

Frige, Nord-Ouest de Magna

Grand Bibliothécaire, Leshrak, mes frères du silence,

C'est perdu entre Magna et les Serres de Glace que je vous écris. Je vais peut-être me répéter, je ne suis pas fou, je lutte simplement contre la fatigue et la nuit. Transi par le Frige, épuisé par neuf jours de marches dans ces landes âpres et ternes, ceci aurait bien pu être ma dernière lettre, mon testament, sans le bref réconfort d'une tribu autochtone accoutumée au milieu et installée près d'une vaste étendue d'eau salée et poissonneuse.

Les nuits passent, difficiles, cauchemardesques, remplies de souvenirs périlleux et de visions d'horreur. Je me vois étouffé par mon armure Mycos devenue vivante, puis je roule à terre, hurlant de douleur, alors que le tatouage de ma jambe palpite, grandit et fait sortir mon sang de mes veines hypertrophiées. Je me réveille baigné de sueur et tente de me rendormir tandis que le vent et la neige gémissent tout autour de moi. Est-ce que se sont des yeux que j'aperçois au loin? Voulpes ou créatures? Ah! Maudit baron! Tu paieras de ta vie ce sceau d'obsidienne qui recouvre mon corps! Enfin je me rendors, plus près de la douce chaleur de l'Urs, mais le ballet cauchemardesque recommence. Je m'observe dormant contre Balisto, ses yeux s'ouvrent, incandescents, et il me réduit en charpie sans que je ne puisse rien faire alors que flotte non loin de là la silhouette du Seigneur du Mensonge, riant à gorges déployées... Mais ce soir je ne veux pas de ces noirceurs et les récits de nos aventures vont m'aider, je l'espère, à rester éveillé le plus longtemps possible.

Voilà bien un an et demi que nous avons quitté Kathar pour nous rendre sur le continent noir. Quelle douce illusion, quelle folie de croire que nous aurions pu y parvenir en passant par le Nord! Pourtant, confiants, bien équipés, l'Obscur semblait s'aplanir sous les roues de notre chariot. La station de l'huile de feu nous permit de troquer d'intéressants artefacts de l'Avant: un lance-flamme qui fit la joie de Kehren, une caisse d'outils à l'usage de Wirberk le bâtisseur ainsi qu'un Médikit. En explorant un complexe souterrain habité par des Fourmix, nous sommes même arrivés, en comprenant le langage de leur antennes et en nous enduisant de leurs phéromones, à dompter une dizaine de ces insectes géants qui nous servirent par la suite de montures rapides et d'excavatrices hors pair.

Bien sûr, le voyage ne se passa pas non plus sans encombres. Les champignons explosifs, les sables mouvants, l'orée d'une morte zone, une embuscade konkalite en pleine zone vitrifiée et d'autres attaques de l'Obscur ralentirent notre arrivée à

Magna jusqu'à ce qu'enfin, nous sentions le doux aura protecteur du stallite envelopper nos corps fourbus. Et après quelques repos aux alentours du faisceau, délestés de tout notre matériel métallique, nous nous sommes lancés dans la découverte de ce fascinant bastion de Solaar.

Mais déchantons vite. Ce vaste trou magnétique où lévitent des strates de roches noires ne porte d'intérêt qu'à l'enrichissement et à « l'ascension sociale » qui grandit plus on descend dans les strates. Ici comme à Kathar la culture et l'usage des plantes restent essentiellement vivriers. Le rueg et les champignons comestibles emplissent des serres monotones (dont le gardien, Celor, est un bâtisseur!) et font pâles figures à côté du fourmillement, de la richesse et de la diversité des coulées nourricières de Phénice, le stallite immortel! Il manque beaucoup de choses essentielles à faire pousser à Magna, foi de nourrisseur!

D'autre part, nous remarquons bientôt la quasi absence de rouages policiers et politiques dans Magna. Chacun se préoccupe de sa strate et de la course à l'extraction et les puissants, le pouvoir local niché sur le glacier qui tapisse le fond de Magna, ne semblent jamais vouloir intervenir dans les affaires supérieures si celles-ci dépassent le cadre de l'économie du stallite. Comme si les puissants garantissaient l'avenir de Magna dans le simple fait que les courants magnétiques émanant du glacier interdisent l'utilisation d'armes métalliques! Les complots konkalites qui ont germé et pris de l'ampleur sur les premières strates leur sont mêmes indifférents, nous décidons de prendre le relais et de faire rayonner la lumière des Eveilleurs d'Espoir!

Après des mois d'investigations, nous parvenons tout de même à démanteler la toile konkalite et nos ennemis nous révèle l'existence d'une forteresse Hakron au Nord-Ouest de Magna, en pleine morte zone! Nous montons une expédition punitive pour couper le mal à sa racine et parvenons au prix d'une combativité et d'une chance (il faut bien le dire, à toutes épreuves) à détruire ce qui se révèle être une véritable base de production et de formation pour engeances et infamies de l'Obscur. Cependant, le baron et sa femme (couple chef de la forteresse) nous échappent en ayant capturé Kehren et frappé trois d'entre nous du sceau des ténèbres, sorte d'aura attirant les créatures sur nous comme un vulpe blessé attirait des hibours!

Il nous faut les rattraper. Mais le Frige est bien présent, ils disposent d'un Brise-Vent sans doute équipé de skis et la neige omniprésente brouille rapidement les pistes. De plus, des Entrax, rongeurs démesurés dotés de griffes acérés et se déplaçant sous la neige avec une vélocité impressionnante détruisent notre chariot. Nous nous séparons, et une quête hasardeuse commence. Mais le vent du Nord

nous amène des marcheurs qui nous ravitaillent et nous disent avoir aperçu le couple maudit à plusieurs jours d'où eux-mêmes reviennent, à la limite du Grand Nord. L'espoir renaît alors que nous atteignons le village d'où je vous écris. Avec l'aide d'un guide local et les talents diplomatiques de Wirberk nous entreprenons une longue marche, dans le froid et la glace, pour assaillir une grotte jugée maudite par les petits hommes. Nous supposons qu'elle abrite une deuxième base Hackron et sûrement notre infortuné compagnon.

Et, arrivés au seuil de la grotte, nous nous rendons compte, moi-même, Golybs et Tadzul, de l'épée de Meilleur suspendue au-dessus de nos têtes. La mort ténébreuse qui transpire, chuinte et fourbit ses armes à nos côtés déploie enfin la pleine mesure de sa force destructrice. Nux ouvre ses flancs, rassemble l'engeance de sa colère et quatorze Ecorchés nous fondent dessus.

Un affrontement héroïque commence. Warlock et le Vicaire libèrent leurs pulsions guerrières, Wirberk lève son épée lumineuse, Tadzul, malgré sa jambe cassée se prépare à l'assaut et baigne au côté d'Espiègle et du Vicaire d'une rapide prière nos esprits des lumières de Solaar tandis que j'arme le lance-flamme. Les créatures bondissent, nous surprennent, les coups pleuvent, les éclairs jaillissent, des colonnes de feu et des rafales de métal s'abattent sur les noirs émissaires de l'Obscur. Le temps se fixe, ralentit, se rapproche du néant. Mais l'ombre recule bientôt, se recroqueville et meurt. Le silence retombe peu à peu, ne demeurent que les faibles gémissements, nous retrouvons vieil homme, totalement hébété, en train de frapper machinalement le corps sans vie de notre dernier ennemi. Nous découvrons Kehren roué de coups dans une faille piégée. Il a parlé sous la torture et ce qu'il a dit à ses bourreaux me fait frissonner. Notre retour est long et amer.

Le chaos de la bataille résonne encore dans nos têtes, résonne encore dans ma tête!
Voilà ce qui c'est passé, voilà ce que je veux oublier.

Nous devons rallier Magna. Nous ne pourrions pas demeurer encore longtemps ici sans mettre en danger le village qui nous a recueilli. Si je n'y arrive pas, un de mes compagnons vous fera parvenir ces dernières recommandations, pour que nous puissions gagner aujourd'hui ici et A jamais!

Je crois avoir réussi à percer le secret des pouvoirs. Grâce à de longues méditations sur les symboles appropriés, aidé par la force vitalisante de certaines préparations distillées, ou pour vous, face à la source renversée, j'ai vu s'élever une colonne d'énergie autour du pentacle sur lequel je m'étais placé. Je me suis élevé au-dessus de mon corps, devenu éthéré, puis, tentant de sortir de la colonne, une force puissante m'a renvoyé dans mon enveloppe corporelle. Je crois que la réponse est là-haut, il faut y rechercher les symboles. A vous de tenter!

Mais, malgré l'avance des recherches et la relative quiétude de nos positions, l'ennemi a appris de la bouche de Kehren, l'emplacement de notre sanctuaire secret ainsi que notre possible colonie et havre de paix. Des konkalites risquent de vous infiltrer. Procurez-vous sans tarder un Bashka, la couleur changeante de son pelage vous indiquera l'aura maléfique des Konkalites. D'autre part, sous prétexte de purification, contrôlez la totalité du corps de vos adeptes, si vous trouvez de légères marques bleues au niveau des épaules de l'un d'eux, sachez que le Seigneur du Mensonge le tient en son pouvoir. Ne recrutez plus et restez à l'écoute des expéditions partant vers la Grande Mer tout en préparant vous-mêmes un possible départ de ce côté-là ou vers la vague de Métal où la fourmilière étend d'intéressantes ramifications.

Tenez Phénice au courant. Le stallite immortel n'est pas en danger, si vraiment, il saura vous accueillir dans le Silence des ces enceintes.

Karandras vous salue!