



le Scriptorium

présente :  
une aide de jeu  
pour Elric

# IMENTHI'ER – LE CIMETIÈRE DES DRAGONS DE MELNIBONÉ

IMENTHI'ER  
LE CIMETIÈRE DES DRAGONS DE MELNIBONÉ



Image © thaldir.deviantart.com

---

UNE AIDE DE JEU DE LAWRENCE WHITAKER  
TRADUITE PAR KURGAN

---

TIRÉE DU *SIGNS & PORTENTS* N° 72  
CORRECTION : GUNGNIR, ZAOUTIR, ARASMO

— *Que se passe-t-il lorsqu'ils meurent ?*

— *Ils ne meurent pas. Ils sont immortels, peut-être.*

*Aucun prince dragon d'Imrryr n'a encore vu un dragon mourir (de vieillesse).*

— *Alors qu'est-ce qui arrive quand ils sont tués ? Je sais qu'ils peuvent être tués, parce que plusieurs dragons ont été mortellement blessés dans la guerre contre les Dharzi.*

— *Ah, oui. C'est une situation tout à fait différente. Quand un dragon est tué, ou quand il est blessé et ne peut être guéri par le sommeil, il est alors amené à Imenthi'er. Mais c'est un secret que seuls les seigneurs Dragon connaissent.*

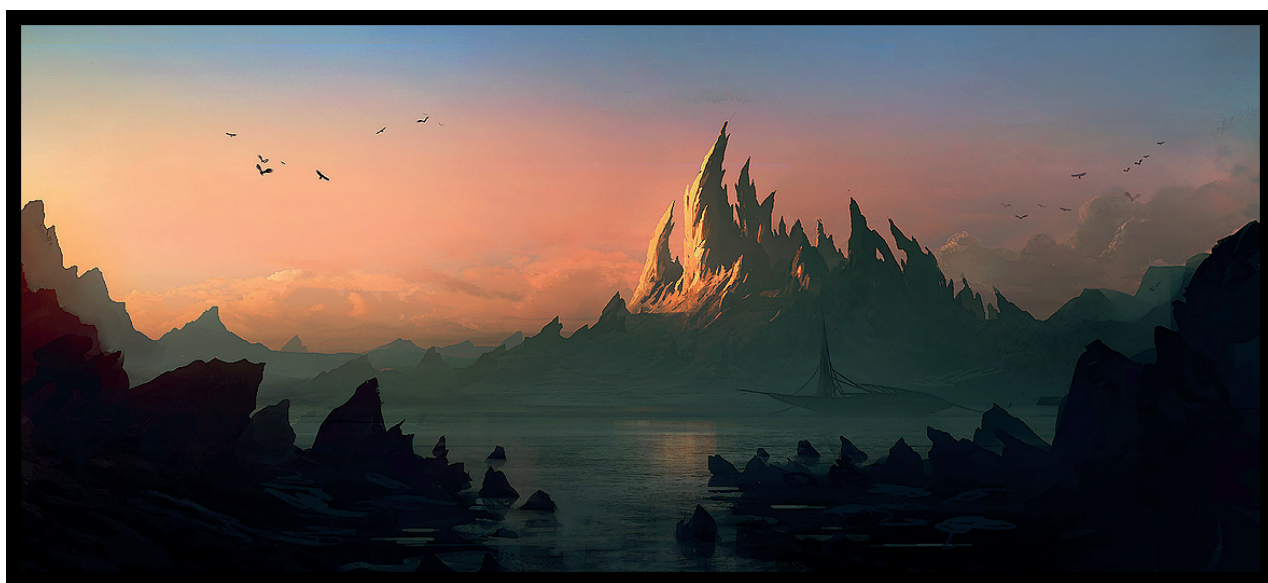
Une discussion entre Dyvim Tvar et le jeune prince Elric, concernant le sort des dragons

On pense que les dragons d'Imrryr sont immortels. Il est vrai qu'ils vivent très longtemps, et qu'ils existaient bien avant que les Melnibonéens ne colonisent leur île. Pourtant, les dragons peuvent être mortellement blessés (comme lors de la guerre contre les Dharzi, il y a de cela quelques siècles) ; quand cela arrive, ils sont alors transportés à Imenthi'er. Imenthi'er est un mot du Haut idiome (langue Haute) Melnibonéen désignant à la fois une cérémonie et un endroit. La cérémonie est la préparation et le transport du corps du dragon à son lieu d'inhumation ; quant à l'endroit, c'est la vallée secrète, connue seulement des Seigneurs Dragons d'Imrryr, où l'on trouve les immenses tombeaux des dragons. Cet article détaille Imenthi'er, à la fois rituel et lieu.

## LA CÉRÉMONIE

La mort d'un Dragon est un moment de deuil important pour tout Melnibonéen, mais plus particulièrement pour les Seigneurs Dragon - ceux qui portent le préfixe Dyvim devant leur nom - notamment pour le Seigneur Dragon qui montait le défunt. Traditionnellement, le cavalier du dragon s'ôte lui-même la vie, en utilisant une lame de cérémonie, sculptée dans la griffe du dragon mort, pour s'ouvrir le ventre et la gorge. Ensuite son cadavre, vêtu de la panoplie de guerre complète d'un Seigneur Dragon, accompagne le cortège se dirigeant vers Imenthi'er. Même si les Melnibonéens ne sont pas une race sentimentale, le lien entre eux et les dragons est assez puissant pour provoquer une telle douleur chez ceux qui les chevauchent dans la bataille.

Les corps du dragon et du cavalier sont placés sur les estrades correspondantes au milieu de la place de L'Ecaille et de la Griffe dans le quartier nord d'Imrryr. Là les nobles de Melniboné paradent dans un silence solennel, montrant leur respect d'un salut de la tête et dispersant des pétales de chrysanthème au pied des dépouilles. Une fois que le dernier noble est passé devant les catafalques jumeaux, 12 esclaves sont tués rituellement à la base du socle du dragon, puis vêtus de robes fines de brocart et de soie. Ces 12 esclaves seront les serviteurs du dragon et du cavalier dans l'après vie, quelle qu'elle soit, qui existe au delà du royaume des mortels. L'acte est plus symbolique qu'une véritable croyance dans toute forme de vie après la mort ; mais être choisi





comme l'un des esclaves destinés à mourir dans le rituel Imenthi'er est considéré comme un grand honneur.

Des centaines d'autres esclaves transportent ensuite les corps du dragon et du cavalier vers le port, où, resplendissante sous les couleurs de la livrée du dragon, une barge de bataille spécialement préparée attend d'embarquer sa cargaison. Les ponts du navire ont été dégagés de façon à ce que le corps du dragon puisse être facilement logé et l'équipage de la barge forme une haie d'honneur pendant que le dragon et son cavalier sont déposés, avec respect, sur la galère en attente.

Depuis Imrryr, le bateau navigue à travers le labyrinthe aux mille portes avant de voguer dans la mer du Dragon, cap à l'est, tout d'abord pendant la première journée, puis remontant vers la côte du continent nord. Le navire dépasse le Vilmir et Ilmiora, voguant précisément pendant huit jours, jusqu'à ce qu'une île rocheuse et brumeuse, ne se dresse devant eux. C'est l'île de Guladd'rin ; large de 10 kilomètres tout au plus, mais densément boisée et protégée par une brume marine qui la dissimule à la vue de tous sauf des capitaines les plus avertis.

Ceux qui connaissent l'île se tiennent loin d'elle ; les brumes cachent de puissants courants et des rochers perfides capables de percer la quille des bateaux en dessous de la ligne de flottaison. Les marins pensent que Guladd'rin est une île de revenants et une terre où l'on ne peut que périr.

Cependant, la barge de bataille mortuaire jette l'ancre ici, elle contourne la côte jusqu'à atteindre le port - une longue jetée de pierre destinée à accueillir une unique barge de bataille, et suffisamment large pour accueillir le corps d'un dragon. Sur la jetée, attend un immense chariot, richement sculpté et décoré avec des inscriptions et des images de dragons recouvertes de feuilles d'or. La barge accoste et le corps du dragon est transféré sur le chariot. Des esclaves, amenés à Guladd'rin à cet effet, tirent le chariot à l'intérieur des terres, en suivant la route de marbre qui serpente dans l'île. Les terres s'élèvent tout autour, jusqu'à ce que la vallée Imenthi'er soit atteinte. C'est le lieu du dernier repos du dragon, l'endroit où il rejoindra ses parents dans la mort. Son corps est placé, avec tout le respect qui lui est dû, dans un mausolée préparé spécifiquement pour les dragons.

La vallée est remplie de mausolées: de vastes ziggourats qui s'étendent en ligne de chaque côté de la route de marbre sur près de six kilomètres, ombragées par les versants escarpés de la vallée. Il n'y a que 30 ziggourats car on estime impossible que plus de 30 dragons puissent mourir. Seules six des ziggourats sont occupées et une fois que les corps du dragon et du Cavalier ont été disposés sur leur catafalque, la Ziggourat est scellée (Les esclaves qui ont transporté le dragon sont ensevelis avec lui) de l'intérieur. Les Melnibonéens retournent ensuite à leur navire et font voile vers chez eux.



## LES ZIGGOURATS D'IMENTHI'ER

Chaque ziggourat est une pyramide à étages avec de nombreuses marches, faite d'un marbre blanc brillant trouvé sur l'île. Chaque pierre est richement sculptée avec des visages aux regards concupiscent ou avec des motifs draconiques et sur le sommet de la pyramide, une représentation en marbre du dragon que la ziggourat contient ou est destinée à contenir. Bien que les ziggourats possèdent une apparence similaire, leurs sculptures et leur agencement sont uniques.

Que les ziggourats soient de conception Melnibonéenne, cela est évident pour tout Melnibonéen, ou pour n'importe quel autre personnage réussissant un test de Connaissance (Monde). Pourtant, Melniboné n'a pas préparé la vallée d'Imenthi'er pour les dragons, mais il a été clairement enseigné que si un dragon venait à mourir, c'est à cet endroit qu'il devrait être amené. La race qui a construit Imenthi'er peut bien avoir été celle qui a forgé Mournblade et Stormbringer, et les runes qui décorent les parois sculptées des ziggourats arborent quelques ressemblances avec celles gravées sur les épées runiques traîtresses. À part cela, les architectes de Imenthi'er restent un mystère. Les Seigneurs Dragon d'Imrryr pensent que les empereurs de Melniboné possèdent une quête onirique particulière impliquant Imenthi'er mais comme la nature d'une telle quête n'est connue que des empereurs, personne ne peut en être sûr.

Un mausolée typique fait 60 mètres de haut et 50 mètres de large à la base. Un seul ensemble de portes est intégré à la structure au niveau du sol, mesurant 10 mètres de haut pour 5 de large. Si une ziggourat est occupée, alors la porte est scellée par une dalle massive de marbre sculpté. Les sculptures sont des visages aux regards maléfiques et des runes tourbillonnantes qui, tout en rappelant celles du Haut langage de Melniboné, constituent une langue totalement différente. Les runes expriment le nom véritable et complet du dragon, un nom imprononçable pour les humains ; quelle que soit sa force d'esprit, celui qui commence à les étudier risque fort de devenir fou.

L'infâme Docteur Aqeer d'Imrryr est allé seul à Imenthi'er, pour étudier les sculptures. Il a été retrouvé une dizaine d'années plus tard, complètement fou furieux : il s'était arraché les ongles des doigts et des pieds ainsi que toutes les dents, il ne pouvait communiquer que dans une sorte de charabia incompréhensible. Lorsque les médecins Imrryr eurent fini de l'observer, ils conclurent qu'il avait réussi à déchiffrer le vrai nom d'un unique dragon et que ce savoir avait complètement déchiqueté son esprit. Le Docteur Aqeer s'étrangla de ses propres mains 10 jours plus tard.

Il est possible de se promener au sein d'une ziggourat inoccupée. Des fentes stratégiquement taillées dans la pierre des gradins supérieurs de l'édifice permettent à la lumière d'entrer, illuminant le catafalque réservé au corps du dragon. Ce socle est constitué d'un marbre incrusté d'or encore plus beau et sa surface supérieure peut être atteinte grâce à une série de marches très larges sur le côté est du socle. Le catafalque mesure 10 mètres de haut et l'on trouve, à sa base, une simple porte de pierre qui peut être ouverte en réussissant un test d'Athlétisme (Force Brute). À l'intérieur se trouve une chambre occupant toute la longueur du catafalque ; elle est totalement vide dans une ziggourat inoccupée, mais si un dragon y a été enseveli, la pièce contient la selle, les éperons, la lance et les autres insignes du cavalier du dragon. Le cavalier est également enterré ici, dans un sarcophage de pierre située à l'avant du catafalque. Sur ce sarcophage est inscrit, dans la langue de haute de Melniboné, le nom du Seigneur Dragon et un petit poème (haïku) Imrryrien résumant ses actes.

Autour du catafalque se trouvent des statues de dragons. Chaque ziggourat a précisément 12 statues et chacune est une représentation du dragon à différents stades de sa vie, de l'œuf à la mort. Complexes, parfaitement réalisées, les statues trônent à plusieurs mètres de haut et sont d'une beauté exquise. Certains collectionneurs seraient prêts à payer des centaines de milliers de pièces d'argent pour une unique statue : la valeur de la collection complète est totalement inestimable. De telles statues seraient extrêmement populaires dans Hwamgaarl et les cours de certains grands nobles, où les artefacts Melnibonéens sont à la fois vénérés et haïs, et où l'imagerie draconique est la plus prisée.







Si une ziggourat est scellée, on retrouve en son sein les corps des esclaves qui ont transporté le dragon pour son dernier voyage et qui ont déposé celui-ci ainsi que son cavalier à l'intérieur du catafalque. L'acte final des esclaves est d'activer les grands leviers de pierre qui commandent la fermeture de la dalle, les enfermant dans le catafalque pour l'éternité. Ces esclaves vont mourir de faim et de soif, et tandis que certains se couchent en acceptant leur sort, les autres, desséchés par l'air sec de l'intérieur de la ziggourat, peuvent être retrouvés dans des positions terriblement contorsionnées, ayant subi tous les affres de l'agonie.

## QUI VOUDRAIT PILLER LA TOMBE D'UN DRAGON?

Peu de gens connaissent les secrets de Imenthi'er et peu de capitaines de navires humains oseraient approcher l'île. Mais certains en sont capables et des rumeurs persistent sur ce cimetière des dragons quelque part en dehors d'Imrryr. Collectionneurs fanatiques, sorciers curieux ou pillers de tombes avides finiront bien par pousser les gens à explorer la vallée d'Imenthi'er.

## Les ziggourats vides

Les Ziggourats non scellées contiennent les statues de dragon qui peuvent, un jour, se dresser dans le mausolée. Chaque statue pèse dans les 24,000 kg, ce qui les rend difficiles, mais pas impossibles, à bouger. Le déplacement d'une statue déclenche un effet aléatoire - faisant partie du plan préétabli par les bâtisseurs de la ziggourat pour dissuader les vols. Faites un jet sur le tableau suivant pour déterminer ce qui se passe si l'une des statues est déplacée même d'une fraction de pouce de son lieu de repos.

### 1D6 Pièges

1 - 2

La dalle de fermeture de la Ziggourat se ferme lentement. Les personnes à l'intérieur ont 2D4 rounds pour sortir avant d'être emmurées vivantes.

3 - 4

Un bloc de roche ancré à huit mètres au dessus du sol se déloge et tombe sur les personnages, causant 6D6 points de dégâts à ceux qui échouent à un test d'Athlétisme pour l'éviter.

5 - 6

Le sol sous la statue bascule soudainement, ceux qui se trouvaient dans la zone doivent réussir un test d'Athlétisme ou tomber dans une fosse de 10 mètres de profondeur en subissant des dégâts de la chute. La statue bascule à nouveau dans sa position initiale, piégeant les malchanceux en dessous. Il faut une FOR combinée de 100 pour pouvoir incliner la pierre et secourir les prisonniers.



## Rêve de dragon

Si une statue est extirpée de la ziggourat et ramenée dans les Jeunes Royaumes, elle permet d'empocher facilement 1D6 x 100.000 Bronzes, si elle est vendue au bon collectionneur (ce qui peut inclure un certain nombre de cultes servant la Loi ou le Chaos). Toutefois, avec la statue vient aussi la malédiction de ses concepteurs. Quiconque possède une statue de dragon se porte bien pendant 1D6 mois - le temps qu'il faut pour que son âme parvienne à éveiller l'attention des dragons endormis d'Imrryr. Peu à peu, les rêves du propriétaire sont aspirés dans les rêves des dragons et le collectionneur est pris au piège dans le monde des rêves des dragons - l'équivalent du septième pays, sans-nom, du Royaume des Rêves. Le Rêve de Dragon a une intensité de 7D4, ce qui en fait un défi très risqué pour tous les voleurs de Rêves, même les plus puissants.

A l'intérieur, le rêveur est pris dans le tourbillon d'un monde draconique infernal, où les grands Wyrms dominent et où les races inférieures du multivers ne sont que des jouets ou des proies soumis aux caprices antipathiques et inhumains des dragons. Les dragons créent des micro-réalités pour tourmenter les races inférieures, qui se dissolvent et se reforment selon leur bon vouloir et, de fait, les dragons sont en ces lieux tout aussi puissants que des seigneurs de la Loi et du Chaos (si puissants, en fait, que même les Seigneurs du Chaos n'osent pas pénétrer dans le Royaume des rêves de dragon).

Tout esprit humain emprisonné pour un nombre de jours supérieur à son POU non dédié, devient fou de façon permanente (même s'il peut être sauvé). Si l'esprit reste dans le rêve pendant un nombre de jours supérieur à deux fois cette valeur, alors le rêveur mourra et son âme sera dévorée par les dragons endormis dans les grottes d'Imrryr. Une fois que le rêve de dragon a été activé, il n'existe aucun moyen de l'arrêter. Même le retour de la statue volée dans sa ziggourat ne stoppera pas le cauchemar : seul un voleur de Rêves puissant et expérimenté aura l'espoir de sauver l'âme emprisonnée.

## Les ziggourats scellées

Entrer par effraction dans une ziggourat fermée n'est pas une tâche aisée. Les énormes dalles de marbre qui barrent l'entrée doivent être déplacées par sorcellerie ou avec une FOR combinée de 300 ou plus. A l'intérieur, les pillers de tombes trouveront les cadavres des esclaves, le corps du dragon et, dans le catafalque, le corps du cavalier - avec les riches ornements du Seigneur Dragon, qui, là encore, peuvent être vendus à un collectionneur pour 1D6 x 10.000 Bronzes.

Le sarcophage du Seigneur Dragon est de confection Melnibonéenne, il est protégé par la rune de la perplexité, qui est chargée avec 10 points de magie et touche les cinq sens. Si le sarcophage est ouvert, le responsable aura les cinq sens brouillés et oubliera instantanément où, et qui, il est.

Sa mémoire reviendra uniquement lorsqu'il quittera l'île mais il gardera une peur irrépressible de ce que l'île contient. Il ne pourra en aucun cas y retourner, ayant acquis une paranoïa profonde des fantômes qui l'habitent. Si les restes du dragon sont perturbés, il n'y aura pas de répercussion immédiate. Toutefois, si une partie quelconque des restes - les écailles, la peau ou les os - est retirée de la ziggourat, le responsable subira le châtimement du Rêve du Dragon, comme indiqué précédemment.

Les Dragons doivent reposer en paix ; profaner leur dépouille provoque la colère magique de tous les autres dragons encore en vie.

## CEUX EN QUÊTE D'IMENTHI'ER

L'emplacement de Imenti'er est un secret bien gardé, mais les secrets finissent toujours par être dévoilés et la nécropole des dragons ne fait pas exception. Les individus qui suivent possèdent quelques informations sur Imenti'er et sont disposés à partir à sa recherche.



- Le capitaine Bryagan Dent-d'or des Cités-Pourpres est tombé sur l'île brumeuse de Guladd'rin il y a de cela six ans ; il a depuis prévu un voyage de retour pour l'étudier. Ses investigations ont révélé que plusieurs barges de bataille se sont aventurées dans la direction de cette île dans un passé lointain ; Bryagan soupçonne l'existence d'un trésor Melnibonéen. Crétin arrogant et cupide, Bryagan est prêt à engager des aventuriers pour cette quête et lorsqu'il trouvera la vallée d'Imenthi'er, il y verra seulement un moyen de se faire des millions en pillant les trésors des ziggourats non scellées. Son obsession pour le pillage de l'île se développera et non content de prendre ce qu'il peut facilement voler, il voudra piller les ziggourats scellées. Il condamnera donc tout le monde au sort funeste du rêve de dragon.

- Aloysius Gann, un sorcier qui a consacré la moitié de son âme à Mabelode, a vu la nécropole dans ses rêves. Il désire s'approprier les os de l'aile d'un dragon en particulier - connue dans la langue Basse comme Gyre Aile Triomphante – dans le but de confectionner une épée qui lui permettra de « moissonner » l'âme de ses nombreux ennemis. Le frêle et paranoïaque Gann a besoin d'aventuriers pour localiser Imenthi'er précisément, peut-être en dérobant des informations dans la cité même d'Imrryr, puis de l'emmener sur l'île pour récupérer les os. Mais c'est sans compter sur Jarrulph le Vaillant, un chevalier du culte d'Aubec, qui est

l'ennemi juré de Gann depuis que celui-ci a assassiné sa promise. Il a, lui aussi, rêvé d'Imenthi'er et il en connaît l'emplacement, mais pas ce qu'elle contient. Lorsque les aventuriers au service Gann, rejoindront finalement l'île, ils trouveront le chevalier vindicatif d'Aubec, avide de vengeance...

- Le culte des Voleurs de Sortilèges cherche à construire une machine chaotique à partir des os et des pierres des ziggourats d'Imenthi'er. La machine, conçue par le Cran Liret lui-même, fera appel à l'énergie mystique des rêves des architectes des ziggourats ainsi qu'à celle des dragons endormis d'Imrryr, dans le but de créer un dragon d'énergie pure infesté par la folie de Cran Liret. Les agents de ce culte seront alors en mesure de diriger ce dragon de pure magie contre les dragons bien réels d'Imrryr, les détruisant pendant leur sommeil et se renforçant avec chaque décès (car les ziggourats d'Imenthi'er seront privées des corps qui doivent un jour les occuper). Le culte rassemble de nombreux esclaves, récupérés aux quatre coins des Jeunes Royaumes, pour les transporter sur l'île Guladd'rin et commencer, selon les plans de Cran Liret, la construction de la machine du chaos. Les architectes de la machine - prêtres et adeptes du culte- sont prêts à risquer la mort ou la folie pour parvenir à leurs fins: la création de la Wyrme d'énergie, une créature pleine de haine et désirant occire tous les dragons restants dans les grottes d'Imrryr. Pourra-t-elle être arrêtée ?

