaran	3
Murmure éclairant	Aldebaran	3
Fusion mentale	Sirius	2

Remarque : *Rosa a developpé une sorte de sixième sens qui lui permet de « sentir » les gens, même si elle ne les voit pas. En conséquence, elle est capable d'activer normalement ses pouvoirs, même si elle ne voit pas sa cible au sens où nous l'entendons.*

ANCRÊNE, INITIÉ SARTHARIL

STATUT : 5 (PROCONSUL)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 3
- FORCE 3 / LANCER 2
- HARGNE 2 / SUPPORTER 3, SURPRENDRE 4
- PRESTANCE 3 / INFLUENCER 5
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 4, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 4 / OBSERVER 4, SURVEILLER 5
- TREMPE 4 / MOTIVER 4, RÉSISTER 3, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Poignard 2
- COMMUNICATION 3 / Baratin 2, Éloquence 4, Empathie 5
- ÉRUDITION 3 / Avant 3, Coutumes Fouineurs 4, Légendes 5
- RELATIONS 2 / Phénice : Brumes de la Première Marche 3
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 4, Obscur 3, Mers 4
- TECHNIQUES 1 / Lumière 4

ARMURE :

Aucune

ARMES :

Poignard	1M/Mg	Dommages +2

VIE : 13

ÉNERGIE : 8

ÉNERGIE RUNKA : 11

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 5 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Illuminer un objet	Antarès	6
Vision nocturne	Antarès	5
Invisibilité	Antarès	5
Illusion	Antarès	3
Anticipation	Orion	4
Détecter les auras	Orion	4
Télékinésie	Aldebaran	3
Murmure éclairant	Aldebaran	3
Télépathie active	Sirius	2
Désincarnation	Sirius	2

ruelles des stallites. Au cours de ces réunions protégées par les brumes du hammam, il écoute les Initiés, prodigue des conseils et surtout en repère un dont il se fera le mentor psychique en secret. Voilà près de cinq ans qu'il exerce cette tâche délicate de « parrainage » mental. Il le maintient un mois durant et abandonne son disciple une fois ce délai écoulé. De la sorte, Ancrêne a sans doute sauvé plusieurs vies. En jeu, il est fort possible que le joueur Sartharil rencontre Ancrêne et que celui-ci lui accorde en secret un parrainage mental.

ALGORINE
ÉTESIENNE ITINÉRANTE

Cette femme au teint pâle et aux longs cheveux auburn est protégée par sept Nonces, relevés tous les six mois environ. Algorine était une Proconsul phénicienne avant de plonger en Étésie. Elle fait désormais partie de la famille des Étésiens sillonnant l'Obscur à la recherche de quelque chose ou de quelqu'un.

En réalité, Algorine est prisonnière du rêve d'un Runka de Beltégeuse que les Initiés n'ont jamais découvert. Enfoui profondément dans la terre, ce Runka a été muselé par Gaïa auprès de qui, en théorie, il devait jouer le rôle d'Ambassadeur. Trop jeune pour se défendre, le Runka a donc vécu seul, comme un enfant cloîtré, jusqu'à ce que certains de ses rêves échappent à la vigilance de Gaïa et se dispersent à la surface de Sombre-Terre. Algorine fut la seule Initiée dont les pensées vibrèrent au diapason de celles du Runka.

Depuis, elle vit dans un état permanent de somnambulisme, suivant à la trace les bouffées de rêve qui s'échappent de la terre. Voilà près de quatre ans qu'Algorine erre ainsi dans la Roke sans avoir trouvé le Runka. Plusieurs Nonces sont déjà morts pour la protéger et les Élus ont plusieurs fois hésité à laisser Algorine poursuivre son chemin.

ALGORINE, INITIÉE SARTHARIL

STATUT : 5 (PROCONSUL)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 4 / CAMOUFLER 4, ESQUIVER 3, GRIMPER 2
- FORCE 2 / PORTER 1
- HARGNE 2 / SUPPORTER 3, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 4 / INFLUENCER 4, SÉDUIRE 3
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 5, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 3 / OBSERVER 3, S'ORIENTER 5, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 5, RÉSISTER 4, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Troislame 2
- COMMUNICATION 3 / Éloquence 4, Empathie 6
- ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes Nourrisseurs 3, Légendes 5, Régions : Chaudron des Enfers 3, Religion 3
- RELATIONS 2 / Phénice : Première Coulée 2
- SURVIE 4 / Milieux : Stallite 2, Obscur 4, Marais 2, Mortezone 3
- TECHNIQUES 2 / Corps 3, Lumière 3

ARMURE :

Aucune

ARMES :

Troislame 1M/Mg Dommages +2

VIE : 13

ÉNERGIE : 10

ÉNERGIE RUNKA : 11

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 5 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Vision nocturne	Antarès	6
Rayon lumineux	Antarès	5
Invisibilité	Antarès	5
Perception accrue	Orion	5
Sens du danger	Orion	4
Détecter les auras	Orion	3
Télékinésie	Aldebaran	3
Peur de la Lumière	Aldebaran	3
Murmure éclairant	Adebaran	3
Télépathie passive	Sirius	2
Apaiser la colère	Sirius	2

En jeu, ce personnage peut devenir d'une extrême importance et servir de déclencheur à un scénario mettant en scène la découverte d'un nouveau Runka. Ce dernier est encore trop faible pour rayonner au-dessus de la surface et créer un Puits de lumière. Cela explique pourquoi les Shankréatures ne l'ont pas encore trouvé au même titre que les Initiés et les profanes. En revanche, si un jour il se réveille et si sa lumière s'élance vers le ciel, nul doute qu'une terrible course de vitesse risque de confronter les Maisons et les forces du Seigneur Shankr.

OBJETS ET SERVICES RENDUS

Les révélations

En jeu, la Maison Sartharil peut souvent agir en amont, c'est-à-dire servir de déclencheur à l'histoire et au scénario qui l'accompagnent. Pour le joueur, les Sartharil sont toujours susceptibles de lui faire des révélations sur les Runkas ou sur leurs volontés à l'égard des Initiés, de l'humanité, de Gaïa, etc.
Le joueur qui choisit d'incarner un Sartharil doit comprendre qu'il s'engage à « écouter » la parole Runka, qu'il devra donc devenir le porte-parole de la Phalange. En contrepartie, il peut attendre de sa Maison qu'elle lui confie régulièrement des révélations sur les intentions des Runkas. Le Sartharil est toujours censé avoir une longueur d'avance sur les autres Initiés en ce qui concerne les ordres Runkas.

L'effet Mentor

En jeu, ce sera à vous, Meneur, de décider dans quel mesure le pouvoir des Élus peut s'appliquer sous la forme d'un effet Mentor. Cet effet désigne tous les appuis psychiques dont un Sartharil peut bénéficier.
Que cela se traduise au cours d'une Cène ou par le biais des Limbes Célestes, cet appui peut revêtir les formes suivantes, à titre d'exemples :

◆ La présence psychique d'un Initié (du Consul à l'Ambassadeur) dans l'esprit du joueur.

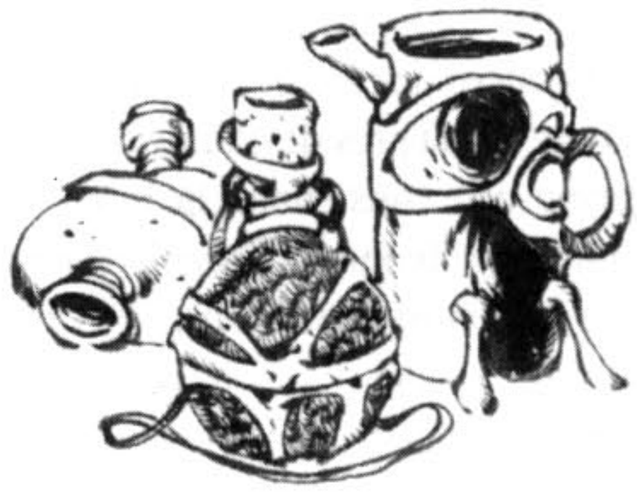
Certains seraient capables de se fragmenter en pensée, d'être dans l'esprit de plusieurs Initiés pour les guider et les conseiller dans leurs missions. Il s'agit bien entendu d'un contact ténu et souvent brouillé. Néanmoins, dans des situations d'urgence, cette présence peut se révéler un atout précieux.
Vous pouvez la mettre en scène de manière visible, auquel cas l'Initié confiera au joueur ses intentions de partager l'intimité de son esprit. Dans ce type de situation, laissez au joueur l'opportunité d'avoir des cas de conscience : on peut être Sartharil, on n'en demeure pas moins sensible à ce genre d'intrusion au cœur de son esprit... Vous pouvez également la mettre en scène de manière invisible, auquel cas le joueur ne sait pas qu'un hôte psychique occupe son esprit. En revanche, il aura plusieurs fois la sensation qu'un ange gardien veille sur lui et l'inspire... (cela peut d'ailleurs causer de vrais problèmes si le joueur ne respecte pas ses devoirs Sartharil alors qu'un Proconsul est présent dans son esprit...)
Efforcez-vous pourtant d'utiliser ce pouvoir de manière positive. Il ne s'agit pas d'espionner les Initiés et de jouer à la police des pensées. L'intention d'un Consul est souvent de protéger un Initié auquel il s'est attaché, de lui servir de mentor afin qu'il progresse sous ses yeux. Une telle relation peut devenir riche et intéressante pour le joueur.

◆ la Métempsycose

En réalité, il ne s'agit pas d'une véritable métempsycose. L'esprit du joueur reste là où il est mais devient passif. En revanche, son corps est possédé et devient la propriété d'un Élu. Car seuls les Élus Sartharil ont ainsi le pouvoir de s'investir totalement dans un corps afin de le manipuler et d'amplifier ses capacités.
En jeu, la Métempsycose doit être utilisée avec beaucoup de prudence. Un tel pouvoir fatigue considérablement l'Élu qui tente l'expérience, sans compter les séquelles qu'une possession de ce genre peut engendrer (notamment en fonction de la résistance instinctive ou volontaire du joueur qui refuse de céder son corps...).
Nous vous invitons à considérer la Métempsycose comme un moyen de résoudre une action héroïque, de permettre à un joueur de se dépasser et de triompher d'une situation impossible.

Les objets de l'Avant

Le Sidhe Sartharil suppose que la Maison conserve les outils de communication dont usaient leurs ancêtres avant le Grand Cataclysme.
Aujourd'hui, et en particulier depuis la découverte du Seigneur Shankr, la Maison Sartharil a décidé de livrer plus facilement certains objets de l'Avant.
Le Meneur de jeu peut piocher, à loisir, dans ceux qui existaient du temps de l'Avant. Néanmoins, il faut avoir à l'esprit que la plupart des instruments de télécommunication datant des années 2050 sont inopérants du fait de leur complexité et de la présence du Noir-Nuage. En revanche, des inventions plus anciennes comme le téléphone ou la radio sont susceptibles de renaître sous des formes variées.



LES MANIFESTATIONS RUNKAS

Indépendamment des pouvoirs conférés aux Élus, il existe une manifestation Runka que l'Initié peut percevoir : le chant stellaire. Les Sartharil ont appris à être en résonance avec le chant stellaire bien mieux que les Initiés des autres Maisons. Ce chant stellaire (rappelons qu'il s'agit d'une communion entre Runkas qui se propage à la surface de la Terre et que l'homme perçoit comme un chant sublime) intervient rarement et représente aussi bien un danger qu'un avantage.

◆ Un danger car si la majorité des Initiés peuvent être inspirés par un chant stellaire, les Sartharil, eux, peuvent y perdre la raison. En choisissant de développer leur résonance à ce chant Runka, ils ont augmenté les chances d'y succomber tant il est puissant en certaines occasions. En théorie, seuls les Élus sont en droit d'être en résonance avec un chant stellaire lorsque celui-ci est signalé. Dans ce cas, s'ils constatent que le chant peut être appréhendé par les autres Initiés, ils vont voyager avec lui (comme s'ils accompagnaient une vague) et autoriser les Initiés Sartharil à profiter de son influence. Malheureusement, il arrive que le chant soit si puissant que même les Élus ne puissent l'accompagner. Dans ce cas, aucun Sartharil ne doit, en théorie, s'ouvrir au chant stellaire. Au contraire, il doit se comporter comme les autres Initiés et accepter que le chant est une influence en deçà de ce qu'il pourrait en tirer. Au cours du temps, certains Initiés ont désobéi à cet ordre formel et sont devenus fous. Pour autant, ils ne sont pas plongés en Étésie. Submergé par la lumière mystique, leur cerveau a été brûlé. La plupart de ces victimes ont été exécutées (leur folie risquait de nuire à la Maison…) même si la légende prétend que certains ont survécu et hantent l'Obscur.

LE CHANT STELLAIRE

Quand un Initié perçoit un chant stellaire, il a le choix d'entrer en résonance, ou de refuser de se laisser inspirer. Le MJ se contente de décrire si le chant stellaire est « léger », « moyen », « puissant » ou « très puissant ».
En fait, la puissance d'un chant stellaire varie sur une échelle de 1 à 10. Un Initié, s'il tente d'entrer en résonance, doit surpasser la puissance du chant. Le MJ lance les dés correspondant au niveau du chant stellaire et comptabilise les résultats. De son côté, l'Initié lance un nombre de dés correspondant à son Énergie Runka et comptabilise également les succès. Un Initié Sartharil bénéficie de 2 dés supplémentaires à lancer pour ce jet.
On procède ensuite à la soustraction :
(nombre de succès de l'Initié) – (nombre de succès du chant stellaire)
et on se reporte au tableau suivant :

–3 ou moins :	L'Initié devient fou à lier. Il ne peut plus être joué par le joueur, qui doit remettre sa fiche au MJ.
–1 ou –2 :	Le cerveau de l'Initié est submergé : il perd immédiatement (niveau du chant) points de vie. Il a droit à un jet de Résistance pour limiter les dégâts.
0 :	La résonance a échoué.

1 et plus : L'Initié est entré en résonance avec le chant stellaire. Si l'Initié n'est pas Sartharil, il bénéficie de (niveau du chant / 2) points d'Énergie Runka supplémentaires tant qu'il restera sur la « vague » du chant stellaire. Ces points sont provisoires, et exceptionnellement, le maximum de 12 peut être dépassé. Si l'Initié est Sartharil, il bénéficie de (niveau du chant) points d'Énergie Runka supplémentaires tant qu'il reste sur la vague du chant stellaire. Si le stellaire correspond à son Clan d'adoption, l'Initié Sartharil récupère deux fois plus vite ses points d'Énergie Runka utilisés.
Si l'Initié n'a pas tenté d'entrer en résonance, il ne risque rien.

◆ Un avantage car le Sartharil peut s'abreuver, bien plus que les autres, à la lumière mystique propagée par le chant stellaire. Dans ces conditions, les pouvoirs et les capacités du Sartharil sont décuplés, en particulier s'il s'agit d'un chant de son stellaire d'adoption.

LES REPAIRES

◆ <u>Dans les stallites :</u> lorsqu'un Sartharil cherche un refuge de sa Maison, il attend la nuit et cherche le point le plus haut du stallite afin d'user de son pouvoir « Murmure éclairant ». Dans ce cas, il y a de fortes chances pour que le murmure finisse par effleurer les oreilles d'un Sartharil (à condition, bien sûr, que la Maison soit représentée dans ce stallite…). S'il ne possède pas ce pouvoir, il peut se rendre dans les Haltes et faire savoir qu'ils cherchent des Marcheurs pour une expédition dans la zone la plus dangereuse de la région (le plus souvent, il s'agit d'une Mortezone). Les Sartharil usent de ce moyen pour savoir si l'un des leurs cherche à les contacter. Dès qu'une rumeur de ce genre naît dans une Halte, la Maison dépêche l'un des siens. Neuf fois sur dix, il s'agit d'un Initié (qu'aucun Marcheur n'a contacté en connaissant la destination de l'expédition…).

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein de la Maison.

SENS + SURVEILLER : 3R
Les Sartharil passent beaucoup de temps dans les tombeaux à rêve pour rester proches de la conscience des Runkas. C'est pour cela qu'on les considère souvent comme les gardiens spirituels de ces lieux magiques. Cette épreuve a pour but de tester l'aptitude de l'Initié à protéger le tombeau à rêve.

TREMPE + SURMONTER : 2R
La résistance psychologique est certainement la capacité la plus importante parmi toutes celles que l'on attend d'un Initié. La Maison Sartharil occupe une fonction délicate au sein de la communauté des Initiés et ses membres doivent supporter le message Runka.

PRESTANCE + INFLUENCER : 4R
Durant cette épreuve, les Sartharil testent le charisme de leurs nouvelles recrues. Ceux-ci doivent être capables d'influencer un individu pour l'amener à céder.

COMMUNICATION + ÉLOQUENCE : 3R
COMMUNICATION + EMPATHIE : 2R
Par ces deux tests, les Sartharil espèrent retenir les futurs membres les plus prometteurs dans le domaine de la communication et du passage des idées. Les Sartharil sont des diplomates et des messagers et leur capacité à dialoguer et à discourir doit être parfaite.

ÉRUDITION + LÉGENDES : 2R
ÉRUDITION + LETTRES : 3R
Ces deux épreuves ont été mises en place par la Maison Sartharil pour s'assurer que ses membres soient suffisamment cultivés. Ils estiment que la connaissance est une arme redoutable et que l'ignorance est l'arme du Mal.

SURVIE + OBSCUR : 2R
SURVIE + 1 MILIEU (AU CHOIX) : 4R
La réalisation de la Mercurie et de l'Arantèle céleste suppose que l'Initié Sartharil soit parfaitement capable de survivre dans des milieux hostiles. On attend donc d'un futur Sartharil qu'il connaisse bien l'Obscur et qu'il maîtrise un autre milieu de son choix.

TECHNIQUE + LUMIERE : 3R
Comme la plupart des autres Maisons, les Sartharil attribuent une très grande importance aux techniques de la lumière. Ils pensent qu'en étudiant celles-ci ils pourront mieux connaître les Runkas et leur nature.

2.8 - LA MAISON THORGRAD

MYTHOLOGIE ET HISTOIRE

La Maison de la Magie Stellaire a longtemps tissé sa toile à travers les magies traditionnelles de notre monde. Elle inspira celles des Kabbalistes du XVIII[e] siècle en Europe orientale, elle fut au cœur des manifestations tangibles du Tantrisme dans les sectes hindoues et bouddhistes, elle essaima de l'Afrique aux Antilles par le biais des rites vaudous, elle se consolida à travers les survivances mexicaines des cultes mayas, elle surgit à travers la Golden Dawn de l'ère victorienne...
Au XX[e] siècle, la Maison connut pourtant ses heures les plus sombres, écartelée entre les tenants d'une magie pure et ceux qui voulaient se servir de leur époque. Tandis que des Initiés se cachaient dans les profondeurs des grandes villes pour pratiquer des rites ancestraux, d'autres utilisaient le Réseau comme une ébauche de la Toile de Lumière et cherchaient à décupler leurs pouvoirs par la biogénétique.
En 2034, les deux camps firent scission et s'affrontèrent dans une guerre secrète qui fit de nombreuses victimes. Le Grand Cataclysme allait soudain mettre un terme à cette lutte fratricide.
Du jour au lendemain, il n'y eut plus qu'un seul camp, celui de la magie et ceux qui avaient prêché l'alliance de la magie et de la technologie se turent à jamais.
La disparition du savoir, de la technique et des moyens informatiques servit la cause Thorgrad. Dès les premières années qui suivirent le Grand Cataclysme, la Maison Thorgrad fut la première à se doter de structures d'envergure.

Dès lors, elle mit tout en œuvre pour servir son ultime dessein, baptisé la « Haute Homogénie » : phagocyter les autres Maisons pour qu'il n'en reste qu'une, celle de la Magie Stellaire.
Au cours des trois cents ans passés, la Maison s'est confondue avec le secret de la Haute Homogénie. Les Élus Thorgrad ont travaillé dans ce sens et ont fini par imposer, il y a près de cent ans, le principe des Prévôtés, tribunaux Thorgrad chargés de juger les querelles entre Maisons. Il y eut également de nombreux essais de la Toile de Lumière. Des Thorgrad y perdirent la vie, d'autres devinrent fous mais au final, lorsque le Seigneur Shankr fut découvert, une Toile fut créée et maintenue pendant plusieurs secondes entre tous les Initiés.



ARCHÉTYPE

Stellaire

- Choix 1 : Sirius, Sagesse
- Choix 2 : Alphard, Feu
- Choix 3 : Altaïr, Courage
- Choix 4 : Lyre, Guérison

Les tombeaux à reve

Ils sont les fondements de notre existence et doivent être protégés à tout prix. Chaque tombeau que le Shankr envahit brise un pilier de la puissance stellaire. Le Thorgrad doit se battre pour que les tombeaux soient inviolés.

L'Archessence Runka

Le sang des dieux est sacré. Nous devons l'utiliser avec prudence, veiller à ce qu'il n'échoue pas entre les mains du Shankr ou des profanes. Nous pensons que notre rôle est, à terme, de contrôler l'utilisation de l'Archessence Runka, de former des Initiés capables de l'appréhender dans son ensemble. L'avenir ne dit pas dans quelle mesure les Initiés pourront continuer à user impunément du sang des Fils de la Lumière.

Le Seigneur Shankr

L'ennemi ne doit pas être vaincu par les Initiés. Les Maisons n'en ont pas le pouvoir. Il faut attendre le Réveil des Runkas et la Bataille Finale. Jusque-là, notre rôle se borne à protéger les tombeaux à rêve et à préparer l'humanité à accueillir les Fils de la Lumière.

Les Sarkesh

Ils sont trop belliqueux. Leur témérité risque un jour de nuire à notre cause. Ils pensent que le combat se livre par l'épée alors que les pouvoirs de la lumière sont seuls capables de vaincre la Darkessence. Nous devons être attentifs à ce que font les Sarkesh, calmer leurs esprits et en faire des pions qui serviront la cause de la Maison Thorgrad.

Les Sartharil

Ils sont sans doute les seuls à comprendre les enjeux de notre lutte. Les Sartharil sont nos meilleurs compagnons, ceux que la patience conduira à la victoire. Sans eux, nous ne sommes pas en mesure de communiquer avec les Fils de la Lumière et surtout nous ne pourrons jamais approcher les Limbes Célestes. Nous devons respecter le Sartharil au même titre que nos frères.

Les Kyrim

Ils ne méritent sans doute pas que l'on s'intéresse à leur lutte. Ils ont choisi la Nature et ce choix les rapproche de Gaïa la maudite. Néanmoins, soyons indulgents à l'égard du Kyrim. Lorsque l'heure sera venue, nous aurons sans doute besoin d'eux pour réensemencer notre Terre.

Les Phryenti

Elles sont dangereuses, capables du pire. Le Thorgrad doit lutter contre les pouvoirs des Phryenti, affaiblir le monopole qu'elles exercent sur le choix des futurs Initiés. Ce pouvoir-là n'est pas tolérable. Le Thorgrad doit composer avec la Phryenti jusqu'à ce qu'elle cède son pouvoir à notre Maison.

Le Réveil des Runkas

Il viendra lorsque les Runkas l'auront décidé. Aucun Initié, aucun homme ne peut décider quand et pourquoi les Runkas estimeront que leurs forces sont suffisantes pour se lever et combattre le Shankr. En revanche, le Thorgrad doit être prêt pour ce jour-là. Notre Maison doit devenir la seule à qui les Runkas confieront le destin de la Terre.

La Grande Révélation

Les Thorgrad choisiront la date et l'heure de la Grande Révélation. Elle sera nécessaire pour que l'humanité s'engage à nos côtés et faire ainsi disparaître définitivement la Darkessence. Nous devons préparer cette date historique, faire comprendre peu à peu à l'homme que les Runkas sont une réalité.

Le Temps des Choix

Nous pensons qu'il est venu avec la découverte du Seigneur Shankr. Seulement, le Temps des Choix ne signifie pas que les Maisons doivent agir différemment. La présence du Seigneur Shankr ne remet pas en cause le visage de notre lutte. Ne cédons pas à la panique. Au contraire, profitons de cette découverte pour cimenter la volonté des Initiés et affirmer la toute-puissance des Thorgrad.

La Bataille Finale

Nous serons pour les Runkas les prophètes de l'ère nouvelle, les flambeaux d'une nouvelle humanité. S'il ne doit rester qu'une Maison après la Bataille, ce sera celle des Thorgrad. Les Runkas reconnaîtront nos pouvoirs et feront de nous leurs serviteurs sur la Terre.

La lutte contre les Shankréatures

Le Thorgrad se bat avec les pouvoirs qu'il tient des Stellaires. Seuls ces pouvoirs peuvent nous conduire à la victoire et nous permettre d'écraser les armées noires du Seigneur Shankr. Le Thorgrad ne s'abaissera jamais à salir ses mains sur une Shankréature. La Darkessence est trop dangereuse. Il faut la combattre par la magie. La magie conférée par l'Alliage Céleste est notre glaive.

La missionara

Son intérêt est indéniable et le Thorgrad doit soutenir la missionara. En revanche, il doit être moins timide que ses frères des autres Maisons. La missionara est sacrée mais elle doit aller plus vite, elle doit s'ancrer plus profondément dans l'esprit de l'humanité. Le Thorgrad doit se battre au quotidien pour que l'homme tende vers le culte des Fils de la Lumière.

Le Sidhe

Le Sidhe est une perte de temps. Il ne sert à rien de s'intéresser à l'Avant. Nos ancêtres n'ont rien pu faire contre le Seigneur Shankr. L'espoir n'est pas dans une vaine technologie ou même la Culture de l'Avant. Non, le Thorgrad est un homme de son époque, un Initié qui use de sa magie pour faire triompher la lumière.

Les Élus

L'Élu, quel qu'il soit, mérite le respect du Thorgrad. L'Élu n'appartient pas aux Maisons. Il est bien au-delà des querelles entre Initiés. Tous les Élus rejoindront un jour les rangs Thorgrad.

La Toile de Lumiere

Nos pouvoirs, seuls, ont permis la Toile de Lumière. Elle est le moyen d'organiser la lutte et de fédérer les Initiés autour de notre Maison. Elle doit devenir instrument de propagande et surtout échapper à l'influence des Sartharil. À terme, il faudra se passer d'eux, quoi qu'il en coûte.

La Maison Perdue

Elle a pu exister mais sa disparition a été constatée depuis si longtemps... À quoi bon se retourner vers le passé ? Ceux qui parlent de la Maison Perdue perdent leur temps au même titre que ceux qui s'intéressent à l'Avant.

La Troisieme Force

Gaïa représente un terrible danger, équivalent au Seigneur Shankr. Elle risque de duper l'humanité, d'introduire le doute dans l'esprit des Kyrim et surtout de lutter pour sa survie en s'alliant au Seigneur Shankr. Les Gaïens, leur culte et tout ce qui se rattache à la Troisième Force doivent disparaître de la surface de Sombre-Terre.

ORGANISATION, MODE DE FONCTIONNEMENT

La Hiérarchie Thorgrad

◆ Le Médian

À ce premier échelon de la hiérarchie, l'Initié Thorgrad requiert toute l'attention de ses supérieurs. Il s'agit ni plus ni moins de lui enseigner le respect de sa Maison et la méfiance à l'égard des autres. Durant les cours, l'Initié appréhende petit à petit la puissance Thorgrad et doit être convaincu que l'Anastomose est une nécessité. Tous ceux qui pensent le contraire sont immédiatement signalés aux Prévôts et subiront de nouvelles épreuves jusqu'à ce qu'ils se plient au dogme Thorgrad.
L'essentiel des cours consiste à former l'Initié à la rhétorique, à lui enseigner l'histoire des autres Maisons afin qu'il puisse connaître leurs forces et leurs faiblesses.
On reste Médian tant que vos supérieurs estiment que vous n'êtes pas formaté à ce dogme. Chaque Médian dépend nécessairement d'une Prévôté installée dans un stallite.

◆ Le Médial

On devient Médial lorsque la Prévôté donne son accord. À cet échelon, les Thorgrad estiment que vous êtes en mesure de représenter le dogme, de le servir et surtout d'utiliser vos pouvoirs de la meilleure façon possible. Les Médiaux constituent le gros des forces Thorgrad. Ils peuvent servir dans une Prévôté, ils peuvent assister leurs supérieurs pour la Toile de Lumière et partir dans l'Obscur pour représenter leur Maison. La majorité des Thorgrad qui font partie des Phalanges de Lumière sont des Médiaux. Cela suppose que l'Initié est désormais capable de semer le doute dans l'esprit de ses frères, de les amener petit à petit à penser que la Maison Thorgrad est la seule à pouvoir un jour assumer la Bataille Finale.

◆ Le Prévôt

Les Prévôts cherchent en permanence ceux qui pourront un jour les remplacer. Chaque Prévôt a le devoir de repérer parmi les Médiaux son futur disciple, celui qui lui succédera.
Chaque Prévôté compte trois Prévôts pour un stallite moyen. À Phénice, ils sont cinq pour rendre la justice.
Lorsque l'on est repéré par un Prévôt, ce dernier vous demande officiellement de devenir son disciple. L'Initié a la liberté d'accepter ou de refuser. S'il refuse, il restera Médial toute sa vie, ce qui n'est pas en soi considéré comme une punition. En revanche, s'il accepte, il sera susceptible de devenir Prévôt mais également de se hisser dans la hiérarchie.
Une fois que l'Initié est disciple, sa personne est exclusivement attachée au service de son maître. Cela ne signifie pas forcément qu'il se trouve auprès de lui en permanence. La formation varie en fonction des Prévôts. Certains préfèrent enseigner les rouages de la justice, d'autres préfèrent mettre à l'épreuve leur disciple en l'envoyant dans l'Obscur. Aujourd'hui, il arrive que certains Thorgrad qui font partie d'une Phalange de Lumière soient de futurs Prévôts en formation. Ils le deviendront lorsqu'ils auront, par exemple, converti l'un de leurs frères au dogme Thorgrad...
Une fois que le Prévôt estime que son disciple est prêt, il lui cède sa place et devient généralement Anastos.

◆ L'Oracle

Ce statut est très spécifique au sein de la Maison. En effet, il désigne ceux qui, parmi les anciens Prévôts, seront en mesure de donner la pleine mesure de leurs pouvoirs divinatoires. Les Oracles sont peu nombreux et consacrent l'essentiel de leur temps à percer les brumes du futur pour connaître l'heure du Réveil des Runkas. Cette tâche n'est pas considérée comme une hérésie par les Thorgrad. Il ne s'agit pas de violer l'intimité des Runkas mais bel et bien d'anticiper la Bataille Finale afin de la préparer. Les Oracles ne sont bien évidemment pas capables de percer le futur aussi loin. Au quotidien, ils usent de leurs pouvoirs pour évaluer la réussite d'une mission ou anticiper les actions des autres Maisons.
La mission principale de l'Oracle est celle d'un inquisiteur du futur. Il doit renseigner le plus précisément sa Maison sur les actions de ses adversaires et permettre aux Thorgrad de s'organiser en conséquence.

LA HIÉRARCHIE THORGRAD

Statut 1 : Médian
Statut 2 : Médial
Statut 3 : Prévôt
Statut 4 : Oracle
Statut 5 : Anastos
Statut 6 : Homogiarque

◆ L'Anastos

À ce stade de la hiérarchie, le Thorgrad maîtrise suffisamment ses pouvoirs pour découvrir les véritables desseins de la Maison, c'est-à-dire la Haute Homogénie. Les Anastos sont peu nombreux, choisis parmi les Oracles et présents uniquement dans les grands stallites. Phénice et Nâh comptent chacun trois Anastos.

L'Anastos s'occupe de la politique Thorgrad à l'échelle du stallite ou de la région. C'est à lui qu'une Prévôté doit rendre des comptes, c'est à lui qu'elle doit obéir lorsqu'il ordonne telle ou telle action.

◆ L'Homogiarque

Ce titre désigne les Élus Thorgrad. Ceux-ci servent la Haute Homogénie, convaincus que seule la magie Runka pourra un jour triompher de l'adversité. Les Homogiarques s'emploient la plupart du temps à sillonner l'Obscur, de stallite en stallite, pour rencontrer les Élus des autres Maisons. Sous le couvert de l'Anastomose, ils essaient de persuader leurs pairs d'en finir avec les querelles intestines qui déchirent les Maisons. Petit à petit, et en particulier depuis la découverte du Seigneur Shankr, leurs voix finissent par ébranler la conviction de certains Élus.

Aujourd'hui, vous pouvez estimer qu'un Elu de chaque Maison est suffisamment douteux à l'égard de sa Maison pour renseigner la Maison Thorgrad ou du moins servir ses intérêts à part égale avec ceux de sa propre Maison.

Organisation Thorgrad

◆ La Prévôté

Elle constitue l'unique structure Thorgrad et se divise en deux activités distinctes : son rôle à l'égard des Initiés et son rôle de justice vis-à-vis des autres Maisons.

◆ Son rôle de justice

Les trois Prévôts se réunissent en fonction des affaires portées à leur intention par l'Initié d'une Maison. Ils rendent une justice particulièrement sévère et sont chargés de sanctionner les fautes graves entre Initiés de Maisons différentes. Ces Prévôtés sont bien évidemment secrètes et élisent généralement domicile dans les souterrains et les caves. Il en existe également une qui se déplace dans la Roke, sous le couvert d'un convoi de missionaires comptant deux chapelles. La justice telle qu'elle est rendue par les Prévôtés est respectée par les autres Maisons. Néanmoins, des voix s'élèvent ici et là pour condamner le monopole des Thorgrad acquis au cours de l'histoire.

◆ Son rôle à l'égard des Initiés

Les affaires de justice sont rares et permettent aux Prévôts de se consacrer aux Initiés qui rejoignent les rangs de la Maison. Dans ce cas, les réunions ont lieu aux mêmes endroits, c'est-à-dire dans des lieux cachés et le plus souvent en sous-sol.

LES ENJEUX

L'Anastomose

Cette mission sacrée consiste à effacer les différends entre les Maisons, à servir la cohésion entre les Initiés. Il s'agit d'un devoir de médiation, et aux premiers échelons de la hiérarchie Thorgrad, cela se traduit par une volonté quotidienne de réconcilier, de comprendre, d'être à l'écoute et d'accepter de souffrir pour que les Initiés comprennent que toutes les Maisons doivent s'unir pour triompher. Il s'agit bien entendu d'une façade. Au-delà de l'Anastomose, enjeu connu des autres Maisons, il y a la Haute Homogénie, le dessein secret des Thorgrad.

La Haute Homogénie

Elle cristallise l'aspiration hégémonique de la Maison et n'est connu que d'une poignée de hauts dignitaires Thorgrad. De tout temps, cette Maison a voulu la réconciliation entre tous les Initiés afin de gommer les différences et de réunir toutes les Maisons dans une seule : la leur. La Toile de Lumière est une expression de la Haute Homogénie. Les Thorgrad espèrent ainsi manipuler la conscience des Initiés et à terme, provoquer un véritable coup d'état au sein des Maisons. La découverte du Seigneur Shankr sert admirablement bien la cause Thorgrad. Elle a rapproché les Maisons et a fourni un excellent prétexte à la formation des Phalanges de Lumière où les Thorgrad peuvent placer les leurs en toute impunité afin de manipuler les esprits et semer le doute dans la conscience de leurs frères.

À l'heure actuelle, la Haute Homogénie est planifiée dans le plus grand secret par des sortes de commissaires politiques qui s'emploient à convaincre les Initiés Thorgrad. Ceux qui vont rejoindre les Phalanges de Lumière ne savent pas qu'ils vont servir la Haute Homogénie. Ils pensent agir au nom de l'Anastomose. En réalité, ces commissaires politiques se servent des Initiés pour implanter le doute et par la suite saper la crédibilité des autres Maisons.

La propagande Thorgrad

En jeu, la Haute Homogénie se traduit par une mission de propagande sourde et rarement volontaire. Lors de sa formation, l'Initié Thorgrad apprend à considérer le danger représenté par la séparation des Maisons. Il est également persuadé que le « pouvoir Thorgrad » est le plus grand et que les autres n'en sont que des applications.

Le plus souvent, l'Initié Thorgrad va traquer les erreurs chez ses frères

Initiés tout en restant fidèle à l'Anastomose. Il s'agit de pointer du doigt ces erreurs sous prétexte d'en tirer parti. Au cours de l'histoire, de nombreux Initiés mis en doute ont fini par déserter leur Maison pour rejoindre le rang des Thorgrad.
Aujourd'hui, la propagande franchit une étape de plus. La constitution des Phalanges de Lumière suppose une influence grandissante des Thorgrad qui vont pouvoir s'immiscer dans la plupart des groupes disparates ainsi formés.

La Toile de Lumiere

Avant d'être un instrument de propagande, la Toile de Lumière est un moyen extraordinaire de tisser une toile entre tous les Initiés afin de permettre de communiquer par l'esprit. Les Thorgrad ont la ferme intention d'être un jour en mesure de maintenir la Toile de Lumière en permanence.
Pour l'instant, l'énergie des Thorgrad est insuffisante. Il faut attendre que leurs rangs s'agrandissent et avoir le temps de former près d'une centaine d'entre eux pour maintenir la Toile.

La Justice céleste

Elle a vu le jour grâce à la position de médiatrice affichée par la Maison Thorgrad. Au nom de l'Anastomose, les Thorgrad persuadèrent les autres Maisons qu'il fallait aux Initiés une justice. En théorie, cette justice devait être « au-dessus » des Maisons. À l'époque, les Initiés dans leur ensemble n'avaient pas entrevu le danger et ne réclamèrent pas une parité au sein des Prévôtés créées pour l'occasion.
Au fil du temps, les Prêvots sont devenus juges des querelles qui engagent une Maison contre une autre. Tous ces juges sont Thorgrad et servent habilement la Haute Homogénie par le biais de leur statut...

LES PNJ

Lordoss
Prévot phénicien

Ce grand échalas, au regard torve et à la barbiche teinte d'un rouge vif, est l'un des cinq Prévôts de Phénice. Il occupe un rôle spécifique dans la Prévôté : s'occuper de l'hôtellerie construite au sein de la Fourmilière phénicienne.
Cette hôtellerie a été aménagée dans le réseau et Lordoss hante les lieux de jour comme de nuit. Vêtu d'une houppelande d'un gris terne, il est toujours là où on ne l'attend pas, surgissant d'un corridor ou d'une zone d'ombre. Lordoss est un homme accueillant pour qui le rencontre pour la première fois. Il l'est surtout en présence des Initiés des autres Maisons. C'est au fil des jours que l'on finit par ressentir l'atmosphère pesante de l'hôtellerie, que l'on finit par sursauter lorsque Lordoss, soudain, vous pose une main sur le dos sans que vous l'ayez entendu approcher.
Lordoss sait devenir discret. Il se déplace en silence et note chaque détail de ce qu'il voit ou entend. Lorsqu'il revêt l'habit d'un juge, il a la réputation de rendre des sentences sévères et souvent disproportionnées.
Bref, si on est Initié sans être Thorgrad et si on connaît le personnage, on apprend à s'en méfier.

Joshua
Oracle phénicien

Ce vieil homme compte parmi les plus grands Oracles de son époque. Installé dans la Halte des Ombres, il vient en aide aux malheureux qui sont installés dans le Lazaret. Cette activité lui permet de consulter sous une tente (où il vit au quotidien) les Initiés qui viennent l'écouter ou exiger son Devoir Divinatoire.
Joshua ne connaît pas le principe de la Haute Homogénie. Il est devenu Oracle par son talent et ses pouvoirs à prédire l'avenir. En revanche, les Anastos n'estiment pas qu'il est assez fiable pour lui confier ce secret.
Car Joshua est un homme bon. Derrière ses yeux couleur d'eau marine se cache l'âme d'un Samaritain. Il reçoit souvent des Initiés pour parler de leur vocation, pour évoquer avec eux la lutte quotidienne des Maisons sur Sombre-Terre. Joshua croit sincèrement à l'Anastomose et intervient souvent pour éviter qu'un incident entre Initiés soit porté devant les Prévôts. Sa franchise et son charisme lui ont permis de régler nombre de différends à l'amiable, lui valant la méfiance des cinq Prévôts de Phénice.
Si le joueur vit ou passe à Phénice, il aura nécessairement entendu parler de Joshua et pourra trouver, auprès de lui, un soutien et une aide précieuse.

Feyrehine.
Anastos phénicien

Des trois Anastos présents à Phénice, Feyrehine est la seule femme. Les cheveux filasses, la peau parcheminée et son corps malingre drapé dans une robe en velours noir, elle arpente la Première Marche de jour comme de nuit.
Feyrehine consacre son temps à observer le comportement des profanes. Elle s'attache donc à l'application de la missionara, vue à travers le prisme Thorgrad. Son objectif est non seulement de guider les hommes vers la lumière mystique mais également vers les Thorgrad. Bref, Feyrehine s'emploie à familiariser les profanes à la magie des stellaires et à les détourner des objets de l'Avant. Pour cela, sous le couvert de jouer une vieille femme un peu folle qui agite des gris-gris, elle utilise réellement ses pouvoirs.
Les Elus ont mis en cause cette méthode périlleuse avant d'en constater l'efficacité. De fait, l'action de Feyrehine permettra, au jour de la Grande Révélation, de pratiquer la magie sans que l'humanité ne crie à l'hérésie ou n'élève des bûchers.

LORDOSS, INITIÉ THORGRAD

STATUT : 3 (PRÉVÔT)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 5, ESQUIVER 4, GRIMPER 3
- FORCE 2 / LANCER 2, PORTER 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 2, SUPPORTER 2, SURPRENDRE 6
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 3, INFLUENCER 5
- RÉSISTANCE 3 / CONTRÔLER 2, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 3
- SENS 4 / OBSERVER 5, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 5
- TREMPE 3 / MOTIVER 4, RÉSISTER 3, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Entrailleur 2, Micropistol 4
- COMMUNICATION 3 / Éloquence 5, Marchandage 3
- ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes Bâtisseurs 3, Légendes 4, Lettres 5, Religion 3
- RELATIONS 3 / Phénice : La Fourmilière 4
- SURVIE 2 / Milieux : Stallite 3, Obscur 2
- TECHNIQUES 2 / Corps 3

ARMURE :
Aucune

ARMES :

Entrailleur	1M/Mg Dommages +2, Défense +1	
Micropistol (*)	Dommages +3 Rech. 0 Passe	10/20/40

(*) Cf. le supplément Artefacts. Le Micropistol peut tirer jusqu'à cinq Fléchettes (1 par Passe) sans être rechargé. Lordoss dispose de divers poisons dont il se sert pour empoisonner ses fléchettes (cf. DkE p. 83 ou le supplément Artefacts).

VIE : 13
ÉNERGIE : 8
ÉNERGIE RUNKA : 9
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 8 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Télépathie active	Sirius	5
Télépathie passive	Sirius	6
Désincarnation	Sirius	5
Température	Alphard	4
Mur de flammes	Alphard	5
Face au Shankr	Altaïr	3
Courage minéral	Altaïr	4
Contrôle physiologique	Lyre	2
Antidote	Lyre	2

JOSHUA, INITIÉ THORGRAD

STATUT : 4 (ORACLE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 2
- FORCE 2
- HARGNE 2 / AGRESSER 1, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 3
- PRESTANCE 4 / IMPRESSIONNER 2, INFLUENCER 5, SÉDUIRE 4
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 4, ENDURER 4, RÉGÉNÉRER 4
- SENS 4 / OBSERVER 6, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 4
- TREMPE 4 / MOTIVER 6, RÉSISTER 5, SURMONTER 5

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 2 / Falchion 3
- COMMUNICATION 4 / Éloquence 5, Empathie 3
- ÉRUDITION 3 / Avant 4, Coutumes Prôneurs 3, Légendes 5, Lettres 4, Religion 4
- RELATIONS 4 / Phénice : Halte des Ombres 5
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 3, Obscur 3
- TECHNIQUES 2 / Corps 4

ARMURE :
Vêtements renforcés (Pr 1)

ARMES :

Falchion	1M	Dommages +3 Défense +1

VIE : 11
ÉNERGIE : 9
ÉNERGIE RUNKA : 10
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA : 1 toutes les 6 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Concentration	Sirius	5
Télépathie passive	Sirius	3
Fusion mentale	Sirius	6
Apaiser la colère	Sirius	5
Feu	Alphard	4
Enflammer le métal	Alphard	4
Moral	Altaïr	4
Surmonter la douleur	Altaïr	3
Soigner une blessure	Lyre	3
Soigner une maladie	Lyre	2

FEYREHINE, INITIÉE THORGRAD

STATUT : 5 (ANASTOS)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 5, ESQUIVER 3, GRIMPER 2
- FORCE 2
- HARGNE 3 / AGRESSER 2, SUPPORTER 4, SURPRENDRE 6
- PRESTANCE 3 / IMPRESSIONNER 5, INFLUENCER 6, SÉDUIRE 1
- RÉSISTANCE 2 / CONTRÔLER 4, ENDURER 5, RÉGÉNÉRER 5
- SENS 4 / OBSERVER 6, S'ORIENTER 3, SURVEILLER 6
- TREMPE 4 / MOTIVER 4, RÉSISTER 5, SURMONTER 4

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Poignard 3
- COMMUNICATION 4 / Baratin 5, Éloquence 5, Empathie 5, Représentation 6
- ÉRUDITION 3 / Avant 5, Coutumes Fouineurs 5, Légendes 5, Lettres 5, Religion 5
- RELATIONS 2 / Phénice : Première Marche 3
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 5, Obscur 3
- TECHNIQUES 1 / CORPS 3

ARMURE :
Aucune

ARMES :
Poignard 1M/Mg Dommages +1

VIE : 12

ÉNERGIE : 11

ÉNERGIE RUNKA : 11

RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 5 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Télépathie active	Sirius	6
Télépathie passive	Sirius	5
Désincarnation	Sirius	5
Enflammer le métal	Alphard	4
Extinction	Alphard	3
Mur de flammes	Alphard	4
Bravoure	Altaïr	3
Combattant offensif	Altaïr	3
Courage minéral	Altaïr	3
Régénération	Lyre	3

En jeu, Feyrehine effraie ou fascine. Excellente comédienne, elle use de son apparence pour incarner une parfaite sorcière et traîne sa robe dans les allées de la Ferraille en murmurant d'obscures litanies.

SARAUNE
ÉLU HOMOGIARQUE

Cet homme a la corpulence et l'allure d'un Ferrailleur. Personne ne peut soupçonner que sa grande carcasse et ses muscles puissants cachent en réalité un Homogiarque Thorgrad.
Saraune sillonne la Roke depuis longtemps. Chaque année, il passe au moins deux mois à Phénice pour rencontrer les Élus des autres Maisons, et un mois dans la plus parfaite solitude au cœur de l'Obscur pour se mettre à l'épreuve et aiguiser ses pouvoirs.
Saraune incarne l'esprit de la Maison. Théoricien redoutable, capable de soutenir une idée et son contraire avec une sincérité désarmante, convaincu qu'il ne peut exister qu'une seule Maison pour représenter les Runkas le jour de la Bataille Finale, il dispense son savoir avec une intime et profonde conviction.
Saraune aime rencontrer les Initiés et s'appuie souvent sur les Médiaux pour résoudre tel ou tel problème. Il apprécie de pouvoir tester ainsi les capacités des principaux acteurs de la Maison et n'hésite pas à confier des responsabilités importantes à un Médial pour le mettre à l'épreuve.
En jeu, Saraune doit pouvoir apparaître dans la plupart des situations. Le Meneur de Jeu doit en faire un symbole de l'autorité Thorgrad. Sévère ou compatissant, Saraune est un emblème.



SARAUNE, ÉLU THORGRAD

STATUT : 6 (HOMOGIARQUE)

CAPACITÉS :

- AGILITÉ 3 / CAMOUFLER 6, ESQUIVER 4, GRIMPER 4
- FORCE 4 / FORCER 5, LANCER 3, PORTER 6
- HARGNE 3 / AGRESSER 4, SUPPORTER 6, SURPRENDRE 6
- PRESTANCE 5 / IMPRESSIONNER 6, INFLUENCER 6, SÉDUIRE 6
- RÉSISTANCE 6 / CONTRÔLER 6, ENDURER 6, RÉGÉNÉRER 6
- SENS 4 / OBSERVER 6, S'ORIENTER 4, SURVEILLER 6
- TREMPE 4 / MOTIVER 5, RÉSISTER 6, SURMONTER 6

APTITUDES :

- ARTS MARTIAUX 3 / Fauchard 4
- COMMUNICATION 4 / Baratin 3, Éloquence 6, Empathie 5, Représentation 4
- ÉRUDITION 4 / Avant 5, Coutumes Fouineurs 5, Légendes 6, Lettres 6, Religion 5
- RELATIONS 4 / Phénice : Quartier de la Ferraille 6
- SURVIE 3 / Milieux : Stallite 4, Obscur 5
- TECHNIQUES 2 / CORPS 5

ARMURE :

Aucune

ARMES :

Fauchard	2M	Dommages +7, Défense +2, Enc. 1

VIE : 20
ÉNERGIE : 20
ÉNERGIE RUNKA : 20
RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA :
1 toutes les 4 heures

POUVOIRS RUNKAS	STELLAIRE	MAITRISE
Concentration	Sirius	6
Télépathie active	Sirius	6
Télépathie passive	Sirius	5
Désincarnation	Sirius	6
Feu	Alphard	4
Enflammer le métal	Alphard	5
Extinction	Alphard	4
Mur de flammes	Alphard	5
Face au Shankr	Altaïr	4
Bravoure	Altaïr	4
Surmonter la douleur	Altaïr	3
Combattant offensif	Altaïr	4
Contrôle physiologique	Lyre	3
Régénération	Lyre	4
Soigner une blessure	Lyre	4

OBJETS ET SERVICES RENDUS

LES SECRETS SUR LES AUTRES MAISONS

Afin de jouer leur rôle au mieux, les Thorgrad bénéficient de renseignements très précis sur les autres Maisons. Ils sont obtenus par différents moyens et ont été enrichis dernièrement par la Toile de Lumière créée à l'occasion de la découverte du Seigneur Shankr. Elle a, en effet, permis de piller discrètement l'esprit de certains Initiés.
En jeu, le Thorgrad bénéficie de ces informations de la manière suivante :

◆ Informations générales : le joueur Thorgrad connaît l'histoire des autres Maisons, la plupart des enjeux et parfois même des secrets d'une Maison. Bien qu'elles soient livrées au compte-gouttes aux Médiaux, ces informations doivent permettre au joueur de passer pour un homme très renseigné.

◆ Informations personnelles : le joueur va avoir le droit d'apprendre des secrets sur la vie de ses compagnons, des zones d'ombre ou des moments spécifiques de leur vie. Ces révélations, confiées par le Meneur, doivent avant tout devenir des armes entre les mains du Thorgrad.

LES POUVOIRS

Auprès de ses maîtres, qu'ils soient Prévôts, Oracles ou Anastos, l'Initié peut aiguiser ses pouvoirs, c'est-à-dire progresser plus rapidement que les autres Initiés dans l'apprentissage des pouvoirs.
En jeu, cela se traduit par des périodes où le personnage est obligé de s'absenter ou, au minimum, être en mesure de voir son maître chaque jour (cela est fort possible dans un stallite). Si le Prévôt, par exemple, cède à la requête du personnage, on admet qu'il consente à lui apprendre un nouveau pouvoir.

Le Devoir Divinatoire

Un Médial a le droit de demander une fois dans sa vie, auprès d'un Oracle, une prédiction qui le concerne. Il peut la demander autant de fois qu'il y a d'Oracles, et ces derniers ont pour devoir d'obéir à cette injonction, quelles que soient les relations qu'ils entretiennent avec l'Initié.

En jeu, cette divination peut se traduire à travers le roleplay ou être gérée par les règles. Si le Meneur de jeu décide de se passer des règles, il doit veiller à ce que la prédiction reste symbolique, qu'elle exige un effort pour être décodée. Cela ne doit pas faire basculer un scénario mais permettre de résoudre une action difficile.

Si le Meneur de jeu préfère s'en remettre aux règles, il suffit d'octroyer un bonus au joueur dans une situation que l'Oracle aura pu prédire. Cela peut intervenir à tout moment : éviter une chute (« ton esprit effleurera les bords de l'abîme… »), éviter un tir assassin (« Je vois un trait, plus glacé que le Givre, qui barre ton cœur… »), démasquer un traître (« Janus se cache dans l'œil de cet homme… »), etc.

Les objets magiques

Les Thorgrad ont rarement recours aux objets magiques contenant de l'Archessence Runka. Pour eux, le recours à l'arme ou à l'objet céleste en général est une faiblesse, une manière de dire que la magie céleste des Stellaires est impuissante. Leurs efforts se sont donc portés sur des objets (et jamais des armes proprement dites) capables d'amplifier les effets de leurs pouvoirs.

Ces objets magiques ont donc une répercussion directe sur la manière dont on récupère, en jeu, son Énergie Runka, la manière dont on les utilise et leur puissance.

Les objets Thorgrad sont fabriqués par les Druwed sur commande et prennent le plus souvent la forme d'un médaillon, d'une bague ou d'un collier. L'objet doit être en contact avec la peau pour faire effet.

La Toile de Lumiere

Si les Thorgrad ont pu récemment mettre en place une Toile de Lumière au prix d'énormes efforts, c'est avant tout parce qu'elle englobait tous les Initiés. Une Toile de Lumière plus restreinte est en effet possible plus régulièrement entre les Initiés Thorgrad. Leurs esprits y sont habitués et rendent la tâche plus facile à ceux qui créent la Toile.

En jeu, vous pouvez estimer que la Maison Thorgrad contacte l'ensemble des Initiés une fois par mois, en moyenne. Au cours de ce contact, qui ne dure jamais plus de quelques minutes, l'ensemble des Initiés de la Maison sont mis en contact comme si, soudain, ils se trouvaient tous dans une même salle. Ce contact est psychique et n'a aucune représentation symbolique. En théorie, chacun peut parler et se faire entendre mais le plus souvent, il s'agit d'écouter les paroles d'un Oracle, d'un Anastos et plus rarement d'un Homogiarque.

Cette Toile de Lumière s'invoque surtout pour rendre compte des grandes décisions qui concernent la Maison. Du fait même que les Sartharil sont capables de pirater la Toile de Lumière, aucun secret majeur n'est dévoilé au cours de l'invocation de la Toile. Il est même arrivé que les Homogiarques s'en servent uniquement pour la désinformation en offrant délibérément aux Sartharil un moyen de la pirater…

Lorsque l'Initié est contacté par le biais de la Toile de Lumière, il ne maîtrise plus son corps. Son esprit entre en transe durant toute la durée de la Toile. Il peut toujours choisir de ne pas intégrer la Toile de Lumière, auquel cas il doit réussir un jet de Trempe + Résister (SR 3). Ce genre de cas se présente lorsque l'Initié est en difficulté au moment où la Toile est invoquée. Pour autant, quelles que soient les raisons, les Thorgrad voient d'un très mauvais œil ceux qui refusent le contact…

Le réseau Thorgrad

Lorsqu'un Thorgrad arrive dans un stallite, il a le droit de se présenter à la Prévôté pour obtenir le gîte et le couvert. Les Thorgrad ont d'ailleurs insisté pour que les Phalanges de Lu-

LES POUVOIRS

C'est le MJ qui devra juger de l'opportunité de faire apprendre un nouveau pouvoir à un PJ Initié. Normalement, cela ne se produira que rarement. Comptez des périodes de 10 points de Vécu obtenus par l'Initié au minimum, pour servir la Maison Thorgrad, bien sûr. Puis, faites procéder à un jet de Communication + Eloquence (SR 4). Si le jet est réussi, l'Initié obtient un nouveau pouvoir, choisi parmi les quatre stellaires des Thorgrad, au niveau 2.

L'Initié ne pourra en aucun cas maîtriser plus de quatre pouvoirs par stellaire.

LES OBJETS MAGIQUES

Les objets « magiques » Thorgrad sont de deux types :

◆ Certains permettent de réduire d'une heure le temps de récupération d'un point d'Énergie Runka (exemple : de huit heures à sept heures).

◆ Certains confèrent un bonus de 1 dé pour les maîtrise de Pouvoirs Runkass liés à un stellaire particulier.

Ces objets sont très rares, et le MJ devra veiller à ne pas les distribuer trop facilement à ses joueurs.

mière n'hésitent pas à chercher refuge auprès des Prévôtés... afin de mieux les surveiller.
À présent, chaque Prévôté tient en permanence une véritable hôtellerie dans les sous-sols de son stallite. Un endroit charmant, à l'abri des curiosités du profane et percé de nombreux passages secrets (aussi bien pour s'enfuir que pour surveiller les visiteurs).

LES ÉPREUVES

Rappelons que les Révélés doivent réussir six Épreuves sur dix pour être acceptés au sein de la Maison)

HARGNE + SURPRENDRE : 2R
Lors de ce test, le futur Thorgrad est confronté à des techniques de combat qui sont censées l'inspirer. On lui apprend qu'il vaut mieux attaquer un adversaire de dos plutôt que de risquer l'affrontement direct duquel il ressortirait perdant.

SENS + OBSERVER : 3R
SENS + SURVEILLER : 4R
Les maîtres mots des Thorgrad dans leurs relations avec le monde extérieur sont l'observation et la surveillance. On teste la faculté de l'Initié à s'intégrer rapidement dans un milieu inconnu en observant attentivement chaque détail de son environnement.

PRESTANCE +
IMPRESSIONNER : 3R
PRESTANCE +
INFLUENCER : 3R
Les Thorgrad ont la réputation d'être arrogants et aiment se sentir supérieurs aux autres. Aussi, on teste chez l'Initié sa capacité à jouer de sa prestance et de son influence dans différents milieux.
C'est l'une des qualités les plus appréciées de la Maison.

COMMUNICATION +
ÉLOQUENCE : 3R
Les membres de la Maison Thorgrad sont en général des hommes et des femmes qui en imposent et qui savent se faire écouter lorsqu'ils parlent en public. L'éloquence est, par conséquent, une qualité très attendue chez les nouvelles recrues.

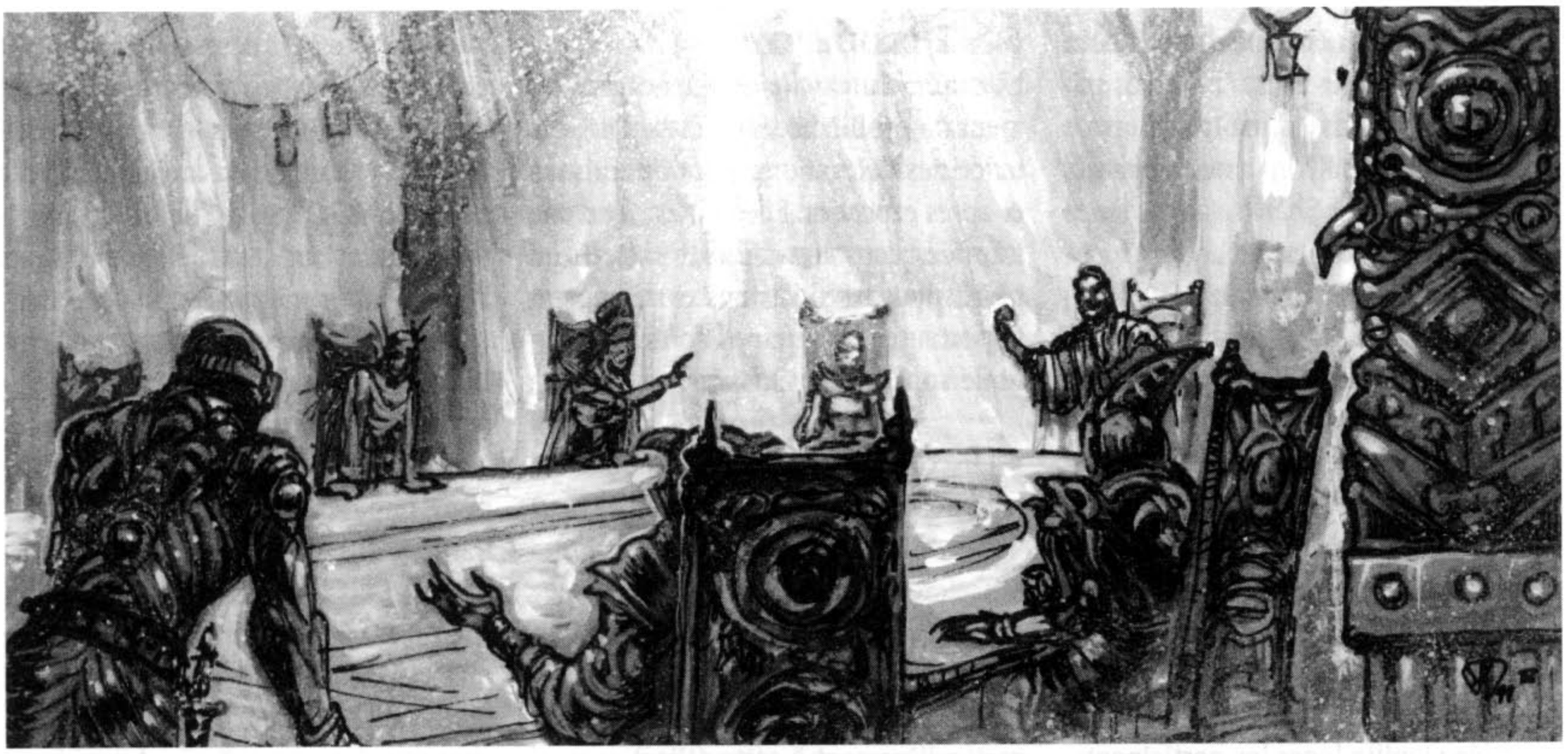
ÉRUDITION +
AVANT : 2R
ÉRUDITION +
LÉGENDES : 3R
ÉRUDITION +
LETTRES : 3R
Les Thorgrad sont des hommes de savoir et on trouve en leur sein les hommes les plus cultivés de Sombre-Terre. Bien souvent, ils s'arrangent pour mettre la main sur les bibliothèques et toutes les sources de savoir. Les Initiés qui souhaitent devenir Thorgrad sont obligés d'en passer par là.

TECHNIQUE + CORPS : 2R
La connaissance du corps humain, de son anatomie et de la biologie générale sont des aptitudes courantes chez les Thorgrad qui aiment beaucoup théoriser tout ce qu'ils font.

2.9 - ORGANISATION DES MAISONS

LES SYNODES

Le besoin de synodes s'est fait sentir depuis la découverte du Seigneur Shankr, comme jamais auparavant dans Sombre-Terre. Dans les premiers temps, plusieurs assemblées extraordinaires se sont tenues, notamment sous l'impulsion des Thorgrad, à Phénice et dans le stallite de Nâh, pour discuter des mesures à prendre. Mais la menace s'est rapidement avérée si considérable que les Maisons ont compris qu'elles ne parviendraient pas à un accord général en quelques assemblées, aussi importantes soient-elles. Elles ont également réalisé que le système des synodes n'était guère fonctionnel en temps de crise : les problèmes évoqués étaient si importants que les Maisons se révélaient bien souvent incapables de coopérer les unes avec les autres, si bien qu'aucune décision ne pouvait être prise, chaque Maison contestant les décisions des autres, et les modes de ratification de ces décisions. Harmoniser le système des synodes, établir des règles strictes, permettant d'aboutir à des décisions voulues par tous devint donc une priorité. Plusieurs délégations Phryenti et Thorgrad (les plus intéressées) se réunirent donc à huis clos dans le stallite de Sunrex pour mettre au point un document officiel susceptible de régir le fonctionne-



ment de tous les synodes à venir. Ce fut le Textuaire des Six Piliers, véritable « bible » des synodes, définissant la façon dont ils devaient se dérouler, ce dont on pouvait y débattre et comment les décisions pouvaient y être prises. Certaines Maisons, comme les Sarkesh, s'étonnèrent que, pour commencer, cet ouvrage ne fût pas rédigé par l'ensemble des Maisons. Thorgrad et Phryenti firent valoir qu'ils étaient les plus qualifiés pour ce travail, puis qu'ils avaient proposé à d'autres délégations de se joindre, mais que personne ne leur avait répondu. Quoi qu'il en soit, le Textuaire fut tout de même ratifié par un synode de Sunrex, « au nom de toutes les Maisons, représentées sur place par leurs délégations » par quatre voix contre deux, Sarkesh et Sartharil ayant voté contre (à bulletin secret). Bien que contesté, le Textuaire est un document très utile (et largement diffusé) en ceci qu'il permet de mener un synode de façon rationnelle et surtout, d'harmoniser les synodes entre eux. Avant le réveil du Seigneur Shankr, les synodes, d'un stallite à l'autre, pouvaient se révéler si différents les uns des autres qu'il était difficile de savoir qu'il s'agissait bien du même processus. Aujourd'hui, tous les synodes sont tenus de se dérouler en accord avec les préceptes du Textuaire même si en pratique, cela est encore loin d'être le cas, surtout si le stallite est petit et éloigné de la Roke, principal centre de décision « politique » de Sombre-Terre. Selon le texte rédigé par les Thorgrad et les Phryenti, les conditions qui doivent présider au bon déroulement d'un synode sont les suivantes :

1 - Appel :

N'importe quel membre d'une Maison de statut 5 ou 6 peut demander la tenue d'un synode s'il est soutenu par au moins deux Initiés de statut égal ou supérieur appartenant à deux Maisons différentes (cela revient à dire qu'un synode ne peut être « appelé » que si les représentants d'au moins trois Maisons sont d'accord pour le faire). De nombreux Initiés établissent à présent des correspondances soutenues avec leurs alter ego pour essayer de s'en faire des alliés le moment venu. Une fois ces conditions réunies, les instigateurs doivent préciser le but de leur synode (un problème à résoudre, une décision à prendre) et faire ratifier ce dernier par trois représentants de statut 6 de chaque Maison sans exception (généralement trois Élus).

2 - Tenue :

Le lieu et la date de la tenue du synode sont précisées par ses instigateurs au moment où ils demandent sa ratification. Lorsque trois Initiés ressentent la nécessité d'un synode, ils transmettent leurs desiderata à leurs alter ego sous la forme suivante : compte tenu de la situation présente, nous demandons la tenue d'un synode dans tel stallite à telle date afin de décider quelle solution apporter à tel problème.

3 - Amendements :

Les parties concertées peuvent ratifier le synode mais demander à ce que celui-ci se tienne à un autre endroit ou à un autre moment. Ils « amendent » le synode et font, en retour, une nouvelle proposition. Si les instigateurs l'acceptent, le synode se tient dans le lieu et au moment spécifiés par les parties concertées. S'ils refusent, ils doivent à leur tour faire une troisième proposition, laquelle doit être votée aux deux-tiers par l'ensemble des Maisons (soit douze votants au moins sur dix-huit, chaque Maison ayant droit à trois votants) sous peine d'annulation pure et simple du synode. À ce stade, le jeu des alliances politiques commence déjà à prendre toute sa saveur. En règle générale, les trois votants d'une Maison se mettent d'accord avant de voter, mais ce n'est pas toujours le cas et des dissensions internes peuvent survenir. Certaines Mai-

sons sont plus douées que d'autres pour initier des synodes. Les Thorgrad, par exemple, sont passés maîtres dans ce jeu tandis que les Kyrim n'ont, depuis le réveil du Seigneur Shankr, jamais lancé le moindre synode.

4 - Accueil :

Dans le stallite accueillant un synode, la Maison représentée majoritairement est chargée d'organiser l'assemblée, si toutefois elle a voté pour qu'il se tienne dans « son » stallite à au moins deux voix contre une. Dans le cas contraire, c'est la deuxième Maison par ordre d'importance qui assume cette fonction, voire la troisième. Organiser l'assemblée signifie loger les participants, trouver un lieu susceptible d'accueillir les débats et autant que possible, prendre en charge la sécurité des participants. Notons que, bien souvent (comme cela a pu être le cas à Phénice par exemple), l'appel et la ratification d'un synode se déroulent au sein d'un même stallite et que toutes les délégations appelées à y participer y vivent déjà en temps normal. Dans ce cas de figure, le travail des organisateurs est largement simplifié.

5 - Délégations :

Les Maisons peuvent envoyer autant de délégués qu'elles le souhaitent à un synode. Trois seulement d'entre eux, les trois qui ont été concertés au début, ou trois autres qu'ils auront désignés, seront autorisés à voter. Certaines Maisons, comme les Thorgrad et les Sarkesh, arrivent généralement « en force » dans un synode. Si leur poids, en termes politiques, reste inchangé, leur nombre et la motivation de leurs troupes sont susceptibles d'impressionner d'éventuels adversaires. D'autres Maisons, comme les Druwed, les Phryenti ou les Kyrim, arrivent généralement en comités très restreints, soit parce qu'elles ne peuvent faire autrement, soit pour donner plus de poids à chaque individu, et responsabiliser chaque membre.

6 - Déroulement :

La durée d'un synode dépend grandement du problème traité et de l'importance des délégations, pour des raisons ci-après exposées. Elle peut varier d'une journée, dans les cas extrêmes, à un mois, pour les décisions extrêmement importantes. Les temps forts d'un synode sont les suivants :

◆ Discours inaugural, déclamé par un représentant de la maison instigatrice.

◆ Toile de Lumière entre tous les participants (tenant lieu de communion fraternelle entre tous les participants — inutile de dire que les Thorgrad tiennent particulièrement à cette étape).

◆ Exposition de l'ordre du jour, classement des problèmes et des enjeux. Chaque Maison peut proposer ses propres enjeux, s'ils ne s'écartent pas trop du problème principal : ils seront votés ensuite.

◆ Pour chaque problème débattu, chaque Maison a le droit au même temps de parole et monte à la tribune pour défendre son point de vue. Le temps de parole peut varier de quelques minutes (pour un détail anodin, mais qui doit tout de même être ratifié) à plusieurs journées. La Maison qui présente l'enjeu propose « sa » solution. C'est elle qui sera débattue puis votée (ou non) par les autres Maisons.

◆ Délibération : à la fin de chaque session (une session étant consacré à un problème), les Maisons sont appelées au vote. Le premier vote doit déterminer si l'enjeu évoqué est un enjeu mineur ou un enjeu majeur. Un enjeu devient majeur dès lors qu'il recueille au moins neuf voix sur dix-huit. Cela signifie que les décisions votées sur cet enjeu ne pourront l'être qu'à la majorité des deux-tiers (au moins douze votes) alors que la ratification d'une décision mineure ne demandera que neuf votes. Avant le vote, chaque Maison se retire en lieu clos pour que ses membres puissent débattre entre eux. La durée d'une délibération est elle aussi très variable, et il est fréquent que les Initiés d'une même Maison ne soient pas d'accord entre eux. De telles dissensions ne doivent pas être exposées publiquement car elles sont très mauvaises pour l'image d'une Maison, en présentant un reflet morcelé et affaibli. C'est pourquoi les Maisons tentent de sortir de leur délibération en présentant un front uni et c'est pourquoi, dans les Maisons à forte délégation (où l'avis de tous les Initiés, même non votants, est pris en considération), de telles sessions s'apparentent souvent à un « synode dans le synode », et requièrent un temps important.

QUELQUES PROBLÈMES POUVANT DONNER LIEU À UN SYNODE

- Apparition d'une colonie de shankréatures
- Épidémie
- Contact avec une délégation de Marcheurs inconnue
- Catastrophe naturelle
- Venue d'un représentant des dernières colonies
- Coup d'état au sein d'un stallite
- Situation de guerre entre deux stallites
- Découverte d'un objet extraordinaire de l'Avant
- Profanation d'un tombeau à rêve
- Différend profond entre deux Maisons
- Établissement d'une Toile de Lumière
- Attitude inexplicable et scandaleuse d'une Maison
- Alliance sacrée contre une menace extérieure
- Message reçu des Runkas

◆ Vote : aux deux-tiers pour un problème majeur, à la majorité simple pour un enjeu mineur. Si une solution n'est pas votée, la Maison qui a présenté l'enjeu peut demander la tenue d'un nouveau synode (enjeu majeur) pour en débattre à nouveau ultérieurement ou une autre Maison, ayant voté contre, peut proposer une nouvelle solution, qui sera à son tour débattue. Il n'est pas rare que certains synodes tombent ainsi dans l'impasse et qu'aucune solution ne soit votée au terme d'une assemblée de plusieurs jours.

◆ Toile de Lumière de clôture : semblable à la première. Le but de la Toile est (selon les Thorgrad) de permettre aux Maisons d'oublier leurs différends au terme du synode et de se souvenir que malgré leurs différences, elles sont unies dans le combat contre le Shankr.

◆ Discours de clôture. Appel éventuel à un nouveau synode.

◆ Dispersion des membres. Dans certains cas, la clôture d'un synode donne lieu à des réjouissances et à des cérémonies d'apparat (présidées par les Phryenti). D'autres fois, quand l'assemblée à débouché sur une impasse ou que les délégations se sont quittées en mauvais termes, leurs membres se contentent de se disperser et de rentrer chez eux.

7 - Le jeu des intérets

Toutes les Maisons ne voient pas les synodes de la même manière.
Pour les Thorgrad, ils sont l'occasion d'affirmer leur puissance sur les autres Maisons, voire de contribuer à leur affaiblissement.
Les Sartharil et les Druwed sont moins intéressés, mais reconnaissent que les synodes sont une bonne occasion de faire entendre leurs voix.
Les Phryenti, opposées aux Thorgrad, voient dans ces rassemblements l'opportunité de donner du relief à leur rôle de maîtres de cérémonie.
Les Kyrim sont dubitatifs et passifs à l'égard des synodes. Ils se contentent d'y assister pour savoir ce qui s'y passe, et votent selon leurs propres critères obscurs.
Les Sarkesh, enfin, sont opposés au principe des discussions interminables, mais savent qu'ils ne peuvent ignorer les synodes, sous peine de perdre leur influence.

Chaque Maison vote selon ses propres critères et participe aux synodes selon ses propres méthodes. D'une manière générale, les Thorgrad exercent des pressions considérables sur les autres Maisons, et excellent dans le jeu des alliances politiques. Les synodes sont pour eux une occasion d'affirmer encore un peu plus leur puissance. Leur seule crainte est que les autres Maisons en prennent conscience et s'allient contre eux en désespoir de cause.

8 - L'avenir politique

La découverte du Seigneur Shankr place les Maisons devant des choix importants. Dans les années qui suivent cette découverte, les Thorgrad tentent d'accélérer les choses et d'asseoir leur domination sur les autres Maisons, en initiant le plus de synodes possible, en recrutant le plus d'Initiés, en plaçant les leurs dans les Phalanges de Lumière, en pesant de tout leur poids sur les décisions à prendre, en essayant de convaincre et de séduire les Élus, en instaurant de nouvelles Toiles de Lumière, bref, en jouant sur tous les tableaux. Leurs principaux opposants sont, sur le plan « militaire » les Sarkesh et sur le plan « intellectuel » les Phryenti, dont les connaissances et la concentration d'Élus sont de précieux atouts.
D'une façon très générale, les trois autres Maisons se contentent d'observer les événements, les Kyrim se singularisant par un attentisme si outrancier qu'il en devient suspect. Pour autant, il est impossible de séparer les Maisons en « camps » distincts, les affinités et les répulsions dépendant grandement des thèmes évoqués, des périodes envisagées et de l'évolution interne de chaque entité. Les Thorgrad sont réellement persuadés qu'unifier toutes les Maisons en une seule reste, à terme, la meilleure solution pour combattre le Seigneur Shankr.
La Bataille Finale se livrera ainsi entre les forces des ténèbres et une Maison unique, combattant parfait, unifié par la Toile de Lumière, dont les leaders Thorgrad seront le cerveau. Les autres Maisons ne sont-elles pas, à l'heure actuelle, trop divisées et trop empêtrées dans leurs propres contradictions pour s'opposer à une telle volonté ?

LES CONCLAVES

La découverte du Seigneur Shankr n'a pas eu beaucoup d'influence sur les conclaves, si ce n'est qu'ils sont peut-être désormais moins importants — par rapport aux synodes. Ils n'intéressent en principe que les Élus et ne débouchent sur aucune décision concrète. Souvent informels, ils sont une sorte de contre-pouvoir opposé aux synodes. Leurs préoccupations sont beaucoup moins concrètes que celles de synodes. À présent, les Élus sont bien sûr très soucieux de connaître l'état des Runkas et évaluer leurs capacités de résistance dans l'éventualité d'un affrontement. Mais la gravité de la situation est telle, semble-t-il, que la notion de stellaires tombe peu à peu en désuétude. Certains conclaves restent cependant fort utiles : les Élus y échangent leurs points de vue en toute sérénité et discutent parfois des synodes à venir, synodes où ils auront bien sûr leur rôle à jouer. En tant que forum d'échanges où circulent savoirs, idées et techniques, les conclaves restent toujours d'actualité ; plus que jamais, les Élus ont besoin de trouver les armes qui leur permettront de lutter contre la menace Shankr. Reste que les clivages entre stellaires ont tendance à

s'effacer. De nombreux Initiés ne connaissent même pas leur existence. Pour les plus jeunes, l'idée que des membres d'une même Maison puissent constituer une société secrète au sein d'une institution elle-même secrète en prenant comme prétexte d'antiques affinités sans conséquences concrètes est une aberration passéiste, et doit être combattue comme telle. Les Élus, de l'autre côté, songent de plus en plus à un équivalent des synodes à eux seuls réservés, des sortes de conseils des sages qui présideraient « d'en haut » aux destinées des Maisons.

LA MISSIONARA

Les avis sur la missionara ne diffèrent guère d'une Maison à l'autre. Pour les Druwed, les Sartharil et les Kyrim, elle est fondamentale et reste toujours d'actualité. Les Thorgrad reconnaissent son importance mais estiment qu'elle doit être accélérée. Les Sarkesh et les Phryenti sont plus mitigés, mais ne rejettent pas l'idée en tant que telle. La découverte du Seigneur Shankr amène des éléments nouveaux. Faut-il ou non révéler l'existence d'une telle menace aux humains ? Et si oui, sous quelle forme ? Sur ces sujets, les Maisons sont divisées. Passés les premiers moments de panique, les Initiés se sont rendus compte que le Seigneur Shankr n'était peut-être pas prêt de se réveiller. Reste qu'ils se voient aujourd'hui offrir une occasion qui, peut-être, ne se représentera plus : prendre l'initiative sur l'ennemi. Le neutraliser, d'une façon ou d'une autre, avant qu'il ne se réveille. Se préparer au combat final dans les meilleures conditions. Si les Maisons ont toujours su camoufler l'adoration des Runkaș en celle des forces lumineuses et positives, l'existence avérée du Mal les confronte à de nouvelles difficultés. Lever une armée contre le Shankr c'est, inévitablement, attirer l'attention des profanes. Les Thorgrad, et avec eux les Sartharil et les Druwed, sont pour que la missionara continue — plus que jamais — et pour que les Initiés donnent un nom à cette nouvelle menace en continuant à mentir à leurs frères, jusqu'à ce qu'il ne soit plus possible de le faire. Les Sarkesh veulent le combat, et se moquent des conséquences. Les Kyrim craignent que la diabolisation de l'ennemi ne justifie (et ne mène à) tous les excès. Les Phryenti, enfin, sont partisanes de la vérité, en partie pour s'opposer aux Thorgrad, et en partie parce qu'elles estiment que l'aveuglement de l'humanité n'est pas une bonne chose. De nombreux synodes ont déjà été tenus à ce sujet. Les Phryenti sont isolées dans leur combat, car elles ne peuvent s'opposer sans risque à des millénaires de tradition toujours observée, et parce que leurs positions les rapprochent bien malgré elles des Sarkesh.

LE SIDHE

Druwed, Sartharil, Kyrim et Phryenti acceptent le Sidhe et reconnaissent son utilité, même s'ils ont chacun de bonnes raisons de le faire. A contrario, Sarkesh et Thorgrad s'inscrivent dans le temps présent, rejettent les prétendus secrets du passé et s'inscrivent contre cette tradition. Il en était déjà ainsi avant la découverte du Seigneur Shankr, et ce nouvel élément n'a guère changé la donne. Le Sidhe cristallise les obsessions de chacune des Maisons et accentue le clivage existant entre les deux camps. Sarkesh et Thorgrad ont soif de puissance et d'action. Confiants en leur pouvoir et en leur détermination, ils estiment pouvoir combattre l'ennemi avec leurs seules armes. De façon plus précise, les Thorgrad craignent tout ce qui a trait à l'Avant, notamment en ce qui concerne les Kyrim et les Phryenti.

Les connaissances des Maisons, leurs secrets enfouis sont des éléments sur lesquels ils n'ont pas prise et qui font obstacle à leurs volontés hégémoniques. Druwed, Sartharil, Kyrim et Phryenti s'estiment tous gardiens d'une certaine tradition, et pensent qu'ils pourront trouver dans les leçons du passé les moyens d'affronter l'avenir. Pour les Sarkesh et les Thorgrad, le passé symbolise l'échec — un échec qui doit être oublié et, pourquoi pas, effacé.

LES ÉLUS

Les Élus sont sans doute le seul sujet sur lequel toutes les Maisons se rejoignent même si les Thorgrad, une fois encore, estiment que tous devraient un jour rejoindre leurs rangs. Les Élus sont sacrés. Leur existence transcende tout : elle est à la fois un espoir et un symbole. En ces temps plus que jamais troublés, ils sont la lumière qui doit mener les Initiés vers leur destin. Les Élus, pourtant, sont fatigués des différends qui opposent les Maisons et commencent à penser que ces dissensions sont susceptibles de leur nuire au moment de la Bataille Finale. Certains Élus estiment que le moment est venu de mettre un terme à ces querelles et d'unifier toutes les Maisons sous une même bannière. Les menaces hégémoniques de la Maison Thorgrad font pourtant peser les plus sérieuses réserves sur ce projet. Les Élus continuent à réfléchir au meilleur moyen d'affronter le Seigneur Shankr. Ils songent à mener leur propre croisade, à tenir leurs propres synodes, mais craignent que leurs initiatives ne soient assimilées à une trahison. Il leur faut à présent donner l'exemple, faire prendre réellement conscience aux Initiés du terrible danger qui menace leur monde. À l'heure actuelle, et malgré leurs nombreux projets, ils n'ont toujours pas élaboré de plan infaillible. Mais leurs rangs se resserrent.



Chapitre 3

LES STELLAIRES

3.1 - LA MAÎTRISE DES STELLAIRES

3.2 - ACHERNARD

3.3 - ALDEBARAN

3.4 - ALPHARD

3.5 - ALTAÏR

3.6 - ANTARÈS

3.7 - BELTÉGEUSE

3.8 - FOMALHAUT

3.9 - LYRE

3.10 - MARKAB

3.11 - ORION

3.12 - SIRIUS

3.13 - SOL

3.1 - LA MAITRISE DES STELLAIRES

LA MATRICE STELLAIRE ORIGINELLE

Au commencement était la lumière. De douze étoiles naquirent les premiers Runkas, chacun étant membre de la Matrice Stellaire Originelle. Ces douze Runkas primordiaux incarnaient chacun un des aspects du pouvoir positif et créateur. Les humains leur donnèrent le nom des étoiles dans lesquelles ils s'éveillèrent : Orion, Alphard, Sol, Sirius, Altaïr, Markab, Antarès, Lyre, Fomalhaut, Achernard, Beltégeuse et Aldebaran. Aujourd'hui encore, on ignore tout de la nature réelle des Runkas et les connaissances que possèdent les Maisons et les Clans ne sont que pures théories. Selon ces théories, Orion serait le Runka Originel, créateur du principe même de l'univers, la Vérité Cosmique, et père de tous les Fils de la Lumière. Alphard et Sol, les jumeaux stellaires, seraient nés dans le but de fournir l'énergie de la création alors que Lyre et Beltégeuse s'éveillèrent afin de créer la vie. La naissance des autres Runkas primordiaux font l'objet de théories divergentes en fonction des Maisons et des Clans mais cette base est au moins commune à tous. Il est bien évident que ces mythes sont très imagés et qu'il est impensable de concevoir un Runka enfanté par un autre. Il s'agit uniquement de métaphores faciles à appréhender pour un humain.

LES LUMIERES MYSTIQUES

Chaque Runka naît dans une étoile qui lui est propre et il ne peut en naître qu'un dans un même astre. Cependant, les Runkas, dès leur naissance, font partie intégrante d'une Famille appelée stellaire. Le nom de chaque stellaire a été donné par le Runka primordial qui en est à l'origine. C'est ainsi qu'un Runka de Sol n'est pas forcément né au sein de l'astre solaire, mais il est membre

de la famille mystique initiée par un Runka appelé Sol.
Les Runkas d'un même stellaire sont les représentants d'une facette du pouvoir créateur que l'on appelle la Lumière Mystique. Il existe donc douze Lumières Mystiques à l'image des douze stellaires Runkas : Vérité, Feu, Énergie, Sagesse, Courage, Purification, Lumière, Guérison, Ordre, Force, Fertilité et Foi. Certains hérétiques croient en l'existence d'autres Runkas primordiaux qui n'auraient jamais été présents sur Terre et dont la Lumière Mystique reste à découvrir. Mais la doctrine officielle des Initiés est que les douze facettes du pouvoir Runka couvrent l'essentiel des possibilités du pouvoir créateur. Les Lumières Mystiques sont les différentes façons de concevoir et d'appliquer le pouvoir créateur des Runka. Un Initié du Clan Sirius (Sagesse) n'utilisera certainement pas les mêmes pouvoirs qu'un membre du Clan Sol (Énergie).

LA NAISSANCE DES CLANS

À l'aube de l'humanité, les tous premiers Initiés se sont regroupés autour des stellaires Runkas en essayant d'appréhender une des douze facettes de la Lumière Mystique. À l'époque, les Clans possédaient le rôle des Maisons d'aujourd'hui et ils possédaient leur folklore et leurs lieux de culte. Mais peu à peu, les Initiés comprirent que la notion de Lumière Mystique était totalement inapplicable à un mode de pensée humain et ils décidèrent de créer les Maisons. Ces six organisations étaient censées faire le pont entre la supraconscience des Runkas et l'esprit humain. Nettement plus facile à appréhender, les Maisons remplacèrent vite les Clans dans leur rôle de lien fédérateur entre les Initiés du monde entier. Vidé de sa notion sociale, le Clan devint une école d'interprétation des Lumières Mystiques. Il n'assurait plus qu'une fonction ésotérique dans la compréhension du pouvoir Runka.
Aujourd'hui, les Clans sont responsables de l'éducation magique du novice pour le conduire au statut d'Initié. Ils se considèrent plus comme des mouvements de pensée et de croyance que comme des organisations structurées. C'est pour cela qu'il n'existe pas de lieu physique appartenant à un Clan. Toutefois, dans le but de renouer avec la tradition d'antan, tous les membres d'un même Clan de par le monde se réunissent en un grand Conclave pour débattre de différents points. Ces Conclaves avaient tendance à devenir de plus en plus rares jusqu'à nos jours.

L'ARCHESSENCE RUNKA

Cette substance est issue des nombreux combats qui eurent lieu entre Runkas et Shankr au cours de l'histoire. Il y a douze mille ans, lorsque la lutte s'apaisa momentanément en même temps que les Fils de la Lumière survivants, le sang des Runkas morts au combat s'infiltra dans le sol pour former d'énormes dépôts d'Archessence souterrains. Ce sont ces réserves incroyables que les Initiés mettent régulièrement à jour depuis le Grand Cataclysme et qui ont permis récemment de mettre au point les alliages d'Archessence Runka.
Cette substance en elle-même est bien trop puissante et dégage une énergie si grande qu'elle ne peut être approchée par un Initié. Seuls les Élus parviennent à prendre une gemme d'Archessence dans leurs mains sans être envahis par la force phénoménale du pouvoir créateur Runka. Depuis le Grand Cataclysme, les Initiés de la Maison Druwed ont cherché à mettre au point une méthode pour pouvoir fondre les gemmes de plusieurs Runkas de stellaires différents afin de les réunir en un ensemble homogène, un alliage qui serait palpable par n'importe quel Initié. Ils y sont parvenus récemment en créant un alliage liquide qui se mêle au fluide vital de l'Initié. Cette opération se fait presque sans danger à condition que l'Archessence utilisée soit originaire des quatre stellaires affiliés à sa Maison.

LES POUVOIRS DES INITIÉS

L'une des étapes les plus cruciales dans la voie menant de la Révélation à l'Initiation est sans conteste la greffe d'Alliage Céleste. À l'issue de ce processus douloureux, le sang de l'Initié est irradié d'énergies Runkas provenant de quatre stellaires différents. L'Initié commence alors à développer des pouvoirs intimement liés à ces stellaires. Tous les Initiés ne possèdent donc pas les mêmes pouvoirs, puisqu'ils dépendent de la combinaison privilégiée des stellaires de la Maison que l'Initié a choisi de rallier.
Certains de ces pouvoirs sont choisis, d'autres, sont imposés par le corps : l'Alliage Céleste qui se mêle au sang réagit mieux à certains Pouvoirs Runkass qu'à d'autres, ce qui se traduit par la manifestation inconsciente des pouvoirs les plus adaptés à la physiologie de l'Initié. De la même manière, la quantité d'Énergie Runka disponible dans un corps d'Initié — et qui sert de « carburant » à ces pouvoirs — varie de manière assez importante (et aléatoire) selon les individus.
N'oublions pas que les Initiés ne maîtrisent pas encore totalement la technique révolutionnaire de l'Alliage Cé-

leste. Les Pouvoirs Runkass qui sont décrits ci-après sont les premiers à s'être manifestés auprès des Initiés, mais il est fort probable que d'autres pouvoirs ou des versions plus subtiles puissent apparaître d'ici quelques mois ou quelques années, quand la fusion Énergie Runka - homme sera plus affinée.
Voyons à présent les étapes permettant d'établir la liste des huit pouvoirs qu'un Initié va maîtriser à l'issue de sa greffe.

CHOISIR SES POUVOIRS

Une fois qu'il a choisi une Maison et passé avec succès les épreuves correspondantes et avant même de subir la greffe d'Alliage Céleste, le nouvel Initié découvre la combinaison de quatre stellaires liée à sa Maison. Par exemple, pour la Maison Kyrim, cette combinaison est : Beltégeuse (Fertilité), Lyre (Guérison), Sol (Énergie) et Achernard (Force).
Il doit alors choisir un clan principal parmi ces quatre stellaires, puis classer les trois autres par ordre de préférence.
De ce choix dépendront en grande partie sa philosophie, son comportement et sa future vie d'Initié, mais surtout le type de pouvoirs qu'il va maîtriser. L'Alliage Céleste spécifique qui va lui être greffé sera en outre constitué en fonction de ces critères : la moitié de l'alliage sera issu du stellaire correspondant au clan principal choisi par l'Initié. Son deuxième choix entrera pour un quart de la composition de l'alliage, le reste étant divisé équitablement entre les deux derniers stellaires.
Vous remarquerez que pour chaque Maison, un archétype est fourni, classant les quatre stellaires dans un ordre spécifique. Il s'agit avant tout d'une indication correspondant à la philosophie générale de la Maison, à un ordre représentatif. La majorité des Initiés se conforment à ce choix, mais ce n'est nullement une obligation. Le PJ, en devenant Initié, n'est donc pas contraint de respecter scrupuleusement cet ordre, et peut donc parfaitement choisir une autre combinaison.
La seule condition impérative est évidemment de respecter les quatre stellaires propres à la Maison. D'une manière générale, un Initié maîtrisera mieux les pouvoirs de son stellaire principal, un peu moins ceux de son stellaire secondaire, etc.

Une fois qu'il a classé ses quatre stellaires de 1 à 4, le PJ se reporte aux trois tables données ci-dessus.

1 - DÉTERMINATION DES POUVOIRS RUNKASS EN FONCTION DES STELLAIRES

Choix 1 :	l'Initié choisit deux pouvoirs issus de ce stellaire, et en détermine un autre aléatoirement.
Choix 2 :	l'Initié choisit un pouvoir issu de ce stellaire, et en détermine un autre aléatoirement.
Choix 3 :	l'Initié prend aléatoirement deux pouvoirs issus de ce stellaire.
Choix 4 :	l'Initié prend un pouvoir issu de ce stellaire de manière aléatoire.

2 - DÉTERMINATION DU NIVEAU DE MAÎTRISE DES POUVOIRS

Choix 1 : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 5.
Choix 2 : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 4.
Choix 3 : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 3.
Choix 4 : Tous les pouvoirs de ce stellaire sont maîtrisés au niveau 2.

3 - DÉTERMINATION DE L'ÉNERGIE RUNKA DE L'INITIÉ

[(Résistance + Trempe + Prestance) / 2](arrondi supérieur) + ID6

Détermination des Pouvoirs Runkass en fonction des stellaires

Pour déterminer aléatoirement un pouvoir pour un stellaire donné, lancez 1 dé et reportez-vous au pouvoir correspondant au chiffre obtenu. Si un Initié tombe aléatoirement sur un pouvoir qu'il possédait déjà, il augmente sa maîtrise d'un niveau, la maîtrise maximale ne pouvant dépasser 6.

Détermination du niveau de maitrise des pouvoirs

Pour déclencher un pouvoir Runka, un Initié lance autant de dés que son niveau de maîtrise. Maîtriser les Pouvoirs Runkas au niveau 5 signifie donc qu'on lance 5 dés pour voir si le pouvoir fonctionne. Le niveau maximum de maîtrise Runka est 6.

DÉTERMINATION DE L'ÉNERGIE RUNKA DE L'INITIÉ

Lancer un pouvoir Runka coûte de l'énergie, appelée Énergie Runka, que chaque Initié possède. Pour déterminer le nombre de points d'Énergie Runka du PJ, vous devez appliquer la formule donnée dans la table p 99.

EXEMPLE : Kenan Madmon possède les Capacités suivantes : Résistance : 2, Trempe : 3, Prestance : 2.

Le total des trois Capacités donne 7, qui divisé par deux donne 3,5, arrondi à 4.

Le joueur de Kenan obtient 3 en lançant son dé. Kenan disposera donc de 7 points d'Énergie Runka.

Le nombre de points maximum d'Énergie Runka qu'un Initié pourra jamais posséder est égal à douze.

Chaque pouvoir Runka, lorsqu'il est lancé, coûte I point d'Énergie Runka, qu'il réussisse ou non.

Il est impossible d'augmenter ses chances de réussite en dépensant des points d'Énergie traditionnels. En revanche, il est possible de dépenser jusqu'à 3 points d'Énergie Runka pour améliorer ses chances.

Pour chaque point d'Énergie Runka dépensé (en plus de celui nécessaire à l'activation du pouvoir Runka), l'Initié bénéficie d'un dé supplémentaire à lancer en plus de ceux de sa maîtrise.

EXEMPLE : Vala maîtrise le pouvoir Force Mentale au niveau 5.

Pour l'activer, elle dépense un premier point d'Énergie Runka.

Normalement, Vala doit lancer 5 dés pour tenter d'actionner son pouvoir. Cependant, l'Initiée décide d'améliorer ses chances : elle dépense deux autres points d'Énergie, et pourra donc lancer 7 dés pour atteindre le SR du pouvoir.

COMMENT LANCER UN POUVOIR ?

Maintenant que l'on sait comment choisir ses pouvoirs et quels dés lancer lorsqu'on tente de les actionner, il convient de savoir comment établir le seuil de réussite (SR) qui permettra de vérifier si le pouvoir fonctionne ou pas.

Il faut déjà savoir qu'il existe toujours une opposition à vaincre pour réussir à activer un pouvoir. Cette opposition est variable, ce qui rend les jets de pouvoir plus incertains que les jets traditionnels dans Dark Earth, dont le SR est fixé par avance par le MJ.

Ainsi, le SR d'un Pouvoir est obtenu en lançant un certain nombre de dés. Ce nombre est soit égal à l'une des Capacités de la cible visée, soit égal à une valeur par défaut, précisée pour chaque Pouvoir Runka. Le résultat obtenu en lançant les dés de l'opposition donne le SR à atteindre par l'Initié pour activer son pouvoir. C'est toujours le MJ qui lance les dés d'opposition, et ce, avant que l'Initié n'ait tenté d'activer son pouvoir. Ainsi, le PJ connaît le seuil, ce qui lui donne une petite indication sur ses chances de succès. Notez bien que ce SR ne peut jamais être nul. Si le MJ n'a obtenu aucun succès en lançant les dés de la Valeur d'Opposition, le SR sera automatiquement fixé à I.

Un bon petit exemple vaut toujours mieux que de longues explications :

EXEMPLE : Jonas veut lancer un pouvoir de Persuasion (stellaire Aldebaran) sur un Gardien du Feu phénicien peu sensible à ses arguments. La maîtrise de Jonas pour ce pouvoir est de niveau 4. Jonas pourra donc lancer 4 dés. La valeur d'opposition du pouvoir est égale à la Capacité Prestance du Gardien du Feu, soit 3. Le MJ lance trois dés, et obtient deux succès, ce qui correspond au

RÉSUMÉ DES DIFFÉRENTES ÉTAPES NÉCESSAIRES POUR LANCER D'UN POUVOIR

I – L'Initié dépense un point d'Énergie Runka.

2 – Le MJ établit le SR de l'opposition. Il lance un certain nombre de dés (Capacité de la Cible ou valeur par défaut). Le nombre de réussites obtenu détermine le SR à atteindre par l'Initié (minimum I).

3 – Initiative : Si l'Initié lance un pouvoir, il peut parer ou se défendre, mais ne peut pas attaquer. Au moins I dé du potentiel de combat doit être dépensé pour prendre l'initiative. Un bonus de +3 est alors appliqué pour établir le moment où le sort est lancé dans cette Passe.

4 – Activation du pouvoir : L'Initié lance un nombre de dé égal à sa maîtrise Runka dans le pouvoir en question. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal au SR précédemment déterminé, le pouvoir fonctionne normalement, et ses effets sont immédiatement applicables. Si le résultat obtenu est strictement inférieur à ce SR, le pouvoir est inefficace.

5 – Application des effets. Si le pouvoir a fonctionné, on applique ses effets. S'il a échoué, l'Initié devra attendre la prochaine Passe avant de pouvoir effectuer une nouvelle tentative.

SR. Pour que son pouvoir fonctionne, Jonas devra donc obtenir deux succès en lançant ses quatre dés. Le joueur choisit de préserver ses points d'Énergie Runka, et donc de ne pas dépenser plus que le point d'Énergie nécessaire pour activer le pouvoir. Il lance quatre dés et n'obtient qu'un seul succès. Pas de chance, Jonas a perdu un point d'Énergie Runka et son pouvoir n'a pas fonctionné.

À QUEL MOMENT LANCE-T-ON UN POUVOIR ?

Lancer un Pouvoir Runka est en moyenne beaucoup plus rapide que porter une attaque classique. L'initiative est donc bonifiée de +3 dés (à condition d'avoir consacré au moins un dé du potentiel de combat à l'Initiative).
En revanche, cela demande une forte concentration, et l'Initié ne pourra donc pas à la fois attaquer et lancer un pouvoir dans la même Passe d'Armes.

En résumé, durant une phase de combat, l'Initié qui veut lancer un pouvoir devra répartir les dés de son Potentiel de Combat entre l'Initiative et la Défense. Inutile pour lui de consacrer des dés à l'Attaque, puisqu'il lui est impossible de lancer des pouvoirs et d'attaquer dans la même Passe d'Armes.

En revanche, s'il a dépensé au moins un dé dans l'Initiative (il y a fortement intérêt, sinon, il ne peut lancer de pouvoir durant cette Passe), il bénéficie automatiquement d'un bonus de +3 : son pouvoir a toute les chances d'être lancé avant que quiconque n'ait pu agir.

CINQ REGLES D'OR

Les Initiés et le MJ devront toujours garder à l'esprit les quelques règles d'or suivantes :

◆ L'Initié doit voir sa cible. Cette condition est automatiquement remplie si l'Initié se lance le pouvoir sur lui-même.
◆ La cible doit impérativement se trouver dans la zone de portée du pouvoir, précisée pour chacun d'eux.
◆ En général, une Cible non consentante résiste à un Pouvoir Runka donné en lançant un nombre de dés égal à l'une de ses Capacités : Force, Hargne, Prestance, etc. Le résultat obtenu donnera le SR à atteindre par l'Initié. La même règle s'applique pour les cibles non douées de Raison (animaux), qu'elles soient consentantes ou non.
◆ Lorsque le pouvoir est lancé non pas sur un être vivant mais sur un objet inanimé, c'est généralement une valeur appelée VD et précisée pour chaque pouvoir qui détermine directement (après que les dés ont été lancés) le SR que l'Initié doit obtenir.
◆ Un Initié bénéficie automatiquement de deux dés supplémentaires à lancer pour résister aux effets d'un Pouvoir Runka (s'il le souhaite). Ces dés doivent être lancés en plus des autres dés servant à établir le SR. Un Élu, quant à lui, bénéficie automatiquement de quatre dés supplémentaires.

LES CIBLES CONSENTANTES

Il existe un cas particulier que nous ne pouvons malheureusement pas passer sous silence. Lorsqu'un Initié lance un sort sur une cible intelligente et consentante, il est évident que le pouvoir est nécessairement plus facile à lancer. Pour simuler cela, vous devrez appliquer la règle suivante :
Prenez la plus petite valeur entre la Capacité d'opposition de la Cible et la VD (précisée pour chaque pouvoir) pour déterminer le nombre de dés à lancer pour obtenir le SR.

RÉCUPÉRATION DES POINTS D'ÉNERGIE RUNKA

On l'a vu, l'Énergie Runka de l'Initié constitue une sorte de « carburant » pour les Pouvoirs. Heureusement pour eux, les Initiés ne risquent pas la panne sèche, puisque cette Énergie se reconstitue automatiquement avec le temps.
La récupération dépend directement du statut de l'Initié (voir les chapitres consacrés aux Maisons, ce statut variant de I à 6). Plus le statut est élevé, plus l'osmose entre le sang de l'Initié et l'Alliage Céleste est avancée, et plus la récupération d'énergie est rapide. Concrètement, un Initié regagne son (statut) points d'Énergie Runka par jour. Ce n'est donc pas énorme, et les Initiés doivent donc apprendre à gérer leur précieux capital.
Notons qu'à la différence de l'énergie traditionnelle, la notion de repos n'intervient pas dans la récupération de l'Énergie Runka. Du moment que le temps nécessaire est passé, les points sont automatiquement récupérés. En tant que MJ, vous devrez calculer le nombre d'heures nécessaires à la récupération d'un point d'Énergie Runka en vous livrant à une petite division :

24 divisé par le nombre de points récupérés quotidiennement, en arrondissant à l'heure supérieure.

LA RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE RUNKA DANS LES LIEUX MYSTIQUES

Lorsque les Initiés se trouvent à proximité de lieux mystiques, la récupération d'Énergie Runka est accélérée.
Un Initié, quelle que soit sa Maison, devra toujours multiplier par deux la vitesse de récupération d'Énergie Runka s'il se trouve à proximité d'un Gardien Mystique (dans un rayon de cent mètres). Une récupération d'un point toutes les huit heures, par exemple, se fait en quatre heures à proximité d'un Gardien Mystique.
De la même façon, sur les Lignes de Vie (décelables par les Initiés de la Maison Kyrim), la récupération des points d'Énergie Runka se fait deux fois plus rapidement. Si ces lignes sont à proximité des Gardiens Mystiques, cette récupération est donc quatre fois plus rapide.

Si, par exemple, l'Initié est de statut 2, il récupère 2 points par jour. Vous pourrez donc considérer qu'un point est récupéré toutes les douze heures. S'il est de statut 3, l'Initié récupère 3 points par jour, soit un toutes les huit heures, etc.

REGLES D'EXPÉRIENCE

Avec le temps, les Initiés peuvent espérer développer leurs pouvoirs, améliorer leur maîtrise et augmenter leur niveau d'Énergie Runka.

Améliorer la maitrise d'un pouvoir

Pour améliorer la maîtrise d'un pouvoir Runka, deux conditions préalables sont nécessaires :

◆ Cette amélioration ne peut avoir lieu qu'à la fin de l'aventure et si le MJ l'estime possible.

◆ L'Initié doit avoir utilisé avec succès le pouvoir dans une situation de stress.

L'Initié doit ensuite obtenir un nombre de succès égal au niveau supérieur de maîtrise qu'il espère atteindre, en lançant un nombre de dés égal à sa maîtrise actuelle. Il peut, s'il le souhaite, dépenser 2 points de Vécu pour améliorer ses chances de succès. Cela lui permettra de lancer un dé supplémentaire (jamais plus !). Notons que cette amélioration n'est pas instantanément effective : l'Initié doit être en mesure de passer plusieurs semaines dans une Maison qui l'acceptera, auprès d'un Initié de haut statut ou d'un Élu. Rappelons enfin qu'un pouvoir ne peut être maîtrisé qu'au niveau 6 au maximum.

Développer un nouveau pouvoir

Quand un Initié augmente de Statut, il obtient un nouveau pouvoir parmi les quatre stellaires privilégiés de sa Maison. L'Initié choisit le stellaire, mais le pouvoir est déterminé aléatoirement. Si, en lançant le dé, l'Initié obtient un nouveau pouvoir, sa maîtrise sera de niveau I. Si le dé donne un pouvoir déjà maîtrisé, le niveau de maîtrise de ce pouvoir est automatiquement augmenté de I. Si le dé donne un pouvoir déjà maîtrisé au niveau 6, le joueur a le droit de relancer le dé.

Augmenter le niveau d'Énergie Runka

Chaque fois qu'il augmente de statut, l'Initié dispose d'une petite chance d'augmenter son total de points d'Énergie Runka. Pour établir si tel est le cas, le PJ doit lancer un nombre de dés égal à son niveau maximum actuel en Énergie Runka. S'il obtient au moins autant de succès qu'il a lancé de dés, son Énergie Runka est augmentée de I point. Il n'est pas possible d'améliorer les chances de succès de ce test. En cas d'échec, la prochaine possibilité d'augmentation ne sera offerte que lorsque l'Initié montera à nouveau de statut. Rappelons que le niveau d'Énergie Runka ne peut jamais dépasser I2 points pour un Initié.

Format des Pouvoirs Runkass

Avant de nous lancer dans la lecture des différents Pouvoirs Runkass, penchons-nous sur le format de présentation qui a été adopté :

◆ Portée : la portée du pouvoir, c'est-à-dire la distance maximale de son efficacité, mais également la distance maximale où le pouvoir peut être lancé par l'Initié. En général, cette portée est de cent mètres, mais il existe quelques exceptions.

◆ Valeur d'opposition : deux valeurs sont proposées. La première est celle dont ont se sert en général. La seconde est la Valeur par Défaut (VD), celle qu'on utilise quand la première valeur n'est pas applicable.
Lorsqu'une cible humaine non consentante ou une cible non douée de raison (exemple : un animal) est visée, c'est la première valeur qui est privilégiée. Lorsque la cible est consentante, on utilise la plus petite valeur entre la première valeur et la VD. Pour tout autre cas litigieux, c'est la VD qui donne le nombre de dés à lancer pour établir le SR.
Le résultat obtenu en lançant ces dés donne le seuil de réussite (SR) que l'Initié doit atteindre pour que son pouvoir fonctionne (minimum I).

◆ Durée : en général, cette durée est de 10 Passes, mais il existe plusieurs exceptions.

◆ Manifestation : l'attitude employée par l'Initié pour lancer son pouvoir est ici décrite, ainsi que les effets secondaires que l'on peut observer.

◆ Effet : les effets exacts du pouvoir sur la cible sont ici décrits.

Rappelons que chaque pouvoir consomme un point d'Énergie Runka.

DERNIERES REMARQUES

À part lorsque c'est spécifiquement précisé, un pouvoir ne peut se cumuler avec lui-même.

Par exemple, le pouvoir Renforcer (stellaire Achernard) ne peut être lancé qu'une seule fois sur un objet particulier. Il n'est donc pas possible d'augmenter davantage la résistance de l'objet en lançant une seconde fois le pouvoir avec succès.

En revanche, le pouvoir Croissance (stellaire Beltégeuse) est l'exemple parfait du pouvoir qui peut être lancé plusieurs fois d'affilée sur une même cible, et dont les effets sont cumulables. Ce genre d'exceptions est toujours précisé dans la rubrique « Effet ».

Il est tout à fait possible de cumuler des pouvoirs différents sur un même individu.

Enfin notons qu'en principe, chaque pouvoir n'affecte qu'une cible unique. Sauf rare exception, il n'existe donc pas de pouvoir à effet de zone capable d'affecter plusieurs individus en même temps.

POUVOIRS COMMUNS AUX INITIÉS

Chaque gemme d'Archessence Runka possède en elle la force d'une des douze Lumières Mystiques. C'est elle qui permet à l'Initié de manipuler toute la puissance des forces créatrices.
Mais toutes les pierres Runka possèdent également en elles un dénominateur commun qui représente le pouvoir créateur et initiatique dans son ensemble. Ces pouvoirs sont au nombre de quatre et ils constituent un acquis pour tous les Initiés quels qu'ils soient. Avant de vous donner la liste des pouvoirs par stellaire, voici donc les pouvoirs communs à tout Initié, quelle que soit sa Maison. Ces pouvoirs ne suivent pas le format classique des Pouvoirs Runkass, car ils ne nécessitent aucune dépense d'Énergie Runka.

◆ Premier Pouvoir :
Reconnaissance

Ce premier pouvoir peut paraître anodin mais il a sauvé plus d'un Initié en position délicate. En observant quelqu'un, l'Initié peut reconnaître en lui l'étincelle mystique qui brille dans ses yeux. C'est un signe qui ne trompe pas, indiquant à coup sûr que l'Initié a affaire à un confrère. Il est toutefois impossible de savoir le Clan ou la Maison de l'Initié démasqué. Les Phryenti sont réputées avoir poussé ce pouvoir jusqu'à reconnaître si un Initié est un Élu ou non.

◆ Deuxième Pouvoir :
Sens de la Lumière

Voilà un pouvoir très utile pour un Marcheur égaré. Le Sens de la Lumière permet à l'Initié de s'orienter vers le stallite le plus proche, guidé par la Lumière Mystique émanant du Runka qui y sommeille. Cette perception porte dans un rayon de cent kilomètres. Ce pouvoir permet également de reconnaître un objet ou une personne influencés par l'Archessence Runka.

◆ Troisième Pouvoir :
Sens de l'Obscur

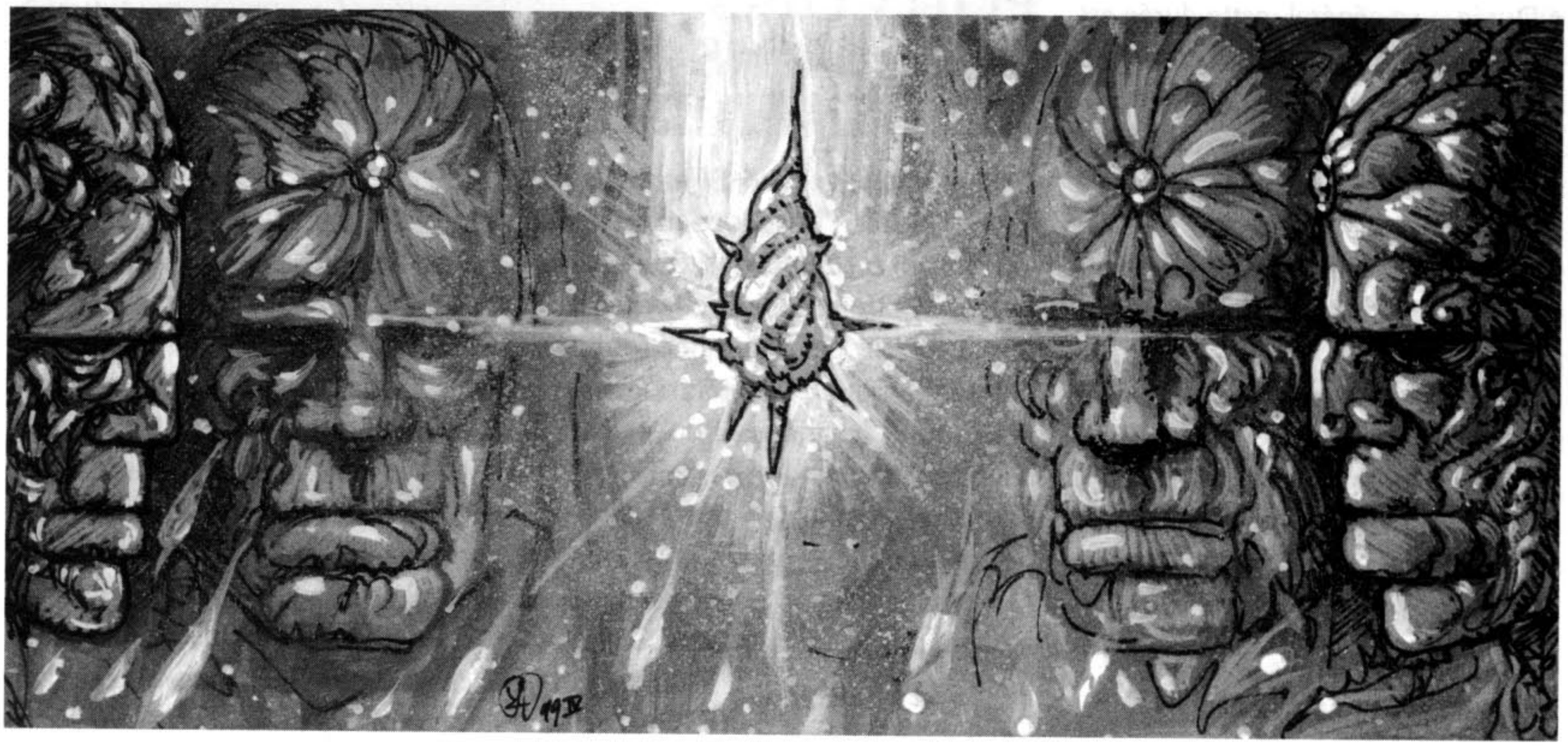
Ce pouvoir fonctionne comme le Sens de la Lumière mais il s'applique aux forces négatives. Un Initié utilisant cette faculté pourra sentir la proximité d'une source importante d'Archessence Shankr et reconnaître sans problème un objet, un animal ou un végétal fortement contaminé par la Darkessence (au moins de niveau 2). C'est à cause de ce pouvoir que l'on fait toujours patrouiller un Initié dans les zones de quarantaine, afin d'éviter l'infiltration d'humains contaminés. Cette perception porte au maximum jusqu'à un kilomètre. Notons que l'Initié « sent » qu'il y a une présence de Darkessence dans son rayon de perception, mais il ne peut pas en repérer la source avec précision.

◆ Quatrième Pouvoir :
Résistance à la Darkessence

Lorsqu'un Initié est exposé à de l'Archessence Runka, il résiste mieux qu'un profane : plutôt que d'être systématiquement contaminé par la Darkessence, l'Initié sera brûlé, surtout si les quantités d'Archessence Shankr sont faibles (niveau 1 ou 2). En cas de contact avec une grosse quantité de Darkessence (niveau 3), l'Initié sera contaminé comme les autres humains.

LES TOMBEAUX À REVE

Depuis le grand chamboulement dû à la connaissance du Seigneur Shankr, les Initiés sont de plus en plus protecteurs envers les Runkas. Craignant une at-



taque directe sur les tombeaux à rêve, ils y organisent désormais une surveillance constante. Deux nouveaux éléments motivent également les Initiés pour s'intéresser aux tombeaux à rêve. Premièrement, ils comprennent mieux désormais l'utilité du Râ et la symbolique des décorations. La deuxième raison est l'inquiétude que les Initiés éprouvent à l'égard des Gardiens Mystiques.

LE RA

Représentation mystique de la supraconscience Runka, le Râ est l'expression physique et matérielle de l'esprit d'un être de lumière. Pour la Maison Sartharil, le Râ est également la porte qui mène aux Limbes Célestes et aux rêves des Runkas. Chaque stellaire possède une forme de Râ particulière mais, au sein de chaque famille, chaque Runka possède son propre Râ obéissant aux critères de son stellaire tout en conservant une touche personnelle. Le Râ est la preuve la plus flagrante du pouvoir Runka de par la fascination qu'il exerce sur ceux qui le regardent et l'essence magique dont il est constitué. Au sein du tombeau à rêve, le Râ est porté par la Lumière Mystique qui transite en son centre avant d'inonder le stallite de sa puissance et d'ouvrir le Noir-Nuage. C'est ainsi que les Initiés peuvent l'observer, flottant à quelques mètres au-dessus du sol, soulevé par l'énergie créatrice du Runka qu'il représente. Si un stallite abrite plusieurs Runkas endormis, chacun d'eux possède son propre Râ dans le tombeau à rêve. Ainsi, les Initiés de Phénice ont-ils la chance de posséder trois Râ.

Depuis qu'ils ont appris la présence du Seigneur Shankr sur Terre, les Initiés, guidés par la Maison Sartharil, développent de plus en plus la communication avec les Runkas par l'intermédiaire du Râ. Dans ce cas, il joue le rôle de filtre entre l'esprit du Fils de la Lumière et celui de l'Initié qui ne pourrait autrement pas appréhender la conscience du Runka. Certains Sartharil pensent que le Râ joue trop bien son rôle de filtre et qu'il gêne la communication avec le Runka. C'est pourquoi quelques élus de la Maison, essayant de communiquer directement avec le Runka en rêve, ont perdu la tête à cause de l'intensité incroyable du message transmis. D'autres illuminés pensent qu'ils seraient devenus fous à cause du message que leur auraient transmis le Runka...

LES GARDIENS MYSTIQUES

Les Initiés ont mis un point d'honneur à offrir aux Runkas la protection des Gardiens Mystiques. Ces géants de pierre fabriqués par les Druwed possèdent une gemme d'Archessence Runka particulièrement puissante fichée dans le front. C'est cette pierre Runka qui empêche les créatures soumis à la Darkessence d'approcher le tombeau à rêve.

L'inquiétude des Initiés est que ces gemmes ne sont pas éternelles et qu'elles ont fortement tendance à s'affaiblir depuis le Grand Cataclysme. La seule présence du Seigneur Shankr semble suffire à diminuer ces barrière mystique.

LE ROLE DU CLAN

Les Maisons, lors de leur création, ont été liées à quatre Clans principaux qui en représentent la tendance. Un stellaire ne définit en rien un comportement pour l'Initié qui l'a choisi. Il retourne uniquement une facette des forces créatrices qui sont privilégiées par l'Initié et la façon dont il interprète le pouvoir Runka. Un Initié du Clan Sirius (Sagesse) pourra aussi bien faire partie de la Maison Sarkesh que de la Maison Phryenti.

ENSEIGNEMENT

L'enseignement dispensé par les Clans est purement ésotérique et il est constitué de la compréhension de la Lumière Mystique, l'application de celle-ci dans les pouvoirs du stellaire, la connaissance des Runkas et l'utilisation de l'Archessence Runka. Même si l'apprenti est passé par l'enseignement de trois autres stellaires au moment de son apprentissage, celui-ci est considéré comme une partie intégrante de son premier stellaire, autrement appelé stellaire d'adoption.

APPRENTISSAGE

Lorsqu'il devient membre d'une Maison, l'Initié se choisit, parmi ses quatre stellaires privilégiés, un stellaire principal qui deviendra son Clan d'adoption. Il commence alors un apprentissage ésotérique et magique de la Lumière Mystique de ce stellaire. Ce sont les membres de son Clan d'une autre Maison qui lui apprennent cette culture magique. Ainsi, l'apprenti peut évoluer dans d'autres structures afin de perfectionner ses connaissances et développer des liens au sein des autres Maisons.

Après six mois d'étude et d'expérimentations, l'Initié choisit un deuxième stellaire dans le Clan duquel il ira étudier trois mois. Puis un troisième stellaire où il étudiera deux mois et enfin un quatrième stellaire au sein duquel il s'exercera durant un mois. C'est uniquement au bout de cette année d'étude (souvent les Initiés disent qu'une année de douze mois équivaut à une rotation des douze stellaires) que l'Initié est réellement considéré comme tel et qu'il acquiert le statut I au sein de sa Maison.

FORMAT DE DESCRIPTION DES STELLAIRES

Nom :
Le nom donné au stellaire par son Runka primordial.

Lumière Mystique :
C'est le sens de la Lumière Mystique en question et la description du stellaire du point de vue Runka.

Enseignement du Clan :
Il s'agit de l'interprétation humaine du stellaire, la théologie qu'ont fabriquée les Initiés à partir de l'enseignement Runka.

Apprentissage :
Cette partie explique la façon dont le novice apprend à comprendre la Lumière Mystique et à l'utiliser.

Rite de Passage :
Le rite de passage possède une véritable fonction rituelle au niveau du Clan. Il ne s'agit pas de réussir ou non. Il s'agit de mettre en application son savoir dans un cas concret. Échec ou réussite, une fois le rite passé, le novice devient un Initié.

Relations :
Ce passage rappelle les deux Maisons auxquelles le Clan est affilié par tradition et mentionne également les stellaires avec lesquels il ressent des affinités.

RITE DE PASSAGE

Au bout de son apprentissage, l'Initié doit encore accomplir un rite de passage dont la nature dépend de son stellaire d'adoption. Il s'agit souvent d'une mission ésotérique qui est accomplie avec des Initiés d'autres Clans et dans laquelle chacun possède une fonction bien distincte. Ce sont souvent ces rituels de passage qui, par les liens qu'elles créent, donnent naissance aux futures Phalanges de Lumière.

Remarque : *Dans la description de chaque stellaire il a été admis la convention suivante : un nom de stellaire commençant par une minuscule fait toujours allusion aux humains Initiés du Clan alors qu'un nom de stellaire commençant par une majuscule mentionne les Runkas membres du stellaire.*

Ex : les Fomalhauts sont des Runkas alors que les fomalhauts sont des Initiés.

3.2 - ACHERNARD

LUMIERE MYSTIQUE : FORCE

La Lumière Mystique que découvrit le Runka primordial Achernard est celle de la Force. Elle représente la violence et la puissance que peuvent matérialiser les forces créatrices de l'univers. Achernard nous apprend que la Force n'est pas synonyme de destruction mais qu'il est nécessaire de se débarrasser des Shankr avant de construire un monde meilleur. Dotés d'un sens du sacrifice extrême envers leurs frères, les Runkas du stellaire d'Achernard ont combattu en première ligne lors de la lutte contre les forces Shankr. C'est ce qui explique le petit nombre d'Achernard encore en vie sur Terre.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Les croyances du Clan Achernard veulent que le stellaire soit divisé en deux voies, à l'image des deux réflexions qu'Achernard développa sur sa Lumière Mystique. Selon eux, au sein du stellaire, il existe des Runkas de la Force Lente et des Runkas de la Force Vive. Les premiers représente l'art de se défendre contre les forces négatives pour les empêcher d'aliéner les forces positives. Les seconds symbolisent la faculté des forces positives à envahir les forces négatives, telle la lumière qui illumine les ténèbres.

De tous les Clans, Achernard est certainement celui qui prépare le plus ses membres à la Bataille Finale. La philosophie des achernards suit complètement celles des Runkas du stellaire dans leur esprit de sacrifice envers la communauté. Les achernards se considèrent un peu comme les grands frères protecteurs dont le rôle serait de défendre la race humaine lors de la Bataille Finale au péril de leur vie. Cette croyance agit comme un leitmotiv d'une efficacité incroyable pour les membres du Clan.

APPRENTISSAGE

Le Clan Achernard est réputé pour la dureté de son apprentissage. Les novices sont encadrés durant tout l'enseignement par une structure quasi militaire qui attend toujours plus de leurs capacités.

La première étape est celle du développement de la Force Vive où les novices passent des journées entières à exécuter des figures d'arts martiaux et à développer leur force physique.

Puis vient l'étude de la Force Lente qui consiste au développement de la volonté et de la résistance physique. À l'apogée de leur apprentissage, les novices du Clan sont torturés dans leur chair et dans leur âme afin de tester et de développer leur résistance. Le but de cet enseignement n'est pas de transformer les Initiés du Clan en machines de guerre, mais plutôt de leur faire comprendre le rôle de la Force au sein des douze facettes de la Lumière Mystique. Certains achernards deviennent des érudits à l'issue de leur apprentissage, mais ils restent constamment animés d'une flamme intérieure qui ne manquera pas de s'éveiller lors de la Bataille Finale.

RITE DE PASSAGE

Les rites de passage du Clan Achernard, bien que toujours orientés vers la notion de Force, fonctionnent avec le système de dualité entre les deux aspects de la Lumière Mystique. Le rite de la Force Vive peut consister par exemple en un duel contre un Initié plus ancien, le dressage d'un animal sauvage ou le dépassement de ses capacités physiques. Le rite de la Force Lente prend souvent la forme d'une résistance à des conditions difficiles (Obscur, conditions climatiques) ou le déclenchement d'une réaction suite à un stimulus direct (confrontation avec une Shankréature, danger de mort, sentiment de trahison).

RELATIONS

Les achernards font partie des Clans privilégiés dans les Maisons Sarkesh et Kyrim et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Altaïr, Sol, Fomalhaut et Alphard.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Force accrue

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : Capacité Force (cible non consentante ou non douée de raison) / VD : 3

◆ Durée : 10 Passes

◆ Manifestation : Le bénéficiaire est entouré d'un faible halo lumineux cramoisi.

◆ Effet : Force Accrue augmente de 3 points la Capacité Force du bénéfi-

ciaire, avec tous les bonus induits que cela implique. Pour les armes blanches, par exemple, les dommages sont automatiquement augmentés de 3 points.
Les armes naturelles des animaux profitent du même bonus. Enfin, tous les tests de Force sont concernés par ce pouvoir, le bénéficiaire pouvant lancer trois dés supplémentaires (Force + Forcer, Force + Lancer, Force + Porter).

2 - Force mentale

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Hargne / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les yeux du bénéficiaire deviennent rouges et luisants.
◆ Effet : Le bénéficiaire du pouvoir Force Mentale voit sa capacité Hargne augmenter de trois points. Il lancera donc trois dés supplémentaires pour tous ses tests de Hargne, ce qui inclut le combat à mains nues ou avec une arme improvisée (puisque le potentiel de combat, dans ces deux cas, est calculé en additionnant Hargne + Agresser).

3 - Affaiblir

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : La victime est entourée d'un léger halo noir.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de diminuer la Capacité Force de la cible de 2 points (le minimum étant toujours de 1, dans tous les cas). Il faut alors tenir compte des malus que cela occasionne, notamment au niveau des dommages effectués par une arme blanche, par exemple, qui sont diminués de 2. Les armes naturelles (crocs, griffes) sont tout autant affectées par ce malus.

4 - Renforcer

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'objet se met à rayonner d'une faible lueur rougeâtre.
◆ Effet : Renforcer permet d'augmenter la dureté et la résistance d'un objet inerte. Le pouvoir affecte au maximum une surface pouvant aller jusqu'à cinq mètres carrés. En général, il est surtout utilisé sur un objet de taille moyenne : épée, bouclier, ou armure. Les effets se traduisent soit par une augmentation des points de Défense (s'il s'agit d'une arme), soit par une augmentation des points de Protection (s'il s'agit d'une armure), soit par une augmentation du seuil à obtenir (s'il s'agit d'un objet que l'on tente de briser).
Arme ou Bouclier : La Défense est augmentée de +1 (Exemple : Un Trident passe à Défense +3 au lieu de Défense +2)
Armure : La protection est augmentée de 2 points (Exemple : Une armure complète de cuir passe d'une Protection 2 à une Protection 3).
Solidité d'un objet : Le SR à atteindre lors du test destiné à briser l'objet (Force + Forcer, par exemple) est augmenté de 3 points. Par exemple, si le SR à atteindre pour tordre un barreau métallique est estimé à 6 par le MJ (jet de Force + Forcer), il passe à 9 après le pouvoir Renforcer.

5 - Fragiliser

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'objet prend une teinte noirâtre.
◆ Effet : Ce pouvoir a l'effet exactement inverse du pouvoir Renforcer. Il fragilise les objets inertes et les rend plus friables. Fragiliser affecte au maximum une surface pouvant aller jusqu'à cinq mètres carrés, mais il est en général lancé sur des objets. Une arme ou un bouclier voient leur Défense diminuer de 1 point (le minimum étant zéro). De plus, en cas de maladresse obtenue par le défenseur lors de sa parade, l'arme ou l'objet volent en éclats au moindre choc encaissé. La Protection d'une armure est diminuée de 2 points (minimum : zéro). Enfin, le SR établi par le MJ pour définir la résistance d'un objet (à la torsion, aux dégâts, à la cassure, etc.) est automatiquement diminué de 3 points (minimum 1).

6 - Puissance martiale

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Agilité / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les armes manipulées par le bénéficiaire laissent une traînée lumineuse fugace.
◆ Effet : Les capacités de combat du bénéficiaire du pouvoir sont augmentées. Il dispose ainsi de deux dés supplémentaires à ajouter à son Potentiel de Combat.

3.3 - ALDEBARAN

LUMIERE MYSTIQUE : FOI

Les Runkas du stellaire d'Aldebaran sont parmi les plus proches des humains car ils apprécient chez eux leur faculté de croyance et de dévouement. C'est Aldebaran, un des douze Runkas primordiaux, qui mit en évidence le rôle de la Foi en tant que facette de la Lumière Mystique. Découvrant l'humanité, les Runkas du stellaire comprirent le rôle que jouerait la religion en tant que moteur de la société et la façon par laquelle ils gagneraient à être vénérés par l'homme. Ce sont en fait les Runkas du stellaire d'Aldebaran qui sont à l'origine du concept même d'Initiation et c'est le Runka primordial qui posa les bases des sept Maisons.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Le rôle des Initiés du Clan Aldebaran fut considérable durant toute l'évolution de l'humanité. Prophètes de la foi Runka, ils parcouraient les continents pour accomplir ce qui deviendrait plus tard la missionnaria : l'établissement de religions et de croyances qui permettraient à l'homme de vénérer les Runkas sans même le savoir. Les exemples des religions ainsi créées sont très nombreux, à commencer par les croyances sud-américaines et égyptiennes qui ne se cachèrent pas pour vouer directement un culte au soleil. Mais presque toutes les autres religions sont également porteuses d'un message mentionnant sans ambiguïté le combat de l'ombre contre la lumière, et c'est bien là l'œuvre du Clan Aldebaran.

Aujourd'hui, depuis les temps troublés du Grand Cataclysme, le rôle du Clan est de fédérer, une fois pour toutes, les religions du monde entier afin que tout le monde prenne conscience de l'existence des Runkas et de leur nature divine. Ils sont les messagers de la Grande Révélation et leur rôle est de convaincre les Initiés encore réticents que le moment est venu pour les habitants de Sombre-Terre de comprendre ce qui se passe réellement. De tous les stellaires, le Clan Aldebaran est le seul à posséder une telle unité entre ses membres. Ils possèdent une véritable identité qui peut faire passer les intérêts du Clan avant ceux de la Maison.

APPRENTISSAGE

Lors de son apprentissage, l'Initié du Clan Aldebaran devra étudier quelques religions de l'Avant (dont le Clan conserve les écrits fondateurs) et en déceler les traces faisant allusion aux mythes Runkas. Il ne s'agit pas réellement de deviner les éléments de vérité dans ces religions mais plutôt de s'en imprégner afin de trouver le chemin spirituel qui mène directement à Lumière Mystique et aux Runkas. Dans une deuxième phase, le novice devra identifier l'ennemi Shankr dans les textes sacrés afin de mieux comprendre comment les forces négatives de l'univers ont été perçues à travers le monde. Le travail le plus enrichissant étant de trouver dans les mythes et légendes humains des traces de manifestation Runkas ou Shankr alors qu'elles n'ont pas été implantées par le Clan Aldebaran.

RITE DE PASSAGE

Les rites de passage du Clan Aldebaran impliquent souvent un test de foi. On place alors l'Initié dans une situation de panique et de stress telle qu'il pourrait être amené à douter du bienfondé de sa dévotion envers les Runkas. On peut également tester son aptitude à endoctriner les foules dans leur foi pour Solaar et la lumière divine.

RELATIONS

Les aldebarans font partie des Clans privilégiés par les Maisons Sartharil et Sarkesh et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Sirius, Orion, Beltégeuse et Antarès.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - PERSUASION

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié est entouré d'imperceptibles étincelles dorées.
◆ Effet : Le pouvoir de Persuasion permet à l'Initié d'améliorer considérablement ses facultés de communication, sa capacité à convaincre une personne, voire un auditoire. Le pouvoir s'utilise de deux manières distinctes. Soit l'Initié cherche à convaincre un seul individu — dans ce cas, pour établir la valeur d'opposition et donc le SR, le MJ doit choisir la première valeur —, soit la Capacité Prestance de la Cible. Si l'Initié cherche à

convaincre un auditoire au complet, le MJ devra lancer un nombre de dés égal à la VD, soit trois.
En cas de réussite sur un individu unique, l'Initié reçoit un bonus de +3 dés à tous ses jets de Communication + Éloquence, Communication + Marchandage, Communication + Représentation. Il bénéficie en outre d'un dé supplémentaire à tous ses jets de Prestance.
En cas de réussite sur une assistance, l'Initié bénéficie d'un bonus de +2 dés à ses jets de Communication + Éloquence uniquement.

2 - Motivation

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Une légère auréole dorée se forme au niveau du cœur du bénéficiaire.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de remonter le moral des autres, ou de se motiver soi-même. Le bénéficiaire pourra lancer trois dés supplémentaires à tous ses jets de Trempe + Motiver, en particulier dans l'Obscur. Si le bénéficiaire du pouvoir réussit ce jet, il sera non seulement motivé, mais parviendra à communiquer son allégresse à ses camarades.

3 - Volonté de fer

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le front du bénéficiaire est auréolé d'une imperceptible lumière blanche.
◆ Effet : Volonté de fer permet de mieux résister à toutes les tentatives de séduction ou d'influence mentale. Le bénéficiaire pourra lancer trois dés supplémentaires à tous ses jets de Trempe + Résister.

4 - Télékinésie

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : La main de l'Initié est entourée d'une multitude de minuscules « bulles » d'énergie blanches et scintillantes.
◆ Effet : « La foi soulève des montagnes. » Sans aller jusque-là, les capacités mentales développées par le stellaire d'Aldebaran permettent à l'Initié qui maîtrise ce pouvoir de déplacer des objets dans les airs. Le poids maximal de ces objets est de 3 kg. La Capacité Résistance est utilisée lorsque la cible visée est un (petit) animal ou un bébé. Pour tous les autres cas, et notamment pour les objets inanimés, c'est la VD que le MJ doit utiliser pour lancer les dés et établir le SR.
Le pouvoir Télékinésie est très éprouvant mentalement, et la manipulation aérienne est délicate. Si l'Initié tente d'effectuer des manœuvres compliquées avec l'objet déplacé par télékinésie (exemple : tourner à distance une clé dans une serrure), il devra réussir des tests de Trempe (pure), contre un seuil variant de 1R à 4R. Ce seuil est estimé et fixé par le MJ en fonction des situations. En cas d'échec, l'Initié ne parvient pas à effectuer sa manœuvre. Une seule tentative par Passe est autorisée.

5 - Peur de la Lumiere

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 5
◆ Durée : 1 heure
◆ Manifestation : Un fin rayon lumineux bleu sort de l'index de l'Initié et va toucher la tête de la Shankréature.
◆ Effet : Ce pouvoir, très particulier, fonctionne exclusivement contre les Shankréatures. Si le pouvoir a fonctionné, la Shankréature est terrorisée et doit immédiatement s'enfuir le plus loin possible. L'effet dure au minimum une heure

6 - Murmure éclairant

◆ Portée : 10 kilomètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 2 heures
◆ Manifestation : L'Initié murmure un chant stellaire qui s'échappe de sa bouche et produit des ondes lumineuses invisibles pour les humains normaux, mais perceptibles pour les Initiés ou les Élus.
◆ Effet : C'est toujours la VD qui permet de déterminer le SR que l'Initié doit obtenir lorsqu'il produit un Murmure éclairant. Le pouvoir permet d'envoyer un chant lumineux qui pourra être perçu par d'autres Initiés dans un rayon de 10 kilomètres. Contrairement à la perception naturelle des Initiés entre eux, Murmure éclairant désigne clairement l'Initié ayant émis ce chant stellaire. Les Initiés qui se trouvent dans la zone d'effet peuvent le localiser très précisément, en remontant la source du bruit et les ondes lumineuses.



3.4 - ALPHARD

LUMIERE MYSTIQUE : FEU

Alphard, représentant de la Lumière Mystique du Feu, est considéré, selon les légendes du Clan, comme le jumeau stellaire de Sol. Les croyances du Clan Alphard veulent que pour chaque Runka qui naît dans une étoile, un autre Runka naît simultanément dans un autre astre et leurs esprits sont liés à jamais. Selon la même légende, les Runka seraient arrivés sur Terre en suivant Alphard qui voulait rejoindre Sol, son jumeau stellaire. Les Runkas du stellaire d'Alphard n'ont que peu d'intérêt pour les humains et ils se sont toujours montrés distants. Par contre, selon les textes sacrés des Initiés, les Alphards serait tombés amoureux de Gaïa en se mêlant aux profondeurs de la Terre. Depuis, on les dit responsables de l'activité volcanique terrestre.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Le Clan Alphard enseigne à ses disciples que le feu est source de toute chose et qu'il représente la force et la puissance dans toute son ambiguïté. Il est à la fois destructeur et capable des pires ravages en un temps record, mais il est aussi et surtout une source de chaleur et de lumière sans laquelle l'homme ne pourrait pas vivre. C'est pour cette raison que le Clan admet cette Lumière Mystique comme une force créatrice dans le sens où elle permet la vie et facilite son développement. Mais les alphards sont fiers de la dualité de cette force et la revendiquent. Ils pensent que c'est la preuve que même les Runkas ne sont pas, de façon purement manichéenne, des forces positives. Comme toute création de l'univers, les Runkas possèdent également une faculté de destruction.

Les membres du Clan Alphard cultivent également le mythe de la gémellité avec Sol et développent des relations d'échange avec ce Clan. À tel point que le fait de passer d'un stellaire à l'autre au cours de leur vie ne leur pose aucun problème et fait même partie des coutumes du Clan.

APPRENTISSAGE

La période pendant laquelle le novice apprend à ressentir et à utiliser la Lumière Mystique du Feu est dure et éprouvante. Guidé par un Initié du Clan, il découvre une à une toutes les facettes de cette force en essayant de les comprendre à leur juste valeur. Il devra admettre que le Feu, à l'image de toutes les autres Lumières Mystiques, n'est pas uniquement une force créatrice de l'univers et qu'elle ne va pas sans son lot de destructions et de douleurs. C'est surtout mentalement que le choc est difficile à assumer pour l'Initié qui croyait avoir choisi une voie unidirectionnelle de la lumière et des forces positives.

RITE DE PASSAGE

Le passage vers le statut d'Initié est la preuve ultime de l'accomplissement du novice. La plupart du temps, le rite de passage consiste en une confrontation ultime avec l'élément feu dans son côté colérique et destructeur. Un élu du Clan prépare le novice en psalmodiant des textes sacrés pendant de longues heures et le futur alphard est alors prêt à tester sa fois. À partir de là, les pratiques divergent suivant les coutumes locales du Clan : marcher sur des charbons ardents, traverser un mur de flammes, etc. Ce rituel a généralement lieu dans le tombeau à rêve du stallite en présence de tous les membres des Clan Alphard et Sol.

RELATIONS

Le Clan Alphard est privilégié par les Maisons Druwed et Thorgrad et ils sont en bons termes avec les Clans Achernard, Altaïr et Markab. De plus, ils se considèrent comme frères avec le Clan Sol.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Feu

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2

◆ Durée : 5 heures

◆ Manifestation : Des étincelles sont projetées par les doigts de l'Initié, et enflamment le combustible visé.

◆ Effet : Ce pouvoir permet tout simplement d'allumer un feu. Seule la VD permet d'établir le SR que l'Initié doit atteindre. Le pouvoir doit être lancé sur un combustible (rueg séché, par exemple), ou tout au moins un objet inflammable. Il est donc parfaitement possible d'enflammer des objets portés par un adversaire, tels ses vêtements, mais aussi ses cheveux. L'adversaire est alors exposé à un feu d'intensité 3 (cf.

Livret I de Dark Earth, p. 83) à chaque Passe, jusqu'à ce qu'il parvienne à étouffer les flammes (eau, couverture ou sable + 1 Passe complète consacrée à l'extinction + Jet d'Agilité SR 1). Contrairement au pouvoir Enflammer le métal, l'effet du pouvoir Feu est durable. Il fonctionne également sur l'Archessence Shankr, même s'il est moins efficace que le pouvoir Consumer la Darkessence (stellaire : Markab). Ainsi, le pouvoir Feu peut brûler environ 25 cl d'Archessence Shankr.

2 - Enflammer le métal

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le métal est enrobé d'une belle flamme aux reflets rouges et orangés.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'envelopper d'une vive flamme un objet métallique de taille moyenne (surface métallique maximale : 1 mètre carré). En général, les Initiés le font sur une arme (épée, hache, ou pointe de flèche, par exemple), mais il est tout à fait possible d'enflammer un autre objet ou une surface, à condition qu'ils soient métalliques. La flamme ne consume en aucune manière le métal. En fait, elle ne le touche même pas, et brûle quelques millimètres au-dessus de la surface. La flamme provoque d'importants dégâts : en plus des dégâts normaux de l'objet utilisé (la plupart du temps une arme), la victime touchée par cette flamme subit à chaque Passe 5 points de dégâts. La victime a droit à un test de Résistance pour limiter cette perte, et son armure la protège (sauf si cette armure a été traversée par l'attaque de l'arme métallique, auquel cas les 5 points supplémentaires du Feu ne sont pas diminués par la Protection de la victime).
Le métal ainsi enflammé dégage une lumière équivalente à une intensité 1.

3 - Température

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le minerai ou le liquide prennent une teinte carminée.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'augmenter la température d'un objet ou d'une surface non vivante d'un maximum de 10 mètres carrés jusqu'à 200 °C. Température fonctionne aussi sur les liquides, mais pas le sang, par exemple, puisque le liquide ne doit pas être composé de cellules vivantes ou organiques. Quiconque est exposé à un liquide ou un objet porté à une telle température subit des dégâts de 4 points par Passe (l'armure protège, la victime a droit à un jet de Résistance).

4 - Extinction

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Niveau d'intensité du Feu / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les flammes semblent attirées puis absorbées par les mains de l'Initié.
◆ Effet : Extinction permet d'absorber les flammes et donc d'éteindre rapidement un incendie de taille moyenne. Le pouvoir ne peut affecter qu'un volume de 10 mètres cubes de flammes à chaque fois. Mais le pouvoir est cumulable, et il est donc possible à un Initié qui déclencherait plusieurs fois de suite son pouvoir d'éteindre de gigantesques incendies. Lorsque ce pouvoir est activé, et durant toute sa durée, l'Initié est totalement immunisé contre les dommages liés à la chaleur et au Feu.



5 - Mur de flammes

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Avec son index, l'Initié dessine une ligne sur le sol. Cette ligne se transforme en feu, avant de s'élever et de former un mur de flammes.
◆ Effet : Le Mur de flammes dégage une lumière éblouissante qui effraie en général les animaux. Ce mur est immobile, et sa taille maximale est de dix mètres carrés. L'Initié peut lui donner plusieurs formes (plane, circulaire, conique, etc.). Le mur est totalement opaque et peut donc servir à couvrir une fuite, à dissimuler quelque chose, etc. Quiconque traverse le mur de flammes est exposé à des dommages de niveau 10. La victime perd donc 10 points de vie, mais l'armure protège et elle a droit à un jet de Résistance.

6 - Détecter les volcans

◆ Portée : 200 kilomètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 2
◆ Durée : 10 jours
◆ Manifestation : C'est la peau du visage de l'Initié qui fait office de récepteur. Après avoir lancé son pouvoir, l'Initié sentira une source de chaleur chaque fois qu'il orientera son visage en direction d'un volcan situé dans la zone d'effet du pouvoir. L'intensité de cette chaleur varie selon la taille et l'importance du volcan.
◆ Effet : En marchant en direction de la source de chaleur qu'il perçoit, l'Initié peut repérer ou retrouver n'importe quel volcan situé dans un rayon de 200 kilomètres.
La portée de Détecter les volcans étant supérieure à celle du pouvoir Sens de la Lumière, commun à tous les Initiés, les bénéficiaires de ce pouvoir s'en servent souvent pour détecter Phénice, bâtie sur un énorme volcan.
Ainsi, ils peuvent repérer de manière infaillible la direction du stallite immortel à 200 kilomètres de distance, soit deux fois plus loin qu'en faisant appel à l'autre pouvoir.

3.5 - ALTAIR

LUMIERE MYSTIQUE : COURAGE

Pour les Initiés, Altaïr représente la Lumière Mystique du Courage. Les Runkas de ce stellaire sont également connus pour leur amour des humains qu'ils ont assistés durant toute leur évolution. Ce sont eux qui ont donné aux survivants du Grand Cataclysme l'élan dont ils avaient besoin pour construire un nouveau monde avec de nouvelles données. Phénice, le stallite aux trois Runkas du stellaire d'Altaïr est certainement le phare qui illumine l'Obscur de Sombre-Terre.

Partout on colporte la légende du stallite immortel, si courageux que ses habitants semblent braver l'Obscur quotidiennement.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Le Clan Altaïr joue un rôle extrêmement important dans Sombre-Terre et peut sans doute égaler l'action du Clan Aldebaran. Le stellaire prône le droit de l'homme à reconquérir sa planète avec l'aide des Runkas, leurs alliés de toujours. C'est grâce à l'exemple des Initiés d'Altaïr que le mouvement des Marcheurs commença réellement à prendre de l'ampleur et que les premières communautés s'installèrent délibérément dans l'Obscur. Selon eux, la Terre nous appartient et il ne tient qu'à nous de surmonter ce milieu devenu hostile.
Les membres du Clan Altaïr tentent d'enseigner l'importance du courage, de la curiosité et du goût de l'aventure aux habitants de Sombre-Terre qui souffrent trop souvent de découragement et qui subissent leur environnement. Les Runkas de ce stellaire ont toujours compris que l'humain brillait d'un éclat intérieur qui n'était autre que ce courage et cette volonté de vaincre. C'est pour cette raison que les Altaïrs se sont toujours pris d'affection pour cette faible créature qu'est l'homme.

APPRENTISSAGE

La majeure partie de l'apprentissage d'un altaïr se déroule dans l'Obscur en compagnie des Marcheurs. Il apprend chaque jour ce que c'est de vivre avec la peur de ne jamais se réveiller au matin, de ne plus revoir le visage des êtres qui lui sont chers. Le novice doit affronter toutes les difficultés de ce milieu hostile en parcourant les pires contrées et en se relevant après chaque obstacle pour repartir de l'avant. Le voyage dans l'Obscur est une très bonne métaphore de la quête de l'Initié d'Altaïr. Sa curiosité le

pousse à toujours aller plus loin vers l'inconnu alors que son courage lui permet de poursuivre sa route après chaque embûche. Quoi qu'il arrive, le Marcheur sait qu'il pourra se retourner vers son stallite, qui pourra la protéger en cas de coup dur comme le Clan encadre l'Initié en cas de problème. Toutefois, tant qu'il peut marcher, autant ne pas se retourner.

RITE DE PASSAGE

L'épreuve que doit passer le novice avant de devenir véritablement un Initié est très variable selon l'endroit où l'on se trouve sur Sombre-Terre. Les altaïrs d'Eldenia sont réputés pour leur dureté et ils envoient le novice, seul, parcourir une mortezone jusqu'à ce qu'il s'épuise et qu'on vienne le récupérer. Suivi par des membres du Clan pendant tout le trajet, ceux-ci n'interviennent que lorsque le novice tombe à terre, quoi qu'il arrive. Dans le Nâh, le futur altaïr est jeté dans une arène et doit vaincre une Hyène enragée sans faiblir. Dans la Roke, le novice doit souvent provoquer un aîné en duel et lui faire avouer son infériorité par rapport à la jeune recrue.

RELATIONS

Les altaïrs font partie des Clans privilégiés dans les Maisons Thorgrad et Phryenti et ils sont en bons termes avec les Clans Achernard, Orion, Antarès et Aldebaran.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Face au Shankr

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les yeux du bénéficiaire deviennent blancs et phosphorescents.
◆ Effet : Face au Shankr permet au bénéficiaire d'être totalement immunisé aux effets des pouvoirs Peur et Pitié des Shankréatures pendant toute la durée du pouvoir.

2 - Bravoure

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Au moment où le pouvoir est déclenché et pendant une seconde, le corps du bénéficiaire dégage une lumière couleur d'ambre.
◆ Effet : Le bénéficiaire dispose de trois dés supplémentaires pour tous ses jets de Trempe + Surmonter.

3 - Moral

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : La peau du bénéficiaire devient légèrement luminescente, et prend une teinte mordorée.
◆ Effet : Ce pouvoir dispense du courage, gonfle le moral et redonne de l'énergie. C'est une version plus polyvalente mais un peu moins puissante des pouvoirs Bravoure (stellaire Altaïr) et Motivation (stellaire Aldebaran). Le bénéficiaire dispose de deux dés supplémentaires pour tous ses jets de Trempe + Motiver et Trempe + Surmonter. Moral est cumulable avec les deux autres pouvoirs susmentionnés.

4 - Surmonter la douleur

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Hargne / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Une puissante lumière se dégage de chaque blessure dont souffre le bénéficiaire.
◆ Effet : Surmonter la douleur permet à son bénéficiaire d'ignorer tous les malus dus aux blessures, pendant toute la durée du pouvoir. Qu'il s'agisse des malus liés à la gravité des blessures (exemple : –3D pour une blessure grave) ou des malus liés au choc. En outre, le pouvoir confère 3 dés supplémentaires au bénéficiaire pour tous ses jets de Hargne + Supporter.

5 - Combattant offensif

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Hargne / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les mains du bénéficiaire produisent une légère lumière écarlate.
◆ Effet : Le bénéficiaire du pouvoir Combattant offensif dispose de deux dés supplémentaires qu'il pourra ajouter à ses dés d'attaque — mais pas de défense — lors d'un combat. Le pouvoir impose une restriction : après avoir réparti les dés de son potentiel de combat (bonus du pouvoir compris), le bénéficiaire doit impérativement disposer d'un total de dés d'attaque strictement supérieur au nombre de dés alloués à la défense.

6 - Courage minéral

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le projectile devient rouge et légèrement luminescent.
◆ Effet : Ce pouvoir doit être lancé contre un projectile (balle, couteau, lance...), qui devient alors extraordinairement plus efficace : le projectile ignore tous les obstacles séparant

le lanceur et sa cible. La cible doit non seulement être visible par l'attaquant utilisant le projectile enchanté, mais elle doit impérativement être vivante. Dans ce cas, aucun obstacle inerte ne peut retenir le projectile : les murs sont transpercés, les armures également. La cible, si elle est touchée, a droit à ses jets de Résistance, mais les éventuelles protections (Pr) de son armure sont totalement ignorées.
Courage Minéral n'améliore pas les chances de toucher du lanceur du projectile. Ce dernier doit viser et toucher normalement sa cible (jets de Force + Lancer, Arts Martiaux + Pistol, etc.). De plus, le projectile doit être utilisé pendant la durée effective du pouvoir.

3.6 - ANTARES

LUMIERE MYSTIQUE : LUMIERE

Antarès est le Runka Primordial qui découvrit la Lumière en tant que facette des forces créatrices. Cette Lumière Mystique fut très importante pour l'humanité lors de l'établissement des Runkas sur Terre car ils s'en servaient comme d'une représentation de leur puissance. En effet, l'homme a toujours assimilé les Runkas à la lumière et c'est donc tout naturellement que le Clan Antarès réunit rapidement de très nombreux adeptes. Les Runkas du stellaire Antarès sont souvent considérés comme les ambassadeurs des forces de lumière et ils inspirent une image charismatique.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Le Clan Antarès s'est fixé un objectif à atteindre en rapport avec leur Lumière Mystique. Ils pensent en effet que la lumière possède un potentiel de réconfort extrêmement puissant pour les habitants de Sombre-Terre qui ont appris à la considérer comme une denrée rare et précieuse. Les antarès espèrent donc réaliser le plan « Lumière pour tous » car ils pensent que le droit à la lumière est le droit primordial de tout Sombre-Terrien. Leur objectif est d'ouvrir les portes de tous les stallites afin d'abriter les habitants de l'Obscur qui n'ont pas la chance de vivre sous la lumière divine.
Au sein des douze facettes des forces créatrices, les antarès ont choisit la lumière car elle symbolise pour eux le réconfort, la chaleur et la douceur de la terre d'asile que représente le stallite. Une croyance commune au Clan Antarès prédit qu'il existe beaucoup d'autres Runkas endormis qui n'ont pas eu la force de déclencher leurs Gardiens Mystiques et qui ne sont donc pas visibles à travers la fameuse colonne de lumière. Les antarès recherchent donc des traces de l'existence de ces faibles Runkas à travers l'Obscur pour trouver un moyen de leur rendre leurs forces.

APPRENTISSAGE

L'Exil est le premier stage de l'apprentissage antarès. Durant quelques semaines le novice doit rejoindre une caravane de Marcheurs pour un voyage dans l'Obscur. Celui-ci est en général sans grand danger mais il est censé faire comprendre au futur antarès la difficulté de se retrouver sans lumière et la pauvreté du paysage qui n'en est pas doté. Dans le cas où le novice serait déjà un Marcheur accompli, on lui complique la tâche en lui bandant les yeux.
La Renaissance est la phase durant laquelle le novice rentre au stallite enrichi d'une sapience nouvelle sur sa Lumière Mystique. Il est désormais à même d'appréhender les bienfaits de la lumière dans leur intégrité et peut maintenant la contempler justement.
À la fin de la Renaissance, le novice choisit de rejoindre une des deux branches du Clan Antarès. S'il devient un Exilé, il habitera les abords du stallite, ou même l'Obscur, afin de méditer sur la Lumière Mystique dans la douleur de son éloignement. S'il choisit la voie des Renaissants, il préférera les quartiers très lumineux du stallite pour savourer tous les bienfaits de la lumière.

RITE DE PASSAGE

Selon que l'antarès a choisit la voie du Renaissant ou celle de l'Exilé, son rite de passage sera radicalement différent. Celui de l'Exilé consiste à lâcher le novice aux abords du stallite, les yeux bandés. Il devra retrouver la direction à prendre en se laissant guider par la Lumière Mystique. Le rite du Re-

naissant consiste à aveugler celui-ci par une lumière intense. Si, malgré cela, il parvient à se repérer dans la salle et en trouver la sortie, il est accepté comme Initié du Clan.

RELATIONS

Le Clan Antarès est privilégié par les Maisons Druwed et Sartharil et entretient de bons rapports avec les Clans Alphard, Beltégeuse et Sol.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Illuminer un objet

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : La main de l'Initié projette un rayon doré qui frappe l'objet. Celui-ci se gorge d'énergie lumineuse et se met à briller de mille feux.
◆ Effet : Ce pouvoir ne peut viser qu'un objet inanimé de taille modeste, d'un maximum de cinq kilogrammes. L'objet se met à luire d'une lumière éclatante, équivalent à un éclairage d'intensité 3.

2 - Vision nocturne

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'iris des yeux du bénéficiaire prend une couleur vert fluorescent.
◆ Effet : Les yeux de l'Initié deviennent sensibles à la moindre source de lumière, même infime, au moindre reflet, etc. À moins de se trouver dans une obscurité totale, le bénéficiaire voit dans le noir et ne souffre d'aucun malus lié à l'Obscurité.

3 - Rayon lumineux

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : La paume de la main de l'Initié projette un large et puissant rayon blafard.
◆ Effet : La première valeur d'opposition est utilisée si le rayon vise les yeux d'un adversaire. Si le pouvoir fonctionne, la cible est aveuglée. Même si le pouvoir ne dure qu'une seule Passe, l'aveuglement, lui, persiste pendant dix tours. Durant cette période, la victime perd deux dés pour tous ses jets de Sens ainsi que pour son potentiel de combat (Hargne + Agresser ou Arts Martiaux + 1 Arme). L'Initié peut également utiliser ce pouvoir pour envoyer un signal (utiliser alors la VD). Même si le rayon est éphémère et ne porte qu'à cent mètres, il peut être repéré de très loin, jusqu'à cent kilomètres dans l'Obscur.

4 - Invisibilité

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 4
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les deux mains de l'Initié sont dirigées vers la cible, qui, en moins d'une Passe, devient progressivement et totalement transparente.
◆ Effet : En détournant les rayons lumineux d'un objet ou d'un être vivant, l'Initié qui utilise ce pouvoir est capable de rendre la cible invisible. La surface visée ne doit pas dépasser trois mètres carrés pour une masse pouvant aller jusqu'à deux cents kilos. La cible peut être indifféremment vivante ou inerte, mais le pouvoir ne fonctionne que si elle reste relativement immobile. Il est donc impossible pour la cible d'attaquer, par exemple, mais elle peut sans problème respirer ou remuer légèrement. Si la cible se déplace ou bouge de manière trop flagrante, l'effet du pouvoir s'interrompt immédiatement.

5 - Illusion

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'une des mains de l'Initié envoie un rayon multicolore qui matérialise en moins d'une Passe une illusion parfaite.
◆ Effet : En agissant sur la lumière et en imitant la capacité réfléchissante de la matière imitée, l'Initié doté du pouvoir Illusion peut créer l'équivalent d'un hologramme. La cible visuellement recréée ne peut dépasser une surface totale de trois mètres carrés. En général, le pouvoir fonctionne mieux lorsque la cible imitée est un objet plutôt qu'un être vivant, car l'illusion reste strictement immobile. Pour reproduire un objet ou une personne, l'Initié doit l'avoir déjà vu au moins une fois, et réussir préalablement un jet de Sens + Observer (IR requis).

6 - Absorption photonique

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les trois doigts médians de l'Initié projettent un fin rayon pourpre sur une cible, qui se met à scintiller avant d'attirer à elle toute lumière directement environnante.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à l'Initié de désigner une cible qui va absorber toute la lumière autour d'elle. La cible peut être un objet (utiliser la VD) ou un être vivant, y compris l'Initié lui-même. Dans un rayon de dix mètres autour de la cible, l'Obscurité devient totale pendant toute la durée du pouvoir.

3.7 - BELTÉGEUSE

LUMIERE MYSTIQUE : FERTILITÉ

Les Runkas du stellaire de Beltégeuse font partie des Fils de la Lumière les moins proches des humains. À l'image des Altaïrs, les Beltégeuses se sont fondus à la Terre et ont développé un lien très étroit avec elle, délaissant par là-même l'homme et son évolution. Selon les dogmes du Clan, les Beltégeuses auraient été envoyés sur Terre pour communiquer avec Gaïa, entité unique et passionnante à l'instar de la planète qu'elle incarne. Les Runkas du stellaire seraient encore aujourd'hui en pleine discussion onirique avec l'entité pour tenter de lui expliquer le bien-fondé de leur présence sur Terre et leurs intentions pacifiques. Gardiens de la fertilité, il semblerait bien que les Beltégeuses soient en concurrence directe avec Gaïa, esprit de la Nature.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Le Clan Beltégeuse enseigne à ses membres le message caché derrière la Lumière Mystique de la fertilité. Celle-ci est considérée par de nombreux Initiés comme la plus noble des forces créatrices de l'univers car elle est l'essence même de la vie et de la croissance. La notion la plus élémentaire qui est apprise aux novices est celle du respect de la nature et de sa sauvegarde. C'est au-delà que se situent les projets les plus ambitieux de ce Clan pas comme les autres.

Le projet « nouveau printemps » est à l'étude depuis le Grand Cataclysme et il consiste à redonner à la Terre son visage originel. Certains Initiés du Clan semblent avoir développé une plante qui serait capable de pousser dans n'importe quelle condition, y compris l'enfer de l'Obscur. Cette plante aurait la particularité de luire dans l'Obscurité et de se propager très rapidement. Le Clan pense commencer la plantation dans les années à venir.

APPRENTISSAGE

Lors de l'apprentissage, un futur beltégeuse étudie, dans des livres gardés précieusement par le Clan, les animaux et les végétaux de l'Avant sous toutes leurs formes. On lui inculque les quelques notions de biologie que le Clan et la Maison Kyrim sont parvenus à reconstituer afin qu'il soit frappé par la perfection de la nature. Il en vient alors de lui-même à reconnaître la place de la fertilité au sein des douze lumières mystiques, forces créatrices de l'univers. À la fin de son enseignement, le novice est confronté aux dégénérescences de la végétation contaminée par l'Obscur et doit l'intégrer au schéma de la création sans discrimination aucune. Cela peut paraître étonnant mais il est important de connaître le rôle du Shankr dans l'évolution des plantes et des animaux de Sombre-Terre.

RITE DE PASSAGE

Lors de son rite de passage, le novice du Clan Beltégeuse doit prouver ses capacités à reconnaître un végétal ou un animal et à en prendre soin. Encore une fois, l'intérêt n'est pas de réussir ou non l'épreuve. Il s'agit uniquement de mettre le novice dans une situation où il pourra utiliser son nouveau savoir et obtenir l'illumination finale qui lui permettra de comprendre sa Lumière Mystique. Récemment, certains novices du Clan ont eu pour mission de se rendre à Mycos pour y étudier cette bizarrerie de la nature. Ils n'en sont pas encore revenus mais on attend avec impatience leur compte rendu.

RELATIONS

Les membres du Clan Beltégeuse font partie des Initiés privilégiés dans les Maisons Kyrim et Phryenti et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Lyre, Sol, Alphard et Altaïr.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - GERMER

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : La graine doit être plantée en terre. L'Initié se concentre sur sa cible, et de petites étincelles se mettent à scintiller au-dessus de la graine enterrée. Au bout de quelques secondes, une pousse apparaît.
◆ Effet : Le pouvoir Germer permet à l'Initié de faire pousser immédiatement un végétal, dans des conditions relativement propices à son développement. Un végétal non adapté à l'Obscur ne pourra pas y pousser, tan-

dis que le problème ne se pose pas pour une graine de rueg ou de champignon.
L'Initié, en revanche, n'a pas besoin de tenir compte des saisons, et le pouvoir facilite et accélère donc considérablement les récoltes. La pousse apparaît instantanément, et mesure environ un centimètre. Le végétal se développera normalement par la suite. Sa croissance peut être accélérée, si l'Initié utilise le pouvoir Croissance en conjonction avec le pouvoir Germer.

2 - CROISSANCE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 2
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié se concentre sur un végétal. Au moment où le pouvoir est déclenché, le végétal dégage une brève lumière verte.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'accélérer considérablement la croissance d'un jeune végétal pour l'amener à sa taille adulte. Croissance ne permet cependant pas de faire pousser une graine, et n'est effectif que sur une plante ayant déjà germé. De même, le pouvoir n'a plus le moindre effet dès que le végétal a atteint sa taille adulte. Le végétal bénéficiaire voit son temps normal de croissance divisé par dix. Le pouvoir ne fonctionne que sur une seule pousse à la fois, mais il est possible de le lancer plusieurs fois sur une même cible : chaque nouvelle tentative divise alors le nouveau temps obtenu par deux.
Notons que le rueg arrive à maturation normale au bout de vingt jours, tandis qu'un arbre fruitier est en général adulte en deux années.

EXEMPLE : Un Initié possédant les pouvoirs de Germer et de Croissance plante une graine de rueg dans l'Obscur. Le pouvoir Germer permet d'obtenir immédiatement une jeune pousse. Le pouvoir Croissance lancé une première fois divise le temps de pousse de vingt jours à deux jours. Si l'Initié lance un pouvoir de Croissance une seconde fois sur ce même végétal, il atteindra sa taille adulte en un jour. S'il lance le pouvoir une troisième fois, le rueg poussera en une demi-journée, etc.

3 - FLÉTRISSURE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié se concentre sur un végétal, qui se flétrit jusqu'à devenir rabougri, noir et sec.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à l'Initié de détruire n'importe quel végétal. Il s'en sert en général pour éliminer les mauvaises herbes, et surtout, les végétaux contaminés par l'Archessence Shankr. L'arbre ou le végétal ainsi visé ne doit pas dépasser la tonne.

4 - FÉCONDITÉ

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié dirige sa main grande ouverte sur le bénéficiaire, qui se met à irradier d'une lumière verte durant quelques secondes.
◆ Effet : Ce pouvoir, qui ne peut viser qu'une créature animale de sexe féminin (espèce humaine comprise), a la propriété de provoquer une fertilité immédiate. La femelle ainsi visée sera automatiquement fécondée en cas d'accouplement dans les vingt-quatre heures qui suivent.

5 - COMMUNICATION ANIMALE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les yeux de l'Initié dégagent une faible lueur verte.
◆ Effet : Grâce à Communication animale, l'Initié peut communiquer sommairement avec n'importe quelle créature animale située dans un rayon égal à la portée du pouvoir. Cette communication ne permet pas d'élaborer ou de comprendre des phrases complexes.
Mais l'Initié peut saisir les sentiments de l'animal, savoir s'il a vu un homme, s'il a perçu du danger, s'il est effrayé, affamé, énervé, etc. Il peut également faire comprendre à l'animal des sentiments du même genre.
Le pouvoir ne permet pas de calmer automatiquement une créature, mais facilite néanmoins grandement la communication et évite les malentendus.

6 - DUPLICATION

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 24 heures
◆ Manifestation : L'Initié envoie un rayon vert par son index, qui frappe l'objet visé, lequel se met à irradier d'une lueur verte, avant de se dupliquer en un ou plusieurs exemplaires. L'effet se produit après environ une Passe.
◆ Effet : Ce pouvoir de fertilité très particulier n'affecte que les objets inertes de petite taille (exemple : des Lux). Aucune créature vivante ne peut être ainsi dupliquée. La masse de l'objet visé ne doit pas dépasser un kilo. Si le pouvoir est déclenché, l'objet s'autoreproduit en ID6 exemplaires supplémentaires.
Ces objets dupliqués sont en tout point identiques entre eux et rien ne les distingue de l'original. En revanche, ils se désintègrent totalement au bout de vingt-quatre heures (mais pas l'original).

3.8 - FOMALHAUT

LUMIERE MYSTIQUE : ORDRE

Fomalhaut, l'un des douze Runkas de la matrice stellaire, est connu pour être le précurseur de la Lumière Mystique de l'Ordre. Celle-ci représente la facette de stabilité dans l'univers et la cohérence des forces créatrices. Peu représentés sur Terre, les Runkas de ce stellaire n'ont jamais prêté beaucoup d'attention aux humains, simples incidents facilement reproductibles et beaucoup trop désordonnés. Les Fomalhauts estiment que l'homme est imprévisible par nature et qu'il représente malgré tout la part de chaos indispensable à la stabilité du monde. Par contre, les Runkas de ce stellaire sont passionnés dans leur lutte avec les Shankrs et ils sont les stratèges et les organisateurs du combat contre les ténèbres.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

À l'image des Runkas qu'ils idolâtrent, les membres du Clan Fomalhaut sont très peu nombreux. Ceci est essentiellement dû au fait que l'enseignement de la Lumière Mystique de l'Ordre ne réserve pas une place de première importance à l'humanité. D'après les fomalhauts, l'Ordre est une donnée positive de l'univers qui est représentée par les Runkas, alors que le Chaos est une donnée négative incarnée par les Shankr. L'humain, par nature, est une création de Chaos qui peut aspirer à tendre vers l'Ordre mais ne peut jamais l'atteindre tout à fait. En clair, l'homme est une race imparfaite qui peut chercher l'amélioration dans le culte Runka.

APPRENTISSAGE

L'enseignement du Clan sur le principe de la Lumière Mystique est basé sur deux axes : l'Ordre et le Chaos.
L'Ordre est le premier stade de l'apprentissage fomalhaut. On tente d'inculquer à l'Initié les valeurs de l'organisation et la force de la stabilité en le soumettant à des situations de la vie quotidienne. Le futur fomalhaut est amené à se rendre compte par lui-même du bien-fondé de l'ordre dans l'organisation des choses et du rôle de cette Lumière Mystique au sein des forces créatrices de l'univers.
Le Chaos est la période qui précède le rite de passage et au cours de laquelle le novice est provoqué lors de situations arrangées afin de le faire réagir. À son insu, le futur fomalhaut est l'objet de saynètes dans lesquelles il ne doit pas laisser ses pulsions prendre le dessus sur l'ordre et la stabilité. On tente de le pousser à bout pour vérifier si sa volonté de devenir un membre du Clan Fomalhaut est réellement sincère. Nombreux sont les prétendants qui ne supportent pas et cèdent à leurs pulsions. S'il en sort victorieux, le novice doit malgré tout accomplir le rite de passage avant de devenir véritablement un Initié du Clan.

RITE DE PASSAGE

Étant donné la pression que les fomalhauts font peser sur leurs novices lors du Chaos, ceux-ci choisissent en général des rites de passage assez simples, faisant office de simple formalité. Il peut aussi bien s'agir de rendre la justice dans un conflit opposant deux Initiés que de rétablir l'ordre en pleine révolte dans un quartier fouineur. Certains fomalhauts ont même fait pratiquer des jeux de construction à leurs novices pour tester leur capacité à construire quelque chose de solide, stable et durable.

RELATIONS

Les fomalhauts font partie des Clans privilégiés dans les Maisons Phryenti et Sarkesh et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Sirius, Orion, Markab et Aldebaran.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Obéissance

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Les yeux de l'Initié envoient un flash de lumière blanche qui se reproduit sur la rétine de la cible visée, qui ne le remarque pas.
Effet : Obéissance est un pouvoir agissant directement sur l'esprit humain, qui permet de faire respecter un ordre donné sous certaines conditions. La condition préalable indispensable est que l'autorité naturelle de l'Initié ne soit pas contestée au départ par la cible. Si cette dernière n'a pas à obéir à l'Initié en temps ordinaire, le pouvoir ne fonctionne pas. Les exemples de

rapports permettant au pouvoir de fonctionner sont ceux d'un gradé vis-à-vis d'un simple soldat, ou d'un maître face à un esclave. De même, un Prôneur devant une cible croyante pourra utiliser ce pouvoir. En revanche, un Marcheur ne sera pas forcément affecté par un Gardien du Feu d'un stallite dont le Marcheur n'est pas originaire. C'est le MJ qui est seul juge final, en gardant ces quelques lignes à l'esprit. Pour les chefs militaires, leaders, chefs d'expédition, ce pouvoir peut avoir une très grande importance (ceux qui ont joué la Croisade de la Ville Mouvement ne le savent que trop bien !). Pour les autres, à eux de faire admettre leur autorité pour profiter pleinement du pouvoir, qui n'est pas négligeable. Car lorsqu'il fonctionne, il pousse la victime à obéir sans se poser la moindre question sur le bien-fondé de l'ordre.

2 - Stabilité

◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : Permanent
◆ Manifestation : Les deux mains de l'Initié doivent toucher la structure visée, qui se met, après une Passe, à dégager une brève lumière blanche.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de renforcer une structure, une construction, un bâtiment et même un abri de fortune ou un navire (mais pas un être vivant). La masse totale ainsi visée peut atteindre les trente tonnes. Une seule tentative est possible pour une structure donnée, mais son effet est permanent : la cible résistera mieux aux intempéries, aux tremblements de terre, aux tempêtes, aux coups. Les SR de résistance de la structure à n'importe quelle menace externe de ce genre sont augmentés de 4 points définitifs. Si le pouvoir échoue, la structure ne pourra plus jamais être stabilisée.

3 - Organisation

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 2 heures
◆ Manifestation : Les deux poignets de la cible sont entourés chacun d'un bracelet de lumière de couleur blanche.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'optimiser les actes d'une personne en vue d'obtenir un résultat spécifique. Le bénéficiaire agit méthodiquement, rapidement et n'est pas tenté de se disperser.
Le gain de temps (estimé par le MJ) varie entre 30 et 50 % selon les situations. Le pouvoir peut se révéler précieux en de nombreuses occasions : monter rapidement un camp, préparer la défense face à un assaut ennemi proche, etc.

4 - Ralentir

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Agilité / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié joint son index et son majeur et les dirige vers la cible, dont les yeux prennent une couleur noire.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de ralentir une cible (humaine, animale ou Shankr). Les mouvements de la victime sont ralentis d'environ un tiers de leur vitesse normale.
Au niveau du combat, cela se traduit par une Initiative limitée à 1 dé au maximum, et la perte de deux dés sur le potentiel de combat, avec un minimum de un dé disponible pour le combattant.

5 - Immuabilité

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié joint ses deux poings fermés en se concentrant sur la cible, qui se met à produire des étincelles blanches durant la première Passe d'activation du pouvoir.
◆ Effet : Immuabilité ne peut affecter que les choses ou les objets inanimés, dont la masse ne doit pas excéder dix tonnes.
Lorsqu'il est activé, le pouvoir rend la cible totalement immuable, comme collée à la terre ou à la surface avec laquelle elle est en contact. Il devient alors strictement impossible de la déplacer pendant toute la durée du pouvoir.
Un porte sera impossible à ouvrir, un véhicule sera cloué au sol, un verre, collé à la table, etc.

6 - Discipliner les éléments

◆ Portée : 1 kilomètre
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 1 heure
◆ Manifestation : L'Initié lève l'index vers le ciel. De son doigt jaillissent plusieurs rayons lumineux blancs qui partent dans toutes les directions.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de discipliner les éléments selon la volonté de l'Initié, qu'il s'agisse des vents, de la lumière, des courants, etc., et ce, dans un rayon de un kilomètre aux alentours.
S'il le souhaite, le vent soufflera de manière uniforme sur la voile, les courants maritimes seront réguliers, la luminosité, constante...
Le pouvoir confère un bonus de trois dés à tous les jets liés à cet aspect, et principalement les jets de contrôle des véhicules : char à voile, voiliers, navire à aube, etc. (Jets de Technique + Vent, Technique + Eau, Survie + Mer principalement).

3.9 - LYRE

LUMIERE MYSTIQUE : GUÉRISON

Lyre, Runka de la matrice stellaire originelle, mit en évidence la guérison en tant que Lumière Mystique. Derrière ce mot anodin se cache en fait tous les mystères de la vie et de la création. Les Runkas du stellaire de Lyre se préoccupent énormément du sort des humains car ils font partie des formes de vie les plus intéressantes qui soient. Capables de rendre la vie, les Lyres peuvent également la transformer pour la rendre plus performante. D'un naturel pacifique, ces Runkas utilisent essentiellement cette particularité pour la résistance, dans laquelle ils sont passés maîtres. Dans les textes sacrés des Initiés, Lyre est considérée comme la sœur stellaire de Beltégeuse mais s'il est vrai qu'elles sont complémentaires, elles n'en sont pas moins différentes dans leur façon de percevoir la vie.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

L'enseignement du Clan est double. La partie primordiale concerne le fonctionnement de la vie et la place de la guérison en tant que Lumière Mystique. Les membres du Clan Lyre pensent que toute forme de vie mérite sa place dans la grande chaîne de l'univers. Cependant, le Shankr qui corrompt la vie et la blesse, brise la chaîne et fait muter des formes de vie qui étaient auparavant parfaites. Il est donc nécessaire de faire appel à la Lumière Mystique de purification lorsque le Clan Lyre n'est plus capable de réparer les altérations causées par le Shankr. La seconde partie de l'enseignement se base sur la fonction des Runkas dans l'écosystème et dans l'organisation de la vie. À l'inverse, des adeptes de Gaïa, les stellaires de Lyre et de Beltégeuse pensent que la nature et la vie sont des créations positives de l'univers et qu'elles doivent être assistées tout au long de leur évolution pour tendre vers la perfection. Gaïa, elle, n'est qu'une entité arbitre qui « est » et qui incarne la création, mais elle ne crée pas d'elle-même.

APPRENTISSAGE

Le Clan Lyre possède des méthodes d'apprentissage qui lui sont propres et dont les origines remontent à la chute d'Atlantys et de Mu.
Pendant toute la période où le novice est censé apprendre à connaître et à comprendre la Lumière Mystique de la guérison, on le plonge dans un état hypnotique qui peut durer des semaines entières sans interruption. Ce sont les Élus du Clan qui se chargent d'assurer la survie du corps du novice pendant la transe et qui lui font ingurgiter des drogues pour le préparer. L'apprenti est ensuite soumis à des lumières et à des sons subliminaux qui doivent provoquer en lui une illumination.
Au terme de cet apprentissage, le futur Initié du Clan Lyre se sent enrichi d'une nouvelle connaissance sur la vie en général et sur son propre organisme en particulier. Il comprend désormais le schéma global de la vie et les manières de l'altérer et de la soigner.

RITE DE PASSAGE

Le Clan Lyre juge primordial que ses Initiés aient conscience des possibilités de leur corps et des limites qu'il peut atteindre. Aussi les rites de passage prennent-ils souvent la forme d'un défi physique à relever, d'un dépassement de soi. Plus simplement, il peut s'agir de trouver un remède pour un animal que le novice ne connaît pas.

RELATIONS

Les lyres font partie des Clans privilégiés dans les Maisons Kyrim et Thorgrad et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Beltégeuse, Sol, Markab et Antarès.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - CONTROLE PHYSIOLOGIQUE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 2 heures
◆ Manifestation : L'Initié croise ses bras en plaçant ses paumes sur ses épaules, avant de se concentrer sur le bénéficiaire, qui s'endort au bout de quelques secondes (une Passe).
◆ Effet : Ce pouvoir, que l'Initié peut parfaitement utiliser sur lui-même s'il le souhaite, lui permet de faire baisser le rythme cardiaque de la cible, ainsi que sa température et la plupart de ses fonctions biologiques. La cible entre ainsi en hypothermie et présente tous les symptômes apparents de la mort. Les fonctions vitales

se réactivent d'elles-mêmes au bout de deux heures. Outre le fait de pouvoir se faire passer pour mort, ce qui peut servir dans bien des occasions, le pouvoir confère également des avantages évidents : le bénéficiaire n'a pratiquement plus besoin de respirer, et des éventuelles hémorragies sont quasiment stoppées, ce qui peut sauver la vie de la victime.

2 - Ressouder un membre

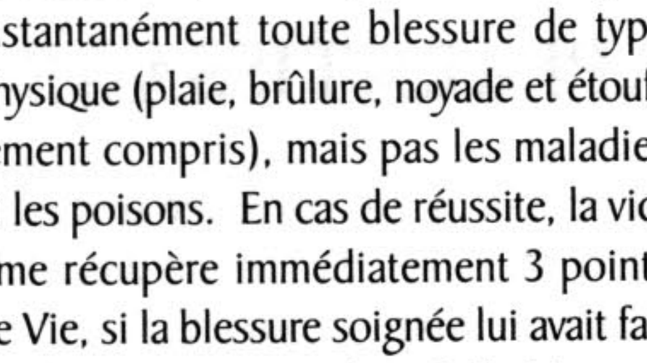
◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié attrape le membre tranché et le positionne correctement sur la plaie. Il se concentre jusqu'à ce qu'une brève lueur mordorée s'échappe de la blessure, ce qui indique que le membre s'est ressoudé.
◆ Effet : Ce pouvoir ne fonctionne que si le membre tranché de la victime est relativement intact. Il est impossible de ressouder un organe brûlé par le feu ou l'acide, broyé, ou dans un état de décomposition trop avancé (plus de trois jours). L'Initié n'a droit qu'à un seul test. Si le pouvoir est réussi, le membre est soudé et devient à nouveau fonctionnel. Si le pouvoir échoue, en revanche, le membre est soudé mais la greffe n'a pas pris. Le membre ne peut être utilisé par la victime. Pire, l'organisme rejette ce qu'il considère comme un corps étranger. Il est alors impératif de le trancher ou risquer la gangrène. La seule et dernière chance de la victime est alors la régénération (voir plus loin). Le pouvoir Ressouder un membre permet à la victime de récupérer immédiatement 1 point de Vie. Elle peut utiliser à nouveau son membre, mais il reste très faible.

3 - Régénération

◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 4
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié touche le moignon de la victime du bout des doigts. Une brève lumière couleur d'ambre se produit au moment du contact entre les doigts de l'Initié et le membre mutilé.
◆ Effet : À l'instar de Ressouder un membre, ce pouvoir extraordinaire possède une limitation : il ne peut être tenté qu'une seule fois pour chaque blessure. En cas d'échec, la blessure ne pourra plus jamais se régénérer. En cas de réussite, les organes repoussent en un temps variant d'une semaine (œil, doigt, oreille, etc.) à un mois (main, bras, jambe). Le pouvoir peut également faire disparaître totalement une vilaine cicatrice.

4 - Soigner une blessure

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié attrape son poignet et tend sa main ouverte en direction du blessé, dont la blessure se met à luire d'une douce lumière dorée.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de soigner instantanément toute blessure de type physique (plaie, brûlure, noyade et étouffement compris), mais pas les maladies ni les poisons. En cas de réussite, la victime récupère immédiatement 3 points de Vie, si la blessure soignée lui avait fait perdre 3 points ou plus. Si la blessure était plus légère (1 ou 2 points), elle est entièrement guérie par le pouvoir, et la victime ne récupère que le nombre de points qu'elle avait perdu (et non pas forcément les 3 points). Ce pouvoir ne peut être lancé qu'une seule fois pour une blessure donnée, même si une victime pourra bénéficier de plusieurs soins de ce type, si elle souffre de plusieurs blessures. De plus, Soigner une blessure ne permet pas de sauver un membre coupé, et encore moins de le régénérer.



5 - Soigner une maladie

◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié pose sa main sur le front de la victime, qui ressent une douce chaleur se propager dans tout son corps.
◆ Effet : Ce pouvoir ne peut être tenté qu'une seule fois sur un malade. En cas de réussite, la maladie, quelle qu'elle soit, cesse immédiatement de progresser. Le malade récupère 3 points de Vie (sans dépasser son maximum) et se trouve désormais sur la voie de la guérison. Il aura totalement récupéré ses forces en trois jours.

6 - Antidote

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié tend ses deux mains, les paumes vers le sol, vers la victime, qui se retrouve nimbée d'une lumière couleur d'ambre.
◆ Effet : Antidote permet de neutraliser n'importe quel poison. Si le pouvoir fonctionne, les effets du poison s'interrompent immédiatement. La victime cesse de perdre des points de vie, et est sur la voie de la guérison. En cas d'échec, la victime est toujours empoisonnée et devra guérir par un autre moyen : il n'est pas possible de tenter à nouveau le pouvoir sur cet empoisonnement particulier. En revanche, si la victime est empoisonnée ultérieurement avec le même type de poison, l'Initié pourra tenter à nouveau ce pouvoir.

3.10 - MARKAB

LUMIERE MYSTIQUE : PURIFICATION

Markab est le Runka primordial à l'origine de la Lumière Mystique de purification. Certains la trouvent ambiguè car elle représente deux aspects différents. Le premier concerne bien évidemment la purification des forces négatives dans l'élimination pure et simple ou encore dans la transformation en forces positives. Mais le deuxième aspect est plus sombre car il pose le problème de la contamination des forces de lumière par les forces de ténèbres. Doit-on tuer un humain corrompu ? Doit-on achever un Runka trop faible ? La Lumière Mystique pose éternellement cette question : mais à partir de quand doit-on purifier quelque chose ou quelqu'un ?

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Les membres du Clan Markab pense que le message qui leur a été laissé par les Runkas, par l'intermédiaire de la Lumière Mystique, est clair et sans souci d'interprétation. Les forces négatives sont impures et doivent être supprimées ou bien transformées en forces positives. Pour l'instant, personne n'a encore trouvé le moyen de changer un Shankr en Runka et donc, par conséquent, il ne reste plus qu'à éliminer les Shankr. Selon les markabs, il n'existe pas de juste milieu et toute chose doit être catalogué dans l'un ou l'autre camp ; reste à savoir lequel. Un humain contaminé par l'Obscur est encore considéré comme récupérable au début de sa mutation, mais il peut être assimilé à une Shankréature le lendemain même parce qu'il aura dépassé un certain seuil. Le dogme du Clan Markab est donc fait d'a priori, de seuils à ne pas dépasser et de « signes qui ne trompent pas ». Nombreux sont ceux qui trouvent leurs jugements aveugles mais les markabs sont sûrs que leurs choix son guidés par la main des Runkas. Selon eux, la route est toute tracée et il ne faut s'en écarter sous aucun prétexte.
Lorsque les Clans ont perdu toute notion sociale et que les Maisons furent créées, le Clan Markab était le plus influent et ses membres ne souhaitaient pas le voir disparaître. C'est ainsi que la Maison Sarkesh fut créée en s'identifiant totalement à son Clan d'origine et en conservant les mêmes membres. Aujourd'hui encore, le Clan Markab garde la mainmise sur la Maison Sarkesh et tous ses élus sont à des postes importants de la Maison.

APPRENTISSAGE

La période d'apprentissage de la Lumière Mystique est souvent difficile à supporter pour le novice. Censé se purifier, il est constamment confronté à la corruption de l'Archessence Shankr. On le traîne dans les haltes pour surveiller la quarantaine des immigrants et déceler les traces de contamination ; on l'envoie à la Maison Sarkesh pour qu'il apprenne à disséquer une Shankréature ; on l'emmène étudier une mortezone dans l'Obscur et bien d'autres choses encore. Ces petites séances de torture mentale sont destinées à choquer le novice pour qu'il comprenne la Lumière Mystique de purification en tant que force créatrice.

RITE DE PASSAGE

Le rite de passage peut consister à sortir dans l'Obscur avec la Maison Sarkesh pour attraper des créatures de l'Obscur et les étudier. Il peut aussi prendre une forme plus pacifique en soignant un pauvre Marcheur récemment contaminé par l'Archessence Shankr.

RELATIONS

Les markabs sont le Clan privilégié des Maisons Druwed et Sarkesh et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Fomalhaut, Achernard, Orion et Aldebaran.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - PURIFICATION CARDIAQUE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Niveau de Cœur sombre / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié tend son poing fermé vers la Shankréature, et projette des ondes lumineuses blanches, concentriques et circulaires, qui frappent le cœur de la créature.
◆ Effet : Ce pouvoir a la capacité d'affaiblir une Shankréature en visant son foyer d'énergie Shankr : le Cœur sombre. Si le pouvoir est réussi, le Cœur sombre de la Shankréature est diminué de deux niveaux (minimum 1 point). La victime ne peut jamais perdre plus de 2 points avec ce sort, mais il est possible de tenter plusieurs

fois Purification cardiaque sur une même Shankréature en cas d'échec, jusqu'à réussir à activer le pouvoir.

2 - Cocon Runka

◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 4 heures
◆ Manifestation : L'Initié pose ses deux mains à plat sur le sol et se concentre. Après quelques secondes, un cocon sphérique de cinq mètres de diamètre se forme, centré sur l'Initié.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de créer un champ de force Runka du même genre que celui qui entoure les stallites. Sphérique, d'un diamètre de cinq mètres, le cocon est totalement invisible aux yeux des profanes, seuls des Initiés et des Élus pouvant le distinguer (il leur apparaît translucide). Le champ de force est fixe. Une fois le pouvoir activé, le cocon ne bougera plus, et restera activé durant quatre heures. N'importe quelle créature non contaminée par l'Archessence Shankr peut le traverser sans crainte, elle ne s'en rendra même pas compte. En revanche, toute Shankréature tentant de pénétrer à l'intérieur de ce cocon subira d'horribles brûlures : l'Archessence Shankr contenue dans son sang se met à bouillir ! La brûlure ne se produit qu'au moment où la Shankréature traverse le mur invisible. Une fois à l'intérieur, elle ne ressent plus rien. En revanche, au moment de traverser à nouveau le mur pour sortir du cocon, elle s'expose à nouveau à des dommages. Les blessures subies dépendent du niveau de contamination (cf. le supplément Les Marcheurs, p. 52) :

◆ Niveau 1 : 3 points de Dommages
◆ Niveau 2 : 5 points de Dommages
◆ Niveau 3 : 7 points de Dommages
◆ Niveau 4 : 10 points de Dommages

L'armure de la victime ne la protège pas. En revanche, elle a droit à un jet de Résistance pour limiter les dommages. En général, la douleur ressentie est telle que la Shankréature s'éloigne immédiatement du cocon en hurlant. Une créature particulièrement intelligente et surmotivée devra néanmoins réussir un test de Trempe + Surmonter contre un SR égal aux points de Dommages qu'elle a subi pour éviter de crier et pour résister à la tentation de s'enfuir. Une créature faiblement contaminée, on le voit, peut donc réussir à tromper la vigilance des Initiés et traverser le cocon sans montrer de signe de douleur.

QUELQUES EXEMPLES DE CONTAMINATION À L'ARCHESSENCE SHANKR

Niveau 1 :	Adaptés, voulpes, héronces, animaux légèrement mutés
Niveau 2 :	Sombre Fils, Konkalites, Damné, abominations, humains récemment contaminés
Niveau 3 :	Shankréatures mineures : Écorche, Gueule Cassée, Ghast Entonnante, Kroch, Epic, Spectre, Cauchemar
Niveau 4 :	Shankréatures majeures : Carninfernal, Arakor, Chose, Engeance, Arbre Shankr

3 - Consumer la Darkessence

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié pointe les cinq doigts de sa main vers la cible. Cinq rayons de lumière blanche, semblables à des lasers, sont projetés et frappent la cible.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de détruire l'Archessence Shankr, soit à l'état brut (un litre est détruit chaque fois que le pouvoir est activé), soit dans le sang d'une Shankréature : cette dernière subit alors une brûlure, proportionnelle à sa propre contamination.

◆ Niveau 1 : 1 point de Vie perdu
◆ Niveau 2 : 2 points de Vie perdus
◆ Niveau 3 : 4 points de Vie perdus
◆ Niveau 4 : 8 points de Vie perdus

L'armure de la cible ne la protège pas contre ce type de blessure. De plus, la victime n'a PAS LE DROIT à un jet de Résistance pour limiter les dommages. L'Initié peut lancer plusieurs fois le pouvoir contre une même cible. Pour connaître le niveau de contamination à l'Archessence Shankr, reportez-vous au supplément Les Marcheurs (p. 52). Des exemples sont fournis dans l'encadré ci-dessus. En cas de doute, c'est le MJ qui estime le niveau de contamination de la cible.

4 - Décontamination

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié, tendant ses deux mains en direction du lieu visé, projette une multitude d'étincelles argentées, qui se répandent sur toute la surface de la zone décontaminée.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'éliminer toute trace résiduelle de Darkessence, microbes, virus et autres bactéries à l'intérieur d'une zone couvrant vingt mètres cubes au maximum. Quiconque s'installera dans le sanctuaire ainsi purifié ne court plus le moindre risque d'attraper une maladie ou d'être contaminé par de faibles doses d'Archessence Shankr. Ce pouvoir ne fonctionne pas sur des êtres vivants et ne disperse pas la radioactivité.

5 - Halo anti-radiations

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié, fixant la cible, projette par son front un rayon translucide bleu. Le bénéficiaire est alors entouré d'un halo pulsant de couleur bleue.
◆ Effet : Le bénéficiaire est totalement protégé contre les effets néfastes de la radioactivité pendant toute la durée du pouvoir. Le halo bleu qui l'entoure le suit dans ses déplacements.

6 - Purifier l'ame

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié ferme les yeux et se concentre sur le bénéficiaire, dont les yeux deviennent dorés et miroitants.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de purifier l'âme et les pensées du bénéficiaire (qui peut être l'Initié lui-même, bien entendu). Si Purifier l'âme est correctement activé, le bénéficiaire parvient à voir les Lignes de Vie pendant toute la durée du pouvoir. Précisons que seuls les Initiés Kyrim les plus intègres possèdent normalement cette faculté (reportez-vous à la description de la Maison Kyrim).

3.11 - ORION

LUMIERE MYSTIQUE : VÉRITÉ

La Lumière Mystique du stellaire d'Orion est celle de la Vérité Cosmique. Elle incarne la notion même de la vraie nature de l'univers et de la place de chaque création dans l'Ordre stellaire. Une légende raconte qu'il y aurait eu un premier Runka et qu'il ne serait autre qu'Orion, la lumière originelle. Ce n'est pas pour autant que les Orions se considèrent comme supérieurs à leurs frères mais ils adoptent parfois une attitude paternaliste en tant que gardiens de l'ultime vérité. Nimbés d'une aura de mystère, les Runkas de ce stellaire sont parmi les plus puissants et les Stallites qu'ils illuminent sont souvent emplis d'une fierté inconsciente.

ENSEIGNEMENT

Le Clan Orion est un regroupement d'Initiés qui tentent de percer à jour la vérité cosmique incarnée dans les forces créatrices de l'univers. D'après leurs légendes, Orion serait venu sur Terre en personne bien avant l'arrivée des Shankr. Les orions aiment à penser que le premier Runka serait le créateur de la race humaine et qu'il leur aurait délivré un message pour leur enseigner la vérité cosmique. Lors de l'arrivée des forces de ténèbres, le message aurait été souillé avant de devenir incompréhensible pour l'homme.
Aujourd'hui, ce qui reste du message d'Orion a été retranscrit sur les murs du tombeau à rêve de Broken Angels. Les membres du Clan espèrent qu'au jour du réveil Runka le message redeviendra intelligible et qu'il donnera la force aux humains de terrasser le Seigneur Shankr.

Certains membres du Clan pensent que Orion est encore présent sur Sombre-Terre mais qu'il est trop faible pour avoir enclenché les Gardiens Mystiques de son tombeau à rêve. Ainsi, les orions comptent parmi les plus grand Marcheurs de par leur recherche du premier Runka et leurs tentatives de pèlerinage vers Broken Angels.

APPRENTISSAGE

Lorsqu'un novice souhaite apprendre la Lumière Mystique de la Vérité, il est soumis à un test d'une intensité incroyable. L'apprenti est amené dans le tombeau à rêve le plus proche, même s'il s'agit d'un Runka d'un autre stellaire, et on l'invite à apposer ses mains sur le Râ en présence d'un Élu. Ce dernier, constamment en prière durant l'opération, est censé guider la Lumière Mystique du Runka pour qu'elle envahisse le corps de l'apprenti. Celui-ci doit alors résister mentalement à la puissance des forces créatrices du Runka. Avant la fin de sa vie, l'Initié devra recommencer le rituel en choisissant cette fois un Runka du stellaire d'Orion. C'est seulement ainsi qu'il prendra réellement conscience de la vérité cosmique.

RITE DE PASSAGE

Le rite de passage d'un Initié du Clan Orion poursuit dans tous les cas le but de la compréhension du monde et de la vérité cosmique. Il peut s'agir d'une marche dans l'Obscur pour forcer l'Ini-

tié à comprendre l'écosystème de Sombre-Terre ou d'une discussion avec des adeptes de Gaïa pour tenter d'intégrer leur vérité à la grande Vérité Cosmique dont Orion est le gardien. Les possibilités sont innombrables tant qu'elles sont en rapport avec le principe de vérité cosmique.

RELATIONS

Les orions privilégient les Maisons Sartharil et Phryenti et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Sirius, Fomalhaut, Antarès et Aldebaran.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Perception accrue

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié se concentre sur le bénéficiaire, dont les yeux (blanc de l'œil compris) prennent une teinte bleue phosphorescente.
◆ Effet : Ce pouvoir permet d'accroître la perception sensorielle de la cible. Elle bénéficie de trois dés supplémentaires pour tous ses jets de Sens (Sens + Observer, Sens + S'orienter et Sens + Surveiller).

2 - Sens du danger

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Une auréole pourpre luminescente se forme au-dessus de la tête du bénéficiaire.
◆ Effet : Ce pouvoir confère à son bénéficiaire une sorte de sixième sens le prévenant de la proximité d'un danger potentiel, qu'il s'agisse d'un ou de plusieurs ennemis animés d'intentions directement hostiles, de Shankréatures ou de bourbiers. S'il sait qu'un danger est imminent dans le rayon d'action du pouvoir (cent mètres), le bénéficiaire, en revanche, est incapable d'en déceler la source exacte.

3 - Anticipation

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié fixe la cible du regard, dont les yeux se mettent à produire une légère lumière mauve.
◆ Effet : Ce pouvoir ne peut bénéficier qu'à l'Initié lui-même (il ne peut en faire profiter une tierce personne). Lorsqu'il parvient à le lancer sur une cible, l'Initié sera très difficilement surpris par celle-ci, puisqu'il devient capable d'anticiper la plupart des gestes et des intentions de son adversaire. En situation de combat, cet avantage se traduit par un bonus en Initiative de +3 dés. Ce bonus n'est applicable que si l'Initié a consacré au minimum 1 point de son Potentiel de Combat à l'Initiative (s'il décide de ne pas dépenser de dés en Initiative pour une Passe, son Initiative reste à zéro). Anticipation ne fonctionne que sur un adversaire à la fois. Si l'Initié veut anticiper les gestes d'un autre adversaire, il devra activer un nouveau pouvoir, en se basant sur la valeur d'opposition propre à cet autre adversaire.

4 - Conscience cosmique

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Sens / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le visage du bénéficiaire devient noir et constellé d'étoiles.
◆ Effet : Conscience cosmique est un étrange pouvoir permettant de « sentir » les choses, l'écosystème environnant, l'ancienneté de traces aperçues... Le bénéficiaire pourra notamment détecter les causes naturelles ou artificielles d'une situation donnée, verra des indices que d'autres ne remarquent pas, etc. Par exemple, le pouvoir permettra au bénéficiaire de savoir depuis combien de temps quelqu'un est passé par là (jusqu'à une semaine). L'interprétation des effets précis de ce pouvoir est laissée à l'appréciation du Meneur de jeu.

5 - Détecter les mensonges

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Une lumière blanche, invisible aux yeux des profanes, se dégage de la bouche de la cible.
◆ Effet : Ce pouvoir permet à l'Initié de savoir si la cible visée dit la vérité ou pas. Quand cette dernière ment, la lumière blanche dégagée par sa bouche devient rouge. Seul des Initiés ou des Élus sont capables de voir cette lumière.

6 - Détecter les auras

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
Manifestation : Un halo blanc plus ou moins puissant entourant la cible apparaît aux yeux de l'Initié.
◆ Effet : Ce pouvoir est une version beaucoup plus puissante de la capacité naturelle que possède chaque Initié à déceler la présence d'un autre Initié (en regardant sa prunelle). Grâce à Détecter les auras, l'Initié est capable de détecter immédiatement et de manière beaucoup plus précise l'aura de ses semblables. Il saura non seulement s'il s'agit d'un Élu ou d'un simple Initié, mais il connaîtra également sa Maison et son statut.

3.12 - SIRIUS

LUMIERE MYSTIQUE : SAGESSE

Les Runkas du stellaire de Sirius ont choisit la Sagesse comme expression de la Lumière Mystique. Cette facette des forces créatrices et lumineuses représente le rôle de la réflexion et de la méditation dans le combat éternel contre les ténèbres. Leur philosophie est de préférer une attitude réfléchie et posée à toute action impulsive et forcément inefficace. Cet état d'esprit n'a rien à voir avec un quelconque refus de violence et on trouve, bien au contraire, de nombreux membres du Clan Sirius au sein de la maison Sarkesh. Ceux-ci ont choisi une action de purification offensive mûrement réfléchie et intelligemment organisée. Ainsi, la Lumière Mystique de la Sagesse n'est en aucun cas incompatible avec aucune des philosophies des six Maisons. Les Runkas de Sirius dotent leurs adeptes de pouvoirs influant sur la réflexion, la communication et le calme.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Les Runkas de Sirius, suivant l'exemple de Sarthar, sont parmi ceux qui communiquent le plus entre eux et avec les Initiés. C'est pour cette raison qu'ils ont fait de grands efforts dans la fabrication de leur Râ pour rendre la communication plus aisée. Au cours de l'histoire humaine, les Sirius ont communiqué en rêve avec de nombreux Initiés pour leur faire partager leurs connaissances et porter ainsi de grandes civilisations à un niveau de développement impressionnant. On leur reconnaît une grande influence dans l'évolution des civilisations égyptienne et grecque durant toute l'Antiquité. Puis, sur le conseil des Runkas du stellaire d'Orion, ils se sont fait plus discrets.

Les Sirius se considèrent un peu comme les garants et les médiateurs des conflits opposant les autres stellaires. Ils calment les ardeurs, donnent des conseils avisés et arbitrent les conflits d'opinion. C'est là tout l'enseignement que le Clan Sirius retire de la Lumière Mystique de la Sagesse. Il s'agit de comprendre l'importance de la réflexion et du calme en tant que force créatrice.

APPRENTISSAGE

L'éducation d'un novice du Clan Sirius peut s'apparenter à une vie monastique. L'Initié est retiré de l'agitation des stallites pour un court voyage dans l'Obscur, à quelques kilomètres seulement de la source de lumière. Là, il doit développer une réflexion sur la Lumière Mystique par l'observation et le sentiment de manque qu'il éprouve. Laissé totalement seul pendant plusieurs jours, le novice doit faire preuve de maîtrise de soi en jeûnant sans être perturbé dans sa méditation. Il est aidé dans son état de transe par les odeurs de parfums envoûtants qui le plongent dans un semi-coma propice à la réflexion. C'est dans cette non-conscience que le sirius doit remettre en question tout ce qui l'entoure, à commencer par lui-même. Il en ressort grandi d'une sagesse exemplaire.

RITE DE PASSAGE

Les épreuves que passent les novices avant de devenir membres du Clan Sirius sont purement intellectuelles. Elles reposent souvent sur la résolution d'énigmes mystiques ou sur les qualités de médiation pressenties chez un Initié.

RELATIONS

Ils possèdent des liens très étroits avec leurs cousins des stellaires de Fomalhaut, Orion et Aldebaran et sont les principaux membres des Maisons Thorgrad et Sartharil et Phryenti.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - CONCENTRATION

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 2
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Le bénéficiaire ferme les yeux, et des étincelles lumineuses dorées dansent autour de sa tête.
◆ Effet : Ce pouvoir accroît les capacités de concentration du bénéficiaire, qui parvient à réfléchir plus facilement, à accéder plus vite et mieux aux informations stockées dans ses neurones. Il bénéficie de deux dés supplémentaires à lancer pour tous ses jets d'Érudition.

2 - TÉLÉPATHIE ACTIVE

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Prestance / VD : 3

◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Un cercle lumineux doré se forme sur le front du bénéficiaire.
◆ Effet : Ce pouvoir permet au bénéficiaire d'envoyer par télépathie des émotions fortes (peur, haine, colère, tristesse, amour), mais pas de mots ni de phrases. Quiconque situé à moins de cent mètres du bénéficiaire pourra ressentir les émotions projetées par le bénéficiaire, pendant toute la durée du pouvoir. Le bénéficiaire a le choix d'envoyer ses émotions à qui il le veut : toute personne se trouvant dans la zone d'action du pouvoir, ou s'il préfère, un ou plusieurs individus « récepteurs » qu'il aura choisis.

3 - Télépathie passive

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : Un cercle lumineux couleur d'ambre se forme sur le front du bénéficiaire.
◆ Effet : Ce pouvoir permet au bénéficiaire de ressentir les émotions fortes (peur, haine, colère, doute, amour, etc.) qui émanent de son entourage. Il peut se concentrer sur toutes les émotions produites dans le rayon d'action du pouvoir, ou au contraire sélectionner un ou plusieurs individus « émetteurs ». Le pouvoir ne permet pas de capter de mots ni de phrases.

4 - Fusion mentale

◆ Portée : Toucher
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié doit poser la main sur le front de la cible, qui fait de même avec lui.
◆ Effet : Fusion mentale est un pouvoir permettant à l'Initié de partager des souvenirs avec une cible. Le pouvoir n'est possible qu'avec une personne consentante (ou non douée de raison, comme un animal). Pendant toute la durée du pouvoir, les pensées des deux individus ne font plus qu'une, les souvenirs étant partagés. L'Initié et la cible voient surtout des images, enfouies dans leur mémoire consciente ou inconsciente. Il est possible de rechercher des informations spécifiques dans la mémoire de l'autre personne, à condition de se concentrer fortement (jet de Prestance pur, SR 1, une seule tentative par Passe).

5 - Désincarnation

◆ Portée : 300 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 3
◆ Durée : 10 secondes
◆ Manifestation : L'Initié sombre dans l'inconscience tandis que son ectoplasme, invisible de quiconque, quitte son corps.
◆ Effet : Ce pouvoir, uniquement utilisable par l'Initié qui le possède, lui permet de quitter son enveloppe charnelle et de parcourir les alentours sous forme d'ectoplasme volant. L'ectoplasme ne peut communiquer avec personne, ne peut pas agir physiquement et ne peut pas lancer de pouvoir. En revanche, sa perception auditive et visuelle est normale. Il se déplace à une vitesse de trente mètres par seconde, soit un peu plus de 100 km/h. À l'issue des dix secondes, où qu'il soit, l'ectoplasme réintègre le corps de l'Initié.

DÉSINCARNATION	
Créature animale, Cuir	SR 1
Bois, verre	SR 2
Métal ordinaire, béton	SR 3
Métal dur (titane)	SR 4
Diamant	SR 5

L'esprit volant peut traverser virtuellement n'importe quoi, mais il sera ralenti en fonction de la densité du matériau traversé. Chaque fois que l'ectoplasme tente de traverser un être ou un objet, le MJ réclamera un jet de Trempe pur, en se référant au SR correspondant à la densité du matériau correspondant (voir tableau ci-contre). Si le SR n'est pas atteint, l'ectoplasme perd une seconde et ne parvient pas à traverser le matériau. Si le SR est atteint ou dépassé, il peut progresser d'une seconde pleine, soit trente mètres au maximum.

6 - Apaiser la colere

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Hargne / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié tend la paume de sa main vers la cible. La paume dégage une douce lumière jaune.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de calmer les pulsions violentes d'une créature. Apaiser la colère fonctionne beaucoup mieux sur un animal que sur un être humain. En cas de réussite, un animal évitera de passer à l'attaque, et se montrera relativement docile. Un être humain, lui, sera apaisé, mais ne sera pas soumis pour autant. Ce pouvoir ne supprime pas non plus la méfiance qu'il pourrait avoir vis-à-vis de l'Initié.



3.13 - SOL

LUMIERE MYSTIQUE : ÉNERGIE

Selon une croyance propre à certains Clans, chaque Runka posséderait un jumeau stellaire quelque part dans l'univers. Les deux frères se sentiraient alors irrésistiblement liés l'un à l'autre et feraient tout pour se rejoindre. Les légendes de ces deux Clans affirment que les Runkas primordiaux Sol et Alphard sont les premiers jumeaux stellaires et qu'ils se sont réunis dans le système solaire. Leurs Lumières Mystiques sont donc proches et complémentaires mais leurs tempéraments sont bien différents. Sol incarne l'énergie, une des douze forces créatrices de l'univers. Elle représente la force raffinée, la puissance mesurée et calculée, sans débordements.

ENSEIGNEMENT DU CLAN

Les membres du Clan Sol montrent une hargne féroce dans le combat contre les forces Shankr car ils se sentent beaucoup plus impliqués que leurs confrères des autres Clans. En effet, le Runka primordial qui est à l'origine du stellaire n'est autre que Sol, le Runka né dans l'astre solaire. C'est sans doute pour cette raison que les Initiés de Sol aident autant le Clan Aldebaran à véhiculer la religion de Solaar car ils vouent véritablement un culte au soleil-dieu. De tous les Initiés, les membres du Clan Sol sont peut-être les seuls à diviniser autant un Runka en particulier au détriment de tous ses frères du même stellaire.

Le Clan Sol enseigne à ses membres le rôle que tiendra leur Lumière Mystique dans la reconstruction d'un nouveau monde. Par le développement de l'énergie, et avec l'aide des Runkas, les Initiés de Sol espèrent bien contribuer à la révolution industrielle qui semble se préparer pour les prochaines décennies. Ils pensent que l'énergie est une force positive qui nourrit le développement de l'homme en particulier et de la planète en général.

Malgré les liens de fraternité qui lient le stellaire de Sol à celui d'Alphard, les membres du Clan Sol aimeraient être considérés indépendamment en raison de l'importance de leur Runka primordial dans la bataille contre les Shankr. Ils pensent que le jour de la Bataille Finale, Sol vaincra le Seigneur Shankr pour reconquérir son domaine stellaire.

APPRENTISSAGE

L'apprentissage des novices de Sol est divisé en deux étapes principales. La première consiste à observer toutes les sources d'énergie présentes sur Terre et d'en comprendre le fonctionnement.

Le vent, l'électricité, la chaleur, la lumière, l'eau, le mouvement et toutes les autres énergies doivent être intégrées dans un schéma logique que seuls les Initiés du Clan Sol sont capables de comprendre mais qui semble pourtant fonctionner.

La deuxième étape est l'observation de l'astre solaire, notamment lorsque le phénomène de la colonne de lumière se produit. Le novice doit se soumettre à la toute-puissance de Sol, le soleil-dieu.

RITE DE PASSAGE

Le rite de passage prend souvent la forme d'un chef-d'œuvre à réaliser en utilisant le maximum d'énergies possibles. L'utilité de l'œuvre réalisée n'a pas vraiment d'importance et c'est surtout la symbolique dans la façon d'utiliser les énergies qui est importante. Dans d'autre cas il s'agira de résister à lumière du soleil, enfermé dans une pièce avec une simple ouverture au plafond. L'adepte devra ainsi montrer symboliquement que l'astre solaire ne lui veut aucun mal.

RELATIONS

Les membres du Clan Sol font partie des Clans privilégiés dans les Maisons Druwed et Kyrim et ils entretiennent de bons rapports avec les Clans Lyre, Achernard et Fomalhaut. Ils se considèrent comme frères avec le Clan Alphard.

POUVOIRS STELLAIRES

1 - Robustesse

◆ Portée : 100 mètres

◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3

◆ Durée : 10 Passes

◆ Manifestation : Le corps du bénéficiaire se met à crépiter d'énergie chaque fois qu'il effectue un geste brusque.

◆ Effet : Ce pouvoir augmente la résistance physique du bénéficiaire aux coups et aux blessures. Pendant toute la durée du pouvoir, le bénéficiaire dispose de trois dés supplémentaires

pour tous ses jets de Résistance, et notamment ceux qui lui permettent de diminuer les dégâts subis.

2 - Énergie vitale

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : Le corps du bénéficiaire émet un puissant flash de lumière blanche au moment où le pouvoir est activé.
◆ Effet : Ce pouvoir est essentiellement utilisé pour contrer le pouvoir Drain que possèdent la plupart des Shankréatures. Lorsqu'une victime a perdu de l'Énergie à la suite d'un Drain, elle peut récupérer une partie de l'Énergie perdue grâce au pouvoir Énergie vitale. Chaque fois que l'Initié réussit à lancer son pouvoir, il fait récupérer un point d'Énergie à la victime, la récupération maximale ne pouvant jamais dépasser 3 points (ni le niveau d'Énergie dont disposait la victime avant de se faire drainer).

3 - Rajeunissement

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 24 heures
◆ Manifestation : Le corps du bénéficiaire est faiblement irradié d'une lumière orangée, avant de se mettre à rajeunir en quelques secondes.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de faire rajeunir le bénéficiaire de une à trente années (au choix de l'Initié). Ce rajeunissement ne peut ramener le bénéficiaire en dessous d'un âge apparent de vingt-cinq ans. L'effet est essentiellement esthétique (le bénéficiaire ne gagne aucun dé supplémentaire dans ses Capacités ou ses Aptitudes). De plus, à l'issue des vingt-quatre heures, le bénéficiaire reprend son âge normal.

4 - Vigueur

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Résistance / VD : 3
◆ Durée : 10 Passes
◆ Manifestation : L'Initié pointe son index sur la cible. Au moment où le pouvoir est activé, une lumière blanche émane de la poitrine du bénéficiaire, au niveau du cœur.
◆ Effet : Vigueur confère un point d'Énergie supplémentaire au bénéficiaire (qui peut, bien entendu, être l'Initié lui-même). Ce point d'Énergie est provisoire, et devra être utilisé par le bénéficiaire pendant la durée du pouvoir (10 Passes).

5 - Endurance

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : Capacité Trempe / VD : 3
◆ Durée : 1 Passe
◆ Manifestation : L'Initié se concentre sur le bénéficiaire, dont la peau prend une teinte laiteuse et lumineuse avant de revenir à sa couleur normale.
◆ Effet : Ce pouvoir permet de faire baisser d'un point les dommages notés dans le compteur Intempéries du bénéficiaire. L'effet n'est pas provisoire mais permanent, et il est possible de lancer plusieurs fois Endurance sur une même cible.

6 - Carburant

◆ Portée : 100 mètres
◆ Valeur d'opposition : (non applicable) / VD : 4
◆ Durée : 1 heure
◆ Manifestation : L'Initié touche son front d'une main et tend l'autre main vers le moteur visé. Tous les rouages se mettent à produire une légère lumière dorée au moment où ils s'activent. Cette lumière se maintiendra pendant toute la durée du pouvoir.
◆ Effet : Ce pouvoir ne peut être lancé que sur un moteur utilisant un carburant (huile, rueg, etc.). Il fonctionne donc sur les moteurs à vapeur équipant les véhicules de type Fracas, Juggernaut, landeur et les navires à aube, mais pas sur les véhicules fonctionnant à l'énergie éolienne (chars à voile, voiliers, etc.), et a fortiori, pas non plus sur les engins tractés par des animaux. Le pouvoir se substitue au carburant et confère une autonomie d'une heure au véhicule à vitesse de croisière. Si le pouvoir peut fonctionner sur d'énormes véhicules, il ne peut pas faire avancer des engins aussi gigantesques que le Léviathan. La masse totale du véhicule ne doit pas dépasser les cent tonnes.

Chapitre 4

LES MYSTÈRES

4.1 - GAÏA, LA TROISIÈME FORCE

4.2 - HARCKON, LA SEPTIÈME MAISON

4.3 - LA FRATERNITÉ DE RUSK

4.4 - MAHRY, MARCHEUSE RÉNÉGATE

4.5 - LE DRAGON D'ASIA

4.1 - GAIA, LA TROISIEME FORCE

L'ENTITÉ-MONDE

Gaïa existe dans l'univers depuis la création de la Terre. Elle est une force, une sorte d'entité semi-consciente émanant de la planète. Elle représente en quelque sorte l'écosystème terrien, le lien qui relie chaque organisme, chaque minerai, chaque paysage. Elle est ce qui fait que tout fonctionne sur Terre avec sa balance d'ordre et de chaos, de bien et de mal, de vie et de mort, de construction et de destruction. Ne penchant jamais vers l'une au détriment de l'autre, Gaïa est consciente que chaque force a sa place sur Terre et qu'aucune d'entre elles ne peut être prédominante.

Pourtant, l'arrivée des Runkas dans le système solaire allait bouleverser les choses. Gaïa, entité immatérielle et semi-consciente, passa complètement inaperçue aux yeux des Fils de la Lumière, mais elle ressentait le déséquilibre causé par leur présence. Alors que les Runkas guidaient le développement de l'Homme et de la Nature, Gaïa comprenait que l'humanité ne gagnerait rien à être assistée par une force supérieure. C'est un arbitre qu'il fallait à ce monde et non un protecteur, si lumineux soit-il.

Voyant le monde qu'elle incarnait prendre une direction qui n'était pas « naturelle », Gaïa décida d'agir pour la première fois. Consciente du problème qui se posait à ce qu'une entité arbitre prenne parti de son plein gré, elle décida tout de même de lancer un appel aux confins de l'univers. Croyant fermement à la dualité des forces, elle pensait que ce S.O.S. servirait à alerter l'entité des ténèbres, alter ego des Runkas. Son but inavouable était de provoquer un combat entre les deux entités antagonistes afin qu'elles s'entre-tuent.

Comme on le sait, les choses n'ont pas été si simples et Shankr et Runkas prolongèrent leur séjour sur Terre en défigurant celle-ci par leurs combats. Gaïa, durement éprouvée, décida de

se rendormir pour attendre que les choses rentrent d'elles-mêmes dans l'ordre. C'est ainsi qu'elle s'assoupit pour ne s'éveiller que trois cents ans après le Grand Cataclysme.

LES GARDIENS ORIGINELS

De tout temps, Gaïa a toujours été adorée par les créatures dont elle accouchait. Ainsi, l'homme, l'animal, le végétal et le minéral vouèrent un culte à l'entité qui leur avait donné naissance. Les pouvoirs que ces adeptes en retiraient n'étaient pas dus à une volonté de récompense de Gaïa (qui ne réfléchit pas en ces termes), mais plutôt à une contrepartie normale et naturelle qui s'instaura d'elle-même. L'essence même de ces tous premiers adorateurs est encore présente sur Terre aujourd'hui. Ces Gardiens Originels possèdent un code génétique mutant qui en a fait les premiers adaptés. Cette particularité se transmet de façon héréditaire et c'est ainsi que la race a survécu jusqu'à aujourd'hui. Les Gardiens Originels possèdent une sorte de lien emphatique avec toutes les créations de Gaïa et ils peuvent ainsi dialoguer avec elles. Un Gardien possède cette capacité dès la naissance et même un jeune adepte est capable de prendre l'apparence d'une pierre, d'une plante, d'un animal ou d'un autre homme. On dit que certains Gardiens Originels seraient même capables de prendre l'aspect du vent ou de l'eau !

L'ARBRE DE VIE

Ce qui provoqua le réveil de Gaïa, trois siècles après le Cataclysme, fut la naissance miraculeuse de l'Arbre de Vie à Nâh. Auparavant, les Gardiens Originels puisaient leurs ressources dans la nature, luxuriante et abondante. Mais depuis l'apparition du Noir-Nuage, la vie s'est considérablement appauvrie sur Terre et les ressources mystiques de Gaïa n'étaient plus assez puissantes. Lorsque pour la première fois les nouveaux adeptes de la Troisième Force puisèrent la sève de l'Arbre de Vie, Gaïa, dans son réveil forcé, prit cela comme une trahison de l'homme qui imposait à l'entité un sacrifice qu'elle ne voulait pas concéder.
Alors, Gaïa contacta en songe les Gardiens Originels pour leur décrire l'hérésie de l'Arbre de Vie. Dans son rêve, elle leur révéla que le temps était venu de devenir actif et de recruter de nouveaux adeptes. Désormais, deux causes s'affrontent : les partisans d'une coopération entre les adeptes de l'Arbre de Vie et les Gardiens Originels dans un même mouvement de croyance, et les inquisiteurs d'une hérésie qui n'aurait jamais dû avoir lieu.
Les partisans d'une croisade contre les adeptes de l'Arbre de Vie commencent à s'organiser et se réunissent déjà sous la bannière des Gaïens. Ceux-ci regroupent les Gardiens Originels parmi les plus durs et les plus orthodoxes de tous les adeptes de la Troisième Force. Encore largement minoritaires, leur but est de détruire toutes les boutures de l'Arbre de Vie afin de laisser Gaïa se reposer selon sa propre volonté. Mais il faut tout de même admettre que la majorité des Gardiens Originels se sont rangés à la cause de l'Arbre de Vie. Pour eux, il représente le moyen idéal de transmettre le pouvoir de Gaïa à tous ceux qui croient en elle plutôt que de privilégier une dynastie de croyants trop peu nombreux. En effet, les Gardiens Originels ne représentent qu'une trentaine d'individus, tout au plus. Ce qui est largement insuffisant pour avoir un quelconque poids dans la guerre qui occupe la Terre comme champ de bataille. Pour eux, il est temps de repousser les forces corruptrices que



sont les Shankr et les Runkas afin qu'ils laissent évoluer la Terre selon la volonté des êtres qui la peuplent depuis l'origine, sous le regard bienveillant de Gaïa.
Depuis l'apparition de l'Arbre de Vie, les Initiés de la Troisième Force développent le concept de monastères gaïens. Lors du Grand Départ, dix adeptes de Gaïa sont partis parcourir l'obscur pour trouver un endroit convenable où planter une bouture de l'Arbre de Vie. Pour l'occasion, cinq des plus valeureux Gardiens Originels accompagnèrent cinq des Marcheurs pour leur venir en aide et trouver avec eux un lieu propice au développement de nouveaux arbres de vie. On sait aujourd'hui que six boutures sont arrivées à destination, réparties dans la Roke et le Nord de Solaria. On sait également de source sûre que le Marcheur gaïen et le Gardien Originel qui se rendaient en Asia ne reviendraient jamais de leur voyage. Aujourd'hui, on est encore sans nouvelles des trois dernières boutures. Il existe donc d'ores et déjà six monastères gaïens qui, sous le couvert d'un enseignement martial, font office de centre de sélection pour les Gardiens Originels qui cherchent encore les nouveaux porte-drapeaux de leur culte ancestral.

4.2 - HARCKON, LA SEPTIEME MAISON

LE SEPTIEME POUVOIR

À l'origine, alors que les Runkas établissaient un moyen simple pour servir d'interprètes entre les humains et eux, la Septième Maison avait été créée pour représenter le dernier pouvoir Runka : l'Obscure Vérité. Regroupement d'érudits et de chercheurs, le but de ces Initiés était d'en apprendre plus sur leurs ennemis les Shankr et sur les pouvoirs de la Darkessence. Ils pensaient que pour vaincre il fallait savoir, et que pour savoir il fallait étudier. Cette curiosité malsaine les poussa à travailler en étroite collaboration avec la Maison Sarkesh qui leur fournissait les Shankréatures servant de sujets d'observation. Durant cet âge d'or, avant la chute de l'Atlantide et de Mu, la Maison était alors considérée comme l'une des plus respectables car elle avait le courage de manipuler la matière même du Shankr au risque de sa vie. C'était toutefois une Maison regroupant très peu d'Initiés car la peur de l'inconnu freinait les ardeurs des jeunes adeptes qui préféraient rejoindre la Maison Sarkesh et ses méthodes plus expéditives.

LA VOIE DU SHANKR

Malheureusement, les craintes des Initiés des Maisons sœurs étaient fondées : les Runkas avaient sous-estimé le pouvoir corrupteur de l'Archessence Shankr. La Septième Maison a toujours eu conscience de ce fait mais avait préféré le garder secret, comprenant qu'on perdrait toute confiance en eux s'il venait à être révélé.
La vérité était que, régulièrement, certains adeptes se retrouvaient contaminés par la Darkessence suite à des travaux trop approfondis sur la substance obscure. Mais bientôt la rumeur prit tant d'importance que la Maison de l'Obscure Vérité dut se justifier devant un synode organisé pour l'occasion. Les Initiés, dans leur ensemble, jugèrent que la Septième Maison était allée trop loin dans l'observation du Shankr et qu'elle se serait elle-même déclarée hérétique. Il fut décidé que ses membres rejoindraient les autres Maisons et que ceux qui refuseraient seraient sacrifiés par la main de la Maison Sarkesh.

L'INQUISITION DE LA FORCE COSMIQUE

Devant la puissance de l'organisation Sarkesh, la croisade contre la Maison de l'Obscure Vérité était imparable et la plupart des Initiés jugés hérétiques obéirent à la décision du synode en rejoignant à contrecœur les autres Maisons. Pourtant, unis derrière les Élus, de nombreux Initiés déchus décidèrent de ne pas abandonner le secret du Septième Pouvoir Runka et prirent la fuite. L'inquisition Sarkesh parvint tout de même à en rattraper la plupart avant de les purifier. Nombreux étaient ceux qui, à partir de là, crurent en la disparition totale de la Septième Maison. Ils avaient tort !
Les Initiés réunis dans un nouveau synode décidèrent alors d'établir le Grand Oubli. Il s'agissait d'un mouvement conduit par ceux qui ne voulaient pas être entachés par l'hérésie de la Septième Maison et qui souhaitaient que jamais les Runkas n'apprennent ce fâcheux événement. On commença alors à détruire toute trace de l'existence de la Septième Maison au cours de l'his-

toire et le sujet devint tabou entre les Initiés eux-mêmes. Peu à peu, le souvenir même de l'existence de la Maison de l'Obscure Vérité disparut, jusqu'à son nom qui tomba lui aussi dans l'oubli.

LA SURVIVANCE DE LA MAISON HARCKON

Les Élus survivants accompagnés de leurs disciples prirent la direction de l'Est, la terre promise où ils pourraient s'établir et construire une nouvelle vie. L'esprit de vengeance devint de plus en plus fort chez les plus jeunes adeptes de l'Obscure Vérité et il est certain qu'aucun d'entre eux ne décida de pardonner à ses frères Initiés. Les esprits les plus agités parlaient déjà d'une revanche prochaine alors que les plus calmes se remettaient déjà à l'étude de l'Archessence Shankr. On pense aujourd'hui que tout bascula le jour où Harckon, un Élu particulièrement brillant et charismatique, poussa trop loin ses recherches et devint lui-même contaminé par la Darkessence. Celui qui donna son nom à la Septième Maison parvint à rassembler la plupart des Initiés derrière lui en leur proposant une nouvelle vision du Septième Pouvoir Runka. En effet, pourquoi se cantonner à une étude de la Darkessence alors qu'on y gagnait bien plus en passant de l'autre côté du miroir ? À grand renfort de discours et de démonstrations de ses pouvoirs, Harckon réussit à convaincre la majorité des Initiés de sa Maison.

LA MAISON HARCKON DEPUIS LE GRAND CATACLYSME

De nombreux siècles ont passé et la Maison a eu le temps de partir sur de nouvelles bases. Certaines légendes racontent que les Harckons seraient à l'origine de la venue du Seigneur Shankr en Asia. Il parait difficile de confirmer un tel mythe mais il est parfaitement possible que la Septième Maison ait eu son rôle à jouer dans le Grand Cataclysme. Ce qui est sûr, c'est que depuis la présence du Seigneur Shankr sur Terre les Harckons ont décuplé leur force et paraissent toujours plus nombreux. Cela fait près d'un millénaire que la Septième Maison a développée un réseau d'espionnage impressionnant au sein de ses Maisons sœurs. Cet état de fait lui permet d'avoir accès à de nombreuses informations et notamment à l'état des forces de Lumière sur Terre. Toutes ces informations sont bien utiles au Seigneur Shankr qui, aidé par les Harckons, prépare l'offensive finale. C'est également la Septième Maison qui a la charge de surveiller et d'organiser les actions du Konkal à travers la planète. Beaucoup de bruits courent autour des Initiés de la Maison Harckon et sur l'étendue de leurs pouvoirs. Ce qui est sûr c'est que, malgré leur apparence humaine, leurs pouvoirs s'apparentent beaucoup à ceux des Shankréatures. Ils voient dans l'obscurité, peuvent inspirer la peur et sont capables de drainer l'énergie vitale de leurs ennemis. Ils sont les prêtres mystiques d'un ordre voué à la corruption, à la destruction et au chaos.

Certains Marcheurs racontent avoir rencontré un jour un vieil ermite qui habiterait dans une sorte de puits en plein cœur d'une mortezone de la Roke. L'homme se fait appeler Rharck et il affirme être un ancien membre de la Septième Maison qui décida de ne pas suivre Harckon dans sa folie. Il aurait exprimé à certains Marcheurs son souhait de réunir les vrais Initiés de l'Obscure Vérité afin de contrer les forces du Shankr le moment venu et de lutter contre le Grand Oubli. Pour les quelques Élus connaissant l'histoire de la Septième Maison, Rharck ne serait rien d'autre qu'un vieillard mégalomane qui n'aurait jamais put être vivant à l'époque d'Harckon. Mais alors comment a-t-il appris tout ce qu'il sait aujourd'hui ?

4.3 - LA FRATERNITÉ DE RUSK

UN PERSONNAGE DE LÉGENDE

Rusk est un individu hors du commun. Nombreux sont ceux qui l'ont décrit comme un personnage froid, calculateur et égoïste et rien ne présageait l'action qu'il mène aujourd'hui. Pour commencer son histoire exceptionnelle, il faut remonter à sa naissance dans le stallite de Broken Angels en Eldena. Le peu d'informations réellement détaillées que l'on possède sur cette région provient essentiellement de la mémoire de Rusk. De nombreuses légendes circulent sur la raison qui poussa le Marcheur à quitter son Eldena natale pour traverser les terres de glace et venir s'échouer à Phénice. On pense d'ailleurs qu'il ne s'arrêtera pas là et qu'il souhaite rejoindre l'Asia. Il n'en fallut pas plus aux Initiés pour penser qu'il voulait rejoindre la tanière du Seigneur Shankr pour d'obscures raisons. La rumeur la plus couramment répandue mentionne son désir de gagner la tanière du dragon à l'Est. Le point commun à tous ces mythes est la volonté de Rusk de parcourir Sombre-Terre pour en connaître chaque parcelle et chaque peuplade.

Mais l'erreur consisterait à mettre un seul homme derrière cette volonté de cartographier l'Obscur.

LA FRATERNITÉ

Le secret de Rusk est que son projet est en route depuis près de dix ans et qu'il commence seulement à porter ses fruits aujourd'hui. Partout où le Marcheur passe, il laisse derrière lui un autre Marcheur qui suivra ses traces servant de relais à la Fraternité. Presque tous les stallites d'Eldena et de la Roke possède un groupuscule de la Fraternité qui travaille jour et nuit à la cause de Rusk. Récemment, la confrérie de Marcheurs est passée à la deuxième étape en publiant son premier volet des carnets de l'Obscur à l'échelle de la planète. Pour arriver à ses fins, Rusk a du s'offrir les services de nombreux bâtisseurs de Sombre-Terre afin de réinventer l'imprimerie. En faisant cela, le Marcheur ne se rendait pas compte à quel point il avait amorcé la nouvelle révolution industrielle. Ainsi, plusieurs stallites possèdent des moyens d'impression rudimentaires qui restent pour l'instant aux mains de la Fraternité. Depuis la parution des carnets, les prôneurs de tout Sombre-Terre cherchent à mettre la main sur Rusk et sa confrérie afin de partager son réseau de communication. Sans parler des Initiés qui voient là le moyen idéal de lancer la Grande Révélation. Il est pourtant vrai que les Sartharil ont aidé Rusk à réinventer l'imprimerie, mais celui-ci ne semble pas les en avoir fait profiter.

LES BUTS DE RUSK

La plupart des Marcheurs de légende sont Initiés, permettant aux forces de lumière de s'entourer d'une aura charismatique et de se servir d'eux pour colporter le message des Runkas. Rusk, lui, n'est pas Initié et le revendique haut et fort. Personnage hors du commun qui parcourt depuis des années Sombre-Terre et ses mystères, Rusk est un révélé autodidacte qui découvrit par lui-même l'existence des Shankr et des Runkas. C'est en cela qu'il est devenu une menace pour les Initiés car il prône la toute-puissance de l'homme sur son environnement. Rusk met toutes les forces dans le même panier : Runkas, Shankr et Gaïa ne sont que superstitions inutiles et esclavagistes. L'homme doit relever fièrement la tête et prendre son destin en main. Certains murmurent que Rusk aurait été révélé par une communauté d'adaptés aux pouvoirs étranges habitant Eldena. Ces nomades auraient rejeté toutes les entités présentes sur Terre pour se recentrer sur l'homme et sa force intérieure. Après l'avoir marqué rituellement d'une cicatrice sur le visage, ils l'auraient envoyé en Asia pour accomplir une mission sacrée. Bien évidemment, Rusk nie tout en bloc.

4.4 - MAHRY, MARCHEUSE RENÉGATE

L'INITIATION PHRYENTI

Mahry était, il y a cinq ans, une toute jeune nourrisseuse à peine âgée de douze ans. Née aux abords du stallite de Newa, centre des Plaines de Solaar, la fillette s'est toujours démarquée de ses camarades par son intelligence et l'extrême douceur qu'inspirait son visage. Rapidement, elle fut prise en charge par une Initiée Phryenti qui se promit d'en faire une future Sibylle. Décelant en elle un potentiel incroyable, elle accéléra l'Initiation pour faire de Mahry une Phryenti à part entière. Selon la légende, Mahry, encore très jeune, semblait développer un lien mystique avec les Limbes Célestes et elle sombrait régulièrement dans des périodes de cauchemars intenses.

LA CHUTE

Fêtant sa quinzième année, Mahry était devenue une autre femme. En moins de trois ans, ses cauchemars répétitifs semblaient décupler son intelligence et, par-là même, sa solitude. Bientôt, Mahry se désintéressa de la vie monacale des Phryenti pour rejoindre le corps des Mortdonneuses. Là, les sœurs qui furent alors témoins de son comportement la décrivent comme une fille calme et réservée, capable des pires accès de violence lorsqu'elle était victime de ses crises. On sait très peu de choses sur ce que Mahry vécut à cette époque-là mais il est certain que cela la dégoûta définitivement des Maisons et des Phryenti en particulier. Certains ne manquent pas de mentionner

des sévices particulièrement sadiques dont elle aurait été victime à cette époque. La veille de ses seize ans, la jeune femme se serait enfuie du stallite de Newa pour rejoindre l'Obscur qui semblait l'appeler de manière hypnotique.

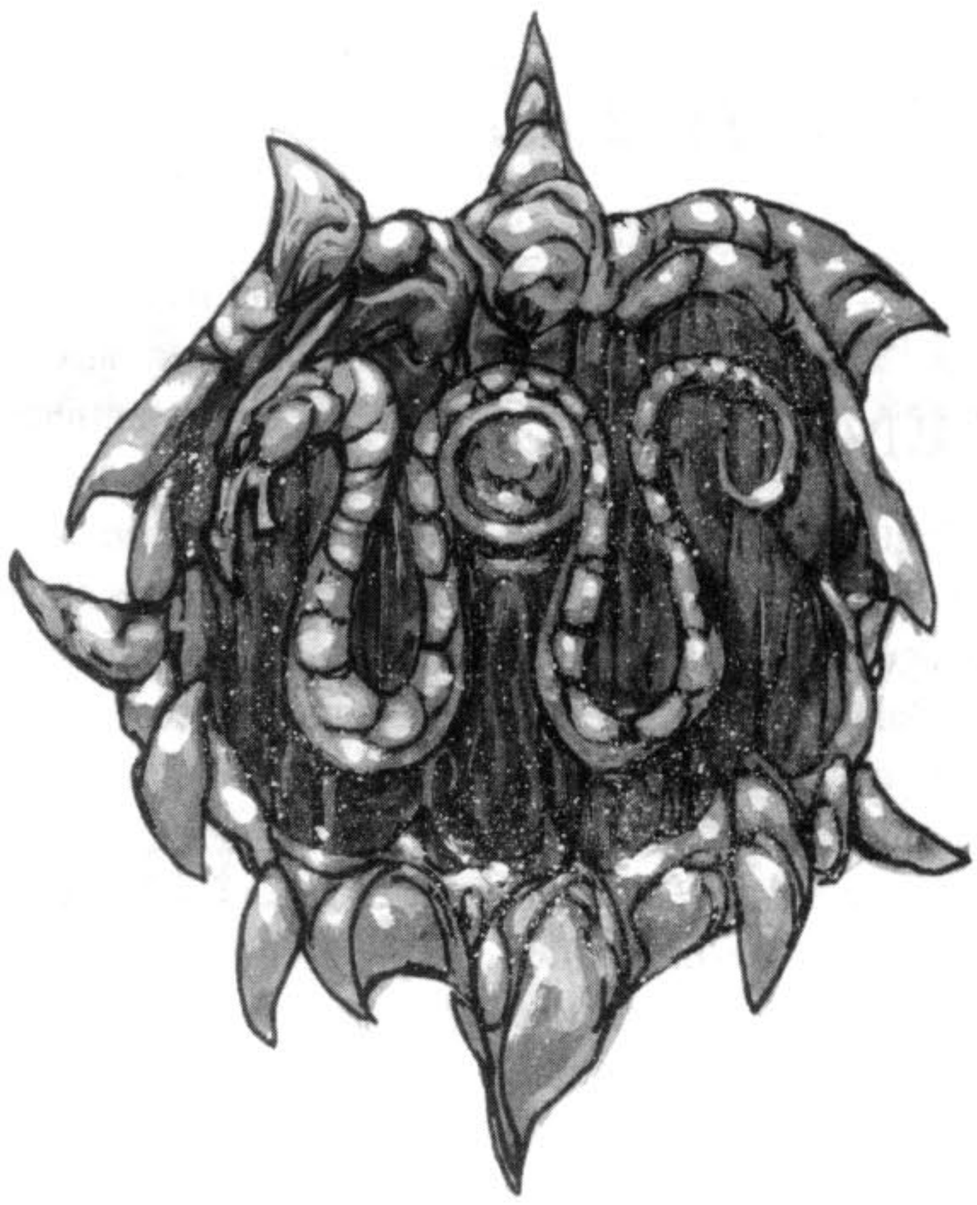
LA MARCHE

Le mythe raconte alors que Mahry — sans aucun équipement ni aucune expérience — parvint à survivre dans l'Obscur et à s'alimenter sans aucun problème. Elle se mit à marcher sans s'arrêter… jusqu'à atteindre le Chaudron des Enfers. Les Marcheurs ont alors coutume de dire que Mahry serait remontée vers le Sunrex et qu'elle parcoure désormais la Roke sans jamais prendre le temps de se reposer. Toujours seule, Mahry illumine l'Obscur de son incroyable beauté sans jamais être inquiétée par aucune Shankréature. Certains parlent de mythe, d'autres mentionne le fait qu'elle soit protégée par les Runkas qui seraient « tombés amoureux » d'elle.

Mahry est certainement l'objet de nombreuses histoires que les Marcheurs se racontent au coin du feu, mais les Initiés savent que toute légende possède un fond de vérité. Selon eux, d'après des témoignages sérieux, Mahry serait une Renégate qui aurait renié la Maison Phryenti et qui parcourrait désormais l'Obscur pour rallier à elle d'autres Renégats égarés. Personne ne sait pourquoi, mais elle inspire malgré tout aux Initiés de tout Sombre-Terre une peur incroyable. Qui sait ce que pourrait faire une jeune femme mal intentionnée à la tête d'une armée de Renégats manipulant des pouvoirs stellaires ?

4.5 - LE DRAGON D'ASIA

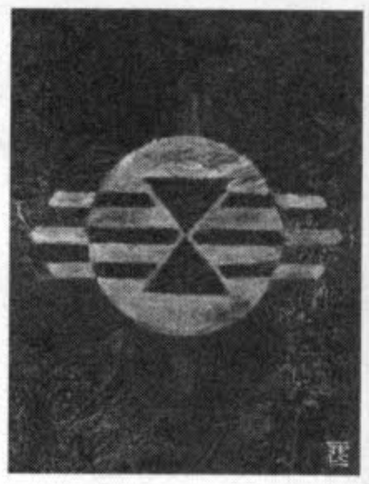
Les communications interceptées par les membres de la Maison Sartharil en provenance du stallite du Berceau des Dragons sont formelles. Il semblerait qu'un nouvel Avatar ait vu le jour en Asia. Cet immense stallite, gardé par d'étranges Initiés protecteurs et extrémistes, aurait été le témoin de l'apparition d'une créature ressemblant aux Dragons des légendes de l'Avant. Celui-ci serait sorti du sol pour défendre le stallite contre un assaut massif de Shankréatures d'une taille cyclopéenne. Le Dragon aux écailles bleutées se serait enfoui dans la terre immédiatement après pour ne plus jamais en sortir. Pour la première fois depuis le Grand Cataclysme, les Initiés du Berceau des Dragons auraient imploré leurs confrères occidentaux pour qu'ils leur viennent en aide. En effet, depuis la découverte du Seigneur Shankr, les assauts des Shankréatures se sont intensifiées et ils se retrouvent confrontés à des phénomènes inexpliqués. La Maison Sarkesh est persuadée que le Seigneur Shankr prépare quelque chose de très important en Asia. Suffisamment important pour occasionner l'apparition d'un Avatar dans cette région de Sombre-Terre. Le problème est que les Initiés du Berceau des Dragons n'ont plus grand-chose à voir avec leurs confrères de la Roke. Il est par conséquent impossible d'établir un contact par l'intermédiaire d'une Toile de Lumière. Malheureusement, les expéditions en Asia sont les plus risquées de toutes et seuls les Sartharil semblent sur le point de trouver une solution en rapport avec les Limbes Célestes.



Fiches Initiés

- Maison Druwed
- Maison Kyrim
- Maison Phryenti
- Maison Sarkesh
- Maison Sartharil
- Maison Thorgrad

Maison DRUWED



Statut de l'Initié .....

Choix de Stellaire

1 ..... *3* .....

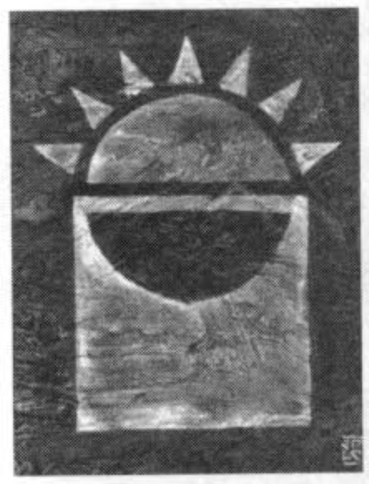
2 ..... *4* .....

Énergie Runka ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Récupération .....

Stellaire 1	*Stellaire 2*	*Stellaire 3*	*Stellaire 4*
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....

Maison Kyrim



Statut de l'Initié .....

Choix de Stellaire

1 ..... *3* .....

2 ..... *4* .....

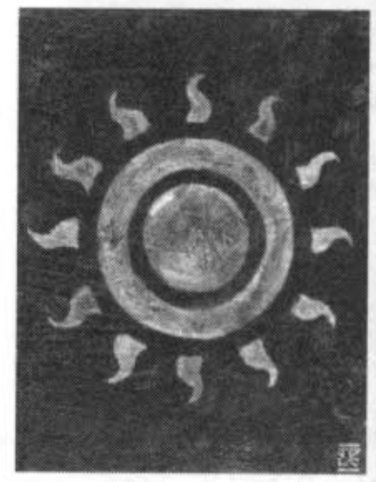
Énergie Runka ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Récupération .....

Stellaire 1	*Stellaire 2*	*Stellaire 3*	*Stellaire 4*
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....

DARK EARTH

MAISON PHRYENTI



STATUT DE L'INITIÉ .....

CHOIX DE STELLAIRE

1 ..... *3* .....

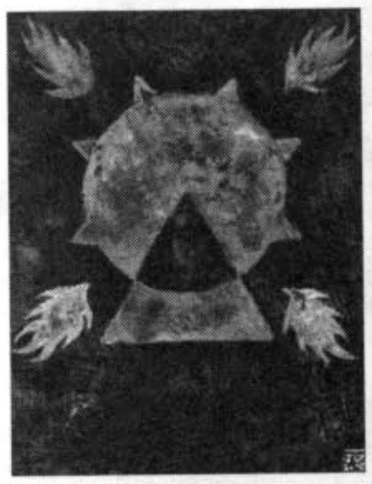
2 ..... *4* .....

ÉNERGIE RUNKA ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

RÉCUPÉRATION .....

STELLAIRE 1	STELLAIRE 2	STELLAIRE 3	STELLAIRE 4
POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE .....
POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE .....
POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE .....
POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE .....
POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE	POUVOIR RUNKA ..... MAÎTRISE .....

Maison SARKESH



Statut de l'Initié .....

Choix de Stellaire

1 .....

2 .....

3 .....

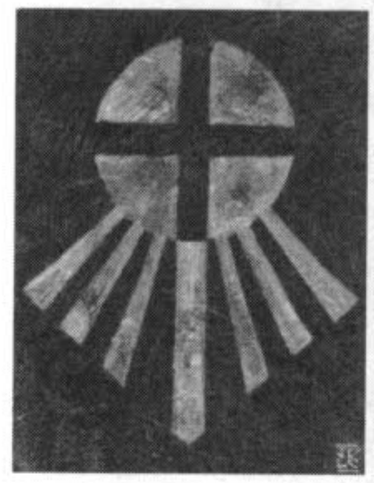
4 .....

Énergie Runka ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Récupération .....

Stellaire 1	*Stellaire 2*	*Stellaire 3*	*Stellaire 4*
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....

MAISON SARTHARIL



STATUT DE L'INITIÉ .....

CHOIX DE STELLAIRE

1 ..... *3* .....

2 ..... *4* .....

ÉNERGIE RUNKA ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

RÉCUPÉRATION .....

STELLAIRE 1	*STELLAIRE 2*	*STELLAIRE 3*	*STELLAIRE 4*
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....
POUVOIR RUNKA ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE*	*POUVOIR RUNKA* ..... *MAÎTRISE* .....

Maison THORGRAD



Statut de l'Initié .....

Choix de Stellaire

1 .....

2 .....

3 .....

4 .....

Énergie Runka ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Récupération .....

Stellaire 1	*Stellaire 2*	*Stellaire 3*	*Stellaire 4*
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....
Pouvoir Runka ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise*	*Pouvoir Runka* ..... *Maîtrise* .....

DARK EARTH®

Le jeu de rôle

Les Initiés marque un nouvel âge dans l'histoire du jeu de rôle Dark Earth.

Ce supplément propose un panorama complet des enjeux mystiques de Sombre-Terre.

Vous y trouverez la description détaillée des Clans stellaires et des six Maisons dont vous découvrirez l'histoire, les rites et les pouvoirs, ainsi que toutes les informations utiles pour mettre en scène les forces de la Lumière dans leur combat titanesque contre les forces Obscures.

Les secrets sur Gaïa et la Septième Maison, les règles sur l'enseignement et la pratique du surnaturel, **Les Initiés** vous révèlent les arcanes du monde de **Dark Earth**.

Ce supplément a été conçu pour que vos personnages puissent jouer un initié et deviennent les acteurs priviligiés de la guerre occulte.

Multisim
EDITIONS

170 FF

ISBN 2-84476-016-3

kalisto