La situation n'évolue guère. Rien ne vient perturber cette masse liquide qui se déploie à l'infini. C'est à désespérer. Heureusement, cette monotonie est interrompue par l'**arrivée de trois gros amphibiens, aux allures de crapauds démoniaques**, aux intentions belliqueuses. Les montures de nos amis sont rapides et volent au-dessus des flots tandis que l'une des bêtes bondit dans les airs et les manque de peu. Il faut croire que ces crapauds ne sont pas aussi lourdauds qu'ils ne le paraissent. Ils se concertent. L'un érige une muraille d'eau devant les fuyards tandis que les deux autres amorcent une tentative d'encerclement. L'affaire se complique avec la venue de trois nouveaux congénères. Les boules d'acide fusent, une pluie diluvienne acide s'abat, l'eau s'agite et, plus ennuyeux, la peau de ces bestiaux les protège des armes tranchantes. Ajoutons à cela qu'ils crachent une substance nauséabonde très corrosive, aux propriétés proches de la green slime et qu'ils s'avèrent résistants. Mais nos amis sont coriaces et parviennent -non sans mal- à se défaire des six prédateurs.

Djalesh se sent défaillir. Cette masse d'eau lui donne la nausée. Galathée suggère qu'ils prennent le risque d'affronter les créatures qui protègent les airs. Ils ne peuvent plus errer indéfiniment alors que Djalesh se fane lentement. Tout le monde est prêt à prendre le risque… alors qu'ils s'élèvent dans les airs, **ils aperçoivent un ruban jaune qui s'étirent à quelques miles devant eux**. Ils s'en approchent. Il s'agit d'un courant marin coloré qui forme une langue dans la masse liquide principale. L'eau y est plus vive et fraîche. Shade en appelle à une idée géniale. Il suffit d'évoquer **le passeur** pour qu'il arrive.

> *Une barque munie de deux rames glisse sur les flots et s'approche d'eux. Un être encapuchonné se tient debout à sa poupe, les bras croisés. On distingue sous son épaisse capuche une paire d'yeux blancs étincelants et un visage grimaçant. Il ne s'agit pas d'un mort-vivant. Le passeur ne parle pas mais les comprend. Tout d'abord, pour monter il faudra payer. Galathée n'aura pas besoin de payer. Shade paie tandis que Djalesh, miné par l'avarice, tergiverse… mais le passeur s'avère intransigeant. Ensuite, il faudra ramer, bien sûr. Il y a deux rames et ils sont deux, tout va bien. Enfin, s'il ne peut les emmener directement auprès d'**Arc-en-ciel**, il peut les conduire vers un lieu qui répond à leurs attentes. Les voilà partis.*

Le ruban jaune s'étire sans discontinuité. Ils n'éprouvent ni faim, ni soif, ni

fatigue. Galathée s’assoupit tandis que ses compagnons, tels deux pantins articulés, rament. Le silence des eaux est rompu par le martellement des rames sur les flots. Parfois, un éclair zèbre le ciel, des météorites s’abattent dans les eaux. Ils aperçoivent de-ci, de-là diverses créatures qui n’osent s’approcher de l’embarcation. Le passeur n’en a cure. Imperturbable, il se tient debout les bras croisés muré dans un silence absolu.

Après un voyage interminable, ils devinent les contours d’une île au loin. Ils sortent de leur torpeur. L’embarcation longe les berges d’une grande île rocailleuse, dénuée de végétation à l’aspect sévère et austère. Ils la contournent par le haut puis la barque s’enfonce dans une baie abritée et s’avance vers une jolie plage de sable jaune mouchetée de galets multicolores. Une quinzaine de personnages de grande taille, certains beucoup plus grands que d’autres, s’affaire. Quelques uns ramassent des galets, d’autres brisent des blocs de pierre pour en extraire quelque chose invisible de si loin, tandis que les derniers les polissent. Ils se meuvent de façon désarticulée, tels des automates. La peau de leurs corps est scarifiée par de nombreuses entailles dessinant diverses figures : l’araignée, le poisson, la salamandre, le poisson et l’homme. Les hommes jettent un coup d’œil aux nouveaux venus, puis vaquent à leurs occupations sans un mot. Ils accostent sur l’île.

MF-Level 16-16/5