

# DUNGEONS & DRAGONS

## Les terres démoniaques de Iurth

Un monde de jeu pour toutes les éditions de DnD

### CREDITS

Rédaction:  
Relecture et correction:

Baron.Zéro  
Freya Haukursdottr



### Introduction :

Les terres démoniaques de Iurth sont basées sur les sinistres mondes imaginaires inventés par des écrivains comme Fritz Lieber et Robert Howard. Ce qui caractérise ces univers est la notion de l'aventure pour elle-même. Les héros de leurs histoires fantastiques cherchent des aventures, glorieuses ou non et surtout veulent passer un bon moment. Ils sont dirigés par leurs propres désirs et envies, plutôt que par la lutte classique entre le bien et le mal, les laissant souvent apparaître comme amoraux et presque aussi sombres que les méchants. Ils n'ont souvent aucun noble objectif, ni aucun idéal élevé.

Ils veulent de l'argent ou la célébrité, ou juste un endroit tranquille où ils peuvent prendre un verre en paix. Ils ne se battent pas pour le roi ou un pays, ni ne risquent leur vie pour sauver le monde (bien que pour certains ils finissent parfois par le faire !). Même s'ils peuvent posséder une grande habileté à l'épée, ils n'ont pas de quête épique à mener à bien. Souvent, ils tombent dans l'aventure car ils se sont retrouvés au mauvais endroit au mauvais moment, ou parce qu'ils ont accepté un emploi qui s'avère au final être beaucoup plus que ce qu'ils ont négocié au départ. Leurs ennemis sont souvent de puissants (et étranges) dieux, des sorciers d'une puissance folle, et d'innombrables choses qu'ils doivent vaincre autant par ruse qu'avec leurs épées. Ces héros font leur chemin à travers le monde avec des bras forts, de la magie noire, et de lourdes lames.

Dans le décor de jeu qui va vous être proposé ci-dessous, la terre autrefois pacifique de Iurth a été envahie par les dieux, chassés d'une autre dimension. Ces êtres ont soif de cultes, de puissance et de nouveaux jouets pour se distraire. Ils apprécient Iurth pour ses peuples vierges. Malheureusement, l'arrivée de ces dieux a bouleversé l'équilibre cosmique et maintenant les morts de Iurth ne peuvent plus passer dans l'au-delà. Ils restent sur terre, des mangeurs de chair morts-vivants qui affligent le pays.

### La venue des dieux :

Comme cité précédemment ce décor de jeu prend place dans un monde dominé par les dieux, qui se mêlent souvent des affaires des hommes (et des elfes, des nains, et toutes les autres races d'ailleurs).

### Le premier âge

Le monde de Iurth était autrefois un luxuriant domaine vert où les fées et les elfes s'ébattaient sous la lune, où les forgerons nains fabriquaient des objets élégants dans leurs forges au plus profond des montagnes. Il y a bien longtemps, les esprits primaux de Iurth avaient apporté la paix et la générosité aux gens de ce monde. Les divers peuples travaillaient la terre sous le soleil et les nombreuses étoiles et ne connaissaient rien du mal. De temps en temps, des

forces obscures jetaient un œil hors de leurs grottes et gouffres, les premiers signes qu'il y avait d'autres forces que les esprits de la nature, mais ces créatures étaient toujours repoussées. Cette période dura trois mille ans, ce fut le premier âge de Iurth.

### Le deuxième âge

Cette paix et la beauté devaient disparaître sans préavis. Ahriman, un dieu déchu, banni d'une autre dimension, erré dans la Mer Astrale à la recherche d'un foyer.

Partout où il regardait, il trouvait des forces puissantes qui le repoussaient, ces autres mondes avaient leurs dieux propres. Mais sur Iurth, il trouva un cadre verdoyant et agréable, mûr pour la cueillette. Il survola tranquillement ce monde et murmura à l'oreille de ses habitants. Non corrompus et naïfs, certains nains et elfes écoutèrent, et furent attirés par les promesses qu'Ahriman leur fit miroiter. Ils s'éloignèrent de la vénération des esprits primaux et adorèrent Ahriman. Ils devinrent les gobelins et les orques, tordus par la corruption. Ainsi commença le Deuxième Age de Iurth.

Le mal prit facilement racine dans le cœur des mortels. Ceux qui se placèrent sous sa coupe obtinrent le pouvoir de dominer les esprits et les ombres, la capacité de contrôler les armées de morts. Ils devinrent les seigneurs-zombies, et furent considérés comme les premiers parmi tous les autres serviteurs d'Ahriman.

Une armée de gobelins et d'orques s'écoula vers le bas des montagnes et attaqua les nains, les elfes et les terres humaines. Peu parmi ces gens connaissaient la guerre, un désavantage dont Ahriman tira évidemment profit. Ses armées écrasèrent tous ceux qui se tenaient face à eux et les villes des elfes et des hommes furent rapidement envahies. Il semblait qu'Ahriman allait pouvoir proclamer Iurth comme sienne et commander le seul culte de ce monde nouveau.

Mais, un nouveau pouvoir arriva sur Iurth. Ce dieu, appelé Ahura Mazda, prétendit être le dieu de la lumière qui avait créé le monde. Nul ne pouvait être sûr qu'il disait la vérité. Les prêtres proclamèrent qu'Ahura Mazda avait les moyens de vaincre Ahriman et ses légions du mal. Ahura Mazda enseigna aux peuples libres comment se battre. Les nains construisirent des armes et des armures d'acier. Les elfes apprirent à exploiter la puissance de la nature pour lancer des sorts. Et les humains se trouvèrent une affinité avec la guerre sous toutes ses formes. Au fil du temps, les gens libres repoussèrent les seigneurs-zombie d'Ahriman et ses armées de gobelins et d'orques et remirent en état leurs terres.

Puis vint la déesse vampirique Kali, la Noire Terre Mère, peut-être attirée à travers le cosmos par le choc du métal et l'odeur du sang. Avec elle vint une foule d'êtres démoniaques, appelé Asuras, des renforts pour Ahriman. Elle devint son épouse et la bataille pour le contrôle du monde reprit de plus belle.

Kali avait aussi le pouvoir d'accorder le contrôle sur les morts et ses propres seigneurs-zombies rejoignirent les conseils de guerre d'Ahriman. Bientôt, d'autres dieux apparurent sur Iurth. Les nains suivirent les enseignements de Mitra et Indra, tandis que les humains adoraient Hanuman. De nombreux elfes se tournèrent vers Ishtar, déesse de l'amour et de la fertilité, et se retirèrent du conflit avec Ahriman attendant le jour où ils pourraient à nouveau émerger.

Et avec la venue de ces dieux surgirent plus de guerre, plus de dissidence, plus de division, jusqu'à ce que le monde affiche le visage qu'il a de nos jours.

Pourtant, un dernier dieu n'avait pas encore foulé la scène, c'était Tiamat, celle au cinq têtes, la déesse draconique du chaos et de la destruction. Contrairement aux autres, elle resta cachée et travailla à ses propres buts. Elle ne se souciait pas du bien ou du mal, car elle souhaitait la domination ultime sur toutes les races.

Tiamat joua avec les forces de la création et engendra les drakeïdes sur une île tropicale lointaine. Lorsque le moment fut venu, Tiamat les déchaîna sur le monde. Elle ne se battit pas aux côtés d'Ahriman, ni d'Ahura Mazda, les surprenant tous deux. A ce jour, les forces de Tiamat représentent une troisième faction dans ce qui est venu à être connu sous le nom de Guerre des Dieux.

### Le troisième âge

Maintenant, la guerre fait de nouveau rage, non seulement entre les forces de la lumière et des ténèbres, mais aussi entre l'ordre et le chaos. Les alliances entre les dieux vont et viennent suivant leurs caprices. Avec l'au-delà fermé aux mortels, les âmes des défunts restent piégées dans le monde. Beaucoup restent dans leur corps, vagabondant dans les campagnes jusqu'à ce que la mort les fauche une seconde fois. D'autres restent emprisonnées dans les prisons

infernales du néant, alimentant les dieux et leurs sbires. C'est dans ce monde que les aventuriers évoluent.

#### L'après vie :

Avec l'arrivée d'Ahriman, Ahura Mazda et les autres dieux, quelque chose dans l'équilibre cosmique s'est détraqué. Plutôt que de retourner au néant à laquelle toutes les âmes sont promises avant la réincarnation, les âmes des défunts de Iurth ont constaté qu'elles étaient piégées dans le monde physique, incapable de se déplacer. Beaucoup se sont transformés en zombies, avides de chair et vulnérables aux machinations d'Ahriman. Ce fut l'éveil.

#### Les Dieux :

##### Ahura Mazda

Le frère autoproclamé d'Ahriman et la seconde divinité majeure du panthéon, Ahura Mazda est l'éternel ennemi d'Ahriman et le Seigneur de la Sagesse. Il est le seigneur du panthéon des dieux de Lumière et est prophétisé pour vaincre Ahriman lors d'une bataille à la fin du Troisième Âge, un temps connu sous le nom de Jugement. Personne ne sait quand ce Jugement doit survenir, et beaucoup doutent que cette ère ne vienne jamais. Ahura Mazda conduit une armée d'êtres angéliques connue sous le nom de Spenta, qui délivrent les messages d'Ahura Mazda à ses serviteurs, et qui accordent le pouvoir à ses élus.

##### Hanuman

Un dieu adoré uniquement par les humains, Hanuman représente la victoire et la bravoure sur le champ de bataille, concepts facilement compréhensibles par l'homme. C'est un dieu mineur dans le panthéon, mais il est honorable et juste. Guerriers et généraux peuvent être trouvés priant devant des idoles de ce dieu singe avant les batailles. Il est souvent allié à Mitra et Indra, les dieux des nains.

##### Ishtar

Ishtar est la déesse de l'amour et de la fertilité, vénérée parmi beaucoup d'elfes. C'est elle qui a enseigné aux elfes la magie, et les a encouragés à attendre le Jugement dans leurs bastions de la forêt. Elle n'a rien d'une déesse de la guerre et est peut-être le dieu le plus incorruptible et pur du panthéon de Iurth. Malheureusement, certains cultes humains qui la vénèrent ont corrompu son message en une débauche de décadence et de luxure. Les élus d'Ishtar suivent la voie de la guérison et de la vie plutôt que la guerre. Parmi les elfes il existe une croyance selon laquelle c'est un elfe qui vaincra Ahriman lors du jugement en guérissant son cœur blessé.

##### Kali

Kali est la dernière des quatre grandes divinités, une déesse vampirique de la mort et de la renaissance. Kali est plus qu'une déesse maléfique, elle répond également à ceux qui souhaitent la puissance et le pouvoir de manière plus générale. Elle est la sœur d'Indra et s'oppose à lui dans la plupart des conflits, qui, combiné avec son attirance pour Ahriman l'a conduite à suivre la voie des ténèbres dans ce conflit divin. Une armée d'asuras, des démons, assiste Kali.



En retour de son soutien et de sa loyauté, Ahriman permet à Kali de dominer plusieurs royaumes de Iurth. Cependant lorsqu'ils ont un différend elle se retourne contre lui et rejoint les forces de la lumière de manière indirecte pendant un temps.

##### Indra

Indra est le dieu de la guerre et le porteur de tempêtes, le défenseur des mortels contre les dieux des ténèbres. Il est le troisième des quatre dieux majeurs et représente la conquête et l'ordre. Indra est servi par les Maruts, sa propre armée d'êtres angéliques qui accordent son pouvoir à ses élus et ont inspiré l'ordre des paladins grâce à un processus connu sous le nom de Mariage Chimérique. Indra est le deuxième après Ahura Mazda dans le panthéon des dieux de la lumière, car c'est lui qui exécute ce que son frère ordonne. Indra se dresse contre Kali et est considéré comme son opposé, le dieu du ciel pur opposé à la déesse de la terre noire.

##### Mitra

Mitra comme Indra est un dieu guerrier et le gardien de l'ordre cosmique. Mitra est le patron des nains parce qu'ils apprécient l'ordre et la stabilité. Il agit souvent comme un général pour Indra, et mène la défense des mortels contre les ténèbres. En tant que divinité mineure, il est plus accessible aux mortels; il conduit souvent les armées Maruts de son frère dans les campagnes célestes car il ne dispose pas d'anges qui lui sont affiliés. Il accorde ses pouvoirs en personne, et cette approche directe a conduit un grand nombre de nains vers son culte.

##### Tiamat

Tiamat est un joker dans la bataille pour Iurth, mais elle est tout aussi dangereuse pour le monde qu'Ahriman. Tiamat est une déesse dragon à cinq têtes, une déesse de chaos et de destruction. Elle créa sa propre espèce d'adepte reptile, les sauriens et les fit combattre contre la plupart des autres dieux, comme il convient à sa volonté. Elle est encline à changer de côté sur un coup de tête et ne prête allégeance à personne. Tiamat, cependant, ne semble pas avoir d'intérêt dans la conquête du monde. Bien que ses hordes se propagent dans tous les royaumes, elle est plus soucieuse de favoriser la discorde dans les rangs des autres factions que de conquérir des territoires. Il est tout à fait possible qu'elle soit folle.

#### Anges et démons

Chacun des quatre grands dieux du Panthéon de Iurth possède ses propres agents, qui servent de messagers, transmettent la puissance de leur dieu à leurs fidèles, et servent d'yeux et d'oreilles pour leur seigneur et maître divin.

Le mariage chimérique est le lien entre une divinité ou un esprit infernal et un être physique, comme un seigneur zombi, un paladin ou un type de personnage inspiré. L'esprit fusionne littéralement avec l'âme du personnage, l'altère de manière subtile et fondamentale, et confère les pouvoirs de l'au-delà à ces individus autrefois normaux. Le céleste ou l'entité infernale sert de conduit à travers lequel le pouvoir des dieux coule. Ce lien est immuable et incassable, et aucun pouvoir mortel ou elfique ne peut le rompre.

Les méthodes pour bénéficier du mariage chimérique sont beaucoup trop nombreuses et personnelles pour être détaillées ici, en voici cependant quelques exemples. Un personnage peut s'aventurer dans les contrées sauvages pour y jeûner et méditer pendant plusieurs semaines. Une fois de retour à la civilisation il portera en lui un esprit céleste dédié à Ahura Mazda. Un serviteur volontaire de Kali pourrait participer à un rituel complexe destiné à appeler l'un de ses Asuras et se lier à lui. Les seigneurs zombis sont encouragés à faire preuve de créativité en ce qui concerne la nature de leur lien.

Dans la plupart des cas, le mariage chimérique n'est qu'un élément de background servant aux joueurs à interpréter leur personnage.

**Les Asuras:** Ces esprits infernaux servent Kali, et confèrent des pouvoirs de ténèbres à ses serviteurs mortels. Les prêtres de la mort sont souvent les hôtes de ce type d'extraplanaire.

**Les Daevas:** les êtres démoniaques sous le commandement d'Ahriman. Les Daevas confère le pouvoir de leur maître aux personnages dédiés à son service. Ahriman aime particulièrement l'esprit martial des paladins, et ceux qui se distinguent dans la bataille peuvent se retrouver liés à un Daeva (même ceux qui se consacrent à un autre dieu, ce qui peut poser des problèmes pour le personnage). Les zombies d'Ahriman sont le résultat d'un Daeva habitant le corps d'un mortel décédé.

**Les Marut:** Ce sont les agents angéliques et messagers d'Indra. Les personnages qui se lient à un marut deviennent souvent des paladins. Beaucoup de mages vénèrent les Maruts directement, plutôt qu'Indra, car ils croient que ces êtres célestes apportent la magie dans le monde.



**Les Spentas:** Les serviteurs d'Ahura Mazda. Les clercs et les prêtres qui utilisent leurs pouvoirs pour faire le bien ont une bonne chance d'attirer l'attention de Ahura Mazda et d'être lié à un Spenta

#### **Les zombies**

Il n'y a pas moins de trois types de zombies qui grouillent sur le monde de Iurth. Deux sont relevés par les machinations d'Ahriman et de Kali, et sont souvent trouvés au service d'un seigneur-zombie de confiance. Le dernier type de zombie est constitué des morts sans repos, et est de loin le plus commun, et à certains égards, les plus dangereux.

#### **Les zombies d'Ahriman**

Les zombies d'Ahriman servent d'enveloppe physique aux Daevas, les êtres démoniaques sous le commandement d'Ahriman. De cette façon, ces démons désincarnés gagnent la capacité d'influer sur le monde physique. Comme les serviteurs du dieu de la destruction et de la mort, les zombies d'Ahriman prennent plaisir à causer autant de ravages que possible avant que leur enveloppe mortelle pourrisse. Les seigneurs zombies et les nécromanciens sous l'emprise d'Ahriman envoient souvent leurs séides raser des villages entiers. Grâce à leur force monstrueuse et à leurs griffes, ils peuvent déchirer presque toute substance. Ce qui les rend terribles à affronter pour les aventuriers reste leur capacité à grimper et se balancer. Beaucoup de groupe d'aventuriers sont tombés sous l'assaut soudain de morts-vivants descendant d'une canopée de la forêt, ou des avant-toits ombragés d'un temple abandonné. Les zombies d'Ahriman doivent tuer leurs victimes en consommant leur cœur, et ensuite enterrer le corps de cette dernière afin de le transformer en un nouveau zombie d'Ahriman (souvent en tant qu'hôte pour un autre démon Daevas). Pour cette raison, la plupart des zombies d'Ahriman sont créés par des seigneurs-zombie plutôt que par infection.

#### **Les zombies de Kali**

Les zombies de Kali servent d'enveloppe physique aux Asuras, les êtres démoniaques sous le commandement de Kali. De cette façon, ces démons désincarnés gagnent la capacité d'influer sur le monde physique. Une fois incarnée, ils essaient de causer autant de douleur et de souffrance que possible avant que leur corps pourrisse. Ne vous méprenez pas, cependant, Les zombies de Kali sont extrêmement mortels, et ils tuent sans avertissement. Leur vitesse et leur capacité à chasser en meute les rendent dangereux, et typiquement un serviteur de Kali les utilise en groupe pour assassiner un ennemi détesté. Les zombies de Kali doivent vidanger complètement une victime de son sang, puis enterrer le corps afin que cette dernière devienne un autre zombie de Kali (souvent comme hôte pour un autre démon Asura). Pour cette raison, la plupart des zombies de Kali sont créés par des seigneur-zombie plutôt que par infection.

#### **Les morts sans repos**

Il n'y a pas de repos pour les morts sur Iurth. La guerre divine a scellé les paradis, empêchant les âmes mortelles d'atteindre le lieu de leur repos final.

Au lieu de passer dans la mer astrale, les âmes des mortels qui meurent sur Iurth sont condamnés à marcher sur la planète comme des esprits désincarnés. Conscient du passage du temps et leur séparation d'avec le monde mortel, ces âmes perdues sont incapables de faire autre chose que se lamenter. La plupart de ces malheureux hantent le monde des vivants, traînant souvent près de l'endroit où ils sont morts, ou dans l'entourage d'un ami ou d'un parent. Quiconque meurt sur Iurth se relève sous forme de zombis sous D6 jours, à moins que le corps soit incinéré ou le cerveau détruit.

#### **Races humanoïdes :**

Enfin, voici une liste des races mortelles vivants sur Iurth, dans l'ombre des dieux, des démons, et des zombies. Les humains, nains, elfes, drakeides et minotaures ont fait de ce monde leur demeure.

#### **Idées de quêtes :**

#### **Le colis :**

Dans cette aventure, une personne de confiance et familière aux aventuriers les envoie en mission. Cette personne pourrait être le capitaine de la garde, un prêtre d'Ahura Mazda, ou un sorcier. Quel qu'il soit, il devrait avoir une position d'autorité lui permettant d'accorder une importante récompense (ou du moins la promesse d'une grande récompense) au groupe.

Leur confident veut que les aventuriers apportent un colis à un de ses amis qui habitent à plusieurs jours de voyage, dans une ville voisine. L'objet est un rouleau à message scellé par un fil de plomb de sorte que le groupe ne puisse savoir que le parchemin qui se trouve dans le rouleau est un puissant rituel

d'invocation (ce que ce rituel est censé invoquer est laissé à l'appréciation du Mj)

Tout au long de leur voyage, des serviteurs d'Ahriman attaqueront le groupe. Commencez par une simple embuscade sur la route impliquant quelques orcs ou gobelins. Ensuite, augmentez la difficulté et le danger en introduisant une attaque de morts sans repos. Comme ils se rapprochent de leur destination, les attaques deviennent plus flagrantes et persistantes, et impliquent des zombies d'Ahriman. Il devrait être évident que quelqu'un veuille le parchemin qu'ils transportent. Et ce quelqu'un est en fait un Seigneur Zombie dédié à Ahriman.

Bien sûr, ce n'est pas du tout certain que la personne à qui ils sont censés livrer le colis soit encore vivant. . .

#### **Le village sans nom**

Dans ce scénario, les aventuriers arrivent dans un village qui est tombé sous l'emprise d'un Haut prêtre de Kali. Situé dans une région éloignée, ce village est isolé du reste du monde par des passes de montagnes escarpées. Principalement peuplé d'humains et de quelques artisans nains et ouvriers Minotaures, ce village semble de l'extérieur avoir fondé son existence sur l'élevage de moutons.

En d'autres termes, il semble largement suffire pour y passer la nuit et reprendre la route le lendemain. Pour des raisons qui lui sont propres, la prêtresse de Kali a choisi cet endroit comme base à partir de laquelle construire son propre empire dédié à Kali et dirigé par elle. Pendant la journée, elle se présente comme une simple bergère, même si le groupe peut remarquer la peur dans le regard des habitants lorsqu'ils la croisent.

Personne n'est particulièrement bavard, mais ils ne sont pas désagréables non plus. Le groupe peut facilement dénicher une auberge où les commerçants et les habitants locaux se retrouvent pour partager un rafraîchissement autour d'un feu chaud. Comme les aventuriers se restaurent, laissez-les interagir avec plusieurs personnages secondaires. Ils peuvent même devenir amis avec une personne en particulier .

Cependant lorsque la nuit tombe et qu'il devient évident que le groupe à l'intention de rester dans le village, les choses deviennent rapidement hostiles. L'aubergiste n'a pas de chambre disponible, ou il ne veut pas les louer à des étrangers. Si le groupe insiste, quelques-uns des habitants interviennent pour les encourager à partir.

Gardez à l'esprit qu'ils ne veulent pas les blesser mais qu'ils essaient de les sauver. Leur nouvel ami peut essayer d'arranger les choses, mais lui aussi veut qu'ils quittent la ville. Faites-lui faire dire des avertissements cryptiques («vous devez quitter cet endroit, tant que vous le pouvez encore. »).

Pendant la nuit, des zombies de Kali font leur apparition. Commandés par la prêtresse, ils rassemblent les occupants du village pour les faire travailler sur le temple de Kali. Cela inclut les aventuriers s'ils se trouvent toujours dans le village.

Le groupe a alors plusieurs choix, notamment se fondre dans la foule jusqu'à ce qu'ils soient assez proches de la prêtresse pour l'éliminer, ou même essayer de la convaincre de les laisser se joindre à elle, avant de la tuer une fois qu'ils ont gagné sa confiance.

#### **Lorsque la nuit tombe**

Dans cette histoire, les aventuriers arrivent dans une petite ville en ruines pendant leurs voyages. Naturellement, ils s'arrêtent pour enquêter. Une recherche préliminaire des ruines ne révèlent pas de danger immédiat. Ils peuvent cependant déterminer qu'une petite armée de drakeides a attaqué la ville (grâce aux empreintes qu'ils ont laissées derrière eux).

Durant leurs recherches ils découvrent une jeune fille humaine. Elle se cache dans une cave sous sa maison. Ils n'obtiennent aucune information de sa part car elle a trop peur de leur dire ce qui est arrivé. Bien que la plupart des bâtiments semblent avoir été brûlés, le groupe peut trouver un endroit convenable pour y passer la nuit.

Une fois que le soleil se couche des zombies attaquent. En fait, ce sont les cadavres des drakeides à l'origine de la destruction de la ville. Le lendemain, quand le soleil se lève, le groupe peut quitter la ville abandonnée, prenant leur jeune rescapée avec eux (ils peuvent la laisser dans un orphelinat ou peut-être qu'ils ont l'intention de la vendre dans un marché d'esclaves).

Après une journée de marche, vient le temps de faire le camp. A ce moment la jeune fille est devenue très bavarde, racontant sa vie dans le village, et l'attaque

par les drakeides. Lorsque le soleil se couche, un groupe de cultistes drakeides en robe lance l'assaut contre le campement.

Au cours de la bataille, une fois qu'il devient clair que les drakeides ne peuvent vaincre le groupe, les cultistes tentent de capturer la jeune fille. Le groupe parvient à les suivre jusqu'à un grand bâtiment dans une forêt proche. Lorsqu'ils s'en approchent ils perçoivent un chant sinistre provenant de l'intérieur.

Ce sont les ruines d'un ancien temple dédié à Tiamat, et ses prêtres drakeides effectuent un rituel en son honneur. Une fois terminé, ce rituel doit imprégner la prêtresse avec la puissance de Tiamat, faisant d'elle un avatar de la déesse du chaos. Les cultistes prévoient d'utiliser la jeune fille comme sacrifice à Tiamat. Il appartient aux aventuriers de s'infiltrer dans le temple et d'arrêter le rituel avant que la fille soit tuée (avec le reste des habitants de la ville) et que Tiamat ne s'incarne sur le monde.