Certains manquent leurs rendez-vous… d'autres pas. Ayant du temps à perdre d'ici la soirée, Djalesh décide d'éduquer l'ingénue Xanaelle. Décidément, il se donne bien du mal pour la convertir à ses idéaux pour un piètre résultat. Elle n'a pas hésité à l'accompagner –seule- en forêt pour une soi-disant joute à deux en pleine nature. On croit rêver. La leçon manque de virer à la punition quand survient un paysan armé de sa fourche… ; vite, ils s'éloignent, fuyant la hargne de ce dangereux personnage. Comment leurs pas les ont-ils conduits jusqu'à Shade -laquelle suivait avec moult précautions leur mystérieuse protectrice, la dénommée Silvermoon- cela relève du mystère ou de la poisse. Shade fulmine, s'ingénie à les convaincre de quitter les lieux sans que la ½ elfe ne s'en aperçoive. Car, ils la gênent !!! Scène, oh combien cocasse. Enfin, ils quittent les lieux ; main dans la main. Il faut peut-être expliquer la raison de ce retournement. Xanaelle, lasse de recevoir des coups, s'était rapprochée de Djalesh dans un élan amoureux magnifique.

Ils s'éloignent donc -laissant Shade à ses intrigues futiles, n'en doutons pas-, atteignent le campement du culte d'Aalana où trois personnes assises en tailleur à l'abri du temple conspirent. L'une d'entre elle n'est autre que Lisaë, la ½ elfe que Djalesh était censé retrouver le soir même. Une entrevue qui s'annonçait prometteuse… Ce dernier maugrée, peste devant tant d'injustice. Xanaelle n'y comprend rien. Tandis que Lisaë lui jette un regard méprisant. Compte-tenu des circonstances, autant retourner à l'auberge du feu de l'âtre. Son calvaire n'est pas fini.

Retrouvons Shade qui poursuit son enquête. La jeune femme a rejoint le ranger, le fameux prétendant de la belle Mary. Voilà qui est intéressant. Il semble bien se connaître ces deux-là. Que manigancent-ils ? Il suffit de le leur demander, ce que ne manque pas de faire Shade. Aperçu d'un conciliabule de l'intérieur d'une modeste hutte :

♦ *Le ranger : « Nous comptons-nous enfuir avec Mary. Nous aiderez-vous ?*
♦ *Shade, l'air perplexe : « Qu'avons-nous à y gagner ? »*
♦ *Lisaë abat ses cartes : « Je vous donnerai les noms de ceux qui ont tentés d'éliminer Nisert… je crois même savoir pourquoi.*
♦ *Shade feint d'être intéressée : « Oui, oui, mais il faut que j'en parle à mes compagnons. »*
♦ *Le ranger, l'air inquiet : « Pouvons-nous compter sur votre discrétion ? »*
♦ *Shade, choquée : « Comment pouvez-vous croire que nous vous trahirions ?*

Bien entendu, nous sommes de tout cœur avec vous ».

Dans l'ambiance feutrée de l'auberge de l'âtre, des bourgeois à l'air contrit sirotent de doucereux breuvages. Xanaelle rêve. Djalesh, noie son dépit dans l'alcool. Cela ne l'empêche pas de remarquer le regard inquisiteur lancé par l'une des deux jeunes femmes assise à une table non loin et qui retient toute l'attention de l'aubergiste. D'ailleurs, la voici qui se dirige vers eux. Elle fait preuve d'une grande assurance cette créature à la longue chevelure noire et au décolletée outrancier qui manque de provoquer un torticolis à Djalesh. Elle dégage un charme naturel irrésistible. Elle en a conscience et en abuse.

♦ Je suis Naya, la Reine du Palais des mers », leur annonce-t-elle, sûre de son fait, tout en plongeant son regard bleu outremer dans les yeux de Xanaelle. Pour une fois, Djalesh, résiste au charme féminin… sans doute car celui-ci ne lui est pas adressé. Et aussi, car il est encore habité par sa récente désillusion.
♦ Djalesh, agacé : « Enchanté, que.. »
♦ Naya, continue à dévorer des yeux Xanaelle: « J'ignorai que notre ville accueillait de si charmants visiteurs. Il me plairait si vous acceptiez mon invitation pour, disons… ce soir, pour le souper »
♦ Djalesh, abasourdi par tant d'impudence : « Comment ? »
♦ Xanaelle, sous le charme de la néréide, car il s'agit bien de ce type de créature : « Oui, cela sera avec plaisir que nous…
♦ Djalesh, la coupant car sentant le terrain glissant : « c'est que nous avons déjà pris nos dispositions pour la soirée et… »
♦ Naya poursuit sur sa lancée : « Parfait, je vous attend ce soir. Vous serez royalement reçus ». Elle retourne auprès de Christina, la magicienne de la ville.

Djalesh et Xanaelle se retirent dans leur suite à l'étage. Manifestement Xanaelle a succombé au charme de la reine. De plus il semble qu'elle soit sujette à des absences, des pertes de mémoire passagères. Depuis quant ce phénomène est-il survenu ? Il ne s'en souvient pas (sic) ! Bien, impossible de la laisser seule désormais. Faisons en sorte que cette journée ne soit pas un échec complet. Voyons…. Shade frappe à la porte. Misère !!!

Elle leur conte ses aventures dans la forêt. Ah, elle oubliait ! Elle a été abordée par la hobbit à l'auberge de l'Ogre. Cette hobbit ne manque pas de culot. Elle lui a proposé du travail, de surcroît bien rémunéré. Une mission d'observation et

d’effraction. Apparemment, elle m’a bien cernée. Et pour ce soir. Décidément. Mais qu’ont-ils donc tous à s’agiter ainsi ? Par où commencer ? Shade a sa petite idée à ce sujet. Elle va retrouver Sidon, le capitaine des gardes. Djalesh n’a qu’à se reposer, n’est-ce pas ? Ils retournent à l’auberge de l’Ogre. Avec un peu de chance, Silvermoon y sera aussi.

En guise de Silvermoon, ce sont trois gardes municipaux qui les attendent et qui les invitent à les suivre au poste. Leurs méthodes furent-elles cavalières ? Avec nos lascars, c’est toujours une question d’interprétation. L’invitation vire à la rixe et cela manque de se propager à toute l’auberge quand la barde demi-orc s’en mêle aussi. Heureusement, tout rentre dans l’ordre. Calmés, ils se rendent à la prison de leur propre initiative. Notons-le. Sidon les y attend. Qu’est-ce que cela signifie ?

– Sidon, accueillant : « Allons, allons, ne nous énervons pas. J’ai voulu vous protéger car mon réseau d’informateurs m’a appris que des personnes cherchaient à vous nuire. Cela aurait été dommage, » tout en lançant un regard langoureux vers Shade. « Je conçois que mes méthodes puissent paraître inopportunes, oui, mais »… se tournant vers Shade, « je saurai me rattraper ». On comprend mieux désormais comment Sidon s’est hissé jusqu’au poste de capitaine des gardes. Peut-être n’a-t-il pas eu besoin de l’appui de son père. Certes il n’a pas hérité de sa fougue, de sa droiture, ou de son héroïsme, mais Sidon est un habile politicien, intelligent, charmeur et ambitieux.

Shade passe une nuit agitée en compagnie de ce capitaine qui lui promet monts et merveilles, une place de femme de maire, la possibilité d’implanter son culte, de gouverner dans de futurs secteurs de la ville qu’il compte mettre en place. Sa sœur, Mary, sera déshéritée ; d’ailleurs la chose politique ne l’intéresse pas. Elle n’a d’yeux que pour son roturier de ranger. Son père est dépassé et ne vit que par ses exploits d’antan. De son coté, Shade, écoute, opine de la tête, … elle fera tout ce qu’il attend d’elle… bien sûr … et explore le château quand ce présomptueux, épuisé, s’endort enfin. Tient, Mary a découchée ! Sans soute, partie avec son amant. Les affaires se précipitent.

Au matin, lors de la réunion quotidienne du Conseil municipal, Raven Bearclaw, l’illustre paladin, apprend que sa fille a disparu. Il rentre dans une rage terrible, demande son cheval et fou de douleur s’en va à la recherche de sa fille fugueuse. Toute la ville est aux abois. Après avoir passé une nuit plutôt agréable, Djalesh et

Xanaelle descendent au petit matin. Ils assistent médusés à cette tornade qui emporte les habitants de cette ville. Shade arrive à son tour. Il s'agit de profiter du chaos ambiant. Ils décident de rendre visite à cet aventurier qui se montre si discret. N'oublions pas qu'il habite dans l'une des plus prestigieuses demeure de la ville.

Après une attente interminable, quelqu'un (?) leur ouvre la porte. Tout est calme et silencieux ici. Un havre de paix dans la confusion généralisée. Beaucoup de poussière sur le sol. Des trophées accrochés aux murs. Des têtes de cerfs, de tigres, de sangliers de … que sont ces créatures grimaçantes ? Des démons ?! Notre riche aventurier a parcouru le vaste monde, semble-t-il… De somptueuses tapisseries aux couleurs affadies, des meubles d'arts de qualité qui demanderaient plus d'attentions. Finalement, une personne les reçoit. Il était temps que l'on s'occupe d'eux. Un mort. Un mort accoutré d'une armure de plaque sombre et massive au point que l'on discerne à peine ses yeux ternes derrières son heaume intégral. Il leur fait signe de les accompagner. Toujours sans un bruit. Les voici dans un salon confortable mais poussiéreux.

Un autre homme entre. Mince, de grande taille, à la figure émaciée, ses cheveux lisses et raides pendent telles des cordes. Son teint grisâtre ne dépare en rien avec celui qui les a reçu préalablement. Cet homme s'appuie sur un sceptre en bois sombre et aux motifs inquiétants. Il s'exprime difficilement, cherchant ses mots, répétant une phrase, invoquant parfois l'autre ou un nous lointain et détaché. Puis, fatigué par ce discours inhabituel, il leur demande d'attendre, encore. Alors ils attendent. Le nain grotesque prend la relève accompagné par ce gros chat aux yeux jaunes, aussi à son aise dans ce lieu déserté par la vie qu'au milieu de fêtards enivrés dans une auberge. Le maître des lieux leur avait-on indiqué. Même propos du nain. Il faut attendre. Bien que cela soit plus précis maintenant. Il faut attendre que les lueurs vespérales emportent avec elles les derniers lambeaux du jour, attendre que la nuit survienne. Ah, bien, c'est déjà plus clair.

Djalesh, pauvre fou, décide lui aussi d'attendre. Shade et Xanaelle, plus raisonnables quittent ce manoir à l'atmosphère irrespirable. Oui, sortir et retrouver des gens normaux habités par des tracas ordinaires. Retrouver la vie, tout simplement…

MF-Level 11 monoclassé, passage 12