

Scénario d'environ trois heures pour 3 ou 4 joueurs de niveau 1 à 3 écrit par Elsula.
Nécessite la carte de Glargh et aucune fiche rencontre.

Avec l'aval de Ralbol

Idée : scénario où les pj devront se défendre d'une secte

Scénario :

Acte 1 : Pj à une taverne, le soir. Entrée d'un groupe inquiétant (encapuchonné) comportant vraisemblablement un mage. Qui se concertent et choisissent les pj. Mage encapuchonné lance un sort sur lrs pj. Les pj s'endorment.

Acte 2 : Les pj se réveillent dans les prisons de Glargh. Ils sont sortis de prison par l'archiprêtre d'Adatie Langmar Saucebrune.

Acte 3 : Dans le bureau de L. Saucebrune. Saucebrune explique aux pj qu'ils ont été enfermés injustement, probablement à cause d'une secte vénérant un dieu peu connu. Les cultistes auraient été interceptés dans Glargh par les gardes et les cultistes auraient réussi à les convaincre de mettre les pj en prison plutôt qu'eux-mêmes. Il leur dit d'enquêter dans Glargh à partir de la rue du Temple Sanglant où on les a aperçus la dernière fois. Il leur donne un paladin niveau 3 (Alric Patrocui) pour les aider qui les rejoindra à la rue en question et les convie au barbecue du soir.

Acte 4 : Durant le barbecue, les pj pourront discuter avec divers prêtres et archiprêtres, dont Saucebrune, bien évidemment, mais aussi Antoine Fièrenard (prêtre taciturne), Marguerite Békonn (archiprêtresse psychorigide) qui exprimera des hypothèses concernant les cultistes qui les ont interceptés, sans doute des disciples de Ralbol, dieu des causes désespérées et ô combien déprimantes à écouter, qui inquiètent les hautes sphères théologiques ces derniers temps de par leurs agissements « stupides et enfreignant la loi » et Arnold Grillai (archiprêtre amical) et apprendre au détour d'une conversation que ce dernier rentre de voyage, sans plus de précisions. Sinon ils passent une agréable soirée à condition qu'ils ne se vantent pas trop de leurs exploits illégaux, auquel cas ils sont jetés dehors sans retenue en subissant 1D6 dommages ignorant l'armure du fait d'une merguez lancée en pleine figure. Et encore les cultistes ont été gentils.

Acte 5 : Le lendemain matin, rue du Temple Sanglant, les pj se font interpellé par un individu se campant fièrement au milieu de la rue. Il faut avouer qu'il a la classe. Enfin jusqu'au moment où il tente de marcher et s'étale lamentablement dans la poussière. C'est Alric Patrocui. Il informe les pj qu'il possède en provenance de la garde un mandat d'arrêt pour enlèvement envers les fidèles de Ralbol. Il y a une dizaine de maisons à inspecter. Montrez aux pj la carte et demandez-leur quelles maisons ils veulent inspecter. Pour chaque maison lancez un D6 et suivez ces résultats :

-1 à 3 : La maison est vide, personne n'ouvre.

-4 ou 5 : Quelqu'un ouvre. Une fois informé, il s'indigne et chasse les pj à grand renfort d'insultes.

-6 : Quelqu'un ouvre. Une fois informé, il indique aux pj qu'il ignore tout à propos de leurs affaires mais leur signale qu'il a été réveillé tard l'avant-veille par les occupants de la maison la plus proche de la place Kjeukien qui rentraient bruyamment chez eux.

Lorsqu'Alric se présente à la porte de la maison la plus proche de la place Kjeukien comme il le fait pour les autres maisons, (lancez un D6 quand même pour faire croire aux joueurs que c'est une maison normale) un homme ouvre la porte et les invite à rentrer. Il y a deux hommes (dont celui qui a ouvert la porte) et une femme à l'intérieur. Après s'être informés de la raison de la venue des pj, ils dégainent et attaquent. **Combat contre 4 cultistes de Ralbol à épée.**

Un pj qui tombe en-dessous de 5 points de vie est assommé (même s'il est en-dessous de 0). Cela concerne aussi Alric Patrocui. S'ils sont tous assommés ils se retrouvent directement à l'acte 7.

Les pj peuvent interroger les cultistes mourants et apprendre que ces derniers sont des disciples de Ralbol (**épreuve d'intimidation ou de charisme malus -1**) et que les pj étaient au

cœur d'une prophétie visant à empêcher le retour de Jmenfou, dieu peu connu de l'indifférence et ennemi mortel de Ralbol(**épreuve d'intimidation ou de charisme malus -1**). Les pj apprennent également que les disciples de Ralbol se réunissent pour prier dans un bâtiment rond, au croisement de la rue des Talifurnes et de la rue Thlieu (sud de la carte) (**épreuve d'intimidation ou de charisme malus -1**).

Acte 6 : Après avoir pris connaissance de l'identité des pj et du mandat d'arrêt qui pesait sur eux grâce à Alric, les occupants du bâtiment rond les laissèrent entrer dans une salle où se tenaient 3 femmes et 2 hommes. Deux d'entre elles portent une épée et les autres des dagues. **Combat contre 2 cultistes de Ralbol à épée et 3 à dague.**

Un pj qui tombe en-dessous de 5 points de vie est assommé (même s'il est en-dessous de 0). Cela concerne aussi Alric Patroculi. S'ils sont tous assommés ils se retrouvent directement à **l'acte 7**.

Après le combat les pj on devant eux une grande porte à double battant pas franchement appropriée pour l'intérieur qui donne sur une chapelle.

Acte 7 : Si les pj entrent dans la chapelle suite à une défaite, ils ont tous 5PV et Alric parvient à leur donner une de ses potions à chacun. Rajoutez deux disciples de Ralbol à dague dans la salle. Les cultistes n'ont pas eu le temps de dépouiller les héros de leurs armes.

Dans la chapelle les pj découvrent A.Grillai et 3 disciples de Ralbol dans la chapelle. Grillai donne l'ordre de sacrifier les pj.

Ils dégagent et essayent de tuer les pj devant l'autel. **Combat contre Grillai et 3 cultistes à dague.** Arnold Grillai est en fait devenu le grand pontife de ce culte alors qu'il était déjà archiprêtre à la suite d'une illumination (les pj pourront obtenir cette information s'il l'interrogent après le combat), il a perdu ses prodiges de prêtre d'Adatie du fait de son hérésie mais possède une formation de mage généraliste.

Acte 8 : Une fois le combat terminé Alric salue les pj avant de faire un rapport au poste de garde le plus proche et de retourner à son temple. Le non-accomplissement de la prophétie entraîne le retour de Jmenfou dans notre dimension. Lancez un D6 pour connaître les conséquences de son retour pour les joueurs (vous pouvez aussi choisir en fonction de leur comportement durant la partie) :

- 1 : Malédiction de Ralbol : tirez au sort sur la table Mankdebol
- 2 à 5 : Le dieu s'en moque : il ne se passe rien. Remarquez, c'est assez normal pour le dieu de l'indifférence.
- 6 : Remerciement de Jmenfou : les pj acquièrent la compétence « Ressemble à rien ».

Une fois Alric parti, les pj peuvent récupérer les affaires de Grillai et les revendre.

La fin du scénario apporte 70 points d'expériences à chaque joueur et la terre de Fangh compte un dieu de plus qui n'en a rien à faire du reste du monde.

Résumé de la nuit de l'enlèvement pour le MJ (Ces informations pourront être glissées dans les discussions de ce scénario) :

Arnold Grillai et un groupe de cultistes de Ralbol, après un pèlerinage en province dans le seul temple de Ralbol de la terre de Fangh où siège l'unique oracle de Ralbol, voyageaient incognito et faisaient une halte à une auberge. C'est à ce moment là qu'ils reconnurent un groupe qui correspondait exactement à la description donnée par l'oracle des victimes à sacrifier pour l'accomplissement de la prophétie visant à empêcher le retour de Jmenfou. Ils n'hésitent donc pas à endormir magiquement le groupe en question et à repartir à Glargh (il est à noter que l'avantage d'un sommeil magique c'est qu'il peut durer par, exemple, le temps du voyage mais se dissipe si le lanceur du sort s'éloigne trop). Une fois à Glargh, les cultistes sont interpellés par les gardes. Comme Grillai est archiprêtre d'Adatie, il parvient à convaincre les gardes que le groupe a commis une infraction quelconque et qu'ils les transportent pour de bonnes raisons. Les gardes les remercient et emportent le groupe au poste le plus proche où ils finiront la nuit. Les cultistes, bien qu'énervés d'avoir perdu leurs victimes peu de temps avant le retour de Jmenfou, sont contraints de retourner se coucher.