C’est étreint par l’émotion *qu’**Ailhiance** raconte son périple*. Son arrivée dans la « forêt enchantée », sa lente guérison, la disparition de **Silune**, sa découverte de la civilisation, ses fantaisies diverses, son expulsion d’Harviel, son acheminement jusqu’à Fant et sa captivité dans les geôles de Melissandre. Occupés à écouter son récit, **ils ne virent pas Bathsharaé s’étioler inexorablement à leurs côtés**. La preuve de l’assassinat de Maïthérée. La malédiction se poursuit. Une nouvelle compagne d’aventure décède.

A peine le temps de recouvrer leurs esprits qu’il faut déjà repartir. Ils se téléportent dans les marais de Noln. Certes, ils étaient habitués aux désagréments de cet environnement hostile et inconfortable, mais ils les avaient oubliés. **Shade prie sa divinité. Quelqu’un lui répond. Une voix la salue, non sans malice**, un brin étonnée qu’Hadés se hasarde à s’adresser à elle. Mystère.

La piste qui doit les conduire jusqu’aux « **prêtresses du sens** » se déroule sous les yeux de Shade. En chemin, ils rencontrent une bande de cinq barbares de Noln, quatre hommes et une femme. Ces gens rustauds, trapus et de petites tailles, s’arrêtent à une dizaine de mètres d’eux. Les deux groupes se toisent. **La barbare Mashie** se montre la plus hardie. Elle s’avance vers eux sur ses gardes. Djalesh l’imite. Une tentative de dialogue s’ébauche. La femme maîtrise mal leur langage. Une série d’onomatopées, entrecoupée de gestes, de phrases et de gesticulations en tout genre rendent la scène comique. Ils comprennent dans l’ensemble la teneur de son message. La situation à Fant est explosive. Des combats ont eu lieu. Ils notent qu’elle éprouve de grande difficulté à différencier le passé, le présent et le futur. **Les crapauds de Noln** –leurs ennemis ataviques- y auraient participés. La situation se serait stabilisée sans que l’on ne sache l’issue du combat. **Elise** et **Azaline** ne lui sont pas inconnues. Une longue hésitation suivie d’une grimace expressive trahissent ses pensées… autant de signes qui montrent le niveau de dégoût que ces deux femmes lui inspirent.

Les barbares les considèrent comme des éléments neutres. Pour d’obscures raisons, ils vont les escorter. Du moins, Mashie les escortera. Il semble que ces barbares disposent de talents télépathiques. Ils ne sont peut-être pas si rustres qu’ils n’y paraissent. Au cours du trajet, l’expérience du terrain de leur guide et ses sens aiguisés leurs évitent à plusieurs reprises des confrontations avec des créatures aux attentions belliqueuses. Une aide providentielle. Ils arrivent à proximité du lieu où résident les prêtresses. Mashie ne désire pas les

accompagner au-delà. La peur de l'inconnu, de l'inexpliqué. Elle les retrouvera à leur retour.

> *Les marécages s'effacent pour s'ouvrir sur un lac. Des îlots de granits verts et roses d'une dizaine de mètres de diamètre baignent dans une eau cristalline sur laquelle de jolies volutes de fumées sculptent des formes éthérées éphémères. Des radeaux sont amarrés à des jetées en bois clair partant de l'îlot central. On discerne au sud-est de celui-ci l'empreinte d'une coque d'un navire aujourd'hui disparu. Cette empreinte sur l'eau tient du prodige. Chaque îlot porte les vestiges d'anciens campements. Des armes et des objets hétéroclites jonchent le sol. Hormis le clapotis de l'eau régulier produit par des vaguelettes invisibles, nul son n'émane des lieux. Soudain, dans le lointain, un éclat de voix étouffé, un rire diffus peut-être, déchire ce silence. Il n'y a personne.*

**Un petit personnage, guère plus haut que trois pommes, parade l'air guilleret**. Il fredonne d'incompréhensibles calembredaines tout en sautillant. Il replace son chapeau pointu beaucoup trop grand pour lui et qui n'a de cesse de glisser sur le côté accentuant le caractère ridicule du personnage. Ailhiance se moque de lui. L'autre vexé réplique. Leur joute oratoire a le don d'agacer Djalesh, tandis qu'amusée, Shade garde son calme. Ils sont venus recueillir des informations et non pour faire les pitres, rappelle-t-il excédé. Ailhiance le charrie. Na, na, na et na, na, na !!! Le brownie surenchérit. Le brownie a soif. Il ne les aidera pas tant que son gosier restera asséché. Et ils ont besoin de lui pour progresser. Bien, offrons lui à boire. Ahhhhh je me sens mieux, braille-t-il de sa petite voix stridente. Il brandit la bouteille vide, titube. Une autre, une autre, réclame-t-il. Ce petit jeu s'éternise. Ils réussissent non sans mal à épancher sa soif.

L'idée d'utiliser la barque percée ne les enthousiasme pas. Ils préfèrent se rendre par leurs propres moyens sur les îlots. Une force invisible les en empêche. Elle les repousse manu militari vers les berges du lac. Après diverses tentatives infructueuses, le brownie suggère de s'y prendre autrement. Celui-là, s'ils pouvaient lui tordre le cou. « La déesse ne se montrera que lorsque l'astre d'**Enthrila** brillera dans le ciel et irradiera de ses rayons bienfaisants les âmes pures ». Ils revêtent leurs costumes de « Lawful good ». Voilà qui est mieux. Il faut capturer les trois prêtresses du sens qui se cachent quelque part sur le site.

Shade se charge de **la prêtresse de la vue**. Djalesh choisi l**a prêtresse du ressentir**. Ailhiance s'occupe de la **prêtresse de l'écoute**. Les trois prêtresses se ressemblent étrangement. Seuls diffèrent la couleur de leurs yeux et de leurs cheveux. Avec plus ou moins de réussite, chacun ramène à bon port sa conquête. La prêtresse de la vue se tourne vers l'empreinte du navire, tandis que celle du sens serre fortement la main de Shade. Le lien entre les demandeurs et les prêtresses s'établit. La dernière, qui ne les regarde jamais, écoute leurs requêtes et intercède auprès de **Laïxa**.

Le rituel peut commencer. Ils déposent une à une leurs offrandes à leurs pieds. Une force invisible transporte les présents jusqu'aux îlots. Sans doute un moyen pour alimenter ce lieu en énergie. A ce propos, **ils ont la conviction que cet endroit forme un point chaud**. Un second point chaud dans les marais ? Dans cette hypothèse, les prêtresses protégeraient et/ou contrôleraient la zone de toute intrusion. Elles accepteraient donc leur présence.

Des lianes se détachent et se rejoignent dans un ballet harmonieux au-dessus de l'empreinte du navire dessinée sur le lac. N'entendent-ils pas les notes d'une musique lointaine tintinnabuler ? Les rais de lumière d'Enthrila illuminent l'embarcation, accentuant ses contours. Les lianes irisées palpitent, animées d'une vie qui n'attendait qu'à éclore. Elle oscillent peu à peu. Le bateau tangue sous leur impulsion.

Quelqu'un a fait son apparition. Drapée dans les ténèbres, une présence forte et obsédante, se balance sur les lianes tressées. S'il s'agit bien d'une déesse, elle ne les écrase pas de son aura divine, elle contient sa puissance. Dans l'obscurité, ils ne la voient pas, mais ils la devinent. Laïxa est parmi eux. C'est bien elle. Ils la reconnaissent. Non, son rang ne se hisse pas à celui d'une déesse, car il n'y en a pas ou …si peu.

***MF-Level 14-5, monoclassé***