

Plume d'encre et de sang

Par Aeris Wolf Extasia

- Delirium p.3
- La jeune inconnue p.23
 - Broken Dream p.25
- La dernière nuit de décembre p.28
 - Lilia p.32
 - « Tu n'aurais pas du venir » p.42
- La mort te rend laide mon amour ! p.46
 - Souvenir d'un amour p.49

Delirium

Prologue

L'histoire que je m'appête à vous conter s'est passée il y a de ça plusieurs années. Je m'appelle Evin Aerin et je vis dans un quartier chic de Los Angeles. Je suis un psychiatre réputé qui a plus de cinquante ans d'expérience derrière lui et je viens de prendre ma retraite. Il y a plusieurs années de cela, au début de ma carrière, j'ai rencontré une jeune fille qui venait d'être internée dans l'hôpital où je travaillais. Elle s'appelait Elenna et avait de longs cheveux bruns qui laissaient ressortir ses beaux yeux verts émeraude. Je ne me souviens plus exactement de l'âge qu'elle avait, voyez-vous ma mémoire commence parfois à me faire défaut. Il avait chez cette jeune-fille quelque-chose que je ne saurai oublier, oui elle était belle, mais bien au-delà de ça je me rappelle surtout de ce voyage que j'avais entrepris avec elle dans un royaume lointain et difficilement pénétrable puisqu'il faut avoir l'esprit suffisamment ouvert pour que Viktor, le gardien, laisse les portes de Delirium s'ouvrir. Je ne saurai vous mettre suffisamment en garde, méfiez-vous mes chers amis car ce qui se trouve derrière ces portes est bien plus noir que ce que votre âme saurait supporter. Ne m'en voulez pas si en cours de route vos mains commencent à devenir moites et que votre âme commence à se noircir, je vous aurais prévenu, ne me dites surtout pas le contraire, puisque qu'une fois entrés au village de Delirium vous n'avez aucune certitude de pouvoir en ressortir sain et sauf.

Chapitre un - Viktor, le gardien

Delirium est un village lointain qui n'apparaît sur aucune carte du monde. Afin de pouvoir y pénétrer assurez-vous d'être suffisamment ouvert d'esprit et pourquoi pas, même, de posséder un certain grain de folie. Isolez-vous dans une pièce sombre et fermez les yeux. Avancez jusqu'au centre de la pièce et asseyez-vous. Respirez profondément et assurez-vous de vous vider l'esprit afin de ne garder en tête que le nom du village : Delirium. Prononcez treize fois le nom du village d'un ton calme et posé et ouvrez les yeux. Vous saurez immédiatement si vous avez réussi ou non à pénétrer dans le monde parallèle de Delirium puisque devant vous se trouveront deux grandes portes dont on ne voit pas le sommet. Ce sont des portes en bois massifs, simples et sans poignées ; seules les rainures du bois y sont visibles. Ca y'est, vous y êtes ? Alors maintenant regardez sur votre droite, il y a un homme plutôt grand et seulement vêtu d'un pantalon de toile. De nombreux tatouages recouvrent son torse et ses cheveux noirs corbeaux lui arrivent jusqu'au nombril. Approchez-vous, n'ayez crainte, Viktor ne vous fera aucun mal. Delirium est un lieu hors du temps et de l'espace, les gens ici ne vieillissent pas et ne meurent que lorsque leur cœur s'arrête de battre par lui-même mais voilà que je m'égare, pardonnez-moi. Revenons-en donc à Viktor, le gardien de Delirium. A la différence de tous, Viktor est un être immortel dont l'âme a échappé au cruel sort qui s'est abattu sur les habitants de son village. Ni vivant, ni mort c'est donc lui qui décide des êtres dignes de franchir les portes de Delirium. Cependant ne vous en faites pas, si peu de gens s'aventurent par ici que Viktor n'hésite jamais à laisser entrer toute personne suffisamment courageuse pour explorer les plus sombres contrées du village et assez folles pour vouloir rencontrer Hope, le pianiste.

Chapitre deux - Hope, le pianiste

Alors, chers amis, avez-vous été assez fous pour passer les portes de Delirium ? Je vois que certains d'entre vous ont eu le cran de rester, félicitations ! Surtout prenez garde à ne pas vous égarer et à toujours suivre le son de ma voix, si vous veniez à vous perdre je ne donne pas cher de votre peau. Bien, maintenant que la règle a été donnée veuillez prendre place derrière moi et tendre l'oreille. Entendez-vous cette musique aux notes dissonantes ? C'est dans sa direction que nous allons afin de rencontrer son compositeur. Avancez sur le sentier, avancez et je vous en conjure, arrêtez de trainer le pas ! Voyez-vous cet homme avec un haut de forme assis devant ce vieux piano cassé aux touches d'ivoires jaunies par le temps ? Ne vous approchez pas, sa tristesse vous poignarderait le cœur ! Il fut un temps où Hope, le pianiste, était le meilleur compositeur du village. Il jouait des symphonies poignantes qui émouvaient les plus grands assassins tels que Jeff, le tueur au sourire d'ange. Cependant, pardonnez-moi mais l'heure n'est pas encore venue de vous parler de cet homme-là.

Hope était un homme merveilleusement talentueux, chacune de ses compositions passaient sur les ondes de radios et il avait un si grand cœur que chaque habitant de Delirium ventait ses louanges comme s'il s'agissait du plus saint de tous les hommes. Il vivait une vie paisible avec sa femme et sa fille jusqu'à ce que ces dernières meurent dans d'atroces circonstances. Personne n'a jamais su ce qui s'était réellement passé, toutes deux furent retrouvées mortes près du canal par un après-midi de printemps, la bouche tranchée jusqu'aux oreilles à chaque commissure. Hope ne s'étant jamais remis de sa peine a arrêté de jouer et s'est enfermé dans sa chambre pendant des semaines jusqu'à ce que son chagrin ait enfin raison des battements de son cœur. Il se releva cependant, plusieurs jours après sa mort et il sortit devant chez lui en trainant derrière lui son grand piano d'ébène. Il s'assit mécaniquement face à son piano et recommença à jouer sans jamais parvenir à faire sonner juste le moindre accord. Certains disent aujourd'hui que si on le regarde dans les yeux, sa tristesse y est si lisible et palpable qu'elle cessera de faire battre votre cœur instantanément.

Chapitre trois - Jeff, le tueur au sourire d'ange

Voyez-vous le prolongement du sentier face à vous ? C'est par là que nous allons désormais, avancez donc et prenez garde à ne pas regarder le visage d'Hope lorsque nous passerons à côté de lui. Je comprends que l'atmosphère ne vous plaise pas, il y a ici un brouillard si épais qu'il est impossible de distinguer nos mains lorsqu'on les tend face à nous. Restez près de moi et surtout ne vous arrêtez pas, vous auriez bien vite fait de vous perdre. Avançons encore quelques mètres, jusqu'à cette petite cabane désolée que même le brouillard n'ose approcher. Arrêtons-nous là et regardons attentivement. Vous voyez le visage de l'homme appuyé contre la fenêtre ? Voyez-vous ses cheveux noirs, ses yeux exorbités et son sourire d'ange ? Jeff avait tout juste dix ans lorsqu'un soir il est allé à la salle de bain et a prolongé chacune des commissures de ses lèvres jusqu'à ses oreilles afin de se dessiner un sourire d'ange avec la lame d'un couteau. Il a ensuite attrapé une bougie et s'est brûlé les paupières afin de sourire éternellement et de ne plus jamais pouvoir pleurer. Sa mère, alertée par les hurlements de douleur de son fils s'est alors précipitée dans la salle de bain mais est arrivée trop tard. Le mal était déjà fait. Elle a alors fait enfermer son petit trésor dans une cellule de l'hôpital psychiatrique du village, là où Melancholia vivait déjà depuis plusieurs années mais ceci est une autre histoire.

Jeff a grandi là-bas et a réussi à s'échapper à la veille de son dix-neuvième anniversaire. Cependant au cours de ces neuf ans d'enfermement la rage l'a gagné et afin de se venger il tua la fille d'Hope contre qui il ressentait une profonde haine puisque cette dernière s'était moquée de lui pendant longtemps lorsqu'ils étaient ensemble à l'école. Elle et sa mère se trouvaient près du canal qui traverse le village au sud et jouaient aux cartes. Leurs rires étaient insupportables pour Jeff, qui ne supportaient plus que quelqu'un d'autre que lui puisse être heureux. Fou de rage il se rua sur elles et les tua en plantant la lame de son couteau dans leur cœur avant de leur incruster à chacune un sourire d'ange sur le visage et de leur découper les paupières. Soyez avertis mes amis, ne riez surtout pas devant Jeff et ne tentez pas non plus d'esquisser le moindre sourire où vous connaîtrez le même sort que ces deux femmes.

Chapitre quatre - Mélancholia la psychotique

Reprenons notre chemin un peu plus à l'est et prenez garde à ce qu'aucun mort ne vous agrippe une jambe, vous seriez alors immédiatement entraîné dans les profondeurs du sol sur lequel nous marchons et où de nombreux cadavres ont été enterrés, faute de place dans le cimetière d'Anselme. Prenez garde également à ne pas vous laisser divertir par la beauté de la végétation qui nous entoure, je sais bien qu'il n'est pas commun de voir des arbres aux feuilles turquoise et aux troncs violets mais Jeff nous a probablement emboîté le pas après notre départ de sa cabane et il serait fâcheux que l'un de vous tombe entre ses mains.

Bien, vous voilà donc informés, nous pouvons avancer sereinement jusqu'au prochain endroit. Vous voyez ce grand bâtiment à moitié détruit et à la façade recouverte de fougères ? C'est ici que se trouve notre prochaine destination. Entrez mes amis, n'ayez pas peur, Jeff garde un bien trop mauvais souvenir de cet endroit pour nous y suivre. Prenons le deuxième couloir sur la gauche et prenez garde à ne pas marcher sur une latte cassée du plancher. Ne vous appuyez pas non plus contre les murs, marchez bien au milieu. De nombreuses âmes en peines errent dans les couloirs de cet hôpital et rasant les murs. Observez bien les numéros des cellules, nous nous arrêterons devant celle qui porte le numéro 284. A l'intérieur se trouve Mélancholia, une petite fille de neuf ans qui a arrêté de grandir. Ne vous laissez pas charmer par son air angélique, je sais qu'elle a de beaux yeux bleus et de magnifiques cheveux blonds mais elle est morte depuis bien longtemps et une simple parole échangée avec elle vous fera sombrer dans sa folie. Elle commencera par vous parler de sa vie en vous racontant que son père abusait d'elle et que sa mère la battait. Elle vous dira ensuite que son frère prenait des photos d'elle lorsqu'elle était dénudée pour les montrer à ses amis mais elle omettra bien sûr de vous dire qu'elle les a assassinés un par un après que le diable se soit emparée d'elle. Mélancholia croit en effet que Satan est en elle et qu'il lui ordonne de commettre des actes des plus ignobles. Elle a été enfermée ici afin de préserver Delirium de sa folie et je ne vous conseille pas de la laisser sortir de sa cellule puisqu'elle n'aura aucune pitié pour vous et n'hésitera pas un seul instant à vous donner la mort puisque « Satan lui en aura donné l'ordre ».

Chapitre cinq - Ancelme, le gardien du cimetière

Après tant d'histoires macabres, il me vient l'envie de vous montrer un endroit un peu moins effrayant que ceux que nous avons visités jusqu'à présent. Ressortons de l'hôpital et allons voir ce qu'il y a derrière celui-ci. Passons le petit portail en fer forgé, rongé par le temps et grinçant si fort qu'un frisson vous parcourra l'échine. Regardez à votre gauche, Ancelme vient de surgir hors de sa tombe et de nous barrer le chemin. Il est l'un de mes plus vieux amis et je vous en prie, soyez donc aimable avec lui et dissimulez votre peur. Il n'est plus qu'un tas d'os poussiéreux, un squelette rongé par la nostalgie de la vie qu'il a vécu avant de devenir le gardien des morts. Serrez-lui la main et ne grimacez pas au contact squelettique de ses doigts blancs, arborez au contraire un sourire enchanté et Ancelme vous entraînera dans le mausolée situé près de la chapelle où Lunelle attend désespérément son amant.

Descendons les marches avec précaution puisque comme le reste de la ville, le mausolée aussi est délabré. Un parfum de pourriture et de corps en composition flotte autour de nous, je sais que c'est assez écœurant mais s'il vous plaît, gardez le contenu de votre estomac, cet endroit n'a nul besoin d'un supplément d'odeurs répugnantes ! Faites attention à la flaque d'eau purulente au bas de l'escalier, cette eau est si putride qu'une simple goutte sur votre peau suffirait à vous empoisonner, n'oubliez pas où nous sommes ! Bien, maintenant regardez autour de vous et ne vous laissez pas intimider par le nombre de zombies et d'esprits qui nous entourent, aucun d'eux ne nous veut du mal, chacun souffre d'un profond sentiment de nostalgie et savoir que sous votre poitrine bat un cœur suffit à illuminer à nouveau leur regard. Ici il n'existe pas de paix éternel après la mort, les morts ne s'endorment pas comme dans notre monde, ils continuent d'errer et d'espérer trouver un jour le moyen de faire repartir les battements de leur cœur. C'est pourquoi Ancelme nous a emmené ici, afin de rendre un peu d'espoir à tous ces moribonds qui aspirent tant à une exhumation. Leurs sourires ne vous font-ils pas chaud au cœur ? N'avez-vous pas l'impression d'avoir fait une bonne action aujourd'hui ? C'est en tout cas ce que ressent Ancelme, heureux d'avoir pu rendre meilleure la condition de ses frères par les simples sourires que vous avez adressés aux damnés du cimetière de Delirium.

Chapitre six - Lunelle, la mariée désespérée

Adressons un dernier signe de main à Ancelme et remontons les marches du mausolée pour nous diriger maintenant à l'intérieur de la chapelle. Qu'importe que vous soyez croyants ou non, nous ne sommes pas là pour prier ; il y a bien longtemps que Dieu a abandonné les habitants de Delirium à leur propre sort de toute façon. Nous sommes ici pour rendre visite à Lunelle. Qui est Lunelle ? C'est cette jeune femme, belle à s'en damner qui attend près de l'autel l'arrivée de son amour afin de sceller à jamais leur avenir par le biais d'un anneau. Ne frémissez pas lorsqu'elle vous touchera, elle essaiera simplement de s'assurer que vous n'êtes pas l'homme qu'elle attend en vain.

Lunelle a grandi avec son père dans une petite maison qui ne paie pas de mine. Depuis son plus jeune âge elle rêvait d'un mariage avec un homme beau et riche, un homme capable de lui offrir la plus belle robe de mariée jamais conçue. Je ne sais plus exactement pourquoi l'homme parfait qu'elle avait rencontré n'est jamais venu à la cérémonie de mariage et je vous implore de pardonner ma mémoire. Vous savez, toutes les entités présentes à Delirium possèdent une histoire et il m'est parfois bien difficile de me rappeler de tous les détails. Ce que je sais de Lunelle, c'est qu'elle attendra encore et toujours l'homme qu'elle a aimé, se condamnant à espérer éternellement que celui qui poussera la porte de la chapelle ne sera nul autre homme que le sien.

Chapitre sept - Shane, le garçon perdu

Je comprends que la détresse de Lunelle vous touche mais il nous faut maintenant repartir avant que celle-ci ne nous chasse par elle-même. Lorsque nous refermerons la porte de la chapelle la pauvre femme retournera s'asseoir près de l'autel et laissera libre court à son désespoir qu'elle a essayé de dissimuler lorsque nous étions avec elle. Il faut la comprendre, Lunelle est une femme fière qui refuse de laisser paraître ses faiblesses au grand jour. Reprenons donc la route en empruntant le bois derrière la chapelle. Je comprends que l'atmosphère vous semble oppressante, de nombreuses entités vivent dans ce bois mais que je vous rassure tout de suite, aucune d'elle n'est véritablement dangereuse lorsqu'il fait jour et nous n'avons d'autres solutions que de passer par ici si nous souhaitons rencontrer Bone.

Avançons donc sur le sentier principal en prenant garde aux épines de ronces empoisonnées qui pourraient lacérer nos jambes. Pardon ? Le garçon sur la droite ? Où est-ce que... Ah oui, je le vois ! Shane est un adolescent de dix-sept ans au style vestimentaire on ne peut plus extravagant. Sa mèche noire lui tombant devant les yeux, son jean noir serré, sa chemise blanche parée d'une cravate à carreaux noirs et rouges, ses grosses chaussures, ses yeux cernés de noir et ses nombreux bracelets à pics sont une première à Delirium. En effet, Shane est un garçon qui vient de notre monde et qui s'est égaré ici lors de son exploration de la ville en solitaire. La boussole qu'il tient à la main est en réalité cassée mais je me demande s'il s'en est déjà rendu compte. Pourquoi ne pas lui demander de nous suivre ? Parce que nous-mêmes ne sommes pas sûrs de pouvoir sortir d'ici et que Shane a été contaminé par la folie de Delirium ; à force de perdre son chemin, il a fini par perdre entièrement la raison. Il serait incapable de vivre normalement dans notre monde. Essayez-donc de lui indiquer le chemin à prendre, vous verrez qu'un mur serait bien plus réceptif que lui. A quoi bon le ramener ? Il resterait encore et toujours enfermé dans le village de Delirium à s'égarer encore et encore sur les chemins de ses souvenirs.

Chapitre huit - Bone, le nécromancien

Reprenons la route, nous nous sommes beaucoup trop attardés sur le cas de Shane et la nuit risque de tomber bientôt. Il serait regrettable de croiser le chemin de Barahir. Nous passerons donc la nuit chez Bone mais je vous implore, pressons un peu le pas ! Il ne faut qu'une poignée de secondes pour que la nuit vienne envelopper Delirium de sa noirceur. Prenons ce petit chemin de pierres en ardoises et avançons jusqu'à la maison de Bone. Voyez comme elle est ancienne, si ancienne qu'un simple coup de vent suffirait à la balayer.

-Vous êtes en retard. Je vous attendais !

Ne sursautez pas monsieur, Bone savait que nous allions venir. Savez-vous ce qu'est la nécromancie ? Il s'agit d'une science occulte qui consiste à prédire l'avenir grâce aux morts. Ne soyez pas effrayés mes amis, nous ne sommes pas là pour demander à Bone de nous prédire l'avenir, je ne tiens pas à savoir si la mort nous attend au bout de ce voyage. Installez-vous confortablement autour du feu et ne prêtez pas attention à Bone, c'est un homme vieux comme le monde qui a résisté au temps qui passe au fil des siècles sans jamais prendre la moindre ride, il est donc normal qu'il aborde parfois un comportement des plus étranges, ne soyez pas surpris.

Bone a toujours vécu seul, la compagnie des autres ne lui a jamais plu et depuis que Delirium a sombré dans la folie il s'est enfermé chez lui sans jamais plus en sortir. Il est le seul qui ait gardé une si grande lucidité et qui connaisse le village jusque dans ses moindres recoins. Cependant il lui arrive certaine fois de sombrer lui aussi dans la folie lorsque tombe la nuit et c'est dans un état second qu'il parcourt le village à la recherche de cadavres indispensables pour exercer sa magie. Ne lui dites jamais que vous l'avez vu errer tel un mort-vivant dans le village, il se mettrait alors dans une colère noire et n'hésiterait pas à dresser une armée de zombies qui vous poursuivraient jusqu'à tenir entre leurs mains chacun de vos os. S'il se met dans une telle colère lorsque vous évoquez ses escapades nocturnes c'est parce qu'il ne supporte pas l'idée de ne plus avoir le contrôle de son esprit et de faire partie de ce cortège d'âmes en peine, pensant visiblement qu'il est au-dessus de tout ça.

Chapitre neuf - Barahir

Vous me demandez qui est Barahir et pourquoi Bone a sursauté lorsque vous avez prononcé son nom ? Sachez, cher ami, que Barahir est un monstre aux mâchoires sanglantes qui s'est transformé après que Daeron ait jeté un sortilège sur Delirium. Prenons les choses dans l'ordre et parlons tout d'abord de Barahir.

Barahir était un homme âgé d'une cinquantaine d'années qui passait ses nuits à errer dans le bois pour effrayer la population de Delirium afin de créer une légende et d'éloigner les acheteurs potentiels de ce bois qu'il n'avait plus les moyens de payer. Aujourd'hui Barahir est devenu une bête assoiffée de sang mi-homme, mi-loup aux mâchoires si tranchantes qu'une simple éraflure suffirait à vous arracher un bras. Il erre dans le bois chaque fois que la nuit tombe et dévore toutes les personnes qui osent croiser son chemin. Il les dépèce en prenant soin de faire attention à ce que le cœur ne soit pas touché car comme je vous l'ai dit, à Delirium on ne meurt que lorsque son cœur s'arrête de battre. L'agonie est longue et douloureuse, votre corps n'est plus que morceaux de chairs et miettes d'os mais votre âme est toujours là et continue de souffrir encore et encore puisque Baharir jamais ne touche au cœur de ses victimes. Son âme est noire et putride, entièrement consumée par l'horreur et la cruauté. Son pelage est aussi noir que la nuit et ses crocs acérés tachés du sang indélébile de ses victimes. Certains disent que ses yeux sont aussi noirs que le charbon et qu'une odeur nauséabonde de putréfaction enveloppe son corps. Chaque recoin de son âme suinte la violence et la désolation, Barahir n'est plus qu'une bête barbare assoiffée de sang.

Je n'ai aucune idée de ce qu'il fait de ses journées mais il m'est arrivé d'entendre qu'il se repliait dans une grotte afin de pleurer encore et encore lorsque les premières lueurs du jour se manifestent et qu'il redevient maître de ses pensées.

Chapitre dix - Daeron, le tourmenteur

Vous savez, Delirium n'a pas toujours été aussi noire qu'il l'est maintenant. Il était jadis un village respirant la joie et la bonne humeur et qui vivait aux rythmes des compositions d'Hope qui faisait perpétuer encore et toujours la joie et la bonne humeur. Daeron était son plus grand admirateur, il connaissait chacune de ses mélodies par cœur et passait des heures et des heures à l'écouter jouer sur son piano d'ébène. Lorsque Hope a arrêté de jouer, après la mort de sa femme et de sa fille, l'âme de Daeron s'est enivrée de douleur et il a peu à peu sombré dans la folie. Les compositions du pianiste étaient sa seule raison de vivre, la musique était son unique passe-temps depuis que ses parents étaient décédés des suites d'une maladie incurable. Il avait par chance échappé à la contamination et s'était entièrement fermé aux autres habitants du village de peur de tomber malade ; il avait la phobie de la maladie et par-dessus tout une peur inconditionnelle de la mort.

Lorsque Hope fut retrouvé mort chez lui une veillée funéraire fut organisée à son domicile et ce soir-là Daeron perdit entièrement la raison.

Détruit d'avoir perdu l'unique lien qui le rattachait à la vie il s'immergea dans le canal qui traverse le village au sud et s'y noya. Alors que son corps inanimé s'apprêtait à toucher le fond de l'eau, Daeron ouvrit les yeux et dans un excès de souffrance intense, maudit tous les habitants de Delirium. Son désespoir fut si grand, si poignant, qu'une entité divine exauça sa malédiction plongeant ainsi Delirium dans la folie, le chagrin, la noirceur et la mort. C'est ainsi qu'Hope se réveilla du royaume des morts et qu'il commença à jouer des mélodies toutes plus macabres et dissonantes les unes que les autres. La suite, vous la connaissez plus ou moins.

Daeron ne fut jamais revu par qui que ce soit, les zombies du cimetière ont eu beau sondé le fond du canal, son corps ne fut jamais retrouvé. Seuls les vestiges de sa souffrance persistent dans l'air, le rendant irrespirable et transformant les gens en créatures déchues condamnées à errer jusqu'à la fin des temps.

Chapitre onze - Nightmare et Whisper, les entités de la nuit

J'aimerais vous dire que Barahir est le seul monstre que vous risquez de croiser si vous vous attardez un peu trop longtemps à l'extérieur une fois la nuit tombée, cependant il existe deux autres entités capables de vous nuire. Parlons tout d'abord de Nightmare, l'horreur des ombres de la nuit, plus communément appelé le maître des cauchemars. Nightmare est un mouton noir qui se glisse dans vos rêves lorsque vous comptez les moutons pour vous endormir et qui vous plonge dans les plus noirs cauchemars. Il se nourrit de vos peurs et vous emprisonne dans vos rêves, vous laissant dans l'incapacité de vous réveiller avant que la nuit ait fait place à la sombre clarté du matin. Il imagine les créatures les plus hideuses et les plus féroces afin que jamais vous ne puissiez oublier cette nuit passée en sa compagnie. Si par malheur il venait à se glisser une seconde fois dans vos rêves vous seriez dans l'incapacité totale de pouvoir vous réveiller à nouveau et il tourmenterait votre âme jusqu'à ce que votre cœur cesse de battre.

Je vous sens frémir mes amis, auriez-vous peur d'un simple mouton ? Il n'est pourtant pas grand-chose en comparaison à Whisper, la voix de la nuit. Whisper n'a pas de forme, elle n'est qu'un chant perdu dans la nuit, une voix douce, enfantine et cristalline qui vous pousse à commettre l'irréparable. Elle se glisse dans votre tête et vous indique un chemin à suivre, sa voix est si pure qu'elle vous ensorçèle et vous empêche de lui résister. Elle vous conduit près d'un arbre où de nombreux cadavres en décompositions pendent, accrochés aux branches par des morceaux de cordes usées. Ne vous en faites pas, elle ne fait que vous montrer l'arbre aux pendus, cet arbre où de nombreuses âmes sont venues s'éteindre ; en proie au désespoir.

Vous continuez ensuite votre chemin près d'une falaise où vous apercevez une femme se jetant dans le vide. Elle est rousse et habillée de la même façon que les femmes de la renaissance. Elle vous regarde et elle vous supplie de l'aider avant de se laisser tomber en arrière et de s'écraser plus bas sur les rochers caressés par la mer. C'est alors que le charme opère, Whisper vous demande de la rejoindre, elle vous fait croire que c'était elle sur la falaise et elle vous pousse à sauter dans le vide. Avec un peu de chance votre cœur s'arrêtera pendant votre chute mais si par malheur vous touchez le sol et que votre cœur bat toujours vous serez condamné à rester brisé sur les roches et à souffrir de vos nombreuses fractures jusqu'à ce que votre cœur prenne pitié

de votre souffrance.

Chapitre douze - Dante, le bourreau

Après cette nuit passée à vous raconter toutes ces horreurs, nous allons reprendre le cours de notre voyage, non sans oublier de remercier notre cher Bone pour son hospitalité. Reprenons le chemin de pierres en ardoise et partons vers le nord du village afin de sortir enfin de cette forêt mais prenez garde à ne pas vous approchez trop près de l'homme qu'on voit là-bas. Il est un géant de plus de deux mètres de haut portant une longue cape noire qui recouvre son visage grâce à la longue capuche rabattue sur sa tête. La grande hache ensanglantée qu'il traîne derrière lui est en fait l'arme idéale pour mettre fin aux battements de votre cœur de manière rapide et indolore. Sa lame est si tranchante qu'elle vous coupera en deux, transperçant votre cœur, en l'espace d'une seconde.

Dante erre à travers Delirium, tantôt dans la forêt, tantôt près de l'hôpital ou tantôt près du canal à la recherche d'âmes blessées qui ne supportent plus leur condition. Vous l'aurez deviné, Dante est un bourreau qui, d'une certaine manière, fait le bien autour de lui. Le seul défaut que nous pouvons pourtant lui accorder est qu'il a horreur des visiteurs qu'il envie de pouvoir mener une existence décente en dehors de Delirium. Sa jalousie compulsive le pousse à se servir de sa lame pour enfermer à jamais les étrangers dans le village afin qu'ils subissent le même sort que ses habitants.

Soyons silencieux et passons derrière lui dans la plus grande discrétion possible, s'il venait à se retourner ce serait notre fin à tous et je trouve regrettable de mourir maintenant alors que nous sommes en si bon chemin ; voyez là-bas, j'aperçois déjà l'atelier de Vladimir.