

Cette histoire, mes seigneurs, remonte à quelques années déjà. Je revenais d'un séjour à Näh, J'avais quitté la Lumière des Trois Faisceaux depuis longtemps. J'avais même remonté jusqu'à la Roke, et dépassé les stallites jumeaux. Je sais que le début de cette histoire peut vous paraître ennuyeuse, mais portez moi encore un peu d'attention, car je vous jure que ceci mérite le temps que vous me consacrez.

Ainsi, mes amis et moi-même avons quitté Istan et Nople, et nous nous dirigeons en brise-vent vers le Stallite Immortel, la belle Phénice. Après les aventures que nous avons vécu, le simple fait d'être assis dans un bris-vent, même au milieu de l'Obscur, nous avait emplis d'une dangereuse sérénité. Croyez votre narrateur, mes amis, l'Obscur peut vous faire payer très cher vos erreurs et vos faiblesse.

Face à nos véhicules, au milieu des restes d'une route de l'Avant, se dressait dans toute son horrible splendeur un Ekorché. Sans sortir de nos véhicules pourtant arrêtés, nous lui jetâmes quelques grenades arrosées de coups de mousquet, mais la bête ne bronchait pas. Son comportement paraissait vraiment louche et nous cessâmes les tirs. Pourtant, ce n'est que trop tard que nous remarquâmes la stratégie, digne des plus grands Bellatores. Les brise-vents n'avaient pas encore été mis en marche, tandis que nous aperçûmes de chaque côté deux Ekorchés qui se ruaient sur nous. Enfin, nous parvîmes à faire démarrer les véhicules., mais c'était trop tard ; piégés en pleine Morte-Zone.

Mes amis, dans les autres brise-vents, parvinrent à s'enfuir, mais ce fut une toute autre histoire en ce qui nous concerne, Warlock et votre serviteur. Effectuant un saut de plusieurs mètres de haut, un Ekorché nous fit sortir de la route, atterrissant sur l'arrière du brise-vent. Le véhicule se retourna renversant nos affaires. Le conducteur avait été tué sur le coup et nos amis étaient déjà loin. Nous voilà à pied, en pleine Morte-Zone. Nous aurions encore pu fuir, mais c'est à cet instant que ce récit devient plus fou encore. Pourtant je vous en prie, croyez moi.

Il s'est avéré que, dans l'accident, un objet que je venais d'acquérir avait rebondi plus loin. Il s'agissait, je vous le jure, d'un simple jeu de Sombre-Terre. Je courus donc pour récupérer l'artefact, suivi du Meilleur Warlock, lui-même suivi par trois Ekorchés



Nous essayions désespérément de nous cacher dans les ruines où nous nous trouvions lorsque nous vîmes approcher de drôles de petits hommes difformes, armés de gourdin et autres armes archaïques. A moitié nus, leurs corps étaient recouverts de pustules et de divers boutons, des nodules déformant leurs jambes et leurs bras, Des plaques de couleurs étranges étaient parsemées sur leur peau, comme autant de maladies. Par quelques signes rapides, ils nous firent comprendre de les suivre. S'engouffrant dans un souterrain, nous entendions encore les os brisés de certains de nos sauveurs par les Ekorchés. L'endroit où nous nous retrouvâmes était plus que surprenant, mêlant le génie de l'Avant à l'horreur d'aujourd'hui. Ces hommes, femmes et enfants, semblables à des Gueules Cassées, mais sans avoir été digérés par Nux.

Il a été difficile de communiquer avec eux, premièrement à cause de la langue, mais aussi parce que leur laideur était vraiment repoussante, et que sur nos épaules s'abattait déjà le Mal Invisible et le vide que l'on ressent dans les Morte-Zone. Leur chef, néanmoins, parlait notre langue et nous avons pu faire les présentations. Il nous parla de leur Dieu, le Grand Invisible, et des rituels qu'il nous faudrait passer pour être acceptés. Vous l'avez deviné, vous qui entendez ces paroles, à quel point nous n'étions pas pressés de passer ces rites. Nous avons pourtant dû faire quelques concessions, bien entendu, pour ne pas montrer notre dégoût et notre envie grandissante de fuir ces hommes. Mais il a bien fallu que nous nous rendîmes à l'évidence, nous étions prisonniers de nos sauveurs.

Deux jours durant, ou ce qui nous parut être deux jours, nous avons essayé de ruser, le but étant de faire croire que le Grand Invisible avait opéré sur nous sa magie. Il nous aurait alors été possible de sortir pour chasser et, surtout, de nous enfuir. Nous avons même été, dans notre détresse, jusqu'à nous affubler des membres putréfiés des cadavres des marcheurs environnants pour insinuer que le Grand Invisible avait agi aussi vite car nous étions les Elus qu'ils attendaient. Mais tout échouait ; nous avions sous-estimé l'intelligence de ces êtres.

Nous ne dûmes notre salut qu'à l'un des leurs qui, grâce à un peu de lucidité, se rendait compte de leurs malformations multiples. Je n'en suis pas fier, mais nous avons menti sans vergogne, lui promettant la joie et la liberté, la lumière des stallites, la douceur des femmes et le bonheur de l'amitié. Que Solaar me pardonne, mais devant sa splendeur je le jure, le choix n'était pas des nôtres. Rejeté par les siens à cause de son manque de sociabilité, il avait développé une connaissance du complexe de l'Avant comme nul autre ici. Il put donc nous faire sortir, nous faisant répéter bien sûr à plusieurs reprises nos promesses, ne sachant pas encore la suite à laquelle il était promis. Nous rejoignîmes le brise-vent, et reprîmes la route.

Cette histoire finit mal, chers amis, car, approchant du pont suspendu du Plateau de Silice, nous comprîmes vraiment à quel point nous ne pouvions pas garder notre sauveur avec nous. Nous lui avons menti une fois de plus, lui disant que nous poursuivions notre route vers de nombreux dangers. Nous lui avons alors proposé de le déposer à proximité de la halte Carmine, havre de repos pour les marcheurs fatigués. Nous ne l'avons plus jamais revu, mais il arrive encore que je repense à lui lorsque, perdu dans l'Obscur, je vois passer au loin des ombres furtives, ou que sa voix mal assurée revient dans mes oreilles, me remerciant et me jurant une éternelle gratitude.

Alors écoutez bien, marcheurs. Si au détour d'une ruine, au milieu de l'Obscur, vous apercevez de hautes tours, ou le symbole du Grand Invisible, une sorte de soleil à trois branches, fuyez. Malgré tous les trésors de l'Avant que cachent ces ruines, courez et ne vous retournez pas...

L'Obscur est sans pitié pour celui qui veut le piller...

Tadzul Lempke