

Le labyrinthe d'Helogor

Synopsis (réservé au MJ)

Il a existé, en un temps assez reculé et durant une période très courte, un puissant mage du nom d'Helogor. Ce mage, au pouvoir indiscutable, avait développé de nombreux sortilèges d'altération du temps. Il était fasciné par l'écoulement du temps et sa mesure, il en avait fait sa passion, son métier, sa source d'inspiration et de motivation. Il était tellement obsédé par le temps qu'il finit, dans un délire mégalomane typique des mages de grand pouvoir, par estimer qu'il était en réalité une divinité, maîtresse du temps et dominant l'éternité.

Grâce à ses immenses pouvoirs, il rassembla une certaine quantité de personnes crédules, qui virent en lui un véritable dieu. On le nomma Helogor, dieu du temps, des horloges et de l'éternité.

Son orgueil grandissant chaque jour un peu plus finit même par toucher les dieux, agacés qu'on puisse se comparer à eux avec des pouvoirs, certes fabuleux, mais loin d'atteindre le centième du pouvoir d'un véritable dieu. On ne sait pas réellement par l'intervention de quelle divinité, mais Helogor finit un jour par être victime d'une punition divine sous la forme d'une tempête de foudre combinée à un séisme, une pluie de flammes et une invasion de cochenilles berserk, le tout concentré sur une surface de dix mètres carrés.

Le « culte » d'Helogor prit donc fin à peine quelques années après son avènement, ce qui explique la méconnaissance de l'évènement qui n'a pas eu le temps de toucher une part trop importante de la population.

Toutefois, avant son éradication, il avait fait ériger un labyrinthe imposant pour y entreposer des objets précieux. Dans l'esprit des fanatiques exaltés, ce lieu est devenu après sa mort un « temple maudit recelant les dernières reliques du dieu des dieux ».

Ce labyrinthe peuplé de créatures dangereuses et éternelles (grâce à un sort d'altération temporelle) est bourré de pièges et d'énigmes torçues (on suppose qu'Helogor avait prévu d'y envoyer quelques uns de ses « fidèles » pour « tester leur foi/courage/esprit/loyauté/valeur... »), (C'est à dire s'offrir un joli spectacle tout en repérant les quelques éléments d'exception)

Nos aventuriers vont donc être envoyés dans ce lieu à haut risque pour y récupérer une « relique » pour quelques illuminés prêchant le « retour d'Helogor sur la terre de Fangh ».

Situation initiale

Comment démarrer la quête ?

Les aventuriers entrent en contact avec trois hommes de grande taille vêtus de longues robes à capuche ornées d'un motif de sablier (les cultistes viennent les chercher d'eux même ou les aventuriers les rencontrent suite à une annonce, par exemple). Ces trois individus leur annoncent qu'ils sont les prophètes de la renaissance d'Helogor. Ils parlent constamment à voix basse, sur un ton de conspirateurs et semblent se méfier de tout. Ils pensent que le monde veut empêcher le retour de leur dieu bien aimé et ne veulent pas se faire remarquer.

La quête :

Les cultistes encapuchonnés expliquent brièvement aux aventuriers qu'ils ont besoin de leur aide pour récupérer une précieuse relique dans un ancien temple labyrinthique (un sablier d'or rempli de poudre de cristal). Ils leur proposent pour ce travail une juteuse récompense de 1000 pièces d'or à se partager. Le temple se situe au Sud-Est de Valtordu, dans les petites montagnes à l'ouest de la forêt de Groinsale. Ils leur fournissent un plan montrant l'allure générale de la configuration des pièces du temple (sans les passages secrets bien sur).

Déroulement de la mission

Le voyage jusqu'au temple

Le temple étant situé au milieu de nulle part, le trajet est assez long, c'est donc l'occasion de faire vivre un début d'aventure à vos joueurs. Une petite attaque surprise de brigands, quelques jets d'orientation... Ce ne sont pas les difficultés qui manquent étant donné que le voyage durera forcément plusieurs jours (gérez bien le défilement du temps)

Le labyrinthe

Le labyrinthe n'est pas difficile par la configuration de ses salles, mais par la manière dont il faut les traverser. Pour parvenir à la relique, les aventuriers devront se repérer dans les lieux grâce à l'aide d'une énigme gravée dans toutes les salles du temple :

Vous êtes ici dans un lieu soumis au pouvoir d'Helogor, dieu du temps, des horloges et de l'éternité.

Sachez qu'en ces lieux, Helogor a décrété que le matin n'aurait jamais lieu.

Sachez que le temps ne s'écoule que dans un sens, et que si vous tentez d'aller à son encontre, vous encourrez la fureur d'Helogor.

Sachez que si vous commettez l'outrage de rejoindre le lieu où le temps ne passe jamais, votre vie cessera elle aussi bien vite de défiler, car nul ne peut échapper à l'emprise du temps.

Sachez enfin que si vous êtes ici pour prouver votre allégeance au dieu de l'éternité, il vous faudra rejoindre son cœur en montrant votre bravoure.

Pour cela il vous faudra explorer d'abord le début de la nuit, avant de la traverser pour atteindre l'éblouissante clarté du moment de l'apogée de l'astre du jour.

Si vous en êtes digne, vous pourrez alors entrer sur la voie de l'éveil, qui vous mènera droit au cœur, porteur de la magnificence de notre divin seigneur.

[Explication de l'énigme à destination du MJ :

-La logique du labyrinthe est qu'il faut considérer le bâtiment comme le cadran d'une horloge. Chaque salle correspondant à une heure (salle 1=18h, salle 4=21h) de l'après-midi (« le matin n'a jamais lieu »).

-La salle centrale est une salle extrêmement dangereuse, elle correspondrait sur un cadran à l'axe des aiguilles, c'est-à-dire l'endroit où « le temps ne passe pas ». L'avertissement contenu dans l'énigme se traduit concrètement par une forte quantité de monstres sanguinaires et puissants concentrés dans cette salle.

-Les portes menant ailleurs qu'au centre du labyrinthe sont piégées si on les ouvre par le mauvais côté (en se déplaçant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre : « le temps ne passe que dans un sens »). Un aventurier ouvrant une porte dans la mauvaise direction sera victime, après ouverture de la porte, d'une violente électrocution (2D6 de dommages sans tenir compte des protections non magiques)

-Le trajet annoncé par l'énigme est le suivant :

*Trouver la salle secrète entre les salles 4 et 6 (entre 21h et 22h30=le début de la nuit) pour y trouver une clé

*Se rendre à la salle 7 (l'apogée de l'astre du jour =midi)

*Trouver le passage secret s'ouvrant avec la clé]

Descriptif de l'intégralité du labyrinthe :

Entrée : L'entrée est une vaste pièce vide aux murs de pierre recouverts de gravures représentant « l'ascension d'Helogor » et toutes les périodes de son « règne divin ». Une imposante et épaisse porte de métal ouvragé orné de motifs représentant des sabliers couchés, symbolisant le signe de l'infini, perce le mur du fond. Elle est fermée et ne présente pas de serrure apparente. Au dessus de la porte, en langage runique ancien, est écrite la devise des fidèles d'Helogor : « dans le temps nous naissons, la course du temps nous suivons, au temps nous nous soumettons, pour notre existence entière, vers l'infini et au-delà ». La lecture à voix haute de cette phrase provoque l'ouverture de la porte, mais aussi la fermeture et le verrouillage de la porte d'entrée.

Salle 1 : Les pierres de cette salle sont légèrement plus sombres. Les trois portes sont ornées du même motif que celui décrit précédemment. Elles présentent toutes des poignées d'argent, et pas de serrure. Elles s'ouvrent sans difficulté. Sur le plafond de la salle est inscrite l'énigme principale. Sur les murs on retrouve plusieurs fois un motif représentant un cadran d'horloge très stylisé (peut servir d'indice pour l'énigme). A l'entrée des joueurs dans cette salle, un petit groupe de gobelins à moitié zombis les attaque. Il n'y a aucune complication pour ouvrir les portes, à part les effets déjà décrits par le fonctionnement du labyrinthe.

Salle 2 : Cette salle est habitée par quelques goules. L'ouverture de la porte dans le sens interdit provoque, en plus de l'électrocution, l'exécution d'un étrange maléfice qui entoure les goules d'une étrange aura, qui leur confère une plus grande férocité (AT+3, dégâts +2)

Salle 3 : La porte d'entrée à cette salle, toujours ornée du motif commun, est bloquée. Pour la débloquer, il faut répondre à la question suivante, qui retentit d'une voix éthérée lorsqu'un aventurier touche la porte : « qui est le plus grand des dieux ? » (La réponse

attendue étant bien sûr Helogor). Une mauvaise réponse provoquera la projection d'un nuage de poison (1D6 dégâts ignorant l'armure à tout le groupe)

La salle est, dans sa présentation, identique à la précédente (symboles sur les portes et murs, énigme au plafond...). La porte vers la suite du labyrinthe est surmontée d'une énigme gravée dans la pierre : « Il est ce qui est de plus court, mais aussi ce qui est de plus long. Il dévore tout ce qui est insignifiant, et grandit tout ce qui en vaut la peine. Qui est-il ? » (Réponse=Le temps). Si les aventuriers donnent plus de quatre mauvaises réponses, une trappe s'ouvre dans le plafond et provoque la chute d'une masse grouillante de rats zombis. La porte ne s'ouvre qu'une fois l'énigme résolue. Les rats ne tombent qu'une fois...

Salle 4 : Les pierres sont sombres dans cette pièce. A part ça, la décoration est exactement la même. Cette salle est vide mais plongée dans l'obscurité. Il n'y a qu'une seule faible source de lumière dans la salle : le symbole ornant la porte menant à la salle centrale luit dans le noir. La porte allant dans la bonne direction présente cette fois-ci une serrure et est verrouillée. Sa serrure est complexe mais pas inviolable. La porte par contre est extrêmement solide. La clé est cachée entre deux pierres légèrement descellées du mur de gauche.

Salle 5 : Cette salle est totalement vide, mais on peut y voir d'étranges tâches ressemblant à des traces de sang. Si les aventuriers sont entrés par la mauvaise porte, ils entendent immédiatement un dé clic retentissant. Trente secondes plus tard, douze caches dans les murs s'ouvrent et un sortilège de « lame d'énergie volante à trajectoire aléatoire » part de chacune. Les lames disparaissent uniquement lorsqu'elles ont atteint quelque chose (elles ne peuvent pas toucher les murs). Elles causent aux personnes touchées 1D6+5 de dommages. Elles peuvent être esquivées ou parées (ce qui les fait disparaître), avec un malus étant donné leur vitesse élevée.

Salle 6 : La porte d'entrée de la salle est ornée, en plus du symbole habituel, d'une inscription runique, qu'on peut traduire par « disciple intelligent, la clé de l'énigme est en ta possession ». Elle s'ouvre sans difficulté.

La salle est faite de pierre noire, couverte des motifs habituels du labyrinthe. Elle est habitée par quelques orques d'élite, parfaitement conservés grâce à un sort d'altération temporelle de grande qualité (pour une fois).

La porte menant à la suite possède trois serrures alignées horizontalement, dans lesquelles sont déjà engagées des clés. Au dessus des serrures est gravé sur la porte :

123

231

[Explication : la seule combinaison restante avec ces 3 chiffres en ne réutilisant pas les emplacements qu'ils ont déjà occupés est 312. Ces chiffres correspondent à l'ordre dans lequel il faut tourner les clés (donc d'abord la troisième, puis la première et finalement la seconde)]

Si les aventuriers tournent les clés dans le mauvais ordre, l'ouverture de la porte déclenche une décharge électrique à travers les clés, la ou les personnes en contact subissent 1D6 dommages ignorant l'armure.

Salle 7 : La porte d'entrée à cette salle se referme d'elle-même après que les aventuriers l'aient franchie (la rouvrir entraînera donc la décharge habituelle des portes ouvertes dans la mauvaise direction). Les pierres de cette salle sont presque blanches et, en plus des symboles habituels, la salle comporte trois grandes statues représentant des sabliers. La première est en or et sertie de diamants. La seconde est faite d'argent et couverte de pierres précieuses rayonnantes. La dernière semble s'être beaucoup dégradée, sa surface est couverte de rouille et de mousse, et la moitié de la statue semble être tombée en miettes. Sur le mur derrière les statues est écrit *Seul celui qui obéit au temps vous conduira à son cœur. A son pied se trouve la solution.* A la base de chaque statue se trouve une petite fente de la forme d'une serrure, se déverrouillant avec la clé prise sur le troll. Les trois provoquent le déplacement de leurs statues respectives, laissant place à une voie souterraine s'enfonçant dans les profondeurs. Celles des statues d'or et d'argent mènent, après une centaine de mètres, à des culs-de-sac, et se referment d'elles même, emmurant définitivement les aventuriers (du moins en théorie, ils peuvent s'en sortir avec une série d'épreuves de force mais les statues sont très lourdes).

La voie souterraine sous la statue abimée mène à la voie de l'éveil. A son entrée, un message lumineux dans le mur dit : *Vous allez maintenant rejoindre le cœur, si vous parvenez à vaincre le champion, il sera votre.*

Salle 8 : Si les aventuriers entrent dans cette pièce dans le bon sens, il ne se passe strictement rien. S'ils ont ouvert la porte dans le sens interdit, un pan du mur s'enfonce dans le sol et une bande d'orques morts-vivants passe à l'attaque.

Salle 9 : Cette salle est la salle interdite du labyrinthe. Toutes les pierres y sont de couleur rouge. C'est la seule salle où on ne trouve aucune inscription sur les murs ou les portes. Sitôt la porte franchie, elle se referme et se verrouille (elle ne peut être rouverte qu'en l'enfonçant et est très solide). A ce moment, une véritable pluie de flèches s'abat, partant de tous les murs et du plafond de la pièce, en direction de la porte. Chaque aventurier subit 6D6 dégâts (réduits par l'armure). On trouve dans la pièce un grand nombre de spectres insensibles aux attaques physiques.

Salle cachée : La porte menant au couloir s'ouvre en appuyant sur une petite pierre en face de la porte, qui a plus ou moins la forme d'un sablier. La porte menant du couloir à la pièce elle-même n'est ni fermée ni piégée. A l'intérieur de la pièce se trouve un imposant

troll, dont le bras gauche est cadavérique, pourri et rongé par diverses vermines. C'est également le cas de son œil gauche et de son oreille gauche, dont il ne reste pas grand chose. Il porte une clé à son cou et est armé d'une immense épée dentelée.

Passage secret (voie de l'éveil) : La voie de l'éveil est constituée d'un long couloir s'enfonçant à une vingtaine de mètres de profondeur. Tout est entièrement fait de pierre sombre, ce qui rend le passage vraiment obscur, même lorsqu'il est éclairé. Le couloir est coupé par une vaste pièce : la chambre du gardien. Elle est aussi sombre que le reste du couloir et traversée de courants d'air glacés sortis de nulle part. Sur les murs, à droite comme à gauche, s'étalent d'imposantes étagères, entièrement remplies d'ouvrages écrits par Helogor lui-même, et traitant, de manière extrêmement alambiquée, de la nature du temps et de son pouvoir. La pièce est occupée par la plus belle réussite du mage : le golem-horloge d'acier. La créature est bien plus rapide qu'un golem de fer classique, est totalement nyctalope, possède des lames très affûtées au bout des bras et a, en plus, un véritable cadran d'horloge luxueux, avec des aiguilles — arrêtées — en or et une pierre précieuse à chaque heure, sur le torse.

Le golem est insensible aux armes tranchantes et à peine affecté par les autres attaques, physiques ou magiques. Il est doué d'une force titanesque et ne ressent pas la douleur. Les aventuriers ne pourront, à priori, pas le vaincre avec des méthodes classiques.

Il leur reste divers moyens de le mettre hors service :

-Lui renverser les énormes étagères dessus peut permettre de l'immobiliser (pas trop longtemps cependant)

-Le golem possède trois yeux rougeoyants. Les attaques aux yeux ne sont pas réduites par son armure. Ses yeux se ferment lorsqu'ils sont crevés, les paupières sont faites du même métal que son corps, il n'est donc plus possible de lui infliger des dommages par là. Si le golem est rendu aveugle, il continue de frapper au hasard, mais étant donné que la vue est son seul sens, il n'est plus réellement dangereux.

-L'horloge sur le torse de la créature est protégée par une fine couche d'une pierre précieuse étrange, totalement transparente et plutôt solide. Si elle est détruite, il est possible d'atteindre les aiguilles. Si un aventurier a l'idée de les tourner pour « faire avancer l'heure », les aiguilles se mettent à tourner à toute vitesse et le golem est rattrapé par le temps : il rouille, perd des pièces et s'effondre au sol.

La porte menant à la salle du trésor est fermée à clef, elle est solide et difficile à crocheter. La clef se trouve à l'intérieur de la tête du golem. Il est possible de l'enfoncer ou de la forcer mais cela demandera du temps (qu'il est difficile d'obtenir sans mettre le golem hors service).

Chambre au trésor : C'est une vaste pièce rectangulaire éclairée par un sortilège persistant, le symbole du sablier couché est incrusté sous forme de plaques d'or, dans le mur du fond. Les murs de la pièce sont de couleur claire, il y a dans la pièce une multitude d'objets de valeur.

À gauche, contre le mur, se trouvent trois coffres verrouillés. Au dessus d'eux, sur le mur est écrit « prononcez les trois mots ». Il faut donner les trois mots du culte d'Helogor : temps, horloge et éternité. Pour chaque mot, un coffre s'ouvrira.

Le premier contient 500 pièces d'or. Le second contient une dizaine de potions mineures diverses. Le troisième contient un court bâton de bois curieusement tordu. Il s'agit du sceptre d'Helogor, il n'a aucune aura magique et ne semble pas avoir de valeur. Cependant, les cultistes seront prêts à payer le double du salaire prévu pour l'obtenir en plus de la relique demandée.

Au centre de la salle se trouve une grande table, sur laquelle est disposé du matériel alchimique et magique : fioles, ingrédients rares...

Au fond à droite, sur une sorte de piédestal, se trouve la relique. Quand les aventuriers s'en emparent, le sol se met à trembler. En quelques minutes la salle s'effondre et provoque ensuite l'effondrement de toute la voie souterraine en une dizaine de minutes.

(Les aventuriers doivent donc rapidement quitter les souterrains. Si le golem n'a pas été détruit, il est toujours là, s'il était immobilisé il est libéré.)

Récompenses et expérience

À leur retour, un cultiste attend à l'entrée de la ville d'où ils sont partis (ils se sont relayés pour ne pas manquer les aventuriers). S'ils n'ont ramené que la relique, il les paye immédiatement. S'ils ont aussi ramené le sceptre, il les fait patienter à la taverne le temps d'aller chercher de l'or supplémentaire. Il leur donne le salaire prévu, doublé s'ils ont le sceptre (soit 2000 pièces d'or).

Je conseille un total de points d'expérience entre 50 et 120, selon le degré de réussite de la mission.