

COMME UN TAUREAU SANS AILES

Ce scénario doit permettre aux joueurs de comprendre certains enjeux des guerres qui font rage entre les dieux, par l'intermédiaire des potentiaires, des suppliants, et de tous ceux qu'ils utilisent comme pions. Dans cette

aventure, ils auront l'occasion de mieux connaître le panthéon babylonien et ils auront entre les mains une grande source de pouvoir. Pour ne pas être dépassé par la situation, il faut que le groupe soit déjà assez expérimenté.

Préambule : tombé du ciel

Le Panthéon Babylonien

C'est un ensemble de divinités dont les fidèles sont tournés vers l'obéissance aux lois. Dans une série de mondes Primaires, ils ont fondés la Cité de Babylone. Sous ce nom se cache un idéal de civilisation, et l'adoration de ce panthéon de divinités. Les empires babyloniens tendent à être expansionnistes et à apporter la loi dans les contrées « barbares » qu'ils conquièrent.

Par ailleurs, les dieux babyloniens ont supplanté ceux de la civilisation Sumérienne, et le meurtre du dieu Sumérien Enki par deux divinités mauvaises de Babylone est resté dans l'histoire des religions. Un peu à l'instar des dieux grecs, les babyloniens ont fondé leur puissance en supplantant leurs ancêtres.

Aujourd'hui, l'influence des dieux de Babylone a décru, comme cette civilisation est déjà ancienne. Malgré tout, ils gardent une certaine influence dans des mondes primaires. On dit que c'est la rigidité des dieux babyloniens, leur trop grande volonté d'imposer leur loi qui est la cause de leur déclin.

Le Panthéon babylonien compte trois Puissances Supérieures : **Anu** (LN, créateur du ciel et de la terre, guide des dieux, résidant sur Méchanus) ; **Ishtar** (N, déesse de l'amour et de la guerre, résidant dans les Elysées) et **Marduk** (LN, dieu de la Justice et ennemi de Tiamat, résidant d'Arcadie).

Les dieux mineurs sont **Nergal**, (NM, seigneur du monde souterrain, résidant de la Gaste Grise) ; **Ramman** (N, prince des nuages vivant dans l'Outreterre) ; **Anshar** (CM, déesse de la nuit, vivant dans le Pandémonium) ; **Druaga** (LM, seigneur du monde démoniaque, résidant à Baator) ; **Girru** (LB, seigneur de la flamme, Mont Céleste).

De quelques alignements qu'ils soient, les dieux de babylones suivent leur guide Anu, et se réfèrent aux lois de Marduk. Ceux qui osent les contredire ou agir contre eux le font de manière détournée ou excessivement discrète.

A Sigil, il existe la Grande Ziggourath, un temple dédié à Anu, près de l'Armurerie. Les prêtres, dont le chef est le patriarche Yaknurum (Pr/ mâle humain/ P17 (Anu)/ Fraternité de l'Ordre/ LN), tolèrent au sein de leur vaste Ziggourath des autels d'à peu près tous les autres dieux babyloniens. Ishtar, Nergal, et Druaga y ont des prêtres de

façon permanente. Des fidèles de tout le panthéon y viennent prier.

Depuis dix ans cependant, Anshar a son petit temple à l'œil de Dieu dans le Quartier de La Dame, et l'influence de Girru a suffisamment plu aux Sigiliens pour que sa chapelle atteigne le 1^{er} étage de la Cathédrale en Spirale.

Les panthéons babylonien et égyptien ont été rivaux dans de nombreux mondes. Comme le pouvoir est une chose que les dieux n'aiment pas partager, lorsque est survenue la progressive perte d'influence de la civilisation babylonienne, les divinités égyptiennes ont essayé d'abattre les anciens dieux de la Babylone ancestrale. Cette histoire est donc celle de la genèse d'un meurtre, celle du dieu Girru, Seigneur de la Flamme.

Simultanément sur des dizaines de mondes, les agents de dieux égyptiens (en l'occurrence, l'alliance d'Isis, d'Horus, de Râ, Nout et Tefnout, et le traître Nergal, Seigneur maléfique du monde souterrain dans le mythe babylonien) ont essayé d'abattre Girru. Girru est le guerrier sacré du panthéon babylonien, mais son influence est assez mineure. Tuer ce dieu mineur devait pour les égyptiens déstabiliser le panthéon babylonien. Nergal le félon, quant à lui, ne voulait rien d'autre que faire tomber son rival.

Ces attaques ont visé la véritable source du pouvoir de Girru, à savoir ses fidèles. Dans tous les endroits où il avait des adorateurs, une attaque a eu lieu (en tous cas en théorie). Girru a été complètement déstabilisé par cette attaque qui l'a progressivement fait tomber dans une torpeur qui l'a fait prendre le chemin de l'Astral (cimetières des dieux). Ses agents, potentiaires et armées ont tout fait pour bloquer cette attaque et dans certains endroits, y sont parve-

nus. Au moment où l'aventure commencera, ces combats ne sont pas tous terminés, et le sort de ce dieu dépend de ses fidèles.

L'une des batailles a eu lieu sur le Plan Primaire de Geodum, où Girru (dieu babylonien du feu de la justice) avait envoyé son meilleur potentiaire (Soumou) et un grand nombre de ses guerriers (notamment quelques *aasimons*), afin qu'ils aident le roi de Girruyan à vaincre l'invasion du roi-nécromant Kutir, fidèle de Nergal (dieu babylonien des Ténèbres et des morts-vivants). La bataille a été terrible et le royaume de Girruyan écrasé, malgré l'intervention des envoyés divins. Soumou, le célèbre potentiaire, porteur du *plastron flamboyant de Girru*, artefact plein de l'essence divine de Girru, a été tué dans la bataille. Ses lieutenants ont réussi à emporter le plastron *in extremis* et à fuir jusqu'à Sigil les agents de Nergal, trop heureux de pouvoir s'emparer de la puissance du dieu Girru.

A l'heure actuelle, la plupart des accès au Royaume de La Flamme qui ne Meurt Jamais, demeure céleste de Girru, sont contrôlés par des agents des divinités égyptiennes. Ils sont là pour éliminer tout ce qui entre et tout ce qui sort. L'hécatombe a déjà commencé. Toute cette action a été cachée aux yeux des autres dieux babyloniens pour qu'ils ne puissent pas venir en aide à Girru.

A Sigil, il y a une prêtresse de Girru, même si le culte de ce dieu n'a pas vraiment

d'importance. Amourna, cette prêtresse n'a pas réussi à fonder un lieu de prières plus prestigieux qu'une petite chapelle au premier étage de la Cathédrale en Spirale. La divination à laquelle se livre journallement la religieuse lui a hier au soir révélé les dangers qui pesaient sur elle et sur sa chapelle. Pour cette raison, elle s'est mise en planque toute la nuit devant la Cathédrale en Spirale pour observer ce qui allait se passer. C'est là qu'elle a vu passer un petit groupe d'agents de Girru (les rescapés de la bataille de Girruyan venus chercher ses conseils et son assistance).

Elle les a interceptés, et après discussion, ces quelques fidèles de Girru ont décidé de se réfugier au Royaume de la Flamme qui ne Meurt Jamais, d'une part pour mettre le *plastron* en sécurité et pour savoir à quoi s'en tenir avec la situation sigilienne aussi bien que celle de Girruyan. Mais l'accès à la chapelle étant jugé trop dangereux, Amourna a décidé de passer par Excelsior, où réside un potentiaire de leur divinité commune dont la maison abrite un portail vers le Royaume. Mais pour cela, Amourna et les soldats de Girru ont besoin de deux choses : récupérer quelques affaires à la chapelle de Girru (dont la liste des portails vers le Royaume qui ne Meurt Jamais), et recruter quelques mercenaires pour sécuriser leur voyage.

Une fuite vers la Flamme

I-Premier contact

Le mode de recrutement des pjs dépendra de leur implication dans la guilde des Arpenteurs des Plans, dans l'agence « De Primaire à Voyageurs des Plans »... Si les pjs appartiennent à de tels organismes, ils seront recrutés par ce biais. Sinon, Amourna (Pl/ femme humaine/ P14 (Girru)/ Indés/ LB) viendra, capuchon baissé s'asseoir à la table des pjs dans leur taverne (auberge de l'aube éternelle, patron Guildore Morec)... En tous les cas, elle sera accompagnée par quatre soldats aux atours babyloniens (et à l'armement typique, à savoir des lances, et des

épées un peu recourbées, des grandes barbes brunes et une peau mate), et elle-même a ce style (elle est humaine, une quarantaine d'années, un physique arabe, une robe colorée, des parures et bijoux typiques et une cape en roseaux).

Amourna proposera aux pjs la mission suivante. Ils doivent aller à la chapelle de Girru récupérer quelques objets dans l'armoire de la petite pièce servant de presbytère : un coffret (contenant la liste des agents de Girru et celle des portails vers le Royaume de la Flamme qui

ne Meurt Jamais, ainsi que 15000 p.o. en gemmes. Par ailleurs, ils doivent récupérer une



lance et une épée magique aussi rangés dans cette armoire. Amourna pourra fournir aux pjs la clé de la chapelle et celle du presbytère.

Amourna leur donnera juste le renseignement qu'elle sait qu'il est dangereux (d'une manière ou d'une autre) d'aller dans la chapelle (peut-être que le danger vient de l'intérieur, peut-être de l'extérieur, elle ne sait pas exactement). Ils devront agir avec doigté et prudence, et ce au plus vite (puisque Amourna et les guerriers de Girru pensent partir pour Excelsior le lendemain matin). Si les pjs demandent quel sera le paiement, Amourna enlève l'une de ses bagues et la pose sur la table en disant qu'elle sera à eux si ils font ce qu'elle dit (la bague est d'or et d'améthyste et a une valeur de 1200 p.o.).

Si ils veulent en savoir plus sur le « danger » qu'ils courent en allant à la chapelle, Amourna n'en dira pas plus sur sa situation (ils doivent en savoir le moins possible au cas où ils se feraient prendre).

Si les pjs sont liés à une organisation, ils devront passer voir l'accueil ou le chef de l'organisation pour signifier leur réussite, auquel

cas ce dernier leur indiquera où aura lieu le prochain rendez-vous avec Amourna et ses hommes. S'ils ont rencontré la prêtresse dans un bouge, ce sera le barman qui leur donnera ce renseignement (il a des infos sur ce à quoi ils ressemblent pour ne pas indiquer la position des fidèles de Girru à n'importe qui).

Si les pjs sont observateurs (jet de détection DD20), ils auront remarqué que pendant la discussion, un dabus est venu discuter avec Namzu, l'un des guerriers qui accompagne la prêtresse : le dabus sent la présence divine contenue dans le *plastron* et il demande à son porteur de lui remettre. Malheureusement, ce dernier ne « lisant » pas le dabus, il fera signe qu'il ne comprend rien. Si le petit groupe avec le *plastron* était resté plus de 48 heures dans Sigil, il est probable que Notre Dame des Douleurs aurait eu un nouveau Dédale à tracer.

Amourna (prêtresse niveau 14 de Girru)

Les Lieutenants de Soumou (Kuhir, Shutruk, Sin Mouballit et Namzu, guerriers niveau 10) ; LB

2- La chapelle de Girru à Sigil

À la Cathédrale en Spirale, la chapelle de Girru est fermée par une lourde porte en bois (les pjs en ont la clé). En montant, les pjs ont pu voir le brouhaha qui règne en ces lieux et les myriades de prosélytes, de processions et de cérémonies qui ont lieu ici.

3 agents du dieu Shou sont postés en vue de cette porte, prêts à donner l'alerte. Deux d'entre eux sont des voleurs (discretion +15), l'autre est un guerrier. Ils ont tous les trois le teint mate. Ils ne savent pas les dessous du plan qui fait qu'ils sont là, mais dès qu'ils voient une activité au niveau de la porte, ils ont ordre de siffler pour attirer les dix guerriers (agents de Râ niveau 8, dirigés par un guerrier de niveau 15). Ces derniers sont massés dans le petit temple de Shou, plus bas dans l'édifice (il leur faut un round pour arriver). Le prêtre de Shou est quand à lui placé à l'entrée de la Cathédrale en Spirale pour essayer de repérer l'arrivée d'Amourna.

2 roublards niveau 10 (style sigiliens, un tieffelin et un demi-elfe, agents de Shou (2) CB ; PV 47 ; CA 19 ; mêlée +9/+4 épée courte 1d6+1 (attaque sournoise +5d6, science de la feinte, bluff +15), déplacement

silencieux +12, discrétion +13, détection +10, perception auditive +10.

10 guerriers de Râ niveau 8 (style aventuriers des plans arabes, agents de Râ guerriers, factions diverses, certains ont le symbole religieux de Râ sur eux (Ank dans un soleil) LB ou LN ; PV 64, CA 21 (*barnois*+2) ; mêlée +14/+9 lance 1d8+9 (manœuvres de destruction ou de désarmement +8) ; distance +10/+5, arc 1d8+3 ; JS réf +3/vig +8/vol +5 ; équipement : potion de grand soin.

1 magicien niveau 9 (style égyptien) ; CB ; PV 33 ; CA 15 (*bracelets* +2, *anneau* +1) ; BAB +4 ; distance +7 ; JS : réf +5/vig +4/vol +7 ; sorts : 4/5/5/4/2/1 (dont *détection de l'invisibilité* actif)

Akrotiri, potentiaire de Râ niveau 15 (armure style Stargate à tête de faucon, le col est rabattu dans ce cas là) ; Fraternité de l'Ordre ; LB ; PV 127 ; CA 25 (*barnois*+2, *amulette* +2, *anneau* +1) ; mêlée +23/+18/+13 lance +2 *de feu* 1d8+13+1d6 (+8 pour destruction), attaque en puissance, combattant brutal ; distance +17/+12/+7 arc long composite de force +5 1d8+5 ; JS : réf +8/vig +11/vol +8.

Indications et possibilités : -la porte de la chapelle de Girru nécessite un jet de défoncer les portes magiques pour être abattue (2 rounds) ; celle du presbytère, un jet de défoncer les portes normales (1 round)

-il y a une patrouille de 5 tête-de-bois qui parcourt les étages de la Cathédrale. A priori, avec la foule qu'il y a, il leur faut trois rounds après les débuts d'éventuels combats avant d'intervenir. Les pjs peuvent aussi les utiliser à leur avantage.

-plusieurs processions ont lieu tout au long de la journée, notamment le grandiloquent mariage très religieux de Irvina et Gougour devant l'autel de Sainte Rina, protectrice des prostituées (cette procession est surtout constituée de vieille putes et de leurs macs – facilement agressifs).

-il y a une petite lucarne à l'intérieur du presbytère : possibilité pour quelqu'un de svelte d'être entré par là sans se faire repérer, mais aussi possibilité de sortir en sautant (quelqu'un de large doit défoncer quelques briques pour cela). Il y a 10 mètres pour atterrir sur le toit de la construction d'en dessous. En l'occurrence, c'est l'autel de Kukrapok du rez-de-chaussée, dédié à la divinité des fabricants de paniers en osier. Détruire son temple attirera probablement sur les pjs la colère du puissant dieu des tresseurs de paniers en osier (+20% sur leurs prochains achats de paniers en osier : craignez la colère de Kukrapok !)

Si, dans l'action, les pjs ne tuent pas les voleurs, ils seront probablement suivis (tout dépend bien sûr de l'inventivité des pjs) lorsqu'ils essaieront de retourner vers leur point de ralliement. Dans ce cas, la troupe sera attaquée au matin du rendez-vous par ce qu'il reste des dix guerriers.

Le point de rendez-vous transmis par les infos du contacts des pjs se situe dans la Cité du Dragon, au cœur tumultueux du Quartier du Marché. Dans la rue Chang Ti, Amourna patiente toute encapuchonnée dans la pluie Sigilienne. Les quatre lieutenants de Soumou paraissent fatigués mais sont aux aguets, donnant quelques ordres à une quinzaine de mercenaires et aventuriers plus ou moins recommandables, d'après ce que les pjs peuvent en juger et pour ce qu'ils en connaissent (Amourna et les hommes du défunt Soumou n'ont pas eu trop le temps de faire les fines bouches). Si les pjs sont observateurs (jet de détection DD 20), ils pourront voir qu'Amourna n'a plus aucun de ses bijoux (elle les a vendu pour se payer les services de ces aventuriers).

En tous les cas, et selon la réussite des pjs, la prêtresse les paiera honnêtement. Elle leur proposera une mission plus longue. Il faudra l'accompagner jusqu'à la Flamme qui ne Meurt Jamais sur le Mont Céleste. A Excelsior, il existe un portail qui y mène chez un potentiaire de Girru, donc la mission pourrait ne pas être longue. Cependant, vu les événements (le fait que des guerriers aient été là pour l'attendre à la chapelle, plus ce qui est arrivé à Soumou dont elle ne parlera pas), la mission pourrait d'être risquée. La paye, touchée une fois sur place, sera de 10000 p.o. par personne.

Si les pjs sont très malins (psychologie DD 25), ils pourront s'apercevoir qu'Amourna comme les 4 autres fidèles de Girru sont particulièrement attentifs au sac que porte Namzu, l'un de ces derniers. Il s'agit du *plastron* magique.

Une fois que les pjs auront accepté la mission, un des lieutenants récitera dira le mot « pureté » et un portail s'ouvrira dans la vitrine d'un blanchisseur chinois. Le portail ouvert amènera vers la ville-portail d'Excelsior dans l'Outreterre.

B- La ville-portail d'Excelsior

Cette ville de 25000 âmes est la splendeur des splendeurs. Pour qui aime l'ordre et les gens de bonne volonté, elle est une promesse de paradis. Ses pavés brillent autant que l'or et son air pur traverse les rues comme ses habitants bienheureux, tous portant en eux le même idéal d'harmonie. Les hommes d'armes que vous y croiserez sont pour la plupart de vertueux paladins, tous attirés par cette ville, véritable lieu de pèlerinage pour les gens de bien. La lumière et la chaleur sont aussi présentes dans la ville que dans le cœur des gens, et la sérénité est quasiment palpable. A vrai dire l'attitude toujours compréhensive et humaine de la population donne des tics aux personnages non loyaux et non bons. On leur fait généralement comprendre qu'ils ne devraient pas rester ici, mais tant qu'ils ne font rien qui contrevienne aux règles, on les laisse rester. Ils seront surveillés quoi qu'il en soit.

Excelsior est défendue par une dizaine de châteaux volants qui planent comme autant d'astres lunaires au-dessus de la ville. Si la majorité des gens sont humains ici, il y a aussi des archontes et des devas. Une organisation ayant du pouvoir ici est la secte de l'Ordre des Militants des Plans (qui oeuvrent à la protection du Mont Céleste). A ce propos cette ville abrite dans sa plus grande tour le portail menant au plan en question, et autant dire qu'il est bien gardé.

La dirigeante de la ville se nomme Miguala Abd-Al-Ragarin, c'est une paladine âgée venant de Zakhara (Al-Qadim). Elle est aidée par deux vizirs : l'archonte Blazara le Lumineux, et le guerrier halfling Mendel.

Paladin de patrouille type : cheval de guerre ou pégase). Niveau 8

Chef de patrouille : niveau 15

Règles de surveillance des rues : dans n'importe quelle rue de la ville, les patrouilles se succèdent à une fréquence de 10 minutes (strictement) jour et nuit.

En journée, tout comportement « étrange », surtout d'une personne étrangère sera automatiquement repéré par un habitant et la garde sera appelée pour arriver au bout de 3 rounds.

De nuit, les gens sont couchés, et les patrouilles vérifient l'identité de toute personne qui n'est pas couchée, la raccompagnant jusqu'à son auberge si elle n'est pas strictement loyale bonne.

Jet de vigilance pour une patrouille : +12 en détection (malus de 2 la nuit, avec une lanterne, et autres ajustements selon l'action des pjs)

Le groupe d'Amourna arrivera à Excelsior par un portail sévèrement gardé, au beau milieu du Forum. Aussi bien les commerçants que les aventuriers que les égarés qui passent le portail depuis Sigil sont contrôlés et fouillés par une patrouille de paladins (5 paladins et 1 chef de patrouille). Dire sa destination n'est pas obligatoire, mais Amourna qui se sent en sécurité dira (pour le groupe) qu'elle vient voir Abi-Yamuta, paladin et potentiaire de Girru, résidant dans la grande rue Dorée. Comme Amourna porte encore le pendentif de son culte (le seul qu'elle n'ait pas bradé à ses mercenaires), les paladins sont disposés à les laisser entrer dans la ville (même si le chef de patrouille la prend à part pour lui signaler que 5 de ses mercenaires sont d'alignement mauvais (plus éventuellement des pjs). Le chef de la patrouille indiquera même à Amourna la direction de la rue qu'elle cherche.

La maison d'Abi-Yamuta est vaste et bien construite, dans une grande rue bien droite irriguée de lumière et dont les boutiques semblent aussi bien tenues que dans un dessin animé. Ce sont des maisons collées les unes aux autres, ce qui renforce le sentiment que la rue est organisée. Des passants souriants ne cessent de passer sporadiquement. Ce n'est pas une rue directement à l'arrière des maisons, mais de petites arrières cours fermées par la rangée de maisons de la rue adjacente.

En observant bien (jet d'escalade DD17 et détection DD 14), il est possible de remarquer un grand arbre, trois maisons plus loin, touche quasiment le toit de la demeure en question. Il est possible de marcher sur les toits pour rejoindre celui de la maison d'Abi-Yamuta, qui possède une lucarne (si les pjs ont d'autres idées, du style passer par les égouts, se déguiser, ... les laisser faire).

Amourna, par elle-même, n'aura pas l'idée qu'il puisse y avoir du danger, et ira frapper à la porte. Quelqu'un ouvre, un deva monadique serviteur d'Isis transformé en la servante d'Abi-Yamuta. Elle ne voudra faire entrer que la prêtresse et les quatre lieutenants de Soumou dans la maison (sous le prétexte que la petite troupe est trop nombreuse, mais en réalité pour

que les agents de Nergal puissent éliminer les serviteurs de Girru). Le prêtre de Nergal lancera un sort de *silence sur 5 mètres* sur la zone du salon pour que ses guerriers et les devas monadiques d'Isis puissent massacrer Amourna et ses hommes.

Les pjs auront éventuellement insisté pour entrer (avec un jet de diplomatie, ils auront pu être suffisamment persuasifs).

Si ils sont restés à l'extérieur, ils seront peut-être aux abords de la maison pour écouter ce qu'il se passe (perception auditive DD 20), ils auront entendu de nombreux bruits de pas venant de la cave vers le rez-de-chaussée, puis disparaître tout d'un coup (sort de *silence* pour que le combat se déroule sans bruit).

Si les pjs n'ont rien fait de tout ça, pas plus qu'entrer dans la maison de façon détournée, ou avoir au préalable envoyé une patrouille de paladin dans l'idée que quelques êtres maléfiques puissent s'y trouver, ce n'est qu'au bout du 7^{ème} round de combat que Shutruk ne traversera la fenêtre du rez-de-chaussée pour venir s'écraser, à moitié mort et tailladée autant par des lames que par des morceaux de verre, dans la rue dorée d'Excelsior. A partir de là, Amourna est morte et deux des guerriers aussi. Seuls Shutruk et Amzu sont encore en vie.

Une patrouille de paladin arrivera deux rounds plus tard, mais si les pjs ne sont pas intervenus suffisamment vite et fort, Namzu aura été tué et un deva monadique lui aura pris son sac avec le *plastron*, et se sera envolé dans sa forme éthérée. Si c'est le cas, le scénario pourra être continué, mais Girru pourra difficilement être ramené à la vie.

Si le combat attire la garde, les agents de Nergal tenteront de s'enfuir par les toits, pendant que les devas monadiques s'envoleront. Les devas ne pourront pas être pris de toutes façons (forme éthérée ou disparition s'ils meurent), mais si un agent de Nergal est pris, il ne sait rien d'autre que le fait qu'on leur a demandé d'abattre tous les agents de Girru qu'ils pouvaient et que probablement, certains viendraient trouver refuge ici. Ils ont assassiné Abi-Yamuta il y a de cela trois jours. Il ne sera pas facile de les faire parler cependant, étant donné qu'ils sont loyaux et qu'ils sont en mission pour leur divinité protectrice.

Par ailleurs, qu'Amourna soit morte (dans ce cas-là, il faudra fouiller dans ses papiers pour trouver la localisation exacte du portail) ou pas (elle ira d'elle-même), le groupe pourra constater que les agents ennemis ont détruit le portail vers la Flamme qui ne Meurt Jamais (le portail était censé s'ouvrir dans une alcôve de la cave).

2 devas monadiques, p.17 fiend folio, ordre des sorts lancés (avant *métamorphose*), aura sacrée, forme éthérée pour s'échapper, rejet du mal ; l'un a une masse de démolition, l'autre une simple masse +3 en adamantium mais en plus une gemme à élémentaire de terre taille G (p.99 bestiaire).

S'emparent du *plastron* dès qu'ils le peuvent, tuent Amourna, puis s'enfuient avec le plastron.

Pouvoirs utilisés : *changement d'apparence*, *aura sacrée*, *forme éthérée*, *rejet du mal*.

Didanu, prêtre de Nergal niveau 10, vêtu dans le style babylonien ; NM ; PV 68 ; CA 18 (*armure de métal* +1, *anneau* +1), mêlée +9/+4 épée 1d8+3, distance +6/+1 ; JS : réf+2/ vig+9/ vol+11 ; **sorts** : *puissance divine* (+6 en force, +10pv, BAB +10), *exécution*, *renvoi*, *dissipation de la magie*, *façonnage de la pierre*, *soins* ; **équipement** : *médailillon de sagesse* +2, *liens mystiques de Bilano*.

6 guerriers de Nergal style babyloniens niveau 8 (barbes et armures longues) : certains ont des symboles de Nergal et des papiers peu importants écrits en babylonien, moyenne de 3D6 p.o. chacun, idem aux guerriers égyptiens du temple de Girru.

Si la garde des paladins est intervenue (ce qui est probable s'il y a eu du bruit), il ne faudra que quelques rounds pour qu'une cinquantaine de preux guerriers et paladins soient sur place et arrête tout ce beau monde. Les mortellement blessés seront soignés (suffisamment pour qu'ils ne meurent pas) et les cadavres emportés.

Si Amourna a été tuée, les pjs et autres feront un tour au cachot avant d'être interrogés longuement par la garde (qui n'est pas très satisfaite de voir le grabuge que causent une fois de plus ces indisciplinés de Sigiliens).

Sinon, Amourna s'expliquera et elle sera conduite (éventuellement avec les pjs) directement devant la dirigeante de la ville Miguala Abd-Al-Ragarin pour expliquer son histoire (ce qui arrivera aux pjs après interrogatoire si Amourna est décédée).

La vieille paladine sera sensible à cette histoire, mais ne sera évoquée que l'attaque par les fidèles de Nergal. Ce sera peut-être l'occasion pour les pjs d'entendre (de la bouche d'Amourna ou celle des lieutenants de Soumou, l'histoire

de la mort de Soumou le potentiaire, et celle du *plastron* qu'il leur faut mettre à l'abris à la Flamme qui ne Meurt Jamais. Les deux femmes constateront que maintenant, le portail le plus facile d'accès depuis l'Outreterre vers La Flamme qui ne Meurt Jamais se trouve à l'estuaire du fleuve Ma'at, loin au Nord de Désespérance. Depuis Excelsior, il existe un portail menant à la Tour Marine de Tir Fo Thuinn. Mais même à partir de là, il faudrait des jours et des jours pour parvenir jusqu'à la caverne du lac de terre, où se trouve le portail. Il leur faudra prendre le bateau jusqu'à la terre ferme puis faire le reste du chemin à pieds.

Si les pjs évoquent les guerriers de Râ à Sigil (et la possible implication du panthéon égyptien), Miguela convoquera Chepseset, valeureux paladin d'Osiris à donner sa version. Mais l'émissaire chargé d'aller le chercher reviendra bredouille comme ce dernier est en mission pour son divin maître.

4- L'Estuaire du Ma'at

A partir de là, si les pjs ont bien réagi à Excelsior, Amourna et ses lieutenants leur feront un peu plus confiance. Il est possible que certains d'entre eux soient morts, mais à part une grosse bévée des pjs (style *boule de feu* au milieu de la maison d'Abi-Yamuta quand les Girruites étaient au plus mal), un ou plusieurs des serviteurs de Girru sera toujours en vie et décidé à continuer le voyage jusqu'à la Flamme qui ne Meurt Jamais afin de ramener le plastron.

Les pjs pourront poser quelques questions sur Girru, le panthéon babylonien et le *plastron de Girru* (sur sa nature divine). Amourna et les guerriers de Girru y répondront autant qu'ils pourront mais sans délivrer de secrets à des non croyants.

Le plan et les indications dont dispose Amourna montre que sur l'entrée de la caverne du lac de terre, abritant le portail vers La Flamme, loin à l'ouest de la tour marine, est repérable grâce à un brasier éternel qui flamboie sur les contreforts alentours, dans une vasque magique.

La Tour Marine

Caractéristiques de la tour marine de Tir Fo Thuinn

Localisation : la tour marine figure sur la carte de l'Outreterre, en pleine mer au sud de l'Aiguille.

Dirigeant : aucun véritable, les propriétaires de bateaux et de commerces tiennent conseil, mais l'organisation principale est celle du travail, donc par bateau. Tous financent la milice.

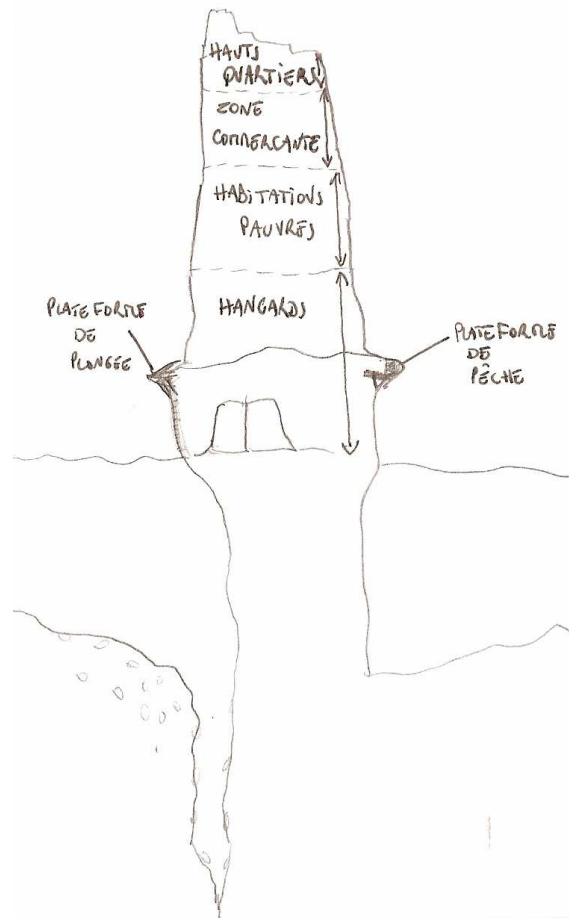
Population : essentiellement humaine et demi-elfe, quelques Rilamnis, genesis de l'eau et tieffelins.

Commerces et services : spécialisés dans le poisson et les perles, matériel de pêche ; existence de l'auberge des profondeurs (tripot et lieu de passage de « pirates » qui trouvent refuge dans cette enclave neutre).

Situation magique : étant donné sa situation dans l'Outreterre, les sorts de niveau supérieur ou égal au niveau 5 ne fonctionnent pas ici (ainsi que les illusions, les absorptions de niveaux, et les poisons).

Règles spéciales : du fait des éléments déchaînés, tomber à l'eau nécessite un jet de natation par round pour ne pas être attiré sous l'eau par les courants. Les jets de natation se font à DD 20, et les jets de navigation à 20

Pour s'envoler au milieu de l'orage, il faut réussir un jet d'équitation en vol DD 25 pour ne pas tomber à l'eau.



Quand la troupe des pjs traversera le portail vers la Tour Marine, elle sera accueillie par un

petit contingent d'humanoïdes divers (hommes, demi-elfes et tieffelin essentiellement), principalement des aventuriers sur le retour reconvertis dans la protection de la communauté de pêcheurs qui vivent là. Ils s'enquière des intentions du groupe. Gen, le chef des miliciens, est un moine niveau 15 d'extrême-orient, dont le corps est recouvert de tatouages. Il est accompagné de Ludwig le nain guerrier mage, Shina la magicienne africaine et d'autres valeureux combattants.

Équipement en vente à la Tour Marine :

Harnais pour se tenir sur les bateaux (donne la possibilité de s'accrocher pour éviter les jets d'équilibre en cas de bourrasque ou rouli) : 10 po.

Lance-harpon lourd (portée 18m, dégâts 1d12, 2 rounds pour recharger, une proie blessée doit faire un jet de force DD30 pour se décrocher) : 200 po, plus les harpons lourds 2 po l'unité.

Lance-harpon léger (portée 9m, dégâts 1d10, 1 round pour recharger, une proie blessée doit faire un jet de force DD20 pour se décrocher) : 100 po, plus les harpons légers pour 1 po l'unité.

Harnais, pierre et cordelette pour la pêche aux perles : 15 po.

Filet à maillage métal : 10 po

Répulsif à animaux marins (bourse en pendentif) : 35 po, durée 1mn en mer calme, 30 secondes en mer agitée.

Les pjs arrivent au beau milieu de la saison du Léviatempête, durant laquelle personne ne sort en mer comme les éléments sont démontés. Les gens d'ici prétendent que le Léviatempête est à l'origine des orages et des mouvements maritimes. Durant tout le temps de la présence des pjs dans la tour, le vent hurlera dans les interstices de la tour et l'océan puissant viendra frapper l'îlot et les parties basses de la tour. Les visiteurs peu habitués peuvent avoir l'impression que la tour va rompre à tout moment (jet de vigueur DD 15 pour ne pas être nauséux en permanence jusqu'à arriver au sol).

Les bateaux sont dans la partie basse de la tour, les hangars. Il y en a un bon nombre (une trentaine) mais seulement quatre qui pourraient voguer avec une si grosse mer. J47, un modrone, est un mécanicien qui gère les docs, actuellement fermés par de grosses portes de fer sur l'extérieur. Il connaît les propriétaires des bateaux en capacité de voguer (difficilement) : **Marc Hénin**, un aasimar maître de pêche, avec ses fils Sam et Eric (ce dernier est pêcheur de perles) ; **Isabella**, une humaine propriétaire des

voies de commerce vers Sigil de poisson ; **Giz le gnome** et tout le peuple gnome, spécialistes de la pêche au démon loutre, utilisent un bateau à vapeur ; **Epiphanie la Noire** et ses pirates, qui ne sont là que surpris par la tempête et qui ne sont qu'à peine tolérés (ces derniers sont les seuls qui seront assez fous pour prendre la mer si les pjs font leurs preuves) :

Pour faire leurs preuves, les pjs doivent ramener une perle de valeur pour montrer « qu'ils en ont ». Cela la mènera vers la zone de pêche à la perle :

Ici, on se jette dans une eau froide et agitée, pour rejoindre les fonds marins et « cueillir » des perles géantes dans les huîtres qui le sont tout autant. Plus l'huître est en profondeur, plus il y a de chance que la perle soit belle. Malheureusement pour les pêcheurs, des animaux marins hostiles peuvent attaquer à tout moment.

Les pêcheurs travaillent par deux, un sur la plate-forme hors de l'eau, qui tient une corde pour remonter son compagnon ; l'autre relié à un harnais et qui plonge avec une pierre pour descendre plus vite. Il y a des huîtres à partir de 5 rounds de descente et jusqu'à 10 rounds de descente. Pour chaque round sous l'eau, il y a une chance sur 20 d'être attaqué par un animal marin. Quand on est face à une huître (DD 15 pour en repérer une, 1 chance sur 2 que la perle ait déjà été prélevée sur cette huître), il y a deux manières de lui prendre sa perle : la subtiliser (escamotage DD20) ou tuer l'huître (CA 20, RD 5/-, PV100). La valeur de la perle trouvée est d'1d6(+1 par niveau en dessous de 5^{ème})x1000 po.

En rapportant une belle perle (à partir de 7000 po) à Epiphanie la Noire, elle tente une sortie pour amener les pjs au point de leur choix. Il faudra cependant des gros efforts de navigation pour parvenir à l'estuaire du Ma'at et peut-être quelques mauvaises rencontres marines qui seront occasion de combattre aux côtés des pirates au lance-harpon...

.....
[Le chemin de la Flamme](#)

Une fois que les pjs auront réussi à quitter la tour marine, ils prendront la voie des airs pour essayer d'atteindre la caverne du lac de terre, loin à l'ouest. Le voyage prendra trois

jours pendant lesquels les pjs commenceront à acquérir les rudiments de l'équitation en vol. Les paysages sont assez désolés comme la proximité de Désespérance fait qu'il y a peu de végétation (survie à 20 pour se repérer).

Cela dit, une fois arrivés à proximité de ce qui correspond sur le plan au lac de terre, aucun brasier ne semble luire. Après examen de la situation, il apparaîtra que la seule vie civilisée non loin est un village de près de 600 habitants, Bohème. Il s'agit d'une petite bourgade plutôt pauvre ressemblant à ce qu'on peut trouver sur un monde primaire traditionnel. Il s'agit d'un lieu de passage pour des caravanes marchandes, donc Bohème dispose d'une assez grande auberge avec des écuries.

Les habitants sont habillés de façon pauvre, mais ce qui est particulier, c'est que certains portent des bijoux d'un assez grand prix, ou disposent de pas mal d'or. La vérité est que jusqu'à il y a quelques jours, le village était dirigé par un tyrannique gehreleth Kelubar et sa petite troupe de malandrin. Ce tyran local ponctionnait les habitants jusqu'à la moelle et assurait leur sécurité en contrepartie. Lorsque la troupe de soldats d'Osiris, accompagnée par un Planétaire potentiel d'Osiris est arrivée ici pour atteindre le portail de la Flamme qui ne Meurt Jamais, le ton est rapidement monté entre les quasi-paladins d'Osiris et la bande de fiélons. Le résultat, c'est que le village a été brutalement débarrassé de ses « protecteurs » et qu'aujourd'hui, la petite communauté de Bohème réapprend la liberté. Le manoir du tyran Kelubar Assorian a été brûlé pendant la bataille, le fiélon et sa bande ont été enterrés. Depuis, les pauvres bougres de coin ont fouillé les décombres pour retrouver le trésor amassé par le gehreleth, ce qui explique leur richesse subite. Plusieurs ont comme projet d'émigrer vers des lieux plus propices pour dépenser leur « fortune ».

Cela dit, le Planétaire Jiroël, potentiel d'Osiris, a clairement fait comprendre aux habitants qu'ils devaient être attentifs à la venue de groupes affiliés au dieu Girru. Dans le cas d'une telle venue, ils devraient les retenir le plus possible au village, pendant qu'un émissaire viendrait le prévenir au portail de la Flamme (plus loin sur les contreforts du lac de terre). Par ailleurs, le planétaire a fait assassiner au moins 5

des villageois innocents qui étaient des fidèles (occasionnels) de Girru, habitués à guider les étrangers recherchant le portail vers la Flamme. De ce fait, l'attitude des habitants envers les pjs sera principalement trompeuse (dès qu'on saura qui ils servent et où ils veulent aller), même si certains habitants sont plus mitigés sur le fait d'aider la troupe d'Osiris (principalement dans la famille des innocents qui ont été tués). Dès que la nature des pjs sera connue, un agent d'Osiris (un humain au teint arabe habillé discrètement) prendra un cheval pour aller prévenir Jiroël, qui enverra aussitôt une force armée conséquente pour tuer la bande de serviteurs de Girru (au moins 5 hommes de plus que le groupe des pjs, donc une quinzaine, arrivant à cheval). Si les pjs secouent suffisamment un des habitants, il est clair que n'importe lequel d'entre eux sait où est le portail et pourra les y amener.

A l'arrivée des pjs, le village sera encore marqué par la récente bataille et s'ils se renseignent sur les tombes fraîches (une vingtaine) et sur le manoir détruit jusqu'à la base, on leur parlera d'une bande de pillards Khaasta qu'heureusement ils ont pu mettre en déroute. S'ils demandent à d'autres personnes les versions seront contradictoires (un incendie criminel,...). Pour ce qui est d'indiquer La Flamme qui ne Meurt Jamais, un humain du nom de Ludwig se présentera aux pjs pour leur dire qu'il pourra les y guider en échange d'une bonne paye (20 p.o.) mais uniquement le lendemain matin (parce que la nuit va bientôt tomber et qu'il ne préfère pas être hors du village de nuit).

Aucun des habitants n'est véritablement un bon guerrier, et même si certains ont récupéré des armes, on peut remarquer (les guerriers ont droit à un jet de sagesse/2 pour le remarquer) que personne ne sait se battre.

Par ailleurs, Si les pjs restent un peu au village, ils s'apercevront qu'on les observe craintivement et que les gens rentrent chez eux pour ne pas avoir à les croiser. Ce sera aussi le cas d'une dame qui pleurerait près des toutes nouvelles sépultures. Si les pjs se montrent véritablement pressants pour connaître la vérité sur ce qui c'est passé dans leur village, il devront réussir un jet d'intimidation (charisme/2) si la

personne qu'ils interrogent essaye de les tromper, et un jet de charisme pur si c'est quelqu'un qui a une raison d'en vouloir aux « sauveteurs » serviteurs d'Osiris. Si un habitant crache le morceau, il dira que les guerriers d'Osiris sont dirigés par un Planétaire. Si les pjs n'ont pas d'idée de la puissance d'une telle créature, Amourna, ses hommes, ou l'un des mercenaires dira qu'il n'y a aucune chance de pouvoir en vaincre un, même à 10 contre lui.

Quoi qu'il en soit les pjs seront dirigés vers la seule auberge du village, « La Cahute », un vaste édifice en bois de récupération qui pue tant à l'intérieur qu'à l'extérieur. Le tenancier fait les chambres et le repas à pas cher (3 p.a. le tout). Il est même plutôt accueillant. Cela dit, il empoisonnera la nourriture (js poison : si échoué, dormira d'un sommeil de plomb s'il va dormir – nécessiter de prendre un round entier pour le réveiller et nécessité de 3 rounds avant d'avoir l'esprit à peu près éveillé – malus de 4 sur tous les jets pendant un tour).

Dans l'auberge, pendant le repas, un tieffelin passera discrètement à côté d'un des pjs en lui chuchotant discrètement qu'il a des choses à dire et qu'il lui donne rendez-vous dans 20 minutes derrière le temple. A part si le pj le talonne pour sortir, il sera assassiné et jeté dans le puits (jet d'investigation pour voir les traces de sang derrière l'église, et d'investigation à -4 pour voir que le corps a été traîné jusqu'au puits). Le tieffelin s'apprêtait à révéler aux pjs pourquoi on les bloquait là, qui était l'auteur de la bataille récente, et le danger que courent les Girruïtes.

La bande de soldats d'Osiris arrivera vers 1 heure du matin et encerclera l'auberge pour aller discrètement assassiner la bande de serviteurs de Girru. A cette heure-là, les écuries sont fermées à clé (de grandes portes de bois qui cèderont sous un jet de défoncer les portes). Les serviteurs d'Osiris sont guidés par le paladin Chepseset dont les pjs ont entendu parler dans la ville d'Excelsior. Ils ne feront aucun quartier.

Le village de Bohême

Dirigeant : plus aucun, même si Ludwig a le plus de caractère et que le fait qu'il soit favorable à aider les serviteurs d'Osiris influence le reste de la population.

Population : surtout des humains et des tieffelins, quelques githzeraïs et une dizaine de bariaures

Commerces et services : hormis l'auberge vaste quoique déglinguée appelée « La Cahute » et le « bazar du tieffelin » approvisionné par les caravanes marchandes qui transitent pas-là, il n'y a guère que la petite agriculture de ces terres pelées qui fait vivre ces pauvres bougres.

Situation magique : la magie est inopérante à niveau 6 et supérieurs, les illusions et les absorptions de niveaux ne fonctionnent pas.

Chepseset, paladin d'Osiris cheval de guerre, 50 p.o.

Soldats d'Osiris niveau 6 (15) Equipement : vêtements clairement égyptiens, ce sont des suppliants d'Osiris protecteurs de son royaume, cheval de monte.

Comment que se passe l'affrontement avec cette troupe d'Osiris (il se peut que les pjs la prenne de cour en s'échappant à dos de pégase vers le portail alors que la troupe arrive ou qu'elle est déjà là), le groupe des pjs devra trouver un guide et se rendre au portail.

Il s'agit d'une petite esplanade à laquelle on parvient par un sentier escarpé. Tout le décor est sec comme un désert arabe. Sur l'esplanade se trouve plusieurs choses : une grande vasque de pierre brisée (celle dont la flamme aurait dû attirer les pjs), l'entrée d'une caverne, et une dizaine de tentes d'où n'émerge aucune lumière. Une dizaine de soldats d'Osiris est en faction à guetter ce qui se passe à toutes les heures du jour et de la nuit. De jour cependant, l'activité est telle qu'on peut voir qu'il y a au moins 25 soldats.

Jiroël est en permanence dans la caverne avec 5 soldats pour garder le portail lui-même.

Soit les pjs pensent qu'ils ont leurs chances contre les soldats qu'ils voient, soit ils essaient de la jouer fine. Quoi qu'il en soit, il est probable que les forces en présence soit trop puissantes pour eux. Amourna, si elle est toujours vivante proposera sa stratégie : elle s'enroule dans sa *cape d'invisibilité majeure* et entre dans la caverne pendant que les autres font diversion. Dès qu'elle aura passé le portail, elle envoie des renforts à leur rescousse. Si elle fait ça, elle sera massacrée dans la caverne par le planétaire et les 5 soldats.

Pendant la bataille, les soldats survivants de Girru seront les premiers à être pris pour cible. Voyant cela, l'un d'entre eux balancera le sac avec le *plastron* à un pj et lui gueulera de passer le portail (si la situation est désespérée, surtout face au planétaire, il lui gueulera aussi de « mettre le plastron »). Du mieux qu'ils le pourront, les adorateurs de Girru essaieront

d'attirer l'attention du Planétaire Jiroël pour que les pjs puissent passer.

Le Plastron de Girru

Cet artefact puissant est l'offrande ultime de Girru à son bienveillant potentiaire Soumou. Une part de l'essence de ce dieu est contenue dans cet objet, ce qui coûte une part de son pouvoir à ce dieu babylonien et l'accorde au porteur de l'objet.

Ce *plastron* est une pièce d'armure en même temps qu'une œuvre d'art divine. Fait d'un or particulièrement résistant, il est devant comme derrière gravé de prières à Girru dans le langage babylonien (en vérité, il s'agit des formules que le porteur doit prononcer pour activer les pouvoirs de cet objet).

Fonctionnement : Réciter une formule prend un round et si elle est mal prononcée, ça ne fonctionne pas. De plus, si le pouvoir qu'elle invoque n'est pas disponible (si Girru ou les taureaux androcéphales ailés sont occupés), ça ne fonctionne pas non plus.

Pouvoirs : 1- le *plastron* accorde à son porteur un CA de -5, ce pouvoir fonctionne toujours quel que soit le porteur.

2- première formule : sort de *force*.

3- deuxième formule : sort de *guérison*.

4-troisième formule : sort de *tempête de flammes de Girru* (comme le sort de prêtre, mais n'affecte pas les créatures bonnes).

5- quatrième formule : conjuration d'un taureau androcéphale ailé de Girru.

6- cinquième formule : appel de Girru

Règle spéciale : en temps normal, Soumou sait que s'il utilise trop les pouvoirs du *plastron*, il se fera taper sur les doigts par son dieu. Là, personne ne fera de réprimandes aux pjs, mais à chaque fois qu'ils utiliseront un pouvoir, ils feront perdre de l'énergie divine au *plastron*.

Quoi qu'il en soit, la bataille est impossible à gagner, et il faudrait vraiment un miracle pour vaincre Jiroël. Si les pjs essayent, ils mourront.

Jiroël, Planétaire serviteur d'Osiris : CA -7, DV 14, PV 100, DP 15, 48 en vol (B), TACO 7, ATT 3 x 1D10+10 (*vorpale*), RM 75%, Taille G (2M40), défenses spéciales : jamais surpris, régénération (4pv/ rd), *détection de l'invisibilité, du mensonge, des collets et fosses, protection contre le mal, vision véritable* toujours active, demi-dégâts du feu magique, aucun des sorts de froid, d'électricité, des *projectiles magiques*, du poison, de la pétrification, du feu normal et du gaz, immunité aux armes jusqu'à +3 inclus, immunité aux pertes de niveaux, aux sorts de *charmes, confusion, mort, domination, débilité mentale*, leurs âmes ne peuvent pas être emprisonnées ; pouvoirs : voir bestiaire monstrueux p.9 mais limité au niveau 5; équipement : Jiroël a

l'apparence d'un homme ailé musculeux avec une coiffe de pharaon. Il porte le blason d'Osiris tatoué sur sa poitrine.

Soldats d'Osiris (30) : idem à ceux rencontrés à Bohême.

5-La Flamme qui se Meurt

Règles du Mont Céleste

Configuration : 7 strates infinies, portions d'une même montagne. Il faut atteindre le point le plus haut d'une strate pour atteindre la suivante.

Vie des suppliants : les âmes qui arrivent au Mont Céleste doivent vivre l'ascension, soit la purification de leur âme vers l'extase. Cette purification passe par 6 chemins mystiques différents. Même si les pjs n'ont pas à suivre ces voies, les déplacements sur ce Plan sont plus ou moins long selon la pureté de l'âme du voyageur.

Les archons et les anges sont des habitants de ce monde.

Immunité à l'électricité, à la pétrification, +4 aux js contre poison

Spécificités : D8, science de l'initiative.

RD 10/mal

Pouvoirs : *aide, détection du mal, flamme éternelle, aura de menace* (DD11), *cercle de protection contre le mal, téléportation, don des langues*.

Malus inhérents au Plan : -2 au charisme pour les chaotiques, -4 au charisme pour les chaotiques mauvais.

Sorts : les sorts de chaos ne fonctionnent pas. Selon l'alignement du lanceur de sort, ses tentatives d'en lancer peuvent échouer (plus il est éloigné de loyal bon, plus il échoue) :

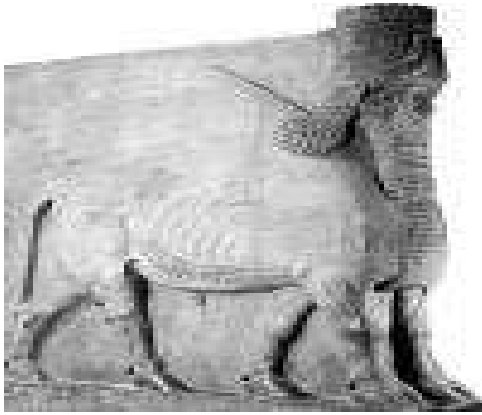
LB : 0% d'échec ; NB : 10% d'échec ; CB : 30% d'échec.

LN : 10% d'échec ; N 30% d'échec ; CN 60% d'échec.

LM : 30% d'échec ; NM 60% d'échec ; CM 90% d'échec.

Dieux typiques : Moradin, Jazirian (serpent à plumes), Tyr, Yondalla, Paladine, Bahamut.

Après une dure bataille, les pjs passeront le portail, et se retrouveront dans le Royaume de La Flamme qui ne Meurt Jamais. Mais la vaste cité dans laquelle le portail les mène est toute en flamme, brûlant toutes les créatures mauvaises (1 point de vie par round excepté avec un sort de *protection contre le bien*). Ce royaume se situe sur le Mont Céleste et les règles de se plan s'appliquent. Le décor est celui d'une cité babylonienne, avec des constructions majestueuses et antiques, à la différence près que tout flambe d'une lueur de bien. La cité se nomme Urigu.



taureau androcéphale ailé

Dès leur atterrissage plus ou moins douloureux, les pjs seront entourés par deux puissants taureaux androcéphales ailés, créatures légendaires liées au panthéon babylonien et défenseur de La Flamme qui ne Meurt Jamais. Un des taureaux parlera d'une voix grondante aux pjs, dans ce langage babylonien que probablement ils ne comprennent pas. Les taureaux lèveront même la patte sur les pjs, en attendant que les habitants de la ville arrivent.

Les réalités du Royaume

Depuis la défaite des fidèles à Girru dans le monde de Geoddum et la mort du puissant potentiaire Soumou, les attaques contre les croyants du dieu du feu se sont multipliées et par l'action combinée de plusieurs dieux du Panthéon Egyptien associés à Nergal, on assiste au meurtre d'un dieu. Le panthéon babylonien n'a déjà plus beaucoup de fidèles et cette attaque vise à remplacer dans le cœur des hommes ces anciens dieux par des nouveaux (en l'occurrence les Egyptiens). Comme les fidèles de Girru ont été massacrés les uns après les autres, leur Dieu s'est complètement affaibli jusqu'à être tombé en torpeur, son corps flottant dans l'Astral. Son royaume, lui, diminue, minute après minute, et dans quelques jours il aura disparu. Ses potentiaires, ses prêtres et les aasimons qui protégeaient son royaume ont quasiment tous été se battre là où les fidèles se faisaient massacrer, et si certains sont dispersés, la plupart sont morts.

Les habitants du royaume qui sont restés sont tous des suppliants de Girru, et ils ne savent pas ce qui s'est passé, mis à part que tous les défenseurs du Royaume sont partis, que Girru ne répond plus et qu'il n'y a pas de nouvelles de tous ceux qui sont sortis du Royaume. Ils savent aussi que le Royaume diminue et ça les terrifie.

Les taureaux androcéphales ailés (une quinzaine dans tout le royaume, ce sont des créatures de légende) :

Créature magique de taille TG ; DV : 10d10+60 (120 pv) ; Init+2 ; VD 12m (9 cases), vol 18m (moyen) ; CA 24 (-2 taille, +4 taille, +12 armure naturelle) ; BAB/lutte : +20/+27 ; mêlée +19 2 griffes 2d6+9 et +17 morsure, 2d8+9 ; espace occupé 4m50x3m ; JS : .

Attaques spéciales : sorts, attaque de son, étreinte ; Particularités : odorat, vision dans le noir, vision nocturne.

Sorts : *détection de l'invisibilité* (toujours active), *détection du mal* (toujours actif)

Les suppliants de ce royaume, des gens tous aussi vertueux et pleins de courage viendront alors entourer les pjs et les taureaux. Ils ressemblent aux babyloniens classiques, vêtus de toges et de grandes robes, le teint mat et les cheveux aussi noirs que leurs yeux. Ils ont l'air un peu perdus quoi qu'il en soit, et il y en aura un ou deux qui comprendront la langue des pjs (les autres pratiquant seulement le babylonien). Geomnesh, un homme d'un grand charisme qui saura répondre aux pjs sera le premier à les interroger sur qui ils sont et pourquoi ils sont là. Même si les habitants du Royaume sont particulièrement tendus, lorsque les pjs l'auront dit et qu'un des taureaux aura acquiescé en chuchotant en babylonien que les pjs ne mentent pas, Geomnesh proposera à ces derniers d'accepter l'hospitalité des fidèles de Girru et de les accompagner jusqu'à la grande Ziggourat. A partir de là, ils seront accompagnés par toute la troupe de citoyens enflammés à travers la grande rue de cette cité enflammée.

Un conseil sera tenu dans la grande Ziggourat d'Urugu, qui domine la cité. Dans ce bâtiment en flammes purificatrices, tous les babyloniens feront cercle autour des pjs pour entendre les premières nouvelles de l'extérieur depuis plusieurs jours. Geomnesh fera la traduction.

Quand les pjs auront raconté tout ce qu'ils savent, Geomnesh en fera de même au nom des habitants de la cité.

Il dira que tout a commencé trois semaines auparavant, que des messages d'attaques dans divers mondes primaires ont provoqué l'envoi d'à peu près tous les défenseurs du royaume à la rescousse des fidèles de Girru. Mais depuis, il n'y a eu aucune nouvelle, et lorsqu'il y a trois jours, les suppliants sont venus à la Ziggourat, Girru n'a plus répondu. Le lieu le plus important dans lequel le plus de forces ont été envoyées (dix aasimons) est la Babylone primitive, sur Terra Antiqua. Les pjs et les éventuels survivants parmi Amourna et les lieutenants de Soumou voudront aller là-bas. Un grand temple de Girru se trouve là-bas.

Geomnesh apprendra aussi aux pjs que depuis les remparts de la cité, les suppliants ont

pu voir que le royaume rétrécit (les pjs seront amenés aux remparts pour le constater). Les pjs seront surpris de voir que dans leur royaume qui disparaît, les suppliants de Girru ne veulent pas partir. En fait, ils ne peuvent pas partir parce qu'ils sont attachés à ce plan. Les pjs rencontreront les patriarches, qui leur expliqueront qu'ils ne peuvent pas partir (s'ils meurent à l'extérieur du Royaume, ils disparaîtront purement et simplement du Multivers. Les ennemis ne peuvent entrer dans ce monde parce qu'ils brûleraient, mais comme le royaume disparaît, et que Girru ne répond plus aux prières, ils pensent que tout est perdu.

Ils seront épatés de voir que les pjs ont *le plastron flamboyant de Girru*, parce que leur Dieu a placé une partie de son essence dans cet objet. Ils le récupéreront dans un premier temps, mais quand un des plus sages aura expliqué la nature de cet artefact (sa nature divine, ses nombreux pouvoirs légendaires, et la manière de les activer). L'une des suppliantes dira que si quelqu'un parvenait à trouver le moyen de redonner cette énergie à leur dieu, d'une manière ou d'une autre, peut-être qu'il y aurait un espoir.

En réalité, Geomnesh avouera aux pjs qu'ils en ont de moins en moins, d'espoir. Mais peut-être que les pjs pourraient encore faire quelque chose (mais ils n'ont aucune idée du comment). Si les pjs s'engagent à faire quelque chose (ils y sont poussés), ils pourront garder le *plastron de Girru* pour mener la sainte croisade contre les ennemis de Girru (quels qu'ils soient). En plus, s'ils s'y engagent, les suppliants apporteront aux pjs les derniers objets merveilleux qu'ils possèdent

(des pseudo-reliques de leur culte). Chaque personnage gagnera un objet magique puissant (selon leur personnage), et des richesses pour 30000 p.o. L'objet en question, ainsi qu'une tablette en argile gravée d'écriture cunéiforme attesteront pour tout Babylonien du mandat céleste remis aux pjs (ils sont dès lors des envoyés divins).

Les suppliants savent qu'il existe un portail depuis leur cité vers Sigil, et les pjs n'auront pas plus d'indices quand ils le passeront. Ils pourront cependant se souvenir que la prêtresse Amourna avait dit qu'il existait un portail dans sa chapelle. C'est « ce » portail et il est assez méchamment surveillé. Que les pjs acceptent ou refusent la mission, ce sera le moyen le plus facile de retourner à Sigil.

Quoi qu'il en soit, il est possible de faire quelques recherches ici dans la cité d'Ugiru. La Ziggourat contient une sorte de bibliothèque de textes gravés en babylonien sur des plaques d'argile.

Possibilités d'apprentissage dans les plaques d'argile de la Ziggourat :
-apprentissage de bases de babylonien (textes plus participation des habitants) : 20 heures.
-apprentissage des bases sur les dieux babyloniens : 5 heures.
-apprentissage des pouvoirs du <i>plastron de Girru</i> et de la façon de prononcer les formules (avec l'aide d'un babylonien pour la prononciation) : 4 heures.
-données sur les mondes où le culte de Girru est développé, le monde de la première Babylone en étant le plus important, avec des données sur les codes de la loi d'Hammourabi et le roi Nabuchodonosor : 5 heures.
-données sur les temples babyloniens de Sigil : 1 heure.

J'ai les bonnes cartes mais à quoi on joue ?

I- Retour à Sigil ; choisir sa voie

Le retour des pjs par le portail vers Sigil aboutira à l'intérieur du temple, rempli de guerriers de Nergal, venus prendre la relève des égyptiens.

Troupes de Nergal au retour de Sigil
Les guerriers (de tous les styles, mercenaires recrutés de niveau 8)
Mariokan, agent de Nergal (style babylonien, guerrier niveau 15)

Les pjs arriveront de nuit, quand la Cathédrale en Spirale est un peu fermée. De ce fait, il n'y a aucune patrouille de l'Harmonium que celle qui est tout en bas de l'édifice, il faudra donc au moins 7 rounds avant qu'elle déboule.

Passé cet obstacle, les pjs seront laissés à eux-mêmes pour trouver leur voie. Les informations qu'ils trouveront dépendront de ce qu'ils

cherchent et personne ne trouvera les solutions à leur place. Ils chercheront ce qu'ils voudront où ils voudront, mais cela s'avérera parfois risqué s'ils ne sont pas prudents.

Comme alternative, les pjs peuvent arriver à un moment où l'Harmonium est sur place, en train d'enquêter sur les différents combats qui ont eu lieu ici (entre des agents égyptiens et les forces Girruites passant par là pour venir en aide aux fidèles de Girru un peu partout dans le Multivers). C'est Christopher Verdue, le psion, qui mène l'enquête et qui interrogera les pjs. C'est quelqu'un d'avisé, qui essaiera de savoir ce que les pjs savent mais qui ne les arrêtera pas.

..... Informations à obtenir

A partir de ce point, les recherches et actions des pjs dépendent tout à fait d'eux. Ils sont libres de leur timing, seulement pressés par les éventuels survivants parmi les potentiaires de Girru à rejoindre la Babylone originelle pour la défendre. Si les pjs tardent trop, la bataille sera passée, Babylone détruite et Girru perdu pour toujours.

Les moyens pour obtenir des informations varieront selon ce que les pjs connaissent de Sigil et leurs contacts précédents. Voilà quelques exemples de ce qu'ils peuvent apprendre et de la localisation de ces informations :

-informations disponibles à la Ziggourat du Royaume de la Flamme ayant trait à la langue babylonienne : ces infos sont disponibles au temple babylonien d'Anu, près de l'Armurerie (nécessite d'y avoir ses entrées, voir plus loin, et d'avoir convaincu du bien fondé de l'entreprise des pjs, gratuit) ; mais aussi (sans la dimension parlée) à la Voile Déployée, même si l'auto apprentissage de cette langue inconnue est deux fois plus longue (les livres sur le sujet à la Voile Déployée coûtent 250 p.o., il y en a trois ; si les pjs évoquent un Dieu Mort et la volonté de la ressusciter, ou encore une relique divine, Kesto, en plus d'être réticent, enverra une troupe d'Athars pour abattre les pjs). Le Lillend Milori ou d'autres linguistes peuvent aussi être d'une aide précieuse (coût 200 p.o., pas toujours disponibles).

-informations disponibles à la Ziggourat du Royaume de la Flamme sur le panthéon et la civilisation babylonienne : idem dans

temple babylonien. Disponible chez Kesto à la Voile Déployée, mais il voudra tout de suite en savoir plus puisque le sujet est sensible pour lui et que ça pourrait être une bonne raison pour qu'il fasse poursuivre les pjs (coût 70 p.o. pour le livre sur le panthéon, 120 p.o. pour celui sur l'implantation de la civilisation, 4 heures de lecture). La bibliothèque des Greffiers, aux Cours de Justice, a aussi ces informations (mais il faut y avoir ses entrées, surtout si l'on appartient à la faction).

-localisation d'un portail vers le Plan Astral et sa clé aller et retour : l'information peut être obtenue auprès d'un rabatteur compétent, et par tout moyen plus compliqué. Il y a un tel portail au Planarium dans le Quartier des Gratte-Papiers (à décrire).

-localisation d'un portail vers le monde de Babylone et sa clé aller et retour : ce portail vers le monde de Terra Antiqua se trouve dans l'une des arcades des Jardins Suspendus dans le Quartier de La Dame. L'information sera disponible à la Maison des Mimirs, dans les livres récents sur la civilisation babylonienne (jet d'intelligence pour avoir vu cette information), au Bureau des Renseignements, et auprès des babyloniens des temples d'Anu et d'Anshar.

-informations sur le panthéon égyptien et son implantation : ces informations sont disponibles dans les temples de Râ, à la Maison de la Vie (Thot) et de Seth (même si le premier et le dernier sont dangereux pour des raisons différentes, se présenter dans le premier avec le *plastron* est l'assurance d'être attaqué par les 20 gardes du temple niveau 6). Les pjs pourront aussi les dégoter au Voile Écarté, à la Maison des Mimirs, au Bureau des Renseignements, chez les Greffiers ou encore aux Archives (ce panthéon est plus connu que le babylonien). S'ils sont malins et prudents, un rabatteur peut aussi les conduire à l'un des temples de ce panthéon afin que les prêtres les y renseignent.

Le panthéon égyptien et les conjurés de la cabale contre Girru

Ce panthéon est impressionnant de par son ancienneté et la puissance qu'il a quasiment toujours eu. Un grand nombre de mondes primaires ont des cultes pour ces dieux, et les gigantesques pyramides, tout comme les dynasties pharaoniques sont les symboles du pouvoir de cette civilisation.

Certains des plus puissants dieux de cette civilisation se sont alliés au babylonien Nergul, il s'agit de

Râ (LN, dieu solaire et roi du panthéon, son symbole est une Ankh sur fond de soleil, et il règne sur l'Arcadie, Héliopolis et Buxenus) ; **Nut** (NB, déesse mère de la nuit, du ciel et des couples interdits, son symbole est un ciel étoilé, réside dans les Elysées) ; **Tefnout** (NB, dieu de la foudre et de la pluie, son symbole est un soleil derrière une pyramide, réside en Bytopie) ; **Horus** (CB, dieu de la vengeance, du soleil et de la guerre, son symbole est une tête de faucon, son royaume est en Arcadie) et **Isis** (LB, déesse des mystères et de la maternité, symbole un œil qui pleure, son royaume est en Arcadie).

Les autres dieux sont **Anhur** (dieu de la guerre), **Anubis** (dieu des dieux morts, réside dans l'Astral), **Apschal** (dieu des insectes), **Bast** (déesse des chats), **Bess** (déesse de la chance), **Geb** (dieu de la terre), **Osiris** (dieu de la nature et de la vie végétale), **Shou** (dieu de l'atmosphère), **Seth** (dieu du mal et de la sécheresse), **Nephthys** (déesse des morts et de la richesse), **Thot** (dieu de la science et de la connaissance), **Ptah** (dieu des artistes, des artisans et des voyageurs), **Seker** (dieu de la lumière).

Il existe trois temples de ce panthéon à Sigil et deux sont dans le district du temple du Quartier de La Dame : la pyramide mystique de Râ, dont le sommet flotte au-dessus du bâtiment ; le temple d'Isis et Osiris ; et le temple de Seth, caché dans le quartier du Marché. Tous ces temples ont des fidèles réguliers et souvent des gardes armés en grand nombre. Les prêtres sont nombreux et d'assez haut niveau. Ils sont au courant de la conjuration et apercevoir le *plastron*, ou savoir que les pjs servent Girru sera suffisant pour qu'il leur envoient des soldats (une quinzaine à leur suite, niveau 5 à 7).

Dans certains livres et en faisant des recoupement, les pjs peuvent découvrir que la civilisation égyptienne est aussi développée sur *Terra Antiqua*, le monde où se trouve babylone.

-Comment rendre la vie à Girru : la première réponse à cette question peut s'obtenir auprès de n'importe quel prêtre suffisamment affranchi et qui accepte de dire la vérité (ce qui ne court pas les rues, à moins de bien le connaître ou de réussir à en convaincre un). Les dieux sont puissants parce que l'on croit en eux. Si Girru est mort, c'est que ses fidèles ont été massacrés en masse ces derniers temps. Si des gens retrouvaient la foi dans cette divinité, il reviendrait à la vie. Cela dit, les pjs seuls ne peuvent pas, même en étant d'excellents prosélytes, refaire naître suffisamment de foi pour le ramener en une seule vie.

L'autre manière de le ramener devra venir d'une idée lumineuse des pjs, à savoir transférer l'énergie divine du *plastron* dans le corps mort de Girru. Le rituel nécessaire pour ce transfert s'appelle *le transfert d'énergie*, qui est à la base une technique pour ramener les niveaux des

personnes mises à mal par des drain d'énergie de mort vivant en vidant le pouvoir d'objets magiques. Cette information sur le moyen et le parchemin du sort lui-même peuvent être trouvés de plusieurs manières : par recoupement dans les bibliothèques des Greffiers (12 heures de recherche), auprès de membres avisés de l'Ether Luminescent ou du Pentacle. Dans ces deux derniers lieux, il y a 20% de chances d'attirer l'attention d'Athars avec ce genre de projet (voir l'intervention des Athars dans la partie sur Le Voile Ecarté, la librairie de Kesto Lesyeuxbrillants). Trouver le magicien qui connaît cette technique et obtenir le parchemin coûtera près de 10000 p.o., les composantes y compris. Ce coût sera moins élevé en se le faisant recopier si l'on est Greffier (7000 p.o., surtout pour les composantes)

Le rituel de transfert d'énergie

Ce rituel est plus qu'un sort. Il demande un temps de préparation à peu près égal à un cercle de protection, nécessite de « tatouer » ou « graver » une partie du bénéficiaire du sort (de sorte qu'on n'en ressort pas indemne). Les substances dont il faut enduire l'objet et le corps sont coûteuses et le rituel est précis. Après quoi, il faut prononcer la formule de ce sort niveau 7 (peu probable qu'un pj puisse lancer le sort par lui-même, donc la version parchemin est inévitable).

Lorsque le sort est lancé, l'énergie « coulera » littéralement de l'objet magique vers le corps cible pendant un temps et à un débit qui dépendent de l'énergie contenue dedans. Dans le cas du *plastron*, ce sera un flot puissant qui durera quelques dizaines de minutes.

Les dangers parallèles

Par ailleurs, il faudra qu'ils fassent vite, parce que La Dame n'apprécie pas que l'intégralité de ce qu'il reste d'un dieu se trouve dans sa ville. Si les pjs se baladent en ville avec le *plastron*, après quelques temps d'enquête, ils seront abordés par des dabus qui voudront qu'ils donnent l'objet. Et si les pjs remettent l'objet, tout est terminé.

2- Aller trouver celui qui flotte dans l'Astral

Découverte du Plan

Les pjs seront donc amenés à se rendre sur le Plan Astral, pour trouver le cadavre de Girru, sur lequel ils doivent effectuer le *rituel de*

transfert et ainsi lui rendre l'essence divine dont il avait doté chacun de ses trois artefacts (peu importe le(s)quel(s) les pjs utilisent).

Les pjs pourront aussi, fourbement, s'insuffler à eux-mêmes le pouvoir de l'objet (comme les serviteurs de Nergal avaient prévu de le faire). Dans cette condition, le scénario est terminé mais le pj qui sera le réceptacle de ce pouvoir (gain de 15 niveau) sera saturé par ce pouvoir divin impossible à soutenir pour un mortel. Sa peau se craquellera et ses cheveux tomberont au fur et à mesure des jours et si les soins magiques peuvent ralentir ce processus, en moins d'un mois la douleur permanente que causera ce pouvoir pur finira par le consumer et il se transformera en un spectre avide de pouvoir n'ayant plus rien d'humain.

Petit résumé des règles dans l'Astral

- il n'y a ni haut ni bas puisqu'il n'y qu'un vaste espace qui n'abrite sauf exception que du vide.
- le temps ne s'écoule pas, donc on n'a jamais faim, on ne vieillit pas et on ne guérit pas naturellement.
- la vision est limitée à 150 mètres, le son aussi.
- on se déplace à la vitesse de la volonté sans qu'aucun bruit ne se fasse entendre (vitesse : intelligence x 10 mètres) ; les manœuvres comme les loopings se réalisent avec un jet d'intelligence réussit ; se concentrer sur son mouvement permet de tripler sa vitesse).
- la force est déterminée par l'intelligence, la dextérité par la sagesse.



le Plan Astral

Quoi qu'il en soit, le portail vers le Plan Astral que les pjs ont découvert débouche sur la porte d'entrée de l'auberge de Kinnifar (un vieil humain), dans la Cité Avalée (une ville du Plan Primaire qui s'est faite absorbée par le Plan Astral et dont les bâtiments sont désormais reliés par de grosses cordes et autres chaînes). Cet intérieur d'auberge tout en bois très classique

dénote pas mal avec ce que les pjs vont trouver à l'extérieur, à savoir le vide argenté de l'Astral.

Diverses rencontres peuvent être envisagées avant d'arriver sur le champ des dieux morts. Par exemple, les pjs peuvent croiser la route d'un vaisseau githyanki qui chasse la baleine astrale. Ils peuvent aussi rencontrer des Athars, dont c'est le monde de prédilection...

Si les pjs arrivent à ce point du scénario parce que les dieux babyloniens les y ont envoyés depuis la Tour de Babylone, ils se trouveront directement dans l'Astral, et passeront juste le temps qu'il faut pour parvenir au corps de Girru (c'est-à-dire le temps nécessaire pour que sur Terra Antiqua la bataille commence et qu'ils y arrivent au point prévu, la phase 3).

Le Champs des Dieux Morts

Les corps des dieux morts sont d'énormes amas de roches boursouflées. S'en approcher ou les toucher, c'est risquer d'être touché par l'esprit du dieu mort, ou par ses projections. Les possibilités en la matière sont assez variées, mais le dieu peut projeter des souvenirs de vies entières de l'un de ses fidèles que le pj va revivre comme s'il y était, il peut générer des espèces de monstres vengeurs ou créer des brûlures d'énergie. Il faut imaginer que la mort pour d'aussi puissantes créatures est le sommeil particulièrement agité d'un somnambule. Si on a un peu de temps, on peut faire en sorte que le premier corps sur lequel les pjs abordent de soit pas celui de Girru et qu'ils y vivent quelques expériences intéressantes. Exemples de dieux morts : Anduiras, Aoskar, Bhaal Baine, Enki (le dieu Sumérien), Myrkul ou le Dieu Sombre...

Exemple d'évènement

-alors que les pjs passent à proximité d'un des corps (ou le foulent du pied), des formes quasi-démoniaques sortent de la pierre (caractéristiques de démons à déterminer en fonction de la puissance des pjs) mais toujours reliées à elle et faite de la même matière. Elles projettent leurs mains vers les pjs (ou des chaînes, leur donner alors les caractéristiques d'un kiton). Si elles arrivent à attirer les pjs jusqu'à elles, le cadavre du dieu les absorbe le temps qu'ils revivent un souvenir marquant (et traumatisant) de la chute du dieu... (combat lors de la Guerre des Avatars pour Bhaal).

Le Champs des Morts est gardé par Anubis, une divinité égyptienne. Il protège les restes des dieux des pillards de toutes espèces (et oui, les

restes d'énergie contenus dans ces grandes carcasses peuvent être drainés). Anubis est un immense humanoïde vêtu comme un seigneur égyptien et dont la tête est celle d'un chacal. Il tient un grand bâton sur lequel est fixée une ankh.

Anubis est omniscient, il saura donc pourquoi les pjs sont là. Mais ne faisant pas partie de la cabale menée contre Girru, il n'essayera pas de s'opposer aux pjs. Il viendra cependant les interroger sur leurs intentions (pour qu'ils observent un certain respect face à de si nobles cadavres). Il acceptera de les laisser faire ce qu'ils ont à faire à condition qu'ils répondent à la question suivante : « *où se trouve le véritable pouvoir de Girru ?* » La réponse attendue est : « *dans ses fidèles* ». Les pjs n'ont droit qu'à une réponse et s'ils échouent, Anubis les balayera d'un revers de la main et les enverra à l'autre bout du Plan. S'ils se montrent irrespectueux envers les dieux, il leur arrivera la même chose. Il n'y aura dès lors aucune chance pour eux d'accéder au corps de Girru.



Le corps de Girru mort

Le cadavre de Girru est difforme, l'énergie semble s'en échapper par pulsations à certains endroits, tandis que d'autres sont déjà durcis en une pierre suffisamment dense pour qu'on puisse marcher dessus.

Les pjs peuvent donc procéder au rituel, mais s'ils ne font pas extrêmement garde à n'atterrir et à marcher que sur les parties pierreuses, ils devront réussir un jet de réflexe (DD 20) pour éviter une des pulsations d'énergie.

Rater ce jet signifie être brûlé par une vague de souvenirs, à vrai dire le souvenir de la vie intégrale d'un des fidèles du dieu Girru.

L'expérience ne dure que quelques secondes mais c'est particulièrement intense et instructif :

Effet des Souvenirs (jeter 1D6) :

1 : le personnage revit les souvenirs d'un architecte, l'un de ceux qui ont participé à la construction des murailles de la Babylone originelle. Le pj connaît dès lors le langage babylonien et gagne 1 point d'intelligence de façon permanente.

2 : le personnage revit les souvenirs d'une paysanne babylonienne, qui a vécu non loin de l'embouchure de l'Euphrate. Le pj connaît dès lors le langage babylonien et gagne 1 point de constitution.

3 : le personnage revit les souvenirs d'un guerrier de feu, l'un des soldats d'élite de Babylone, connus pour être des adorateurs de Girru. Le pj connaît dès lors le langage babylonien et gagne un point de force.

4 : le personnage revit les souvenirs d'un pêcheur qui exerçait sur les canaux artificiels où il dirigeait une embarcation très solide. Le pj connaît dès lors le langage babylonien et gagne un point de dextérité.

5 : le personnage revit la vie d'un scribe ayant passé sa vie en étude au rez-de-chaussée de la tour de Babel pour pouvoir comprendre les vérités sur le monde. Le pj connaît dès lors le langage babylonien et gagne un point de sagesse.

6 : le personnage revit la vie d'une courtisane qui exerçait dans la ville de Nippur. Le pj apprend le babylonien et gagne un point de charisme.

Le rituel de transfert d'énergie nécessite donc que l'on grave le symbole de Girru sur l'une des parties de son corps. Une fois que cette partie a été enduite d'une huile préparée pour l'occasion et qu'il en a été de même pour le ou les artefacts dont les pjs disposent, on peut commencer à réciter la formule.

Une énergie blanchâtre commence donc à couler du ou des objets vers le centre du cercle du rituel. Ce filet se transforme bien vite en flot furieux qui durera près d'une demi-heure, vidant finalement les artefacts de toute magie. Au fur et à mesure le cadavre du dieu rétrécit, comme si il arrivait à reconcentrer son pouvoir. Et finalement, Girru apparaîtra dans sa forme véritable, celle d'un grand taureau ailé à tête humaine haut de près de dix mètres.

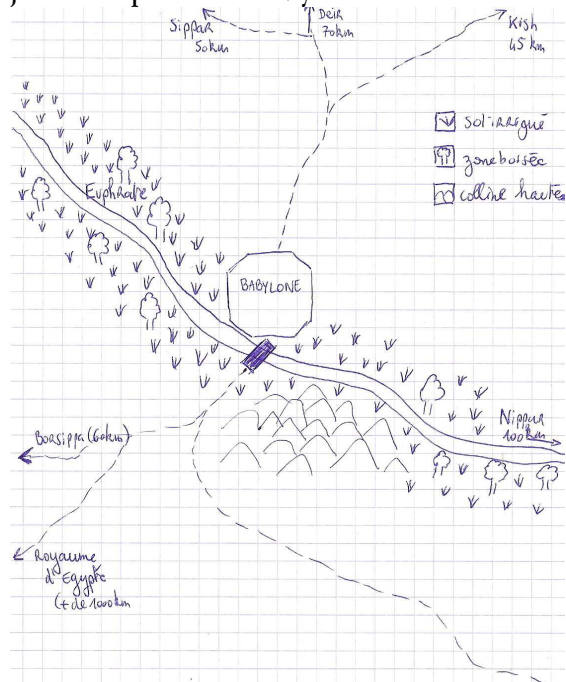
Il remerciera les pjs et appellera un taureau androcéphale ailé pour rejoindre depuis le ciel le champ de bataille par un portail qu'il crée (jet d'équitation pour manœuvrer la bête). Quant à lui, il prendra la forme d'un gigantesque taureau androcéphale ailé.

B- La bataille de Babylone



..... Présentation de la Cité

Accès : le portail qui mène de Sigil à la Babylone de Terra Antiqua aboutit aux célèbres jardins suspendus de Babylone.



Localisation : Babylone se trouve sur le monde primaire de Terra Antiqua, aussi appelé « la Terre », soit notre monde à quelques différences près. Pour le descriptif géographique de la région, se reporter au plan de la région.

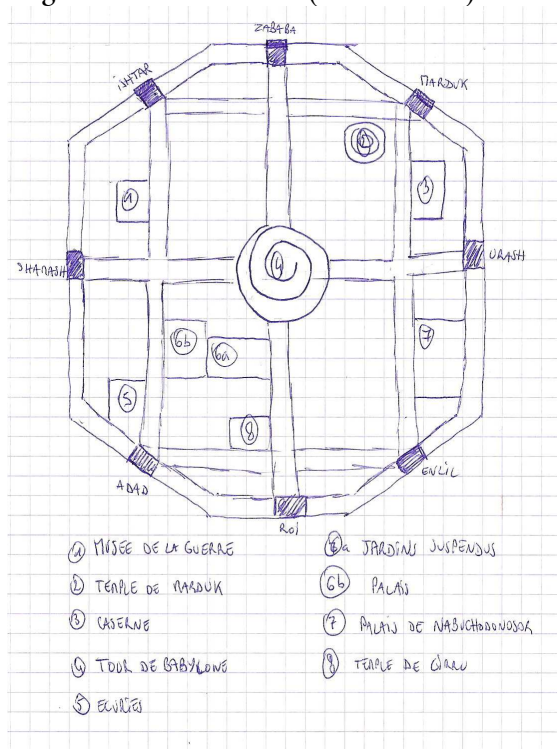
Population : humaine, des gens exclusivement babylonien (à quelques exceptions près : esclaves noirs, israélites...). Les tenues sont typiques de cette culture (voir photo d'une rue de Babylone). Aucun planaire ne vient ici et les habitants n'ont pas l'occasion de voir qui que soit d'autre que les peuples de Terra Antiqua (des humains).

Armée : l'armement est antique, en bronze. Le guerrier typique est armé d'un long et large bouclier, d'un casque épousant la forme de la tête, de longues lances ou de haches.

Elle compte 6000 hommes, 2000 piquiers et 500 soldats d'élite (les guerriers de feu), une quarantaine de chars tirés par des ânes sauvages, 2000 archers et 2000 porte-boucliers.

La ville compte de plus une centaine de messagers, 500 sapeurs et une cinquantaine d'espions.

On peut compter une quarantaine de prêtres (niveau 3 à 15), une trentaine de magiciens et ensorceleurs (niveau 1 à 16).



Description générale de la cité : typique des cultures mésopotamienne, Babylone donne par son architecture de pierre l'impression d'être très ancienne et le centre d'une culture majeure. Située dans une zone plutôt sèche, la cité a l'avantage d'être bordée par l'Euphrate, un large fleuve autours duquel pousse une végétation domestiquée par les paysans. Cette vaste cité s'étend sur 2 kilomètres de long et 2 kilomètres de large. Elle est entourée de deux murs d'enceinte octogonaux percés de 8 portes imposantes.

Bâtiments importants :

Les jardins suspendus de Babylone : réparti sur plusieurs étages auquel on accède par des escaliers droit (façon temple inca), ce grand jardin est une des merveilles du monde. Les Babyloniens ont monté suffisamment de terre sur ces terrasses pyramidales pour y faire pousser fleurs, légumes et arbres. Le tout est couru de rigoles d'une eau qui remonte par un mécanisme activé par des bêtes de somme. Des paysans babyloniens s'occupent de ce jardin et tous seront surpris si les pjs arrivent par là. La garde sera vite prévenue et les pjs escortés au palais de Nabuchodonosor.

Le Palais de Nabuchodonosor : centre du pouvoir terrestre dans Babylone. C'est un beau bâtiment de pierre sur deux étages, fait de grandes salles monumentales propre à impressionner quiconque est présenté au roi. Des fresques murales à la gloire des dynasties royales ornent l'ensemble de la bâtisse.

Le roi Nabuchodonosor est un grand guerrier qui recevra les pjs et les accueillera à la table du conseil de guerre s'ils sont porteurs du mandat de Geomnesh. Il est certain que les aasimons qui ont été envoyés ici depuis le Royaume de La Flamme qui ne Meurt Jamais ne sont jamais arrivés à bon port (ils ont été tués par des agents de Nergal).

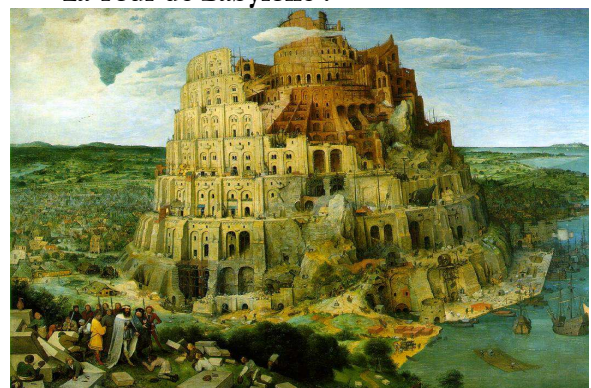
Selon le moment où les pjs arrivent (selon qu'ils ont tardé ou non), ce qui suit aura peut-être eu lieu avant leur venue (ils en auront alors simplement le rapport) : Nabuchodonosor fait venir son lécanomancien (qui jette de l'huile dans l'eau et faire des prédictions sur la base de la forme des tâches) et son astrologue (Shemek) pour vérifier les dires des pjs sur le danger à venir. Le lécanomancien (Shanski) révèle qu'un grand conflit se prépare où les dieux marcheront aux côtés des hommes et où les créatures de légende descendront des cieux pour se battre.

Il s'agira alors d'organiser les défenses.

Le Temple de Marduk : ziggourat énorme où sont acheminées les offrandes et sacrifices. Les prêtres pratiquent tous les sacrifices et la divination. Le Grand Prêtre se nomme Shemek l'astrologue et le Grand Maître des Sacrifices Sargon. Nul doute qu'une bataille à venir justifiera de grands sacrifices animaux (voir la série « Rome » pour imaginer à quoi ça ressemble).

Marduk est la divinité protectrice de Babylone et est représenté par un dragon rouge.

La Tour de Babylone :



La tour de Babylone fut dressée à des hauteurs vertigineuses pour approcher les dieux et leur parler. Certains ont critiqué cette entreprise, la dénonçant comme ayant la prétention d'égaliser les dieux. C'est en réalité une gigantesque bibliothèque et ses nombreux étages recèlent tout le savoir du monde (prétendument rassemblé par les dieux pour instruire les hommes méritants). On dit que le dernier étage abrite les tables de la loi, le code écrit par Hammourabi, qui permet de parler aux dieux.

On accède à la tour par son rez-de-chaussée, qui est ouvert aux chercheurs (magiciens pour la plupart, mais aussi prêtres ou simples érudits). Les pjs, porteurs du mandat, peuvent y faire des recherches sans avoir fait de demande au maître des lieux, Mésilim (le bibliothécaire, un homme qui a voué sa vie à accéder au sommet de la tour sans jamais y parvenir). Ce dernier sera donc tenu d'aider les pjs dans leur démarche et leur expliquer ce qu'ils voudront savoir.

Ils pourront faire des recherches générales au rez-de-chaussée, mais aussi apprendre des choses plus secrètes ou même des sorts dans de vieux volumes s'ils parviennent à accéder aux étages.

Il existe en effet un grand escalier au centre du rez-de-chaussée, que peu semble prêt à emprunter. En effet, cet escalier est physique mais aussi spirituel et pour accéder à un étage particulier, il faut se concentrer sur ce que l'on cherche vraiment. Selon l'importance du secret ou du sort, il faut réussir un jet de volonté plus ou moins difficile pour y parvenir (20 pour un sort 1 à 3 ou une information peu commune, 25 pour un sort 4 à 6 ou une information rare, 30 pour un sort 7 à 9 ou une information unique ou accéder aux tables de la loi).

Celui qui accèdera aux tables de la loi se retrouvera dans une vaste salle, celle du sommet, où cette pierre noire en constitue le centre. En lisant les lois d'Hammourabi, le pj perdra connaissance et se retrouvera dans un espace noir, extra dimensionnel face aux incarnations d'Anu (un homme glabre à l'aspect grisâtre), d'Ishtar (une femme sublime entourée de fleurs à ses pieds) et de Marduk (un homme à la peau rouge avec 4 yeux et 4 oreilles, crachant du feu quand il parle).

Si le ou les pjs parviennent à expliquer la situation, les dieux accepteront d'intervenir, quoi que cela nécessite qu'ils obtiennent des enveloppes corporelles. Il faut donc que des Babyloniens choisissent parmi les leurs trois personnes suffisamment parfaites qui deviendront les avatars des dieux. Si un pj devient avatar, il perd son contrôle jusqu'à la fin du scénario.

Si les pjs ont le plastron et ne savent pas quoi en faire, les dieux leur expliqueront comment transférer son énergie dans le corps de Girru et les propulseront directement dans l'Astral. Sinon, il leur révéleront qu'ils existe deux autres reliques de Girru qui pourraient faire l'affaire, dont une se trouve à Babylone (au musée de la Guerre, il y a la trompe d'appel de Girru).

Le Musée de la Guerre : il contient les prises de guerre des nombreuses batailles remportées par Babylone. Il y a pas mal d'armes magiques, de chars, d'objets d'arts des civilisations proches ou passées (égyptiennes, assyrienne, sumérienne...). Il y a surtout la trompe d'appel de Girru, qui passe assez inaperçu pour qui ne connaît pas ses pouvoirs (l'utiliser, maintenant que Girru est vidé de son pouvoir, la rendra inutilisable mais convoquera quatre taureaux androcéphales, une dizaine de génies sorciers, une dizaine de paladins et deux devas movaniques dont Abu, porteur de la hache de Girru, 3^{ème} artefact de Girru et nouvelle possibilité de le ramener à la vie dans l'Astral).

Le Temple de Girru : le temple est le lieu de recueillement principal des guerriers du feu, une unité d'élite composée de pseudos-paladins tous fidèles à Girru. Le prêtre est Pazuzu, un brillant orateur, dont les paroles trouvent peu d'écho puisque Marduk est trop important dans cette ville. Le temple est la raison pour laquelle les armées égyptiennes vont venir ici. Abattre ce temple dans la Babylone originelle signera probablement la fin de Girru.

Villes alliées potentielles : il est nécessaire d'être diplomate pour que les alliés viennent (DD 25). De plus, il faut que les pjs soient là suffisamment tôt pour que ces renforts arrivent à temps.

Kish : en train d'être ravagée par les armées de Nergal. Un messenger viendra en informer

Babylone et l'appeler à l'aide. Le prince est Halaji.

Deir (à deux jours et demi pour un messenger): renforts de 1000 fantassins et 500 archers, dirigés par le prince Obeid.

Suppar (à deux jours aller-retour pour un messenger) : renforts de 1200 fantassins, 1000 archers et 20 chars. Prince Maroun

Nippur : (à trois jours et demi aller-retour) renforts de 50 bateaux, 500 archers et 1000 fantassins, dirigés par le prince Kamour.

Borsippa : sur le point d'être attaquée par les égyptiens, envoie un messenger.

..... La bataille

Préalables :

Si les pjs n'ont pas prévenu Nabuchodonosor que Nergal a trahi, les agents de ce dieu dans la cité ouvriront des portes pendant la bataille et les troupes égyptiennes investiront la ville.

Selon l'organisation qu'auront préconisé les pjs, en tant qu'envoyés divins, la bataille pourra commencer de différentes manières, et les renforts êtres plus ou moins importants.

Si les pjs font un passage par l'Astral pour ramener Girru à la vie, ils arrivent avec lui directement sur les remparts à l'étape de la bataille.

L'armée Egyptienne :

8000 fantassins (équipement antique)

2000 archers

1000 cavaliers

300 sapeurs

2 nagas gardiens (p.197 MM), *armure de mage* (+4 en CA), *faveur divine* (+3 au toucher et dégâts), *repli expéditif* (+9m), *détection de l'invisibilité*, *invisibilité suprême*, *puissance divine* (9 rounds : BAB +19/+14, dégâts +3, +9pv) actifs.

20 archons canins (p.23 MM) sauf trois archons canins héroïques (p.24 MM)

10 sphinx (androsphinx p.230 MM), *bouclier de la foi*, *résistance aux énergies destructives*, *négarion de l'invisibilité*, *faveur divine*, *protection contre le mal*, *force de taureau* actifs : +4 toucher, +4 dégâts, résistance au feu (10), +3 CA/ +5 contre mauvais, barrière mentale, immunité aux créatures convoquées.

Matet (deva astral monté sur un sphinx vêtu comme un pharaon, p.13 MM) : aide (+14pv), détection du mal, détection de l'invisibilité actifs.

Horem Heb (général d'Aménophis, paladin niveau 16)

Aménophis IV (pharaon, guerrier 6 mage 8)

50 paladins d'Horus

50 paladins d'Isis

Isis : femme de 3 mètres entourée de voiles transparents qui volètent autour d'elle. Son visage semble être un masque tant il est parfait. Ses yeux maquillés au khol sont infinis et sa coiffe cache ses cheveux.

Horus : guerrier de 4 mètres à la tête de faucon avec épée courbe à deux mains.

Tefnout : élémentaire humanoïde de 6 mètres de haut entouré de brume et d'éclairs.

L'armée de Nergal :

1000 fantassins

800 archers

prince Askot de Halaji (guerrier niveau 12)

Nourma (liche potentiare de Nergal, apparaissant comme un mage, p.169 MM) : *repli expéditif* (+9m), *main spectrale* (attaques de contact à distance), *protection contre les projectiles* (110 points RD 10), *rapidité* (11 rounds, +1 CA, js Ref, +1 attaque, +9 dep) actifs

3 gardes du corps géant des nuages squelettes, p.233 MM

500 zombies relevés dans la ville de Kish (dont le prince Halaji), p.266 MM

Déroulement du combat

Phase 1 : les défenseurs de la ville abattent le pont qui sépare la ville de l'armée Egyptienne.

Les troupes se postent sur les murailles.

Les armées ennemies s'approchent.

Phase 2 : Tefnout écarte les eaux pour que ses troupes passent mais l'avatar d'Anu dissipe son sort pendant que les troupes passent.

Echange de tirs depuis les murailles, première attaque des sphinx sur les archers des murailles et sur les sorciers.

Les égyptiens contournent le fleuve, ce qui les éloigne momentanément.

Phase 3 : Les troupes de Nergal arrivent par le mur Nord Est.

Les troupes égyptiennes menacent les flancs nord et se positionnent de plus en plus à l'Ouest.

Les pjs arrivent à dos de taureau androcéphale.

Echange de boules de feu et flèches depuis et vers les murailles (même de la part des avatars).

Horus s'approche des remparts à la vitesse des guerriers.

Tefnout s'approche mais reste à distance.

Anu est dans la tour de Babylone, ils organise la bataille et parle simultanément à tous les êtres qu'il veut dans leur tête.

Marduk est sur les remparts et lance des boules de feu (sorts jumeaux).

Ishtar sur les remparts, entonne le chant de la guerre, qui glace tous les ennemis et donne du courage aux babyloniens (+1 au toucher, dégâts et js de ses alliés, -1 aux autres).

Phase 4 : les unités de guerriers égyptiens sont dirigées par des archons canins, des paladins, et Horem Heb.

Les sphinx, menés par Matet, attaquent les remparts où sont archers et sorciers.

Anu demande aux pjs de les combattre.

Les échanges de sorts et de flèches continuent tandis que les guerriers avancent.

Isis lance une désintégration sur une portion de muraille.

Tefnout fait se lever de grands vents apportant de grands nuages.

Horus, qui courrait sur les remparts pour les attaquer, est interrompu par Girru, qui surgit des cieux en taureau androcéphale ailé nimbé de flammes. Le choc entre eux a lieu et Girru gueule qu'ils n'ont pas réussi à l'abattre et qu'ils n'y parviendront pas. Horus lui répond qu'il n'est plus un Dieu.

Phase 5 : Isis, depuis le milieu de la bataille, crée un cercle de téléportation qui aboutit dans le musée de la guerre, en ville, pour prendre à revers l'armée de Babylone.

Anu en prévient les pjs et d'autres et les envoie contenir ces envahisseurs et les détruire. 4 paladins niveau 10 sont déjà passés, plus un archon canin, un naga gardien et 20 guerriers niveau 2. Les pjs sont soutenus par deux sorciers et un deva.

Phase 6 : Tefnout fait tomber la foudre sur les remparts Nord Est (où combattent les forces de la liche de Nergal). Le nombre d'archers y a été affaibli par des sphinx. Les génies les affrontent mais plusieurs sont morts.

Phase 7 : en combat, Horus et Isis provoquent un grand tremblement de terre qui provoque l'écroulement des murailles Nord Ouest (les deux épaisseurs sont abattues).

Ishtar est enfouie sous les éboulis mais se téléporte.

Marduk crée une barrière de lames après que quelques dizaines de guerriers soient passés.

Ishtar jette un mur de pierre mais au moment où Isis dissipe la barrière de Marduk.

Anu ordonne aux guerriers de tenir la ligne au pied de la muraille écroulée. Ishtar est en première ligne.

Les génies sont là aussi, prêts à jeter *cri* à ceux qui jaillissent.

Ishtar jette à nouveau un mur de pierre derrière mais Isis jette *zone d'antimagie* et se positionne pour laisser tout le monde passer.

Entre temps, Girru et Marduk organisent une contre offensive et les portes Est de la ville sont ouvertes pour détruire les troupes de Nergal et prendre l'armée égyptienne par le flanc.

Les pjs sont libres de faire ce qu'ils veulent.

Phase 8 : Anu missionne les pjs pour qu'ils rejoignent en toute vitesse une colline adjacente à la bataille où se trouve Aménophis IV et sa garde personnelle. Il a rappelé deux taureaux ailés pour qu'ils les y conduisent.

Alors que les pjs s'envolent, Tefnout concentre ses éclairs sur les bâtiments principaux de la ville : il détruit le temple de Girru puis s'attaque à la Tour de Babel (avec Anu dedans).

Isis fait tomber des *météores* sur les troupes encore massées dans la ville.

Anu sort de la tour de Babel détruite blessé, s'approche de la brèche où se déroulent des combats et lance un *cyclone* qui emportent nombre de combattants égyptiens.

Les magiciens lancent des murs de feu aux endroits où les troupes ennemies chargent.

Tefnout continue avec des éclairs sur les troupes qui sont sorties.

Isis lance *tempête de flammes* en face d'elle, brûlant la plupart des défenseurs de la brèche.

Horus combat

Ishtar provoque un *tremblement de terre* pour affecter les troupes ennemies et le sol s'ouvre, les crevasses devenant de plus en plus béantes.

Marduk se transforme en dragon rouge et brûle les ennemis sur son passage. Horus s'envole et va l'affronter.

Anu et Ishtar font reculer Isis mais celle-ci leur interdit le passage vers l'extérieur de la brèche par une *sphère prismatique*.

Quand Ishtar, qui a pris une forme de métal et Anu (qui lance le sort *implosion*) sortent des murailles, les troupes égyptiennes reculent.

Phase 9 : quand les pjs reviennent de leur mission, ils peuvent voir que toute la muraille Nord Est est tombée. Derrière la cité flambe, la tour de babel est détruite. Des éclairs zèbrent le ciel et un autre *cyclone* est lancé à travers le champ de bataille en direction de la cité.

Les troupes égyptiennes sont en train de s'enfuir, alors que les avatars des deux camps lancent *tempêtes de feu, éclairs, élémentaires de feu...*

Quand les pjs s'approchent, ils s'aperçoivent que la plupart des soldats babyloniens ont aussi fui à travers leur cité, totalement incapables d'abattre les avatars et vulnérables face à leurs terribles attaques. Le nombre de morts au sol est incalculable.

Il ne reste dès lors plus que les chefs et les deux armées se séparent maintenant pour se faire face, prêts à mener le dernier combat.

Le champ de bataille flambe des sorts lancés, la pluie peinant à éteindre la colère des participants.

Les pjs peuvent arrêter la bataille à ce moment-là s'ils parlent avec force en faveur de la paix (diplomatie ou intimidation DD 25). Les dieux savent qu'ils n'iront pas plus loin et que les dégâts sont énormes. Mais ce que diront les pjs pourra faire la différence et le combat se poursuivre. Si c'est le cas, nul doute que les sorts et attaques des avatars finiront par avoir raison d'eux.

..... [Après la bataille](#)

Babylone mettra longtemps à se remettre des dégâts qu'elle a subis. La tour de Babylone n'est plus. Les habitants garderont pour toujours le traumatisme de cette « bataille ».

Girru est (peut-être) toujours en vie, mais il n'est plus qu'un demi-dieu. Il restera reconnaissant aux pjs et leur fera confiance pour l'avenir. Le panthéon Babylonien se souviendra du nom des pjs et ils auront toujours bon accueil dans leurs temples.

Nergal sera mis à l'index par les dieux Babyloniens et Anu le condamnera à l'exil dans les Carcères où il perdra son statut divin par l'action conjointe des autres membres du panthéon.

Les dieux égyptiens n'ont pas de haine particulière envers les pjs. Les égyptiens de Terra Antiqua, par contre, auront appris à les craindre s'ils ont tué Aménophis IV.