



La Citadelle du silence

lundi 24 août 2009

Les Limbes, citadelle du silence et des âmes perdues

Prêtresse de Stoksox et nécromancienne, Marga, une humaine, a fuit la corruption et les ténèbres pourchassée par ses frères humaines et quelques lutins corrompus vers la citadelle d'un Seigneur dont on a aujourd'hui perdu le nom. Elle y a trouvé refuge mais le Seigneur abusa d'elle, lui coupa la langue et les mains puis la jeta presque morte dans les oubliettes.

Malgré tout elle avait gardé sur elle un fragment de la pierre de Stoksox. Ce fragment ne devait pas tomber entre les mains de ses ennemis et pour s'en assurer que même morte cela ne se produirait pas, elle jeta un sort, son dernier : un terrible tremblement de terre, suivi d'un effondrement de la colline et d'une coulée de boue scella le destin du château et de ses habitants. Stoksox qui l'entendit réveilla les esprits récemment décédés entre les murs de la forteresse pour protéger l'éclat d'améthyste et la dépouille de sa prêtresse.

La citadelle fut oubliée de tous et ce n'est que quelques siècles plus tard qu'un groupe itinérant en trouva une entrée et explora le donjon. Ces gens étaient des nains du culte de Forgos, perdu et sans guide à la recherche de la cité de pierre des métamorphes. Ils s'y cloîtrèrent pendant de nombreuses années, excavant les parties principales du château, creusant de nouvelles salles et découvrant une rivière souterraine. Descendant jusqu'aux caves, ils arrivèrent aux oubliettes.

Ce qui advint d'eux reste un mystère. Mais le secret de la cité de pierre et de cet endroit se perdit avec. Lorsque d'autres nains les retrouvèrent, les traces

trouvées sur les murs les effrayèrent tellement qu'ils condamnèrent les lieux avant de partir.

Le temps passa et des bandits fuyant les cultes de l'Ordre en Septrion trouvèrent refuges dans la citadelle. Parmi eux Sophia la Folle et Démétrius le Curieux, mage recherché par le culte d'Arkhan. Tous deux furent transformés par la sérénité sépulcrale des lieux. Ils y fondèrent une dynastie mystique qui règne encore sur la région, certes pillant les marchands, mais aussi en servant de refuge aux miséreux, aux fuyards et autres larrons cherchant à revendre le fruit de leur larcins. La forteresse est devenue le premier et unique marché noir du royaume de Septrion.

Les limbes, on y murmure les secrets et on n'y parle presque jamais. Seules les âmes perdues du Septrion y échouent. C'est souvent leur dernière demeure.

Le chemin de la perdition

La citadelle enfouie est placée au cœur du Septrion loin de toute voie commerciale, dans les étendues montagneuses seulement fréquentée par les Klotians et les animaux sauvages. Ces terres ne sont jamais revendiquées car maudites. On y attribue à tort la légende du silence à la présence de Banshees, les serviteurs féériques de Skarr'den, mais la plupart des gens de la pègre connaissent son existence. Pour s'y rendre il faut cependant être parrainé, avoir une bonne raison d'y aller (une marchandise précieuse, une mission, une offre particulière). Des guides silencieux contactés par une des deux guildes de voleurs/assassins sont envoyés auprès de ceux qui désirent faire le voyage. Une fois des bandits ont tenté d'usurper le trône et leurs cris, dit-on, sont les seuls qui résonnent



encore dans les profondeurs des limbes. Une fois non loin de la citadelle, le guide explique rituellement les règles des lieux, C'est règle ont lieu d'être uniquement en dehors de ce qu'on appelle la Tour.

- On ne parle que par nécessité, les bavards ont la langue tranchée.
- On ne jure pas, on ne blasphème par, les incroyants ont l'âme arrachées.
- On ne combat pas, sauf dans des lieux prévus à cet effet. Les idiots sont tués.
- On obéit toujours aux sœurs du silence, les descendantes de Sophia et Démétrius, mais aussi les gardiennes de la sérénité et pérennité des lieux.
- On ne doit jamais parler des Limbes ou de son emplacement. La fin du voyage se fait de nuit, les yeux bandés et dans le silence.

Le monde du Chaos

Décrire un tel lieu est inutile, il y a trop de pièces, de salles, de chambres et de couloirs et ce n'est pas l'objet de cette aide. Quelques lieux devraient pourtant être visités par des joueurs aussi il incombe aux meneurs de préparer ces derniers. Pour les aider voici quelques généralités.

L'éclairage est assuré par une herbe qui se consume très lentement dans de petits encensoirs en forme de bol accrochés aux murs à intervalle régulier mais également par des champignons phosphorescents dans certains couloirs, les baignant dans une lumière douce et bleue. Les flammes sont proscrites, les champignons réagissant mal à la chaleur et diffusant des gaz toxiques.

Des sections plus basses de la citadelle n'ont aucune source de lumière et sont plongées dans le noir le plus total. C'est le domaine des Sœurs du Silence qui n'interviendront pas si un quidam s'y perd et y péri.

Dans ce lieu de Chaos et de Ténèbres, il n'y a qu'une Loi, celle de ces Sœurs du Silence, généralement des jeunes filles recueillies ou vendues comme esclave par des arrivants qui sont

ensuite adoptées et élevées. Certains des Sœurs sont les véritables descendantes du premier couple dirigeant. Elles peuvent reconnaître une personne mieux à sa voix qu'à son visage. De même, elles se battent aussi bien dans le noir qu'en pleine lumière. Elle parlent le moins possible dans la citadelle et dorment dans des pièces très simples. Elles n'ont pas de religion mais interdisent le blasphème quel qu'il soit. Plusieurs légendes courent à leur sujet sans jamais avoir été vérifiée ou démontrée. Elles prennent 1 à 10% sur chaque transaction. Enfreindre la loi dans le domaine des transactions c'est risquer le pilori au mieux, la torture au pire. A la tête de cette citadelle, un couple toujours dénommé Sophia et Démétrius. L'un d'eux est un mage certainement puisque les portes de la citadelle sont masquées par la magie à l'extérieure. Ils décident de l'ouverture des portes et du marché à leur guise. Ils vivent dans la partie principale de la citadelle. Les rumeurs aussi vont bon train à leur sujet et on les dit sans âge.

Tout ce petit monde vit dans 5 parties principales de la citadelle :

1. La tour : Composée de 7 étages et d'un gigantesque escalier en colimaçon, on y troque et vend. Le seul endroit où l'on peut parler librement (par murmure) et mais sans jamais jurer. La porte paraît être une paroi rocheuse de l'extérieure. Le troisième étage en partant du haut fait office de salle de torture et de punition. Un échafaud, un gibet, un pilori, une bassine de noyade, tout y est.

2. Le marché et les entrepôts : se trouve à l'ancien niveau du sol. C'est la plus grande des salles aux proportions de géants. Les charrettes et importants convois y viennent déposer leur stock. On y vend en gros mais en silence. Seuls des voleurs avertis du langage des signes d'une des grandes guildes peuvent y acheter et y vendre. Trois cantines et dortoirs font office d'auberge, même si les visiteurs ne s'y attardent jamais.

3. Le quartier des nains : S'étend un peu partout. Les sœurs du silence y vivent et y communient avec les esprits. C'est aussi par certains de ces lieux que passe l'air permettant à tous de vivre sous terre.



C'est également là que les conflits armés se règlent (sous l'œil vigilant des Sœurs). Les armes bruyantes sont interdites et les combattants se voient confier des masses d'armes ou des marteaux de guerre. Le couple dirigeants vit dans les plus luxueux et vastes appartements à ce niveau.

4. La rivière souterraine et les grottes naturelles : Elle sert à alimenter la citadelle en eaux, mais surtout à évacuer les déchets. Le courant est fort et peu parfois emporter un homme solide. Nul ne sait où va la rivière. Il en va de même pour les cavernes naturelles et les nombreux couloirs qui plongent dans la roche. Nul ne sait où ils mènent mais il est probable qu'ils ne sont pas totalement inhabités.

5. Les oubliettes : La partie la plus basse de la citadelle est évitée car, contrairement au reste de la construction, elle est instable. De plus l'âme en peine de la magicienne est effectivement toujours active. Si elle se sent menacée, elle peut faire appel à soixante pauvres nains morts-vivants.

Les rites du silence

Les Sœurs du Silence ne sont pas des religieuses mais plutôt des inspirées. Le silence est leur seul vœu et elles peuvent avoir un compagnon bien que l'homosexualité soit de règle parmi elles, boire, manger et s'enrichir si elles le désirent. Force est de constater qu'aucune d'entre elles ne cèdent à la tentation. L'ascétisme dont elles font preuve force le respect des larrons et autres visiteurs peu recommandables. Les rites du silence sont des communions avec les esprits qui entourent la citadelle et qui furent attirés par le Dieu de la Nécromancie à la demande de la magicienne. Ce sont ces esprits qui empêchent les effondrements, détournent la rivière souterraine et protègent les lieux contre les invasions. Ils ne réclament qu'une chose : le silence. C'est pour cette raison qu'on parle si peu dans la citadelle et que les bavards sont chassés. Les rites sont aussi là pour le rappeler même si personne d'autres que les Sœurs et le couple ne comprennent.

Les Sœurs du silence sans en avoir réellement conscience ont reçue de Stoksox les 3 pouvoirs de

la nécromancie et sont donc ses protégées car elles sont finalement les gardiennes de la pierre d'améthyste.

Rumeurs et idées pour meneurs et joueurs

Ce lieu est créé en contraste avec la domination des cultes de l'Ordre en Septrion. Ce point de repère pour toute la pègre septrionnaise est presque sacré de ce fait.

La grandeur des salles peut suggérer que ce couple est un couple de dragon qui trouva là autrefois un excellent refuge. Dans mes campagnes les dragons ne vénèrent nul dieu aussi ont-ils insisté pour que leurs filles, les Sœurs du Silence, n'aient également aucune religion de préférence.

Les oubliettes abritent un des fragments forts recherchés de l'améthyste d'argent, il doit donc y avoir de très bonnes raisons pour que aucun culte ou envoyé des Ténèbres n'ose s'aventurer dans cette citadelle. A chaque meneur de décider laquelle.

Ce lieu est parfait pour que des joueurs en rencontre d'autres, prisonniers de la pègre ou d'un marchand d'esclaves. Cela ouvre la possibilité à un personnage joueur de pouvoir jouer une ancienne Sœur du Silence dotée de la rarissime compétence de combat aveugle tant recherché par certains.

Enfin la partie de l'histoire concernant les nains est une référence à une aide de jeu de ma création, ces nains étant parti à la recherche de la cité de pierre.

P.-S.

Sources / Inspirations :

* Backstab 28 Background - page 73/74 "Hadès la Citadelle du silence"

* SdEN Ji-Herp - [Les Petits Dieux du Chaos](#)