Cette large grotte aux relents méphitiques n'augure rien de bon. Un autel octogonal est perché sur un pilier auquel on accède par un escalier en colimaçon. Matisse explique que les prêtres de l'ancienne civilisation prononçaient leurs oracles depuis là-haut. A l'origine cet autel se trouvait au sommet d'une pyramide de verre qui a volé en éclat lors de l'explosion volcanique qui a entraîné la chute de cette civilisation. Cela expliquerait l'accumulation des débris sur le sol. Quatre bulles s'élèvent d'un lac bouillonnant et se dirigent vers eux. Ils les désagrègent à coup de carreaux d'arbalètes, de murs putrides et de marteaux de guerre. Inutile de s'attarder ici.

Ils enfoncent une porte d'obsidienne qui a l'outrecuidance de leur résister un bon moment. Leur déboire n'est pas terminé, car, par delà un sas de quelques mètres qui téléporte Shade et Ligeia vers d'autres transporteurs, une autre porte du même acabit leur barre la route. Enfin, après moult essais, la porte cède sous leurs coups.

Ils parcourent une enfilade de salles destinées à préparer les requérants à la rencontre avec la Rainbow mage. Des salles conçues par la reine de la tentation assistée du maître de la torture à l'imagination tourmentée. On comprendra que nos amis n'aient guère apprécié le résultat de cette mixture.

Ils contournent à leur façon une première salle biscornue nantie d'un étrange pendule et d'un levier en perçant un mur. Puis, ils évincent un austère et rasant gratte papier qui n'a de cesse d'exiger qu'ils apposent leur signature sur son grimoire. Ils atomisent Malator, une sorte de cyborg d'acier grimaçant, qui officie vraisemblablement en tant qu'inquisiteur. Qu'on se le dise, seul Djalesh endosse ce rôle.

Ils pourfendent un hobbit atteint d'Alzheimer qui se prélasse dans son fauteuil molletonné les pieds en éventail. Le problème, à agir trop vite, c'est qu'il faut franchir une porte infranchissable, du moins infranchissable pour celui qui ne connaît son sésame. Or celui qui le connaissait gît sur le sol. Non son corps s'est volatilisé et il le retrouve endormi dans une petite chambre monacale. Ah… Djalesh explore le passé récent tandis que Shade maugrée de son côté car n'est-elle pas la reine du temps ? Djalesh aperçoit Inorgol. Ce dernier se place devant la porte et débite une formule absurde : « *Beauté et charme sont les deux mamelles de l'existence* ».

Encore une bizarrerie. On leur propose maintenant de se vêtir de façon plus que discutable. Matisse accepte sans coup férir et s'affuble d'un pantalon bouffon rouge fuchsia, d'une chemise à jabot, d'une cape satinée couleur vert sauge rehaussée d'une collerette dentelée et se chausse de poulaines rose saumon. Elle est magnifique. Quant aux autres, ils trouvent le moyen de décliner l'invitation et rejoignent la salle suivante. Ils sont accueillis par des dryades qui espèrent les pouponner. S'en est trop pour Ligeia qui abat son marteau sur la tête de la dryade qui s'approchait d'elle. Il n'y a plus d'autres volontaires semble t-il.

Des flasques d'huile et des urnes sont disposées sur le rebord d'un teleporteur. Ils vont enfin parvenir à destination mais à quoi sont destinés tous ces accessoires ? Djalesh se résignent à se plonger dans les méandres du passé… Il entrevoit Inorgol se saupoudrer le visage, s'enduire les mains avec de l'huile puis réciter une nouvelle tirade aussi stupide que la précédente : « *Je suis envoûtée rien qu'à l'idée de te voir* » .

Ils apparaissent sur le perron d'une bâtisse juchée dans les nuages. Elle est joliment façonnée à partir d'une roche blanchâtre veinée de bleu. Ils aperçoivent plusieurs fenêtres en verre fumé opaque agencées le long de la bâtisse ainsi qu'une tour circulaire de plusieurs étages au toit en dôme adossée à l'extrémité de la bâtisse.

Quelques marches conduisent à une double porte sur laquelle ils devinent sculptées de petites créatures de types gargouilles, diablotins ou démons grimaçants, forniquant ou violentant des hommes et des femmes. Un imposant cheval ailé à la robe grise chamarrée de beige et à la tête d'aigle au bec d'acier s'approche et les invective. Qui sont-ils ? Ah, ils sont invités. Il n'était pas au courant… il va se renseigner. La créature s'avance vers la double porte et ouvre les doubles portes. Ce faisant, en leur tournant le dos, elle commet une lourde erreur. Elle se fait assassiner. Ils enjambent le cadavre du cerbère et déboulent dans un vestibule. Ils sont accueillis par deux hommes au visage impassible, à la musculature imposante et à la peau grise cirée. Les yeux de ces personnages sont rivés vers les entrants. Des bodaks. Ils évitent le regard mortel de ces dangereux gardiens puis les balaient sans difficultés.

Matisse est déjà venue ici. Sachant qu'il faut agir vite, inutile d'emprunter les portes latérales à gauche et à droite. Ils ouvrent celle d'en face et pénètrent dans une belle salle de réception ornementée de cristaux scintillants aux murs.

L’opulence du lieu relève de l’indécence et la clarté des luminaires les aveuglerait presque. Tout le nécessaire est rassemblé ici en vue d’apporter le repos des corps et des âmes. Leur sœur ne manque pas d’idées pour agrémenter son confort. Ils connaissent déjà un trait de son caractère.

Le fond de la salle est obturé par un rideau constitué de perles rondes bleu azur. Les maîtresses des lieux habitent par delà ce rideau. Matisse ne l’a jamais franchi.

MF-Level 17-16/5