Et s'ils essayaient d'en savoir davantage sur ce monde inconnu ? Ainsi, leur sœur que l'on qualifierait là-bas d'« **Arc-en-ciel** », serait la maîtresse des lieux. Comble de malchance, celle-ci ne les reconnaîtrait pas. Et si elle ne peux quitter ce monde qu'elle dirige, c'est que quelqu'un ou quelque chose l'en empêche. Ils poursuivent leurs investigations à coups de commune. On appelle ce monde Barbarie, un nom qui évoque le plaisir et la délicatesse. Il fait partie des monde d'I'Polia, à l'interface avec le monde élémentaire d'**Augh-Draom**. Formé à plus de 90 % d'eau, il serait peuplé de daemons, de démons et de créatures funestes endémiques.

Là voilà, celle qui asservirait leur soeur. Il s'agirait d'une de leurs consœurs, **Nosalie**, **une princesse démone ou âme**, qui excelle dans l'**art de l'envoûtement**. D'autant qu'elle serait accompagnée par l'**expert en torture**, **Inorgol**. En résumé, ce voyage n'aura rien d'agréable.

Ils partent tous les trois tandis que leur frère Ailhiance aura la lourde charge d'enquêter dans la ville portuaire d'**Uenodonn** en vue de dénicher de nouveaux débouchés commerciaux. De son côté, le **comte von Stradt** s'occupera du village de pécheurs.

Ils se dirigent vers les rives de la **mer Méandre** qui se trouvent au sud de leur territoire. Les flots sont démontés. C'est le moment de conjurer un élémentaire d'eau. Ils s'engagent dans le vortex. Le bruit à l'intérieur est assourdissant. Ils sont ballottés tels des bouchons dans un maelstrom… mais quelque chose se dérègle, leur guide perd de la consistance puis se dissout inexplicablement. Ils jaillissent au sein d'un grand lac au milieu d'une flottille de dauphins qui les accueille avec enthousiasme. Une forêt docile et agréable entoure ce lac idyllique. Le soleil brille dans un ciel bleu immaculé. Leur peau brûle. La clarté des lieux les aveugle. Il y a erreur. Ce monde n'a rien de démoniaque. Ils reviennent à leur point de départ.

Cette fois, **Galathée n'interférera plus avec l'élémentaire**… elle entre en transe. Djalesh la tient. Les voilà partis une seconde fois… Enfin, ils émergent dans les eaux sirupeuse et fraîche de Barbarie. Il n'y a personne pour les accueillir, pas âme qui vive. De ci, de là de larges vortex identiques à celui qu'ils viennent d'emprunter tourbillonnent au fond de l'eau. Ils remontent à la surface à l'aide d'un Find the path car, faute de lumière, le chemin vers la surface ne paraissait pas si évident à trouver.

Ils aperçoivent par le dessous, la partie immergé d'un petit ilot qui flotte tel un iceberg défiant les lois de la gravité. Mais leur étonnement ne s'arrête pas là quand ils transpercent enfin l'enveloppe liquide. Une pluie diluvienne s'abat sur une mer sans fin. L'air, qui est heureusement respirable, charrie d'innombrables particules multicolores qui obstruent la vision. Des éclairs scarifient le ciel et s'abattent sur les flots avec fracas. Des écharpes de nuages bourdonnants diaprent un ciel oranger sans relief. La pluie ne provient pas de ces nuages pitoyables qui fuient on ne sait quel danger, mais de ce ciel dépourvu de soleil et de lune.

Ils n'ont pas le temps d'admirer le paysage car **une flaque pourprée hérissée de pics d'environ un mètre de diamètre** glisse du rocher et se dirige vers eux. Shade la désintègre. La messe est dite. On ne plaisante pas dans la famille. La nage est un mode inapproprié eu égard à leur rang. D'autant que cela use les organismes.

Ils décident d'emprunter la voie des airs. Galathée et Shade montent deux pégases de brume tandis que Djalesh chevauche son nightmare. Voilà qui est mieux. Les sbires de Silune n'ont qu'à bien se tenir. Mais, une violente bourrasque de vent, suivie d'une autre plus violente encore, rabrouent l'ivresse de l'équipée sauvage… Le nightmare aurait les capacités intrinsèques de poursuivre son vol, en dépit des caprices du ciel, mais ce dernier pressent que le vol n'est pas toléré ici à moins de vouloir encourir les affres de dangereuses créatures.

Les voici à nouveau à terre, du moins, les deux premiers trottinent sur la surface de l'eau tandis que le troisième ahane en volant dans l'eau. On imagine le spectacle. Et maintenant, où se diriger dans cette plaine liquide morne sans relief ?

MF-Level 16-16/4