Shade rétablie, ils entreprennent de visiter leur nouvelle demeure. L'alchimiste Alhoon a visiblement perdu la raison depuis l'ablation de son cœur. Il s'adonnait à des expérimentations médicales malsaines sur les créatures capturées dans les labyrinthes. Ils ont aperçu le fruit de ses travaux. Glaçant. Les nouveaux propriétaires comptent interrompre ces pratiques dignes d'un malade mental.

Ils découvrent un arbre pierreux enraciné au cœur de la masse rocheuse flottante. Cet arbre s'accordait avec l'humeur de Shannotsuul. Les couleurs fantasmagoriques qui illuminent l'intérieur de la caverne constituent un des résultats de son intervention. Shade envisage d'apporter quelques retouches au mode opératoire. Elle souhaite effectuer des travaux d'importances sur l'orgue afin de synchroniser cet instrument avec sa propre humeur et le végétal de pierre. Elle espère générer une symphonie colorée.

Le laboratoire du dryder s'avère bien fourni. D'ailleurs, ils escomptent le guérir car cet alchimiste est plus puissant que lady Gayad. Il faudra faire appel à l'un des **Altharies** ou les plus grands soigneurs de ce monde pour y parvenir. Ils ont eu l'agréable surprise de découvrir différentes potions et élixirs ainsi que des fioles de poison.

Ils ramènent à la vie le couple de Gythyankis et concluent avec eux un pacte profitable aux deux parties. Avaient-ils vraiment le choix, on ne le pense pas. Durant une période de vingt ans, **Airado Arraz** et **Ermani Rial** organiseront la défense de la citadelle et ils s'occuperont de la récolte et du convoyage des minerais. Passée cette date, ils disposeront d'un pécule d'une vingtaine de milliers de pièces d'ors.

Il est temps de partir. Ils suivent Armanthe, qui est accompagnée comme son ombre par sa fidèle servante Nora, dans l'inextricable labyrinthe. Comment parvient-elle à s'y retrouver dans ce dédale de couloirs ? On se le demande... Les deux femmes poursuivent leur route tandis qu'ils émergent quelque part perdus au milieu des montagnes d'Almagamo. Ils procèdent à plusieurs sauts de puces pour rejoindre leur bercail. Étonnamment, ils ont essuyé plusieurs refus de la part d'élémentaires acquis à leur cause.

En leur absence, Ailhiance n'a pas perdu de temps. Il s'est occupé en organisant des épreuves avec les habitants du royaume, qu'ils soient hommes ou crapauds. L'univers de débauche qui prévalait naguère dans ces lieux a certes évolué mais

demeure vivace. Dans ces conditions, les travaux d'aménagements de la cité n'ont guère progressé.

Le dragon Deciloin, toujours aussi narquois et hautain, en a cure. Par contre il n'apprécie pas leur accompagnatrice. Ils croyaient que ces deux-là se rencontreraient pour la première fois. Cela n'est visiblement pas le cas. Ils ne sauront rien du différend qui les oppose, chacun des protagonistes se murant dans un silence qui en dit long. Tout laisse à penser que leur désaccord remonte à la nuit des temps.

S'ensuit une énième visite chez les prêtresses du sens. Ils en appellent au savoir de la quasi-déesse de la connaissance, Laïxa... et son tapis d'or augmente encore un peu. Ils sont maintenant prêts pour rejoindre leur sœur Silune qui s'est réfugiée dans le monde de Barbarie, un des territoires d'I'Polia. Ce monde liquide se trouve lové à la frontière avec le monde élémentaire d'eau d'Augh-Draom. Après l'idylle d'ArtEclat, puis les ténèbres du monde des ombres et enfin la coruscation d'une citadelle, voici venir le temps des démons...