La modeste maison de Lady Gayad se révèle un habitacle solide. Bien à l'abri à l'intérieur, ils ourdissent de sombres complots à l'encontre des deux êtres ignorants de ce qui les attendent. Autant s'en remettre aux bonnes vieilles méthodes qui ont prouvé leur efficacité. Shade convoque un élémentaire d'eau. Accompagnés de ce partenaire rustre mais vigoureux, ils sèment la terreur autour d'eux. La réponse ne se fait pas attendre.

> *Voici le premier des protagonistes qui répond à l'appel. Djalesh le reconnait. A moins que cela ne soit son frère jumeau ou son sosie, il n'en est plus très sûr car cet adversaire se montre bien plus coriace que lors de leur dernière rencontre. L'elfe aux traits creusés et aux regards d'ardoise dans lequel se disputent la folie et l'arrogance n'attend pas pour entamer les hostilités. Faille d'eau, tornade, séisme,… rien ne manque à sa panoplie qu'il orchestre avec brio. Les effrontés encaissent, plient, fuient mais ne rompent pas encore. La situation s'envenime. Les cheveux hérissés de flammes, tout ruisselant de lave, le second fait son entrée. Il tient une opale qui brille de mille feux. Le temps suspend son vol. Quand le feu rencontre l'eau, une explosion de son, d'énergie et de lumière éclatent et s'abattent sur l'ex cité Gax, déjà meurtrie dans sa chair.*

Nos héros ne sont pas venus pour assister à ce balai de couleurs et d'ondes sonores. Ils se replient chez leur hôtesse providentielle. Elle semble surprise par ce vacarme aussi violent que soudain. Les gravats qui obstruaient hier soir l'entrée de la maison ont disparus. Ils flottent dans les airs, autant de tâches grises dans un ciel nu sans brume. Quel est ce prodige ? La cité est dévastée. La vie la quittée. Que sont les crapauds devenus ? Désormais, plus rien ne les empêche de rejoindre les jardins du temple tandis que Lady Gayad attend son mari sans que l'on ne sache l'issue de la rencontre.

Ils accostent sur les rives de l'île. **Trois elfes ailés les accueillent,** l'arc pointé dans leur direction. La tête étirée, ils tiennent plus de l'oiseau que de l'elfe ; le teint vert bouteille, les yeux de même couleur, un sourire sardonique indéfinissable qu'ils portent tous sur leur visage imberbe et sans ride. **Non, ils n'ont rien d'elfes finalement.** C'est d'une voix aigrelette que le plus avancé des trois leur adresse la parole. Propos incohérents. Ils doivent choisir quelqu'un parmi eux. Dans quel but ? Agacé, Djalesh le tue sans coup férir. Les deux autres n'ont pas bougés. Et toujours ce sourire malsain qu'ils arborent sur leur visage

décidément cruel. Alors ce sera Ailhiance. Pourquoi lui ? Parce que. Le mort se relève. Ses blessures se sont refermées. Satisfaits ils les guident plus avant dans le jardin. Douze autres personnages identiques aux précédents sont assis en rang d'oignons sur des bancs de pierre autour de deux fontaines vides. Le visage rivé vers les nouveaux arrivants, ils arborent ce même rictus dérangeant. Deux d'entre eux se lèvent et sautent lestement dans la fontaine. Ils se font hacher menus. Les fontaines se remplissent lentement du sang de leurs victimes expiatoires dans des bruits de succions sinistres. Les autres les regardent sans émotion. Plus loin, deux crapauds se balancent le long d'une corde suspendue à un portique alors qu'une corde vide attend son futur occupant. Celui qu'ils ont choisis, peut-être ? Dans un même mouvement, douze elfes se jettent sur Ailhiance, se désintéressant de Shade et Djalesh. Leurs plaies se referment si vite… lacérés, découpés, toujours ils reviennent. C'est un monceau de jambes, de bras qui s'est abattu sur le malheureux Ailhiance. Ils le traînent, le tirent, se rapprochant dangereusement du portique et le nœud coulant qui patiente. Shade s'énerve. Des tentacules surgissent du sol aux pieds des elfes et les enserrent puissamment. Ailhiance a disparu dans une forêt de bras, de jambes et de tentacules… On y voit plus rien. Laborieusement, ils soustraient Ailhiance d'une mort assurée.

Inclusion d'une scène dont la temporalité est imprécise: **voir Scène 1 Gax**

> ***Le temple a semble-t-il résisté au désastre*** *qui a emporté la cité de Gax. De ci, de là des fissures ont fait leur apparition. Des pans de murs se sont effondrés sans pour autant dévoiler l'intérieur. La construction est édifiée d'un seul tenant. Les murs sont de couleur charbonneuse, comme s'ils avaient été soumis à d'intenses températures. Aucune lumière n'émaille du temple. Les particules d'or et d'argent se sont glissées dans les fissures, dessinant de jolies arabesques. On ne discerne aucune ouverte dans l'édifice hormis la porte d'entrée cyclopéenne. Alors qu'ils avancent précautionneusement, des tracés couleur or et argent esquissent des formes aux allures suggestives. Un prélude à ce qui les attend à l'intérieur. Ils ne seront pas déçus.*

Une salle imposante aux couleurs rouges qui jurent se dévoile sous nos yeux écœurés. Des fresques défraîchies laissent entrevoir des scènes de débauche

dignes d'un temple dédié à Nésaé. Des globes disposés régulièrement dans des alcôves répandent une lumière criarde. Des hommes et des femmes enchaînés à des caryatides obscènes. Tous morts… pourtant du sang s'écoule de leurs blessures. Soit des personnes viennent de les y attacher, soit cela relève de la magie. Ils n'ont pas le temps d'étudier la question. **Des crapauds en petites tenues font irruption tout en se dandinant vers eux tandis qu'une succube nue danse sur un piédestal**. Une musique endiablée accompagne la scène grotesque. Djalesh avec sa faconde coutumière résume la situation : « ça ne me fait pas bander ». Lui, peut-être pas, mais que penser d'Ailhiance qui se rue vers la succube ? Il faudra encore que Shade et Djalesh le tirent de ce mauvais pas. Une habitude désormais. Ils ont occis les crapauds mais la succube a décampé.

MF-Level 13/13 – 1