Ce long couloir vers le sud cache bien des périls. Un mur de flamme qu'ils évitent de justesse barre le passage tandis que deux assaillants les attaquent par l'arrière. Afin d'éviter que d'autres ne rejoignent la mêlée, Shade érige un mur de force devant les flammes. Évidemment, Djalesh n'a pas été prévenu et il se fracasse dans le mur. Des boules et colonnes de feu explosent autour d'eux. L'air déjà surchauffé est désormais chargé de chair brûlée. Ils se débarrassent non sans mal de leurs coriaces adversaires. Djalesh brandit avec fierté la tête qu'il vient de trancher.

Après la tempête, le calme. Dans le lointain, ils aperçoivent des braseros rougeoyants disposés le long des murs. Leurs crépitements rompent un silence pesant. Djalesh se drape dans les ombres et se faufile prudemment entre les cerbères de lumière. Il évite un piège grossier sur le sol et atteint un embranchement en arc de cercle. Personne. Des éboulis au sud obstruent le passage. Une massive double porte fermée face à lui et au loin, vers le nord, une autre porte fermée. Où sont-ils partis ?

Son sixième sens l'alerte qu'on tente de les repérer magiquement. Shade et Galathée se préparent puis le rejoignent tout aussi précautionneusement. Ils se disposent tous les trois en divers points du couloir, se tapissent dans les ombres et balaient des yeux les alentours. Il n'y a plus qu'à attendre. La porte simple s'ouvre laissant apparaître trois créatures humanoïdes nimbées de flamme tandis que la porte double libère un être similaire de plus haute stature. Leur chef sans doute car ce dernier aboie des ordres vers les trois autres. Cette langue. Ils la reconnaissent. Du diable. Ces créatures proviennent donc d'**Athwar**i et tout laisse supposer qu'ils affrontent **des barghests**. Que font-ils ici dans un des mondes d'I'Polia ? Pas le temps de tergiverser car Djalesh décide d'agir. On ne renie pas sa nature.

Une marée putride s'abat sur le chef et l'un de ses sbires. Le combat reprend de plus belle. Aux murs de flamme et aux boules de feu, répondent les *hold* et *blade barrier*. L'épée de Djalesh riposte au lourd marteau du chef des barghests. Galathée se sacrifie et transfère une partie de son énergie à Djalesh qui sent ses forces décuplées. Enfin, leurs adversaires cèdent sous leurs coups et leur chef s'écroule. Seul l'un d'entre eux, profitant de la confusion générale, et bien que très diminué, s'échappe. Ils ne le retrouveront jamais.

Ils ouvrent la double porte à l'aide des clés trouvées sur le cadavre du chef. Cette

large pièce rectangulaire était visiblement utilisée comme entrepôt par la troupe des barghests. Au fond, un trône partiellement enseveli sous une montagne de blocs rocheux a subi des actes de vandalisme. Divers objets hétéroclites, dont certains dignes d'intérêts, sont amassés pêle-mêle sur les rangées de bancs de pierre qui longent les murs nord et sud. Notamment ces médaillons recouverts par des symboles des anciennes divinités de ce complexe.

> *Étrange cette porte bloquée de l'intérieur… A croire que les précédents occupants redoutaient quelque chose derrière… Un divination présage d'intéressantes perspectives. « **Un retour à la gloire passée des anciens de ce monde** ». Un clairvoyance, comme première approche ? Soit, ne soyons pas trop téméraires.*

Il s'agit visiblement d'une salle mortuaire. Un cercueil édifié d'une pierre sombre est posé sur un piédestal. Deux braseros en bronze éteints sont plantés devant le monument funéraire. Deux statues massives métalliques d'environ trois mètres de hauteur encadrent, telles des sentinelles endormies, le cercueil. D'ailleurs, le sont-elles vraiment ? L'œil violet de la statue de gauche clignote tandis que son autre œil est éteint. La statue s'illumine au gré du clignotement de son œil. La seconde statue, quant à elle, semble vivante. Ces yeux brillent de cette même aura radioactive qu'ils avaient remarquée lors de leur entrevue avec le golem de métal sur la plage. Non… la statue ne dort.

MF-Level 16-16/8