

Beaucoup rêverait de passer leurs vacances dans un cadre idyllique tel celui d'ArtEclat. Une sorte de club Med pour aventuriers. Ici, les oiseaux pépient insouciant, le feuillage des érables qui ont revêtu leurs couleurs d'automne ondule gracieusement bercé par une brise rafraîchissante, le ciel flamboie dans les tons vifs orangés digne des plus beaux soleils couchants. Malheureusement la paire d'aventuriers qui s'est échouée dans ce coin plaisant n'apprécie pas à sa juste valeur son caractère céleste. Et, quand une licorne devenue femme, enserme dans ses bras tendres Djalesh, dit l'inquisiteur, ce dernier explose de rage !

◆ « *Je veux tuer* » vocifère t-il à qui veut bien l'entendre.

Or le meurtre mène tout droit à la prison. Tous les vivants d'ArtEclat, qu'ils appartiennent au règne animal ou végétal, se ligueraient contre les contrevenants, les captureraient et les jetteraient dans **les terribles prisons** où attend le non moins terrible **Bâalor, le Gardien**. Selon les dires de Naxalie, nul n'en réchappe.

◆ *Quel est son rôle ici ? Son rôle se borne à accompagner. Elle ne divulguera rien. Shade s'énerve. A quoi sert-elle ? Elle constitue une garantie pour eux vis à vis des autres personnes de ce monde. On les identifiera instantanément comme « des invités » puisqu'elle les accompagne (???)*.

D'ailleurs il existe un lien indéfectible entre elle et Djalesh qui n'est pas circonscrit à ce monde. Ils forment un couple que rien ne saurait séparer. Et si, dans un autre monde, il faut qu'elle évolue vers autre chose qu'une licorne, elle le fera. Sa vie est conditionnée à celle de Djalesh. Une preuve ? Quand Djalesh tente de la frapper avec son épée, c'est Mosaûl qui gémit... La licorne se montre menaçante. Aucune force, quelle qu'elle soit, ne s'opposera aux liens qui l'unit avec Djalesh. **Si cet esprit mal luné -elle désigne Mosaûl dont elle a ressenti la présence- s'interpose encore entre elle et lui, alors elle le réduira au silence. Il n'y aura pas d'autre avertissement.**

Cela étant dit, ils se dirigent vers le hameau de **Monetenapole**. Une dizaine de chaumières s'agrange le long d'une large rivière. Des habitants disparates vaquent à leurs occupations. Ils saluent d'un geste amical Naxalie et lorgnent avec envie les deux voyageurs. Que retenir de leur incursion dans ce hameau ? Une auberge occupée par des brownies pénibles ; un elfe gris, dicit, *Yeux lointains*, expulsé

manu-militari par Djalesh ; des centaures encombrants, dont l'un d'entre eux, le bien nommé *Pas altier*, recueille la palme de la bêtise et de la lourdeur ; des firbolgs maçons bien occupés ; *Doigts de fée*, un brownie joaillier bavard sinon jaseur ; des sirènes qui barbotent dans des baquets et autres oliphants qui ramassent des branchages. Un androsphynx affublé du nom vaniteux de *Puits du savoir* qui, en l'occurrence, ne sait pas grand-chose, hormis que *Porte-livres* doit savoir. Du moins ils l'espèrent.

Un temple d'**Ectélion** jouxte le hameau. Ce temple en pierre, joliment entretenu, est protégé par diverses statues à l'effigie de la divinité ou de femmes sans visage. En remerciement de leur visite, ils ont reçu un Quest qui les contraint à se rendre **au centre de Piétra**. Cela tombe bien finalement. Shade en a profité pour se baigner en compagnie de deux sirènes qui offraient un service de massage fort agréable. Djalesh, toujours aussi pudibond a décliné l'invitation. Il faut dire que la licorne ne le laisse pas indifférent. Cela faisait si longtemps... Cette visite du temple n'aura pas été inutile. **Une tapisserie** remarquable brodée en mailles d'or et d'argent **représente deux personnages accompagnés d'un loup**. En avant plan, **un elfe gris** se tient debout, le regard fier fixé droit devant lui. Ses yeux d'ardoises intrusifs observent les promeneurs. Accrochée à sa ceinture, **une lanterne éteinte** attire leur attention. Ce peut-il que cette lanterne soit celle que Djalesh -non Lehjdas- recherchait dans un autre monde ? Auprès de lui, **un loup de grande taille** au pelage gris sombre est assis, ses yeux ambrés rivés sur la lanterne de son compagnon. Au second plan, on devine noyé dans une brume **un être inquiétant aux yeux jaunes maladifs** affublé d'une couronne d'un blanc laiteux qui flotte au-dessus de sa tête.

La licorne *Chasseresse sempiternelle* a accepté de les escorter jusqu'aux **marais de Bellepasse**. Par la suite, il leur sera aisé de rejoindre le centre de Piétra. Ces marais n'ont rien de comparable ceux de Noln. Ni brumes, ni sables mouvants ou crapauds agressifs pour venir troubler leur progression. De larges bandes de terre encadrées par des rangées de massettes zigzaguent au sein d'une eau vive et colorée. Des effluves de jasmin les enveloppent de leur parfum enivrant. Ils repoussent négligemment quelques odonates prétentieux. Au loin, émerge une haute tourelle posée sur une bâtisse en pierre. Sans doute le centre de Piétra.