

L'impact de Khornettoh

Scénario par Cornélius, pour 3-6 aventuriers de niveaux 5-7

Temps estimé : De 3 à 8 heures de jeu.

Synopsis du scénario (pour le MJ) :

Gl argh est en ce moment en pleine ébullition. En effet, les « Pontifes de la Grande Boucherie de Khornettoh » ont soi-disant reçu un message de leur dieu leur ordonnant de capturer et torturer à mort tous les prêtres des autres dieux. Les PJ's devront tout d'abord s'infiltrer dans le Grand Temple de Khornettoh afin de découvrir le vrai but de ce massacre, puis libérer tous les prisonniers et enfin arrêter les mercenaires engagés par les prêtres.

Situation de départ (pour tout le monde) :

Les personnages ayant fini leur précédente quête, ils se reposent à Gl argh, à la Taverne du Chapon Guerrier (voir plan de Gl argh, partie D). Quand soudain, des mercenaires entrent dans la taverne, menacent le patron, qui leur donne une liste. Puis ils s'en vont. Intrigués, les PJ's se dirigent vers le comptoir pour questionner le barman.

À la taverne du Chapon Guerrier :

Les PJ's peuvent questionner le patron, mais après quelques questions, il se méfiera. Ils peuvent donc tenter une épreuve de charisme.

Voici les informations qu'ils peuvent obtenir :

- Le temple de Khornettoh se trouve au bout de la rue du Charretier, à droite à la sortie de la taverne.
- Les mercenaires fouillent les tavernes depuis deux semaines, à la recherche de prêtres.
- Le premier jour de raids, les mercenaires ont emporté un prêtre de Slanoush qui n'est jamais revenu à la taverne.
- Les mercenaires payent 10 PO au patron à chaque prêtre enlevé.

- Les listes contiennent les noms de tous les prêtres venus se restaurer à la Taverne du Chapon Guerrier.

Si les PJ's tentent deux épreuves de charisme ratées, le patron s'énervera, ce qui déclenchera une bataille générale. Les aventuriers peuvent décider de s'y mêler, au profit de quelques points d'expérience, ou de s'en aller pour commencer l'infiltration.

Le Grand Temple de Khornettoh (voir plan):

A tous les coups, le groupe va entrer par la rue du Charretier. Avec un peu de mal chance, ils vont interrompre une cérémonie (pour le savoir, sachez que les cérémonies ont lieu entre 15 h et 17 h). Dans ce cas, les prêtres-guerriers présents attaqueront les aventuriers. Mettez-en cinq pour un groupe de trois, sept pour un groupe de cinq, etc. Ensuite, ils pourront explorer le temple pour remplir les objectifs de leur mission, à savoir : libérer les prisonniers, capturer les mercenaires et découvrir le but de cette manœuvre.

Au rez-de-chaussée :

- Salle d'armes : si tous les prêtres-guerriers sont éliminés, la salle d'armes délivre aux aventuriers quelques armes (bien sûr), à la bonne volonté du MJ.
- Vestiaire : il n'y a ici que les tenues de rechange des prêtres.

Au sous-sol :

- Poste de garde : Dès leur arrivée au sous-sol (sauf déplacement silencieux), les aventuriers auront à combattre les gardes Trogloraks attirés par le bruit. Une fois ceux-ci décimés, ils pourront récupérer quelques pièces et du matériel appartenant aux gardes, dont la clé de chaque geôle.
- Salle de torture : La porte est fermée à clé. Comme toutes les portes semblables à ce niveau, il faut crocheter ou défoncer (jet en FO) la porte pour l'ouvrir. A l'intérieur, un prisonnier se fait torturer. Selon l'humeur des PJ's, ils pourront soit tuer le bourreau, soit le tuer et libérer le prisonnier, ou aucune des deux solutions. Si le bourreau est mort, il

peuvent récupérer des armes et/ou des richesses, au bon vouloir du MJ.

- Géôles : Devant ces géôles, gardant leur entrée, se trouve un guerrier maudit. Si les aventuriers tiennent absolument à libérer les prisonniers, ils devront l'affronter. Ensuite, dans ces géôles sont enfermés 1D6 prisonniers. Pour les libérer, il faut soit avoir en sa possession les clés, soit défoncer les portes, soit crocheter les serrures.

- Réserves et provisions : Dans cette salle, les prêtres stockent de la nourriture. Si le groupe parvient à ouvrir la porte, il peut récupérer quelques provisions. Ils pourront aussi y trouver un Tzoup endormi. Ils peuvent décider de le réveiller et le combattre, ou le laisser vivre sa pauvre vie...

- QG des mercenaires : Ici, si les aventuriers réussissent à ouvrir la porte, ils seront confrontés à quelques-uns des mercenaires engagés par les prêtres de Khornettoh. Quand il n'y en aura plus qu'un en vie, il voudra se rendre au groupe. Ce dernier peut décider de l'achever ou de le capturer pour le ramener aux autorités. Les PJ's peuvent aussi fouiller les mercenaires.

- Gol em de fer : Après avoir débloqué la porte, le groupe sera confronté à un Gol em de fer (voir table des rencontres). S'il est battu, les aventuriers peuvent se diriger vers...

- La chambre du Grand Disciple de Khornettoh : Quand il aura moins de 10PV, il se rendra et avouera aux aventuriers son plan : il voulait empêcher les prêtres de Dûl d'accomplir la Prophétie de la Porte de Zaral Bak, donc les éliminer. Pour ne pas éveiller les soupçons de la Caisse des Donjons, il a décidé de répandre la menace sur tous les cultes, pour que la CDD ne détecte qu'une folie habituelle des prêtres de Khornettoh. Si les PJ's le tuent avant qu'il avoue, ils peuvent fouiller son cabinet et trouver des documents expliquant exactement la même chose. Le Grand Disciple ne cache rien d'autre (pas de trésors et d'armes).

Récompenses :

En revenant à la taverne du Chapon Guerrier, le groupe pourra voir le patron réparer les dégâts de l'éventuel bagarre. Quand il voit les aventuriers revenir avec le mercenaire, le Grand Disciple et les prisonniers, il leur conseille de se rendre au poste de garde pour toucher une récompense. 100 PO pour le mercenaire, 150 PO pour le prêtre et 50 PO par prisonnier libéré. Ensuite, en fonction de la fatigue des PJ, ils peuvent se rendre au Palais de Glargh pour recevoir encore 100 pièces d'or pour l'arrêt de ce phénomène embarrassant.

Expérience :

Si les aventuriers ont libéré tous les prisonniers (bourreau et geôles), accordez-leur 30 XP.
Si les aventuriers ont éliminé (tué ou capturé) tous les mercenaires, accordez-leur 50 XP.
Si les aventuriers ont capturé ou tué le Grand Prêtre de Khornettoh, accordez-leur 50 XP.
Si les aventuriers ont découvert l'origine des raids, accordez-leur 20 XP.

S'ils ont accompli toutes ces tâches, ils ont donc gagné 150 XP, ce qui est bien donné puisqu'ils ont pu éventrer de nombreux et terrifiants adversaires.

Par Cornelius.