La lanterne du fou flamboie. Le ciel blanchit. Des vagues de joie et de gaieté déferlent sur ce monde clos. Il en faudrait plus pour susciter de l'émotion à ces deux êtres sans cœur. Il n'est pas sûr que les habitants d'ici soient indifférents à ces sollicitations.

Réceptif leur fournit un plan d'ArtEclat. La partie de chasse peut commencer. Après examen de la carte, ils décident de se rendre au **village de Monetenapole**. C'est une partie de poker qui s'engage avec, pour enjeu, la vie d'Idaûle. Shade se plonge dans les rêves de leur frère Idaûle afin d'orienter sa décision. Une liesse irrépressible s'est emparée des villageois. La foule mue par un trop plein d'allégresse converge vers l'auberge. Des odes au bonheur sont déclinées à l'infini en l'honneur de leur souverain bien aimé. Inutile d'attendre quoi que ce soit de la part de *Bras épais* et de l'*Ingénieuse*. L'épée en adamandite ne se fera pas dans ces conditions.

> *Ils retournent examiner leur point d'arrivée sur ArtEclat. Une surprise les y attend. **Ziun** tourne enragé autour de la plateforme. Une silhouette ratatinée est étendue sur le sol, un mince couteau sombre et effilé planté dans les omoplates. Il s'agit d'**Idaûle**. Quelqu'un les a devancés. L'attitude du skeleton warrior indique qu'il n'est pour rien dans ce meurtre. Un acte d'un assassin, cela ne fait guère de doute. Alors, que fait-on ? Chacun repart de son côté, tout en maudissant cet acte de trahison ? C'est sans compter la haine de Mosaûl, l'arrogance de Djalesh et la droiture de l'homme de Loi. Ils veulent en découdre. Personne ne cédera.*

Shade se tient en retrait. Du moins, le temps que Djalesh encaisse le premier coup de son adversaire. Ce dernier cogne dur et le visage grimaçant de douleur de son compagnon annonce un combat compliqué. Ziun est entouré d'un halo magique que Shade s'échine à dissiper. Djalesh frappe mais ses coups sont en partie absorbés par l'épée du skeleton warrior. Sa couronne le repousse. Ziun se téléporte, se soigne, replace le halo que Shade avait neutralisé, assène ses coups de butoir sur Djalesh, évite Mosaûl. Djalesh, se soigne, frappe, évite ou tente d'éviter les coups d'épée de Ziun. La chance tourne. Entre deux halos magiques, Shade est parvenue à arrimer Ziun au sol. Il ne partira plus. D'autant que Djalesh exulte. Il vient de lui trancher la jambe. Son compte est bon et Djalesh se prépare à l'achever. Stupeur ! Sa jambe se reconstitue ! Tout est à recommencer. Le combat reprend, interminable, à l'issue incertaine. Un coup du sort –certains

évoqueront la marque du destin- expédie Ziun dans le monde qu'il n'aurait jamais dû quitter. **Djalesh lui tranche magistralement la tête. Ils exultent.**

Quant à Idaûle, il est bien mort. Inutile de tenter de le ranimer. Celui qui a commis cet acte ne lui a laissé aucune chance. Qui cela peut-il être ? On en appelle aux forces végétales, on se penche sur le passé. Une ombre froide s'est glissée derrière leur frère. Elle l'a poignardée. Du travail propre accompli par un professionnel aguerri. Peu de personne sont capable d'agir ainsi. Leur nombre se restreint encore si l'on se souvient que l'on se situe sur ArtEclat, une poche guère accessible au tout venant.

Retour au village de Monetenapole. L'arme de Djalesh n'a toujours pas été façonnée. D'ailleurs, ils n'ont pas commencés. La nuit venue, **Shade suit furtivement leur amie la licorne qui a des envies de promenade nocturne.** Cette dernière se dirige vers la plateforme où gît le cadavre d'Idaûle, extrait l'arme de l'assassin, flanque un coup de pied rageur à la masse inerte, puis se dirige vers une des masures du village. La porte s'ouvre. Elle remet l'arme à celui, ou celle, qui se tient dans l'embrasure de la porte. Shade ne parvient pas à discerner ses traits. Aucune parole n'a été prononcée. La licorne rejoint Djalesh, lequel dort du sommeil du juste.

Interrogeons la maîtresse du savoir. Leur protecteur n'a pas souhaité grossir ses frais. L'armure de Ziun conviendra en guise de transaction. Ainsi, leur bienfaiteur n'était autre que Shade ou Hadès ou une autre de ses dénominations. Les temps s'entrecroisent à nouveau. Ce phénomène se produit à chaque rencontre avec une des **Entités**. Y a t-il quelqu'un ici qui… **Laïxa** se retire soudainement. Djalesh appelle **Xanaelle**. Quelque chose qui relève de l'anormalité mêlée à de la confusion se déclenche. Cela relève t-il du rêve ? Shade aperçoit la licorne se lever, apposer ses mains sur la tête de Djalesh dans un geste attendrissant, lui susurrer à l'oreille quelques mots. ***Shade a crû entendre à bientôt.*** La licorne s'est dirigée vers la fenêtre qu'elle a enjambée. L'impression d'un songe s'efface brutalement.

> ***Maïale*** *fait une entrée fracassante dans la chambre. « Alors, mon petit préféré, on nous réclame ?? » Pour une fois, la femme araignée n'est pas venue pour les importuner. Elle veille sur eux. Faut-il s'en réjouir ? Elle continue son monologue. Les enjeux sont importants. Le maître des ombres attend beaucoup… il eut assouvi sa vengeance.* ***Votre frère aura commis un acte***

> ***irréparable**. Le châtiment serait juste et nécessaire. Il sert d'exemple. Croyez bien que vos confrères l'apprendront. Nous nous en chargeons.*

Dans cette affaire **la Main** paraît impuissante. Un nouveau jeu ? Un tissu de mensonges ? Est-ce l'énergie libérée par la lanterne qui la limite ? Le fait de se trouver sur ArtEclat ? L'influence du démon Lord Shannotsûul ? Ces cavernes évanescentes d'Akwest Babasak. Existe t-il des règles tacites que même la Main ne saurait transgresser ?

> *Avant de disparaître, elle leur délivre un message, qui relève plus de l'avertissement… N'irez pas vous jeter sans préparations dans les prisons. Un traquenard sans échappatoire possible. Il aurait fallu chercher du soutien auprès de **ma louve**… L'importance de la louve dépasse la sphère d'influence de son Pentacle. Il s'agit de la seule Princesse démone qui conserve son nom par delà les mondes. Une caractéristique qui implique… quoi au juste ?*

MF-Level 14/14-4