


Auteur: Mirtzar

Niveau: 1

L'Eveil du Dragon de Platine



Ouvrages nécessaires:
Manuel des Joueurs, Guide du Maître,
Manuel des Monstres, Les Royaumes Oubliés

Synopsis

Cadre:

L'aventure a lieu en Unther et a trait à la situation politique de la région. Elle se déroule durant l'année des Dragons Renégats (1373 CV).

Historique:

Il y a de cela plusieurs millénaires, les peuples qui forment l'actuelle Mulhorande, l'Unther et Chessenta vivaient en esclavage sous le contrôle des Imaskaris. Leurs dieux se manifestèrent sous forme humaine et vinrent à bout des tourmenteurs de leurs peuples. Deux pays furent formés par les esclaves en fuite, la Mulhorande et l'Unther. Au cours des siècles, les deux pays accrurent leur puissance puis finirent par décliner. La Mulhorande fut contrainte d'accorder son indépendance à Thay, un pays composés de mages, et de laisser plusieurs de ses régions devenir de plus en plus autonomes. Toutefois, l'Unther a encore bien plus souffert. La quasi-totalité de son panthéon fut exterminé par les divinités orques. De plus, l'Unther perdit le contrôle d'une partie de son territoire qui devint Chessenta, un ensemble désuni de cités en guerre entre elles, et fut même un temps conquis par Chessenta alors dirigée par Tchazzar, un avatar de la divinité draconique Tiamat. Enfin, Gilgeam finit par sombrer dans la folie et la dictature.

Au cours de l'année de l'Oiseau de Sang (1346 CV), l'Unther crut avoir remporté une grande victoire dans sa guerre contre Chessenta quand Gilgeam tua en combat singulier Tiamat. Cette victoire n'était toutefois que de courte durée car durant le Temps des Troubles, 12 ans plus tard, Tiamat prit sa revanche et tua Gilgeam, détruisant du même coup la majeure partie d'Unthalass capitale de l'Unther et plus grande cité de Faerun. Privé de son chef, l'Unther continua de sombrer et l'armée mulhorandie l'envahit au cours de l'année de la Magie Sauvage (1372 CV). L'Unther a perdu les deux-tiers de son territoire et est maintenant dirigée depuis Messemprar par un groupe de mage dont l'autorité n'est pas reconnue par les exilés du sud du pays.



Synopsis

Situation:

L'aventure commence dans la ville de Mordulkin, plus précisément dans la demeure de Sytha Tremmin. Elle propose aux aventuriers de l'accompagner vers le village d'Isin pour y rencontrer un homme qui détient la clé vers le trésor de la tombe de Marduk, l'une des divinités untheriques tombées au combat contre les divinités orques.

Accroche:

Les aventuriers peuvent être intéressés par le trésor que Sytha est prête à partager avec eux. Si l'appât du gain n'a aucun effet sur eux, ils peuvent être intéressés par l'importance historique et religieuse de la découverte du ziggourat funéraire d'Enki. Si cela ne suffit pas, Sytha a l'oreille d'Hercubes Jedea, le roi de Mordulkin, et elle peut échanger l'aide des aventuriers contre des avantages commerciaux, politiques ou des informations pour les aventuriers ou leurs alliés.



Préambule

Le texte suivant peut être lu aux aventuriers avant le début de l'aventure pour donner l'ambiance. Il permet d'avoir un aperçu d'un lieu, d'une personne, d'un objet et d'un événement qui auront leur importance plus tard dans le scénario.

Mouthis était adossé contre le mur du ziggourat. Il avait la main droite posée sur son épaule gauche pour essayer de réduire la douleur due à la fracture mais cela n'était pas vraiment efficace. Il grimaça de douleur et quitta des yeux le spectacle du combat épique qui se déroulait devant lui. Il avait une tâche à accomplir et il ne pouvait échouer maintenant. Osiris avait sacrifié sa vie pour la gloire de la Mulhorande, il pouvait bien endurer la douleur de son bras jusqu'à la fin de sa mission. Il ouvrit d'un coup de coude la porte de la maison qu'il occupait depuis quelques mois et grimpa les escaliers vers le balcon où se trouvait la lunette.

Arrivé en haut, avant de se mettre à sa tâche, il jeta un dernier regard sur les deux belligérants. Il n'avait pas assisté au combat, 12 ans plus tôt, durant lequel Gilgeam avait vaincu Tiamat mais il n'y avait pas besoin d'être un expert pour voir que le même

résultat ne tarderait pas. Ce qui ne devait pas arriver. Malgré toute l'admiration qu'il avait pour la civilisation unthérique et pour les qualités de combattant du Dieu-Roi d'Unther, il ne pouvait pas oublier la situation du pays. Gilgeam était dangereux, non seulement pour la Mulhorande mais aussi pour l'Unther. Il était un dictateur fou et la situation n'avait fait qu'empirer à mesure qu'il sombrait dans la mégalomanie. Même si sa mission n'avait pas été de mettre un terme à ses agissements, Mouthis était conscient qu'il agissait pour le bien de ce pays qu'il avait appris à aimer. Il sortit de sa poche le cristal aux couleurs mordorées et le plaça dans l'orifice prévu à cet effet dans la lunette. Le rayon jaillit instantanément et frappa Gilgeam en pleine poitrine au moment où il allait abattre sa masse sur l'une des têtes de l'avatar de Tiamat. Il poussa un cri si puissant que Mouthis s'évanouit, mais pas avant d'avoir vu Gilgeam disparaître.



Première partie: Mordulkin

Description de la partie:

Cette partie est purement introductive et les aventuriers ne font qu'être introduits à l'aventure à proprement parler. L'action commence dans la partie suivante.

Description de la scène:

La scène se déroule dans une maison sur le port de Mordulkin. Dans la mesure où les aventuriers ne devraient pas se déplacer dans la maison, la description en sera succincte. Il s'agit d'une maison à un étage appartenant à Sytha Tremmin. Elle les accueille dans un salon comportant une cheminée, une table autour de laquelle elle fait asseoir les aventuriers pour leur parler et une bibliothèque. Il y a assez de chaises pour tout le monde. La pièce est confortable mais meublée de manière économe (pas de tableau, pas de tapis, simples chaises, pas de fauteuil, peu de livres dans la bibliothèque) montrant que Sytha n'est pas riche. Les aventuriers pénètrent dans le salon en traversant un hall donnant aussi sur la cuisine et la chambre de Sytha. Toutes les portes, sauf celle du salon, sont fermées à clé. Sytha propose aux aventuriers de boire du vin ou du jus de fruit et de manger une part d'une tarte aux pommes. Les deux pichets et la tarte sont sur la table à l'entrée des aventuriers.

Description de la ville:

Mordulkin est une métropole libre appartenant à Chessenta. Elle a choisi de rester neutre dans le conflit opposant Akanax, Cimbar et Soorenar. Elle conteste à ce qui reste de l'Unther le contrôle de Threskel. C'est une riche et puissante cité commerciale grâce à son port.

Les aventuriers peuvent y trouver à des prix acceptables tous les objets non-magiques présents dans le Manuel des Joueurs ou dans le manuel des Royaumes Oubliés. Il est aussi possible d'y trouver bon nombre d'objets magiques mais les aventuriers ne devraient pas avoir les moyens de se les procurer à ce stade de l'aventure.

La ville est découpée en plusieurs quartiers dirigés par des guildes. Les principales guildes sont celles des artisans, des marchands, des bâtisseurs, des marins, des mercenaires, des mages et, bien sûr, des voleurs. Tout aventurier pénétrant dans la cité doit s'enregistrer auprès de la guilde des mercenaires sous 24 heures sans quoi il se verra emprisonné. Il est supposé que les aventuriers ont rempli cette formalité avant le début de l'aventure mais le MJ est libre de faire commencer l'aventure à l'arrivée des aventuriers en ville et de leur faire jouer cet enregistrement.



Première partie: Mordulkin

Le texte suivant peut être lu ou paraphrasé aux joueurs. Son but est de décrire le cadre de la mission donnée par Sytha Tremmin.

« Bienvenue chez moi. Je vais vous raconter une histoire que vous connaissez peut-être. Il y a de cela très longtemps, Thayd, le dernier élève des funestement connus Imaskaris, invoqua sur Toril les dieux des orques. Les divinités unthériques et mulhorandies unirent leurs forces pour repousser cet assaut mais les pertes furent nombreuses parmi les dieux de l'Unther. Marduk, un dieu de justice et de sagesse, se trouvait parmi les victimes. Gilgeam lui-même, qui était le Dieu-Roi de l'Unther jusqu'à il y a quelques années, fit fabriquer un tombeau pour celui qui l'avait sauvé et fit disparaître ce tombeau et tout ceux qui l'avaient bâti pour protéger ce sanctuaire et ses trésors. Pendant des siècles, des gens l'ont cherché. Et je connais quelqu'un qui dit l'avoir trouvé. Je dois le rencontrer à Isin. J'ai besoin d'une escorte. Je vous paierai pour ce voyage et, si vous voulez m'accompagner jusqu'à la ziggourat, je suis prête à vous laisser le trésor. Je suis intéressée par l'histoire, pas par la richesse. »

Les joueurs vont sans doute poser des questions à Sytha. Elle essaye de leur répondre sans dévoiler la totalité de ses connaissances. Il est possible qu'elle en dise plus si les aventuriers réussissent à s'attirer sa sympathie ou en échange d'informations. Parmi les choses qu'elle est prête à révéler gratuitement se trouvent les informations suivantes:

- Isin est un village d'environ 500 habitants situé sur la rive sud de la rivière Meth en territoire contrôlé par les Mulhorandis
- Son contact est un Mulhorandi du nom de Mouthis Sepher
- Le voyage prendra entre 20 et 30 jours. Les aventuriers sont payés une demi-pièce d'or par jour, la nourriture est offerte, de même que les montures.

Elle est aussi considérée comme ayant au moins fait un jet de 20 en Connaissances pour chacune des tables de la page suivante. Elle sait aussi que la raison de la venue de Mouthis Sepher à Isin est pour la négociation de la paix entre l'Unther et la Mulhorande. Ces informations, comme celles sur son identité sont celles qu'elle ne révèle pas spontanément.



Première partie: Mordulkin

DD	Géographie	Religion	Histoire
10	Autrefois, Chessenta, le Chondath, l'Aglarond et l'Unther ne formaient qu'un seul pays mais les colonies firent sécession, il y a de cela plusieurs siècles.	Gilgeam, le Dieu-Roi d'Unther, a hérité le trône d'Unther d'Enlil suite au massacre du reste du panthéon.	La Mulhorande et l'Unther furent formés lorsque les Mulans se libérèrent de l'esclavage imposé par les Imaskaris.
15	La capitale de l'Unther a été déplacée à Messemprar. Unthlass, l'ancienne capitale de l'Unther, était la plus grande ville de Faerun jusqu'à il y a 20 ans.	Certains dieux unthériques ont survécu en s'exilant. Ainsi, Tiamat et Hoar sont d'anciens dieux du panthéon de l'Unther. Enlil n'est pas mort, il est simplement retourné sur son plan d'origine et Ishtar a fusionné avec Isis, la déesse mulhorandienne.	La Mulhorande a envahi l'Unther suite à la mort de Gilgeam en 1372 CV. Les guerres des portorques eurent lieu entre -1076 et -1069 CV.
20	Bien qu'Isin ne soit plus maintenant qu'un petit village, c'était autrefois une grande ville.	Les dieux qui périrent pendant les guerres des portorques sont Girru, Inanna, Ki, Nanna-Sin, Nergal et Utu. Marduk se sacrifia pour sauver Gilgeam durant un duel contre Tiamat.	L'Unther fut conquis par Chessenta lorsque le dragon rouge Tchazzar unifia les cités. Après près d'un siècle, Gilgeam mena la révolte et reconquit l'Unther.
25	Isin était autrefois une ville sainte de Marduk mais elle disparut des documents officiels comme par enchantement il y a de cela plusieurs siècles.	La véritable raison du conflit perpétuel entre Gilgeam et Tiamat est que cette dernière craignait que si Gilgeam réussissait à accroître encore son pouvoir il serait en mesure de faire revivre Marduk.	Gilgeam avait prévu sa fin, même s'il ne pensait pas qu'elle arriverait aussi tôt et il a donné à certains de ses proches des documents permettant de mettre la main sur un moyen de restaurer la puissance de l'Unther.



Deuxième partie: Isin

Le village d'Isin se situe sur la rive sud du fleuve Meth. Un groupement de casemates se situe sur la rive nord. Le fleuve sert de frontière entre la partie d'Unther contrôlée par la Mulhorande et la partie indépendante. Le village est entouré d'une palissade qui a visiblement été réparée récemment. Les aventuriers arrivent à Isin vers la mi-journée par le nord et doivent donc traverser le fleuve. Le fleuve est large et ne sembla pas traversable à la nage.

Le rendez-vous de Sytha avec Mouthis est prévu pour le lendemain et les aventuriers ont donc une demi-journée de liberté dans le village. Ils peuvent se procurer de la nourriture et un endroit où dormir à la capitainerie.

Pour les équivalence des nombres, se référer à la Carte.

1) La capitainerie

Elle est composée de trois étages. Le rez-de-chaussée est composé de deux pièces. La plus grande sert de marché, vendant principalement du poisson et des céréales, entre 8h00 et 12h00. Après une demi-heure de ménage, les étals sont remplacés par des tables et il est possible de manger et de boire jusqu'à 23h30. Un nouveau tour de ménage a alors lieu et les tables sont remplacées par des paillasses pour ceux qui souhaitent dormir. Le coût d'un repas comme le coût d'une nuit sont la moitié du coût habituel.

La cave contient à la fois les archives et les réserves de nourriture et de boisson de la capitainerie. Une porte donne sur le fleuve pour charger et décharger les marchandises.

L'étage contient les bureaux de la capitainerie ainsi que les bureaux du maire et de ses assistants. La porte y menant est généralement fermée à clé.



Deuxième partie: Isin

2) Les locaux de la milice

C'est là que se trouvent les forces mulhorandis qui contrôlent le village. Etant donné que le rendez-vous avec Mouthis Sepher a lieu à cet endroit et que c'est le véritable point de départ de l'aventure, ce bâtiment est détaillé plus complètement plus loin.

Si les aventuriers souhaitent s'y rendre avant le rendez-vous, ils sont arrêtés au comptoir à l'entrée du bâtiment par des gardes qui leur demandent quel est leur but. Si les aventuriers parlent aux gardes de leur rendez-vous avec Mouthis Sepher, ils peuvent apercevoir un jeune homme assis à une table couverte de livres. Il s'agit de Nabbu Menkarre, l'élève de Mouthis Sepher qui jouera un rôle dans la suite du scénario. Si la discussion entre les aventuriers et les gardes porte sur des sujets comme la politique, la religion ou l'histoire, Nabbu se lève pour se présenter aux aventuriers et leur propose de leur offrir le thé. Son but est plus d'écouter les aventuriers que de parler et il essaye d'orienter la discussion vers les aventuriers mais il est prêt à révéler qu'il est prêtre de Horus-Ré et à parler de son enfance si cela permet aux aventuriers de se sentir plus en confiance.

3) La ziggourat de Gilgeam

Le bâtiment ressemble à une pyramide circulaire de trois étages. Au sommet se trouvent ce qui ressemble à des restes de statues. Si les aventuriers se renseignent à propos de la statue et sont convainçants, ils apprennent que la statue ne représentait pas Gilgeam et qu'elle a été démolie il y a plusieurs siècles et non récemment comme l'affirment les mulhorandis.

Le bâtiment est gardé par deux gardes mulhorandis. Si les aventuriers posent des questions sur le temple ou veulent entrer les gardes leur expliquent que c'est un temple qui était consacré à Gilgeam. Ils expliquent aussi qu'un rituel est en cours pour désacraliser le temple et le consacrer à un dieu mulhorandi, en l'occurrence Anhur.

Les aventuriers peuvent entrer. A l'intérieur se trouvent plusieurs rangées de sièges tournés vers une estrade circulaire. Au centre de l'estrade se trouve un autel. Plusieurs prêtres circulent dans le bâtiment avec des encensoirs.



Deuxième partie: Isin

4) Le cimetière d'Isin

Comme son nom l'indique, il s'agit du cimetière du village. Il est très grand comparé à la taille du village. Les aventuriers remarquent sans soucis que de nombreuses personnes se dirigent vers son entrée et que peu en sortent. De plus, de la musique semble provenir de sa direction.

Dès que les aventuriers entrent dans le cimetière, qui est un labyrinthe de petits mausolés et de tombes plus classiques, ils tombent sur une procession menée par un homme portant une tunique blanche psalmodiant en céleste. Il s'agit d'un prêtre d'Osiris en train de célébrer la fête des morts. Il rend hommage à Osiris tout en répétant les noms de ceux qui sont morts. Il invente un certain nombre de noms car la plupart des tombes n'en ont plus.

Les caveaux sont ouverts et peuvent être visités mais il n'y a pas grand chose à y voir. Un stand se trouve vers le centre du cimetière où il est possible d'acheter de la nourriture, des boissons, des fleurs et d'autres offrandes pour les défunts.

5) La galère de Mouthis

Au milieu du fleuve se trouve une énorme galère visiblement gardée avec attention et précaution. Le fleuve étant calme à cet endroit, elle est presque immobile. Son accès est rendu impossible par deux gardes aussi expressifs que des statues de sel.

En plus des gardes, aisément reconnaissable à cause de leur uniforme, trois personnes peuvent être vues sur le pont mais rarement en même temps. Il s'agit de Mouthis Sepher, Takelot Tadebat, qui représente les mages du Nord, et Osorkon Kapes, qui représente l'ancien gouvernement au service de Gilgeam. Mouthis Sepher est celui qui est le plus souvent visible car il se rend souvent à la proue du navire pour sentir le vent qui balaye le fleuve et pour ne plus entendre les deux autres se chamailler à propos des concessions qu'ils veulent donner à la Mulhorande en échange du repli des troupes impériales. Les joueurs ne sont pas censés monter sur le navire.



Deuxième partie: Isin

6) Le port

Le fleuve est la principale source de communication et de revenus d'Isin. Il y a constamment des pêcheurs en train de charger ou de décharger leurs barques ou de réparer la coque, les filets, les rames ou les voiles des navires. La présence de nombreux soldats rend le ponton principal d'autant plus difficile à occuper qu'il est rendu glissant par l'eau et la graisse utilisée par les pêcheurs.

En plus des pêcheurs et des soldats, un certain nombre d'esclaves aux couleurs de l'Eglise d'Anhur parcourent le ponton principal pour livrer les denrées nécessaires à la galère. Malgré leurs fréquents passages devant les gardes protégeant la galère, ils sont fouillés à chaque fois et doivent décliner leurs identités et raisons de pénétrer sur la galère.

Cachée au milieu de la foule se trouve Nalhan Szimmer (Fiche) déguisé en marin. Il joue son rôle avec talent et ne laisse rien paraître de ses véritables intentions. Au mieux, les aventuriers peuvent s'apercevoir qu'il lance des regards fréquents vers la galère.

7) Le village nord

C'est un ensemble de cahutes très pauvres. Il s'y tient une sorte de marché aux puces où les habitants locaux vendent divers objets fabriqués à partir d'un peu tout ce sur quoi ils arrivent à mettre la main, y compris des fragments d'objets qui semblent avoir été de grande valeur.

Les gens sont globalement froids et distants (mais si quelqu'un semble leur montrer de l'intérêt, ils peuvent s'avérer être charmants. Ils expliquent que jusqu'à l'année précédente, ils étaient les habitants du village d'Isin et que malgré la tyrannie de Gilgeam, ils ne vivaient pas si mal mais que, quand les soldats mulhorandis sont arrivés, ils n'ont eu d'autres choix que de fuir et qu'ils ne peuvent plus retourner chez eux). Les quelques marchands sont plus avenants mais ils sont toujours loin d'inspirer la joie.



Deuxième partie: Isin

Si les aventuriers ont l'air plus riche que les villageois, ce qui est normalement le cas, il y a une chance non négligeable qu'un enfant essaye de faire les poches à l'un d'eux ou qu'un groupe de villageois essaye de les attaquer s'ils s'éloignent de la zone que les gardes mulhorandis peuvent surveiller depuis le fleuve.

La plupart des villageois se rendent vers des champs que les aventuriers ont vu avant de pénétrer dans le village, certains en compagnie d'animaux presque aussi rachitiques qu'eux-mêmes. Il est assez évident même pour les plus urbains des aventuriers que les champs ne sont pas très productifs. Il est possible que les aventuriers s'aperçoivent que parmi les paysans, il y en a deux qui semblent leur tourner discrètement autour. Ils sont habillés comme des paysans et les autres semblent les considérer comme faisant partie des leurs mais ils ont l'air moins faibles et plus intéressés par les aventuriers que les autres. Il s'agit de Sid et Cleno (Fiche).

Il est à noter qu'il existe un tunnel entre la casemate dans laquelle vivent actuellement Sid et Cleno, qui se trouve au nord du fleuve, et l'une des maisons du village, qui se trouve au sud du fleuve. Sid et Cleno l'utilisent pour traverser le fleuve discrètement. Ils sont suspicieux vis-à-vis des étrangers et même si ceux-ci s'aperçoivent que Sid et Cleno ne sont pas des villageois comme les autres, ils ne leur répondent pas et les évitent. Il est possible de les suivre discrètement jusqu'à chez eux et de trouver alors le tunnel mais ils se battront pour empêcher les aventuriers de l'utiliser.



Troisième partie: Rendez-vous

Le rendez-vous à lieu dans les locaux de la milice. Les gardes sont au courant que les aventuriers sont invités à entrer mais ne savent pas pour quelle raison.

Les gardes à l'entrée ne laisse toutefois pas les aventuriers se promener librement. L'un d'eux accompagne les aventuriers dans la salle principale, qui est presque vide à cette heure. Quelques soldats sont en train de discuter à une table située sur le côté de la pièce.

Le garde mène les aventuriers vers l'escalier qui conduit à l'étage puis au bout du couloir dans une antichambre et il tire sur une cordellette pour informer Mouthis Sepher de l'arrivée de ses invités. Puis il retourne à son poste après leur avoir demandé de rester dans la pièce en attendant le début du rendez-vous.

La pièce fait 6 mètres par 6 et est recouverte d'un tapis ocre. Une demi-douzaine de fauteuils et un divan permettent aux aventuriers de s'asseoir.

Les aventuriers peuvent alors s'apercevoir que quelqu'un les observe entre deux livres de la bibliothèque. Il s'agit de Nabbu Menkare, l'assistant de Mouthis Sepher.

Après quelques minutes d'attente, Mouthis entre dans l'antichambre et s'assied pour discuter avec les aventuriers. Il est souriant et accueillant proposant aux aventuriers de boire du thé et de manger des gateaux.

Tout ce qu'il sait est que Sytha souhaite lui parler de la ziggourate de Marduk. A un certain point, Sytha laisse entendre qu'il serait en possession d'une sorte de rubis devant servir de clé. La discussion peut continuer encore un peu mais il finit par demander que Sytha, et Sytha seule, l'accompagne dans son bureau.

Une poignée de secondes après que les aventuriers se soient retrouvés seuls, quelqu'un frappe à la porte et deux hommes portant des masques argentés entrent dans la pièce. Il s'agit de Sid et Cleno (Fiche). Ils demandent aux aventuriers de rester calmes et de ne pas bouger, leur disant qu'il ne leur arrivera rien s'ils sont obéissants. Si les aventuriers résistent, les deux sont prêts à combattre.



Troisième partie: Rendez-vous

Que les aventuriers décident d'attaquer Sid et Cleno ou non, au bout de 18 secondes (3 rounds), une explosion retentit dans le bureau de Mouthis et la porte séparant l'antichambre du bureau prend feu. Les aventuriers peuvent essayer de la traverser mais ils subissent 1d6 dégâts de feu à chaque passage.

S'ils arrivent jusqu'au bureau, ils constatent que celui-ci est lui aussi en feu et qu'il n'y a aucune trace évidente de Sytha ou de Mouthis. Il est de la même taille que l'antichambre et le même tapis recouvre le sol. Il y a un grand bureau sans rien dessus et une seule fenêtre. S'ils décident de fouiller la pièce, ce qui occasionne un autre 1d6 dégâts de feu, ils peuvent facilement s'apercevoir que quelqu'un a dû sauter par la fenêtre car il reste des fragments en train de brûler de corde. Il est possible de sauter par là mais cela fait une chute de 6 mètres. Il est plus difficile de voir qu'une trappe se trouve sous le bureau (Piège).

Dès qu'ils entendent l'explosion, Sid et Cleno fuient aussi vite que possible en claquant la porte de l'antichambre derrière eux. Cela n'empêche pas de sortir mais il n'est pas possible de suivre les traces des deux autres.

Si les aventuriers essaient de sortir par la porte de l'antichambre, Nabbu Menkarre sort du couloir secret d'où il observait les aventuriers. Il leur conseille de le suivre dans le couloir secret et, si les aventuriers ne l'ont pas encore rencontré, il se présente comme étant l'assistant de Mouthis.

Il explique aux aventuriers qu'il les observait dans l'antichambre et qu'il sait qu'ils ne sont pas responsables de l'explosion mais que les villageois ne vont pas voir les choses de cette façon. Il leur dit qu'il peut leur montrer un endroit où se cacher. Le couloir secret est très chaud mais se termine rapidement par une échelle conduisant dans une cave beaucoup plus fraîche. Il y a une autre échelle à côté de celle par laquelle arrivent les aventuriers qui est l'autre bout de celle qui se trouve sous le bureau de Mouthis. Un escalier mène dans le village derrière les locaux de la milice.

A partir de cet instant, l'attitude de tous les PNJs, sauf mention contraire et Nabbu, est hostile.



Troisième partie: Rendez-vous

Une fois dans la cave, et virtuellement en sécurité, Nabbu donne des explications aux aventuriers. Son discours est assez décousu car il ne sait pas par quel bout commencer son récit. Il se décide à reprendre la légende sur la mort de Marduk pendant la guerre des Portorques et il dit qu'Isin était autrefois le siège de l'Église de Marduk. Tiamat, profitant d'un combat équilibré entre Yurtrus et Gilgeam, essaya de tuer le second. Marduk, qui n'avait aucune sympathie pour Gilgeam mais qui haïssait encore plus Tiamat, s'interposa et il fut gravement blessé. Le fait est que si Tiamat est la Némésis des Dieux, Marduk est le seul qu'elle ne peut tuer. Gilgeam profita de la faiblesse de Marduk pour aspirer ce qui lui restait de pouvoir, le rendant presque immunisé contre le pouvoir de Tiamat et lui donnant assez de puissance pour repousser Yurtrus. C'est pour cette raison que, malgré ses efforts, Tiamat n'a jamais réussi à vaincre Gilgeam durablement. Le plus proche qu'elle aie été d'atteindre son but étant quand elle fusionna avec Tchazzar pour que ce soit lui qui tue Gilgeam. Même ainsi, sa mort ne fut que temporaire.

A la fin de la guerre des Portorques, Gilgeam fut le seul à rentrer en Unther et la première chose qu'il fit fut d'effacer toutes traces de Marduk des documents officiels. Il fit aussi disparaître sa ziggourate pour être sûr d'être tranquille. Mais il est possible d'y accéder depuis Isin assez facilement.

Plus récemment, pendant le Temps des Troubles, Tiamat tenta une fois de plus de détruire Gilgeam et s'apprêtait à subir un nouveau revers quand Mouthis Sepher emprisonna le pouvoir de Marduk dans un rubis. Privé de ce pouvoir, Gilgeam fut détruit. Mouthis, tout comme Nabbu, est passionné par la culture unthérique mais, contrairement à son élève qui trouve le projet trop dangereux, il veut faire renaître Marduk en insufflant son pouvoir dans son cadavre. Pour cela, il a besoin d'un autre fragment de la puissance de Marduk, sa griffe que Sytha porte en pendentif.

De plus, des envoyés de Messemparar sont actuellement en ville pour négocier une trêve avec la Mulhorande et, bien qu'il soit certain que ceux-ci officiellement désapprouve le meurtre de Mouthis, la résurrection de Marduk leur donnerait sans doute assez de puissance pour reprendre la guerre. Voir serait une monnaie d'échange intéressante contre l'aide de Chessenta ou de Thay.

Il demande donc aux aventuriers de l'aider à empêcher que le pouvoir de Marduk tombe entre de plus mauvaises mains encore. Il dit aussi qu'il connaît quelques personnes qui devraient être de leur côté.



Quatrième partie: Avant la ziggourate

Les aventuriers ont maintenant le choix de ce qu'ils veulent faire avant de se rendre à la ziggourate. L'accès que connaît Nabbu se trouve dans le temple qui est gardé par deux gardes pour l'instant.

Tant qu'ils sont dans le village, les gardes ont ordre de chercher les aventuriers. Les gardes sont tous des hommes d'armes de niveau 1 et ils patrouillent par deux. En cas de résistance, ils appellent au secours et une autre équipe de deux arrive au bout d'une minute (10 rounds). Nabbu peut prêter des déguisements aux humanoïdes de taille M mais il faut aller jusqu'à sa maison. Elle n'est pas très loin et il est possible d'y accéder sans rencontrer de gardes mais il faut faire vite et Nabbu n'en est pas sûr. Il sait aussi à qui s'adresser pour trouver des déguisements pour les autres aventuriers, et toutes sortes d'autres objets (armes, armures, ...). Pour cela, il faut se rendre dans la maison de l'un de ses amis qui se trouve près du fleuve. Si les aventuriers font ce choix, ils ont 5 x le plus bas test de Discrétion du groupe chances sur 100 d'éviter les gardes. Ainsi, si le plus mauvais résultat du groupe est 10, ils ont une chance sur deux de rencontrer des gardes

Il leur est possible de rencontrer et de s'allier avec plusieurs PNJs, lesquels sont proposés par Nabbu même s'il est plus favorable à la première option.

Les amis de Nabbu sont Sid et Cleno, qui ont peut-être peu envie de collaborer avec les aventuriers s'ils ont choisi de les attaquer dans l'antichambre. Néanmoins, ils sont au pire inamicaux et prêts à devenir amicaux si les aventuriers sont prêts à s'excuser. Eux-mêmes s'excusent si les aventuriers le veulent. Ils proposent aux aventuriers de les accompagner dans le temple après s'être assurés que les aventuriers ne souhaitent pas les empêcher de faire revivre Marduk.

Si les aventuriers acceptent leur aide, Nabbu explique comment pénétrer dans la ziggourate en passant par le temple. Ils proposent d'attendre la nuit avant de tenter de pénétrer dans le temple pour faciliter l'approche discrète. Ils préviennent les aventuriers que si des dommages sont causés à des civils, ils quittent le groupe et les dénoncent à la milice et qu'ils ne pourront pas se servir dans les trésors de la ziggourate sans leur accord.



Quatrième partie: Avant la ziggourate

Un autre allié potentiel est Takelot Tadebat, un magicien qui a reçu une formation à Thay. Il n'attaque pas les aventuriers car il connaît la situation et souhaite en tirer profit mais il n'est pas amical car malgré l'opportunité que les aventuriers représente, leur intervention le force à changer ses plans. Il propose aux aventuriers de les aider, en leur fournissant l'un de ses gardes du corps, Eldritz (Fiche). Il n'a que faire des trésors enfouis sous le village mais il souhaite obtenir le rubis pour l'étudier et le faire étudier par ses maîtres.

Il ne sait pas exactement comment pénétrer dans la ziggourate mais il sait qu'une entrée se trouve dans le temple. Pour motiver les troupes, il est prêt à offrir 50 pièces d'or de parchemins ou de potions par aventurier.

Les aventuriers peuvent le trouver près du cimetière. Il est en train de surveiller la ronde du prêtre responsable pour pouvoir y entrer sans que celui-ci le voie.

Enfin, Osorkon Kapes est la dernière possibilité si les aventuriers ne souhaitent pas tenter l'aventure seuls. Il est initialement hostile et son idée première est de dénoncer les aventuriers dans l'espoir que cela lui attirera la sympathie de la milice et que cela l'aidera dans ses négociations avec le remplaçant de Mouthis. Il ne les attaque toutefois pas, leur laissant une chance de s'expliquer. Les aventuriers doivent donc le convaincre de ne pas les attaquer.

Il propose lui aussi l'un de ses acolytes comme soutien, Tanath (Fiche). Il n'a que faire des trésors et veut lui aussi le rubis mais pour faire renaitre Gilgeam de ses cendres. En tant qu'ancien membre de l'aristocratie unthérique, il a aussi eu accès à des documents permettant aux aventuriers d'éviter les nombreux pièges de la ziggourate et il sait comment y entrer.

Il offre une masse d'arme lourde de maître comme cadeau si les aventuriers acceptent de l'aider. Il se trouve sur le port en train de boire en compagnie de ses gardes du corps.



Cinquième partie: La ziggourate

Si les aventuriers entrent dans le temple de jour, après avoir évité les gardes, il voient grosso modo la même chose que ce qui a été décrit pour la ziggourate précédemment.

Si les aventuriers pénètrent dans le temple pendant la nuit, celui-ci est vide. Par contre, la porte principale est fermée. Il y a une porte annexe, elle aussi fermée, y compris le jour, qui donne sur une pièce carrée de 6 mètres par 6. Cette pièce a deux issues. La première est un escalier menant dans les anciens appartements du prêtre de Gilgeam. Après une nouvelle porte close, les aventuriers se trouvent face à un couloir donnant sur cinq pièces de 9 mètres par 9 complètement vides. La seconde conduit dans le temple. Elle est barrée mais la barre se trouve du côté des aventuriers et ils peuvent donc entrer dans le temple sans problème.

Si les aventuriers ont choisi l'aide de Sid et Cleno ou d'Osorkon Kapes, ils n'ont aucune difficulté à trouver l'entrée de la ziggourate. Si ce n'est pas le cas, il leur faut fouiller le temple pour la trouver. De fait, il y a un trou dans le socle de l'estrade suffisamment large pour pouvoir y passer la main. Il est recouvert par les tentures qui décorent l'estrade. Il y a, au fond de ce trou, une petite poignée à tourner. Tant que Sytha et Mouthis n'ont pas pénétré dans le temple, le fait de tourner cette poignée est absolument inutile. Après le rendez-vous, tourner la poignée déclenche le mécanisme.

À l'endroit où se trouvait l'autel se trouve maintenant un trou béant dont les aventuriers ne peuvent voir le fond. Une profonde odeur de renfermé et de poussière sort du trou, ainsi que quelques minuscules chauves-souris visiblement terrifiées. Aucun son ne se fait entendre.

Au cas où les aventuriers hésiteraient, ceux qui savent leur disent que c'est bien le seul moyen à leur portée pour entrer dans la ziggourate.



Cinquième partie: La ziggourate

1) Pendant plusieurs secondes, les aventuriers tombent le long de ce qui ressemble beaucoup à un long toboggan. Ils finissent pas atterir, de nombreux mètres plus bas, sur un coussin de mousse verdâtre et plutôt malodorante. Une porte de bois clairement vermoulue se dresse à 7,5 mètres devant les aventuriers. La porte, qui a visiblement mal supporté les 6 ou 7 derniers siècles, est pleine de trous. Il est évident pour tout ceux qui voient la porte qu'elle n'est pas fermée et que, même si elle l'était, il ne serait pas bien difficile de l'enfoncer.

Aucun son ne semble provenir de l'autre côté de la porte et ceux qui regardent à travers ses interstices ne voient qu'un mur de pierres taillées ressemblant beaucoup à qui les entourent.

2) De l'autre côté de la porte se trouve un couloir. Une autre porte, légèrement mieux conservée que la précédente fait face aux aventuriers. Au bout du couloir, une troisième porte, à l'aspect métallique, barre la route des aventuriers. Elle est close et semble plus solide que les précédentes.

Lorsque la porte métallique s'ouvre, une nuée d'araignées ([Guide des Monstres I p.201](#)) en sort.

3) Contrairement aux deux pièces précédentes, celle-ci n'est pas complètement vide. En premier lieu, une sorte de levier est placé bien en évidence sur un petit piédestal près du mur opposé. Ensuite, il y a de nombreux cadavres, qui depuis le temps sont tellement desséchés qu'il est nécessaire de faire preuve de beaucoup d'imagination pour penser qu'ils aient pu être vivants un jour. De plus, il y a une fresque qui court sur tout le mur représentant une série de combats entre dragons. Un texte est écrit en dessous mais il utilise un alphabet étrange.

Il est possible de trouver sur les cadavres deux khopeshs de maître ainsi qu'un collier en or orné d'une agate d'une valeur de 100 PO.

Le texte est écrit en Roushoum. Il raconte les premiers combats entre Marduk et Tiamat. Cela peut permettre aux aventuriers de comprendre que Marduk est aussi un dieu-dragon.

Lorsque quelqu'un actionne le levier, un bruit de craquement se fait ressentir et la porte de la pièce précédente s'ouvre.



Cinquième partie: La ziggourate

4) Cette pièce carrée de 6 mètres de côté est complètement vide si on excepte un peu de poussière, quelques traces du passage de la nuée d'araignées et 4 barres métalliques allant du sol au plafond en son milieu. Chaque mur est percé par une porte métallique semblable à celle que les aventuriers viennent de franchir. Toutes semblent closes. Un levier se trouve le long de la première porte.

Lorsque les aventuriers actionnent le levier, les trois autres portes s'ouvrent et le sol situé en dessous des barres s'affaisse (en rouge sur la carte). Il est possible de prédire ce comportement avec un test de Fouille (DD 20). Si les aventuriers sont en possessions des notes d'Osorkon, ils savent ce qui se passe quand on actionne le levier.

Lorsque le sol s'affaisse, la pièce tourne et les aventuriers sont projetés contre le mur opposé (sans dégâts toutefois, la pièce tournant lentement). Puis elle revient dans sa position initiale et les aventuriers glissent dans un trou qui les conduit un étage plus bas (1 de l'étage inférieur). Il est possible d'éviter de tomber même en étant surpris par le mouvement de la pièce en réussissant un jet de Réflexes (DD 20).

5) Cette pièce est petite et étroite mais elle n'est pas complètement vide. Sytha, ou plutôt son cadavre est adossé contre le mur prêt de la seule autre issue : une échelle métallique qui se trouve à son extrémité nord et qui la relie visiblement à l'étage inférieur.

De fait, l'échelle conduit au dernier niveau.

Les cases rouges sont piégées (piège). Si les aventuriers sont en possessions des notes d'Osorkon, le piège est indiqué. Il suffit de sauter par-dessus les cases piégées pour ne pas courir de risque. Si les aventuriers observent le cadavre de Sytha, ils s'aperçoivent que ce n'est pas le piège qui l'a tuée. Elle porte des traces de brûlures par le froid.

6) Cette pièce est aussi vide que la plupart des autres et n'aurait pas plus d'intérêt qu'un placard si elle ne contenait pas une barre métallique permettant de se laisser glisser vers l'étage inférieur, ou éventuellement de remonter.



Cinquième partie: La ziggourate

7) Cette pièce est occupée.

Si les aventuriers n'ont pas choisi d'accepter l'aide de Sid et Cleno. Si les aventuriers ont été discrets dans la salle précédente, Sid (Fiche) est assis contre le mur ouest et Cleno (Fiche) contre le mur est. Chacun porte une torche. Ils n'ont pas entendu les aventuriers arriver. Si les aventuriers ne les attaquent pas, ils n'attaquent pas non plus mais ils demandent aux aventuriers de partir, ce qu'ils sont bien en mal de faire. Si les aventuriers ont manqué de discrétion, ils sont prêts à se battre.

Si les aventuriers ont choisi d'accepter l'aide de Sid et Cleno, c'est un mille-patte géant de taille G qui se trouve dans cette pièce.

Le mur sud contient un passage secret (Fouille DD 18) menant en **7c**. Il suffit d'appuyer sur la bonne brique pour l'activer.

7c) Cette pièce contenait visiblement les réserves de nourriture de la ziggourate mais, depuis le temps qu'elle a été abandonnée la plupart des choses ont été détruites. Des fragments de verre entourés de morceaux de bois pourri indiquent que des potions se trouvaient sur des étagères. Malgré tout, il reste plusieurs objets encore utilisables.

Les aventuriers mettent la main sur une potion de protection contre le mal, une épée à deux mains +1 et une dose de lustragent.

8) Cette pièce est la plus vaste que les aventuriers ont vu pour l'instant. Ses murs sont ornés d'une multitude de tapisserie aux couleurs depuis longtemps passées. C'est aussi la seule pièce qui soit meublée même si tout le mobilier est maintenant vermoulu et détruit. Un escalier se trouve dans le coin nord-est. En face de celui-ci se trouvent les restes d'une bibliothèque contenant quelques livres ayant souffert.

En réussissant un test de Fouille, les aventuriers peuvent trouver une baguette de Projectile Magique (niveau 3) cachée à l'intérieur d'un livre creux.



Cinquième partie: La ziggourate

1) Il n'y a rien de particulièrement notable à propos de cette plateforme, si ce n'est le fait qu'elle semble planer dans le vide. De cette position, les aventuriers peuvent voir les autres plateformes (dans la limite de leurs capacités de vision en fonction de la lumière qu'ils produisent).

Ils voient en particulier en 2) soit Eldritz et Tanath en train de se battre (si aucun des deux ne fait partie de leurs alliés) soit celui qui ne fait pas partie de leurs compagnons en train de se battre contre un dragonnet blanc.

Dans les deux cas, les combattants ne s'occupent des aventuriers que si ceux-ci décident de participer au combat. Dans un tel cas, ils essayent globalement de s'en prendre au plus faible des adversaires.

Les aventuriers peuvent aussi voir Mouthis en train de descendre par l'échelle qui se trouve au nord.

2) Cette plateforme est le lieu du combat précédemment cité. Évidemment, le combat risque de s'étendre au reste des zones.

Si le dragon fait partie des combattants, il vole plutôt que de rester au sol puisque cela lui confère un avantage tactique.

3) Au centre de cette plateforme se trouve une barre métallique permettant d'atteindre l'étage supérieur (au prix d'un test d'Escalade (DD15)) ou d'arriver à cet étage depuis ce dernier.

4) Cette plateforme est reliée à l'escalier de l'étage supérieur. C'est le moyen le plus simple de relier les deux étages même si il n'est pas possible de s'en servir pour rejoindre l'autre réseau de plateformes.

5) Cette plateforme permet d'accéder à une échelle. Celle-ci conduit à une autre entrée de la ziggourate située dans le cimetière.



Sixième partie: Combat final

La dernière salle de la ziggourate est celle où se trouve le tombeau de Marduk. Son gisant a été légèrement déplacé. Au centre de la pièce se trouve Nalhan Szimmer. Mouthis Sepher est, quand à lui, adossé contre le tombeau en train de saigner. Nalhan explique aux aventuriers comment il compte se servir du pouvoir de Marduk contenu dans le rubis pour accroître encore la puissance de Tiamat. Le processus a déjà commencé et les yeux de Nalhan brillent d'un éclat argenté.

En raison de son combat avec Mouthis, Nalhan est déjà blessé (il lui reste les deux-tiers de ses PVs maximums et il a utilisé son attaque de souffle). Les aventuriers ne devraient donc pas avoir de grand mal à le mettre à terre au moins une fois. Malgré cela, il se relève au bout d'1d4 rounds tant que le rubis n'a pas été détruit. Il n'a alors que la moitié de ses PVs maximums. Le rubis est encastré dans le gisant de Marduk.

Lorsque le rubis est détruit, une puissante lumière irradie depuis le gisant de Marduk. Les aventuriers ont alors tous la vision d'un grand dragon d'argent se transformant en un humain. Il leur sourit et les remercie de lui avoir rendu son pouvoir. En gage de remerciement, il leur annonce qu'il n'ont pas à craindre la population d'Isin, qui a oublié de quoi ils les accusaient, il ressuscite ceux qui sont passés de vie à trépas sans perte de niveau et il leur offre un cadeau supplémentaire.

En fonction d'avec qui les aventuriers se sont alliés, le cadeau change. S'ils ont choisit de s'allier avec Sid et Cleno, ou s'ils sont venus seuls, ils reçoivent chacun une amulette d'armure naturelle.

S'ils se sont alliés avec quelqu'un d'autre, ils reçoivent un élixir de souffle enflammé chacun.



Annexes: PNJ

Nalhan Szimmer

Nalhan (Gue demi-dragon blanc 1):

FP 3 ; TA M (humain); DV 1d10 + 3; pv 15; Init +2; VD 9m;
CA 22 (contact 10, pris au dépourvu 18); Att 2 x
griffes (+8, 1d4+7), morsure (+6, 1d6+3), arbalète
légère de maître(+3, 1d8, 19-20); AL CM; JS Rêf +2,
Vig +5, Vol +1; For 24, Dex 14, Con 16, Int 14, Sag
12, Cha 12.

Compétences et dons: Escalade : +2 , Intimidation : 5,
Natation : -7, Saut : +2; Attaque en puissance, Arme
de prédilection (griffes), Robustesse

Possessions: arbalète légère de maître, 20 carreaux,
clibanion, écu en acier,

Spécial : Nalhan est immunisé au froid



Annexes: PNJ

Sid et Cleno

Sid (Gue 1):

FP 1 ; TA M (humain); DV 1d10 + 2; pv 15; Init +0; VD 9m; CA 18 (contact 10, pris au dépourvu 18); Att kopesh de maître (+6, 1d8+3, 19-20), arbalète légère (+1, 1d8, 19-20); AL CB; JS Rêf +0, Vig +4, Vol +1; For 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons: Escalade : -2 , Intimidation : 4, Natation : -11, Saut : -2; Attaque en puissance, Arme de prédilection (kopesh), Robustesse

Possessions: kopesh de maître, arbalète légère, 20 carreaux, clibanion, écu en acier

Cleno (Ens 1):

FP 1 ; TA M (humaine); DV 1d4 + 5; pv 5; Init +2; VD 9m; CA 12 (contact 12, pris au dépourvu 10); Att kopesh de maître (+0, 1d4, x2), arbalète légère de maître (+2, 1d8, 19-20); AL CB; JS Rêf +2, Vig +1, Vol +3; For 10, Dex 14, Con 12, Int 10, Sag 14, Cha 16.

Compétences et dons: Art de la magie : 4 , Concentration : 5, Connaissances(mystères) : 4 ; Tir à bout portant, tir de précision ;

Sorts : 5/4

Niveau 0 : Résistance, Détection de la magie, Lumière , Manipulation à distance

Niveau 1 : Armure de mage, Mains brûlantes

Possessions: dague, arbalète légère de maître, 20 carreaux, baguette de Projectiles magiques



Annexes: PNJ

Eldritz et Tanath

Eldritz (Gue 2):

FP 1 ; TA M (humain); DV 2d10 + 4; pv 20; Init +0; VD 9m; CA 19 (contact 10, pris au dépourvu 18); Att kopesh de maître (+7, 1d8+3, 19-20), arbalète légère (+2, 1d8, 19-20); AL LM; JS Rêf +0, Vig +5, Vol +1; For 16, Dex 10, Con 14, Int 12, Sag 12, Cha 10.

Compétences et dons: Escalade : -1 , Intimidation : 5, Natation : -10, Saut : -1; Attaque en puissance, Arme de prédilection (kopesh), Robustesse, Attaques Réflexes

Possessions: kopesh de maître, arbalète légère, 20 carreaux, armure à plaques, écu en acier

Tanath (Bar 2):

FP 1 ; TA M (humain); DV 1d4 + 5; pv 5; Init +2; VD 9m; CA 16 (contact 12, pris au dépourvu 14); Att Grande Hache de maître (+5, 1d12+4, x3), arc long (+5, 1d8, 19-20); AL CM; JS Rêf +3, Vig +5, Vol +0; For 16, Dex 16, Con 14, Int 10, Sag 10, Cha 10.

Compétences et dons: Escalade : 6, Intimidation : 5, Natation : 4, Perception Auditive : 5, Survie : 5; Tir à bout portant, tir de précision ;

Possessions: Grande Hache de maître, arc long, 20 flèches, chemise de maille



Annexes: Pièges et Poisons

- Trappe du bureau de Mouthis: **Aiguille empoisonée**. FP1 ; mécanique ; déclencheur par contact; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1 plus extrait de sanvert); Fouille (DD 22); Désamorçage/sabotage (DD 20); munie d'un verrou Crochetage (DD30).
- Piège de la salle de l'échelle: **Faux tranchante** : FP1; mécanique; déclencheur d'espace; Att +8 corps à corps (1d8/x3); Fouille (DD 21); Désamorçage/sabotage (DD 20)
- **Extrait de sanvert (plante)**: Type: Blessure (DD13); Effet initial: Perte de connaissance pour 1 minute; Effet secondaire: Perte de connaissance pour 2d4 heures.



Annexes: Plans Isin



Annexes: Plans

Ziggourate

