

Les Parchemins de l'Obscure-Vérité

par Tadzul Lempke

Ces parchemins sont dédiés à Rusk, dont les carnets ont sauvé la vie à tant de marcheurs, et à Anker Sherda, dont le souvenir ne me quittera jamais.

A toi marcheur, puissent ces textes t'aider...

En premier lieu, je parlerai des armées humaines du Shankr, à savoir les Hackron. Ensuite viendront les Seigneurs des Fléaux, monstres terrifiants pour qui le mot stallicide est encore un euphémisme, puis les Shankréatures elle-même, du moins toutes celles que j'aurai pu observer... En dernier point viendront les résultats des expériences que la Maison dite de l'Oubli a effectuées sur les Forces Cosmiques.

Hackron

A l'origine, il était la septième Maison Runka, la Maison de l'Obscure-Vérité. Il a été décidé que cette Maison était trop dangereuse, en rapport avec les risques de contamination que courraient ses membres. Elle fut exterminée par les Sarkesh, mais une poignée de rescapés s'enfuirent, dont Rharck et Hackron. Le premier fut toujours convaincu de la supériorité de la Lumière sur les Ténèbres, et continua ses expériences, pensant à juste titre que connaître son ennemi est le meilleur moyen d'en venir à bout. Hackron, lui fut corrompu et entraîna quelques hommes avec lui dans la recherche du Mal.

Les Hackron sont aujourd'hui la tête pensante du Konkal et autres Horlas fanatiques. Ils disposent de pouvoirs Shankr à l'égal des Shankréatures. Certains d'entre eux sont spécialisés dans le domptage et le dressage des Shankréatures. Il paraîtrait même que les plus puissants Hackron pourraient contrôler des dizaines de Shankréatures à plusieurs kilomètres de distance.

Ils dirigent maintenant le Konkal, dont ils sont l'élite. Mais ils sont aussi à la tête de toutes les sectes fanatiques, comme les Horlas. Le Konkal leur sert de source. C'est à travers cette organisation qu'ils recrutent les plus forts et vigoureux serviteurs de l'Ombre. Les Konkalites sont déjà contaminés à un degré supérieur que celui d'un marcheur habituel, mais deux choses manquent pour qu'ils puissent avoir de sombres pouvoirs. La dose de Shankr n'est pas suffisante et leur formation n'est pas encore effectuée.

Il va sans dire que c'est un Hackron qui forme un autre Hackron, après l'avoir repéré chez les Konkalites.

Les Hackron posséderaient eux-aussi leurs Elus ; les innommables Seigneurs des Fléaux...

Personnalités connues

Le premier Hackron que j'ai rencontré n'est autre que le Sparte. Il n'y a plus rien à craindre de ce côté-là, puisqu'il est mort.

Le deuxième se nomme John Dyce. Nous avons eu à le combattre dernièrement, et il s'est malheureusement échappé. La dernière fois que nous avons eu de ses nouvelles, ce fut aux alentours de Kathar. Nous n'avons aucune idée d'où il pourrait se trouver maintenant... Cet homme n'est pas un fanatique. Il est certes ambitieux, mais profitera surtout de ses pouvoirs pour jouir de la vie...

Nous avons encore connu deux autres Hackron. Il s'agit d'un couple qui se fait appeler le Baron et la Baronne. Ils se sont enfuis dans le grand nord, vers les Glaces Éternelles. Nous les avons retrouvés sur Phénice. La femme y est actuellement prisonnière, tandis que le Baron nous poursuit. L'une de ses autres cachettes favorites est le Palais des 1000 chaleurs.

Il y avait aussi Ceneris, le Hackron qui avait aidé à corrompre le stallite de Magna. Celui-ci est mort...

Il existe à Sparta, stallite le plus infiltré par le Konkal selon les rumeurs, un homme du nom de Guerlien, surnommé « l'Esotérique ». Il était encore un Konkalite lorsqu'il a fait entendre de lui pour la dernière fois, mais son ego démesuré a pu faire de lui un Hackron à l'heure qu'il est... Mort décapité au Tourbillon noir par Warlock.

Lieux connus

Il existait un QG Hackron au milieu d'une Mortezone, comportant les appartements des habitants, une salle de dressage, un laboratoire à contaminations où ils testaient la Darkessence, et une salle de torture dont nous avons fait les frais. Ce complexe a été détruit, mais rien ne dit qu'ils n'ont pas reconstruit une sombre base dans cette Mortezone.

Nous avons encore repéré une autre base, un peu plus au, au Nord-Est de Magna. Plus qu'une base à proprement parler, il s'agissait d'un entrepôt à Shankcréatures où des humains se transformaient en une très longue et douloureuse métamorphose.

Encore plus haut, au Nord, vers les Glaces Éternelles, il pourrait y avoir une forteresse. Il paraîtrait que sur chaque continent de Sombre-Terre se trouverait au moins une forteresse Hackron. Je n'ose imaginer les terribles secrets qui doivent s'y cacher.

Pouvoirs connus

Il y aurait très peu de pouvoirs chez les Hackron. Ces derniers ne peuvent d'ailleurs pas, pour la majorité, en maîtriser autant qu'un initié de base... Ce qui est rassurant, car leurs pouvoirs sont terriblement puissants.

L'Encre d'Haernlek

Ce n'est pas à proprement parler un pouvoir. Cette encre, lorsqu'elle est tatouée sur tout le corps, conduit irrémédiablement la victime vers une horrible contamination, voir transformation. Pour un initié, cela signifie aussi la perte définitive de toutes traces Runka dans l'organisme. Cette encre est souvent utilisée sur les initiés renégats qui se retournent vers le côté obscur de la Force...

Le Sceau des Ténèbres

Il s'agit certainement du plus puissant pouvoir Hackron. La peau de la victime devient entièrement noire, aussi noire que la conscience du Sombre Seigneur. Il garde son aura Runka, mais agit comme un phare à Shankcréatures, Hackrons et Sombre-fils. Ainsi, une Schankcréature seule n'attaquera pas, étant prévenu de l'importance du porteur du sceau. Elle attendra de voir arriver des renforts, et toutes s'acharneront avec une violence encore inégalée...

Il n'existe malheureusement pas de remède connu contre ce mal.

Le Cocon Shankr

Il s'agit comme pour le cocon Runka, d'une sorte de bulle qui se forme autour de la victime, laquelle étouffe et est paralysée. Le cocon ne dure pas extrêmement longtemps, mais suffisamment pour tuer.

Le Drain

Tout comme les Shankcréatures, les Hackrons disposent du pouvoir de drain. Ils peuvent faire vieillir une personne de quelques semaines, quelques mois, et même quelques années. Une hypothèse est que c'est l'importance que lui apporte le Seigneur Shankr qui décide de la durée du Drain. En gros, cela doit dépendre du niveau de contamination.

La Pitié

Comme une vulgaire Gueule-Cassée, un Hackron est capable d'inspirer de la pitié et d'affaiblir son adversaire par ce biais.

Repousser la Lumière

Ce pouvoir, maîtrisé par quelques Shankréatures, a pour but d'éteindre les lumières à proximité. Il serait plus vrai de dire que l'intensité de la lumière baisse, mais si le pouvoir est suffisamment maîtrisé, la lumière s'éteint totalement.

La Plaie purulente

Par cet effrayant et monstrueux pouvoir, le Hackron est capable faire d'une plaie normale une horrible infection en quelques instant. Le détenteur de ce pouvoir pourrait même être capable de faire « pousser » cette plaie sans toucher la victime.

Le Mimétisme Obscur

Certaines créatures, et donc probablement certains Hackrons, sont capables de se fondre dans l'Obscur et de ne faire plus qu'un avec lui. Il devient impossible de les distinguer, jusqu'à ce qu'ils ressurgissent derrière vous pour vous attaquer.

La Désintégration

Ce pouvoir semble nouveau, venu avec une nouvelle sorte de Shankréature, les Ombres. Ce pouvoir fait partir un rayon lumineux blanc de leurs yeux, et fait disparaître sans laisser de trace la première chose qu'il rencontre ; que ce soit un objet, ou pire, un membre d'un animal ou d'un être humain !!!

Torture Mental

Ce pouvoir donne à son possesseur la faculté d'envoyer d'horribles hallucinations à sa cible. La cible, si elle ne résiste pas, peut rapidement sombrer dans une folie définitive.

Les Seigneurs des Fléaux

Généralités

Dans sa lutte sanglante contre nos Géants de Lumière, le Seigneur Shankr dispose lui aussi d'Elus, bien plus effrayants et terrifiants que toutes les Shankréatures réunies. Ces sombres Elus se nomment les Seigneurs des Fléaux. Nul ne sait exactement leur nombre et leurs cachettes, mais plusieurs hypothèses sont accessibles à l'initié qui étudie le Shankr. Si les espèces de Shankréatures deviennent de plus en plus variées, chaque marcheur s'accorde à dire qu'il existe six sortes de Shankréatures principales, qui pourraient être les six rejetons corrompus de six Seigneurs des Fléaux. Si il y a bien une certitude en ce qui concerne les

Seigneurs, c'est que leurs pouvoirs dépassent l'entendement humain et leur résistance enfonce un peu plus l'homme dans son sentiment d'impuissance. Malgré tout, tout ce qui vit peut mourir, puisque même nos Dieux sont mortels, c'est pourquoi il nous faut nous pencher sur ces monstres et, espérons par Solaar, découvrir leur point faible. N'oublions pas que plus un sbire du Shankr est puissant, plus il est contaminé, et, par conséquent, plus la lumière purificatrice de Solaar fera de dégât...

Ayant déjà rencontré l'un d'eux, je connais leur force et ne dois mon salut qu'au fait que lui n'avait pas décidé de ma mort... Nul héros, aussi brave soit-il, ne peut lutter à armes égales, d'autant que jamais le Seigneur ne quitte sa Morte Zone...

Il semblerait que la seule façon de venir à bout de ces puissances maléfiques soit d'user des bombes Runka-Shankr, trouvaille de la Maison de l'Obscur-Vérité, en collaboration avec un Druwed ignorant de cette collaboration.

Mensonge

C'est ainsi que se nomme le Seigneur que j'ai rencontré. Son apparence est proche de celle que feraient une centaine de rats, s'ils se cachaient dans des vêtements, le tout formant une sorte d'homme-rat répugnant. Je sens ici déjà le lecteur ricaner de ma naïveté face à l'obscur qui se joue des âmes, mais je suis prêt à jurer sur ce que j'ai de plus cher que jamais je ne mentirais lorsque la survie de notre monde est en jeu. Par ailleurs, les membres de la Phalange des Eveilleurs d'Espoir confirmeront mes dires.

Cette horrible créature, enfant contre nature du Seigneur Shankr et d'un rongeur, se terre au plus profond de la Balafre, n'en sortant que lorsque ses desseins le lui obligent. De sa cachette, il projette sans doute des plans contre Kathar, sachant que s'il parvient à déjouer ses défenses exemplaires, il pourra venir à bout des autres stallites sans réel problème.

Mais tout n'est pas perdu, mes amis, car il nous a été possible de le blesser, la première fois que nous l'avons vu, dans la forêt des spectres. Ce qui nous permet d'extrapoler que si ces saloperies saignent, c'est qu'elles peuvent être anéanties. Il doit d'ailleurs en être ainsi pour tous les Seigneurs, puisque les Avatars meurent aussi.

Froid

Rien n'est sûr en ce qui concerne le Seigneur du Froid, si ce n'est des légendes. Ces légendes ; je les ai recueilli dans une tribu d'esquimaux, dans les glaces, au nord de Sombre-Terre. Le chef de la tribu m'a raconté que lorsque les météorites sont tombés du ciel, une créature en serait sortie et aurait soufflé, jusqu'à ce que le froid ai envahi les terres...

Nous l'avons rencontré lui-aussi, dans le trou de Magna, le stallite éteint. Il est maintenant totalement décontaminé et amnésique, suite à la rencontre avec la Brume de l'Adepté. Son sort est encore en négociation. Il a pour nom Kraal.

Kraal est mort, tué par le Konkal.

Les Shankréatures

Introduction

Issues de la même substance, le Shankr, les Shanréatures sont les sbires du Sombre Seigneur. Qu'elles soient d'origine animale, végétale ou encore humaine, elles recèlent souvent bien des points communs.

Toutes ont cette crainte de la Lumière, ainsi que cette inévitable douleur qu'elles ressentent au contact de l'Archessence, qu'elle que soit sa forme.

Il a été observé que ces abominations deviennent de plus en plus puissantes, élaborant, souvent avec succès, de véritables stratégies pour lutter contre la Vie. On peut quelques fois voir, par exemple, des Ekorchés se mettre en groupe de trois ou quatre afin de mieux lutter.

Toutes créatures contaminées par la Darkessence possèdent dès lors des pouvoirs qu'elles utilisent de manière instinctive, à moins qu'un Hackron ne la dirige. Ces pouvoirs sont plus ou moins communs, tel que la Peur, le Drain ou encore la Pitié...

La principale force de ces rejetons des Ténèbres réside dans leur extra ordinaire résistance. Ils peuvent encaisser les coups sans ressentir la moindre faiblesse jusqu'à ce qu'enfin, ils s'écroulent, ayant trop ramassé...

Suivent dans ce dossier la description des Shankréatures qu'il m'a été possible d'étudier. Chaque étude comprend les points forts, les points faibles, l'habitat et le comportement de la créature étudiée. Il va sans dire que tout cela n'est pas exhaustif, mais c'est un grand pas dans la destruction de l'Ennemi.

Le dernier point que je souhaiterais donner avant de commencer, c'est que les six premières Shankréatures qui seront décrites ci-dessous sont, d'après moi, les six créatures majeurs, découlant directement de ce qui doit être les six Seigneurs des Fléaux.

Si les sbires du Shankr ont des pouvoirs, il est possible d'imaginer qu'ils n'aient pas une totale maîtrise de ces pouvoirs et qu'ils soient comme nous, tributaire d'un niveau d'énergie Shankr. Une fois ce niveau dépassé, ils ne pourraient donc plus utiliser leurs sombres dons...

De plus, il est fréquent aujourd'hui de croiser des shankcréatures qui portent une seconde peau, une sorte de gelée qui amortie les coups... Ceci semble être une trouvaille du Baron.

Ekorché

L'Ekorché est, comme toute créature du Shankr, une véritable machine à tuer. Totalement imberbe, pourvu de griffes et de dents aiguisées comme les lames d'un couteau de guérisseur (+4), l'Ekorché ressemble à un homme de grande taille et de forte corpulence. C'est d'ailleurs pour cette raison que nombre de marcheurs le confondent avec un des leur et, voulant aider un camarade, courent à leur perte.

Nous l'avons rencontré sur la Roke, mais aussi Solaaria. Aussi bien dans l'obscur le plus classique que dans des milieux plus spécifiques, comme les glaces ou les chaos. Je ne crois pas que l'Ekorché recule devant tel ou tel milieu. Il semble s'adapter à tout et nous en avons même croisés qui avaient conservé quelques aspects d'une humanité dépassée...

Malgré son poids et sa taille, il possède une agilité hors du commun, capable de faire des sauts de plusieurs mètres de longueur et de hauteur. Il m'a même déjà été donné d'observer un Ekorché effectuer un saut périlleux arrière pour atterrir sur un brisevent.

Sa peau, comme vitrifiée sur ses muscles, lui sert de véritable armure (+3), qui pourrait s'apparenter à une armure complète de chitine fuselée. Toutefois, elle peut se révéler être un point faible, puisqu'elle nous permet de viser un organe précis. Mais cette peau lui permet une grande souplesse et ne la rend ni sourde, ni aveugle. Néanmoins, sa carapace de verre est très fine au niveau de l'œil.

D'autres observations m'ont montré quelques bizarreries. Tout d'abord, cette créature ne possède pas de glandes sécrétant du Shankr. Ainsi, elle ne peut contaminer que par contact sanguin. Bien se protéger des inévitables projections sanguines est donc primordial. Deuxièmement, et c'est là le plus étrange, elle pourrait ne pas se nourrir, et tuer juste pour le plaisir de détruire. Il nous a pourtant déjà été donné de voir des shankcréatures se nourrir. Une hypothèse, qui peut être caractéristique de toutes les shankcréatures, c'est que l'Ekorché tue par instinct Shankr, mais n'a pas besoin de se nourrir, pouvant drainer l'énergie de ses victimes pour survivre.

La plus inquiétante de mes observations est que rien n'empêche physiquement l'Ekorché de se reproduire. Nous savions déjà que les shankcréatures pouvaient se reproduire depuis notre voyage à la Balafre, mais ceci reste très inquiétant...

En ce qui concerne les pouvoirs de l'Ekorché, nous savons qu'elle possède une régénération accélérée, ainsi que, comme pour toutes shankcréatures, un drain de vie. Savoir si le sort de peur existe est difficile, vu son aspect originel...

*Annexes : 2 croquis de face
1 croquis de dos*

Ghast Entonnante

Cette Shankcréature, qu'il ne fait vraiment pas bon croiser dans un coin perdu de l'Obscur, est d'origine humaine. Il est possible de la croiser dans tous les milieux présents sur la Roke. De taille impressionnante, elle possède d'effroyables pouvoirs, qu'elle lance par le chant lugubre qui lui a valu son nom. Il est donc conseillé de se boucher les oreilles avant de passer à l'attaque, même si cela peut sembler faire perdre de précieuses secondes.

Hormis ses dents aiguës comme la plus mortelle des lames (+4), il lui arrive souvent de s'armer de massues rudimentaires, telles des os ou des barres de fer, qui sont si fréquentes dans les ruines. Ce dernier milieu semble d'ailleurs être son préféré ; sans doute les reste de sa lointaine parenté avec l'homme. Sa peau dure comme la roche lui procure une formidable armure (4-6) et ton arme doit être coriace pour transpercer cet être démoniaque.

Elle possède certainement le pouvoir de peur, même si, comme dit plus haut, ce pouvoir est très dur à déceler, en raison de l'aspect repoussant de la bête.

Gueule Cassée

La Gueule Cassée est une Shankcréature d'origine humaine qui ressemble à la création d'un savant aussi fou que dyslexique. Plus aucun organe ne semble être sa place dans cet horrible tableau de mutation et de dégénération humaine. Cette Shankcréature est si misérable qu'il lui arrive même de fuir devant d'autres envoyés du Sombre Dieu.

Si la Gueule Cassée semble presque inoffensive en combat au corps à corps, il faut se méfier de ce qui semble être sa technique habituelle. Se cachant dans une grotte ou un trou, ou même simplement recroquevillée dans des haillons de marcheur, elle implore d'une voix humaine de l'aide. En même temps, elle lance sournoisement ce qui semble être un drain à distance. Le marcheur qui aura eut pitié de son état se retrouve sans qu'il ne s'en aperçoive vidé de son énergie jusqu'à s'écrouler à terre, à la merci de la Shankcréature.

Il est superflu de décrire les moyens d'attaque de la Gueule Cassée, puisque si elle t'attaque, ami marcheur, c'est que tu es déjà trop faible pour te défendre. Je dois pourtant te prévenir d'une chose. Cela fait quelques années déjà, nous avons, mes compagnons et moi-même, rencontré une Gueule-Cassée. Sûr de nous, nous nous avançons, l'arme à la main, d'un pas décidé, afin d'éradiquer cette abomination. Mais l'humilité est ta meilleure arme dans l'Obscur, ami. La Gueule Cassée s'est soudainement redressée, dépassant bien plus la taille que lui attribuions d'ordinaire. Elle suintait le Shankr par tous les pores de sa peau putréfiée et semblait plus puissante et plus décidée que jamais à venger ses frères exterminés.

Nous avons bien entendu remporté le combat, mais celui-ci fut bien plus dur que d'habitude et sans notre supériorité numérique, nous aurions perdu...

Il nous a été possible d'observer cette créature sur la Roke et Solaaria, sans distinction de milieux.

Karninfernal

Je connais assez peu cette Shankréature, car il ne m'a pas été donné de la rencontrer très souvent. Il est tout de même évident que la Karninfernal possède une multitude d'attaques puisqu'elle est constituée de dizaines de bouches mises les unes à la suite des autres.

Kroch (annexes : 1 croquis recto/verso)

Le Kroch est une Shankréature d'origine animale, pouvant être assimilée à une énorme et terrifiante chauve-souris. Comme toutes Shankréatures, le feu et, bien entendu, la lumière des Dieux sont de formidables moyens de l'anéantir. Malgré tout, il faut savoir que le Kroch est capable de suivre sa proie sur plusieurs jours avant de se décider à l'attaquer. Ce détail est encore plus terrifiant lorsque l'on sait que le Kroch a pour habitude de vivre en groupe et qu'il n'attaque quasiment jamais seul, à moins qu'il n'y soit obligé.

Il est extrêmement rare de pouvoir observer cette abomination au sol, puisque c'est à ce moment là qu'elle est le plus vulnérable. Si tu peux voir un Kroch au sol, ami marcheur, n'hésite pas. Cours ! Cours et occis-le de ta lame. Le temps qu'il prenne son envol, tu seras déjà sur lui, ton falchion en travers de sa gorge.

Un dernier détail, mais pas des plus négligeable, est que le Kroch possède un venin destructeur. Néanmoins, je ne l'ai presque jamais vu l'utiliser, sur les dizaines de fois où je l'ai rencontré. C'est cette observation qui me pousse à conclure que le Kroch semble choisir ses victimes.

Pour autant qu'il m'ait été donné de voir, le Kroch est présent dans presque tous les milieux, même s'il est plutôt rare de le croiser dans un marais ou dans un désert

EpiK

Shankréature d'origine humaine, l'EpiK vit en Solaaria. Appelée ainsi à cause de toutes ses protubérances semblable à autant de pointes voulant agresser sa victime, l'EpiK est très résistant de par cette peau plus dure que le métal.

Ce qui est intéressant dans cette Shankréature, c'est son point fort est en même temps sa faiblesse. En effet, elle a le pouvoir de contrôler le marcheur, de le terroriser uniquement en le

regardant. Pourtant, il suffit d'une flèche dans l'œil pour se vanter d'avoir terrassé une créature de Νυχ

Ombre

Tu riras, marcheur. Tu riras d'abord face à cette Shankcréature tant son aspect paraît inoffensif.

N'ayant rien perdu de son humanité, l'Ombre ressemble tout à fait un être humain, si ce n'est sa pâleur extrême qui lui donne des airs de cadavres. Sur son visage se lit la terreur, l'incompréhension et la douleur, comme si l'homme conservait assez de lucidité pour comprendre et se voir manipulé par le Seigneur Shankr.

Puis tu auras un peu froid en te rendant compte que le gant a disparu de ta main, de celle qui tenait ton arme, sans que tu ne puisses expliquer ce qui s'est passé. C'est alors que ton rire se transformera en un cri de terreur lorsque tu t'écrouleras, cul de jatte. Tu verras pour finir un dernier rayon sortir des yeux de l'Ombre en direction de ta tête...

Cette Shankcréature, contaminée à un très haut niveau, est un nouvel atout dans les mains du Shankr. Vus pour la première fois aux alentours de la Balafre, voici qu'elles se propagent sur Sombre-Terre. Ce sont ces créatures qui sont à l'origine de la perte de Magna, creusant des tunnels pour accéder au Tombeau Runka.

Spectre

Les Spectres sont des Shankcréatures très spéciales qui ne se trouvent que dans une forêt pétrifiée entre les chutes de Gibraltar et la Balafre. D'origine humano-végétale, ces Shankcréatures possèdent un système de reproduction très intrigante.

Tout d'abord, les racines de la créature mettent le marcheur hors d'état de nuire et l'incubation commence. Elle peut durer plusieurs mois.

Le Spectre fait plus de deux mètres de haut et se déplace à une vitesse extraordinaire. Fait étonnant pour une Shankcréature, elle ne craint pas le feu, sauf bien sûr si c'est celui sacré de nos Dieux de Lumière. Leur niveau de contamination est très élevé.

Parmi ses pouvoirs, il est à noter qu'elle possède un mimétisme obscur qui lui permet de devenir invisible à l'œil du marcheur.

Pour l'instant, il n'y a que dans cette forêt bien spécifique que nous avons pu l'observer, mais les desseins du Sombre Seigneurs sont trop tordus pour savoir où nous les rencontrerons la prochaine fois...

Anthrax

L'Anthrax est un rongeur d'une trentaine de centimètre, pourvu de griffes et de dents acérées. Il est à noter que cette Shankcréature vit en groupe, pouvant aller jusqu'à plusieurs dizaines de monstres. Vivant sur la Roke, l'Anthrax est pourvu d'une fourrure qui en fait animal bien adapté aux milieux à températures très basses, tels que ceux que l'on traverse dans le nord de Sombre-Terre.

Défonceur

Le Défonceur est un très bon exemple de ce que peuvent donner les manipulations des savants Hackrons. En effet, à chaque fois qu'il nous a été donné d'en apercevoir, des humains se trouvaient non loin et semblaient les commander, comme on ordonnerait à un chien d'attaquer un voleur.

La peau est extrêmement résistante, mais leur technique d'attaque se résume à foncer tête baissée sur leur proie, tête posée directement sur leurs épaules puisqu'elles n'ont pas de cou. Toutefois, leur manque d'intelligence ne te permet en aucun cas de les sous-estimer, marcheur, car leur puissance est sans égale. Il leur est possible de traverser un mur s'ils prennent assez d'élan, alors imagine avec facilité ils joueraient avec ton corps...

Etaleur

Cette Shankcréature vit dans les marais, sous l'eau. Il est d'ailleurs possible que la déshydratation soit son pire ennemi. Son mode d'attaque est quasiment toujours le même. Immobile, caché sous l'eau, l'Etaleur attend que sa proie soit suffisamment proche et lui saute dessus, la plaquant sous l'eau. Elle attend ensuite que la victime meurt étouffée, et se délecte de son cadavre.

Buveur de Sang

Le buveur de sang vit principalement dans les marais et les souterrains, mais peut être croisé dans des Chaos. Mi-homme, mi-sangsue, cette créature est redoutable. Pourvue d'une vitesse hors du commun, et de tentacules tranchants comme les lames les mieux aiguës, il est capable de vider sa victime de son sang en quelques minutes.

Si cette créature est aveugle, elle est néanmoins redoutable. Electrifiée, il ne faut pas la toucher avec des armes en métal.

Les expériences de la Maison de l'Obscure-Vérité

Ces expériences ont pour but de permettre aux initiés de trouver un moyen définitif pour anéantir les forces du Shankr de la meilleure manière qui soit. Seront donc décrites ici les expériences, mais aussi les inventions qu'auront mis sur place les membres de cette Maison.

Runka-Shankr

Le mélange d'archessence Runka et de darkessence donne lieu à une explosion plus ou moins dévastatrice, en fonction de la quantité d'essence des forces respectives. De plus, la zone sur laquelle l'explosion a eu lieu se retrouve instantanément vitrifiée, hormis son centre qui ne change pas. C'est ce qui est sans doute arrivé à Evandra, puisque nous avons remarqué ces symptômes en débarquant sur l'île. Rien ne dit si le Seigneur de Lumière y a survécu, néanmoins l'île était complètement déserte et les conditions de survie y sont si rudes que rien ne pourra plus y vivre.

Ceci n'est pourtant pas définitif, puisqu'un Arbre de Vie Gaïa y a été planté et que, grâce à la puissance fertile de Mère Nature, la vie reprendra peut-être un jour ses droits...

Cette expérience nous a permis de mettre au point une arme qui nous a déjà sauvé la vie, une sorte de bombe surpuissante, mais aussi extrêmement délicate à manipuler.

La Troisième Force

Le mélange effectué entre les deux forces cosmiques et la troisième force n'a pour l'instant tout simplement rien donné... De nombreuses expériences sont encore en préparation.

Il nous a été donné de voir à Magna, une brume qui semble être une manifestation physique de l'entité monde. Elle a le pouvoir de décontaminer toute personne mise en contact avec le shankr, mais aussi avec le runka. Elle a aussi le pouvoir de rendre amnésique. Elle pourrait nous être très utile si nous pouvions comprendre son fonctionnement et nous en emparer. Il en existerait d'autres sur Sombre-Terre.

Les inventions

Le Doigt de Solaar

Le doigt de Solaar est une invention de votre humble serviteur, preuve que les membres de la Maison de l'Obscure-Vérité, de par leur polyvalence, pensent à tous les moyens possibles pour enrayer le Shankr.

Il s'agit d'une boîte à 8 faces, dotée en son centre d'une gemme d'archessence runka. A l'intérieur de la boîte, 7 faces sont pourvues de miroir, alors que la huitième s'ouvre sur une

loupe. Les rayons de la gemme sont réverbérés sur les miroirs, avant d'être focalisés sur la loupe qui redirige la lumière en un fin rayon. Les effets du doigt de Solaar devraient s'apparenter au pouvoir « consumer la Darkessence »...