Que serait la vie d'un aventurier sans imprévus ? Ils se reposent après un rude combat dans un rope trick. Shade a envoyé un nap afin d'accélérer le processus de mémorisation… Djalesh somnole, Ligeia qui ne dort jamais est plongée dans une profonde léthargie. Shade médite. Elle aperçoit comme dans un songe une forme elfique intangible s'approcher de Ligeia… elle s'agenouille et tranche la gorge de sa sœur tout en morigénant. Shade est tétanisée, incapable de sortir de cette torpeur qui la paralyse. Elle voudrait hurler, bondir, mais rien n'y fait, elle reste là, allongée, passive, spectatrice d'une scène d'horreur. L'elfe fantomatique fouille le sac de Ligeia et se saisit d'une petite fiole. Elle semble satisfaite puis elle se dirige vers Djalesh. Cette fois elle se contente de farfouiller ses affaires car, le bougre, ne bronche pas. Elle s'empare d'un objet, une gemme lumineuse, sans doute le cœur du dieu qu'ils ont occis puis…

Mais… ils tombent ! Le rope trick s'est désagrégé ! Que la chute fut longue. Un univers en négatif se déploie autour d'eux. Djalesh s'est réveillé. Où sont-ils ? Dans cette grotte putride sur Barbarie dans un temps décalé ou parallèle au leur. Qui sont-ils ? Ligeia, Shade et Djalesh ont été substitués par **Kalardhattaia**, **Shead** et **Hajdel**s.

Kalardhattaia narre à ses compagnons d'infortune la raison de leur présence en ces lieux. Une histoire rocambolesque. Dans les Mondes éclatés, leur monde, Shead et Hajdels reposent sans vie dans leur palace **Palanthi** sur **Imazi**. Un poison insidieux, d'une rare violence coule dans leurs veines… Un poison inoculé par le Fou avec son noyau, l'ineffable Lanterne, dans des mondes reculés antérieurs aux leurs, connus sous les noms des Mondes faillés. Il n'existe pas d'antidote à ce poison à moins de revenir à la source de sa fabrication. Dans ces mondes anciens, leurs incarnations s'appelaient Shade, Djalesh et Ligeia, alias Agilei, autre actrice malheureuse de cette histoire.

Kalardhattaia avait prévu que Ligeia devait remettre une petite fiole -celle-ci, elle la leur montre- en main propre à **Sulnie**, c'est-à-dire Silune dans les Mondes faillés. Cette fiole contient un embryon d'antidote au poison. Une connaissance l'a dérobée au Fou sur ArtEclat, une poche créée par le Fou. D'ailleurs, il s'agit de cette même connaissance qui a libérée Ligeia des prisons et du Gardien. Il faudra la remercier à l'occasion si nous la rencontrions au cours de nos pérégrinations. L'hypothèse ne doit pas être écartée. Leur narratrice poursuit. Seule Silune disposerait des capacités pour transformer cet antidote en devenir en contrepoison efficace. Kalardhattaia suppose qu'outre l'ingéniosité et l'habilité

hors du commun de leur sœur Silune, cela découlerait aussi des liens indéfectibles qui vous unissent.

Initialement, Kalardhattaia avait décidé de laisser le trio Djalesh, Shade et Ligeia œuvrer et de ne pas intervenir car l'opération s'avère très risquée… mais, ses visions en ont décidé autrement. Elle a entrevu une faille, un risque important qu'un Dragôn – elle ignore lequel pour l'instant– intervienne et s'interpose. Ils n'apprécient pas que je modifie le cours du temps, cela contrecarre leurs plans. Ce trio a peu de chances de s'en sortir face lui. C'est pourquoi elle a préféré agir bien que cela puisse apparaître précipité. Malheureusement, dans cette affaire, elle a dû éliminer Ligeia pour s'emparer de la fiole. Je devais prendre sa place dans cette opération. Djalesh et Shade s'occuperont d'elle à leurs réveils.

Voici une étrange histoire, en effet. Shead et Hajdels s'imaginent dans leur palace, allongés, inertes. La bien-nommée Kalardhattaia apposent ses mains sur leurs tempes et un flot d'images et de sons les envahissent… Ils perçoivent et éprouvent les péripéties de leurs incarnations depuis leur arrivé sur le monde de Barbarie. Comment Kalardhattaia peut-elle accomplir toutes ces actions qui relèvent du miracle ? Mystère.

Où se trouve Silune ? Ils l'ignorent. Ils partent à sa recherche. C'est avec une certaine lassitude que le groupe progresse dans cet entrelacs de couloirs et salles. Ils errent mais ils ne trouvent aucune piste qui mènerait à la forteresse volante de celle qu'on appelle dans ce monde la « Rainbow mage » et qui est considérée comme une divinité*.

Par chance, quatre chiens de l'espace rompent la monotonie qui menaçait de les envahir. Un combat grandiose qui s'éternise… ces bestiaux sont coriaces et redoutables. Enfin, ils ont raison d'eux. Et toujours pas de Silune.

~~**MF-Level 17-16/2**~~
ME-Level 20