

Comment rejoindre la citadelle depuis leur perchoir sans être remarqué ? Faudra-t-il s'en remettre à la providence ? La réponse tombe en effet du ciel sans qu'ils n'aient eu besoin d'esquisser le moindre geste. La citadelle est rythmée par une succession nyctémérale classique. La nuit, le pouls de la caverne ralentit, les lumières s'affadissent, l'activité des uns et des autres s'interrompt. C'est le moment qu'ils choisissent pour se téléporter sur l'un des balcons.

En dépit d'un symbole d'insanité placé sur la porte, ils s'introduisent dans une modeste chambre octogonale. **Un couple de gythianki dort paisiblement.** Deux proies sans défenses qui s'ajoutent à la liste innombrable de leurs victimes. Ce couple était retenu prisonnier dans la grotte sans qu'aucun lien visible ne les retienne en ces lieux. De fait -Shade et Djalesh ont pu le constater- la magie et les psioniques fonctionnent mal ici. Malgré leur expérience, les gythiankis n'ont aucune chance de s'extraire des méandres du labyrinthe. La Reine est en mesure d'en sortir indemne. **La Reine ? Le labyrinthe ?**

La Reine a pour nom la nuit. D'après ce qu'ils ont pu entrevoir, il s'agit d'une elfe drow drapée dans une épaisse houppelande noire emmitouflée dans un somptueux châle dentelé sombre. C'est bien la seule personne qui s'autorise à parler d'égal à d'égal avec le maître des lieux. Quant au labyrinthe, il s'agit d'un réseau de tunnels inextricables qui relie les différents plans d'I'Polia entre eux. Certains avancent que ces tunnels communiqueraient avec les autres mondes faillés...

Ils ne mettront pas longtemps à faire la connaissance avec la Reine. Elle est assise sur un tabouret face à un impressionnant orgue de cristal. Ses doigts caressent avec délicatesse et dextérité le clavier de l'instrument. Ils ont trouvé **Armanthe, la Reine des souterrains**, la femme des ombres dont le bourreau est épris. Celle qu'ils croyaient captive du **démon Lord de l'évanescence Shannotsuul**. Le châle qui la ceint irradie une magie d'une force que seule la lanterne du fou égale. **Ce châle est un noyau, le second parmi les cinq existants.**

La situation s'annonce compliquée si ce n'est impossible. Armanthe éprouve de l'affection, voire de la tendresse, pour ce démon qui l'a recueilli et s'est occupé d'elle jusqu'à ce qu'elle recouvre sa force physique et sa santé mentale. Elle n'a qu'un vague souvenir de ce qu'elle fut jadis et d'ailleurs elle refuse de se

remémorer. Elle préfère enfuir la vérité dans les profondeurs de son esprit. Il y a longtemps, **un elfe bizarre et railleur** lui a rendu visite. Il s'est moqué d'elle, de Shannotsuul, de tout le monde en définitive. Il semblait bien la connaître et lui a balancé à la figure les réminiscences des temps anciens. Elle s'est rétractée préférant fuir l'indicible. Il est parti en riant et elle ne l'a jamais revu.

Ils abandonnent Armanthe à sa musique et ses dérobades et rejoignent la source de pouvoir qui pulse non loin et qui attire inexplicablement Shade. En chemin, ils déjouent quatre sortes de caryatides qui en barraient l'accès. Ils font face à deux « statues / fantômes » de haute taille dont le visage est recouvert d'un voile noir ajouré. Ces statues -qui ne font qu'une, l'une étant le miroir de l'autre- dégagent une puissance qui impressionne Shade, de telle sorte que cela hypothèque qu'ils soient de simples fantômes ordinaires. D'ailleurs Djalesh confirme qu'il ne s'agit pas de morts. Shade pressent, non, sait qu'ils sont une manifestation du **maître-démon Iaarnud**. Elle est investie d'un pouvoir inattendu et découvre avec surprise sa proximité avec ce maître-démon que rien ne laissait augurer. Comment et pourquoi peut-elle si facilement communiquer avec lui, dans ce lieu reculé, protégé et contrôlé par Shannotsuul ?

Autant de questions dont ils peinent à lever le voile. Le mystère s'épaissit avec l'**inconnue Galathée** laquelle serait retenue aux abords du laboratoire d'**Alhoon, un dryder alchimiste**. D'autant que Djalesh aurait de fortes affinités avec l'inconnue susnommée. Une énigme. Alors ils communiquent et communient avec Iaarnud pour tenter d'éclaircir ces mystères... et Iaarnud leur répond.

MF-Level 16-15/3