Alors que Shade vogue dans les limbes du temps, sa famille se préoccupe de sa disparition. Djalesh se déleste de divers objets encombrants au cours d'un épisode de questions réponses auprès de Laïxa, la Maîtresse-démone de la connaissance. Ainsi, Shade aurait abandonnée son enveloppe corporelle sous l'arche du temps, quelque part sur Nysnmos tandis que son esprit vagabonde on ne sait où. Incompréhensible…

Très bien, puisqu'ils ne peuvent rien faire de plus pour elle, ils décident de s'amuser un peu. Soyons triviaux.

La salle de jeu de Fant ne désemplit pas. L'atmosphère est saturé de bruit et de fumée. Djalesh, qui s'est grimé pour l'occasion en personne présentable, observe une femme qui à de quoi l'intriguer. Une dénommée Galathée, qui, selon son frère serait une amie proche de Nathalia, cette femme autant mystérieuse qu'intrigante, l'attire. Cela n'a rien d'anodin. Se pourrait-il qu'elle soit la même Galathée que celle qui les a accompagnés récemment ?

Il s'assied à sa table. Il ne dispose certes pas des talents de son frère pour ce genre d'activités qu'il n'apprécie guère, mais, peu lui importe qu'il perde sa mise…

Cela ne fait pas de doute… les mêmes attitudes…. Ce regard détaché, éloigné, langoureux et dévorant. Cette mèche rebelle, cette mouche sur la joue gauche… L'étrange médaillon noir en forme de ruban de Moebius qui retient sa longue cape moirée ne lui dit rien. Pourtant, sa mémoire lui joue des tours. Il s'en souvient maintenant… lors d'une confidence sur l'oreiller, elle lui avait déconseillé de le toucher au risque de le regretter…. Ce bijou avait beaucoup d'importance pour elle… sa puissance dépassait l'entendement lui avait-elle susurrée presque menaçante… malheur à celui qui tenterait de s'en emparer.

Hélas. Ses tentatives de l'approcher au cours de la soirée demeurent vaines. Elle ne le reconnaît pas ou feint de l'ignorer. Qu'est-ce que cela signifie ? Pourquoi est-elle là ? Elle se retire un peu plus tard, laissant un Djalesh penaud arpenter les ruelles désertées par ses habitants. D'ailleurs, ce n'est que plus tard qu'il s'en étonnera… les nuits de Fant sont rarement aussi calmes… en particulier dans ce quartier. Pourtant, il n'a vu personne cette nuit alors qu'il rôdait auprès de la majestueuse maison de ***Nathalia***… Non. Absolument personne.

Il la retrouvera chaque soir, assise toujours à la même place, manipulant les

cartes avec une dextérité digne d'une joueuse professionnelle. Il n'y comprend plus rien. Il s'agit d'une pâle copie de ''sa'' Galathée. D'ailleurs, même Ailhiance s'en est aperçu… Il abandonne cet endroit décidément sinistre, laissant son frère surveiller l'imitation de Galathée. Après tout, s'il s'agit d'une joueuse professionnelle, ils partagent une passion commune… cela devrait les rapprocher… et ainsi en savoir plus sur cette énigmatique Nathalia, membre de la secte d'**assassins des Murmures**. Ils ont appris plusieurs informations importantes au sujet de cette secte. Outre sa dangerosité et sa quasi-ubiquité sur Almagamo… ***Nosiède***, l'actuel gouverneur d'Enoos en serait, sinon l'un de ses membres, très proche. Un pentacle, ils ne savent pas lequel, serait mêlé à cette histoire. Donc prudence.

Shade est revenue. Tous les membres de sa famille l'ont instantanément ressentis. Elle se « repose » dans le royaume des ombres auprès de l'ombrage Dalamok. Puis elle confie la réplique en miniature de la maisonnée du temps à sa sœur sur Barbarie. A charge pour elle de confectionner l'original. Une tâche certes compliquée pour le commun des mortels mais qui relève de ses compétences.

Ils questionnent à nouveau Laïxa car ils ont encore des points à éclaircir:

- => ***Chrisalée*** *– la démoniste de l'Ordre d'A'nHexa qui rédigea le pacte qui lie Silune à Barbarie pour cent longues années – envisage d'évincer Elysa, l'actuelle dirigeante de l'Ordre ci-nommé. En filigrane, il s'agirait de s'allier avec elle afin qu'elle modifie le pacte. Ils auront l'occasion d'en discuter avec elle car Shade est parvenue à manipuler la maisonnée du temps que lui a remise Silune. Il est chouette ce casse-tête.*
- => *Ils ont ajouté de nouvelles pierres à l'édifice de la connaissance concernant ce trio d'épées dénommé Trinité :* ***La trinité****.*
- => *Enfin, ils ont collecté diverses informations au sujet de* ***Laurodon, une région de Liadoume*** *(un des mondes d'I'Polia) où se trouve la tour de l'ogresse* ***Uthion****. Cela tombe bien. Ils connaissent ce plan pour s'y être rendus lors de leur départ de CraGrapid. Dans sa chute, elle aurait généré la formation d'un point chaud. Cet Altharie semble dysfonctionner. Afin de préparer les potions nécessaires -c'est-à-dire, annihiler les effets du poison qui coule dans leurs veines et concocter*

une potion afin d'accéder au royaume des morts- il faudra le remettre en état. Comment redresser une tour d'une trentaine de mètres de hauteur qui s'est écrasée dans un lac de lave ? Quel type d'alliance doivent t-ils nouer avec Chrisalée ? Ils se perdent en conjoncture.