

Seadh s'évertue à rejoindre **Aldjesh** mais la voie éthérée est encombrée. Des rats immatériels aux crocs proéminents essaient de la croquer, un manteau mobile manque de l'asphyxier, et quand elle croit avoir déjoué l'attention de ses prédateurs pressants, une trappe l'éjecte vers l'inconnu. De son côté, son compagnon est tiré d'affaires. Le dernier de ces adversaires s'effondre sanguinolent quand une femme spectrale à la chevelure léonine fait son apparition. Elle n'a pas de visage. Aldjesh se tient sur ses gardes. Les longs doigts flasques de la femme, polypes hideux d'une espèce dégénérée, se tendent vers les trois cadavres qui gisent sur le sol. Des soubresauts traversent leurs corps inertes, puis, tels des automates qui auraient été remontés, ils se redressent. Ce n'est pas un hasard si son hôtesse s'appelle « *la régénératrice* ». Son action accomplie, elle disparaît. Aldjesh est consterné. En espérant ne pas la revoir de ci-tôt. Tout est à recommencer mais il n'est plus paralysé. Il lève son marteau et l'abat sur la première cervelle qui lui fait face. Il aura raison d'elles. Mais que fait Seadh ?

Seadh émerge dans une caverne envahie par des toiles d'araignées. Certains fils, qui s'apparentent plus à des filins phosphorescents, traversent de part en part cet endroit de cauchemar. Des myriapodes de petites tailles grouillent à ses pieds tandis que d'autres, beaucoup plus imposants, se dirigent vers elle. Il s'agit de nettoyer tout ça. Elle active sa rod. Les toiles s'embrasent, ses assaillants rôttissent. Seadh profite de cet instant de panique pour fuir mais les imprévus se succèdent. Au cours de la débâcle, une monstruosité s'est glissée dans son dos et bloque la seule issue visible de l'ancre des arachnides. Comment ne l'a-t-elle pas entendue ? L'araignée se dresse et ses multiples yeux la toisent de toute sa hargne. Seadh s'éclipse à nouveau. Par chance, elle revient à son point de départ. La télépathie ne fonctionne pas. Que faire sinon attendre ?

Après avoir écrasé ses adversaires, Aldjesh se téléporte lui aussi. Peut-être se retrouveront-ils par hasard ? Il visite tour à tour, un pont branlant qui surplombe un précipice balayé par des vents violents alors que des démons juchés sur des boulets suspendus à des chaînes hurlent comme des fous, un pont cintré qui enjambe un lac dans lequel il aperçoit le large dos blanc et lisse d'une créature marine qui s'enfonce dans les eaux noires putrides, un corridor encadré par de hauts miroirs sans teints derrière lesquels une rumeur grandissante bruisse et d'où un bras noir elfique tente de le saisir, des galeries striées d'où s'élèvent dans le lointain des bruits de succions et de grattements, et enfin, une caverne entoillée

calcinée imprégnée par une forte odeur de cramé. Des amas noircis encore fumant jonchent le sol. Une épaisse fumée obscurcit la visibilité. Entre plusieurs volutes de fumées noires, il a cru distinguer des yeux rouges luire d'une lueur maligne. Il n'est pas seul. Il reçoit un bref appel télépathique de Seadh qui lui narre ses déboires. L'origine de la fournaise, c'est donc elle. Une chance qu'il ne soit pas sensible au feu.

Il profite de la confusion pour décamper. Il débouche dans une immense caverne sinueuse aux murs visqueux et lisses. Le sol est poussiéreux et parsemé de débris de blocs rocheux fragmentés. Des têtes d'hommes et de femmes décérébrées sont posées sur des scabellons. Assis dans une sorte de nacelle de toile, un mind flayer se balance négligemment. A une douzaine de mètres de lui, une créature reptilienne de type dragon aux yeux noirs couleur de suie et aux écailles marrons sales barbote dans une mare de boue. Voici **Mâlam**, le roi des cavernes. Il en est fier et le scande à qui veut bien l'entendre. En l'occurrence Aldjesh. Bon, il vaut mieux partir.

La télépathie de Seadh a été parasité par quelque chose. Il s'agit du bien nommé **Baâlor**, le gardien. Celui-ci propose de la rejoindre. Seadh stoppe la liaison et invoque un chat explorer le toboggan. Le félin se glisse lestement dans le conduit sombre. Elle maintient le contact avec l'animal quelque temps puis perd inexplicablement le contrôle de son esprit. Le gardien a capturé son chat.

Aldjesh se téléporte. Il se retrouve cerné par des rideaux formés de lambeaux de chairs qui pendent du plafond et obstruent deux passages. Des lianes balaient l'air et le blessent de leurs barbules acérées. Il reconnaît l'endroit. Ils étaient déjà passés par ici lors de leur arrivée dans les cavernes. Il se fraie un chemin parmi la forêt de verges mordantes et rejoint Seadh.

Par quel prodige son chat est-il devenu Baâlor ? Un face-à-face touchant empreint de respect mutuel se déroule dans un espace pour le moins incongru. Une jeune femme aux cheveux verts ? Oui, il l'a rencontrée mais elle n'est pas restée... Oui, le gardien détient la lanterne. Il la garde, c'est son rôle. Il ne la cédera pas à moins qu'ils ne le remplacent. Une charge honorifique à ne pas dénigrer. Ils peuvent compter sur lui pour que partout dans les mondes alentours la nouvelle se répande. Certes, ils ne bougeront plus d'ici... mais des aventuriers se presseront pour les défier afin de s'emparer de la Lanterne. Quoi de plus exaltant. Non, ils ne sont pas intéressés par la proposition.

Où aller maintenant ? Progresser et tenter leur chance vers des tunnels inexplorés. Ces cocons poisseux -des chrysalides en fait- qui pendillent sont bien étranges. Ces champs de tulipes rouges et de lotus noirs butinés par de grands papillons au corps bleu métallique et aux ailes jaunes bariolées de motifs cylindriques ne le sont pas moins. Et que dire de ces femmes nues aux fines ailes de libellules, aux yeux et cheveux bleus intenses. **La ressemblance entre ces femmes et leur amie Liacinah est bluffante.** Un air de famille, à n'en pas douter. L'une d'entre elle se dirige vers eux. Elle les invective, les menace puis, rassurée, tout s'arrange. Elle les conduit auprès *du roi Mâlâm*. Un brouillard glacé nimbe une demeure bien terne pour un prétendu roi. Il s'agit d'une caverne humide aux dimensions irrégulières saupoudrée par les débris des stalactites tombés du plafond. Ils discernent des parois vermiculées entrecoupées par des parapets et des corniches qu'une créature, sans doute le roi, aime à explorer. Un serpent aux ailes blanches de cygne et aux écailles chatoyantes bleutées s'extraie d'un des vermicules. Ses yeux de braise glissent sur eux et ses longues dents ivoirines claquent dans l'air.

Les présentations sont faites, leur interlocuteur ne se montre pas agressif. Il a cure de son titre qu'on lui a attribué. Ce jeu puéril auxquels se prêtent ses pseudo-concurrents l'indiffère. **Il a rencontré une femme qui répond à la description de Liacinah.** Cette dernière cherchait un moyen de s'insinuer dans la cache du gardien via une hypothétique trouée afin de lui dérober son bien. Depuis, il ne l'a plus jamais revue. Contrairement aux rumeurs infondées qui circulent, **il existe une sortie « aux cavernes sans issues »**. Il suffit de pénétrer dans la cache du gardien et de franchir le portail. Baâlor garde la Lanterne. Il n'empêche pas le franchissement de ce passage. Il faudra le persuader que vous ne tentez pas de dérober son trésor.

Il existe un lieu où ils pourraient se reposer mais on y accède uniquement par téléportation. Eu égard à l'amitié qu'il a noué avec votre amie du fait de sa proximité avec ses servantes, **Lamié**, la jeune femme ailée qui se tient à leur côté, les y transportera. A charge pour eux de se débrouiller par la suite.

MF-Level 14/14-6