Au sous-sol, 3 kuos-toas ravaudent des filets en attendant Lord Haskens qui se fait attendre. Cette halle aux poisons s'ouvre sur une jetée face à la mer, curieusement épargnée par la gangue de pierres du Genie task slayer **LEGAT**.

Dans une des pièces attenantes, un Dao, insouciant de l'agitation autour de lui, confectionne des ouvrages. Dans celle d'à côté, plusieurs will of the wisp oubliées par le maître des lieux sont devenues folles à tourner dans une pièce de conjuration sans issue. Un orage électrique s'abat sur eux et provoque des dégâts dans leur rang. Rectification. Djalesh essuie une succession d'éclairs qui le contraignent à fuir pantelant tandis que ses sœurs, imperturbables, s'interrogent sur les raisons de sa disparition.

Il reste encore un débarras à explorer. Un amoncellement de caisses, de barriques, d'urnes, de bocaux en verre, ont été entassés au point d'ériger des murs et de dessiner un labyrinthe. Deux lurkers de terre affamés se sont réfugiés ici. Silune leur intime de s'approcher d'elle. Elle les rassure. Dociles, ils l'écoutent avec attention.

Il y a quelque chose d'étrange sous une des barriques. Une planche masque un orifice circulaire qui révèle un trou béant. Ils se penchent. Une lueur pourpre pulse par intermittence au fond de l'abîme. Ils ont trouvé l'entrée de la prison. Silune ne voit pas comment utiliser le Manuel de la séquestration pour l'instant.

Après une chute interminable, le puits débouche par le haut dans une salle en forme de cube d'environ 25 mètres de côté éclairée par une brume pourprée. Un double nuage ceint une structure cubique de trois mètres de côté de couleur rouge coquelicot. A l'intérieur de cette structure, un humain désarticulé -sans doute le magicien **ALZARED ETZLAYIM**– flotte. Le nuage extérieur pourpré occupe presque les trois quart de la salle. Il est piqueté de bluettes multicolores, criblé de trous et lacéré par une myriade de particules hétérogènes. Le second nuage, piégé dans le premier, tournoie tout en exerçant un mouvement centrifuge. Une muraille verticale haute de 10 mètres et longue de 13 mètres s'élève à 3 mètres du mur Est (il est possible de se glisser entre la muraille et le mur). Cette muraille est composée de blocs irréguliers couleur bleu cobalt virant au noir. Deux tapisseries imposantes couvrent la totalité des murs Nord et Ouest. Des motifs tissés à partir de fils bigarrés vrillés sur un fond beige dépeignent des personnages réunis face à une cage. Enfin, dans le coin nord-ouest, une créature arachnoïde de grande taille est suspendue à ce qui ressemble à un sofa en forme

de croissant de lune tissé à partir de cordelettes en toiles.

Une rangée de sièges en cuir molletonné jaune moutarde est disposée au centre du mur Sud à 6 mètres de hauteur. Huit personnages à l'allure austère sont assis sur les sièges. Il s'agit des inquisiteurs. Chaque jour, se tient un conclave en vue de décider du supplice à exercer sur le prisonnier.

Une discussion avec les inquisiteurs s'impose. Vêtus d'une robe de bure sans capuche en laine épaisse, ces humains -des prêtres vraisemblablement- chauves et imberbes arborent sur leur poitrine un pendentif enflammé en forme de fouet. Ils s'expriment de façon hachée et robotisée. Ils sont ouverts à toute nouvelle suggestion de supplice. Djalesh, jamais en mal d'idées, s'empresse d'apporter son concours.

Les nuages ne les inspirent guère. Shade invoque son chat d'ombre pour suivre l'heureux élu -l'inquisiteur qui a obtenu l'immense privilège de maltraiter le supplicié-. Ce dernier actionne un levier dissimulé derrière l'un des fauteuils molletonnés. La muraille verticale se déplie tel un accordéon et franchit le nuage extérieur pourpré, puis s'arrête à la frontière avec le nuage intérieur.

Muni de son fouet rouge sang, le symbole de Lichert, l'élu se dirige vers l'araignée. En passant, le chat remarque le déroulé de la scène qui se déploie sur la tapisserie. L'élu dépose son fouet auprès de l'arachnide, se faufile tant bien que mal sur les fils collant torsadés, jusqu'à atteindre un second levier qu'il abaisse. La muraille se déplie une seconde fois vers la cage centrale. La muraille s'est transformée en tunnel qui permet de franchir les nuages jusqu'à la cage. L'élu rampe à l'intérieur dudit tunnel, rejoint la cage, puis, sans que l'on ne sache ce qu'il a accompli, se glisse dans l'autre sens, retourne auprès de l'araignée et offre son corps à l'animal vorace qui le dévore goulûment. Un privilège de choix, à n'en pas douter. A leur côté, un nouvel inquisiteur est apparu. La scène peut dés lors se reproduire. Il ne reste plus qu'à attendre 24H.

Doivent-ils prendre la place de l'élu ? Peuvent-ils s'y rendre tous les trois ? La divination cryptique de Shade ne les avance guère : « Vous verrez le vide dans la cage ». Et, que penser de « l'idea » de Djalesh tout aussi sibyllin, qui suggère de distinguer la réalité du faux ? Ils ont au moins appris que seule une unique personne participe au rituel.

Les inquisiteurs ont apprécié l'acte de torture que leur a présentée Silune. Elle

sera donc l'élue. Shade lui indique avec malice qu'il s'agit de SON île et puis, renchérit Djalesh, c'est elle qui a lu le Manuel. Regard noir de l'intéressée. Ambiance…

Tout se déroule comme prévu. Elle abaisse le levier derrière le fauteuil. La muraille se déplie une première fois. Elle dépose le fouet aux pattes de l'araignée laquelle la mire avec avidité. Elle rampe jusqu'au levier. L'actionne. La muraille se déplie une deuxième fois. Silune longe les murs latéraux, se place face à l'entrée du tunnel et s'y engouffre. Problème. Ils ne la voient plus. Que faire ? Un des inquisiteurs assis à côté d'eux bondit de son siège. L'air exalté, il pointe son doigt vers l'araignée et hurle : « Allez ! ».

L'araignée se dresse sur ses pattes. Menaçants, les inquisiteurs se lèvent de leurs sièges. Shade et Djalesh sautent. La muraille se replie. Où se trouve Silune ? Shade envoie un Blade barrier au bas de la corniche. L'araignée gravit les murs et se dirige vers la muraille. La muraille reprend sa forme initiale. Par delà l'épaisse brume, ils discernent leur sœur, debout sur le sommet de la muraille, gesticuler et leur faire signe de la rejoindre. Les inquisiteurs sautent dans le Blade barrier. L'araignée se rapproche. Shade et Djalesh se téléportent jusqu'à Silune.

La muraille s'est scindée en deux dévoilant des escaliers qui s'enfoncent dans les profondeurs. Pas le temps de réfléchir, l'araignée a rejoint le bas de la muraille. Ils descendent. L'araignée, trop grosse, ne peut pas les suivre. Le sort en est jeté !