Ils entament l'exploration du complexe souterrain et débouchent sur une étrange pièce circulaire dépourvue de plafond et de sol. Soumise aux nombreux courants d'air, elle est traversée par deux ponts de pierre étroits qui se croisent en leur milieu. Accolés aux murs, trois trônes se font face encadrés par de robustes braseros de bronze éteints. Deux volées de marches montent vers le niveau supérieur tandis que l'accès du dessous est muré. La pièce est éclairée par une lueur terreuse tremblante issue des profondeurs desquelles sourd des gargouillis malsains. Il ne faudra pas attendre longtemps pour que la quiétude de l'endroit ne soit perturbée par l'arrivée inopinée de quatre humanoïdes imposants à la longue fourrure couleur fauve. Ces importuns à l'intelligence vive manient le feu avec aisance et jettent boules de feu sur boules de feu. Bien que vigoureux, ils ne font pas le poids face à deux princes-démons aguerris et leur partenaire providentielle.

Quel dommage qu'ils ne puissent apercevoir ce qui se trame là-dessous. Comment savoir ce qui se cache par-delà la piscine d'acide dans laquelle plusieurs araignées aux fines pattes violettes sautillent avec légèreté? Faute d'en percer le secret, ils prolongent leur déambulation aux alentours.

S'ensuit alors une promenade bucolique au sein d'une zone jadis destinée au repos et à la détente pour une antique civilisation plongée aujourd'hui dans la déshérence. Un trajet d'une platitude à mourir. Une salle d'armes désertée, des blocs rocheux en lévitation reliés par des arcs électriques, une suite de couloirs et de conduits… A l'étage supérieur, peut-être? Une nouvelle pièce envahie par de l'acide. Non, décidément cela ne va pas. Ah! Enfin quelque chose d'inédit qui viendrait rompre la monotonie de leur tour d'inspection. Le corps d'une créature similaire à celles qui les a attaqués gît sur le sol, le torse criblé de trous et le crâne défoncé. Quatre vasques vides en pierres sont fixées devant quatre hautes statues représentant des personnages aux allures digne et hautaine. Qui sont ou étaient ces personnages ? Mystère… Ils interrogent le cadavre qui se montre peu coopératif. Même les morts font défaut ici.

Ils atteignent une nouvelle salle circulaire qui surplombe dix mètres plus bas un jacuzzi bouillonnant. Un être d'apparence daemoniaque est suspendu au-dessus du jacuzzi. Il gémit, gigote puis retombe amorphe dans un état second. On imagine sa situation assez inconfortable. C'est pourquoi, le cœur empli d'une noblesse qui s'ignorait, Djalesh vient au secours du malheureux. En usant des pouvoirs magiques de la boule de cristal de Shade, ils rejoignent le misérable et le

délivrent. Du moins ils le tirent de ce mauvais pas sans lui ôter pour autant les chaînes qui le retiennent. La prudence est mère de sûreté. Quelle déconvenue. Ce dernier ne brille pas par son intelligence et s'avère incapable de leur fournir des renseignements utiles. De dépit, ils le poussent dans l'eau bouillonnante et sa vie s'éteint dans d'horribles souffrances.

Ils reprennent leur route. Allons bon ! Deux golems leurs proposent une séance de massage. Non, sans façon, merci. Les voici revenus au point de départ. Entre temps, deux gardes ont été postés dans la salle circulaire à la suite du précédent carnage. Que faire? Les tuer en risquant d'alerter les autres. Les éviter? Mais alors cela supposerai plonger dans la piscine d'acide en contrebas ou affronter frontalement le reste de la troupe. A moins de revenir sur leurs pas et d'emprunter la porte qui se trouve par-delà la salle noyée sous l'acide.

Quels liens existent-ils avec la Reine Arc-en-ciel -leur chère sœur Silune- Nosalie, Inorgol et cet endroit incongru? Un commune s'impose alors…

MF-Level 16-16/7