

II) LA CITADELLE

INTRODUCTION AU MAITRE DE JEU :

Cette aventure est la suite de l'aventure intitulée « Le voyage ». Elle est donc destinée, comme cette dernière, à des personnages de niveau 2, et à des joueurs de tous niveaux. Les personnages commencent cette aventure non loin de l'entrée du sentier souterrain menant vers la Citadelle de Marav-a-Tak. Ils se figuraient qu'ils pourraient passer la nuit dans la citadelle, au chaud. Malheureusement, la réalité sera différente. En effet, le passage principal est occupé par une troupe de gobelins, qui assiègent la Citadelle naine.

Ils devront utiliser un autre chemin, oublié depuis longtemps. Il sera semé d'embûches. Les personnages devront venir en aide à une créature bizarre, prisonnière d'un monstre de mythe. Ils devront ensuite trouver le moyen de passer un gouffre, pour enfin pouvoir relier la Citadelle sans risques. Là, ils seront immédiatement convoqués par le roi Marak, qui sera heureux de les recevoir, et qui leur confiera la mission dans sa totalité. Il leur dira que le voleur de la relique est en fait l'ex-protecteur de la ville, un mage humain de grande puissance.

Sur ce, amusez-vous bien, cher confrère MJ. Essayez de ne pas être trop sadique avec vos petits jouets (euh non, je voulais dire, vos joueurs).

PS : Cette aventure est assez peu portée sur le combat, contrairement à la première, et il s'agit plus d'une enquête. Eh oui, il faut varier les genres pour ne pas ennuyer les joueurs !

Contenu de l'épisode :

Combat 15 %

Enquête 80 %

Aventure 5 %

Arthurius, La Plume.

1) Le tunnel Marak

a) Entrée

Après deux heures de marche supplémentaires dans la vallée naine, les personnages arrivent devant l'entrée du Tunnel de Marak. Il doit son nom au souverain de la Citadelle.

« Vous arrivez enfin en vue d'un immense tunnel. Son plafond doit bien être à dix mètres de haut. Son entrée est décorée de sculptures naines et de symboles de protection. De plus, devant les deux côtés de l'entrée, se trouvent deux gardes de pierre, deux géants aux regards durs comme le granit dont ils sont faits. Deux gardes de pierre, accompagnés de leurs montures porcines, aux défenses d'ivoire. Deux gardes de pierre, aux lances dressées vers le ciel, et au bouclier tendu en avant... »

Quand les personnages entrent dans le tunnel, faites-leur faire un test de Perception Auditive DD12. S'ils le réussissent, ils entendent des bruits, ils sont suivis ! Ce sont trois gobelins, qui les ont repérés depuis peu, et qui les suivent discrètement.

« Un peu plus tard, alors que vous avez déjà marché près de cent mètres dans le tunnel Marak, vous entendez des bruits. Vous distinguez clairement, malgré le flic-floc répété d'une faille rocheuse, des bruits de pas, et pensez être suivis. Oui, maintenant, vous en êtes certains, vous ressentez une présence, tapie dans l'ombre... »

Bien sûr, les personnages vont tenter de surprendre les intrus, mais ils ne trouveront personne. Peu rassurés, ils reprendront la route, sur leurs gardes. Bien sûr, la présence oppressante a mystérieusement disparue. Deux cents mètres plus loin, faites-leur refaire un test de Perception Auditive DD14. S'ils réussissent, ils sentiront de nouveau la présence, encore plus oppressante. Cette présence ne se manifesterait pas encore. Cinquante mètres plus tard, les personnages verront une lueur au loin.

Il sera logique que les personnages se montrent méfiants à l'égard de la source de cette lumière. Ils approcheront donc prudemment, et flaireront l'embuscade.

b) Le barrage des gobelins

La lueur dont les personnages s'approchent est l'endroit où les gobelins font barrage à la Citadelle, pour lui couper son entrée principale au reste du monde. Les personnages, quand ils le comprendront, seront pris au piège. Il leur tombera dessus une troupe de vingt-cinq gobelins. L'adversaire étant trop nombreux pour pouvoir l'affronter de face, il faudra prendre la fuite. Lisez ce passage aux personnages pour leur décrire la scène.

« La faible lueur que vous avez aperçue quelques instants plus tôt provenait en réalité d'une lanterne. Cette lanterne, accrochée au sommet d'une tente de fortune, éclaire une sorte de campement, vide. Il n'y a personne dans ce campement, qui pourrait facilement accueillir cent dormeurs. Tout d'un coup, une vision d'horreur vous apparaît. Devant vous, derrière vous, de tous côtés se dessinent de petites silhouettes. Des visages porcins et agressifs vous font comprendre que vous êtes bêtement tombés en plein dans le piège des gobelins, qui sont plus d'une vingtaine à vous assaillir. »

Les gobelins poursuivront les personnages jusqu'à la sortie du tunnel, car ces derniers se disperseront pour les séparer... Comme les gobelins sont très mal organisés, et qu'ils ont de petites jambes, les personnages n'auront pas de mal à les semer. Lancez un D20. Sur un résultat de 1, les personnages se font rattraper. Sinon, ils en sortent indemnes, et prennent leurs poursuivants de vitesse. Par contre, ils devront affronter les trois gobelins qui les ont suivis dès le début, et qui tenteront tout leur possible pour retarder les personnages. En sachant que la troupe de gobelins a trois rounds (30s) de retard sur le groupe des personnages, ceux-ci vont devoir batailler serré pour sortir vivants du tunnel.

c) Coincés dehors

Les personnages sont maintenant comme coincés dehors de la montagne, et ne savent plus comment y entrer. Kugrik, en connaît les moindres recoins.

Kugrik reprendra peu à peu ses esprits, et dira qu'il existe un autre passage, utilisé seulement en temps de guerre, comme maintenant, et que les gobelins n'ont sûrement pas encore trouvé. Il faudra passer un peu plus au Nord, par le côté Ouest. Là, à environ 500m de l'entrée principale, se trouve une entrée secondaire,

particulièrement bien camouflée. En effet, il faudra que les personnages réussissent un test de Fouille DD 18 pour trouver le passage.

d) Le repaire de l'Araignée Géante

« Peu après être entrés dans le couloir sombre et humide du passage oublié, vous ressentez un faible courant d'air. Vous remarquez aussi que vous êtes parcourus de frissons, bien que le courant d'air ne vous donne pas vraiment froid. C'est comme un étrange pressentiment qui vous prend... »

Les personnages ayant au moins 14 en Sag auront droit à un test de Sagesse pur DD 14, suivi d'un test d'Intelligence pur DD 10. S'ils les réussissent, lisez-leur ce passage :

« Vous remarquez au plafond du tunnel, une multitude de filaments. Votre instinct vous dicte qu'il s'agit de toiles d'araignée, mais votre logique vous fait constater que seule une araignée hors-norme pourrait tisser une telle toile. Au fur et à mesure que vous progressez dans la pénombre, seulement éclairée par la lanterne de votre nouveau guide, Wodhka, les toiles s'épaississent... »

Si les personnages ne réussissent pas leurs tests, lisez-leur ce qui suit. S'ils les ont réussis aussi. (Paradoxal ? Que nenni ! Je conte comme il me plaît !)

« Après cinquante mètres de marche dans le tunnel, vous arrivez à une intersection... »

Le choix est aux personnages : soit ils prennent à droite, soit ils prennent à gauche (logique imparable de l'auteur, dans un moment de fatigue).

S'ils choisissent la première solution, ils arriveront au bord d'une falaise intérieure. Ici, il n'y a plus de toiles. En-dessous d'eux, à une vingtaine de mètres : le barrage gobelin. En face d'eux, de l'autre côté du trou : une façade rocheuse. C'est un cul-de-sac.

S'ils choisissent la deuxième solution, la profusion de toiles s'intensifiera encore plus, jusqu'à recouvrir presque entièrement les murs, et à constituer des colonnes de fil, reliant le plafond et le sol. Lisez-leur ceci, ça devrait (ne pas) leur plaire :

« Au bout d'une trentaine de pas, la toile est devenue trop épaisse pour que vous l'évitiez, et vous allez devoir trancher les filaments visqueux pour passer plus loin. Une impression de dégoût et un bruit de succion vous accompagne chacun de vos coups à la toile. »

Bien sûr, les personnages vont commencer à se montrer bien prudents. Faites-leur faire des tests de Perception Auditive et de Détection « bidon », pour leur faire peur. Comptez-en cinq. Au cinquième test, l'araignée monstrueuse leur sautera dessus et les bousculera, puis se retirera vite (Ils n'y croyaient presque plus ! Délectez-vous de leur surprise, et de leur effroi. C'est pour ce genre de choses que vous aimez être MJ, n'est-ce pas ?). Je vous propose de leur lire ce passage, de mon œuvre, pour leur décrire ce moment de pure angoisse :

« Tous vos sens sont en alerte. Vous avez entendu des bruits de pas rapides, mais lourds. Dans cette masse de toiles, les sons sont étouffés. Aussi, vous pouvez facilement deviner que la créature

qui vous espionne et vous nargue est une créature de taille et de poids non-négligeables ! L'angoisse s'empare de vous, et vous sentez comme un souffle rauque dans vos nuques. »

Faites faire en vitesse un test de Volonté DD15 aux personnages. Ceux qui le rateront fuiront en tous sens, pour s'éloigner au plus vite de la créature qu'ils ne voient pas encore. Choisissez l'un de ceux-là, le plus fragile. Par exemple un Magicien ou un Ensorceleur, mais évitez les soigneurs. (Il aura beaucoup de risques de succomber à la morsure de l'araignée, et sera certainement vite hors de combat. Cela aura pour effet de pimenter la rencontre, en mettant directement l'un des personnages hors d'état de nuire à l'araignée, qui a faim, et qui veut défendre son territoire. Prenez-le à part, de telle sorte que les autres joueurs ne sachent pas ce qu'il arrive.) Dites-lui que :

« D'un coup, l'horreur retombe, tu t'arrêtes. Tu n'entends plus la respiration rauque du monstre que tu t'imagines. Car, en fait, tu n'a vu personne derrière les cloisons de fils. Alors que tu te rassures, tu te rends compte avec dépit que tu as perdu le groupe... Tout à coup, tu sens un liquide visqueux te tomber dessus. Ça pue et ça colle. Lorsque tu lève la tête, une vision d'horreur s'y trouve, accrochée par ses huit pattes velues. L'instant d'après, une masse énorme tombe à côté de toi. Acculé, tu sors ton arme, en attendant l'assaut de la monstrueuse araignée. »

L'araignée monstrueuse combattra le personnage jusqu'à ce qu'il soit hors de combat, puis ira combattre les autres, en essayant de les isoler un à un.

Pendant ce temps, les personnages qui auront résisté à la peur, et qui seront restés sur place, ensemble, entendront comme un appel à l'aide, provenant certainement de l'autre côté d'une cloison de fils. Lorsqu'ils déchirent la toile, et qu'ils s'attendent à trouver leur ami mourant, ils auront la surprise de rencontrer une étrange créature.

« Suspendue dans un cocon à un mètre du sol par un fil très épais, une étrange créature vous supplie de la libérer. -Pitié, sortez-moi de là, je ne veux pas finir dans le ventre de ce monstre. Je veux mourir au combat ! La créature, mi-gnôme, mi-chèvre, a l'air d'avoir survécu plusieurs jours sans manger ni boire, et elle a l'air d'avoir une forte envie de vivre. La créature, dont la physionomie ne vous rappelle aucun être connu de vous, a un air suppliant et sincère. »

Les personnages sceptiques auront droit à un test de Psychologie DD6 pour vérifier que la créature est bien sincère. Et elle l'est. Ils la libèreront, sans aucun doute, et accompliront là une bonne action.

Après, quand les personnages se sont enfin regroupés, ils devront affronter la bête immonde. N'oubliez pas que les nombreux PNJ-alliés des personnages combattent à leurs côtés. Parmi eux se trouve maintenant aussi Kolbo le Wippelin.

Je vous propose, pour vous entraîner un peu à vos talents de dessinateur-MJ, de vous dessiner vous-même le plan de la scène (un peu de pratique ne fait jamais de mal, vous en conviendrez), car j'estime que je n'en ai pas besoin pour faire jouer cette rencontre.

Une fois l'ignoble créature achevée, il est possible de trouver son trésor, grâce à un test de Fouille (DD 17). Dans son nid, cette abomination entrepose les objets brillants qu'elle trouve sur ses victimes. Il y a un calice en or (80 PO), un collier en argent (25 PO), une malachite (40 PO), et 459 PC, deux potions de soins légers, 121 PO.

e) Repos et rencontre avec Kolbo

« Après un combat difficile et acharné, et après s'être reposé quelques peu, l'étrange créature prend la parole :

-Merci de m'avoir sorti de là, frères. Je suis Kolbo le Wippelin, Barde. Je viens du clan Kipri, qui vit dans la vallée voisine de Marav-Kortul. Un jour, j'ai décidé de partir à l'aventure, car ma vie en compagnie de mes frères était trop monotone, et pas assez dangereuse. C'est pourquoi je suis devenu aventurier, certes solitaire, mais plein de bravoure. J'ai parcouru la plaine de Marav-Kortul, puis celle de Marav-a-Tak. Un jour, il y eut un terrible orage, et je me suis réfugié dans une grotte trouvée par hasard... J'ai remarqué que cette grotte se prolongeait, et le goût du risque l'a emporté sur ma prudence. J'ai voulu voir où cela menait, et je me suis fait capturer bêtement par cette horreur vivante. »

Les aventuriers perspicaces (enfin, ceux qui ne sont pas totalement stupides) comprendront aisément que la créature qu'ils ont sauvé est aussi un aventurier, comme eux. J'espère qu'ils auront la gentillesse et la présence d'esprit de recruter Kolbo dans leur groupe d'aventuriers. Celui-ci acceptera volontiers, à condition qu'ils se présentent à lui. Les personnages ont fort intérêt à le recruter, car il est Barde de niveau 2. Et surtout, il connaît bien la région.

Le groupe contient désormais :

- Les personnages
- Kugrik
- Kolbo le Wippelin

Kugrik entraînera le groupe un peu plus loin dans la galerie, et ordonnera la halte.

Après une demi-heure de repos, le groupe repart vers les profondeurs.

f) La citadelle inaccessible

Plus loin, après avoir marché une heure environ, dans le tunnel oublié, le groupe des personnages, Kugrik en tête, arrive devant un gouffre béant. De l'autre côté de l'abîme, ils voient le chemin qui mène à la Citadelle, qu'ils distinguent au loin, par sa lueur. Leur problème sera de passer ce gouffre qui les sépare d'environ quinze mètres de l'autre côté... Mais comment faire ?

Les personnages auront beau se creuser les méninges, ils fatigueront. Kugrik proposera au groupe (en gros, il ordonnera) la halte pour la nuit, car il paraît que la Nuit porte conseil. En effet, après les huit heures de sommeil nécessaires au groupe pour récupérer des points de vie (Rappel de règle : on récupère un nombre de points de vie égal à son niveau global, par nuit de sommeil.), un Magicien saura qu'il lui faudra lancer des sorts de Saut (prévenez le Magicien qu'il peut en lancer plusieurs !) sur un personnage doué en Saut, et que ce dernier pourra fixer une corde de l'autre côté du gouffre. Pour sauter de l'autre côté du gouffre, il faut réussir un test de Saut DD30. Ainsi, les personnages pourront créer une sorte de pont de corde. Cela demandera une réussite au test de Maîtrise des Cordes DD15.

Après cela, le groupe pourra atteindre la Citadelle naine sans encombre. Le sentier menant à la ville de Marav-a-Tak sera uniquement éclairé par les lanternes des joueurs et par des champignons violets fluorescents, dégageant une étrange lumière bleutée.

2) Arrivée à Marav-a-Tak : Enfin l'ordre de mission

Lorsque les personnages arrivent à la porte principale de la Citadelle, ils se font questionner par des gardes, du haut de leurs murailles. Ils demandent :

« Qui êtes-vous, et que venez-vous faire ici ? Déclinez vos identités et vos intentions ! »

Les personnages essaieront de se présenter aux gardes, mais ils ne seront pas convaincants. À ce moment, Kugrik s'avance et dit :

« Je suis Alpross Tamwo Kugrik de Tak, prince du royaume nain de Marav-a-Tak, fils de Marak-le-Bon et fidèle serviteur du Père de Nains. Je suis de retour de voyage, avec mes amis et invités, Kolbo, ..., ... »

(Les points de suspensions sont remplacés par les noms des personnages).

D'un geste fier, il présente ses amis et frères, qui ressentent à cet instant une grande fierté. La garde se précipite pour ouvrir, car elle a reconnu son prince, parti en voyage depuis deux mois. Les portes s'ouvrent, tout de même protégées par quelques nains, armés d'arbalètes, et laissent passer trois gardes nains aux sourires radieux. En faisant révérence, ils disent :

« Nous sommes honorés de votre retour, majesté ! »

« Quelques instants plus tard, escortés par une garde naine très bien organisée, vous entrez dans une ville aux hauts remparts. Les maisons sont à l'effigie de leurs habitants, petits mais solides. Les rues sont organisées d'une manière géométriquement parfaite, et le cœur de la Citadelle l'est aussi, formant un ovale parfait. L'escorte vous guide à travers des rues presque désertes, où les passants se retournent et vous regardent avec joie. Tous s'arrêtent pour saluer le prince et ses amis. Après une vingtaine de minutes de marche, vous êtes arrivés devant le Cœur de la Citadelle, une sorte de Forteresse dans la forteresse. »

Après avoir escaladé les nombreuses marches jusqu'au niveau de la Forteresse, les personnages sont invités par un intendant à se reposer quelque peu et à se laver avant l'entrevue royale. Le prince est heureux de retrouver l'intendant, avec qui il échange une poignée de main fraternelle. D'ailleurs, le prince s'absente, pendant que les invités se lavent, pour aller saluer tous les gens du château.

« De charmantes domestiques humaines vous proposent de prendre un bain avant l'entrevue royale tant attendue. Vous acceptez volontiers, car vous ne vous êtes pas lavés depuis bien longtemps. »

Environ une heure plus tard, après que tous les personnages se soient lavés, et qu'on ait pansé leurs plaies, ils se retrouvent tous dans la grande salle. Le roi Marak les y attend, installé sur son trône en or massif, incrusté de gemmes brillantes. Sur sa tête, une couronne d'or, gravée de runes. Malgré son grand âge (Il a tout de même 400 ans.), le Roi Marak parvient à se lever pour recevoir une embrassade pleine d'affection de la part de son fils. Il s'avance vers les personnages, qui doivent penser à faire révérence pour appliquer le protocole. Marak ne sera en rien outré que les personnages ne fassent pas de révérence à son attention. Il prendra la parole, mais ne parlera en rien de la mission, car il y a des nains du peuple dans la salle :

« Bienvenue dans ma demeure, étrangers. Vous êtes les bienvenus. Mon fils Kugrik vous a invités, c'est que vous avez sa confiance. Vous avez par là gagnés la mienne. Je suis Marak, Roi de Marav-a-Tak, et, au nom du peuple nain, je vous salue. Maintenant que je me suis présenté, à votre tour. »

Les personnages devront à nouveau se présenter, tout en essayant de faire bonne impression. Notez bien ceux qui se seront démarqués par leur discours et leur présentation, et n'hésitez pas à récompenser ceux qui feront du « cirage de pompe » envers le Roi, ils recevront peut-être une plus grande récompense. (Car, comme vous jouez le Roi, c'est à vous qu'ils en feront... Ah quel bonheur d'être MJ) N'oubliez pas que les Barbares, Guerriers et autres, n'ont pas grand-chose comme cervelle, ils ne pourront pas débiter un discours de Barde. Marak demandera aux personnages qui est le chef de leur groupe. Les joueurs sortiront sans aucun doute du roleplay et se disputeront pour savoir qui d'eux est le chef. Profitez-en pour rajouter votre grain de sel, en disant que le chef d'un groupe d'aventurier se doit d'être son porte-parole, son diplomate et son protecteur. Après un chef élu, Marak lui demandera de lui raconter leur voyage jusqu'ici.

(Astuce à noter : Vous pourrez ici noter quels ont été les éléments qui ont le plus plu à vos personnages, sur une feuille à part. En effet, on se rappelle plus facilement de choses qui nous ont marqué que de choses qui nous ont paru insignifiantes. Vous pourrez vous inspirer de ces éléments pour créer vos propres aventures.)

Après le récit de leurs aventures, le Roi Marak invitera les personnages à venir dans ses appartements, pour parler plus calmement, et demandera aux domestiques de le laisser seul avec ses invités.

Il attendra que toutes les oreilles indiscretes soient parties, et commencera son explication :

En fait, cela fait un peu plus de deux mois que la relique a été volée. On ne sait pas certainement de qui il s'agit, mais on a de forts doutes à l'égard de l'ex-protecteur de la cité, un certain Hoed. Ce mage humain fut autrefois recueilli par le Roi Marak, alors qu'il chassait la chauve-souris, dans son royaume. C'était un jeune orphelin, qui s'était perdu. Depuis, il suivit les cours de magie de l'école de Marav-a-Tak, et devint vite un magicien hors pair. À ce point que, quand il eut 25 ans, il fut nommé protecteur de la ville. Mais, malgré ces grandes capacités et son innocence, il avait un gros défaut : il avait un sens exacerbé de la compétition. Il voulait être le meilleur, le plus aimé. Mais alors qu'il était déjà le meilleur magicien de la région (car, nous le savons bien, les nains ne sont pas très doués en magie), et qu'il était le plus aimé, il voulut devenir le chef de la ville. Il tenta alors un coup d'état contre son père adoptif, le roi Marak. Ce coup d'état fut un échec, grâce au dévouement de la garde de Royale, qui emprisonna Hoed dans les geôles de la Citadelle. Quelques mois plus tard, alors que le calme était revenu dans la Citadelle, et que l'on avait presque oublié la captivité de Hoed, celui-ci disparu soudainement. Avec lui avait disparu une relique sacrée du Temple de Moradin : le Marteau des Dieux. Le voleur devait être extrêmement habile, car on n'a retrouvé aucune trace de son passage.

Environ un mois après la disparition du félon, les clans gobelins de la région se sont regroupés pour attaquer la Citadelle, qui a su tenir bon jusqu'à aujourd'hui. Mais les prêtres de Moradin prédissent que le peuple nain perdra le soutien de son dieu si la relique n'est pas retrouvée sous peu.

La mission est claire, mais plus facile à dire qu'à accomplir...

Il faudra donc que les personnages retrouvent le Marteau des Dieux, pour récupérer le soutien du dieu nain, afin de repousser définitivement les hordes de gobelins.

Mais avant tout, le groupe des personnages recevra un coffret contenant les 700 PO promises par Kugrik. Le souverain ne fixe pas de récompense pour la mission qui attend les personnages. Leur récompense sera à la hauteur de leur courage !

Bien sûr, les personnages ont besoin d'une piste, pour enquêter sur le vol du Marteau. Le problème, c'est que le voleur n'a laissé aucune trace. Les personnages vont peut-être en trouver dans le Haut-Temple, qui sait...

Kugrik, dira alors adieu à ses amis et compagnons, car il a rempli sa mission, et il mérite bien un peu de repos. Ce sont des adieux chaleureux et francs qu'ils se donnent. En leur souhaitent bonne chance, en rajoutant que la survie du peuple nain est entre leur mains.

3) Dépenses et rumeurs

Maintenant que les personnages se sont bien rempli les poches, ils vont pouvoir s'acheter un nouvel équipement. Ils trouveront de nombreux articles : armes, armures, objets magiques, provisions, équipement divers...

De plus, ils pourront visiter les tavernes de la ville, qui sont pleines, malgré la guerre.

Voilà les rumeurs qu'ils pourront y entendre (avec, entre parenthèses le DD de Renseignements associé et la véracité de la rumeur) :

- Il paraîtrait que les clans gobelins réunissent plus de 10'000 individus. (DD10, faux)
- Un nouveau chef, plus cruel et plus méchant que tous les précédents, est à la tête des gobelins. (DD11, vrai)
- Le tunnel Marak est devenu impraticable à cause d'un éboulis. (DD11, faux)
- Le tunnel Marak est devenu impraticable, parce qu'il est contrôlé par les gobelins. (DD13, vrai)
- Les prêtres de Moradin s'inquiètent pour quelque chose, mais on ne sait pas vraiment quoi. (DD15, vrai)
- Il paraîtrait que Hoed, le mage félon, se soit enfui par l'ancienne mine d'or. (DD20, totalement faux)

4) L'enquête au Haut-Temple

a) Découverte du Haut-Temple, rencontre avec Layov

Les personnages se dirigeront forcément vers le Haut-Temple de Moradin, qui n'est pas très difficile à trouver. Ils y iront avec la ferme intention de mettre la main sur des indices et des témoignages. Lisez-leur ceci :

« L'édifice sacré est reconnaissable de loin. Il est entièrement troglodyte, mise à part une tourelle dépassant du flan de la grotte, connue sous le nom de Salle du Marteau. Le Haut-Temple brille de milles feux, tant sa façade est recouverte de métaux brillants et de sculptures étincelantes. On voit que le trou dans la caverne, au-dessus de la Citadelle, qui fait office de Soleil, éclaire directement le Haut-Temple. Il est évident qu'il a fallu une grande ingéniosité aux architectes nains pour construire ainsi leur lieu de Culte. »

À l'intérieur, tout est sombre, et l'architecture très élaborée. L'éclairage est assuré par des vitraux unicolores et très opaques. L'ensemble donne un air lugubre au Haut-Temple. Kolbo se montre très impressionné par l'intérieur, car il a été élevé dans la simplicité, chez les Wippelins.

Si les personnages réussissent un test de Détection DD 12, ils discernent dans la pénombre une pancarte indiquant en langage nain qu'il est interdit de parler dans cette salle. Des religieux passent à côté des personnages sans leur prêter attention. Les personnages sont bientôt rejoints par un jeune moinillon, qui leur fait signe de le suivre, sans prononcer une seule parole.

Si les personnages le suivent, ce qu'ils feront sans aucun doute, il attendra d'être hors de la Grande Salle du Silence pour leur parler. Il les a entraînés dans les escaliers.

Le moinillon se présente sous le nom de Layov. Il est petit et plutôt maigre pour un nain. Il a un air d'enfant craintif, mais a une voix de vrai nain adulte. Il a 20 ans et est moinillon de deuxième année, et s'est vu confier la tâche de guider des personnes répondant à la description des personnages. Il invitera les personnages à le suivre jusqu'au bureau de son supérieur, le Grand Prêtre Gomno, chef du Culte. Quelques instants plus tard, ils se retrouvent dans un bureau voisin de la façade, donc bien éclairé par la lumière extérieure.

Gomno est là, assis derrière son bureau. Il prie les personnages de prendre place dans des fauteuils confortables, en face de lui.

Le Prêtre Gomno demande ce que les personnages désirent savoir.

Voilà ce que sait le Prêtre Gomno (Ne donnez pas toutes les informations aux personnages, seulement celles qu'ils demandent !!) :

-Le vol a été commis il y a exactement 71 jours de cela (donc, il y a plus de deux mois, comme le disait le Roi Marak), dans la Salle du Marteau.

-La Salle du Marteau n'est pas accessible au public. Seuls les prêtres initiés y ont accès.

-La porte de la Salle du Marteau est en permanence surveillée par deux gardes de la Garde Royale.

-Les gardes présents lors du vol ont été endormis par magie. (sort de sommeil)

-Le vol s'est produit exactement deux jours après la disparition de Hoed-le-traître.

-On ne sait pas par où le voleur s'est enfui, ni comment. La seule personne qui prétend l'avoir vu est folle, car elle dit l'avoir vu s'enfuir dans la Bibliothèque du Savoir Nain. Cela est impossible, car on a fouillé les moindres recoins de la Bibliothèque, et on n'y a trouvé personne, même à l'aide de la magie. On a même fouillé dans les cellules des prêtres, près de la Bibliothèque, mais on a rien trouvé.

Le Prêtre acceptera que les personnages enquêtent à leur tour dans le Temple. Il proposera à Layov de les guider. Layov, tout content de la mission qu'il reçoit, accepte avec joie. (Bien sûr, j'essaie ici de faire croire aux personnages que l'enquête sera un jeu d'enfant, alors qu'ils vont avoir du fil à retordre.) Gomno proposera aussi aux personnages de partir aux cuisines, se remplir la panse avant toute chose.

b) Aux cuisines

Les Personnages sont emmenés jusqu'aux cuisines par Layov, leur nouveau guide. Les domestiques qui y travaillent sont tous des gnômes, et accueillent les visiteurs avec gentillesse. Ils leurs préparent un bon repas.

**« Guidés par un petit cuisinier gnôme, vous vous asseyez à une grande table. Malgré le décor vétuste de la cuisine et la pénombre ambiante, vous vous réjouissez à l'idée de manger un bon repas, car vous savez la cuisine gnôme délicieuse...
En effet, quelques choppes de bière, quelques plats de chauve-souris grillée aux champignons des mines, quelques portions de bon fromage nain très odorant, et quelques tartes aux baies suffisent à vous rassasier. Vous vous sentez prêt à passer à l'enquête, quand les cuisiniers gnômes viennent vous retirer les plats. »**

Après leur repas, pendant lequel Kolbo s'est goinfré comme un porc, un prêtre nommé Regor vient se présenter aux personnages. Layov soufflera à l'oreille d'un personnage qu'il s'agit du vieux fou qui prétend avoir vu le voleur s'enfuir par la Bibliothèque.

Regor dira ce qu'il a vu. (Il n'est pas fou, car le voleur s'est effectivement enfui par la Bibliothèque, et par un passage secret inconnu)

« -Alors que je sortais de ma cellule pour me rendre à l'Autel de Moradin, dans la Salle des Prières, j'entendis de grands bruits en provenance de la Salle du Marteau. On criait au voleur et à l'assassin. La plupart des prêtres, tous des froussards, se sont réfugiés dans leurs cellules, de peur de se faire agresser par on ne sait qui ! Moi, prenant mon courage à deux mains, je me suis dirigé prudemment vers la Bibliothèque du Savoir Nain, salle de transit vers les Salles principales. Je pris bien soin de fermer à clef la porte s'ouvrant sur les cellules. Quand je sortis, de l'autre côté, j'entendis des cris affolés et des bruits de course. Un peu affolé, je regardai prudemment à l'angle d'un mur, lorsque je fus bousculé par un fuyard encapuchonné. Je me relevais à peine, qu'il était entré dans la Bibliothèque. Ayant repris mes esprits, je pénétrai dans la Bibliothèque, à sa suite. Seulement, il n'y avait plus personne. Quand les gardes et les prêtres supérieurs arrivèrent, ils fouillèrent la pièce de fond en comble, avec l'aide de magie, et ne trouvèrent personne. »

Regor voudra bien montrer aux personnages comment la scène s'est déroulée sur un tableau, à l'aide d'une craie, mais il n'aura pas l'autorisation de les suivre dans leur enquête, son devoir étant de veiller à la bonne marche de l'horloge du Temple. Il salue donc les enquêteurs, en leur souhaitant de retrouver le voleur.

c) La Salle du Marteau, permission exceptionnelle

Layov guidera d'abord les personnages jusqu'à la Salle du Marteau. Il a reçu pour l'occasion la permission exceptionnelle d'emmener des non-prêtres dans cette salle, pour le bien de l'enquête. Il montrera un papier aux gardes, qui le laisseront passer avec ses invités.

« Cette salle n'est semblable à nulle autre. Il s'agit de la Salle du Marteau. Cette pièce renferme toutes les reliques de la Citadelle liées au culte de Moradin. Il y a ici l'Enclume Torrp, qui a servi autrefois à la création du Marteau des Dieux par Moradin. Il y a aussi la tête de Morka, dieu malfaisant qui fut vaincu par Moradin lors de la Bataille du Nain Blanc. La Couronne de Feu est aussi présente. Elle a été le premier symbole de la royauté de la Citadelle. Elle a été portée par le premier Roi, Tak lui-même. La seule relique manquante est la plus importante de toutes : Le Marteau des Dieux, symbole de pouvoir et de courage. »

Les personnages vont pouvoir fouiller tous les recoins de la pièce. Faites lancer quelques tests de Fouille bidon, pour faire vrai. Mais aucun n'aboutira. Ils auront beau chercher des heures durant, le seul moyen de trouver un indice étant d'utiliser un sort de *Détection de la Magie*. Ce sort permettra de découvrir qu'une magie puissante a été à l'œuvre il y a moins de trois mois environ.

d) Témoignages

Les personnages, déçus de n'avoir trouvé aucune piste concluante dans la Salle du Marteau, vont certainement chercher des témoins parmi les prêtres. Dans tout le Haut-Temple, qui regroupe tout de même 52 prêtres, seuls trois se prétendent témoins d'un événement lié au vol du Marteau des Dieux. Layov saura de qui il s'agit, et il saura où se renseigner pour les retrouver.

1) Prokram

Ce prêtre de niveau 3 pourra être trouvé dans sa cellule, en train de dormir. C'est l'occupation favorite de ce vieux nain aveugle de 385 ans. Il dira avoir été bousculé dans la Grande Salle du Silence par quelqu'un de très pressé, alors qu'il ronflait paisiblement dans la pénombre, au pied du pilier le plus au Nord-Ouest de la Salle.

2) Wekor

Ce prêtre de niveau 2 sera en train de prier Moradin, quand on le questionnera. Il prétendra avoir vu quelqu'un fuir par la Grande Porte. Cela est contraire aux autres témoignages, et c'est normal, car ce nain est à la solde de Hoed-le-traître. Il tentera de mettre les personnages dans le doute, en les lançant sur une fausse piste. À tout hasard, si un des personnages lance un sort de *Détection du Mal*, il saura que Wekor est malfaisant, et qu'il n'a rien à faire dans ce temple. Mais il saura aussi que Wekor n'a rien à craindre de lui, car il a bien plus d'autorité et d'amis ici que cet étranger. C'est donc un pseudo-prêtre, un traître lui aussi.

3) Nach'Oar

Ce prêtre de niveau 5 pourra être trouvé sans difficulté dans les cuisines, en train de discuter avec ses amis gnômes. Lui prétendra avoir vu le voleur, alors qu'il fuyait dans les couloirs, user de magie.

e) La Bibliothèque du Savoir Nain

Comme les personnages ne trouvent pas de piste probante auprès des prêtres, ils se font guider par Layov à la Bibliothèque du Savoir Nain. À son entrée, on peut remarquer une tache de sang sur un angle de mur, probablement à l'endroit où Regor s'est fait bousculer. Quand on entre dans la Bibliothèque, uniquement éclairée par des bougies permettant aux prêtres présents d'étudier, on voit que les murs sont entièrement recouverts d'étagères emplies de livres. La salle, dont le sol est recouvert de nombreux tapis, et dont le décor surchargé de petites sculptures et tableaux contraste avec le reste du Temple, est chargée d'une ambiance douillette et accueillante. Le Bibliothécaire, un prêtre de niveau 3 du nom de Sylv, vient accueillir les étrangers. Il leur permettra de fouiller dans sa bibliothèque, à condition qu'ils ne dérangent pas les prêtres en plein étude.

(Astuce à noter : faites chuchoter vos joueurs, comme s'ils étaient à la place de leurs personnages. Cela rendra la scène plus vraie et plus vivante. Recourez à des stratagèmes similaires pour rendre le jeu vraiment prenant.)

Les personnages devront alors faire des tests de Fouille (DD20). Demandez-leur de bien préciser où ils fouillent dans la pièce. Voyez sur le croquis que je vous ai dessiné où se trouve l'endroit où il faut fouiller pour trouver l'indice tant cherché. Il est noté d'un triangle. (Plus discret qu'une croix aux yeux des joueurs, s'ils vous demandent ce que c'est, dites-leur qu'il s'agit d'une sculpture sans intérêt)

L'indice à trouver : De la poudre de champignon des mines. (Ingrédient de base des bonbons Chiantos) C'est la seule chose qui n'a rien à faire ici. La poudre est disposée d'une certaine façon qui laisse penser que la personne qui l'a laissée tomber se dirigeait vers l'endroit marqué d'un carré, nanti d'un point en son centre. Ajoutez à cela un sort de *Détection des passages secrets* lancé à partir du carré, et vos joueurs seront heureux de trouver une trappe secrète, juste à leurs pieds, en-dessous d'un tapis.

Malheureusement pour eux, cette trappe en fer est coriace, et a été protégée par magie. Elle est fermée par le sort *Verrou Du Mage*. Son DD de Force pour défoncer est donc égal à DD 28+10. Le verrou ne s'ouvrira que grâce à un sort de *Déblocage* ou de *Dissipation de la Magie*.

Conclusion numéro 2 :

Voilà la dernière scène de cet épisode. Bien sûr, comme tout bon Maître du Jeu, on laissera les personnages et les joueurs dans un suspense insoutenable, qui se brisera lors de la prochaine aventure. Dites-leur que le deuxième volet de cette campagne est fini. Les joueurs seront impatients de savoir ce qui se cache derrière la trappe. Comme vous êtes mon préféré, cher MJ, je vais vous le dévoiler (vous donnant ainsi envie de continuer à narrer mes aventures). Sous cette trappe, il y a un tunnel secret, qui ramènera les personnages à la surface. Le moine Layov suppliera le Grand Prêtre de lui donner l'autorisation de suivre les personnages dans cette quête. Il se fera l'assistant du prêtre de l'équipe, quel que soit sa confession (forcément bonne). Cependant, leur périple sera perturbé par quelques rencontres inattendues et mortellement dangereuses (je laisse planer le doute là-dessus, car je ne voudrais pas vous gâcher la surprise). Arrivés à la surface, ils rencontreront un vieil ermite, qui leur sera très utile, car il leur donnera la direction qu'a prise le voleur. Plus tard, les personnages arriveront à une tour abandonnée. Je vous réserve le reste de l'histoire pour la prochaine séance.

Il est temps de distribuer quelques points d'expérience...

Remarque : n'ayez pas peur d'accorder plus de points d'expérience à certains personnages, c'est une chose normale. Théoriquement, à bas niveau, la différence ne devrait pas être excessive. Je vous conseille d'utiliser mon barème, car il prend en compte tous les aspects de l'aventure. Cela dit, c'est vous le chef, c'est vous qui décidez ce qui est le mieux pour vos joueurs...

Attention : N'oubliez pas que les personnages sont accompagnés par des Personnages Non-Joueurs. Ils ont aussi le droit à leur part de points d'expérience. Notez surtout pour Kolbo le Wippelin, qui accompagnera les personnages longtemps.

-30 XP par goblin massacré.

-20 XP par personnage pour être sortis vivants du Tunnel Marak.

-50 XP par ingrédient de la potion de Wodhka (avec bonus possible sur l'histoire triste).

-250 XP à partager entre les personnages pour le combat contre l'araignée monstrueuse.

-30 XP par personnage pour avoir franchi le gouffre et rejoint la Citadelle.

-10 XP pour avoir « ciré les pompes » du Roi Marak.

-entre 250 et 500 XP par personnage pour l'enquête dans le Haut-Temple.

-50 XP pour le personnage qui découvre la trappe.

-entre 50 et 200 XP pour le roleplay.

-200 XP d'aventure.

Dernière remarque : Les Personnages ont maintenant bien entamé leur niveau 2. Procédez aux changements nécessaires, et préparez-vous à vivre une nouvelle aventure. J'espère que celle-ci vous a plu, et que les suivantes vous plairont aussi.

Arthurius, La Plume.