Une nuit de repos. Une nuit de repos afin d'affronter cette pseudo-divinité et s'emparer de son cœur. Mais la vie regorge d'imprévus. Au petit matin Galathée a disparu. La veuve bien aimée et bien nommée apporte son lot de nouvelles qui ravisse les deux princes-démons à peine sortis des bras de Morphée. Elle n'est pas venue seule. Elle a escorté une gente dame indûment retenue par un geôlier qu'elle a su recouvrer à la raison. Elles ont voyagé ensemble affrontant les intempéries et les dangers. En chemin, elles rencontrèrent une âme charitable tout de voir vêtue qui offrit à la gente dame dévêtue les atours qu'il convenait à une personne de son rang. Puis, heureuse de ce présent, cette noble âme se retira main dans la main en compagnie d'une triste damoiselle inconsolable car cette dernière avait abandonnée son amant pour son bien.

La veuve et la gente dame reprirent leur chevauchée fantastique quand des voix les mandèrent. Elles suivirent alors ce fil salvateur entourées de noirceurs et de périls et es rejoignirent.

Ils ont reconnus **Ligeia**, que l'on surnomme désormais « ***la druide noire*** », en la personne de la gente dame. Une Ligeia plus charpentée nantie d'un marteau de guerre d'une qualité rare. La veuve quant à elle s'est éclipsée.

Ils sont prêts pour se mesurer à **Asthené'couathezor**. Ce combat se sera montré à la hauteur de leurs attentes. Les trois princes-démons durent s'employer, c'est le moins que l'on puisse dire. Le poisson-arbre gît sur le sol. Ils le dépècent sans ménagement et extirpent son cœur qu'ils brandissent haut vers le ciel avec arrogance. Faut-il y voir un avertissement à tous celles et ceux qui oseraient se dresser sur leur passage ?

Et ce cœur recèle bien des prodiges.

MF-Level 17-16/2