

LES RATS D'ÉGOUT LUBRIQUES

par Lewon, pour 3 à 5 aventuriers de niveau 2 à 3, pour 4 à 6h de jeu

Note : Les nombres entre parenthèse réfèrent à la carte de Glargh Sud-Ouest.

Synopsis pour le MJ (à ne pas dévoiler aux joueurs...)

Le Grand Apôtre de la Cruauté **Karnesh**, maître du temple de Khornettoh de Glargh, veut invoquer un terrible démon des temps anciens : un Golbargh ! Cependant, il a besoin d'une jeune vierge et d'importantes quantités de sang pour accomplir le rituel. Il achète donc sa fille à un tavernier peu scrupuleux, et organise un sanglant tournoi, au cours duquel le sang des vaincus est drainé dans une grande cuve. Mais celle-ci est cassée, et une partie du sang et de tous les ingrédients bouillonnant à l'intérieur se déverse dans les égouts de la cité. Les rats sont contaminés, et agressent les gobelins nettoyeurs d'égout qui ne peuvent plus travailler sereinement.

La manifestation

Alors que les aventuriers sirotent une bière dans une taverne de Glargh, ils entendent de l'agitation à l'extérieur. Il s'agit d'une manifestation du SNEG (Syndicat des Nettoyeurs d'Égouts de Glargh). Les gobelins, **Syphilys** à leur tête, hurlent dans leur langue contre l'insécurité dans les égouts. Déjà deux d'entre eux se sont fait attaquer par des rats étrangement agressifs. Les gobelins ne peuvent pas offrir grand chose aux aventuriers, mais le Clipitaine trouve que cette manifestation fait grabuge dans la belle cité, et est prêt à leur offrir 500PO pour la résolution du problème. Il en touchera seul le mérite, et c'est bon pour sa promotion. De plus, les encouragements des citoyens compatissants ou agacés par les peaux-vertes devraient décider nos héros à plonger dans les égouts.

Les égouts

Les entrées menant vers les égouts sont disséminées un peu partout dans Glargh, et Syphilys les indiquera sans peine aux aventuriers. Mettez en scène la puanteur des lieux, et l'agencement chaotique du dédale de boyaux souterrains. Les gobelins refusent d'y retourner pour guider les aventuriers, et aucune carte n'a été tracée. Les héros devront donc se débrouiller tout seuls, et tracer un plan au crayon et au parchemin. Au cours de leur exploration, ils se feront attaquer par 5 rats sanguinaires. Un mage pourra deviner par un examen, et à leurs yeux rouges et à leur agressivité, qu'ils sont sous l'emprise d'une décoction magique, mais pas d'un contrôle mental. Dans les égouts, on pourra également tomber par erreur sur un groupe de contrebandiers de la guilde des voleurs ou l'une de leurs planques, voire remonter jusqu'à leur siège (5), ou bien sur Tic-toc, l'alligator habitant les lieux.

La brèche

Après quelques recherches dans les conduits et canaux, les aventuriers pourront remonter d'étranges coulées rougeâtres, se diluant dans l'eau usagée. Ils aboutiront à une paroi ébréchée, de laquelle jaillit à gros débit un étrange cocktail sanguin. Les aventuriers pourront sur place assister à la transformation d'un ou plusieurs rats qui s'en abreuvent, puis s'attaquent à eux. La brèche semble impossible à colmater, il va donc falloir prendre le problème à la source, et comprendre, en surface, l'origine de tout ce sang. En attendant, ils vont avoir un malus de 2 au charisme, jusqu'à ce qu'ils se lavent.

Le temple de Khornettoh

En remontant en surface et en suivant leur plan –certainement très précis–, les aventuriers comprendront que la brèche sanguinolente se situe sous le Grand Temple de Khornettoh de la cité (18). Derrière le frontispice annonçant douleur et violence, des bruits de combats font rage : Karnesh, le Grand Apôtre de la Cruauté, a annoncé la célébration exceptionnelle des Noces sanglantes, une série de combats à mort entre les paladins les plus aguerris, en l'honneur de Khornettoh. En jetant un œil à l'intérieur du temple (ouvert au public), les aventuriers remarqueront, entre les prêtres se délectant de chair fraîche, que le sang des perdants est drainé par des rainures au sol, et engloutit par un siphon au centre de la pièce, dans les profondeurs du temple. Quand à savoir où il va, et à quoi il va servir, seul le Grand Apôtre Karnesh le sait, et tout le monde s'en fout pas mal.

Transaction nocturne

A ce stade de l'aventure, il est possible que les héros piétinent un peu. Après cette incartade dans les égouts, ils ont bien mérité de se reposer un peu dans la charmante auberge de l'Ornithorynque Mouillé. Plus charmante encore, la jeune et jolie **Hermia**, fille de l'aubergiste, dont le sourire fait tomber tous les clients. En pleine nuit, sur une épreuve de DETECTION, les PJ entendent des bruits au rez-de-chaussée, puis entrevoient une lanterne à la fenêtre. C'est **Roger**, l'aubergiste, encapuchonné, qui part livrer sa fille au Grand apôtre Karnesh. Il la porte dans un grand sac de toile sur son épaule.

Voilà qui peut alterquer les aventuriers, et déclencher une scène de filature. Utilisez d'épreuves de DEPLACEMENT SILENCIEUX pour résoudre la filature. Arrivé au point de rendez-vous, Roger livre sa fille à un étrange homme encapuchonné, portant une cape ornée d'un symbole de haut rang du culte de Kornettoh. Il s'agit de Karnesh, qui remet un coffret de 500 PO à l'aubergiste avant de disparaître dans un nuage de fumée. Si jamais les PJ surprennent Roger avant qu'il n'atteigne le point de rendez-vous, il tentera de prendre la fuite si les aventuriers ne l'ont pas reconnu. Sinon, il prétexte une livraison urgente de pommes de terre, avant de tout déballer sous la menace...

Si les aventuriers ont préféré rester ronfler à l'auberge plutôt que de filer Roger, ils noteront le lendemain matin l'absence d'Hermia. Ils pourront interroger l'aubergiste, qui leur répondra qu'elle est malade (mensonge décelable avec MEFIANCE). Sous la menace et l'intimidation, il dévoilera qu'il a vendu sa fille à un haut dignitaire du Grand Temple de Khornettoh, qui en a besoin pour un rituel qu'il accomplira le soir même. Voilà qui devrait redonner de l'entrain à nos héros pour aller fouiner près du temple. La garde n'interviendra pas, parce que les affaires de cultistes, c'est pas leur truc. Et pire, le Clipitaine refusera de remettre leur récompense aux aventuriers tant qu'ils n'auront pas déterminé l'origine de cette fichue brèche !

Infiltration & sauvetage

Le temple de Kornettoh se divise en trois étages, reliés pas un escalier en colimaçon. Au rez-de-chaussée, derrière une grande porte sombre et renforcée de pics métalliques, une grande salle sert aussi bien aux combats qu'aux entraînements et aux messes (c'est un peu la même chose, d'ailleurs). Une petite porte au fond de la salle, lourdement gardée, est l'accès réservé au Grand Apôtre à la coupole et à la salle de rituel souterraine. La coupole est en quelque sorte le bureau de Karnesh, dominant le temple de sa silhouette obscure. On peut y trouver plusieurs reliques puissantes telles que le Coquillard de Gurzak ou les Sandales de Combat de Chlonk-le-Bourrin, protégées par une vitrine magique. Il y a également de vieux grimoires occultes, et une étrange petite créature cornue en cage : un Chnabok, qui braillera si les aventuriers s'en approchent un peu trop. Une petite porte donne sur l'escalier qui permet d'accéder aux niveaux inférieurs. La salle de rituel souterraine est une grande pièce circulaire, en bas des escalier. D'horribles colonnes ornées de bougies éclairent le bassin qui trône en son centre. Une petite plateforme gravée d'un pentacle est le lieu désigné pour le sacrifice de la jeune fille, l'accomplissement du rituel, et l'invocation du Golbargh !

Les héros les plus astucieux profiteront des nombreuses fresques et corniches sur les façades du temple pour escalader le bâtiment jusqu'à la coupole, sur le toit. D'autres pourront dérober leurs vêtements aux cultistes ayant un peu trop fêté leur victoire à la taverne. D'autres encore tenteront des diversions, ou fonceront directement dans le tas. Dans ce cas, prévoyez autant d'aspirants paladins que de PJ, accompagnés d'un vrai paladin qui leur mène la vie dure. Bref, tous les coups sont permis pour atteindre les zones privées du temple et sauver la serveuse !

Si les aventuriers pénètrent de jour dans le temple, ils n'y trouveront personne : le Grand Apôtre est parti réunir les derniers ingrédients, et la serveuse est solidement enfermée dans un placard dont seul Karnesh a la clef. Ils peuvent néanmoins saboter son plan, en arrachant les pages de son grimoire, en lui tendant une embuscade, ou en urinant dans le bassin sanglant ! Quoi qu'il en soit, ils devront l'affronter, car il apparaîtra au moment où les aventuriers seront sur le point de partir... De nuit en revanche, Karnesh sera certainement déjà en train d'accomplir son rituel dans la salle souterraine, et la jeune Hermia sur le point d'être sacrifiée !

De toutes façons, le rituel cabotera : à cause de son zozotement, Karnesh foirera ses incantations, et n'invoquera rien de plus terrible qu'une cuiller à soupe.

Monologue de Karnesh : *Bande de Snharlocks zans poils, vous avez tout fait foirer ! Z'allais enfin devenir le Maître absolu de la Terre de Fangh avec ze Gorlbargh, et accomplir ma vènzeanze ! Pourquoi faut-il toujours que des abrutis d'aventuriers viennent mettre leurs pattes dans les prozets des grands mézants ?!*

Une fois Karnesh neutralisé, les aventuriers pourront prévenir la garde : tout le travail est fait, le Clipitaine ne se fera pas prier pour une intervention facile. Il pourra ensuite s'occuper de la brèche, replacer l'ancien Grand Apôtre à son poste, et se targuer d'avoir sauvé le monde tout seul !

Attribution des points d'expérience

Soyez plus généreux avec les aventuriers qui ont fait preuve d'originalité pour s'infiltrer dans le temple et pour faire caboter le plan du Grand Apôtre.

Suggestions :

- Résolution complète de l'enquête, sauvetage d'Hermia et arrestation de Karnesh : 110 XP
- Résolution complète de l'enquête, arrestation de Karnesh mais mort d'Hermia : 70 XP
- Être remonté jusqu'à Karnesh sans arrêter son plan : 40 XP
- Être remonté jusqu'à la brèche, mais ne pas avoir réglé le problème : 20 XP

Annexe : Principaux PNJs

SYPHILYS : Il fait partie de ces gobelins qui travaillent dans l'ombre pour accomplir les tâches les plus ingrates. Il est petit et a les yeux vairons, avec une grande balafre au milieu du visage. Il a six doigts à la main gauche, et trois à la droite, et il hurle sans cesse des slogans dans sa langue en agitant des pancartes. Il est président du SNEG (Syndicat des Nettoyeurs d'Égouts de Glargh), et compte bien faire en sorte que les choses changent !

HERMIA : Très jeune mais surtout très belle, elle travaille pour son père en tant que serveuse à l'Ornithorynque mouillé. Les clients semblent beaucoup l'apprécier, pour son opulente poitrine si ce n'est pour son sourire. Elle est très aimable avec les aventuriers, même avec les nains, et n' imagine pas un instant que le mal puisse exister en Terre de Fangh.

ROGER : Petit homme chauve, opulent et gras, il ne recule devant rien pour faire le moindre profit ! Il demande toujours aux aventuriers de payer leurs nuits d'avance, et cache sa caisse sous son oreiller. Il est généralement bougon et renfrogné, mais sous la menace, il ne tarde jamais à parler. Une fois qu'il aura fait son coup, il compte bien revendre son auberge et prendre une retraite oisive dans un village paumé.

KARNESH : C'est un demi-démon au visage rouge couvert de petites cornes. Il souffre d'un terrible défaut de prononciation : il zozote. Ça l'embête bien, parce que d'une part, ça l'empêche de prononcer ses incantations correctement, et d'autre part, on se moque de lui. Mais il compte bien invoquer un Golbargh pour se venger ! Ça ne fait que quelques semaines qu'il est à la tête de Grand Temple de Khornettoh, après avoir destitué l'ancien Grand Apôtre de la Cruauté, qui croupit actuellement dans les geôles de la milice.

CHNARBOK : Cette créature venue d'un plan démoniaque ne fait pas plus de 30 centimètres de haut, mais elle n'en est pas moins dangereuse ! Elle a des cornes de bouc sur le sommet du crâne, des quenottes affûtées et des griffes acérées... Et malgré ça, certains mages un peu dérangés se prennent d'affection pour elle et la gardent en cage, comme on garde une perruche ou un hamster.