

Miriel Sageroche

Tu es la druide de **Clairbrume**. C'est un tout petit village, au-delà des montagnes au nord de **Havrebois**. Autant dire que vous ne voyez pas grand monde et que vous êtes plutôt isolés. Les marchands partant de **Citadelle** ne prennent même pas la peine de venir jusqu'à vous.

D'un naturel avenant, cette situation te pèse et tu es toujours contente lorsque des étrangers arrivent et apportent des nouvelles du monde. Tu leur offres alors volontiers l'hospitalité. Certains ne sont que de passage et ne reviennent jamais, d'autres repassent parfois.

C'est ainsi que tu as fait la connaissance de **Elowen**, une rôdeuse qui arpente les forêts entre **Havrebois** et **Citadelle**. Pas pour les surveiller mais plutôt pour assister les bandits et dévaliser les voyageurs imprudents.

Les convois étant de plus en plus souvent escortés, elle ne s'en sort pas toujours indemne et vient donc régulièrement te voir pour que tu soignes ses blessures.

Tu lui a bien sûr conseillé d'arrêter ce mode de vie dangereux mais les druides ne sont pas là pour apporter un jugement moral. Et, secret professionnel oblige, tu n'as pas le droit d'en parler.

D'un autre côté, elle paie plutôt bien et t'apporte toujours des nouvelles fraîches du monde. C'est plutôt une bonne chose en fait.

Il y a un mois, tu reçus la visite de **Gauvain Glaçombre**, paladin à **Citadelle**, qui parcourait la région pour apporter son aide à qui en aurait besoin.

Passant la soirée à discuter, il te raconta avoir reçu d'un fidèle un parchemin de sort divin dont il ignorait la signification. Considérant qu'il lui fallait de l'aide d'un érudit versé dans cet art, il te le confia et tu lui promis de lui donner des nouvelles lors de sa prochaine visite.

Déchiffrer le parchemin ne fut pas très long et d'après la description, il s'agissait d'un sort permettant de puiser de l'énergie magique directement depuis les plantes et les arbres, un sort qui permettrait à un druide d'acquérir encore plus de puissance.

Tu appris le sort par cœur et fit un premier essai en forêt, qui dépassa toutes tes espérances. Une formidable puissance magique se déchaîna à travers toi et enveloppa les arbres environnant. Tu sentis toute leur énergie affluer vers toi, t'enivrant d'un sentiment de puissance jamais ressenti.

Les choses ont commencé à se dégrader dans la soirée. Alors que tu voulais allumer le feu de cuisine comme à l'accoutumée, en lançant le sort correspondant, rien ne se passa et tu fus obligée de l'allumer à l'ancienne, à l'archet.

Le lendemain, retournant en forêt sur le lieu de ta première expérience, tu vis alors les dégâts. Toute les plantes étaient mortes, comme si elles avaient oublié comment vivre. Tu voulus utiliser tes sorts de soin, mais ils ne répondirent pas non plus et tu fus obligée de brûler la zone.

Retournant régulièrement sur place, tu te rendis compte que plus rien n'y poussait désormais. Plus grave encore, ta magie avait définitivement disparu et même les sorts les plus simples refusaient de t'obéir.

Sans pouvoir, tu préféras passer le moins de temps possible au village. Que tes villageois se rendent compte du problème et c'en serait fini de toi.

Comprenant que la nature t'avait tourné le dos et que tu devrais maintenant prendre l'énergie des plantes par toi-même, tu décidas d'en apprendre plus sur cette capacité dans les forêts voisines de **Havrebois** et **Briseval**.

À chaque fois, le même phénomène se produisit. L'énergie des plantes fut comme aspirée et afflua vers toi, te fournissant assez de pouvoir pour une journée. Dans le même temps, tu sentais toute la noirceur du procédé ronger ton âme et hésita à poursuivre sur cette voie, pourtant la seule capable de te fournir des pouvoirs.

Quitte à passer du temps hors du village, tu décidas d'aller visiter **Havrebois**. Ce voyage allait te changer les idées et d'aller chercher les nouvelles du monde sans attendre qu'un voyageur passe. Une nuit dans une auberge te changerait de l'ordinaire.

Hier, en soirée, tu traversas le campement d'un chasseur. À en croire les traces, il semblait y avoir eu une lutte sans merci, du sang était rependu çà et là et un cadavre de loup gisait non loin du feu.

Obéissant à une intuition, tu t'approchas du loup et y posa la main. Tu fus alors submergée par l'esprit du loup avec lequel tu entras en contact, par-delà la mort, une nouveauté pour toi.

L'esprit du loup, très confus, te raconta avoir affronté un autre loup au proportions monstrueuses et gigantesques la veille au soir pour protéger le chasseur. Le monstre aurait pris la fuite avant que le loup ne retourne voir le chasseur et meure.

Lorsque tu lui demandas pourquoi il avait protégé le chasseur et attaqué le monstre, le loup t'expliqua qu'il ne se sentait plus lui-même depuis quelques jours et que son corps agissait sans qu'il n'en ait le contrôle. Ça avait commencé alors qu'il avait voulu manger un rat et s'était arrêté une fois à côté du chasseur.

Une fois le contact perdu, tu examinâs sa dépouille. Les nombreuses blessures confirmèrent le combat avec un monstre et tu repéras également la trace de quatre petites piqûres côtes à côtes.

Tu arrivâs à l'auberge en début d'après-midi et apprîs qu'une serveuse, **Maryse Valdor**, avait été retrouvée sans vie dans le jardin de l'auberge.

Ronan Ombrargent, qui se présentât comme lieutenant du *guet*, cherchait un druide et te demanda de l'assister pour aller voir le corps de la jeune fille. Celui-ci était couvert de morsures mais tu trouvas une flèche fichée dans le dos, en travers de l'omoplate.

Tu repéras les mêmes quatre petites piqûres côtes à côtes que sur le loup, mais n'en dit mot à **Ronan**. Celui-ci aurait alors pu poser des questions, ou te demander de lancer un sort, ce dont tu aurais été incapable sans trahir la nature sombre de tes nouveaux pouvoirs.

Allant chez la jeune fille pour en savoir plus, vous découvrites le cadavre d'un chasseur sous son lit. Les blessures étaient similaires à celles de **Maryse** laissant supposer un lien entre les deux morts. Tu repéras également les mêmes quatre piqûres mais n'en dit rien non plus.

De retour à l'auberge, **Ronan** conclut à une attaque de monstre qu'il faudrait chasser. De ton côté, tu ne comprenais pas encore la signification de ces piqûres.

Quel genre de créature était-ce ?