Cet endroit est un piège spatio-temporel. Ils sont assujettis à revivre des scènes de leur passé, des scènes décalées, enchevêtrées, souvent aberrantes. Il s'agit de démêler le possible de l'impossible, le vrai du faux.

**Clarine** et **Issbur** sont attachés à un arbre. Des gnolls ricanent, les maltraitent… mais ces deux personnages ne se sont jamais rencontrés. Maewelle, la sorcière, leur propose d'abattre une certaine Nifèle, dirigeante de la guilde originelle sur les conseils d'une guerrière aux cheveux roux alors qu'elle ne les connaissait pas encore… Que d'étrangetés.

Enfin ! Shade dispose enfin de son précieux objet. Elle le manipule avec nervosité. Elle est transportée dans un espace indéfini. La tête d'un mind flayer pensif émerge, **Fanir** sans doute, rapidement éclipsé par un autre, un visage féminin sculpté dans de la pierre. Un visage double. Beauté, luxure, duplicité… Elle reconnaît ce visage. La maîtresse-démone **Aénés**… Ils sont chez elle. Cette poche… on l'appelle **SansFard**…. Elle aperçoit les contours de la poche, puis lentement une carte mentale se dessine. La géographie des lieux, le mont brumeux… Shade tente de négocier avec la démone mais celle-ci se moque d'elle. Elle n'a cure de leurs déboires. Cela l'amuse. Elle n'est pas là pour négocier quoi que ce soit mais pour les voir se débattre tels des misérables insectes prisonniers dans une toile d'araignée.

Shade se retire. Il faut que ce petit jeu cesse. Kalardhattaia les quitte. Djalesh implore sa conjointe de le rejoindre…. La voici. Sans rancune. L'épisode avec le vieux croulant Den et la belle Xanaelle est oublié.

> *Maïale : Que voudrait-il mon petit préféré ?*
> *Djalesh : Je veux partir d'ici.*
> *Maïale : Ah, certes, partirâtes, vous ferez… Qu'eût offrir mon lapin à sa dulcinée ?*
> *Djalesh : Eh bien …voyons. Que voulez-vous ?*
> *Maïale : Un enfant.*
> *Djalesh : Quoi ?*
> *Maïale : Que fîtes des époux ensembles ? Ils copulèrent pour procréer. Voilà ce que je désirai.*

Interloqués, Shade et Djalesh se regardent. Au-delà du peu d'attrait pour Maïale, voire de son aspect repoussant -il ne peut empêcher la vision de ces vers

engloutis goulûment par sa pseudo-compagne-, qu'elles en seraient les conséquences ? Si la progéniture est élevée par les membres de la Main, l'enfant risque à terme de se retourner contre eux.

> *Djalesh : D'accord. Mais c'est moi qui m'occuperai de l'enfant.*
> *Maïale : Oh, on pouponnera ? Romantique on serai ?*

Elle réfléchit longuement. Elle communique vraisemblablement avec quelqu'un.

> *Maïale : Ce sera d'accord mon lapin… Des jumeaux, ils sont. Mâle, femelle ils auraient été.*
> *Djalesh : Je m'occuperai de la fille.*
> *Maïale : Vous élevâtes la femelle, nous aurions éduqués le mâle. Marché conclu.*

Elle disparaît. Un peu plus tard, Xanaelle revient. Aguichante. Pressante. Le temps d'une nuit longue et torride, ils s'abandonnent tandis que Shade s'emmitoufle dans ses couvertures et s'endort. Sa rencontre avec la maîtresse-démone l'a épuisée .

Revigorés, ils montent les escaliers. Une nouvelle déconvenue les y attend. En guise de sortie, Ils débouchent sur un palier face à trois nouvelles portes. Un canular ? C'est reparti…

La première les transporte vers le royaume des ombres. Cinq silhouettes tournent en cercle dans une ronde infernale autour d'une masse sombre plus noire que la nuit. La chose à l'intérieur tente par tous les moyens de s'échapper du cercle, délivrant des uppercuts, chargeant, fonçant dans le tas. Les silhouettes resserrent les rangs mais peinent à la contenir. Elles s'épuisent. Non loin, Djalesh râle au sol. Il crache ses poumons, tremble tout en observant, quand il en a la force, du coin de l'œil le déroulé des opérations. Elles ne tiendront pas. Il rampe, se lève, trébuche, s'affale mais lentement il avance vers le cercle qui tournoie. Enfin, il se redresse et s'insère dans la ronde entre Shade et Masaulaé. Le cercle se referme et emprisonne celui qui s'évertue à s'en extraire pour commettre on ne sait quelles infamies.

De retour face aux trois portes. Une autre alors.

Une caverne éclairée par des braseros. De la fumée s'échappe de trois gros chaudrons bouillonnants et répand une odeur âcre à peine soutenable. Une jeune fille s'active autour des trois chaudrons touillant de ses mains gantées une grosse cuillère en bois tout en chantonnant. Les trois chaudrons de couleurs bleue, verte et rouge contiennent des liquides différents.

Un elfe drow sans âge, aux yeux opalescents et à la longue chevelure poivre et sel se tient debout, face à l'entrée, devant un large grimoire posé sur un pupitre en fer forgé. Il vous regarde un instant, puis sa plume glisse sur les pages du grimoire. Il compulse vos moindre faits et gestes. Probablement **Thôz**, dit le rancunier, le plus grand scribe.

La jeune fille : dix huit ans, tout au plus. De longs cheveux noirs et souples encadrent un visage allongé, des yeux blancs vitreux profondément habités, un nez courbé, une couleur de peau noire qui vire au violet. On ne peut pas dire qu'elle soit jolie. Presque effrayante d'aspect mais son apparence chétive et maladive et son air candide et ingénue au point qu'on lui offrirait la terre entière…. pourtant, il se dégage d'elle une gêne. Son regard perçant, déplaisant, intrusif. Elle est vêtue d'une longue tunique frangée sombre sur laquelle sont accrochées des bandelettes rigides noires. Vous reconnaissez **Josiane**, la solitaire. La reine de l'alchimie et des philtres.

Le chaudron de couleur bleue, le plus à droite, crépite et émet une odeur soufrée accompagnée d'un inquiétant gargouillement. Sur un de ses côtés, on aperçoit le croquis d'une main fine, les doigts écartés enserrant une flasque ; la marque des sorcières.

Le chaudron de couleur verte, le central, répand des senteurs d'herbe mouillée, agréables. On distingue un liquide fluide, presque évanescent, qui coule à l'intérieur. Une gravure représente un serpent qui décrit un huit incomplet car sa queue lui a échappée. Le symbole du temps imparfait ?

Le dernier, le chaudron de couleur rouge, contient un liquide blanc laiteux au repos. Il émane une odeur de mort et de putréfaction caractéristiques. En filigrane, un dessin sur le chaudron évoque des gouttelettes tomber dans une surface liquide pour former des rides concentriques ; sans doute le symbole d'**Asheam'O**.

S'ils veulent sortir, il faudra boire l'un des liquides. La marque de la sorcière

**Nupha**, sur le premier chaudron ne les inspire pas. Le liquide blanc sirupeux dans le chaudron rouge à de quoi inquiéter. Il est figé, comme frappé d'immobilité. Or ils veulent s'évader et non pas rester immobiles. Le vert alors ? La fluidité du liquide…. Ce serpent, une esquisse imparfaite du symbole du temps. Qu'est-ce que cela signifie ? Tans pis, ils n'ont pas le choix. Ils goûtent une lampée du liquide vert. Un froid intense s'insinue dans leur gorge. Le fluide circule dans leurs veines gagnant l'intégralité de leur corps. Ils s'étiolent, leur enveloppe corporelle se dissout dans l'éther. Ils quittent la caverne. Le rire de la jeune fille s'efface. Ils volent. Ils sont perdus.

Soudain, un dragon aptère au reflet bleuté émerge des nuages. Une voix profonde les enjoint à s'accrocher à lui. Il les emporte. Il emprunte une faille du temps. Shade est sidérée. Quelle est cette créature qui se déplace avec aisance au sein des failles chrono-types ? Elle même n'utilise pas ce moyen pour voguer à travers les rides du temps. Cela doit être un dragôn.

D'une torsion, la créature s'extirpe de la faille. Le voile de fumée se déchire. Ils survolent une contrée désertique aux eaux glacées et tumultueuses. Des icebergs ballottés par la force des vagues se heurtent et se fracassent dans un bruit assourdissant. La créature poursuit sa route. Elle se fraie un chemin parmi le chaos nuageux. Où les emmène t-elle ?

Un chapelet d'îles circulaire relié par une passerelle en bois émerge dans l'immensité de l'océan. Ils distinguent quatre îles principales et entre chacune de ces îles, une île secondaire. Le dragôn amorce sa descente et se pose sur la passerelle. Ils ont atteint leur destination.

Le dragôn revêt la forme d'une femme vaguement elfique. Ils reconnaissent **DeciLoin**, le dragôn de leur pentacle. Il s'agit de l'**Anneau noir**. Une esquisse de leur Pentacle. Ils sont sur **Almagamo, à Regiohm**, la glacée. Une contrée désolée.

C'est ici que commence la quête de leur Pentacle. Il sera leur guide sans pour autant intervenir. Un simple spectateur garant du bon déroulement de la campagne. Tout est consigné dans le livre des pactes. Trois membres par île. A chaque île, correspond la dominante de l'un des membres. Ce dernier devra nécessairement être présent.

La première concerne Djalesh. Il s'agit de l'île de la solitude. Ils sauront ce qui les

y attend dés qu’ils poseront les pieds sur l’île. Toute quête commencée doit être finie sous peine d’échouer. Les trois autres se rapportent à Ligeia, Silune et Shade.

Au centre, une structure indistincte est noyée dans des volutes de brume. S’ils réussissent les quêtes précédentes, la structure centrale se dévoilera et Ailhiance vous y conduira.

**4/05/2024**