Ils délaissent la sorcière juchée sur son perchoir et s'engagent dans un long couloir qui s'étire sur plusieurs kilomètres. De profondes rainures lacèrent les murs en plusieurs endroits à mi-hauteur et de curieuses encoches arrondies jalonnent leur progression. A croire que quelqu'un a entrepris de boxer les parois ou que le couloir était trop petit pour lui. Et que dire de ces marques ovoïdes sur le sol et de cette bave gluante presque invisible sur le sol. Cela n'est guère engageant. Alors qu'ils se reposaient dans un « *rope trick* », Shade a entrevue une petite créature passer rapidement dans le couloir en contrebas… Par la suite, ils apprendront grâce à un « *see know the past* » judicieux qu'il s'agissait d'un Quasit. Que faisait-il ici ?

Le couloir aboutit à une salle carrée éclairée par une haute statue de cristal rose qui tournoie sur elle-même. Accolés dos à dos, un homme et une femme le visage digne et fier tiennent chacun un sceptre le bras tendu. Ils sont tous deux émaillés d'un magnifique médaillon en diamant. Tout indique que ces deux personnages incarnaient de hauts dignitaires.

Par malchance, leur « *Find the path* » ne fonctionne plus ici… Où se diriger? Ils préfèrent le passage secret à la porte. Ils s'en mordront les doigts. Que penser de cet endroit qui ressemble à une salle du jugement dernier ?? D'un côté des bouches incrustées sur un mur qui n'ont de cessent de babiller et de répéter inlassablement :

- « Qui, Quoi… pénètre ici… Nous questionnons, nous attendons vos explications… Qui, quoi, pénètre ici ? ». « Asseyez-vous, expliquez-vous, repentez-vous !».

Directement en face de ces bouches, des oreilles, elles aussi accrochées au mur, se tournent vers les entrants. Des chaises disposées en cercle au centre de la salle sont orientées vers deux trônes imposants. Assises, deux statues de pierre représentant une femme et un homme à la figure peu commode attendent les confessions des pénitents. Que nenni ! Ils ne s'appellent pas L'Indocile pour rien. Ils ne s'assiéront pas ! Tant pis pour eux. Les événements se précipitent et tournent à la débâcle. L'homme pointe son bâton vers Djalesh et le foudroie tandis que l'autre golem jette un « *blade barrier* » sur Shade… qui préfère déguerpir. Djalesh qui honnit tous ceux qui manipulent l'électricité pourfend son assaillant tandis que Galathée emprisonne l'autre golem mais…. mais, une machine de guerre fait son entrée par un passage dérobé. Il s'agit d'un golem de

métal argenté lourdement harnaché. Ses yeux rouges incandescents ricanent sous son heaume intégral. Il abat lourdement son fléau sur Djalesh tandis qu'il le fouette de son autre main. Le combat tourne court… Galathée et Djalesh se téléportent dans la salle initiale. De son côté Shade se croyait à l'abri dans ce temple apparemment abandonné mais des singes démoniaques -des Bar Iguras- en ont décidé autrement… Shade fuit une nouvelle fois et rejoint ses comparses.

Dépités, ils empruntent la porte. Après avoir traversés un laboratoire dévasté habité -pas pour longtemps– par des mille-pattes géants, **ils trouvent enfin la bibliothèque.**

Des milliers de casiers numérotés par les symboles habituels de Barbarie -Araignées, Oiseaux, Poissons, Salamandres et Hommes- précédés d'une série de chiffres de 1 à 10 recouvrent la totalité des murs de la pièce. Quatre petites tables de travail épurées sur lesquelles sont disposées un encrier, des parchemins vierges et un globe lumineux occupent le centre de la pièce. Dans un renfoncement, la bibliothécaire **Maphine** est assise derrière un bureau, l'air martial. Il s'agit d'une méduse au corps svelte et au visage agréable bien que sévère. Heureusement ses yeux mortels ne se posent pas directement sur eux… et sa chevelure serpentine est au repos. Elle accepte de répondre à leurs questions et de leur fournir des ouvrages s'ils retranscrivent des histoires originales afin d'enrichir la bibliothèque. Que raconter ?

Il y a beaucoup à dire et ils s'emploient à narrer plusieurs de leurs aventures depuis leur arrivée dans les Mondes faillés : leurs péripéties à Salios, les prisons d'ArtEclat et son monde fantasmagorique, le périple d'un aventurier dans le royaume des ombres ou les caractéristiques du monde des morts … Ils extraient des casiers les précieuses tablettes d'argile que leur désigne Maphine.

1. *Le premier ouvrage brosse l'histoire du monde de Barbarie : « Une ancienne civilisation formée par des hommes de grande taille -dont les vestiges sont encore visibles sur l'îlot principal de Barbarie- avait façonné à partir de matériaux divers un ensemble architectural fascinant. Ce peuple utilisait les éléments conjugués aux forces démoniaques pour asseoir sa domination sur ce monde. Ils révéraient une créature étrange mi-arbre, mi-poisson, dénommée Asthené'couathezor qui domptait les tempêtes climatiques de Barbarie. Cette civilisation reposait sur l'alliance de différentes forces*

élémentaires : l'araignée symbolisait la terre ; l'oiseau l'air, le poisson l'eau, la salamandre le feu et l'homme la folie. Ils avaient élaboré leur propre cosmogonie. Une caste s'était agrégée autour de cette divinité. Les habitants de ce monde travaillaient les matériaux, en particulier les raies de lune et du soleil, et avaient acquis un savoir considérable en la matière. Ils expérimentaient différents assemblages de matériaux en vue d'améliorer leurs propres corps, non sans des visées expansionnistes sur les mondes limitrophes. Au cours de l'une de leur expérimentation, une forte explosion se produisit provoquant l'effondrement de leur civilisation et la transformation de la population en golem »

2. *Un second ouvrage décrit le rituel complexe nécessaire en vue d'ouvrir le sarcophage du roi* ***Labor****. En principe, si le rituel est rigoureusement respecté, les radiants golems ne s'animent pas.*

3. *Un troisième ouvrage se rapporte à l'être dénommé* ***Asthené'couathezor*** *qui était considéré par les habitants de cet ancienne civilisation comme une divinité. Ils prétendaient que cet être avait le pouvoir de lever les enchantements et les intrusions de l'esprit et que celui-ci disposait de facultés auto-régénératrices exceptionnelles. Son pouvoir serait logé dans son coeur. La chute de la civilisation provoqua la dégénérescence d'Asthené'couathezor. Tout laisse à penser que cet être s'est réfugié dans les tréfonds de ce complexe.*

Dans sa grande mansuétude, la bibliothécaire offre à Shade un livre de sorts au grand désappointement de Djalesh…

MF-Level 16-16/10