Puisqu'il faut descendre… **Ziun**, **le skeleton warrior** que Djalesh a invoqué, ouvre la porte. Une vision tout droit sortie d'Enthrilla se dessine devant eux. Une nymphe insouciante chantonne dans une fontaine au liquide vermeil. Sa voix cristalline se perd dans une mer azurée d'où bondissent de majestueux dauphins montés par des satyres enjoués. Bien qu'ils soient à l'intérieur d'une salle étirée en longueur, les mosaïques qui la recouvrent sont confondantes de réalité. Ils ont bien cru, le temps d'un soupir, qu'ils se trouvaient à l'extérieur. Fuyant les rayons d'un soleil agressif, Shade s'engonce dans sa robe tandis que Galathée et Djalesh absorbent une potion qui les protège aussi.

La nymphe Nasfalmée est maintenue captive par Shannotsuuhl. Certes il s'agit d'une prison dorée car rien ne lui manque et l'environnement est idyllique. L'eau est limpide et fraîche, son territoire infini et sans dangers. Shade **discerne une faille d'eau** qui parcoure l'horizon. Par delà les profondeurs de la fontaine, s'ouvre **un portail vers le monde élémentaire**. C'est avec plaisir, cela faisait si longtemps, que Shade se glisse dans la faille. Nasfalmée ne ment pas et sa franchise l'honore. La nymphe garde les objets magiques que Shannotsuul lance négligemment dans l'eau. Elle les leur offrirait volontiers s'ils obtenaient l'aval du maître des lieux. Elle guérit tous les maux qui accablent les vivants. Shade en profite pour récupérer sa force consumée par la vampire.

La voix de la faille susurre un conte qui relève plus de la baliverne que de la vérité. Il ne peut en être autrement. **Lejhdas aurait jadis été marié à Ela**, la maîtresse démone LG de la justice. Oublions cela… Quant aux liens qui unissent Galathée à Lehjdas, ils n'en sauront rien. Ils constatent que leur amie éprouve de grandes difficultés à se repérer dans le temps ou à utiliser des concepts temporels.

Passons sur cette situation autant ridicule qu'improbable où un skeleton warrior chatouille une statue, laquelle lui sourit, et déclenche l'ouverture d'une porte. D'autant que celle-ci dévoile le repaire d'Armanthe et de sa servante, l'elfe haute Nora. L'elfe, tout d'abord surprise, se reprend et se montre d'une grande affabilité à leur égard. Elle leur indique le chemin qui mène aux étages privés inférieurs de Shannotsuul. Tout s'annonce pour le mieux… à croire qu'une main invisible, à moins que cela ne soit la providence, guide leurs pas.

Noyé dans une brume épaisse et impénétrable, un génie au rire sarcastique joue avec leurs nerfs. Il égrène une à une des énigmes qui éprouvent leur patience. «

Cascade »… son rire résonne alors qu'ils répondent à la dernière devinette du génie. Les bancs de brume se retirent sur les côtés laisant place à un sentier étroit et sinueux. Vite, ils se fraient un passage au sein des volutes mouvantes, mus par une excitation grandissante et une urgence annonciatrice d'une prochaine délivrance.

Quatre miroirs massifs décorés de motifs équivoques sont accolés aux murs d'une large pièce allongée. Les conseils sibyllins de Iaarnud s'éclaircissent enfin. **Il s'agit de façonner des simulacres afin de duper le maître des lieux.**

> ***Le temps de la transfiguration*** *de Shade est venu. Dédoublements, définitions de l'âge et du sexe, création des simulacres. Shade se mesurera donc à son âme sœur escortée de deux incarnations en version masculine. Le combat peut commencer. La confrontation s'annonce serrée.* ***Shade nantie de support Shade 1 et support Shade 2*** *déploie toute son énergie pour se défaire de cet adversaire coriace à la résistance hors du commun.*

Enfin !! Shade exulte. Ils ont vaincus.