

Ayant perdu mes précédentes notes, me voici obligée de reprendre mon récit depuis son début, afin que mon témoignage puisse servir ceux qui œuvreront à ma suite.

Je me nomme Echo, prêtresse d'Eillistrae, et cherche un remède à une maladie rare qui a touché les miens il y a déjà plusieurs mois. Cette maladie nous était totalement inconnue, et se solde à plus ou moins longue échéance par la mort.

Les symptômes sont discrets au départ. Une légère toux, suivie d'un peu de fatigue. Ensuite, au bout de plusieurs jours, ou plusieurs semaines, la fatigue s'intensifie. La toux devient sanglante, et des taches sombres apparaissent sur le corps, résultant probablement d'hémorragies internes, ainsi que des marbrures plus claires. Des troubles de la personnalité apparaissent, ainsi que des tremblements intenses et une grande sensation de froid.

Des phases de rémission peuvent survenir, mais la maladie finit par reprendre le dessus. Et une crise plus violente que les autres emporte la victime. Je ne connais personne qui se soit débarrassé des crises. Parfois, quelques jours à peine s'écoulent entre la première quinte et la mort, surtout chez les peuples elfiques, qui semblent les moins résistants à ce mal.

Le premier cas s'est déclaré chez nous, ne touchant pratiquement que les drows, suite à un contact avec un rôdeur humain contaminé. Cet homme est mort quelques jours après malgré les soins que nous avons tenté de lui apporter.

Les soins connus contre des maladies à symptômes similaires, fièvres hémorragiques et toux persistantes, ne donnent que de très faibles résultats. Les soins magiques de guérison des maladie ne sont guère plus efficaces, ce qui est pour le moins inhabituel.

Une semaine après la rencontre du malheureux rôdeur, les premiers symptômes ont fait leur apparition chez deux prêtresses d'Eillistrae qui s'étaient rendues dans sa cabane.

Elles sont décédées en peu de temps, et la maladie s'est peu à peu répandue, malgré nos précautions consistant à isoler le plus possible les malades.

Dans les semaines qui ont suivi, nous avons cherché à endiguer le mal, et à lui porter remède.

Devant la tragédie, plusieurs personnes étrangères à notre clergé nous sont venues en aides, et notamment quelques humains. Ceux-ci n'ont été que peu affectés.

J'ai alors décidé de partir afin de chercher des renseignements auprès des sages et des bibliothèques des grandes villes avoisinantes.

Mon périple dure depuis des mois, et je n'ai toujours rien trouvé de concret. J'ai commencé par me rendre dans plusieurs cités, dont Eauprofonde, et passer de longues journées à écumer les grimoires, sans le moindre succès.

C'est à Eauprofonde que j'ai alors entendu parler d'une fabuleuse bibliothèque, sensée contenir tous les savoirs de tous les peuples. C'est un aventurier qui m'en a parlé, et il m'a proposé de me joindre à lui dans la quête de cette bibliothèque, la bibliothèque de Moch'torène.

J'ai pris quelques jours pour chercher des renseignements sur ce lieu, mais n'ai rien trouvé. Comme le désespoir commençait à me gagner, j'ai malgré tout accepté la quête, priant Eillistrae pour que ce ne soit pas un mirage ou une tromperie.

Je me suis engagée dans la troupe de cet aventurier, et nous sommes partis. Il s'est vite avéré que la bibliothèque existait bel et bien, mais que presque toutes les traces de son existence aient été effacées des Royaumes par une société secrète.

Hélas les motivations des membres de la troupe n'étaient pas aussi altruiste que ce que j'avais espéré, et leur attitude à mon égard était assez méprisante. Ils ne me toléraient manifestement que pour les soins que j'apportais à leurs blessures, eut égard à mon clergé. Comme j'avais besoin d'eux pour accéder à la bibliothèque, et que les jours m'étaient comptés, je pris mon mal en patience.

Nous accostâmes aux jungles de Chult, l'endroit où était sensée se trouver la bibliothèque. L'endroit était bien gardé, et à peine nous fûmes nous engagés dans la jungle dense de Chult que des indigènes nous prirent en chasses. La plupart de mes compagnons résistèrent et furent tués. Les survivants, dont je faisais partie, furent enfermés dans des cages en bambou, au milieu d'un village

primitif. Ils moururent les uns après les autres, à cause de la maladie, la malnutrition, nos geoliers ne nous nourrissant pas souvent et n'ôtant pas les corps des morts des cages, ou à cause de tentatives d'évasion ratées.

Je finis seule survivante dans une cage putride, et y serais probablement si je n'en avait été tirée par un groupe d'aventuriers eux aussi à la recherche de la bibliothèque, mais en possédant les clefs. Ils me libérèrent, et je pus récupérer mon équipement, mis à part mon journal de bord qui avait fini brûlé.

Mes nouveaux compagnons étaient beaucoup mieux préparés aux épreuves que les précédents. Parmi eux se trouvaient deux prêtresses, une de Mystra et une de Maïllikki, ainsi qu'une barde, héritière d'une partie des secrets de la bibliothèque, et détentrice de la clef, une guerrière qui périt le lendemain de ma libération en combattant un jaguar de pierre géant qui s'était animé, un voleur au passé douteux, et enfin un capitaine de vaisseau pirate avec trois de ses hommes.

Nous finîmes par trouver la bibliothèque, et nous y introduire. Le savoir qu'elle renferme est fabuleux, mais il est très difficile d'y accéder, car l'édifice entier a acquis une sorte de conscience qui le pousse à se protéger des intrus, et à leur voler toutes leurs connaissances. Nous ne connûmes pas se sort, mais nous fûmes devancés par des ennemis.

Une sorcière, nommée Lys Sanglant, aidée de Myrkul, dieu des morts, en personne, et d'un démon, s'empara du plus important grimoire de la bibliothèque à notre nez et notre barbe.

Elle kidnappa aussi l'une des aventurières et vola l'âme du voleur, avec lequel elle avait manifestement entretenu une correspondance assidue. Il ne fait aucun doute que ce voleur, nommé Nod, a trahi son groupe, mais il semble s'en être repenti quoique les motifs de son repentir ne soient pas tout à fait clairs.

Il y avait entre lui et la barde kidnappée de lourdes tensions, liées à la mort d'une amie de cette dernière, mort imputée au voleur par la barde. Avant que nous entrions dans la bibliothèque, elle avait neutralisé son compagnon, et exigé des aveux qui ne sont pas venus, menaçant de le tuer.

Aucune des prêtresses présentes n'aurait accepté la mort d'une personne dans ces conditions, mais la barde n'a de toutes façons pas tenté de passer à l'acte.

Le passé et la personnalité de Nod restent malgré tout troubles à mes yeux, et il convient de voir ses actes avant de lui accorder confiance.

Frustrés de notre victoire et de l'accès au Grimoire de l'Infini, nous avons pu prendre la fuite d'une bibliothèque menaçant de s'écrouler.

Nous sommes retournés au rivage, avec la ferme intention de retrouver Lys Sanglant et de récupérer le Grimoire.

Si il y a dans les Royaumes un endroit où se trouvent des indications sur la maladie qui m'occupe, c'est dans ce livre. J'ai donc décidé de continuer à le chercher avec les autres.

Nous avons quitté la jungle de Chult à bord de la Nympe Impériale, vaisseau pirate dont le capitaine n'est pas étranger à la bibliothèque, puisqu'elle a contribué, avec trois autres personnes, à créer la société qui en garde le secret, et à en sceller l'entrée.

C'est de son vaisseau que j'écris.

Je n'ai pas d'autre choix que de chercher ce grimoire, car c'est la seule source de savoir qui semble susceptible de contenir des informations sur un mal inconnu de tous.

Ma plus grande crainte reste néanmoins que cette maladie soit totalement nouvelle, et qu'il faille que nous en trouvions le remède par nous-même sans aucune piste ni aide.

Je prie Eillistrae tous les jours que mes compagnes et amies soient encore en vie.

\*\*\*

Nous avons accosté à Calaund, port marchand animé, où nous avons fini par retrouver la piste de Lys Sanglant.

Nous sommes maintenant six : les deux prêtresses dont j'ai fait mention plus haut, nommées Ista et Siobahn, Nod le voleur, une gitane de leurs amies, et sa fille Opale. La nature exacte de la gitane et de sa fille est très étrange, car la mère est à moitié Céleste, mais s'est unie à un démon. Le fruit de

leurs amours est un bébé qui en une semaine a pris l'apparence d'une jeune femme de vingt ans, qui apprend à une vitesse extraordinaire mais ignore tout du monde. Sa mère ne se souvient ni de l'avoir conçue, ni de l'avoir mise au monde, et n'y prête guère attention. J'ai donc pris la « petite » sous mon aile, afin de lui donner un peu d'instruction pour se frotter au monde. Elle est d'une naïveté touchante, et je passe beaucoup de temps avec elle.

Calaund est une ville vaste et commerçante. Il semblerait que nous ayons l'appui de certains dieux dans notre quête, car Maïllikki a envoyé une vision à sa prêtresse Ista, grâce à laquelle nous avons découvert qu'une des bases de Lys Sanglant était établie dans un vieux château abandonné situé près de Tantras, à environ deux jours de cheval. Dans sa vision, elle a vu Lys Sanglant en conversation avec Nod, en présence de Péliade, la guerrière qui est morte en affrontant le jaguar de pierre, évanouie. Ce Nod a manifestement quelques révélations à nous faire, bien qu'il ait nié farouchement avoir un jour rencontré Lys Sanglant en personne. Pour l'instant, nous parons au plus pressé, Ista ne lui parle pas de nos soupçons, et nous décidons de nous rendre le plus rapidement possible au château, afin de quérir de nouveaux indices.

Nous nous sommes renseignés sur le château auprès du bourgmestre de Calaund. Nous passerons par Erfan, et nous devons prendre garde à la lune, car la gitane, qui restera à Calaund pour nous attendre, mais aussi les prêtresses, ont été mordues par des lycanthropes lors de leurs précédentes quêtes.

Ce voyage démarre sous de bien sombres auspices. Puisse Eillistrae protéger notre chemin.

\*\*\*

Cette fois c'est sûr, la prêtresse de Mystra est un Loup Garou. Elle a réussi à mordre le voleur, et à griffer la prêtresse de Maïllikki avant que nous la neutralisons. Nod voulait la tuer. Si je ne termine pas cette mission, j'espère que le présent journal ne finira pas oublié dans la boue noire d'un chemin perdu, et qu'il servira à ceux qui auront besoin de reprendre ma quête, mais...

\*\*\*

Nous avons atteint le château, et le ciel s'est mis à tomber sur le monde.

Nous avons exploré les lieux, et trouvé des traces du passage de la sorcière, mais hélas rien qui puisse nous aider à y voir plus clair. Le seul point positif est que Nod ait été contraint de révéler son mensonge, trahi par un des derniers habitants du château, une petite créature lutine. J'espère que ce mensonge était le dernier...

De nombreuses questions restent sans réponse. Le Grimoire de l'Infini aurait-il fini dans les mains de Myrkul? Et quel est le rapport entre celui-ci et les Tablettes du Destin, auxquelles nous avons encore trouvé une référence sur une note de Lys Sanglant? Nous savons qu'elle est passée tout récemment à son château, et que nous l'avons ratée de peu, comme l'attestent les quelques longs cheveux noirs retrouvés sur un lit garni de chaînes ayant vraisemblablement appartenu à la barde.

Qui sait maintenant où se trouvent Lys Sanglant et ses acolytes?

Enfin, que signifiait cette terrifiante chute de météores, qui a semble-t-il détraqué tout sur son passage, jusqu'au cycle d'alternance des jours et des nuits, et à la magie?

Nous devons rentrer en ville au plus vite, car nous n'apprendrons plus rien ici.

\*\*\*

Les dieux ne répondent plus. Ni moi, ni mes deux collègues ne pouvons plus obtenir de sorts par la prière. La magie est devenue chaotique. Y-a-t-il un lien avec la pluie de météorites? Avons nous déplu aux dieux au point qu'ils veuillent détruire Toril toute entière?

Une horrible nouvelle nous attendait à Calaund, et nous nous y attendions. Comme la prêtresse de Mystra, la gitane s'est transformée en Loup Garou, mais en pleine ville. Elle a fait un carnage, et pour couronner le tout, sa fille, dénuée de tout bon sens, l'a défendue bec et ongles contre les gardes.

Ceci ajouté à la terreur des habitants face aux dérèglements de la magie, et de la nature, le monde semble devenu fou.

Nous nous sommes faits arrêter sitôt revenus en ville. On nous a menacés de nous attribuer la

responsabilité indirecte des meurtres perpétrés par Saythia, si nous ne collaborions pas à trouver les raisons du dérèglement de la magie. Nous n'avons pas eu d'autre choix que d'accepter. Ça ralentit notre quête, mais nous n'avons de toutes façons pas le choix, et nous aurions probablement enquêté sans qu'on nous demande rien.

Nous avons interrogé les Mages de la ville : ils sont hagards. L'école a été détruite par un sortilège qui a eu des effets incontrôlables. La magie est devenue très instable, et tout le monde redoute de l'utiliser désormais.

Nous avons interrogé les prêtresses du temple de Mystra, mais elles n'ont pas pu nous apporter de réponse. Les objets magiques semblent avoir perdu leurs pouvoirs, et personne n'ose tester de potion de soins.

Pour finir, nous nous sommes présentés auprès du sage de la ville, un dénommé Rendi, mais il a été enlevé. Nous devons le retrouver, et pour cela contacter les gens de l'ombre, les voleurs ou assassins.

\*\*\*

Les jours précédents ont été riches en péripéties, mais nous avons fini par retrouver le sage. Il avait été enlevé par une guilde, nommée « *Guilde du Poignard* », pour un groupe de fanatiques de Loviathar, qui pensaient par son sacrifice restaurer la magie. Nous avons dû nous infiltrer dans leur repaire, discrètement, et mettre fin à cette cérémonie noire. Nous avons épargné le prêtre afin de le faire interroger par la milice, au grand dam de ce fou de Nod, qui aurait allègrement égorgé tout le monde, même les simples gardiens étrangers au culte, si nous ne l'en avions pas empêché. De toutes façons, nous avons appris peu après que ce prêtre perdu s'est suicidé en cellule.

Le sage nous a fait de très intéressantes révélations. Il fait partie de ses personnes capables de capter des visions mystiques. Il a vu les dieux se disputer au sujet de « *Tablettes du Destin* », puis être projetés sous forme d'étoiles filantes.

Au même instant, Siobahn est entrée en transe, et a écrit le nom « *Urmlaspyr* » avec du sucre. Elle a reçu la vision d'une femme aux cheveux noirs voyageant seule, une étoile brillante au cou. Il semblerait que les dieux, où qu'ils soient, réussissent à envoyer, sinon des sorts, au moins de sporadiques messages à leurs fidèles.

Nous avons pour finir libéré nos compagnes prisonnières. Nous allons nous rendre à Urmlaspyr.

\*\*\*

Je profite que nous soyons en mer pour écrire quelques lignes. Nous avons décidé de traverser la mer intérieure, voyage d'une semaine, pour rallier Urmlaspyr. Je mets ce temps à profit pour continuer l'éducation d'Opale, dans une atmosphère plus détendue. Elle apprend à une vitesse faramineuse, et arrive déjà pratiquement à lire et écrire le commun. Je lui apprends en même temps un peu d'elfique, et lui prodigue les leçons de choses que sa mère ne lui donne pas. Elle est appliquée et me semble boire mes paroles.

Mais mon enseignement ne se limite pas à ce genre de savoirs pratiques. J'essaie aussi d'éduquer son esprit, encourageant sa nature spontanée et ouverte, sa curiosité, nourrissant sa réflexion, la guidant pour qu'elle se pose les bonnes questions.

\*\*\*

Nous sommes arrivés à Urmlaspyr, une jolie ville au bord de la Mer Intérieure. J'ai fait faire un petit travail pratique à Opale : la récolte d'informations. Malgré quelques maladroresses au début, elle a fini par apprendre que la femme que l'on cherche est bien passée par là, et est partie dans la direction de Daerlun.

Nous allons partir à cheval, aussi ais-je emmenée Opale se choisir une monture. Ce sera sa première leçon d'équitation, mais elle apprend vite...

\*\*\*

Nous avons trouvé la femme que nous cherchions. Il était temps, car elle avait été capturée par une tribu d'orc, à un jour de cheval de Daerlun. Ces orcs, menés par un homme nommé Mérioc, étaient également responsables du vol d'une pierre mystique dans le temple de Lathandre de Daerlun, que la

jeune femme avait pris en chasse sur la demande du prêtre de Lathandre.

La récupérer, ainsi que la pierre, ne fut pas une missions de tout repos. Nous avons tué quelques orcs, mais pas massacré la tribu, qui comportait aussi femelles et jeunes, malgré les « conseils » de Nod.

Nous avons remis la pierre au temple de Lathandre, et voyageons maintenant de conserve avec la jeune femme, qui se nomme Minuit, et désire se rendre à Arabel. J'espère que cela ne nous éloigne pas trop de Lys Sanglant... Mais comme nous n'avons de toutes façons aucune piste, autant nous rendre utile.

Dernière note, Saythia m'a officiellement nommée la tutrice d'Opale. Elle voulait garder pour elle (« pour l'éducation d'Opale ») la récompense de cinquante pièces d'or gagnée par sa fille, comme chacun de nous, pour avoir retrouvé Minuit et la pierre. Je n'étais pas d'accord, voulant qu'Opale puisse avoir une première responsabilité financière. Aussi Saythia a-t-elle renoncé à l'argent en même temps que la garde de sa fille.

\*\*\*

Les durées des jours, le temps même, semblent détraqués. Les jours succèdent aux nuits à un rythme chaotique, et les températures ne semblent plus suivre aucune loi naturelle. Nous nous sommes faits attaquer par des gobelins dans le bois, mais nous avons fini par arriver dans la ville d'Apen, gouvernée par deux familles, les Notrit et les Priob.

Les gens sont effrayés et ne comprennent pas ce qui se passent. Ils pensent que la fin du monde est arrivée. C'est une situation très préoccupante, mais les gens sont du coup trop occupés pour faire attention à notre groupe, ce qui facilite d'autant notre avancée. Cela ne m'empêche pas de garder ma capuche baissée.

Le seul véritable problème pour l'instant est celui de nos compagnes lycanthropes. Nous devons toujours rester sur nos gardes, car les astres des nuits apparaissent suivent une danse aussi déréglée que celle du soleil.

Nous avons été accostés à l'auberge pour une enquête, concernant l'assassinat pendant la nuit du père des Priob. Comme Minuit est un peu à court de finances, nous avons décidé de nous donner vingt quatre heures pour tenter la résoudre, faute de quoi, nous partirons malgré tout continuer notre chemin vers Arabel.

\*\*\*

Nous avançons dans l'enquête, qui nous a menés jusque dans la ville voisine. La ville d'Arpen a été construite sur les vestiges d'un village d'elfes sylvains. Les elfes ont été massacré pour cela. Les grands parents des Priobe et Notrit actuels avaient demandé à un rôdeur demi-elfe de négocier pour eux, mais ces négociations avaient échoué.

Le passé rattrape les descendants. Nous avons appris la vérité de la bouche même du rôdeur, qui a épousé une des sylvaniennes rescapées. Leur fils, nommé Fark, disparu seize ans auparavant après avoir appris l'histoire, pourrait bien être à l'origine du meurtre.

\*\*\*

Nous sommes arrivés trop tard, finalement. Fark était toujours vivant, et avait grâce à un habile stratagème pris la place d'un des fils de la famille Priobe, afin d'assassiner les Notrit. Le vieux Priobe l'avait démasqué, et il l'avait tué pour l'empêcher de parler. Nous sommes arrivés une fois son forfait accompli. Il a finalement abattu tous les descendants des fondateurs de la ville, avant de se donner mort.

Nous avons tout révélé, hormis la présence de quelques rescapés sylvaniens, tapis dans la forêt, dont seul Fark connaissait la présence.

Nous avons empoché une récompense au goût amer, mais qui nous aidera grandement dans notre trajet vers Arabel.

\*\*\*

Nous ne sommes pas encore arrivés à Arabel, et je ne sais pas si nous y arriverons un jour. Nous avons trouvé refuge dans un village après avoir essayé une autre attaque de gobelins. Il faisait un

temps épouvantable, et nous étions à bout de forces, à la limite de l'épuisement.

Nous sommes entrés dans la première auberge, et nous avons signé le registre... Grossière erreur, car le lendemain matin, nous avons un pentacle dessiné au poignet, et nous nous sommes retrouvés dans l'impossibilité matérielle de quitter le village. Sitôt les portes passées, nous y entrons de nouveau.

Seule Minuit n'est pas restée prisonnière, et n'est pas tatouée non plus, et je soupçonne que la raison soit en son nom, un simple nom de voyage.

La nuit, les gens sont comme attribués à des identités différentes. Celui qui était le tenancier de l'auberge de l'entrée, le Crapaud Chantant, se retrouve le lendemain le patron de l'Âne boiteux. Ils semblent tout oublier au fur et à mesure.

Renseignements pris à la bibliothèque locale, le village a été construit par deux princes démons, dont un ne serait autre que le père naturel d'Ista, qui désiraient mettre en place un passage vers les abysses. Le père d'Ista aurait enfermé l'autre démon, Keran, dans une urne, et le village serait devenu sa prison. Les choses semblent s'être quelque peu dérégées ici depuis ce temps. Nous avons effectivement retrouvé une vieille urne chez l'antiquaire, sur laquelle est marqué : « A jamais scellé par le sang, le démon restera dans l'urne ».

J'ai également déniché, toujours chez l'antiquaire, le journal d'un ancien aventurier, qui décrit une aventure semblable à celle que nous avons vécue, sur plusieurs jours. A la fin, il avait perdu la mémoire et seuls les mots « Je suis un cultivateur et je dois cultiver la terre pour Lord Keran » remplissent les dernières pages. Seule son habitude d'écrire n'a pas été immédiatement annihilée par le sortilège étrange qui règne ici. Triste histoire. Nous avons intérêt à nous hâter, si nous ne voulons perdre la mémoire de même.

En fin d'après-midi, nous avons exploré également un vieux mausolée, au fond duquel se trouvait une grande salle au sol orné d'un pentacle. Sur un autel, une urne était brisée, et à ses pieds, des corps décomposés. Ils portent le symbole d'Eillistrae! Certaines de mes soeurs devaient donc protéger ce lieu. Un des corps portait le symbole de Shar. Il n'est pas très difficile de comprendre ce qui a dû se passer, et l'évènement est assez récent.

Le mur était couvert d'une vieille fresque passée, qu'Opale a entrepris de redessiner avec une aisance certaine. Une personne portant le symbole de la vierge des Souffrances, Loviathar, versait du sang dans l'urne. Ensuite, l'urne était déposée sur l'autel, entouré de quatre personnes portant le symbole d'Eillistrae.

Nous avons passé la fin de la journée à remettre le pentacle en état, pour retenter le rituel, mais nous avons échoué... Un passage a dû nous échapper. Nous avons ensuite erré quelques temps, mais rien à faire, nous n'avons rien vu, l'inspiration n'est pas venue, et nous sommes allés nous coucher. Je garde ce journal contre mon coeur. J'espère n'avoir pas tout oublié demain, ou qu'il m'aidera à me rappeler.

\*\*\*

Nous avons compris le fin de mot de l'histoire. Le démon était dans le village, tout le temps, prenant l'identité de l'un ou l'autre des habitants. Il est même resté quelques temps avec moi sous l'identité d'un gamin perdu et abandonné. Nous avons été contacté par des elfes noirs, envoyés en renfort de l'extérieur aux prêtresses d'Eillistrae qui ont été assassinées, qui nous ont aidés à enfermer de nouveau le démon dans une nouvelle urne. La bataille fut dure, car il alla jusqu'à prendre l'apparence de Siobahn, et faire bouger les murs de la ville comme un enfant refait et refaçonne un village-jouet, mais nous avons fini par la remporter. Les habitants ont retrouvé leur identité, et nous avons enfin pu quitter ces lieux maudits.

\*\*\*

Arabel, enfin. Minuit est à bon port, c'est ici que nos chemins se séparent.

\*\*\*

Saythia est partie. Elle nous a laissé un mot. Je ne sais pas si nous la reverrons un jour. Opale est par contre toujours avec nous. Je continue de m'occuper d'elle. Elle a tant à apprendre! Elle est ravie de

voir du monde et de belles choses, mais dans une ville telle qu'Arabel, une grande cité, les dangers sont multiples.

Nous n'avons toujours pas la moindre piste pour retrouver Lys Sanglant. Nous décidons donc de continuer à voyager vers la grosse ville la plus proche. Mon seul espoir d'en savoir plus sur cette maladie qui cause la mort des miens semble s'éloigner de plus en plus, devenir inaccessible. J'essaye de ne pas me laisser gagner par le désespoir, mais...

\*\*\*

Par le plus grand des hasards, nous avons retrouvé une trace de Lys Sanglant.

Nous avons, pas très loin d'Arabel, découvert le corps d'un homme portant un message, une demande de renforts venant de la ville à la ville d'Oran, pour celle d'Yspra. Les deux nous sont inconnues, mais naturellement, nous avons pris le message, et l'avons porté à sa place. Par les temps qui courent, la guerre ravage davantage les villes que les pluies de météorites ou les sautes d'humeur du temps. Quelques soldats peuvent toujours faire tenir un siège plus longtemps.

Nous avons porté ce message au bourgmestre d'Oran, une ville assiégée de gobelins, commandé par un certain Noirepeau, demi-drow de son état, « collectionneur » que certains de mes compagnons semblent connaître.

Or, dans une auberge, Ista a appris que peu de temps après la chute des météorites, quatre personnes étranges seraient arrivées et reparties aussitôt, allant à Eauprofonde. Une femme vêtue de rouge, un démon à la peau noire, une femme avec une longue natte et un homme mince vêtu de noir.

Nous nous leurrions peut-être, mais nous pensons qu'il s'agit de Lys Sanglant, Anthracite, Onyx, et quelqu'un d'autre.

Mais nous sommes coincés ici, car la ville est assiégée. Si nous voulons aller à Eauprofonde, nous devons d'abord faire quelque chose pour la libérer. Cela leur permettrait également d'envoyer leurs renforts à Yspra.

\*\*\*

Nous avons réussi. Les gobelins sont libérés de l'emprise de Noirepeau et ses acolytes. Grâce à un cristal mystérieux, il avait réduit leur volonté à néant, les forçant à se battre pour lui.

Nous avons trouvé le cristal dans une grotte, une salle ornée d'un grand dessin représentant une plume noire. Nous avons combattu un prêtre de Talona, et détruit le cristal.

Nous sommes actuellement en route vers Yspra, avec un contingent de renforts pour eux. D'après le bourgmestre, il y aurait également un passage vers Eauprofonde.

\*\*\*

Yspra était dans une situation bien étrange. La ville renfermait une relique nommée « la Pierre de Sang », qui semblait avoir été comme activée par la chute des météorites, attirant à elle une foule de créatures putrides, au corps composé de chair morte et de pierre. Les habitants ont été chassés de leur ville par cette marée grouillante, et ne désiraient plus qu'une chose, que la pierre soit détruite. Seuls le seigneur des lieux et sa femme étaient restés dans le donjon, pour essayer de tenir le siège.

Nous nous sommes lancés à l'aventure, escaladant le donjon, luttant contre les créatures infâmes... mais nous sommes arrivés trop tard. Noirepeau était là. Nous savons à présent que le seul but de sa présence dans la région était la pierre. Il s'en est emparé, et a disparu avec sous nos yeux, dans un vortex rouge sang. Si seulement nous avions été plus rapides...

Le seigneur nous a remercié malgré tout... et nous a indiqué un chemin vers Eauprofonde. Il a déjà indiqué ce chemin à une femme en rouge... quinze jours auparavant. Il doivent déjà y être, alors que nous ne l'atteindrons peut-être jamais. Nous n'aurions pas dû partir au crépuscule, nous aurions dû attendre un peu. Sur le chemin, nous avons été pris dans des brumes denses, des brouillards épais, et quand nous en sommes enfin sortis, nous étions aux portes de la ville la plus extraordinaire que j'ai jamais vue. Une architecture fine, ciselée, gothique, de pierre grise et noire, des gens de toutes sortes aux vêtements sombres et de coupe élégante... Et la lumière de la lune, dominant tout, pleine et ronde, éclairant la nuit sans nuages de sa présence argentine.

Ravenloft. Le plan gothique.

Siobahn a grogné, elle s'est enfuie de toute sa vitesse de loup garou, et nous l'avons perdue après l'avoir poursuivie sur les toits de la ville.

C'est catastrophique. Des chasseurs s'en sont pris à elle, et j'ai appris à la milice locale (les gens ici parlent avec un très drôle d'accent) qu'elle avait été capturée et serait rapidement revendue dans la ville voisine, probablement à une organisation nommée la Plume Noire. J'ai essayé, accompagnée d'Opale qui ne me quitte pour ainsi dire jamais, de persuader les miliciens de faire quelque chose, mais peine perdue, ils ne m'ont absolument pas prise au sérieux.

Mais manifestement mes compagnons ne jugent pas la situation si dramatique... Puisque le temps de cette visite à la milice, Nod a trouvé le temps de s'enivrer à l'auberge. Espérons que demain nous puissions faire quelque chose.

\*\*\*

J'ai fini par porter plainte, à Ostré, pour enlèvement et séquestration de personne, avec un large pourboire à l'employé qui a enregistré ma plainte. Si l'on cumule le temps du voyage pour arriver jusqu'ici et le temps que va prendre cet employé pour faire quelque chose, Siobahn aura probablement disparu de la circulation avant longtemps, mais au moins j'aurais essayé.

Nous avons fait des recherches à la bibliothèque. Les lycanthropes semblent être liés à l'histoire de cette ville, pour notre plus grande malchance. En effet, elle en aurait été infestée, jusqu'à ce que le bourgmestre fasse appel à la fameuse « Plume Noire » pour l'en débarrasser.

Ils auraient également cherché un remède à la lycanthropie, ou une potion préventive. Les effets secondaires de cette potion douteuse étaient des taches sombres sur le corps. Je n'ose croire à un rapport avec la maladie qui occupe mes pensées, mais après tout...

Par un heureux concours de circonstances, nous avons pu nous infiltrer à une sorte de « soirée secrète » de la Plume Noire, où nous avons assisté à un combat organisé de loup garous. Ils semblaient contrôlés par de mystérieux colliers. Nous avons vu Siobahn, et Nod a fait une petite diversion en téléportant un de ses adversaires dans la loge la plus richement garnie, en face de nous. La soirée a été écourtée, mais nous devons trouver un moyen pour sortir cette pauvre Siobahn de ce pétrin. Demain, dans la journée, nous allons tenter une nouvelle infiltration. La magie fonctionne de nouveau. Nous allons l'utiliser.

\*\*\*

Cette fois-ci, nous touchons au but. Nous n'avons pas retrouvée Siobahn, mais pourtant je ne saurais décrire l'excitation qui m'a gagnée devant la nature des documents que nous avons trouvés. Jamais je n'aurais imaginé qu'ici puisse se trouver une piste pour la résolution de la quête qui m'a occupée si longtemps de manière si infructueuse.

Notre infiltration s'est soldée par la découverte d'un laboratoire, marqué du symbole de Mask, au cœur du complexe servant aux combats de Loup-garous menés par la Plume Noire.

Il ne fut pas facile d'y accéder, car de nombreux gardiens le protégeaient, notamment une créature capable de se cacher dans nos propres ombres, et qui faillit bien blesser Ista à mort. Nod ne fût pas d'une grande aide, versant du poil à gratter dans le col d'Ista, puis se mettant à bouder comme un enfant suite aux remontrances de la guerrière, bien que celle-ci lui ait probablement sauvé la vie en tuant la créature d'ombre au moment où elle allait le frapper.

Bref, les personnes qui travaillaient dans ce laboratoire cherchaient un moyen d'inoculer la lycanthropie, et ce sans passer par la morsure. Or ils ont commencé leurs recherches en étudiant une maladie dont les symptômes correspondent si étroitement à ceux que je connais qu'il ne saurait s'agir d'une coïncidence. C'est cette maladie, j'en suis presque sûre. Je recopie en annexe de ce journal une synthèse de toute la documentation que j'ai trouvée. Je brûle de transmettre ces informations à mes soeurs. Il faut absolument que je trouve un moyen de les leur transmettre.

Et nous devons encore retrouver cette pauvre Siobahn.

\*\*\*

La journée de l'infiltration n'est pas encore finie, je continue de recopier les documents, et pourtant



de nouveaux évènements se sont déjà produits.

Ista et Nod, infiltrés chez le bourgmestre pour achever leur soirée, pendant qu'Opale et moi-même restions à l'auberge pour consigner nos trouvailles, ont découvert que celui-ci ignorerait que la Plume Noire organise des combats de Loup-garous. Ils ont également découvert qu'un certain Merle, dont nous avons découvert une vieille correspondance amoureuse avec une certaine Céleste, et des formulaires de commandes de cages, dans le bureau jouxtant l'arène du souterrain de la Plume Noire, était recherché pour meurtre et vol.

Ista m'a également dit que sur le chemin du retour, Nod avait été drogué alors qu'ils s'étaient arrêtés pour interroger une personne avec qui il avait sympathisé la veille, puis qu'ils ont été attaqués. Ista, qui est également prêtresse de Maillikki, a en outre des soupçons sur l'épée que le voleur avait déniché dans le souterrain de la Plume Noire, car elle a semblé « combattre toute seule », prenant possession de la main de son porteur, quasi inconscient, pour qu'il tue son assaillant.

Lorsqu'elle a couché le voleur toujours délirant dans son lit, dans la chambre qui jouxte la sienne, il lui a semblé voir cette épée échanger des signaux de lumière avec celle qu'il portait déjà.

C'est très inquiétant, car certaines épées sont des artefacts puissants, conçus pour réduire à néant leur porteur, et la soif de puissance du Nod est telle qu'il n'acceptera jamais de prendre de précautions...

Chaque chose en son temps. Je dois d'abord achever cette synthèse des documents trouvés dans le laboratoire, afin que tout soit prêt au cas où nous trouverions un moyen de les envoyer sur les Royaumes. Les symboles sont complexes, mêlant chimie, magie et alchimie, et je crains de devoir y passer encore une partie de la nuit.

\*\*\*

Journée riche d'enseignements.

Tout d'abord, hier soir, j'ai rencontré un gnome nommé nommé Gustave, lors d'une brève descente au bar de l'auberge pour prendre un rafraîchissement entre deux pages de synthèse. J'ai donné à un importun ivre qui a vu son bras cassé par un étrange et charismatique personnage aux yeux rouges et à la peau d'ivoire, alors qu'il agressait l'aubergiste, et cela a attiré l'attention du gnome, qui est venu me proposer ses services de guide.

Lorsqu'Ista est rentrée, elle m'a raconté les fruits de son enquête du soir. D'après elle le bourgmestre ne serait pas au courant des combats de Loup Garou. Merle serait un adepte de Mask, et il est recherché pour vol et meurtre. Ista m'a également informée que Nod a été drogué à son insu alors qu'ils interrogeaient une de ses connaissances, un malheureux aubergiste qui semble amoureux transi du voleur, lequel lui fait croire que cet amour, ou au moins le côté charnel de la chose, pourrait être partagé.. Elle a dû porter le voleur presque inconscient sur le chemin du retour, et ils se sont fait attaquer . Ista s'est battue, mais elle a vu l'épée de Nod empaler son assaillant comme de son propre chef, son propriétaire étant évanoui. L'homme semblait vidé de son sang quand elle a récupéré notre compagnon. En outre, lorsqu'elle a couché le voleur inconscient dans son lit, elle a vu que ses épées s'envoyaient des flashes de lumière... La source de ses récents changements d'attitude seraient ils dus seuls à l'atmosphère corrompue de Ravenloft, ou bien ailleurs?

Bref, ce matin, nous nous sommes rendus tous ensemble chez Gustave, qui nous a raconté l'histoire du dénommé Merle.

C'était un prêtre de Mask. Il y a une vingtaine d'années, deux temples de cette divinité des voleurs étaient présents dans cette ville, entretenant une légère rivalité. Merle travaillait pour les deux, cachant cette double affiliation. Crime bien plus grave au vu de son ordre, il gardait pour lui l'argent de ses rapines au lieu de le donner au clergé.

Or, il finit par être attrapé par la milice pour ses vols. Il révéla, pour se sauver, un bon nombre de secrets des deux temples. L'un d'eux fut détruit suite à ces révélations, et les prêtres chassés. Merle disparu.

Environ cinq ans plus tard, il réapparut, accompagné des gens de la Plume Noire, tua tous les prêtres

du temple restant.

Toujours d'après ce gnome sympathique, le chef de la Plume Noire ne serait autre qu'un démon, portant deux grandes ailes noires.

Lorsque nous sommes revenus à l'auberge pour dîner, le mystérieux personnage aux yeux rouges était de nouveau là. Nod a tenté de l'interroger, mais il est revenu sans pouvoir rien nous dire, le regard vide, semblant même avoir oublié qu'il était allé lui parler.

Ensuite, après avoir dîné, nous sommes allés à la rencontre d'un informateur, grâce à l'« ami » de Nod, Ara. D'après cet informateur, la Plume Noire chercherait à recruter des gens, dans la ville voisine, Fornia, où nous devrions, d'après un autre informateur, envoyé lui par le gnome Gustave plus tard en soirée, trouver les derniers rescapés du culte de Mask. Nous avons décidé de partir au plus tôt.

\*\*\*

Nous sommes arrivés à Fornia. Il pleut à verse, et le voyage n'était pas des plus agréables. Nous sommes descendus à l'auberge de la Perruche Enflammée, et je partage ma chambre avec Opale. Nod, qui ne semble avoir d'autre but dans la vie que d'inventer chaque soir une nouvelle niche – hier c'était du poil à gratter dans le col d'Opale, ce qui a entraîné la malheureuse à se dévêtir en public, paniquée – a refusé qu'Ista partage la sienne. Aurait-il des desseins plus sombre que les farces et attrapes à cacher? Ista devait le surveiller cette nuit, et elle l'a vu sortir de sa chambre vers deux heures du matin, pour y revenir avant l'aube d'une démarche saccadée. Il faut absolument que nous sachions de quoi il retourne, aussi avons-nous tacitement décidé de garder un oeil sur lui en permanence.

Ainsi, lorsque nous sommes descendus pour nous équiper – nous en avons grand besoin, car nos vêtements nous signalaient comme étrangers à des kilomètres à la ronde – j'ai fini par apprendre, en soudoyant l'herboriste, qu'il avait acheté des laxatifs. Comme si nous n'avions pas assez d'ennuis comme cela... D'ailleurs, il est parti ensuite rendre visite au temple de Talona. J'espère qu'il va se borner à enquêter et agir dans le cadre de notre quête...

Passons, j'achèterai de l'anti-laxatif avant la fin de la soirée, et pour le reste, nous avons tous d'autres chats à fouetter.

Je me trouve maintenant à la bibliothèque de Fornia, qui est très riche d'ouvrages de toutes sortes, en compagnie d'Ista et d'Opale. J'espère y trouver des renseignements intéressants, notamment sur la statue du centre ville, qui représente un démon ailé, gravée des mots : « À notre bienfaiteur Arch'Nèd ».

\*\*\*

Mon coeur s'emballa à l'idée de la découverte que je viens de faire, et je ne puis résister à la tentation de la coucher immédiatement sur le papier!

Cette bibliothèque est une mine! Il y est fait mention de Merle à plusieurs reprises, ainsi que de la Plume Noire, et j'y ai également trouvé de nombreux renseignements sur les loups-garous.

Mais, encore mieux, j'y ai trouvé une encyclopédie des maladies, qui recense une grande quantité de maux. La description de l'une de ces maladies correspond exactement à celle qui affecte mes soeurs. Elle se nomme « le Fléau des Taches Sombres ». À côté du mot « remède », une note est écrite : « En cours ». La bibliothécaire m'a informée que c'était elle qui avait ajouté cette note sur la demande du seigneur Merle. Jamais je n'ai été si près du but!

Nous avons également trouvé d'autres représentations d'Arch'Nèd. Il est frappant de voir comme son visage, sur certains clichés, peut ressembler à celui de Nod. Aurait-il du sang démoniaque dans les veines?

Arch'Nèd est mentionné comme membre de la « Confrérie des neufs ». Une confrérie de démons n'augure jamais rien de bon.

Pour l'instant, je dois immédiatement retourner à l'auberge compléter mes notes. Ista se rend de son

côté à l'auberge de la Panthère pour tenter de se faire enrôler dans la Plume Noire afin de nous permettre de nous infiltrer.

\*\*\*

Je crois que les choses n'auraient pas pu tourner plus mal. Notre infiltration a tourné court, nous nous sommes faits prendre au piège comme des rats!

Reprenons depuis le début.

Ista avait bien réussi à se faire enrôler, du moins le croyait-elle, mais elle avait un peu bu, et il est probable qu'elle ait un peu trop parlé. En conséquence de quoi, un comité d'accueil nous attendait sur le lieu du rendez-vous qu'elle avait réussi à obtenir. À peine sommes nous entrés que la porte s'est refermée derrière nous et que des narcotiques ont commencé à sourdre d'orifices perçant les murs. Nous avons perdu connaissance en quelques secondes.

Lorsque nous nous sommes réveillés, nous étions prisonniers dans des cages, à fond de cale d'un bateau, pratiquement nus, vêtus de simples chemises. Ma tête me faisait terriblement souffrir, et je suppose qu'il en était de même pour les autres. La seule bonne nouvelle était la présence de Siobahn dans une cage voisine. Opale était attachée au mur, la malheureuse, et avait été manifestement fouettée. Elle était encore inconsciente.

Un homme est alors entré dans notre geôle. Il dégageait une grande impression de vanité. Nod essaya de l'impressionner en se proclamant fils d'Arch'Nèd – comme quoi Ista et moi avions vu juste. Cela eu pour seul effet de provoquer l'hilarité de l'autre, qui déclara que le démon avait entrepris de mettre fin à l'existence de tous ses bâtards.

C'est l'irruption de l'homme aux yeux rouges que j'avais vu dans l'auberge quelques jours plus tôt qui nous a tiré de ce mauvais pas. Était-il seul, je n'en sais rien, mais il a tué notre vaniteux, et nous a libérés. Tout l'équipage était mort. Il nous a délivrés, et nous avons pu récupérer nos affaires. Je me suis chargée de réveiller Opale. Elle a éclaté en sanglots dans mes bras. La pauvre était complètement traumatisée, et décrivit, dans un récit décousu et entrecoupé de pleurs, une tentative de viol perpétrée par plusieurs marins. Un homme à cheveux blancs et noirs, ailé, aux allures de chef, lui avait auparavant injecté un liquide bleu vert. Opale s'est défendue avec bravoure, mais a fini par être maîtrisée et fouettée. Nous pansâmes les plaies de son corps avec quelques sorts de soins et bandages, mais les plaies de son esprit mettront bien plus de temps à cicatriser.

Dans la cabine du capitaine, nous trouvâmes des documents indiquant que nous avions été vendus. Deux sceaux signent le contrat. La marque de la Plume Noire, paraphée du nom « Merle », et un lys rouge barré du nom « Lys ». Maudits soient-ils.

L'homme aux yeux rouges est un vampire, et il se nomme Arpe Sanguin. Il n'avait pas d'informations supplémentaires sur la Plume Noire, mais il nous laissa entendre que nous avions sans doute été contaminés, à dessein, par une maladie. Il nous donna le nom d'un herboriste à consulter dans la ville voisine, Farke, où est amarré le bateau, avant de disparaître.

Lorsque nous fûmes tous sur le quai, Opale trancha les amarres d'un geste vif, et donna un violent coup de pied au navire. Il fut pris par le courant et emporté au loin. Nous ne l'avons pas suivi du regard.

J'écris maintenant depuis une chambre d'auberge de Farke. J'ai constaté qu'il manque des pages à mon compte rendu sur le Fléau des Taches Sombres, et je dû me hâter de les réécrire avant que ces informations s'échappent de ma mémoire. Mais auparavant, ma première occupation a été de faire parler Opale, de l'écouter, de l'obliger à rompre le silence prostré dans lequel elle s'était enfermée depuis notre départ du quai. Elle m'a raconté son calvaire dans les détails. Quand on pense qu'elle n'a que quelques mois d'existence... Elle m'affirma détester les hommes, et je comprends parfaitement ce sentiment, du plus profond de mon être. Mais il faut bien admettre que la méchanceté n'est pas plus masculine que féminine... Ma discussion avec Opale dura plusieurs heures. J'espère qu'elle se sent un peu mieux, et qu'elle trouvera le sommeil et le repos cette nuit, pendant que je réécrirai mes notes sur les bases de ma mémoire.

\*\*\*

Nous avons appris de mauvaises nouvelles. Sur le bateau nous a effectivement été injecté un poison, qui déclenche la « maladie des yeux jaunes », entraînant la mort en quelques mois. C'est ce que nous a appris l'ami herboriste d'Arp Sanguin, Archibald.

Il existe un remède, mais comme par hasard, les ingrédients sont détenus par la Plume Noire. J'ai discuté avec l'herboriste du Fléau des Taches sombres, puis je me suis rendue à ce qui est probablement l'un des seuls temples d'Eillistrae de ce monde, et qui se trouve un peu à l'extérieur de la ville. Enfin, j'ai pu remettre mes notes, complétées aujourd'hui, à quelqu'un, elles auront peut-être une chance d'arriver sur Toril – bien qu'il semble que toute communication avec notre plan d'origine soit coupée pour l'instant.

Pour la première fois depuis le début de ma mission, j'ai l'impression d'avoir accompli quelque chose. Mais la victoire est encore loin, et beaucoup reste à faire.

Pour l'instant, je veux dire dans l'immédiat, le plus préoccupant, reste l'état de Siobahn, tremblante et muette, et d'Opale, bien que celle-ci semble sortir de son mutisme, et se remettre doucement. Je pense que le fait de s'être promenée en ville tout l'après midi avec Ista et moi, dans une atmosphère légère, enfin aussi légère que peut l'être celle de Ravenloft, lui a fait du bien. À moi aussi. Je me sens un peu moins oppressée que ces derniers jours, et j'avoue apprécier pouvoir me déplacer sans cacher sous voiles et capes ma condition de drow. C'est l'un des seuls avantages à se trouver ici. Et puis surtout, je prie que mes documents soient arrivés à bon port, ou y arrivent bientôt.

\*\*\*

L'État de Siobahn est vraiment préoccupant. Je l'ai entendue gémir cette nuit, aussi me suis-je dirigée vers sa chambre. Opale m'a aidée à entrer. Siobahn était en lévitation, prise de convulsions, et toute sa chambre était couverte de givre. Sur son front brillait un symbole, qu'Ista identifia d'après ma description comme celui de Cyric, une divinité dont je n'avais jamais entendu parler.

Quand Opale entra à son tour, elle tomba à genoux en hurlant « sortez de ma tête! » et perdit connaissance. Siobahn retomba au sol au moment où Ista arrivait.

J'ai laissé Ista prendre soin de Siobahn et j'ai porté Opale dans notre chambre. Quelqu'un m'attendait, je reconnus Arpe Sanguin, drapé dans sa cape. Il me conseilla de me rendre au temple de Talona. Ce n'est probablement pas une mauvaise idée. Il me laissa un mot, « la Veuve Noire ». C'est le nom de l'auberge où nous nous trouvons. Il doit y avoir autre chose.

\*\*\*

Cette journée a encore été très mouvementée.

Ce matin, à son réveil, Siobahn ne se souvenait de rien de ce qui s'était passé dans la nuit. Ista me montra des restes d'une ampoule de verre contenant un poison hallucinogène qui ne m'était pas inconnu, bien que fort rare, qu'elle avait trouvé devant la porte de la prêtresse de Mystra. Elle essaya également de lire les pensées de Siobahn, et y vit l'enlèvement de la soeur de cette dernière par des prêtres de cette mystérieuse divinité, Cyric. Comment se fait-il que je n'en aie jamais entendu parler?

Ista me confia également qu'elle avait encore vu Nod s'esquiver discrètement alors que nous allions nous coucher, mais qu'elle n'avait pas réussi à le suivre, de nouveau. Que cachent ces escapades? Siobahn lut, sur le mot que m'avait laissé Arp, « demandez à l'aubergiste », en haut elfe. Nod est allé lui parler, et a obtenu l'identité d'un informateur.

Opale quant à elle se sent mieux. Elle me confia avoir entendu, dans la chambre de Siobahn, une voix « dans sa tête », lui intimant de tuer ses compagnons « pour que son père soit fier d'elle ». Je sens que ses origines n'ont pas fini de nous poser des problèmes. Enfin, Ista et moi lui avons expliqué du mieux que nous le pouvions que les enfants et les parents sont deux entités différentes et que les aspirations des uns peuvent être différentes de celles des autres. Drow, je suis bien placée pour le savoir.

J'ai constaté que cette ville était habitée par de nombreux mendiants. J'ai donc passé une partie de l'après midi à remplir l'un des devoirs des prêtresses d'Eillistrae, distribuer de la nourriture. Discrètement, bien sûr... La Dame d'Argent ne doit pas avoir trop d'adeptes par ici.

\*\*\*

Je ne fais plus confiance à Nod. Il a outrepassé les bornes.

Sur les conseils de l'herboriste Archibald, auquel nous avons montré les restes de poison hallucinogènes récupérés près de la chambre de Siobahn, nous avons décidé de nous infiltrer dans un temple de Talona. L'informateur de l'auberge de la Veuve Noire nous a indiqué que le lieu de réunion principal des prêtres de Talona se trouvait dans la maison d'un noble nommé Roeit, et nous nous y sommes rendus vers minuit.

Nous avons découvert que Roeit était le jouet des prêtres de Talona. Victime de chantage et menaces, relativement à la santé de sa soeur, et vraisemblablement la sienne, il a fait construire un temple dédié à Talona en dehors de la ville.

Nous aurions pu repartir après cette découverte, mais Nod s'est infiltré dans la chambre de la soeur mourante. Il lui a fait boire quelque chose, qui l'a effrayée et incommodée, ce qui semble avoir ravité le voleur, qui était hilare. Le bruit nous a forcés à prendre la fuite, à contrecœur. Je me sens d'ailleurs rongée de honte.

Ajoutez à cela qu'il a drogué Ista en début de soirée, dans le but de la ridiculiser en lui faisant porter une tenue aguichante – sans parler d'un anneau qu'il lui présenta comme un « gage d'amour », et qu'il insistait à lui faire porter... Je ne sais pas ce qu'était cet anneau, mais Ista, ayant repris ses esprits un peu plus tard, affirma avec fureur que ses réponses aux avances de Nod étaient entièrement dues à un poison, et je la crois volontiers, bien qu'un doute m'ait effleurée sur le coup – cela dit j'avais fait mon possible pour empêcher le voleur de pénétrer dans la chambre.

À la fin de cet épisode peu glorieux, Ista a été touchée d'une flèche dans l'épaule, tirée dans sa chambre depuis l'extérieur. Nod et moi avons poursuivi le tireur sans succès.

Nod a clairement dépassé les bornes. Il est incapable d'éprouver la moindre compassion, et considère ses compagnons comme des jouets destinés à son amusement. Par conséquent il ne m'est plus possible de lui accorder ma confiance.

\*\*\*

Je viens de recevoir une visite de Arp Sanguin. Je dormais depuis quelques heures, quand j'ai entendu un très léger bruit à la fenêtre. La chambre était baignée de la lumière lunaire omniprésente à Ravenloft. Je me suis levée, et j'ai distingué une silhouette accroupie au bord de ma fenêtre. La chevelure blanche flottant au vent, les yeux rouges, et la peau blanche presque argentée ne laissaient pas de doute. Curieusement, sa visite me fit plaisir. Je discutai avec lui quelques instants. « Vous me rappelez quelqu'un », m'a-t-il dit... Je me demande à qui il faisait allusion.

\*\*\*

Siobahn n'est plus. Elle est enterrée sous les décombres du temple de Loviathar que nous avons visité aujourd'hui. D'ailleurs, si Arp Sanguin ne nous avait pas aidés, nous y serions probablement tous restés.

Nous avons fait de nombreuses découvertes, dont la liste des ingrédients nécessaires à la cure de la maladie des yeux jaunes, et nous avons détruit le lieu de culte d'une divinité malfaisante, mais nous y avons perdu notre compagne. Une prêtresse de valeur. Une amie.

Liste des ingrédients nécessaires à l'élaboration du remède à la maladie des yeux jaunes :

- plume d'absynt
- eau bénite par une divinité de bonté
- un morceau de bois d'un navire fantôme

- un champignon noir.

Note : dans ce temple, nous avons vu une représentation d'un guerrier portant deux épées semblables à celles de Nod. Son visage était celui de l'homme que j'avais vu en tentant de lire l'esprit du voleur, qui m'en avait éjectée, ainsi qu'Ista, le matin même.

Nous nous trouvons maintenant dans une des retraites d'Archibald, qui attendait Arp. Nous sommes de nouveau dans une ville inconnue, Ortpant, dans laquelle nous avons débouché après avoir parcouru des kilomètres de couloirs du temple secret.

Il pleut à verse, un orage s'est déclenché avec l'écroulement du temple souterrain. Archibald termine d'examiner les livres que nous avons apportés. Nous nous reposons près de la cheminée, mais l'amertume est le seul sentiment que j'éprouve, le seul sentiment que dégagent Ista et les autres. Les autres, sauf, peut-être, Nod.

Nous avons peu de temps pour agir, car l'effondrement du temple a fait grand bruit, et il est probable que les maisons soient bientôt fouillées.

Archibald pense que nous devrions partir immédiatement pour Erzan, une ville voisine où loge un archiviste de ses amis, qui devrait savoir où trouver une plume d'absinth.

J'ignore pourquoi Archibald se donne tout de mal pour nous, et pourquoi il désire nous accompagner dans notre quête. La curiosité seule est-elle sa motivation ou y a-t-il autre chose? En tous cas, je suis heureuse qu'Arp nous accompagne. Sa compagnie est curieusement... rassurante.

\*\*\*

Nous sommes partis juste à temps. Des miliciens entraînent de force dans les maisons pour retrouver les responsables de la destruction du temple de Talona d'Ortpant, et nous nous sommes esquivés juste avant qu'ils arrivent à la retraite d'Archibald. Je me demande si il a encore d'autres maisons dans d'autres villes. En tous cas, il ne pourra pas compter sur celle-ci. De toutes façons, vue la façon dont il a chargé la charrette que tire sa mule, il ne pensait pas y revenir un jour.

Arp chevauche un énorme cheval noir, une bête qui a la carrure d'un animal de labour, et le feu d'un coursier. Le contraste entre l'homme mince et pâle et sa monture noire et musculeuse est fascinant.

Nous avons fait halte en forêt, il pleut toujours à verse. Nos vêtements, nos réserves de nourriture, tout est trempé, il va être difficile de fermer l'oeil.

Nous avons dû galoper longtemps avant d'avoir mis une distance raisonnable entre la ville et nous, aussi nos montures sont-elles assez fatiguées, malgré leur qualité. Arp semble bien s'y connaître en chevaux, puisque c'est lui qui a apparemment choisi les nôtres. Ma jument est une brave bête, franche et endurante, le pied sûr.

J'espère que nous arriverons rapidement à Erzan.

Note : j'ai retrouvé la bourse qui m'avait été volée, grâce à un sortilège adéquat. Elle se trouvait dans la poche de Nod. Un être qui s'abaisse à voler ses compagnons de voyage ne mérite pas la plus petite once d'estime. J'ai d'ailleurs eu une longue conversation avec Opale, au cours d'une de nos leçons, à ce sujet.

\*\*\*

Nous sommes arrivés à Erzan ce midi, et nous logeons dans une auberge assez miteuse nommée le « Cheval Brumeux ». Après la nuit précédente, il faut avouer qu'une telle couchette semble plus que luxueuse. Je partage ma chambre avec Opale.

La ville est assez grande, et de ce style sombre et chargé qui est si courant ici. Le tout dégage une atmosphère surprenante de modernité et de menace. Les gargouilles grimaçantes, les pointes noires sur les toits, les fortifications, les arcs-boutants sculptés, forment une esthétique tranchante et lourde, menaçante, mais non dénuée d'un certain charme fascinant. Cette ville me fait penser à une

maîtresse empoisonneuse à la peau pâle, vêtue d'une robe de dentelle noire, sa chevelure de nuit dissimulant la lame d'argent noirci qu'elle tient cachée derrière son dos, seul son sourire en coin, dénué de toute chaleur, trahissant ses desseins sombres et sanglants.

La matinée a été un peu mouvementée car nous avons rencontré une troupe d'orcs, que nous avons combattus. Ce qui est inquiétant c'est que d'après Arp, les gobelinoïdes étaient tenus à distance d'Ortpant justement par le temple de Talona, qu'il a nommé « un mal nécessaire ». Si il a raison, la ville pourrait bien être mise à feu et à sang rapidement, à moins qu'elle arrive à organiser des défenses efficaces, ou obtenir de l'aide d'une ville voisine.

\*\*\*

Cet après midi, nous nous sommes rendus chez l'ami d'Archibald, l'archiviste Léorenard, mais en pure perte, car il a été enlevé il y a plusieurs jours par des envoyés de la guilde de la Plume Noire, qui semble particulièrement présente et puissante ici.

Nous sommes allés interroger le bourgmestre de la ville, un homme adipeux mais apparemment bienveillant nommé Snorg. Il semble lutter contre la Plume Noire, et y a envoyé des espions, qui ont hélas été démasqués il y a quelques temps.

Il n'a pas vraiment de moyens de s'en prendre à eux, manquant d'indices, de preuves, et de connaissances à leur sujet. Par contre, il dispose d'un prisonnier. Nod l'interroge en ce moment même. Je me demande ce qui va en sortir... Deux vipères dans le même panier, allons nous retrouver deux cadavres ou bien deux alliés, et de quel bord?

\*\*\*

Nous allons infiltrer la Plume Noire. Ce soir, nous simulerons une attaque contre la prison, avec la bénédiction du bourgmestre, et nous ferons évader le prisonnier, dont Nod, qui se trouve toujours avec lui après son rapport (sous couvert d'interrogatoire en privé par la milice), a gagné la confiance. Seuls Nod, Ista et moi nous livrerons à cette opération. Il n'est pas nécessaire de mêler l'innocente Opale à cette mission dangereuse.

Je vais laisser mes notes à Arp Sanguin. Il a pour consigne de les remettre au temple d'Eillistrae le plus proche si je ne reviens pas.

\*\*\*

Que s'est-il passé?

Je ne parviens plus à distinguer la réalité. Était-ce une hallucination, un cauchemar? Ou bien une magie puissante a-t-elle réellement éjecté nos esprits hors de nos corps, dans un plan parallèle existant, ou fruit d'une imagination détraquée?

Je dois tenter de mettre par écrit ce qui vient de se passer, avant que comme un songe dans le petit matin, tout s'évanouisse. Ou que la soif lancinante qui enserre ma gorge me mette dans une rage telle que j'en perde la raison. Je dois garder le contrôle, garder à l'esprit que ma quête sert une cause plus importante que le plus fou de mes désirs. Puisse Eillistrae ne pas m'abandonner!

Notre infiltration fut assez mouvementée. Les guildes n'accordent pas leur confiance aisément, cela va sans dire, et pour des prêtresses de divinités telles que Maillikki et Eillistrae, comme Ista et moi, la situation était loin d'être confortable. Nous nous sentions comme chats dans un chenil. Notre condition, de drow pour moi et de tieffling pour elle, nous donne l'habitude de vivre plus ou moins cachées, mais dissimuler ses convictions est beaucoup plus difficile que de masquer son apparence physique. Nous donnâmes de faux noms, et avons bien sûr dissimulé nos symboles religieux sous des épaisseurs de vêtements.

Nous nous employâmes donc principalement à ne pas nous faire remarquer ni attirer l'attention, vadrouillant dans les couloirs sans adresser la parole à personne, autant que faire se peut. Nous trouvâmes néanmoins plusieurs choses, au cours de ces pérégrinations discrètes et silencieuses. La première est une information sur le Fléau des Taches Sombres qui semble, horreur immonde, être utilisé par ces gens comme une arme. Un certain Elis serait parti avec des souches sans l'ordre

d'aucun des supérieurs. Je me demande ce qu'ils manigancent, tous, et je donnerais cher pour le savoir. Autre information, de moindre importance, nous découvrîmes un panneau représentant les personnes recherchées activement par la guilde. Quelle surprise d'y voir les visages d'anciens compagnons, comme la maître-lame Onyx...

Nod, en revanche, s'acclimata comme un poisson dans l'eau, et commença rapidement à nouer des liens avec une jeune femme nommée Siria. Liens vite défaits, tant pis pour lui, quand il assassina lui-même le prisonnier que nous avons fait évader, lors d'un rituel initiatique qui nous fut imposé par les fous qui se nomment chefs de la guilde. Nous avons été armés, et devons « punir » l'homme pour s'être fait prendre par la milice. Ista et moi comptions nous en tirer en lui infligeant quelques estafilades, aisément curables par quelques potions de soin, mais Nod n'en fit qu'à sa tête et lui plongea sa lame en plein coeur sans sommation. Il se trouve que l'homme en question était le frère de la dénommée Siria.

Nous devons nous dépêcher de faire sortir Léorenard, dont nous avons appris qu'il était retenu pour aider la guilde à traduire des symboles inscrits sur une sphère mystérieuse dont la guilde venait d'entrer en possession. Devant son refus, les dirigeants de la guilde avaient décidé d'employer des psionistes, afin de forcer sa volonté.

Hélas, Siria déjoua nos plans. Alors que nous avons réussi à entrer dans la cellule de l'archiviste prisonnier, des gardes locaux nous assaillirent, menés par la demoiselle. Seule une Pliure lancée par Ista nous permit de nous esquiver. Il est néanmoins probable que ce ne soit pas Siria elle-même qui nous ait démasqués, mais que les prises de sang effectuées par un prêtre de Talona au cours de la cérémonie initiatique ait révélé dans notre sang la présence des germes de la Maladie des Yeux Jaunes, que la Plume Noire connaît bien, et pour cause puisque ce sont eux qui nous l'ont inoculée.

Le reste est beaucoup plus flou.

Je me souviens d'un monde étrange, de plaines désertes. Des rochers et des montagnes pauvres. Des forêts sans magie. Des peuples étranges, aux costumes irréels, comme étriqués. Pas de tuniques, mais de curieuses chemises boutonnées sur le devant. De larges ceintures de cuir, et des pantalons étroits. Des militaires, portant des armes capable d'envoyer des projectiles magiques, mais sans aucune magie. Ista et Nod, que je ne reconnaissais pas physiquement, mais dont je ressentais la présence, était de ceux-là.

Et puis d'autres, bien plus proches de la nature... Des cheveux noirs, tressés de part et d'autre du visage pour les femmes. Des parures de plumes, des pagnes... J'étais de ceux-ci. Chamane. Mais Eillistrae ne répondait pas à mes prières, mêlant l'effroi à l'impression d'étrangeté. Tobadzistsin. Ce nom emplissait mon esprit, en lieu et place de ma Déesse. Je n'étais pas moi-même, mes souvenirs étaient à la fois les miens et ceux d'une autre. Je me sentais prisonnière dans une prison de chair brune, dans un monde triste et bizarre.

Nous rencontrâmes des hommes, dans une ville poussiéreuse, basse, où rien n'était nommé comme chez nous. Ils nous connaissaient, nous étions là pour les aider, « agents du gouvernement ». Ils nous donnèrent une chambre, au dessus du saloon.

Les deux peuples devaient s'unir pour contrer une menace inconnue, des bêtes immondes, hommes en armures de chitine, ou insectes humanoïdes, sorties d'une grotte, menées par une femme folle. Siria?

Nous commençâmes à enquêter. Nod soupçonna son père, car en homme emplumé avait été vu. Ou les indiens. Je ne sais plus. Il ne servait à rien, préférant boire et fumer, jouer des tours. Je crois l'avoir assommé et lié en croupe sur mon cheval, alors que nous nous rendions chez ceux de « mon peuple ».

Je revois le visage d'Arp Sanguin, m'apparaissant en rêve. Ses mots? « Elle respire ». Je crois que les autres avaient fait des rêves semblables. L'appel de nos vrais corps, par delà les plans ? Ou un



simple réveil au milieu d'un rêve agité.

C'est un cadavre partiellement calciné portant une plume noire en pendentif qui nous mit sur la piste de Siria.

Il fallut nous rendre dans une grotte, seul lieu de Magie, sur les conseils d'un chamane, dans la tribu du chef Koya. « Vos esprits sont coincés dans ces corps car ils ont été appelés pour accomplir un destin. Les réponses à vos questions se trouvent dans la grotte aux esprits. »

La grotte m'a laissé, si c'est encore possible, un souvenir plus confus et onirique que le reste. Je ne me souviens pas que Nod et Ista m'aient accompagnée dans l'épreuve, que nous avons probablement subis séparés. Je revois un globe lumineux... les prêtresses de mon ordre, se recroquevillant sur leurs couches, leurs corps recouverts de taches sombres. Puis une substance noire et gluante, m'enlisant, jusqu'à ce que je ne puisse plus respirer, et réalise que je suis en réalité dans l'eau. J'émergeai dans un couloir de verre noir, que je suivis jusqu'à tomber dans une sorte de laboratoire géant, dans lequel je repérais un grimoire gigantesque traitant de la maladie des taches sombres. Puis un homme, gigantesque également, fit son apparition. Il m'attrapa comme un insecte avec des pincettes, et m'emprisonna dans un tube étiqueté à mon nom, en déclarant « je sais tout sur toi, Echo! ». Je ne me souviens pas clairement de son visage, si ce n'est qu'il avait une peau sombre, des yeux rouges, et une moustache noire. Était-ce une manifestation de mon inconscient, ou un message des dieux? Je n'en sais rien. Mais je me souviens avoir vu d'autres tubes portant les noms de mes compagnons de quête, et celui d'Opale ne contenait que des ailes. Je priai Eillistrae et la vision prit fin.

Je repris « conscience » (mais reprend-on conscience dans un rêve?) avec les autres dans une grotte. Nous étions autour d'une sphère bleue, à laquelle nous adressâmes la question suivante : « Comment rentrer chez nous? » Elle répondit : « Vous devez détruire le démon de l'un de vous, ce sera plus facile ».

Quand nous retournâmes dans un village du chef Koya, tout le monde était sur le pied de guerre, bien décidé à en découdre avec les créatures qui terrorisaient la région. On nous montra un livre retrouvé dans les décombres d'un autre camp. Il était écrit en elfique. Et l'une des dernières choses qui y avait été inscrites était le mot « Absinth ». Il y avait aussi la recette du remède à la maladie des yeux jaunes, que nous avons déjà, ainsi que d'autres potions. Mais le plus curieux était cette phrase, écrite à la fin : « Si Echo et Ista lisent ceci, Opale est en danger. Signé : Siobahn. »

Nous retournâmes en ville, pour en découdre. Nous visitâmes la bibliothèque, que nous n'avions pas encore vue. Comme un fragment de nos vies réelles, elle nous attendait. D'architecture résolument torilienne, comme téléportée de notre monde, elle ne contenait hélas que des ouvrages locaux. Mais la bibliothécaire nous montra le dernier ouvrage ayant survécu à un incendie de la bibliothèque. Très abîmé, il portait une plume noire sur la couverture. La préface était d'Ercrann, en commun, et l'auteur de la seconde partie, en drow et elfique, se nommait Antonnetta, si mes souvenirs sont bons. Certains passages, hélas illisibles, traitaient de la maladie des taches sombres. D'autres étaient consacrés aux poisons, certains notés comme créations de Lys Sanglant. Ce livre était consacré aux maladies et poisons, mais mentionnait un deuxième tome consacré aux antidotes. Hélas, ce deuxième tome, pour autant qu'il ait eu une existence réelle, n'était pas dans cette bibliothèque. Dernière trouvaille, un parchemin signé d'Arp Sanguin, sur lequel était inscrits ces mots : « Nous essayons de vous ranimer dans un temple d'Alani Selanil. Opale est partie chercher un artefact puissant. Ça va marcher.

Sortants de la bibliothèque, on vint nous chercher, car un orage maléfique semblait s'être levé. Nous partîmes. Nous avançâmes longtemps sur la plaine désolée, nous rapprochant d'une tempête surnaturelle. Puis l'air devint plus dense, jusqu'à nous brûler les poumons. Les chevaux s'écroulèrent, et nous décidâmes de nous replier. Nous revîmes équipés d'amulettes que le chamane de la tribu du chef Koya nous confia. À l'intérieur de la tempête, les morts commencèrent à se

relever. Des guerrier vêtus d'armures noires nous attaquèrent, qu'il fallut tuer. Puis, nous pûmes entrer au coeur même de la tornade. Nous reprîmes nos apparences normales, et les amulettes disparurent. Au centre du maelström, un montre nous attendait. Siria, affreusement déformée. De son torse vermiforme sortaient des centaines d'appendices, colonnes vertébrales servant de fouets. Je crois avoir essayé de la raisonner. De réveiller son humanité en parlant de son frère. Elle étendit un cou infini pour que son visage vienne se placer face au mien. Mais mes paroles n'eurent aucun effet. De sa langue, elle m'étrangla. Ista trancha l'organe monstrueux, qui resta néanmoins enroulé autour de mon cou. Mon dernier souvenir est celui d'Ista levant son épée sur moi.

Je me suis réveillée en sursaut, et la première chose que j'aie vue est le visage pâle d'Arp Sanguin, penché sur moi. La chambre avait les volets tirés, mais je ressentais tout avec une intensité qui n'avait jamais été la mienne. Mon cou me faisait souffrir le martyr. Mes pensées bouillonnaient, mêlant illusion et réalité.

Arp s'assit à mon chevet et je pense que je n'oublierai jamais ses mots. Il m'expliqua que nous avions été retrouvé blessés et inconscients dans les décombres d'une explosion. J'étais plus atteinte que les autres, j'avais perdu beaucoup de sang. Mon coeur, dit-il a fini par s'arrêter de battre. Ils ont essayé de recourir à l'aide des prêtresses d'Alani Selanil, mais elles ont refusé leur aide, à cause de la présence de Nod.

« Alors, me dit ARP Sanguin, j'ai pris la décision de te ramener à la vie par le seul moyen que je connaissais. » Il toucha délicatement mon cou. Et je compris qu'il avait fait de moi l'une des ceux de son espèce. Ma première pensée fut pour Eillistrae. Voudrait-elle encore de moi?

\*\*\*

J'ai soif, et l'eau n'éteint rien. Mon corps n'est que douleur. Opale et Ista sont venues me voir, mais je n'avais ni la force ni l'envie de les recevoir. Que vais-je devenir? Je dois savoir si Eillistrae m'accepte encore. Je prie, mais n'ose lancer aucun sort. J'attends d'en avoir vraiment besoin. Que dois-je faire?

Il semblerait que ce que nous avons vécu pendant notre coma n'ait pas été entièrement le fruit de notre imagination. Ou alors nous avons fait tous les trois exactement le même rêve. Je dois transférer les informations que j'ai réunies sur la maladie des taches noires, et recopiées au propre dans un second exemplaire, à un temple, afin que cela aide mes soeurs.

Mes soeurs. Me reconnaîtront-elles encore en tant que telle?

\*\*\*

Ista vient de faire irruption dans ma chambre, complètement paniquée. Elle vient de retrouver la mémoire, et se souvient maintenant m'avoir tranché la gorge lors de notre combat contre Séria. Même si mon véritable corps était ici, il semble difficile de douter que ce soit cela qui ait causé l'arrêt de mon coeur.

« Quoi que la résurrection ait demandé, je suis prête à payer mes dettes ».

Pauvre Ista, tu ne pourras jamais payer ce genre de dette.

Je me demande combien de temps va être nécessaire pour qu'ils se rendent compte de mon changement de nature. Le plus long ce sera le mieux. Il n'y a qu'à Opale que je souhaite dire sans attendre la vérité. Je ne veux pas qu'elle apprenne le mensonge de moi.

\*\*\*

Arp a accepté de répondre aux questions d'Opale sur la nature vampirique. Elle a fait de gros efforts pour comprendre, mais je ne sais pas si elle y est parvenue. Disons que ceci entre dans les leçons sur la tolérance, probablement ce qui manque le plus aux Royaumes et aux autres plans.

\*\*\*

Je me sens un peu mieux, mais toujours très faible. Je me demande si ma transformation va altérer ma personnalité, et comment. Je prie Eillistrae sans relâche pour que ce ne soit pas le cas. Pour l'heure, nous sommes à la bibliothèque avec Léorenard. Il nous a donné des rubis en remerciement de sa libération. J'ai presque envie de les jeter aux chiens.

Ista et Nod ont reçu l'autorisation de fouiller les archives, pour trouver des informations sur les plumes d'absinth.

Pour ma part, je sais que je ne suis plus atteinte de la maladie des yeux jaunes. Je n'en ai plus aucun symptômes. Dans les yeux des autres, déjà des taches ambrées apparaissent, mais les miens sont à peine plus rouges que d'habitude. Dès lors, dois-je rester avec eux, ou continuer ma quête seule? Non, je ne puis les abandonner. Les abandonner? Cette pensée vient-elle de moi, ou du moi-vampire?

\*\*\*

Ça y est. J'ai envoyé toutes les informations dont je disposais sur la maladie des taches noires au temple d'Eillistrae. Je suis passée par un temple de Tempus. J'ai assisté au lancement du sort, et tout était normal. Ça m'a coûté cher, mais j'ai maintenant l'esprit plus tranquille.

Par contre, je suis inquiète de mon propre état. En revenant du temple, j'ai eu une absence. Je me suis « réveillée » chez quelqu'un, un homme, fort inquiet, qui me demandait pourquoi je l'avais suivi jusqu'à chez lui. La soif m'asséchait la gorge. La sensation a déçu alors que je reprenais mes esprits.

Je dois à tout prix apprendre à contrôler ces pulsions démentielles.

\*\*\*

Nous sommes recherchés, c'est officiel. J'ai vu les affiches avec nos portraits et la mention : « Morts ou vifs ».

Nous avons donc quitté la ville très discrètement, à l'aide d'un sort de Pliure. Quel dommage que ce sort ne permette pas de passer d'un plan à l'autre... Ce serait tellement plus simple pour moi...

Nous devons nous mettre en quête d'une variété spéciale de cocatrice, portant une plume rouge dans le queue. C'est cette plume qui a des vertus magiques. Aujourd'hui, nous avons chevauché toute la journée. Je me sens encore très faible, mais Arp m'a prise avec lui sur son cheval. Il est très protecteur depuis « l'incident ». Je ne sais comment l'interpréter. Je me sens aussi une nouvelle loyauté envers lui. Un sentiment presque filial que je n'avais jamais éprouvé pour personne. Une confiance aveugle, et je dois, quand il me parle, mobiliser toute ma raison pour analyser ses paroles objectivement et ne pas me laisser aller à le suivre sans réfléchir.

Éprouve-t-il la même chose? Se sent-il responsable de moi? Je crois aussi qu'il me surveille... J'ai entendu tellement d'histoire sur les vampires... Craint-il que je devienne une bête incontrôlable? Se tient-il prêt à prendre des mesures le cas échéant?

Quoi qu'il en soit, nous avons trouvé des ruines pour abriter notre campement ce soir.

\*\*\*

J'ai fait un rêve étrange. J'ai vu Arp, tenant une femme dans ses bras. Un corps ensanglanté. Un homme armé d'une épée s'approcha de lui, et Arp se retourna, dévoilant le visage de la femme, qui me ressemblait trait pour trait.

Est-ce un fragment de son passé? Une fantaisie totale? Je devrais lui poser la question plutôt que d'écrire de telles inepties dans un carnet qui n'est pas sensé être mon journal intime mais un récit pour aider mes soeurs malades.

Je ne sais plus où j'en suis. Je crois que j'ai simplement besoin de tout consigner pour mettre un semblant d'ordre et ne plus penser à la soif qui m'étreint en permanence.

Je fais tout ce que je peux pour ne pas penser à ce qui pourrait l'éteindre, mais mon esprit divague malgré moi. Je vois du rouge. Je veux du rouge. Je n'en peux plus.

Revenons.

Quand je me suis réveillée, Ista n'était plus là. Elle s'était enfoncée dans les profondeurs du souterrain, où nous l'avons retrouvée, inconsciente. Nous l'avons ranimée, sans qu'elle nous donne de réponse satisfaisante quant à la raison de sa présence à six étages plus bas.

Nous sommes arrivés au repère d'une liche. Nous l'avons vaincue. Je lui ai donné le coup de grâce.

J'ai regretté qu'aucun sang ne coule. Nous nous sommes approprié le trésor de la créature, comme de vils corbeaux. Trouvé c'est à nous. Ainsi font les enfants.

J'ai récupéré une épée qui a ajouté une voix dans ma tête. Comme s'il n'y avait pas assez de désordre et de confusion! Je n'en ai parlé à personne, car je ne pense pas qu'elle soit mauvaise. Pas plus mauvaise en tous cas que mon envie de sang.

« Je serai ton serviteur jusqu'à ce que tu meures. » Quel mal peut-il venir de là?

\*\*\*

Cette nuit, nous dormirons dans une auberge. J'écris alors qu'Opale tente de déchiffrer un parchemin écrit en drow. Elle se débrouille vraiment bien, elle apprend à une vitesse extraordinaire. Elle a encore beaucoup à faire, mais j'ai bon espoir qu'elle ait bientôt atteint le développement normal d'une jeune adolescente.

La ville de Raenagh est triste. Le brouillard est omniprésent. Le soleil, heureusement pour moi, est de toutes façons toujours caché sur Ravenloft, mais c'est encore pire ici. Nous n'avons croisé personne sur le chemin jusqu'ici. L'impression qui domine est celle de l'isolement. Quand nous sommes arrivés, la première chose que nous avons vue est un énorme bûcher. Le pilier central était métallique et gravé de runes signifiant « Moisson » et « Sacrifice »

Effrayante et triste, voilà les caractéristiques de cette ville.

\*\*\*

Finalement, nous avons quitté la ville plus vite que prévu – nous n'y avons pas passé la nuit - en compagnie d'une Tieffling que nous avons délivrée des griffes des villageois arriérés de Raenagh. Ils la détenaient comme sacrifice à leur divinité des moissons. Nous avons dû en tuer quelques-uns par légitime défense, et nous avons pris la fuite avec leur prisonnière.

Il semblerait qu'elle ait enquêté sur deux sujets qui nous touchent de plus ou moins près : la Plume Noire, dont elle connaît le nom du grand chef : « Anthérus Belvédus » - c'est peut-être un simple pseudonyme ; et Anthracite, dont Nod m'a révélé qu'il s'agissait du démon père d'Opale... Et de la maître-lame Onyx, qui avait croisé notre route et celle de la Plume Noire.