Voici le cœur. Ce bloc rocheux innervé se comprime et se dilate au gré de ses pulsations régulières. Que faire maintenant ? Le cœur leur apporte la réponse. Une protubérance s'allonge du bloc et frappe violemment Djalesh. Se défendre et tenter de calmer les ardeurs de la bête. Le « ventre du monde » est coriace et résistant. Alors qu'ils pensaient s'en défaire, ils sont transportés dans une autre partie du complexe. Tout est à refaire.

En chemin, ils rencontrent **Célestine,** une licorne d'ombre d'excellence qui se repose, nichée dans une anfractuosité. Elle a fuit le courroux d'Ombanel car elle avait osé le défier. Elle fait partie du Conseil, une réunion des représentants des personnages importants du royaume. D'ailleurs Shade y siège aussi et les reçoit parfois dans son temple. Si l'ombrage est décédé, alors elle peut sortir sans crainte.

Elle les conduit jusqu'au cerveau puis s'en va. La zone tortueuse, proche du réseau synaptique, est balayée par des flux mentaux qui effraient Djalesh, en particulier le psychic crush. Ils conversent avec le maître des lieux lequel n'est pas sans ignorer qu'**une force maligne parasite son esprit. D'ailleurs cette force maligne, c'est Shade**. Des substances odorantes aux effets redoutables ont été répandues le long des boyaux affectant sa conscience. Depuis, il n'est plus le même et son esprit s'étiole et divague. Ils s'engagent à lui venir en aide et à le libérer de ce fardeau. Mais comment franchir ces barrières mentales ? La lumière. Il suffit d'éclairer la zone pour que son esprit s'ankylose et qu'il entonne l'hymne du sommeil. Ils suivent ses conseils et franchissent l'écueil sans encombres.

Ils marchent quelques heures dans un boyau aussi long que désert. Enfin un opercule lumineux rompt la monotonie. Ils sont arrivés à la citadelle de Shannotsûul.

MF-Level 16-15/2