



Vous avez rassemblé quelques amis pour vivre une aventure ? Tout le monde a créé son personnage ? Vous, le meneur de jeu, avez lu le livret de règles et l'amorce du scénario ? Vous êtes donc fin prêt pour entamer cette histoire.

Lisez d'abord la petite introduction, page 1, puis embraquez avec le texte ci-dessous. (les textes pouvant être lus aux joueurs seront généralement en italique)

Depuis la panne subite de la Machine, les réverbères de la cité sont éteints, plongeant les rues de la ville dans l'obscurité souterraine ; seuls les carrefours sont éclairés par la lueur vacillante de torchères fixées à la hâte. L'air semble lourd et porteur d'une odeur tenace de suif et de bois brûlé. A la lueur chiche d'une lanterne-luciole, votre petit groupe s'avance dans les ruelles d'un pas prudent et silencieux. La convocation auprès du Vénérable Mécanos insistait bien sur l'importance du secret dans toute cette affaire. Si le peuple venait à apprendre le désarroi dans lequel se trouvait le Clan de Rouages, votre clan, incapable de réparer la Machine, ça serait à coup sûr la révolte. Les Chthoniens soient loués, vous n'avez encore rencontré personne, ou peut-être pas.

ATTENTION AUX PATROUILLES !

C'est le moment de faire un premier test pour voir si les PJs sont suffisamment discrets pour le pas attirer l'attention d'une patrouille ou troubler le sommeil d'un citoyen.

La compétence appropriée pour ce type de test est la **Discrétion**. La difficulté pour cette action se situe **entre 15 (action courante) et 20 (action difficile)** ; vu les derniers événements, une certaine tension règne dans la Cité. Les citoyens inquiets dorment mal. Les rues jadis éclairées par les réverbères alimentés par la Machine sont maintenant plongées dans l'obscurité. Pour rassurer les citoyens, le clan des Gardiens a organisé des patrouilles supplémentaires. Les PJ doivent se montrer prudents et discrets.

Une **Difficulté de 18** n'est donc pas exagérée.

En cas de réussite, les PJ continuent leur progression silencieuse dans les rues de la Cité.

En cas d'échec, les PJ ne se montrent pas suffisamment discrets ; ils buttent sur un tas de cagots qui encombrant la ruelle.

Un test de **Perception (15)** peut leur permettre de repérer (entendre) une patrouille qui s'approche, sans doute attirée par le vacarme.

Un ultime test de **Discrétion (20)** leur permettra peut-être de se dissimuler dans une alcôve proche ; la patrouille (quatre Sentinelles) passera devant eux sans les voir.

En cas d'échec, ils sont repérés. Ils devront fuir ou faire face.

En cas de confrontation (combat), ils risquent d'être blessés ou capturés.

Le secret de leur convocation en sera compromis.

S'ils réussissent à fuir (demandez aux PJ plusieurs tests de **Mouvement** et de **Discrétion** en opposition avec la capacité de la patrouille à les pister et à les capturer), ils pourront encore tenter de rejoindre leur lieu de rendez-vous.

Notez que dans ce cas, les Gardiens seront au courant que des nains suspects errent en ville après le couvre-feu.

LES SENTINELLES

Les Sentinelles sont une milice de nains du clan des Gardiens, chargée de la surveillance et de la sécurité dans les rues de la Cité. Ils assurent des patrouilles pendant le couvre-feu et surveillent les quatre portes de la ville.

Ils portent une veste de cuir renforcé, une lance et un gourdin.

Ils savent se battre mais ne sont pas des combattants aguerris et entraînés comme peuvent l'être les Mercenaires. Leur but premier est de patrouiller et d'interpeller les contrevenants.

En cas de combat, ils tenteront de capturer leurs opposants.

S'ils sont mis en difficulté, il y a 1 chance sur 3 qu'ils prennent la fuite (1 ou 2 sur 1d6).

Sentinelles

Compétences : Attaque : +5 Défense : +6 Repérer : +5 Pourchasser : +5
Points de Vie : 8 Armure : veste de cuir renforcé (2)
Armes : lance (1d6), gourdin (1d6)

LES RUES LA NUIT, C'EST DANGEREUX

Il y a d'autres dangers qui rôdent dans les rues de la Cité, des choses bien plus dangereuses qu'une simple patrouille de Sentinelles. L'obscurité aidant, des créatures se sont glissées le long des remparts, escaladant l'enceinte et se faufilant dans la pénombre des passages et des ruelles. Les PJ pourraient bien rencontrer l'une de ces choses de la nuit.

Au détour de la ruelle qu'ils viennent d'emprunter, les PJs perçoivent (**test de Perception, difficulté 15**) des mouvements furtifs, comme si plusieurs créatures avaient été dérangés dans leur besogne et tentaient de fuir en se faufilant entre les cageots et les tonneaux poubelles à demi renversés.

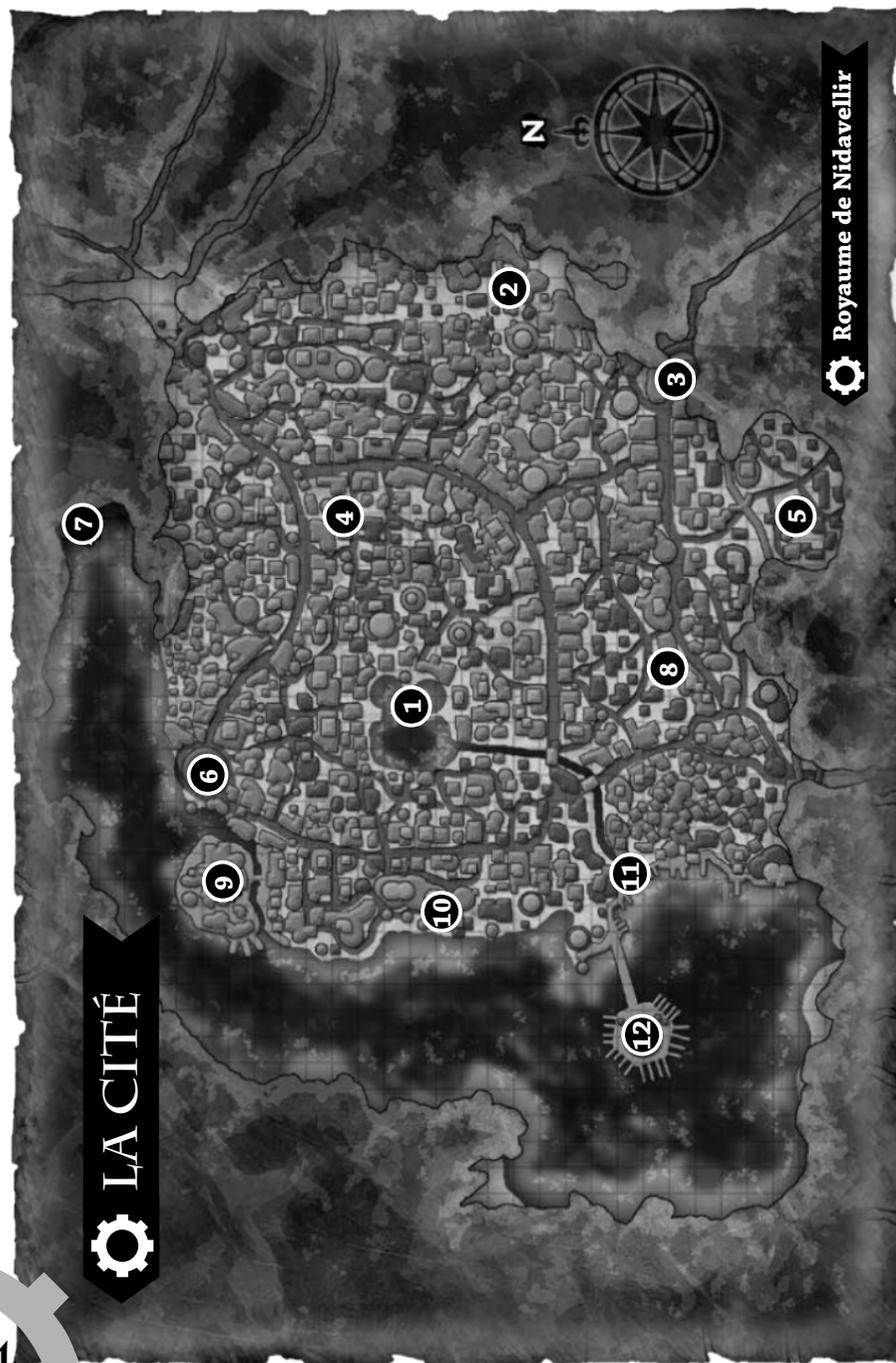
Un test d'**Érudition (15)** ou à défaut de **Survie (18)** réussi permettra aux PJs de reconnaître immédiatement les créatures responsables de ce remue-ménage : ce sont des **Gobelins des Profondeurs**, une race ennemie des *Nains*, des créatures répugnantes, charognards des profondeurs, vermine des tunnels, nuisibles. A en juger par le bruit qu'ils font, ils ne sont pas plus d'une dizaine.

Il s'agit sans doute d'un groupe de maraudeurs qui se sont approchés de la cité sans lumière et se sont montrés assez hardis pour escalader les murailles et s'aventurer dans les rues à la faveur de l'obscurité.

Gobelins des profondeurs

Compétences : Attaque : +3 Défense : +4 Sentir : +9
Points de Vie : 5 Armure : tunique de cuir (1)
Armes : lance (1d6), hachoir (1d6), griffes (1d6)

Les Gobelins ne sont combattifs que lorsqu'ils sont en groupe. Si les PJs réussissent à en tuer la moitié, ils pourraient bien prendre la fuite (3 chances/6). La présence d'une telle vermine au sein même de la cité est inquiétante.



PÉRIPLÉ DANS LA CITÉ DE NIDAVELLIR

La Cité des Nains est sise dans une immense caverne au bord d'un lac souterrain.

Ses rues, ruelles et passages s'étendent sur la quasi totalité de la grotte.

La ville se présente comme un labyrinthe inextricable où alternent couloirs sombres, escaliers et passages plus larges mais les Nains connaissent ce dédale comme leurs poches.

Les nombreux quartiers qui composent la ville sont séparés par de larges rigoles d'eau saumâtre, donnant à l'ensemble l'aspect d'une Venise *chthonienne*.

Au centre domine la **Machine (1)**, source d'énergie et centre vital de la Cité.

C'est aussi le siège du Clan des Rouages, responsables de la maintenance de la Machine.

L'aventure des PJs débutera alors qu'ils viennent précisément de quitter ce bâtiment par une porte dérobée, à l'abri d'éventuels regards. Le fait que les rues de la Cité ne soient plus éclairées que par quelques torches placées aux carrefours les aidera à se faufiler discrètement.

Le Vénérable Mécanos les a convoqué dans un lieu secret situé dans le **Quartier des Forges (8)**, au sud de la Cité. Les Forgerons ont toujours été des alliés du Clan des Rouages, fournissant les pièces de rechange essentielles à la maintenance de la Machine. Pas étonnant que le Vénérable se cache chez eux, même si les Forgerons sont loin d'imaginer l'ampleur du désastre. Le Vénérable Mécanos se terre dans une cave sous une Forge sise ruelle du Cuivre Martelé. Les PJs connaissent cet endroit. Encore faut-il réussir à s'y rendre en évitant les patrouilles des Gardiens et peut-être d'autres choses plus sinistres.

Le Quartier de la Machine est séparé du Quartier des Forges par un large canal qu'il est possible de franchir en empruntant une des nombreuses passerelles enjambant les eaux noires et sales du canal. En effet, l'industrie des Nains rejette sans vergogne des déchets de toutes sortes dans les canaux qui serpentent dans toute la ville et qui finissent par se déverser dans la Grande Eau, le lac qui s'étend à l'ouest de la Cité.

La première partie de l'aventure consistera donc à traverser la ville, de la **Machine (1)** à la cachette du Vénérable Mécanos dans le **Quartier des Forges (8)**.

Bien que les PJs connaissent la cité et ne risquent pas de s'y perdre, ils devront faire des détours pour éviter les patrouilles et franchir le canal sur une passerelle non gardée, à moins d'opter pour une embarcation. Ils peuvent aussi se hasarder dans un des nombreux tunnels perçant le sous-sol de la Cité ; ces passages sont on ne peut plus discrets mais moins connus des Nains ; on peut s'y perdre et quelques tests de **Perception** et de **Survie** seront nécessaires au risque de s'égarer.

De plus nul ne sait ce qui se tapit dans ces boyaux humides et malodorants.

Une fois dans le Quartier des Forges, le groupe de PJs sera très vite abordé par une troupe de Nains en salopette crasseuse, le marteau à la ceinture, les paluches telles des battoirs. Les Nains Forgerons ont la réputation de gaillards robustes et taiseux. D'un signe de tête, celui qui semble être le chef vous encourage à les suivre.

Un moment plus tard, les PJs pénètrent dans une cave secrète.

ENTREVUE AVEC LE VÉNÉRABLE MÉCANOS

Les PJs sont introduits devant le *Vénérable Mécanos*, chef spirituel des *Mécanomanciens*.

C'est un très vieux nain à la peau craquelée comme un parchemin.

Après la panne de la Machine, il a trouvé refuge avec quelques partisans dans cette cave humide sous le Quartier des Forges.

Il fixe les PJs de ses yeux chassieux ; des plis se dessinent sur son front ridé, signe d'un réel effort pour distinguer les nouveaux arrivants.

Le Vénérable est assis dans un trône d'osier mangé aux mites. Il se tient voûté, les mains posées sur une canne en bois tortueuse.

Il est entouré de quatre nains plus jeunes qui considèrent les PJs d'un air sévère.

Le Vénérable ne s'adresse pas directement aux PJs. Il murmure à l'oreille d'un de ses conseillers, ce dernier répétant ses paroles (enfin espérons-le) ; ce mode de communication ne va sans doute pas faciliter la conversation entre le Vénérable et les PJs qui devront se répéter à plusieurs reprises.

Au terme d'une longue et pénible discussion, les PJs en viendront à la conclusion que le Vénérable et ses partisans ont tout bonnement fuit après la panne subite de la Machine, sans doute de peur de représailles de la part de la population de la Cité et face à une situation inédite et apparemment sans solution.

Depuis, le Vénérable a fait des recherches dans sa mémoire embrumée par les années.

Les *Mécanomanciens* n'ont pas réussi à réparer la Machine ; la rumeur commence à gronder et une révolte aurait déjà éclaté sans la vigilance et la fermeté du Clan des Gardiens.

D'après le *Vénérable*, seul *l'Ancien* peut réparer la Machine.

L'Ancien, c'est le doyen des Mécanomanciens. Il vit reclus, à l'écart de la Cité, sur les rives de la Grande Eau, au nord (voir carte page 14, point 7)

Les PJs vont devoir se rendre là-bas et l'interroger, en espérant qu'il vive encore et qu'il aie la solution à la Grande Panne.

Pour accéder à la retraite de l'Ancien, deux moyens s'offrent aux PJs:

- Prendre un bateau au **Port de la Cité (11)**
- Emprunter **le sentier qui longe la falaise** au nord de la Cité.

Aucune des solutions n'est simple et toutes présentent des dangers.

Prendre un bateau nécessitera de le voler vu que les Gardiens surveillent tous les points d'accès, entrées et sorties de la Cité. En outre, la Grande Eau n'est pas exempte de dangers.

Le sentier de la falaise est une route dangereuse, d'accès difficile, peu connue des Nains, et là aussi la faune qui peuple cette région peut présenter un certain danger.

Aux PJs de mettre au point un plan d'action. Ils peuvent compter sur l'aide du Clan des Forgerons pour leur fournir les armes et le matériel nécessaire (avec l'autorisation du MJ bien entendu).

VISITE GUIDÉE DE LA CITÉ DE NIDAVELLIR

A la page 14 vous est présentée une carte de la Cité.

Les points numérotés représentent des lieux particuliers de la Cité, lieux que les PJs sont susceptibles de visiter. Vous connaissez déjà **la Machine (1)**, le **Quartier des Forgerons (8)**, le **Port de la Cité (11)** et le **retraite de l'Ancien (7)**.

Voici une liste des autres endroits notables de la Cité.

(2) le Quartier des Mineurs : l'une des principales activités industrielles des Nains est l'exploitation minière qui fournit à la Cité le charbon, le fer, l'or et bien d'autres minerais.

(3) la Porte de l'Ailleurs : il s'agit du point d'accès principal de la Cité avec le monde extérieur c'est-à-dire le reste du monde souterrain.

(4) le Quartier des Armuriers: berceau de l'artisanat Nain en matière d'armement.

(5) les Bas-Fonds : tavernes et tripots ; les nains sont des joueurs invétérés.

(6) l'ancien Quartier des Mages : hormis les Mécanomanciens, il ne reste que très peu de Nains pratiquant la magie pure. Cette portion de la Cité était essentiellement habitée par des magiciens. Aujourd'hui, c'est un quartier mort aux ruelles vides.

(9) la Forteresse des Gardiens : quartier général du Clan des Gardiens.

(10) le Quartier des Fabriques : berceau de l'industrie Naine, extrêmement polluant. Les usines rejettent leurs déchets et leurs eaux sales directement dans les canaux et dans le lac.

(11) le Quartier du Port : jadis les Nains vivaient de la pêche mais avec la pollution de la Grande Eau, les poissons comestibles se font rares et ont été remplacés par des espèces plus hostiles comme les *Tentacules Sombres* ou les *Crabes-Charognards*.

(12) la plateforme de pompage de l'huile noire : autre source de carburant pour la Machine, l'huile noire est extraite des profondeurs de la Grande Eau.

Chaque lieu de la Cité peut donner lieu à une péripétie.

Chaque déplacement dans les rues de la Cité présente un risque : le groupe peut rencontrer une patrouille ou d'autres créatures errantes (qui ont profité de l'Obscurité pour franchir les remparts de la ville).

Les Gardiens ont posté des gardes aux différents points d'accès de la Cité.

Les PJs devront les éviter ou les neutraliser (peut-être pas les tuer vu que ce sont des Nains comme eux)

Dans les pages qui suivent, vous trouverez une description plus complète de chaque lieu cité plus haut.

LA MACHINE (1)

La Machine n'est pas seulement le centre géographique de la Cité ; elle est aussi le centre de la vie des Nains de Nidavellir. En échange de carburants divers (charbon, huile noire, eau, etc.) elle fournit la communauté en lumière et en chaleur, choses essentielles pour l'activité et la prospérité de la Cité. La lumière permet la culture de certaines plantes et l'élevage des *Catagons* (sorte de cochons). Elle permet d'éclairer les rues et les habitations et tient à l'écart les créatures malfaisantes vivant dans les grottes avoisinantes.

Physiquement, la Machine se présente comme un large bâtiment cubique fait d'enchevêtrements de tuyaux. A l'intérieur, c'est un véritable labyrinthe de conduites et de couloirs de maintenance avec des panneaux de contrôle à intervalles réguliers. De nombreux tuyaux partent de la Machine et courent le long des rues jusqu'aux canaux où elle pompe l'eau nécessaire à son fonctionnement ou y rejette un liquide sale et malodorant.

La Machine est aussi le lieu de résidence des Mécanomanciens, ces nains ayant consacré leur existence à l'entretien de la Machine. Le Clan des Rouages, groupe de nains au service de la Machine loge également dans les méandres de cette étrange fabrique.

Seuls les membres du Clan des Rouages ont le droit de pénétrer dans la Machine. Jusqu'ici, et malgré la Panne, nul n'a encore osé aller à l'encontre de cette loi sacrée. Depuis un cycle que la Machine est à l'arrêt, les rumeurs dans la population grondent et certains commencent à murmurer que les Mécanomanciens ne pourront peut-être pas relancer la Machine. Peut-être faudrait-il les chasser ? Peut-être faudrait-il les remplacer ? Pour l'instant, le sacré et les mousquets des Mercenaires du Clan des Rouages dissuadent les mécontents de toute action inopportune mais pour combien de temps encore...

LE QUARTIER DES MINEURS (2)

Situé à l'est de la Cité, adossé à une des parois de la grotte, le Quartier des Mineurs est à la fois le lieu de vie des Mineurs et le centre industriel du traitement des minerais. Au fil des années et des générations de Mineurs, la paroi orientale de la grotte est devenu un véritable gruyère au point que le quartier lui-même s'est lentement décalé vers l'est, s'enfonçant tous les jours un peu plus dans la roche. Certaines familles de Mineurs vivent et travaillent dans la mine elle-même, la différence entre les zones d'habitations et les zones d'extraction devenant de plus en plus tenue au fur et à mesure de l'ouverture de nouveaux tunnels et de la découverte de nouvelles veines de minerais. Sont extraits ici du charbon, du minerai de fer, du cuivre et quelques métaux précieux comme l'or, l'argent et l'améthyste, composant essentiel pour la fabrication de certaines pièces de la Machine.

Les Mineurs sont des êtres robustes, très résistants et assez têtus.

Lors de leur exploitation des filons de minerais, ils sont assez souvent confrontés à des créatures hostiles ou plus simplement des animaux souterrains dérangés dans leur habitat naturel.

Parmi les créatures craintes des Mineurs, on peut noter l'*Enlaceur*, monstre souterrain ressemblant à un stalagmite, extrêmement vorace.

Il reste immobile jusqu'à ce que sa proie soit à portée de ses tentacules qu'il déploie comme autant de fouets.

L'attaque de l'*Enlaceur* est fulgurante et violente. Une proie saisie est portée à la gueule hérissée de dents de la créature.

Les Nains Mineurs ont développé des stratégies d'exploration pour détecter les *Enlaceurs* et les détruire.

Un Mineur muni d'une armure très résistante appelée *Coque* s'avance dans la zone où des *Enlaceurs* pourraient se trouver. Le courageux volontaire est encordé par un filin tressé en filaments de cuivre très résistant et maintenu tendu par un treuil.

Dès qu'un *Enlaceur* passe à l'attaque, le Nain est ramené par le treuil.

En principe, la *Coque* est prévue pour résister aux dents pointues de l'*Enlaceur* mais il arrive que l'armure cède et les cas de blessures ne sont pas rares.

Une fois l'*Enlaceur* repéré, les Nains utilisent de la poudre explosive pour le détruire.

Enlaceur

Aptitudes : Attaque : +5 Défense : +7 Camouflage : +5
Points de Vie : 50 Armure : Peau de pierre (5)
Armes : Tentacules (1d6), Morsure (2d6)

L'*Enlaceur* possède jusqu'à six tentacules qui lui permettent d'attaquer 3 ou 4 fois par round, ce qui en fait une créature très dangereuse.

Pour repérer un *Enlaceur*, il faut réussir un test de **Survie** ou de **Perception** Difficile ou opposer à un test de **Camouflage** de l'*Enlaceur*.

Treuilier un Mineur capturé par un **Enlaceur** demande des tests opposés d'**Attaque**.

Chaque test réussi ramène le nain vers le treuil, chaque test raté tire le nain vers les mâchoires de la créature. Il faut aussi une bonne dose de **Courage** pour s'avancer même protégé et attaché dans une zone à *Enlaceurs*.

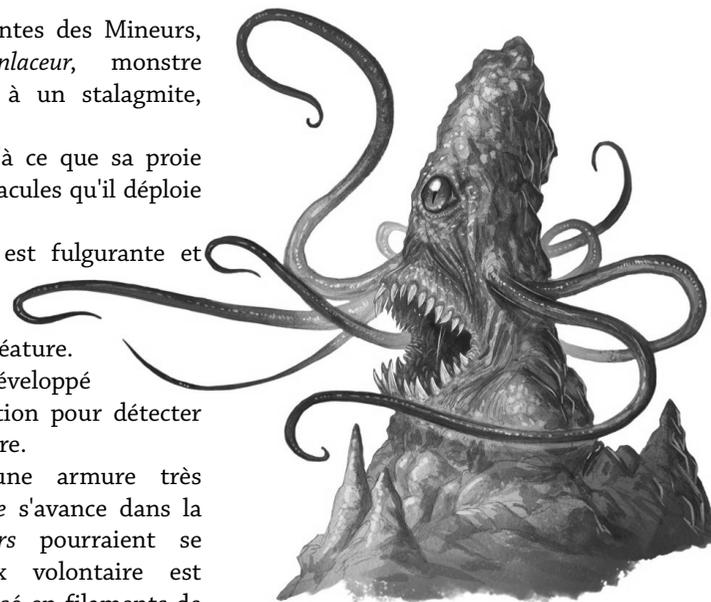
Le pire cas de figure est une zone abritant plusieurs *Enlaceurs*.

Un Nain happé par plusieurs *Enlaceurs* n'a que peu de chances de sans sortir.

La *Coque* et le filin sont résistants mais pas à ce point.

Une telle confrontation est souvent fatale au Nain.

Maigre consolation pour le sacrifié : les *Enlaceurs* sont repérés et détruits.



LA PORTE DE L'AILLEURS (3)

Point d'accès principal de la Cité, cette porte est gardée en permanence par des Mercenaires du Clan des Gardiens. Jadis, cette porte était un lieu de passage important lorsque les Nains de la Cité échangeait et commerçait avec les autres races pensantes du monde souterrain, comme les *Duergars*, des nains des profondeurs, lointains cousins des Nains de la Cité, établis dans les grottes du monde de *Nidavellir* depuis l'aube des temps.

La cité a également eu des contacts avec la sinistre race des *Drows* et les inquiétants *Flagelleurs Mentaux* mais ces contacts ont cessé il y a longtemps, les intérêts de ces peuples divergeant avec ceux des Nains de la Machine.

Aujourd'hui, la Porte de l'Ailleurs est le plus souvent close. Seuls quelques groupes franchissent encore la Porte pour des expéditions de prospection dans les grottes avoisinantes.

Duergar, nain des profondeurs

Compétences : Attaque : +4 Défense : +5
Perception : +3 Survie : +6 Sauvegarde : +6
Points de Vie : 20 Armure : Cuir clouté (4)
Armes : Marteau de guerre (2d6), Piolet (1d6)

Les *Duergars* sont réputés pour être aussi durs que le roc. Ce sont des guerriers pugnaces, entraînés qu'ils sont par des siècles de guerre claniques et d'affrontements avec les *Drows*.

Ils se montrent méfiants envers tout intrus sur leur territoire mais se montrent bienveillants quand il s'agit d'une race cousine comme celle des Nains de la Machine.

Moins versés dans la techomancie, les *Duergars* ne pratiquent pas la magie et s'en remettent à leur foi en *Laduguer*, une divinité noire des profondeurs.



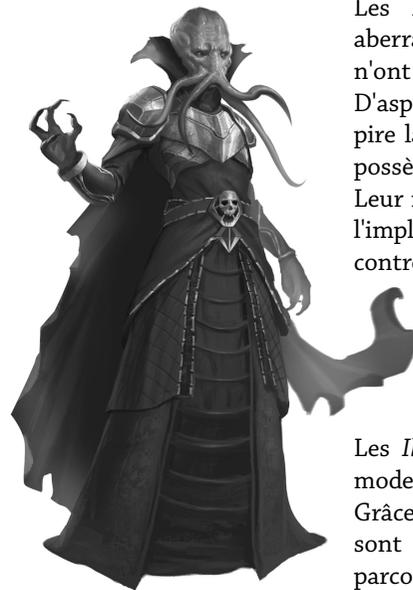
Il y a une communauté *Duergar* dans une grotte voisine de celle de la Cité, en suivant la Route qui sort de la Cité par la Porte de l'Ailleurs mais ça fait bien des cycles que plus personne ne s'est aventuré par là.

Peut-être les PJs seront-ils tentés d'aller explorer ces cavernes et tenter de reprendre contact avec leurs cousins des profondeurs.

Peut-être les *Flagelleurs Mentaux*, sous leur aspect répugnant et inquiétant, en savent-ils plus sur le fonctionnement véritable de la Machine. Après tout, ces créatures sont elles aussi versées dans la magie et la techomancie.

La sagesse voudrait que les PJs ne quittent pas la Cité ; tous tenteront de les en dissuader. S'ils s'obstinent, il leur faudra convaincre les Gardiens d'ouvrir la Porte, ou se faufiler discrètement à l'extérieur.

La présence d'un Guide parmi le groupe serait un plus s'ils comptent survivre à cette aventure.



Les *Flagelleurs Mentaux* forment une race singulière ; aberration issue de la magie, ces créatures vivent pour elle et n'ont de cesse d'étendre leurs connaissances impies.

D'aspect répugnant, ils suscitent au mieux la méfiance, au pire la peur chez les autres espèces, et pour cause puisqu'ils possèdent des pouvoirs psioniques défiant l'imagination.

Leur mode de reproduction passe par la capture d'un hôte et l'implantation d'une larve qui finit par prendre totalement le contrôle de l'hôte.

Leurs cités des profondeurs sont entretenues par des esclaves, généralement sous le joug d'un contrôle mental permanent.

On comprend que les Nains de la Cité se méfient de ces monstres et évitent tout contact.

Les *Illiliths* (autre nom pour les *Flagelleurs*) maîtrisent un mode de déplacement particulier : le voyage planaire.

Grâce à des nefs propulsées par une magie étrange, les *Illiliths* sont capables de naviguer entre les mondes et les plans, parcourant ainsi des distances inimaginables et franchissent n'importe quel obstacle.

Depuis longtemps les autres races jaloussent ces artefacts *techomantiques* et tentent de s'approprier le secret de leurs fonctionnements.

Par un heureux hasard, la grotte abritant la Cité de la Machine a toujours échappé à la vue psionique des *Flagelleurs Mentaux* et leurs nefs semblent incapables de franchir les limites de la cité ; peut-être est-ce un effet de la Machine.

Flagelleur Mental (Illilith)

Compétences : Attaque : +2 Défense : +1 Arts : +5 Pouvoirs Psi : +5
Erudition : +8 Sauvegarde : +4 (magie) Points de Vie : 30

Armure : tunique de cuir rehaussée de pièces de métal noir (3)

Armes : Dague (1d6), Déflagration mentale (2d6)

POURQUOI LES ILLILITHS N'ONT-ILS JAMAIS ATTAQUÉ LA CITÉ DES NAINS ?

La Machine n'est pour rien dans le fait que les *Flagelleurs Mentaux* n'aient pas déjà assailli la Cité des Nains. Et il n'y a pas de barrière magique invisible qui protège la Cité.

Le fait est nettement plus simple et pragmatique ; les nains Mineurs extraient entre autres choses de l'améthyste, une roche précieuse qui est soi-disant nécessaire au fonctionnement de la Machine. Il n'en est rien. L'améthyste extraite par les Nains est vendue secrètement aux *Illiliths* par l'entremise d'un groupe de nains, une société secrète baptisée la *Cellule Obscure*.

Les Nains de la *Cellule Obscure* entretiennent discrètement cette relation contre-nature avec les *Flagelleurs Mentaux* pour d'une part préserver la cité (seuls les nains ont le savoir-faire pour extraire l'améthyste) et d'autre part tenter de découvrir les secrets occultes des *Illiliths*.

QUARTIER DES ARMURIERS (4)

Il est sans doute inutile de vanter le savoir-faire et la qualité des armes produites par les Nains Armuriers. S'appuyant sur une qualité d'acier irréprochable (merci les Forgerons), les Armuriers conçoivent et fabriquent les meilleures armes du monde souterrain.

Outre les armes blanches (épée, hache, lance) et les armes de tir et de jet classiques (arc, arbalète), les Nains Armuriers sont passés maître dans l'art de la fabrication de mousquets.

Ces armes à feu sont véritablement révolutionnaires et offrent au tireur une précision et une puissance de tir jusqu'ici inégalées.

Le Mousquet (ou Arquebuse) a une cadence de tir d'un coup tous les 2 rounds. Le premier round est consacré au chargement de l'arme, le second à la visée et au tir.

La puissance de tir est de 4d6, soit largement plus que n'importe quel arme connue.

Elle perce les armures de cuir et de métal mais reste moins efficace contre les cotes de mailles (on divise le score de dommages par deux).

A courte portée, un tir d'Arquebuse brise le bois et la brique mais reste inefficace contre la pierre et le sable (sacs de sable). Les projectiles ricochent contre la pierre ou sont ralentis voir arrêtés par le sable.

Les projectiles sont de plusieurs types : balle unique ou mitraille de plomb selon l'effet voulu et la nature de l'ennemi.

LES BAS-FONDS (5)

Les Bas-Fonds forment le quartier des divertissements ; les Nains sont des joueurs et des parieurs invétérés. Tripots et tavernes se partagent l'espace avec les arènes de combat.

Les Nains ont inventé de nombreux jeux de cartes pour gagner et perdre leur argent.

Il y a aussi les jeux de hasard ; que ce soit en lançant les dés ou en misant sur le *Catagon* le plus rapide, les Nains adorent parier.

Autre distraction des Nains : les combats.

Plusieurs arènes proposent des affrontements et des paris. Les Nains Gladiateurs ont un statut spécial dans la communauté naine. S'ils gagnent, on les adule telles des divinités de la guerre. S'ils perdent, on les envoie comme *volontaire* dans les mines pour la chasse aux *Enlaceurs*. Être gladiateur à *Nidavellir* est assez risqué mais les vainqueurs empochent un pourcentage non négligeable des gains ; les gladiateurs assez riches se retirent et deviennent entraîneurs ou organisateurs de combat. Le Clan des Gardiens engage également parmi les meilleurs Gladiateurs pour étoffer ses rangs.

Dernier loisir des Nains : **la bière**.

Les Bas-Fonds comptent un grand nombre de brasserie. Aucune fête possible sans bière. Les Nains mettent un point d'honneur à brasser les meilleurs breuvages, les bières les plus brunes et les plus mousseuses.

On dit que la Machine pourrait fonctionner avec de la bière naine à la place de l'huile noire.

L'ANCIEN QUARTIER DES MAGES (6)

Ce quartier a été abandonné il y a plusieurs générations lorsque les Nains Magiciens ont choisi de se spécialiser dans la Mécanomancie et la Technomancie, délaissant les autres formes de magie qu'ils trouvaient inutiles pour l'entretien de la Machine.

Aujourd'hui il ne reste que quelques mages nains, considérés comme des originaux par leurs paires ; ils occupent quelques bâtisses éparpillés dans le quartier désaffecté.

Ces rares mages forment un petit groupe qui continue à entretenir l'art magique et à fabriquer des parchemins de soins et des objets magiques mineures.

Certains d'entre eux font partie de la *Cellule Obscure* et aspirent à découvrir les sombres secrets de la magie pernicieuse des *Illiliths*.

LA FORTERESSE DES GARDIENS (9)

Les Gardiens ont la charge de la défense et de la sécurité de la Cité.

Les membres du clan sont essentiellement des Mercenaires, certains recrutés parmi les Gladiateurs des Bas-Fonds, d'autres héritiers de familles guerrières naines.

La Forteresse des Gardiens s'élève sur un îlot au nord ouest de la Cité.

L'unique accès est le Pont des Épées, imposante arche enjambant un large canal.

Les Gardiens forment l'élite guerrière de la Cité.

Ce sont eux qui doivent défendre la Cité en cas d'attaque.

Depuis la Grande Panne, ils ont pris l'initiative de fermer les issues de la ville et d'organiser des patrouilles dans les rues maintenant plongées dans l'obscurité.

Certains parmi le Clan des Rouages estiment que les Gardiens ont profité de la Panne pour imposer leur loi martiale aux autres clans et craignent un coup d'état de la part de **Torrir**, le chef des Gardiens.

Le fait est que les Gardiens commencent à tout contrôler dans la Cité : les points d'accès, les abords de la Machine, les entrées dans différents quartiers, les rues par des patrouilles régulières (à défaut d'être efficaces)

La fuite du Vénérable Mécanos (caché dans les caves du quartier des Forgerons) donne du grain à moudre à Torriri qui n'hésite pas à crier haut et fort que les Mécanomanciens ne sont que des charlatans et que la Machine ne redémarrera jamais

Pour lui, il est temps que les nains reprennent les armes et partent à la conquête de nouvelles terres au lieu de se laisser mourir de faim dans le noir en attendant que les "magiciens de pacotille" trouvent une hypothétique solution. **Torriri** et les PJs seront adversaires MAIS les Pjs ne devront pas oublier que les Gardiens sont des nains comme eux.



LE QUARTIER DES FABRIQUES (10)

Véritable centre industriels de la Cité, le quartier des Fabriques regroupe tous les artisans qui ne sont ni des Armuriers ni des Forgerons.

On trouve ici des boutiques où on peut acheter toutes les fournitures usuelles : vêtements, couvertures et draps, lampes, sacs à dos, bonnets et écharpes, gants et moufles, bottes et chaussons, nourriture et rations, gourdes et outres, tentes et abris pliants, parchemins, encre et stylets, champignons à fumer et pipes, etc.

On peut aussi y déguster d'étranges artefacts rapportés par des expéditions dans les cavernes et les grottes lointaines (quand les Gardiens daignent laisser passer les candidats explorateurs)

LE QUARTIER DU PORT (11)

Jadis, avant la pollution, la Cité était en partie nourrie par le produit de la pêche dans la Grande Eau. On faisait aussi du commerce par bateau avec les *Duergars* qui vivaient de l'autre côté de la Grande Eau.

Aujourd'hui ne vivent dans la Grande Eau que les Tentacules Sombres et les Crabes Charognards, quand il ne s'agit pas de poissons mutants des profondeurs.

Les *Duergars* ont déserté les pontons de l'autre côté de l'Eau et le commerce a cessé.

Le Quartier du Port est à l'abandon ; les bateaux attendent au bout des pontons, sans grand espoir de reprendre un jour le chemin des flots noirs.

Les rares embarcations qui sillonnent encore la Grande Eau sont les radeaux des Gardiens qui surveillent le port et qui assurent la protection de la plateforme de pompage de l'huile noire.

Crabe(s) Charognard(s)

Aptitudes: Attaque : +3 Défense : +6
Armure : Carapace épaisse (6) Points de Vie : 25
Armes : Pinces (1d6)

Les Crabes Charognards rôdent sur les hauts-fonds et dans les roches proches du rivage. Ils attaquent en groupe de 4 ou 5 individus et peuvent se montrer coriaces tant qu'ils sont en nombre ; ils prennent la fuite en cas de trop grande résistance. Ils essaieront toujours de saisir leur proie et de l'entraîner sous l'eau pour la découper en morceaux à loisirs.

La chair du Crabe Charognard est devenu un met de choix depuis la disparition du poisson dans la Grande Eau.

Malgré la dangerosité d'un tel métier, des nains s'improvisent chasseurs de crabes et traquent les crustacés dans les rivages rocheux qui s'étirent au sud de la Grande Eau.

Chaque lieu décrit dans ces pages sont autant de possibilités d'aventures et de péripéties. A vous de vous en inspirer et de les adapter au besoin à votre groupe de joueurs. Certains aimeront explorer les tunnels sombres des mines tandis que d'autres voudront s'essayer au dangereux métier de Gladiateur des Bas-Fonds ou chasseur de Crabes-Charognards...

LA STATION DE POMPAGE DE L'HUILE NOIRE (12)

L'huile noire est un des carburants de la Machine : il s'agit d'un élément liquide, noir et huileux qui s'enflamme aisément et répand une odeur âcre et fétide.

L'exploitation de cette huile noire a eu pour conséquence une pollution sans précédent des eaux de la Cité et la mort de la majorité de la faune aquatique.

Seuls survivent encore les Crabes Charognards et les Tentacules Sombres.

Depuis la Grande Panne, les Gardiens ont pris position autour de la Pompe (sur des radeaux) et sur l'unique route-pont menant à la structure.

Officiellement ils craignent des sabotages mais il est clair que les Gardiens assurent leur position dans la Cité par le contrôle d'éléments névralgiques.

Les Tentacules Sombres

Monstre aquatique par excellence, les Tentacules Sombres sont en fait des calmars des lacs souterrains ayant subi une mutation causée par la pollution de la Grande Eau.

Ils semblent apprécier les eaux huileuses autour de la Pompe et près de l'estuaire du canal principal de la Cité.

Aptitudes: Attaque : +2 Défense : +2 Points de Vie : 30
Armure : Peau huileuse et glissante (2)
Armes : Tentacules (1d6), Bec (morsure) (3d6)

Le mode de combat des Tentacules Sombres est le suivant : saisir ses proies, les enrouler dans ses tentacules et les acheminer vers une gueule en forme de bec particulièrement coupante. A noter que les Tentacules Noires craignent le feu. En effet, à cause de la pollution, leur sang est saturé d'huile noire, inflammable.

LA RETRAITE DE L'ANCIEN (7)

Dernier lieu important de la Cité, en dehors au nord, sur les rives de la Grande Eau, la retraite de *l'Ancien*. Cet endroit n'est accessible que par voie d'eau ou en empruntant un sentier escarpé et dangereux qui long les falaises qui forment le rivage de ce côté du lac souterrain.

L'Ancien est le doyen des *Mécanomanciens* ; figure respectable et respecté, il a décidé un jour il y a de nombreux cycles de quitter la cité et de se retirer là-bas, dans un ancien fortin nain à l'abandon. On ne l'a plus revu depuis.

D'après le *Vénérable*, *l'Ancien* aurait la solution pour redémarrer la Machine mais nul ne sait s'il est encore en vie et s'il acceptera d'aider les Nains de la Cité.

D'ailleurs, pourquoi a-t-il si soudainement quitté la Cité il y a de nombreux cycles ? Avait-il pressenti l'arrêt de la Machine ? En serait-il la cause ou la solution ?

Les PJs devront se rendre là-bas pour le savoir.

Vous avez maintenant une idée générale de ce qu'est la Cité des Nains et de son histoire récente. L'enjeu est de taille puisqu'il faut redémarrer la Machine à tout prix. Les ennemis et les obstacles sont nombreux. La première étape est la Retraite de *l'Ancien* (à suivre)