Le contrat est signé. **Maïale**, qui se prétend humaine bien que tout dans son attitude prouve le contraire, les conduira jusqu'à la cache secrète de la Guilde des roues située au cœur des **marais de Noln**. Forte de ses nouvelles interactions avec les failles, Shade a ressenti des picotements inhabituels dont l'origine, selon elle, ne fait pas de doute. Quelque chose ou quelqu'un provenant de **CraGrapid** la contacte. Les nouvelles sont plutôt alarmantes. Hormis les membres de l'Ordre protégés par un point chaud, tous les autres sont désormais en danger. Toujours pas de nouvelles de Ligeia.

De son côté Djalesh réfléchi. Oui. Il tente d'élucider cette énigme qui, telle une épine plantée dans un pied, le tourmente. **Que se passe-t-il avec sa déesse Nécrophoria ? S'agit-il d'un mythe, d'un concept comme le prétend le nécromancien** ? Une petite discussion avec cet ami pressé de dépérir s'impose. L'entretien s'avère infructueux. Néanmoins, ils abandonnent Salios sans regrets. Comment quitter les lieux sans paraître fuir devant des assaillants tout en renforçant la position d'un allié ? Suivez l'exemple. Arrangez-vous avec cet allié de circonstances, connu comme étant un riche aventurier de l'endroit. *Faites répandre la rumeur que vous auriez accepté son offre généreuse -20 000 gp- afin de vous retirer tout en laissant sauf les habitants des lieux. Votre heureux donateur en sortira grandi.*

Est-ce la chance, l'habilité de leur guide ou le fruit du hasard ? Leur voyage jusqu'aux abords des marais se déroule tranquillement, à peine interrompu par des accrocs sans importances. Ils traversent tout d'abord une plaine caillouteuse perturbée par les cris plaintifs des mouettes, suivie d'une zone collinaire dénudée dont la désolation frapperait même les âmes les plus endurcies, pour enfin atteindre leur objectif.

> *Une brume erratique et discontinue plane sur les marais de Noln. Le climat y est semi-tropical et la température élevée. Une lumière souvent phosphorescente baigne les lieux, provoquant des troubles du sommeil. Le son se propage étrangement, feutré par endroit, presque atténué -il faut parfois s'égosiller à plein poumon pour s'entendre-, sonore un peu plus loin. Plusieurs îlots éphémères constitués de boues agrégées solidifiées attirent les êtres vivants qui cherchent un reposoir. On devine noyés dans des cercles lumineux bilieux, d'autres îlots stables atteignant pour certain deux kilomètres. Des nomades s'y installent parfois ainsi que les barbares de Noln quand ils se réunissent. Des sentiers bordés d'ajoncs aux fleurs blanches pourvus de*

longues épines tranchantes et toxiques fendent les eaux fangeuses. De larges et profondes poches d'eau aspirent la clarté des marais. On dit que ces eaux renfermeraient des monstres amphibiens effrayants. Des plaques de boue collante emprisonnent les imprudents qui ont eu le malheur de s'y aventurer. ***Des barbares dits « de Noln » et des crapauds-lézards*** *se livrent une guerre territoriale terrible. Malheur à ceux qui osent s'immiscer dans ce conflit atavique.*

Ils progressent lentement, se glissent dans les pas élastiques de Maïale, laquelle s'arrête parfois, humant l'air le cou tendu prête à bondir, tout en grignotant un morceau de cuisse d'un gobelin, évitent ces redoutables crapauds qui, fort heureusement, tout occupés à leur vilenie, ne les ont pas vus. Des libellules géantes et des amphibiens agressifs les ralentissent. Anecdotique. Il en faudrait plus pour entraver leur marche. A moins que ces deux squelettes lourdement armés ne changent la donne. Tandis que Maïale les dévisage l'air hautain, agacée par cette rencontre inopportune, Djalesh engage des pourparlers. Ouf ! Le pire a été évité.

La margelle d'un puits émerge dissimulée par un épais rideau de broussailles épineuses. Pas de traces, nulles odeurs. Comment Maïale a-t-elle pu s'y retrouver ? D'ailleurs, sa mission est terminée. Elle les quitte. Elle retourne sur ses pas. Qu'a-t-elle donc en tête ? Hum… ce ne sont pas nos affaires. Voyons plutôt ce puits.

MF-Level 13-1, monoclassé