Prêts à mourir ? Ils plongent dans le sphincter qui les avale goulûment. Première observation : ils n'ont pas accostés sur les rivages du royaume des morts. Où sont-ils alors ? Dans une salle en losange agencée en jardin d'intérieur.

D'étranges arbres d'essence minérale orchestrent une symphonie cristalline à peine perceptible. Leurs délicates ramures se balancent lentement et forment des arches qu'ils évitent d'emprunter. Méfiants, ils longent les murs par la droite jusqu'à rejoindre une première porte en pierre sans serrure qu'ils poussent. Un atelier de bricolage contient diverses inventions ingénieuses conçues d'une main de maître. Une impression d'abandon ou d'arrêt impromptu se dégage de la pièce. Ils aperçoivent posés en vrac des bagues à poisons, un astucieux coffret à double fond, un fourreau à poison élaboré, une pléthore d'objets hétéroclites qu'ils n'ont pas le temps d'examiner. Campé dans un coin, un miroir déformant reflète leur image dans des postures inquiétantes. Enfin, une chaise à bascule innocente au premier abord dévoile après une minutieuse inspection toute la perversité de son concepteur.

Ils empruntent une seconde porte en évitant toujours la partie centrale du jardin. Un chemin formé à partir de calots en verre serpente parmi une terre sablonneuse meuble. D'autres portes débouchent sur des couloirs sans intérêts hormis l'une d'entre elle qui mène à un hall gardé par deux morts de grande taille caparaçonnés d'une full plate mail. La lourde hache qu'ils brandissent menaçante devant eux indique qu'ils n'envisagent pas de discuter. Le combat est aussi brutal que rapide. L'un est disloqué, l'autre dominé. Celui-ci ne sait rien sur les lieux, il se contente d'exécuter les ordres qui consistent à surveiller les portes du hall et à attaquer les intrus.

Un des couloirs est barré par un épais rideau en velours rouge incarnat. Ils le soulèvent. Ils aperçoivent une chambre modeste en taille, entretenue avec goût et chauffée. Un luxe dans cet endroit glacial. Assise dans un fauteuil confortable, un livre posé sur les genoux, une elfe sindarinne les regarde l'air pensive. Elle s'appelle **Anouk**. Elle attend l'arrivée du maître des lieux. Le maître des lieux ? Oui, Ocra lui a dit qu'un jour le commandeur des morts viendrait ici et qu'il faudra assouvir ses moindres désirs.

C'est avec une joie non dissimulée qu'Anouk accueille Djalesh. Elle s'agenouille humblement à ses pieds, le salue avec grâce. Il en ronronnerait de plaisir. Elle les conduit jusqu'à la salle à manger qui ne manque de rien si ce n'est d'un peu

d’âme. En attendant l’éviction de **Briocht** -cette créature de l’esprit qui s’est emparée d’Ocra- il est préférable qu’elle reste dans sa chambre. Une barde plutôt frêle paraît inadaptée pour affronter cette chose.

Ils poursuivent la visite des lieux. Le laboratoire destiné à fabriquer des poisons est bien fourni. L’arène conçue pour divertir le futur maître devrait agrémenter son quotidien mais …… toujours aucunes traces du gnome Ocra.

Plusieurs portes en pierre résistent à l’ouverture. Magie, psionic, force, rien n’y fait, ils s’y cassent les dents. Shade tente via un clairvoyance de découvrir ce qui se cache derrière l’une d’entre elle. Elle est étourdie par un flash de lumière. Elle a juste eu le temps d’apercevoir la silhouette d’une créature monstrueuse qui se dressait avant d’en être éjectée. Qu’elle ne fut pas sa surprise quand son « Commune » s’adressa directement à Djalesh lequel ne sut que lui répondre.

Anouk leur avait expliqué que son chant éclairait et guidait les rêves du commandeur. Cette phrase énigmatique allait s’éclaircir. Les doigts de l’elfe glissent sur sa harpe, sa voix douce fredonne une chanson qui se perd dans un flot de paroles sans fin. Djalesh sombre dans le sommeil. Il se voit en Ocra. Il tient un parchemin qu’il lit à trois reprises face à des portes qu’il convertit en portes unidirectionnelles. Il a tracé un chemin obligatoire pour toute personne qui se rendrait en ces lieux. Dés que son maître sera présent, il lui donnera les clés pour s’affranchir de cette contrainte. Utiliser trois wishes pour cela, quel gâchis !

S’il faut en croire ce rêve – pourvu qu’il ne soit pas chimère- , il faut emprunter le passage qui s’ouvre vers Nysnmos où les attendent une cohorte de morts hostiles. Comment maintenir leur concentration dans ce tumulte tout en gardant à l’esprit les contours de la salle qui sont censés s’inscrire en filigrane ? Si Djalesh a bien compris la symbolique onirique de sa vision, les pourtours d’une porte devraient apparaître quelque part. Espérons qu’Ocra et Briocht s’y trouvent derrière.

31/08/2024