Une forêt à perte de vue. Des arbres malingres. Un ciel blafard. Où sont-ils ?

Deux elfes des bois au teint blême invectivent un être translucide muet comme une tombe. Djalesh et Shade s'approchent. Les deux elfes –des autochtones vraisemblablement- se tournent vers eux. « *Eh, vous deux, qui êtes-vous et que faites-vous ici ?* » Perdus. Ils sont perdus. « *Il n'y a que des bois ici et vous vous trouvez dans notre secteur* ». Celui d'à côté appartient à nos ennemis, les boules de poils. Quant à l'être translucide qui ne s'exprime que par télépathie, il se prénomme **Soedien**. Un nom qui résonne à leurs oreilles. Un Prince-démon membre du **Pentacle Infrangible (LG)**. On le surnomme le rôdeur et il est considéré comme le maître incontesté des espaces interstitiels.

Et lui, que fait-il ici au juste ? Le personnage -bien que non agressif– se montre peu disert. Il élude leurs questions ou répond de façon évasive. Son manque d'empathie en fait un personnage guère sympathique. En l'état, il prétend qu'il vaut mieux voyager ensembles que séparés ! La troupe suit le sentier jusqu'aux abords d'une étendue d'eau dans laquelle résiderait une dame du lac très discrète. Alors qu'ils envisageaient d'établir leur campement, ils sont assaillis par quatre bugbears -les fameux boules de poils- qu'ils écartent sans difficultés. Les elfes emportent leurs proies. Ils ne les reverront jamais. La nuit tombe. Shade -en dépit de ses pouvoirs atténués– attirent les ombres à elle et les interroge. En effet, il existe une créature marine qui se cache ici et qui apparaît de temps en temps. Il n'y a qu'à l'attendre.

Au tour de Djalesh de veiller sur sa sœur. Une voix féminine l'interpelle. Il tente de percer les ténèbres mais sans succès. Après un échange courtois, elle lui propose une offre. Elle s'engage à le renseigner sur cet endroit en échange de… Lui. Elle lui demande de le rejoindre au fond du lac.. « *N'aie pas peur, je ne te veux aucun mal, bien au contraire. Au matin tu auras oublié le moment que nous avons partagé ensemble*« . Peut-il faire confiance à une créature inconnue, qui plus est maléfique, qu'il ne distingue à peine ? Non, sans doute non, mais, après tout, que risque t-il ? Sa sœur dort profondément, elle n'en saura rien. Il ne lui faut pas longtemps pour s'exécuter. Il ôte son armure, se dévêt et s'enfonce dans les eaux froides du lac. Il est accueilli par des mains douces et avides qui se posent sur ses épaules.

Shade se réveille au matin. Comment se fait-il que son frère ne l'ait pas réveillée plus tôt ? Il dort paisiblement allongé par terre, nu comme un ver et trempé. Elle

le secoue. Il la regarde l'air béat. Ben, quoi ? Passons les explications entre ces deux-là. La dame du lac a respecté ses engagements. Il se souvient qu'elle lui a susurré son nom : Je m'appelle **Nûutie**. Nûutie… ah, oui… l'objet-âme d'Azaline, dite « la puce ». On la surnomme « la planquée », la reine du camouflage et de la dissimulation. Il suffit de remonter le cours d'eau et de s'engager dans la trouée du Mont brumeux pour découvrir une voie qui mène hors de cet endroit. Soedien revient, toujours aussi mutique.

Ils suivent le cours d'eau. Deux bugbears sont postés devant l'entrée d'une ouverture d'une butte que Nûutie a appelé « Mont brumeux ». L'un est assis sur un rocher tandis que l'autre arpente la clairière inlassablement. Ils les éliminent sans mal. Au cours du combat, Djalesh a noté que Soedien retenait ses coups, feignait de manquer sa cible… Se peut-il qu'il ne soit pas diminué ?

Ils se faufilent entre les éboulis qui obstruent l'entrée et s'engagent dans un couloir sinueux d'origine naturelle. Ils atteignent une porte en bois dotée d'un heurtoir encadré par deux visages de femme en bronze la bouche ouverte. Ils glissent quelques pièces d'or dans les orifices gloutons et la porte s'ouvre. Dans une petite grotte bien éclairée, deux bugbears gesticulent face à un autel tout en baragouinant on ne sait quelle stupidité. Deux urnes en céramique répandent une fumée âcre enivrante. Un bas-relief identique à celui de la porte d'entrée surplombe des fresques défraîchies dépeignant des scènes orgiaques et lubriques. Les bugbears meurent sous les coups impitoyables des aventuriers. Il n'y a pas d'issue. Soedien aperçoit une marque sur l'un des murs. Un symbole plutôt. Un serpent argenté aux yeux sombres qui se mord la queue tout en formant un huit. Le symbole du temps. Le serpent tourne lentement sur lui même. Qu'est-ce que cela signifie ? Ils le touchent. Aussitôt, la salle s'efface pour déclencher une scène dont ils sont les acteurs / spectateurs.

> *Dans les ruelles d'une ville nocturne… vous (Djalesh et une demi-elfe drow) longez des canaux. Vous déambulez, main dans la main, à moins que vous ne flottiez insouciants. En chemin, une elfe drow très belle vous accoste. Une prostituée, sans aucun doute. Elle vous glisse un sourire équivoque et, naturellement, vous accompagne. Vous marchez tous les trois vers un des canaux où une barque est accostée à un ponton. A l'intérieur, une femme vous tend la main pour monter et vous accueille d'un large sourire. A la proue de la barque, un personnage de petite taille mais à la musculature impressionnante leur tourne le dos, fixant les flots devant lui. Une fois tous assis, il se saisit*

d'une rame massive et commence à battre l'eau en cadence avec une rare violence. Vous partez. Le rythme s'accélère…

Description de la demi-elfe drow : la vingtaine, plutôt jolie. Petite, rondelette, vive. Des cheveux d'argent, des yeux sombres grands ouverts, un front haut, des lèvres charnues rehaussées. Elle se déplace de façon saccadée. Habillée de vêtements amples gris sombre. Une robe simple, une cape avec collerette. Dans son dos, une bastard sword forgée à partir de cristaux.

Description de la prostituée : Silhouette élancée, ses longs cheveux noirs bouclés tombent en cascade sur sa robe pourpre échancrée. On devine des tatouages rougeâtres tourbillonnants sur sa peau pâle pour une elfe drow.

Description de la femme dans la barque : de grande taille, robuste, ses cheveux noirs aux mèches rebelles encadrent un visage étiré étrange. Ses yeux effilés aux très longs cils blancs et aux pupilles noires dévorent ses interlocuteurs. Une bouche fine et large révèle des petites dents pointues. Son nez et ses oreilles sont étonnamment fins. Sa peau sombre, très sombre. Ses mains sont pourvues de six longs doigts minces sans ongles. On distingue un seul os au pouce et deux aux quatre autres phalanges. Elle est habillée d'une veste gris clair, d'un pantalon de toile léger sombre et d'une chemisette couleur crème à boutons.

La scène s'étiole. Était-ce un rêve ? Soedien a disparu remplacé par la demi-elfe drow qui intervenait dans la scène. Ils ont recouvré partiellement leurs anciens pouvoirs. **Xanaelle** ignore la raison de sa présence dans cet endroit. D'ailleurs, où sont-ils ? Dans des souterrains. Plusieurs couloirs se perdent dans l'obscurité de part et d'autre. Ils choisissent celui qui conduit vers des escaliers montant. Ils ouvrent une porte.

Une nouvelle scène se déploie dans laquelle cette fois-ci, ils en sont les acteurs. Vous franchissez une arcade d'une pièce parallélépipédique translucide de dimension réduite. Les parois sont recouvertes de symboles d'une femme nue. Trois braseros sont posés devant trois caryatides en jaspe qui prennent aussitôt votre apparence. Face à vous, une femme se balance l'air désœuvré sur un large fauteuil à bascule en rotin.

Description de la femme sur la chaise en rotin: petite, fluette, plutôt jeune,

sa peau claire et brillante, presque patinée, est nimbée d'un halo blanc. Des longs cheveux noirs couleur suie. Ses yeux profonds, insondables et sombres sont logés dans un visage creusé et émacié. Il se dégage d'elle de la froideur. Elle ne porte qu'une fine robe transparente. Elle s'adresse à vous d'une voix cave et plaintive.
Vous reconnaissez **Najah**. Elle souhaite partir. Elle est las. Elle se sent prisonnière. Quelqu'un – qui ?? – lui a proposé une position avantageuse dans le royaume des morts. Sait-elle que Djalesh est le futur empereur du Royaume ? Non, elle ne le savait pas… Ils s'échinent à la convaincre de ne pas bouger… Ouf, ils ont évité le pire. Si elle abandonnait son siège, leur baronnie et le point chaud s'effondreraient.

Ils reprennent leur progression et parviennent à une salle encombrée de paperasse qui jonche le sol. Des étagères dégorgent de parchemins et de vieux grimoires poussiéreux. Assis devant un bureau tout aussi encombré, un personnage âgé compulse un ouvrage usagé.

Description du vieil homme : Homme de petite taille, 1m60 tout au plus, au visage rond, ridé, chauve et aux étonnants yeux gris lumineux. Ses rides –des crevasses plutôt- lui donnent plus que son âge, 70 ans peut-être. Oreilles longues, étroites et pointues, dents jaunes, sales et cassées. Peau rêche, ongles courts gris et fendus. Lèvres craquelées. Un peu courbé. Vêtu d'un simple manteau de toile en lin muni de boutons, gris sale, un froc vert bouteille rapiécé et une chemise de laine trouée noire à grosses mailles.

Il lève les yeux, fronce les sourcils, toussote, s'éclaircit la voix et leur dit : «*si vous voulez monter, il faudra remplir ces différents formulaires…*». Un nombre incalculable d'informations sont demandées… en résumé, on leur demande ni plus ni moins de raconter dans les moindre détail leur vie…

Doivent-ils se soumettre aux desiderata de ce vieux croulant ? Ils hésitent puis acceptent. Ils s'asseyent à même le sol et s'attellent à la tâche. Quand… De l'escalier, descend une femme robuste à l'air déterminé et impitoyable. Elle tient une hache double dans ses mains.

Description de la femme qui descend de l'escalier : une sorte de démone d'environ 1m80. La trentaine au visage juvénile. Il émane quelque chose d'elle d'indéfinissable qui montre qu'elle n'est pas rattachée au monde des vivants… Sa froideur, peut-être, son regard glacial indispose. Chevelure de cristal émaillée de

mèches orangers, yeux arrondis gris métallique qui virent assez vite au rouge, visage fort, menton carré, front haut, traits sévères, implacables et déterminés. Corps athlétique et robuste. Se déplace avec cinconspection, mais de façon découplé, presque au ralenti puis fond tel un cobra quand elle frappe. Sa voix est sèche, cassante et n'appelle aucune contradiction. Elle est habillée d'une chemise courte échancrée argentée, d'un pantalon en cuir moulant et de bottines en cuir rouge foncé. Une lourde ceinture annelée en argent ceint sa taille. Elle porte deux grosses boucles d'oreilles en ivoire en forme de flamme, des bracelets sculptés en bronze aux poignets, un médaillon sur sa poitrine qui vous rappelle quelque chose, un petit javelot au dos et une prodigieuse hache double qu'elle manie avec aisance.

Arrivée à leur hauteur, elle pointe son doigt vers le vieil homme et leur compagne : vous deux, là, déguerpissez tout de suite. Elle s'avance vers eux menaçante… ses intentions sont on ne peu plus claires… le vieil homme et Xanaelle ont disparu.

Elle s'approche. Je m'appelle **Kalardhattaia**. Il était moins une… vous étiez en train de rédiger un pacte qui vous liait au **Pentacle La Main**…. Le vieil homme, il s'agit de Den, dit le dirigeant. Faites attention. Je ne serai pas toujours là pour vous tirer du guêpier dans lequel vous vous êtes fourrés. Cet endroit est un piège machiavélique fomenté par un être dénommé **Fanir**, plus connu comme « le cerveau ». On prétend qu'il est le plus grand planificateur.

Ils sont abasourdis. Vraisemblablement Soedien devait faire partie du complot… Comment vont-ils échapper à ce traquenard ???

MF-Level 4