Cette caverne n'a rien d'engageant. Perchée sur l'un des blocs cyclopéens, une petite créature à l'aspect vaporeux ricane et grimace. Elle disparaît, relayée aussitôt par un elfe sombre aux yeux opalescents et à la longue chevelure poivre et sel. Celui-ci ne semble nullement impressionné par ce groupe hétérogène. Il s'exprime dans sa langue naturelle, dédaignant ostensiblement ceux qui ne le comprennent pas. Guère commode le personnage. En substance, il exige réparation pour cette intrusion dans son domaine. Il leur propose -mais ont-ils le choix?- un marché. Ils désigneront une personne parmi eux qui aura l'honneur de l'affronter le temps de l'écoulement d'un sablier. Ou il s'engage à les détruire tous les cinq. Rien que ça. Djalesh se propose d'endosser ce rôle.

La chasse à l'homme commence. En guise d'elfe drow, c'est un **dragon de suie** recouvert de plaques de métal qui l'a remplacé. Pas si sûr. Selon les circonstances, Djalesh affronte tantôt l'elfe noir, tantôt le dragon, à moins que cela ne soit la créature grimaçante. Cet être multiforme contrôle l'environnement. Il se déplace telle une ombre au sein des blocs de fumée lesquels n'ont de cesse de se dématérialiser pour se matérialiser un peu plus loin. Djalesh, misérable moustique, volette de blocs en blocs, s'évapore, se cache, essuie une attaque, s'échappe, se soigne, s'essaie à une chiquenaude. C'est qu'il défie une créature sournoise qui n'hésite pas à utiliser tous les artifices pour se jouer de lui. Éclairs, souffle d'acide, morsure empoisonnée, coup de griffes, rien ne lui sera épargné. Durant cet interlude, le reste du groupe s'active. Dyodiia localise le dragon, puis communique télépathiquement à Djalesh son emplacement. Shade repère une faille spirituelle. Il existe non loin une faille locomotrice qui devrait leur permettre de quitter les lieux ! Le dragon poursuit sa chasse… Djalesh est au bord de la rupture. Heureusement, le temps imparti est terminé. L'horrible traître ! Ce dragon perfide ne respecte pas son engagement. Il redouble ses attaques. Ils foncent vers la faille et quittent ce monde et les mondes d'I'Polia. Contrat oblige.

Arrivée sur Almagamo. La brèche forme une entaille dans la terre d'environ deux cents mètres de profondeur, longue d'une dizaine de kilomètres et large de cinq cent mètres. Dyodiia contacte leur intermédiaire, **le barbare Sartoris**. Rappelons que Sartoris appartient à la secte des mercenaires Aniasan. Cette secte constituera leur couverture sur ce monde, du moins pour l'instant. Il a été convenu qu'une autre secte d'Aniasan basée dans la ville de Caemgem les a engagée. Leur mission pour Sartoris est claire. Retrouver le frère et la sœur de Xanaelle. Sartoris ne leur posera aucune question.

A propos de Xanaelle. Le moment s'avère propice pour lui inculquer les bonnes manières. Elle n'écoute pas beaucoup. Djalesh la corrige plusieurs fois. Elle a du caractère la petite. D'ailleurs, Arcademion estime qu'à la première occasion, « elle nous glissera entre les doigts ». Cela n'a pas l'air de préoccuper Shade ni Djalesh. Ils vont la dresser. Il faut que le mal s'empare d'elle. Elle est bien trop tendre. La haine doit l'envahir. Qu'importe si à présent cette animosité est tournée vers eux.

Le temps est gris et pluvieux. L'automne approche. Cinq lunes -représentant les cinq mondes extérieurs- accrochées dans un ciel gris sombre illuminent ce monde nouveau. Une rangée de marches serpente le long de la paroi et mène à la surface. Il faudra se montrer prudent. Des personnes de Némésis et de Nacre-de-Lune ont établi un campement à proximité. **Deux nuits plus tard, ils rejoignent Sartoris** par les airs. Peu causant le gaillard… ce géant à l'épaisse tignasse rousse exhibe sa poitrine nue musclée ; un large collier composé de toutes sortes de griffes d'animaux pour parures… un individu d'un autre âge… à moins que tout soit ici du même acabit. Cela promet. Après tout, peu leur importe du moment qu'il se montre efficace.

Ils traversent sans encombre une plaine herbeuse qui se mue peu en peu en zone rocailleuse bosselée. Enfin, l'air marin les assaille. Salios est proche.

MF-Level 11 monoclassé