La seule personne qui puisse éviter la déroute dans les prisons serait « *la louve* ». Alors, ils l'attendent. Une petite sphère virevoltante fait son apparition. On l'appelle « *l'Aède* ». Ce dernier se déplace de cité en cité, raconte l'histoire des mondes, relate les hauts faits des personnages légendaires et dépeint les évolutions des territoires. Ce narrateur infatigable connu aussi sous le nom de « **Mentor** » n'est pas venu pour les instruire mais pour délivrer une sentence. Il n'a pas oublié comment **Asumôl** l'a traîtreusement poignardée. Il est venu pour le lui rappeler. Il n'hésitera pas à invoquer **Tiomèthe**, *le vengeur,* pour réparer cette offense. Dés lors que Lehjdas la délivrera, et l'Aède est prêt à le remercier pour ce geste, l'Aède et Tiomèthe fonderont sur lui. Qu'importe les conséquences.

Lornah, le noble étalon, les conduit jusqu'à la cache de **Cinielle**. Cette femme vit loin de l'agitation humaine, dans une grotte indigente aux abords des hauts-monts, à l'orée des grands conifères maléfiques. L'entrevue se déroule sereinement à l'image de vieux amis qui ne se seraient pas vus depuis longtemps.

Doit-elle suivre son frère dans sa folie et accepter cette logique infernale ? Elle en convient, l'épreuve des cavernes n'est qu'une duperie destinée à flatter son ego. Les otages n'ont guère de chances de s'en tirer. Il faut imaginer combien il l'a minutieusement préparée, comment il a étudié et testé chaque difficultés. Combien de prisonniers sont-ils morts pour le divertir ? Les seuls qui en ont réchappé occupent les postes insignifiants de reines et rois des prisons. Cruelle ironie pour ces êtres qui se croient tout puissant. Doit-elle songer au sort de son frère **Anepthûl** qui se languit d'**Armanthe** ? Un dilemme délicat… mais **Maïale** les soutient, alors sa décision est prise. Elle se retire.

Texte introductif lors de l'incarnation des personnages

> *Résolus, **Seadh, Cinielle et Aldjesh** se lèvent. Ils sont fourbus. Les combats contre les serviteurs du magicien fou les ont épuisés. Ils ont accepté son marché. Avaient-ils le choix ? Ils iront chercher « **la lanterne des éléments** » dans « les cavernes sans issues ». Ils abandonneront Cinielle, leur compagne d'aventures aux mains de son ravisseur. Étrangement, celle-ci ne paraissait pas inquiète du sort qu'il lui réservait. N'avait-elle pas esquissé un sourire à l'idée de cette situation grotesque ?*
>
> *Ils espèrent libérer **Liacinah** qui s'est engouffrée seule dans les cavernes. Elle*

*était jusqu'alors toujours parvenue à se tirer d'affaires. Elle a dû faire face à des résistances inattendues… à moins que les plans étaient erronés ? Liacinah avait subtilisé le temps d'un conte les plans des cavernes à un célèbre raconteur d'histoires. Ce dernier les avait, selon ses dires, acquis auprès d'**Axila** elle-même. Liacinah avait tenté de les recopier mais seule Cinielle avait compris les anagrammes sibyllins du parchemin. Liacinah les avait mentalement enregistrés avant de les remettre à leur place. Ils s'étaient stupidement laissés convaincre par l'acrobate de la laisser s'y rendre seule. Elle avait argué que dans ce type d'endroit, ils la gêneraient dans ses déplacements. La lanterne en mains, il aurait été aisé de déjouer les projets du magicien, puis d'amadouer ses serviteurs sur Tecaltra -tous dévoués sinon aliénés à sa cause- et enfin de s'introduire dans le mausolée d'Arepit, porte d'entrée d'**Ombralie**. **Algolzith**, le nécromancien de l'ombre leur avait certifié qu'il s'agissait d'une des voies d'accès au **royaume des ombres**.*

Le magicien fou, cet elfe fantasque et imprévisible, les attendait à l'endroit où par un phénomène curieux les collines pelées et arides de Galo laissent la place à des cataractes spectaculaires. Là-bas, les chutes d'eau se jettent dans une fosse étirée en longueur de plusieurs centaines de mètres. Le vacarme aux alentours est assourdissant. Par un phénomène étrange, ce son ne se propage pas au-dessus de la fosse de sorte qu'un silence inquiétant règne aux abords du trou béant. La fosse est ceinte par une corniche large et sécurisée. Trois ponts cintrés l'enjambent et offrent une vue plongeante en contre-bas. Une dizaine de bakus, ces bipèdes massifs à l'allure de pachydermes, glissent le long des rigoles, plongent dans les larges vasques puis recommencent guillerets dans un balai interminable.

L'elfe éclate de rire. Il leur tend un petit sablier qui répand une étrange odeur. Le sable fin de couleur oranger lèche le verre, y adhère et, défiant les lois de la gravité, s'élève le long des parois sur quelques centimètres. Il exhale un parfum mortel dont seul le fou détient l'antidote… Cinielle captive, il s'agit pour lui de la seconde garantie de les voir revenir à bon port.

Un fou, sans-doute, mais machiavélique. Ils ouvrent le demi-cylindre de pierre et

se glissent à l’intérieur. Celui-ci se referme sur eux dans un bruit sourd, telle la tombe se rabattant sur son gisant. Après une descente interminable, la porte s’ouvre.

Entrée dans les prisons d’ArtEclat

Il fait froid et sombre. Des bancs de sable épars saupoudrent un sol rocailleux et poussiéreux. Des fissures serpentent le long des parois granuleuses et poreuses. Quelques blocs proéminents enchâssés telles des verrues dans une peau malade forment des saillies et obstruent les passages. Des anfractuosités atteignant parfois la taille de larges niches balisent l’enfilade de couloirs étroits et tortueux. Le son se propage sans aucune logique, du simple écho, réverbéré par les parois au son étouffé et feutré. Des suintements sans que l’on ne distingue une quelconque source d’eau accompagne leur progression. Soudainement, le silence est déchiré par des hurlements inhumains. Que de réjouissances en perspectives.

Ils délaissent une succession de grottes qui s’apparenteraient à des éléments d’un organisme vivant, déjouent les pièges magiques et mécaniques, repoussent les assauts de créatures cauchemardesques. Lentement, ils s’épuisent tandis que le repos les fuit. Enfin, trois « intellect devorer », retenus par de lourdes chaînes barrent le passage. Seadh se téléporte mais ne parvient pas à l’endroit qu’elle escomptait. Aldjesh agonise paralysé sur le sol. Il retrouve peu à peu la sensation de ses membres mais il aperçoit les pattes puissantes s’abattre sur lui. Bref, les voici en mauvaise posture.

MF-Level 14/14-5