

The quest of Cathedral of Khornettoh

pour joueurs de niveau 3 à 5 peut se situé n'importe où, mais dans un endroit paumé

Synopsis (à ne pas dévoiler aux joueurs)

Un village voit disparaître uns à uns les villageois depuis que la dernière pierre de la cathédrale ait été posée. De plus, d'étranges hommes en armures dont on ne voit le visage rodent dans le village. Que se passe-t-il ?

Remise de la quête

Les aventuriers vont recevoir cette mission comme bon vous semble, elle doit juste ne pas être donnée au village même, ni par le commanditaire directement. Voir lettre.

Arrivée au village

Les aventuriers, à peine arrivés, vont tout de suite remarqué que ça ne va pas, il n'y a pas un seul mendiant (c'est rare en terre de Fangh), peu de gens dehors et des troupes de 3 hommes en armures qui parcourent les rues d'un air impérial.

Les aventuriers se font accoster par une des patrouille et se fait interrogé sur leurs intentions, leur niveau et s'ils ont beaucoup de connaissances dans le coin, puis les hommes repartent comme ils étaient venu.

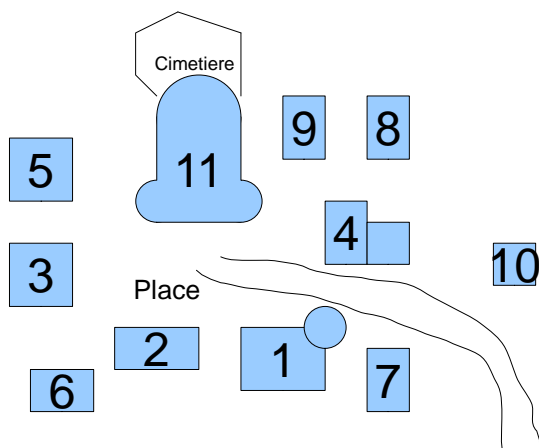
Juste après, les aventuriers se font de nouveau entrainé dans une ruelle sombre par un vieil homme qui n'est autre que leur commanditaire, il vérifie ses avances et leur demande de commencer l'enquête de la façon la plus discrète possible.

L'enquête

Informations que les aventuriers pourrons récolter et utiliser :

- 1) une secte dédiée à Khornettoh se cache dans la cathédrale (VI)*
- 2) le bourgmestre est un disciple de la secte (VI)*
- 3) des bandits sont au nord du village (FI)*
- 4) l'apparition des hommes en armures remonte à l'édification de la cathédrale (VI)*
- 5) la cathédrale a fait fermer la taverne (VI)*

Plan du village :



* Vraie information

** Fausse information

(1) La maison du bourgmestre

Le bourgmestre, sa femme et ses 5 enfants vivent dans la plus grande maison du village (sans compter celle de dieu (*alléluia*)). Si les aventuriers s'adressent à lui pour la quête il va nier la disparition des personnes. Si quand bien même les aventuriers réussissent à lui faire avouer que ces enlèvements existent bel et bien, il accuse les bandits situés près du village, il prétend qu'ils les revendent comme esclaves aux orques. Il demande alors aux aventuriers d'aller les tuer en récompense de 500PO (aucun XP par contre car c'est une fausse quête) ensuite il leur demande de partir.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- S'ils fouinent durant la nuit chez le bourgmestre, les aventuriers peuvent découvrir que celui-ci est un partisan de la secte de Khornettoh. Grâce aux plumes de poules ensanglantées qu'il peut trouver dans la chambre car il s'agit d'objets d'un rituel de la secte.
- Les aventuriers peuvent découvrir qu'aucun membre de sa famille ou proche n'a été capturé dû au fait qu'il est un partisan de la secte.
- Sa femme (ne sachant pas que son mari est disciple de Khornettoh) remarque que son mari disparaît certains soirs pour ne revenir que tard la nuit.
- Lors de la première rencontre avec les aventuriers il porte un talisman où il y est inscrit : « Khornettoh est grand »

(2) Le bric à braque

Le vieux vendeur de ce magasin n'est autre que le commanditaire des aventuriers. Dès l'arrivée des aventuriers, il leur précise de ne surtout pas parler de la quête au bourgmestre.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- D'après lui, le bourgmestre sait quelque chose concernant les enlèvements, ou pire, il est impliqué.

(3) L'armurerie

Gontran, le jeune armurier a fait faillite l'an dernier, ce sont les « gardes » qui ont défendu les villageois d'acheter une quelconque arme. Depuis, hélas, il n'a plus eu un seul client.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- Il est très en colère contre les partisans.
- Les armes qu'il vend sont 25% moins chères, mais plus vieilles et donc moins solides (rupture -1)

(4), (5) et (6) maison d'habitants (partisans)

Le sujet de la cathédrale est évitée, il est dur aux aventuriers de tirer les vers du nez aux habitants de ses maisons : car ce sont en fait des partisans de la secte.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- Cette cathédrale est de ce qu'il y a de plus normale, ils y vont tous les dimanches. Il n'y a aucune raison de l'accuser de quoi que ce soit.
- Il y a des brigands à la sortie du village, ce sont eux qui ont enlevé les autres.
- Aucun membre de leur famille n'a été kidnappé.

(6) et (8) maison d'habitants

Le sujet de la cathédrale leur est tabou, car les soldats de la secte ont su être convaincant. Mais comme ils ont envie d'en parler...

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- Ils soupçonnent (D6) 1-4 la cathédrale 5-6 les brigands.
- L'apparition des étranges hommes remonte à l'édification de la cathédrale.
- (D6) 5-6 Ils ont un membre de la famille qui a disparu.

(9) le vieil oncle Alfred

Dans sa cabane tenant encore debout par l'action du saint esprit, le vieil Alfred est à moitié sourd, vieux (III ans quand même) et toujours fatigué. Il reçoit peu de visites ces derniers temps puisque son neveu est porté disparu. Il est très heureux de voir les aventuriers franchissent sa porte.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- Chaque semaine 2 poules à lui disparaissent et ça l'embête fortement.
- Il est très triste que la taverne soit fermée.
- Le jour d'avant il a mangé une pomme.

(10) l'unique garde

Roland est le dernier volontaire à faire la garde la nuit, il est vieux et toujours raccroché à sa pipe. La nuit, il passe son temps à faire des rondes tout seul.

Informations que les aventuriers peuvent découvrir :

- Une fois par semaine, il voit vers 2 heures du matin le bourgmestre rentrer chez lui et la femme de la maison (4), il pense qu'ils sont amants.
- Il ne fait pas confiance aux types louches qui se prennent pour des gardes.
- La taverne a été fermée parce que la cathédrale a décrété qu'un fantôme de golbarg hantait les lieux... (ce qui est impossible)

(11) la cathédrale

Ils ne veulent rien entendre.

La cathédrale de Khornetton

Voir annexe

La résolution

Le vilain gourrou pas beau est emmené par les derniers vrais villageois, ils décident de le juger et celui-ci finit sur le pilori pour la fin de sa vie... Fin (he oui je me suis pas foulé)

La récompense

Pour une réussite totale je propose 70XP au maximum, le reste ils le gagneront grâce à la baston...
Pour ce qui est des PO, disons... 2000PO.

Quête secondaire : Retrouvez mon Papa !!!

Une jeune fille accoste les aventuriers dans la rue et leur demande de ramener son Papa disparu, elle dit que celui-ci à de quoi bien payer... 500PO et 10XP supplémentaires.