

Chers Initiés,

Voici l'histoire d'une mission qui a failli bien tourner au désastre. Sachez que je n'ai qu'une parole, la vérité pure et juste tissera la trame de mon récit... mais venons-en aux faits.

Voilà quelques jours déjà qu'un faiseur nous avait parlé de la soudaine disparition de deux jeunes Mémoires, et, nous avait engagés pour les retrouver. Ses vues étaient totalement désintéressées, il ne cherchait que le bien de son cher stallite. Tadzul, Warlok, Gandalf, Wirberk et moi-même sommes donc allés recueillir des informations dans le domaine, mais l'honorable mère Yoéniva, les gardes ainsi que les quatre autres petits compagnons des disparus ne nous ont rien appris de plus. Dans l'incapacité d'en savoir plus sur les kidnappeurs, si ce n'était qu'ils reviendraient peut-être jeter leur grappin sur les Mémoires restantes, nous avons décidé d'attendre leur venue. Et cette récurrence n'a pas tardé à survenir, alors que la triade des Masques battait son plein. En effet, un groupe de musiciens et de chanteurs avaient organisé un spectacle dans le palais des Glaces, et c'est à ce moment-là que les Susano ont de nouveau frappé, alors que les spectateurs et nous-mêmes étions hypnotisés et tétanisés par la vue du spectacle. Nous avons néanmoins pu sauver deux Mémoires et capturer un ninja noir. Ce dernier avait une clef qui nous a menés jusqu'à un taudis des Trouées où gisaient les deux cadavres des premiers disparus, les mains et les pieds sectionnés. Quant aux deux autres enfants, il est fort probable qu'ils aient connu le même sort. Que ces bouchers périssent dans les brasiers de Nux, pour le crime impie qu'ils ont commis!

Après cette sanglante découverte, il nous a paru évident que les Susano cherchaient à faire taire un secret dissimulé dans l'une des Mémoires. Le Pater Tadzul a donc drogué un des ces enfants pour qu'il libère ses secrets de l'étau de son esprit. Sans cela, nous n'aurions pas pu découvrir qu'un homme lui avait confessé d'avoir aperçu les abysses du Shankr à l'intérieur même de Phénice, au détour d'une ruelle du Ghetto Oriental qui vous est maintenant bien connue...

Jusque-là, l'unité avait été la force de notre groupe, et nous agissions toujours d'un commun accord, ensemble sous la même lumière. Mais, alors

que nous portions secours à ce confesseur, Kerren Laconis, aux prises avec des Susano, Wirberk en avait décidé tout autrement. Il croyait que notre intervention nous mènerait droit dans une embuscade. Mais comment les Susano, si bien renseigné qu'ils soient, auraient pu prévoir notre descente subite dans leur. Wirberk, naturellement téméraire ou peut-être inconscient, s'est donc aventuré seul dans le labyrinthe qui serpentait depuis la ruelle que Kerren nous avait indiquée. Heureusement nous l'avons retrouvé peu de temps après, coincé devant une lourde porte d'acier. Après avoir activé le système d'ouverture (deux pots qu'il nous a fallu chauffer jusqu'à ce qu'une pompe à vapeur pousse les battants de la porte), il ne nous restait qu'un bref intervalle pour explorer la pièce plongée dans les ténèbres qui nous faisait face. J'hésitais à plonger dans l'inconnu. Le reste du groupe, Wirberk en tête, entrait déjà, je les suivais bientôt. On pouvait clairement sentir qu'une forte Darkessence émanait de cet espace sombre, ce qui a vite décidé les plus sages à ressortir. Mais Wirberk et Kerren se sont obstinés à rester, l'un pour je ne sais quelle raison, l'autre pour se venger de sa blessure au côté et de sa fille assassinée par les Susano.

Et c'est à ce moment précis que tout bascule. La porte se referme sans que je puisse les retrouver dans cette obscurité. Résignés, Warlock et moi-même décidons de ne pas les abandonner aux ténèbres. Nous voilà enfermé par l'imprudence de Wirberk dans une salle immense qui renferme au moins sept cages, perverties par l'horrible présence du Shankr. Pourtant, les créatures ne paraissent pas s'agiter après notre entrée, le silence règne et on pourrait se plaire à croire que rien ne le troublera jusqu'à l'arrivée des renforts. Mais, même sous nos injonctions répétées, Wirberk s'approche d'une cage et commence à frapper son locataire. Et cela ne suffit pas, bientôt il ouvre la grille pour mieux atteindre la créature, qui en profite pour s'échapper et ouvrir deux autres cages. S'offre alors à nos yeux la vision cauchemardesque d'un Ecorché et d'une Arakor. Maintenant dépassé, Wirberk perçoit l'étendue de sa bêtise. Mais il est trop tard: la lutte promet d'être courte et mortelle. Cependant, malgré sa force titanesque, qui aurait pu nous balayer dès le premier assaut (elle tue les deux autres créatures en moins d'une minute), l'Arakor ne semble pas vouloir notre mort. Prêts à chèrement défendre notre peau, nous remarquons vite qu'elle ne s'intéresse qu'aux deux seuls initiés en sa présence. Elle avance, placide, sous les flèches, les coups d'épées et le déluge de nos pouvoirs, seul le feu semble pouvoir l'arrêter ou attirer son attention. Le feu la fascine. Peut-être veut-

elle contaminer ses détenteurs? Warlock, vite dépassé par les multiples tentacules de la bête, succombe. Je le rejoins et nous cache tant bien que mal sous la carcasse de l'Ecorché. Au moins là, elle ne sentira pas notre présence. Je panse la blessure de mon compagnon alors que nos lumières s'épuisent. Le silence reprend ses droits, et la créature rôde. Warlok délire et je me sens sur le point de sombrer dans la folie quand Kerren nous rejoint. Pendant ce temps, Wirberk réussit à avertir les Susano que l'Arakor a quitté sa cage. Ceux-ci décident de condamner l'entrée par le feu: le désespoir est total. Il nous faut vaincre ou périr. Le face-à-face direct n'ayant aucune chance d'aboutir, nous préférons profiter de l'intérêt de la bête pour le feu. Kerren possède une bouteille d'alcool que nous transformons vite en bombe incendiaire. Ensuite, l'Arakor attirée dans son antre, nous lui barrons le passage avec une langue de flamme et tentons de toutes nos forces d'en refermer la grille. Durant ce temps, les tentacules fendent l'air et cherchent à nous déposséder de notre énergie, l'une d'entre elles m'atteint, je m'en débarrasse. Et Warlock parvient enfin à sceller l'entrée dans un dernier effort psychique. Bientôt la proie est la proie des flammes... et nous rejoignons la toile de lumière. La suite vous est connue.

J'accuse donc le révélé Wirberk d'avoir encouru le risque de tuer trois hommes, et surtout d'avoir failli libérer sur Phénice un fléau qui en aurait tué beaucoup plus. Même si cela ne c'est heureusement pas produit, il est responsable de ma blessure et de celle, plus grave, de Warlock. J'estime que ces accusations pèsent assez pour interdire un bon moment son accession au rang d'initié. A vous d'en juger. J'espère néanmoins qu'il guérira vite ses élans téméraires et sa fougue. Que la lumière de la sagesse étende ses branches sur son esprit et enracine la prudence dans son coeur!

Karandras, de la maison Kirim