Arraché de son sommeil, Djalesh attend dans cette cache maussade où l'a laissé Analinaxaïnea que Shade daigne se déplacer. Sa sœur convole dans son royaume en compagnie de Dalamok. Selon elle, il n'y a pas d'urgence. Il faut dire que cela n'est pas facile de se préparer à mourir. La voici. Elle entame sa métamorphose tandis que son frère médite. Elle y parvient non sans difficultés. Ils partent à l'assaut du royaume des morts qu'en principe personne ne souhaite découvrir.

Analinaxaïnea ne s'était pas trompée. La ville (description ici) de Thalirie est assiégée par une armée hétéroclite composée de **Nécrophidius** – ces serpents dotés d'un crâne grimaçant qui ne cessent de bondir, de jaillir de la moindre aspérité du sol et de cracher leur venin- et de **Son's of kyuss** – ces sortes de zombies hideux étonnamment mobiles desquels grouillent des vers purulents. Au loin, une rangée de **momies** se fraie un passage parmi les sépultures.

Les défenseurs sont mieux organisés et opposent une résistance efficace. Des squelettes armés affrontent les Son's of kyuss au sol, d'autres, perchés sur les hautes tours hexagonales tirent carreaux d'arbalètes sur carreaux d'arbalètes sur les assaillants. Des chauves-souris osseuses survolent les combats et déchargent des ondes soniques. Posée sur un pouf d'ombre à quelques mètres de hauteur, une banshee pointe du doigt à ses troupes les adversaires cachés tout en lançant son cri mortel.

Djalesh et Shade ont émergés non loin d'un gouffre d'où émerge les nouveaux arrivants sur le royaume des morts. Plusieurs Asthénos repoussent des Son's of kyuss qui tentent de s'en approcher. Ils se soustraits de la zone de combat en s'élevant dans les airs et franchissent les défenses de la ville. Tout la haut, les crânes encastrés dans les piques des murailles projettent une nouvelle salve de rayons mortels sur les forcenés qui fourmillent en bas. Un mur de flamme se dresse face aux momies qui tentent de franchir la première rangée de remparts.

Une boule de feu éclate non loin d'eux les forçant à se réfugier sous la protection des murailles. Ils sont hélés par une liche-drow qui se trouvent au sol devant une ouverture. Plusieurs gardes que l'on appelle sur Nysnmos « **Les Lordooms** » l'accompagnent. Pas le temps pour faire les présentations. Rien ne dénote dans son attitude une quelconque marque de gratitude suite à l'arrivée de ce renfort inattendu. Elle les somme de se rendre vers le front Est afin de renforcer les défenses face aux momies qui ne cessent d'arriver. Ce qu'ils font non sans manifester leurs mécontentements car, on le sait bien, ils n'aiment pas recevoir

d’ordre.

Une accalmie se dessine, le front est stabilisé. Les assaillants refluent peu à peu jusqu’à la prochaine vague.

Constatant qu’ils viennent sur les recommandations du monarque Zathôr, **Nocfara** -la liche drow- les conduits vers le palais royal de sa majesté Yshosnar. Ils se faufilent entre les sépultures et les mausolées qui font office ici d’habitations, traversent une succession de trouées entre les murailles, franchissent des portes titanesques tout en se rapprochant du centre sans jamais l’atteindre. Au fur et à mesure de leur avancée, les monuments funéraires rivalisent d’importances. Les habitants sont principalement composés de squelettes, mais une fraction d’entre eux appartient aux autres factions.

Les contours du palais royal se dessinent peu à peu. A l’instar de son frère jumeau à Ilairthe, sa partie supérieure est noyée dans une brume épaisse et permanente. La bâtisse semble jaillir du sol telle une dent incrustée dans une gencive.

A l’intérieur, deux spectres les invitent à se débarrasser de leurs objets offensifs. Plague ne quitte pas le fourreau de Djalesh. Nocfara ne bronche pas. Peut-être connaît-elle cette lame ?

A ce propos, depuis sa transformation -phénomène qu’il n’avait pas observé jusqu’alors-

> *il s’est aperçut que l’épée de son ennemi Angrimm, dégageait une puissance qu’il n’avait jusqu’alors pas ressentie. Il émane d’elle une énergie inouïe qui oscille entre les pôles « evil » et « good », une énergie de nature différente du châle d’Armanthe, « la reine des souterrains » ou de la lanterne de Nonaé, « le fou », mais de puissance au moins équivalente. Le penchant « evil » domine aujourd’hui mais dans les mains de quelqu’un d’autre, qui sait si elle ne changerait pas d’alignement.*

De son côté, Shade éprouve toutes les peines du monde à se délester de son épée fétiche. Elle ne cesse de jeter des regards aux alentours de peur que quelqu’un ne la lui vole.

L’intérieur du palais ressemble à celui d’Ilairthe. Une monumentale statue façonnée à partir de glace, d’ossements et de métal argenté siège devant un

bassin d'où s'échappe une fumée couleur cobalt. Leur accompagnatrice leur explique que ce bassin a la propriété d'ôter les défenses magiques et mentales de ceux qui le traversent.

Nocfara toque à une large porte savamment ouvragée surmontée d'une tête grimaçante coiffée d'une couronne en métal sombre. Une voix sépulcrale et déterminée lui répond. Entrez !

Ils pénètrent à l'intérieur tandis que Nocfara s'incline devant la monarque. Derrière une balustrade formée de colonnades, un large trône en demi-cercle formé d'os et de glace occupe l'intégralité du fond de la salle. Deux candélabres de bronze éclairent la pièce de leurs feux glaciaux. Devant chacun des escaliers, un Lordoom de haute stature et lourdement armé garde. La cité de Thalirie est représentée par de grands bas-reliefs qui recouvrent l'intégralité des murs de la salle et s'animent au gré de l'évolution des combats. **Yshosnar**, depuis son trône, observe chaque partie de la ville qui s'anime sous ses yeux.

Cette lich de petite taille inspire, paradoxalement, confiance. Dit autrement, ses interlocuteurs comprennent qu'il ne faut pas la contredire. Ses yeux étincelants illuminent son visage sinistre exsangue et osseux. Elle est nimbée d'un halo bleu givré qui s'épaissit jusqu'au teinte cobalt lorsqu'elle est en colère. Elle est vêtue d'un caftan couleur crème aux liserés dorés, d'une paire de bottines en écailles. Ils remarquent deux rubis à ses mains gantées. Elle tient le sceptre des morts, le symbole de la monarchie sur le royaume.

Les présentations sont faites. Elle leur expose la situation (voir « la rébellion des égarés »). Elle accepte volontiers leur aide. En échange, pour service rendu, elle leur fournira tous les renseignements qu'ils lui demanderont.