

Salut à vous âmes et corps du Silence!
Salut à vous mes frères, et à toi, Leschrak!

Je reprends enfin ma plume après de longs mois de peurs, de haines et de découvertes qui me ravirent loin, très loin, du stallite immortel. J'ai l'assurance maintenant que mon message arrivera à couvrir les distances, car K, notre allié à Phénice, m'a rejoint à Kathar et sera le porteur de ces lignes.

Les chemins de l'Obscur, pareils à de longs voiles opaques et mouvants, cachent bien des aventures et des sinuosités pour le marcheur qui les emprunte: chaque nouvelle journée le fait renaître, survivre et aussi peut-être toucher au soir de sa vie. J'avais nourri l'espoir, Leschrak, de pouvoir retrouver ou planter d'autres boutures en sillonnant le Plateau de Silice, de les aider à croître à l'abri des soupçons et des mauvaises intentions. Je ne pensais pas alors que les vents de Sombre Terre me mèneraient en plein Chaudron des Enfers, et sur les terres inconnues et hostiles qui le relie à Kathar. Souvent, à l'abri du faisceau et des murailles rassurantes de Kathar, je crois avoir rêvé tout ce qui m'est arrivé. Pourtant, ce que j'ai vu, senti, entendu des horreurs de l'Obscur résonne encore dans tout mon être, me fait vaciller en pleine lumière, me donne des sueurs froides, me plonge dans d'affreuses et noires visions. Ma main tremble de coucher sur le papier ces pans de noirceur qui infestent mes sens et ma mémoire. J'aimerais oublier ces monstruosité de la nature, j'aimerais ne plus penser. Mais je sens aussi bouillonner en moi la haine, la force de Gaïa. Ce sang fulminant affermit ma volonté chancelante. Cette puissance m'emplit de ces tumultes et l'encre coule de moi sur cette feuille comme autant de jets en fusion, de traits mortels, qui vont percer au coeur la sombre et terrible engeance de Nux!

Tout a commencé par le sauvetage d'Ambre, vieil ami et mentor de notre petit groupe de marcheurs, qui avait été emprisonné dans une prison, caché depuis le début de la Croisade. Ce dernier avait appris trop de choses au sujet d'une organisation puissante et secrète faisant disparaître ses éléments trop curieux. Libéré, Ambre s'est révélé être le fils d'un des 7 révéres dont il a pris la place. Et dès lors, condamné à demeurer dans les hautes strates de la Cité, loin de ses ennemis, il nous a chargé de retrouver son fils, Lucefor.

Cette quête nous a mené à l'encontre d'une machination orchestrée par les adeptes de Nux visant à pourrir le stallite de l'intérieur au moyen d'humains contaminés. Nous avons purifié par le feu ces impies et leurs créations infernales, avons rallié à notre cause le fils pervers d'Ambre et fui dans un ballon volant qui après avoir traversé le Noir Nuage nous a permis de contempler Solaar dans toute sa splendeur!!! Là-haut, tout était si lumineux, tout s'embrassait, les rayons de Solaar éclataient comme des millions de brasiers incandescents, s'abattaient avec rage sur la chevelure d'obsidienne de Nux. Mais, ce combat titanique rallumait à peine en nous l'espoir de lendemains meilleurs que, malheur, une créature montée sur l'appareil et rendue folle par les rayons purificateurs déchira la toile du ballon avant de basculer dans le néant d'où elle avait surgit. Le souffle de la sombre déesse s'empara alors de notre dirigeable à la dérive et le projeta à des mois et des mois de Phénice, loin au Nord, sur un pic neigeux du Chaudron des Enfers... Pourquoi devons-nous redescendre si bas après avoir monté si haut? Le froid, la faim, l'errance, le désespoir nous étreignirent de leurs doigts avides durant les jours qui suivirent et nous laissèrent aux portes de la mort au moment où les Sirènes, sorte de bateaux des marais, croisèrent par chance notre route et nous sauvèrent.

Mais les épreuves ne devaient pas s'arrêter là: Nux la maudite n'eut de cesse de nous harceler de ses maléfices, voulant faire mourir au plus vite le message d'espoir qui avait investi nos âmes à la lumière de Solaar. Durant notre périple des chutes de Gibraltar à Kathar, nous dûmes survivre à des hommes-arbres mangeurs d'identité, échapper à la toile des araignées buveuses d'âmes, fuir devant deux innommables et titanesques créatures rampantes s'étant appropriées des tunnels de l'Avant, combattre des monstres implacables dans un défilé, traverser les montagnes neigeuses et sortir vivant de la Balafre...

J'ai vu tellement d'horreurs, j'ai tellement eu peur du noir et de ses ombres. La chaleur que le dieu du ciel, maintenant à nouveau invisible, avait placée en moi avait vacillé. Que pouvait bien faire un dieu si éloigné pour moi? Je me détournais du ciel comme lui s'était ri de moi. La force de Gaïa, notre mère à tous, était là, bien présente. Je la sentais partout autour de moi, électrisante, palpable, rassurante. Elle ne m'abandonnera jamais. Bientôt je trouvais un Arbre-Vie en plein cœur du stallite guerrier au mains de 5 adeptes. De plus, lors d'une expédition de reconnaissance à l'Ouest, à deux semaines des côtes, je réussissais à planter une bouture au centre d'une île dévastée et vitrifiée par les émissaires de Nux: le stallite défunt d'Ewandra. Grâce à l'expansion de l'Arbre-Vie, ce lieu désertique renaîtra, et qui sait, peut-être pourront nous y retourner un jour? Comment ai-je pu douter un instant Leschrak, Valven, Rakor? Comment? Gloire à Gaïa!

Voilà le récit de mes aventures mes amis. Je compte continuer ma quête dans d'autres stallites plus au Nord avant de vous rejoindre. Je compte aussi sur vous pour protéger le monastère des sombres engeances toujours plus présentes, tenaces et rusées de Nux. Soyez vigilant!

L'Obscur n'a qu'une route, celle du courage!

Haute Ramure et Semeur Karandras