

Le rituel raté

Je vous demande de lire attentivement ce scénario et de lui donner plus de caractère avec vos propres mots (le boulot de mj est très ingrat) donc il faudra étoffer les textes et les descriptions.

Je conseille de faire cette aventure avec un magicien, un prêtre d'Adathie ou un paladin de Khorntetoh, un voleur, un rôdeur le tout de niveau 5-8. Les possibilités que je donne sont très réduites car les joueurs peuvent décider beaucoup plus de chose comme un suicide dans leur chambre, un meurtre sur quelqu'un d'important suivi par une arrestation ou encore aller cueillir des fleurs, voler des bourses...

Il n'y a pas de plan de ville ici, mais vous pouvez l'arranger comme cela vous chante du moment que les éléments du scénario sont là, vous pouvez bien évidemment modifier la partie à votre guise vous êtes le MJ après tout.

Les détails à révéler aux joueurs sont déjà incorporés dans le scénario.

1) Une simple requête.

Détail de ce chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

Dans ce scénario les aventuriers devront suivre les pas d'un groupe d'enquêteurs (des cultistes de Gzor se faisant passer pour des adorateurs de Tzinntch) qui ont été ordonnés de ramener une relique au grand prêtre d'Adathie Pétlig, pour ce faire ils devront être engagés par la milice pour à la fois chercher la relique et les enquêteurs qui ont disparu. C'est dans une auberge du petit village de Jurleu que les aventuriers vont devoir commencer cette mission. Tout ce qui est en gras est une instruction à suivre, ou pas, et à ne pas divulguer aux joueurs. Soit dit en passant un rituel final comprendra la relique, Pétlig ainsi que Segurd sont associés dans ce dernier. Si vous voulez mettre les joueurs dans un moment précis du temps dites leur ce qui suit:

Le feu et le sang font rage dans le village, cette image floue reste en suspension sans doute à cause de la fumée.

Là, devant vous, un homme affaibli et couvert de sang agonise, puis un autre vient vers lui avec un lourd marteau et l'écrase sur sa poitrine. Quand, ce dernier vous voit, une forme gigantesque et puissante se matérialise derrière les fumées des foyers...

Vous vous réveillez avec dans votre esprit les dernières images de votre rêve.

À côté de vous votre équipement. Par la fenêtre, rien n'a bougé depuis la veille dans le petit village de Jurleu. La chambre est claire, son plancher propre en chêne et les murs de pierre granitique.

Le temple du village, consacré à Adathie, puissante déesse de la justice et des merguez, illumine la bourgade de sa blancheur. Un bâtiment de plus de 10 mètres de haut, d'une largeur de 20 pas et une longueur de 60 pas, fait lui aussi en granit et d'une blanche couleur.

Les rues du village sont déjà fréquentées par les habitants et quelques étals de légumes et de charcuteries sont ouverts, l'un cri : « Il est frais mon poisson ! » et d'autres lui répondent : « La ferme ! ».

La fenêtre est ouverte et les odeurs de saucisses vous assaillent les narines. Vous repensez à cette soirée dans le dernier village où l'ont vous a raconté que Glargh recrutait pour le rassemblement d'une grande armée contre les troupes de Gzor, vous n'aviez retenu que les propos d'expérience à se faire et de fortune à y gagner et c'est là-bas que vous vous dirigez.

Plusieurs possibilités sont données aux aventuriers, comme par exemple :

1) Sortir de la chambre et aller dans la salle commune de l'auberge demander des nouvelles et regarder si dans le village se trouve un panneau de recherche.

2) Ou bien rester dans leur chambre à boudier de toute façon, dans les deux cas les joueurs devront être avertis de leur mission

3) Il se peut aussi qu'ils veuillent continuer le voyage jusqu'à Glargh pour se faire engager comme mercenaires

1) S'ils choisissent la première possibilité, une personne pourra leur adresser la parole en voyant que ce sont des mercenaires ; ou en l'apprenant par l'aubergiste, dans la salle commune de l'auberge. Un parchemin, parmi plusieurs, proposant une mission sur un panneau d'affichage (vous pouvez aussi inventer une petite quête qui les conduira à rencontrer l'adjoint Segurd. Exemple: ils sont dans un endroit, quelqu'un tente de voler quelque chose ou de commettre un crime et l'adjoint crie aux joueurs de l'arrêter ce qu'ils feront normalement et là l'adjoint les félicite et leur demande de l'aide):

Petit description de l'intérieur de la taverne:

Quand vous descendez les escaliers en bois de l'auberge pour arriver dans le salon, la salle est pleine de monde qui se s'est levé très tôt, quelqu'un vous aperçoit et se lève pour venir vers vous, il vous dit d'une voix paysanne:

«M'ssieurs j'vois qu'vous semblez'êtes de fiers aventuriers et j'dois vous d'mander si vous v'driez peu aller à l'milice y chêche des types comme vous là-bas»

Puis improvisez je pense que les choix sont divers. Les joueurs pourront attendre que l'armée est déjà partie de Glargh.

Une petite description de l'extérieur:

Quand vous pénétrez dans la rue elle vous semble fraîche, la lumière matinale vous fait un peu mal aux yeux, vous pouvez apercevoir néanmoins un panneau d'affichage comportant plusieurs parchemins, l'un d'eux attire votre regard :

Recherche mercenaires pour récupération d'objets et d'information.

20 pièces d'or pour chaque volontaire.

S'adresser à l'adjoint du chef de la milice : Segurd.

Un test d'intelligence pourra faire en sorte qu'un aventurier découvrir une prime, pour la tête d'un orque dans les environs, de 50 pièces d'or par personne (vos aventuriers peuvent être recherchés aussi, s'ils ont commis des crimes par le passé).

2) Dans la possibilité où ils préféreraient ne parler à personne, l'adjoint Segurd pourra les faire demander et réquisitionner, en cas de résistance, faites décrire un bon nombre de gardes qui les entourent ,une dizaine devrait les dissuader d'utiliser l'agressivité (en même temps pour un petit village comme ça, y a pas à en mettre plus). Si vous ne voulez pas vous emballer faites en sorte qu'ils acceptent une somme un peu plus élevée de la part des gardes comme récompense (ou utilisez un test de charisme).

3) Ils rencontreront quelqu'un qui les avertira que l'armée de Glargh est déjà parti dans le cas où ils veulent continuer leur voyage vers la grande ville, si néanmoins ils pensent avoir la moindre chance de rattraper le convoi, faites en sorte de les persuader grâce à quelque garde qui auront pu confondre le visage des aventuriers avec d'autre criminel et finalement que les joueurs soient dans l'obligation de venir en aide à la mission qui va suivre (si vous suivez cette option alors annulez tout paiement préétablis dans le cadre des missions suivantes).

Dans tous les cas les aventuriers doivent rejoindre l'adjoint pour prendre connaissance de la quête.

Dès qu'ils sont dans le bâtiment, faites faire un test de récupération d'information afin qu'ils entendent par les gardes ou dans la discussion des trois hommes les possibilités suivantes (vous pourrez en rajouter vous-même):

1-2: Pétlig veut entamer une carrière de musicien style métal .(vrai)

3-4: Segurd est associé à Pétlig pour une affaire musicale.(vrai)

5-6: Le chef des gardes, est un membre des cultes sombres.(faux)

7: Les orcs ont maintenant un chef et le commandant des gardes, veut la mort de celui-ci à tout prix peut-être négocier une récompense de 65 pièces d'or à chaque personne ayant participé à sa fin.(vrai/faux en fait il n'ira que jusqu'à 60po)

8-9: les cultistes ont recruté des enfants dans leur secte .(faux les enfants sont juste envoutés et sacrifiés)

10: le temple possède une relique puissante d'Adathie surveillée en permanence.(vrai si les aventuriers décident de voler la relique, faites en sorte qu'ils ne puissent surtout pas y toucher.)

Vous arrivez devant le bâtiment des gardes, après être passés par la rue principale devant le temple. En entrant, vous vous rendez compte que le poste de la milice n'est qu'une seule et unique salle aux odeurs de sueur et de bière, composée de dortoirs et de deux tables entourées de plusieurs tabourets, deux tonneaux avec une planche posée dessus. Derrière cette table improvisée se tiennent trois personnes en pleine discussion.

L'un a une forte musculature et son crâne est rasé, il porte à son œil une cicatrice d'un pouce de long, des yeux verts et marrons et il mesure presque deux mètres. À son flanc se tient un marteau de prêtre (**Test d'intelligence réussit: ayant le symbole de la balance échoue :aucune information[force 14, charisme 15, courage 12, intelligence 13, adresse 13]**).

Le second, plus petit, a une chevelure blonde, des yeux cuivrés et sur son côté pend un sabre de facture moyenne (**force 10, charisme 9, courage 14, intelligence 10, adresse 10**).

Le dernier de peut-être 1 mètre 90 aux cheveux bruns et aux yeux bleus, une musculature moyenne et un grand charisme ,il porte une épée de bonne facture (**force 12, charisme14, courage 10, intelligence 10, adresse 8**).

Tous sont des humains et tandis qu'ils se parlent, le brun vous remarque, se lève et s'approche de vous :

S'ils arrivent par la première possibilité alors le brun leur dit:

«Nous sommes en pleine discussion ,alors si vous n'avez rien d'important à faire ici, **SORTEZ!**»

Puis il enchaîne avec le second texte de la deuxième possibilité.

Dans la seconde possibilité :

«Tiens ,voilà les aventuriers, que j'avais demandé de ramener .Approchez, j'ai quelque chose à vous proposer.»

Il fait un geste aux gardes qui quittent le bâtiment **(Au cas où quelqu'un voudrait lui couper la parole il continuera à parler comme si de rien n'était):**

«Voilà plusieurs jours, nous avons fait appel à trois de nos jeunes inspecteurs ,afin de trouver des objets encore utilisables dans les ruines d'un temple appartenant à Khornettoh. Aucun des trois n'est revenu ,nous avons pensé à une désertion, mais c'était des gens motivés et leur dixième mission. Toujours étant , nous voudrions vérifier qu'il ne se passe rien d'étrange là-bas.

Allez-y et trouvez des objets ou des preuves d'un enlèvement ou d'une désertion .

L'un était un magicien , les deux autres voulaient devenir enquêteurs dans notre bourgade et nourrissaient de grands projets. Le temple est à l'Est dans la forêt de Schlipak. Et je dois aussi vous présenter Pétlig le prêtre d'Adathie qui est notre soutien spirituel dans le village ainsi que Fourb, mon supérieur.»

Pétlig et Fourb vous salut et retournent à leur discussion.

Dans la dernière possibilité:

Vous êtes entraîné de force par les gardes vers un petit bâtiment **(même description quand ils rentrent)** L'homme brun vous regarde intensément, les gardes expliquent le fait qu'ils croient vous avoir reconnu comme étant recherchés. Il s'avance vers vous et déclare:

« Bien... Je n'ai pas vraiment de temps à perdre avec des criminelles de bas étages comme vous, alors voilà... Vous faites ce que l'on vous demande et on passera l'éponge sur toute vos bêtises... C'est compris ? Parfait alors voilà allez vers les ruines qui se trouvent à l'est de la forêt de Schlipak, tentez de retrouver les enquêteurs que nous y avons envoyé, et surtout tentez de retrouver l'objet que nous leur avons demandé de rapporter. Ha et puis... si jamais vous essayez de fuir et que nous ne vous voyons pas arriver avant trois jours alors nous lancerons un avis de recherche de plus sur vous.»

Segurd sait que les personnages ne sont pas ceux recherché, mais en profite pour éviter de payer les aventuriers et puis ça le fait un peu rire.

Chaque option doit aboutir à ça:

L'adjoint sait qu'il y a une relique dans le temple mais n'en dira rien, il se doute que s'il parle du rituel final les aventuriers seront méfiant et dangereux envers lui. Fourb ne sert à rien dans cette aventure.

1)Si les aventuriers veulent directement aller vers l'endroit où se trouve le temple ,ils mettront plus de 4 heures, ces longues heures de marche en forêt vont les endormir ,mettez quelques monstres de la table des rencontres en forêt, ça les fera se dégourdir pour la suite (donnez un combat contre des orques ou des gobelins et laissez en un s'enfuir)Décrivez la forêt, l'humidité ...

exemple:

Quand vous entrez dans la forêt une grande sérénité vous emplit (sauf pour les nains et les demi-orques). La fraîcheur matinale frappe vos visages et réveille complètement vos corps, le vent souffle dans les feuilles des arbres comme une longue plainte se fait entendre, les feuilles et les branches mortes craquent sous vos pieds. Après 1 heure de marche vous pouvez voir un groupe de gobelins en patrouille dans un cercle de buissons et d'arbres.

1)Vous les attaquez et l'un d'eux semble s'enfuir dans la forêt et maintenant vous ne le voyez déjà

plus.

2) Vous les contournez et l'un d'eux vous voit puis prend la fuite il est déjà hors de votre vue tandis que les autres vous attaquent.

(Pareil pour la partie deux)

2) S'ils veulent aller faire les commissions ,dites qu'il n'y a aucun magasin d'arme à part le forgeron qui n'est pas disponible ,si un voleur tente de crocheter la porte ou de voler quelque chose ,il sera repéré ,mais un test de diplomatie ou d'intimidation, afin que la personne ne dise rien, marchera parfaitement. Puis, dès qu'ils partiront en direction du temple ,ils auront des rencontres ,mettez des gobelins (laissez un gobelin s'enfuir),si le groupe, comprend un autre gobelin, les ennemis se moqueront de lui et s'étoufferont de rire ce qui donnera un avantage, mais fera baisser le moral (ou alors stimulera sa colère) de l'aventurier qui tapera moins fort les adversaires (ou plus fort dans le second cas) .

Si vous décidez de les faire partir de nuit alors ils rencontreront des gobelins en pyjama rose et avec des bouquets de roses.

Quoi qu'il se passe, ils doivent avoir fait au moins deux à trois rencontres avec des peau-vertes afin de justifier la suite.

2) *La relique sanguinaire et son temple vert.*

Détails du chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

Dans ce chapitre, le groupe arrivant devant le temple, que les peau-vertes utilisent, trouve un Dalmorg. Normalement cette créature ne devrait pas être ici, mais peut-être que la puissance de la relique l'a attiré. Toujours étant, ils vont faire la connaissance d'un mage humain qui accompagnait les deux autres enquêteurs (celui-ci est aussi un serviteur de Gzor, mais tentera de se rapprocher des aventuriers pour récupérer la relique). Ils rencontreront ensuite le chef des peau-vertes, s'ils ont vu l'affiche ou entendu parler de lui alors ils prendront une preuve de la mort de l'orque. La relique est une arme ensorcelée par Gzor du temps où il obéissait à Khornettoh. Cette arme est donc dangereuse pour celui qui la tient et pour ses amis, la personne qui tiendra l'arme devra lui obéir. Le seul moyen de la stopper est de la gorger de sang, la relique contient aussi un fragment du pen of chaos, mais celui-ci est dans le pommeau et n'est récupérable que par un sorcier de haut niveau (15) descendant direct d'un Archimage Haut-elfe.

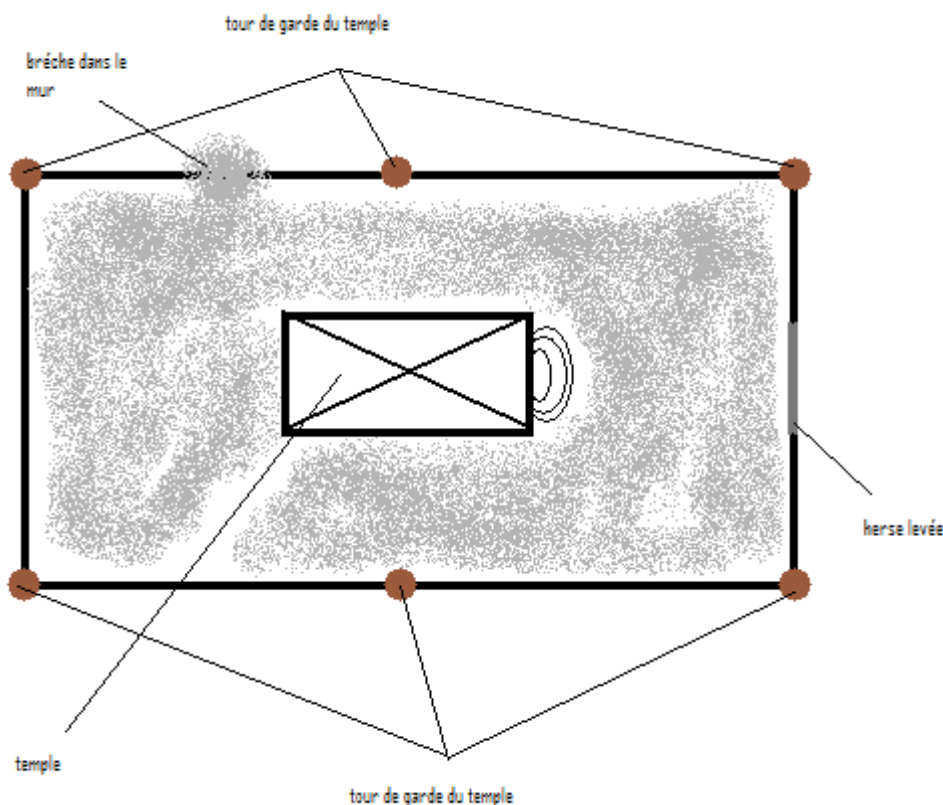
Après 5 heures de marche, votre groupe arrive devant le temple, une petite forteresse à la herse levée et aux nombreuses tours de garde sur une colline minuscule dans une clairière où un Dalmorg, une boule de muscle avec plusieurs yeux, trois pattes et de petites ailes, est penché sur un reste de cadavre devant ladite grille.

Il se retourne vers vous et se lèche la lèvre supérieure avant de vous attaquer.

Si le groupe d'aventuriers possède des armes magiques ou est composé d'un paladin ou même d'un sorcier ça les aidera à vaincre ce démon, attendez quelques rounds que le combat devienne intéressant pour introduire le serviteur de Gzor.

Au moment crucial, une boule de feu sort des fourrés qui entourent les murs du temple et atteint le monstre qui, sous la puissance du coup, explose et laisse des objets sur le sol couvert de graviers. (mettez n'importe, quoi qui aurait pu résister à l'estomac du monstre) Je vous conseille de

décrire l'endroit où ils sont, plan du terrain ci-dessous.



La personne qui vient de vous aider sort de la forêt et arrive vers la herse. À la lumière du soleil matinal, vous voyez un homme en robe flamboyante et tenant un bâton dans sa main droite, il est roux et possède une barbe toute aussi rousse, il vous regarde et dit avec une voix grave:

«Messieurs, je dois vous demander de l'aide. J'ai été témoin de la trahison de mes compagnons dans une enquête ,ils cherchent à réincarner un démon très puissant appartenant au dieu des sortilèges .Je leur ai échappé, mais je n'arrive pas à retrouver mon chemin dans cette foutue forêt.»

Il se met à genou, devant le plus charismatique mercenaire du groupe, pose sa tête dans ses mains et commence à sangloter perdant ainsi toute prestance :

«Aidez moi sinon je suis fichu...» Il se relève l'air de rien. «Nous devrions aller dans le temple, j'ai entendu des bruits quand je suis arrivé pour vous aider. Malheureusement mon énergie, que je tire de mon aura, est à sec avec le dernier sort que j'ai utilisé. S'il nous arrive quelque chose je ne pourrais rien faire.»

Néanmoins, s'il sent que sa vie est vraiment menacée il lancera tout de même un sortilège.

Demandez aux joueurs ce qu'ils font.

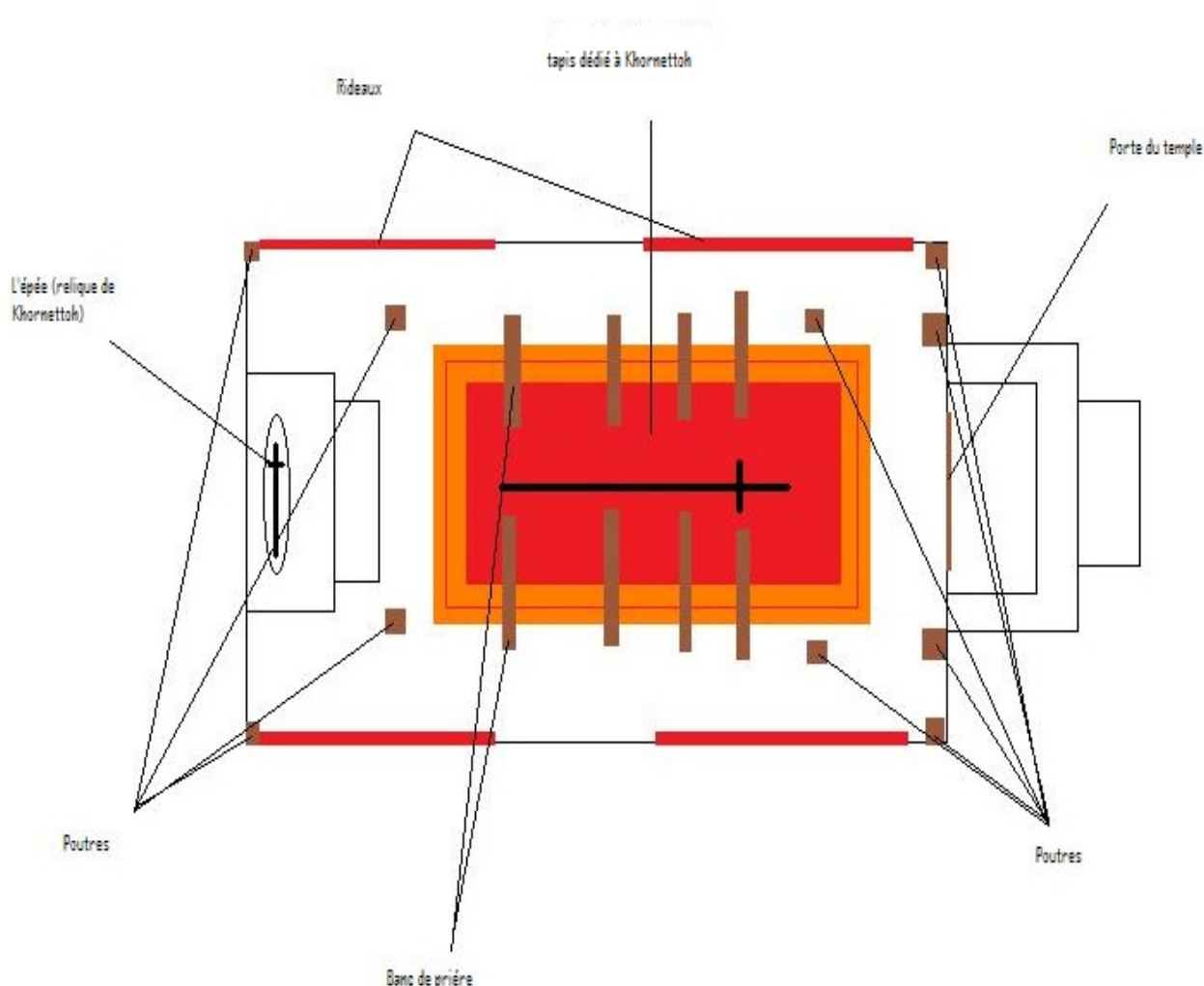
1)Ils acceptent ,s'ils rentrent dans le temple ils trouveront une relique sur un drap au-dessus d'une table ,une épée qui inflige 2D+6 et rajoute 2 à la force et au courage moins 1 à la parade, mais son porteur sera contrôlé par Gzor qui l'obligera à attaquer la personne la plus proche, bien entendu le sorcier s'opposera à ce que les aventuriers utilisent l'arme (Il ne faudrait pas que ce soit à lui de prendre des risques en éliminant les pantins, même si Gzor est son maitre ça n'en fait pas un ami pour autant). Ils rencontrent dans le temple le chef orque cité ci-dessous (s'ils ont pris au début la solution des panneaux d'annonces ,celui qui les a regardés pourra faire un test d'intelligence pour savoir que la tête de l'orque est mise à prix).

Description du temple :

Le temple, de l'extérieur, ressemble quelque peu à celui d'Adathie, mais est fait de marbre et avec quelques piques sur la porte, à l'intérieur un grand tapis sur lequel huit bancs sont posés. Un autel où repose une épée à la lame rouge sang et au pommeau noir ombre, des poutres sont disposées dans la salle pour soutenir le plafond. Les escaliers du temple forment une sorte de palissade. Vous entendez du bruit dehors, dans l'embrasure de la porte se tient un chef orque et deux de ses acolytes. Ils vous attaquent.

2) Ils partent à ce moment ,essayez de les faire revenir dans le temple en leur expliquant qu'une horde d'orques sont à présent autour d'eux ,car l'attaque sur les gobelins, aura éveillé le clan qui vénère le dieu du sang. Ils devront se réfugier dans le temple ,s'ils essayent de partir en force dites leur que les orques sont infranchissables. Ils arriveront à prendre la relique, prévoyez une rencontre avec le chef des peaux-vertes, si les aventuriers gagnent les ennemis partiront.

(Temple :pour lire les instructions, faites CTRL et avancer la roulette de votre souris .Sinon voilà ce qui est écrit en haut à droite :)



En se tenant prêt des poutres les aventuriers gagneront +1 à la parade ,dans un coin de la pièce idem . Les bancs ne sont pas fixés au sol et peuvent être utilisés comme arme de 1D le tapis peut être vendu à des prêtres du dieu ,c'est une relique de temple 572po,les rideaux: rien et l'épée ne doit pas être utilisée par les personnages sinon ils devront donner 20+3 d'attaque à la personne la plus proche mais ils gagneront +2 en force et +2 en cou .la porte du temple est simple mais peut être bloqué avec les bancs . Les vitres du temple sont solides mais l'on peut les défoncer avec un banc .

En se tenant prêt des poutres les aventuriers gagneront +1 à la parade ,dans un coin de la pièce idem. Les bancs ne sont pas fixés au sol et peuvent être utilisés comme arme de 1D le tapis peut être vendu à des prêtres du dieu, c'est une relique de temple 572po et l'épée ne doit

pas être utilisée par les personnages sinon ils devront porter une attaque, de 1D+6+1D de dégât impie, à la personne la plus proche, une sorte de rage berserk (quelle soit ami ou ennemis), mais ils gagneront +2 en force et +2 en COU. La porte du temple est simple, mais peut-être bloqué avec les bancs .Les vitres du temple sont solides mais l'on peut les défoncer avec un banc.

Sur le plan ci-dessus nous pouvons voir que les aventuriers ont plusieurs possibilités pour fuir, rentrer dans les tours pour aller sur la muraille et sauter en perdant des points de vie ou encore passer par la herse qui est à ce moment bloqué par des peaux-vertes et pour finir passer par la brèche elle aussi pleine d'orques et de gobelins. Donc leur solution est de tuer le chef ou de sauter de la muraille. Un mage pourra voir la puissance magique qui émane du tapis.

Vous arrivez à tuer le peau-verte qui en succombant crache du sang et un beuglement féroce. Dehors les orques ont entendu leur chef mourir et trois entrent pour vous attaquent. Après les avoir tué, tous les autres fuient dans la forêt au hasard. Le sorcier tient à ce que vous rameniez l'épée, mais que vous ne l'utilisiez pas. Et vous voilà reparti pour encore de longues heures de marchent, mais la nuit commence à tomber.

3) La corruption vient de l'arme.

Détails du chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

L'arme est utilisée par Gzor pour corrompre son porteur ou celui qui l'a touché en dernier. Segurd et Pétlig savent que la relique est dangereuse. Ils comptent l'utiliser afin de faire venir plus facilement un élément du rituel de la guitare-démon, dans ce scénario l'arme posera problème aux aventuriers, car elle risque de prendre le contrôle de l'un d'entre eux et le rendre agressif. Si une personne est contrôlée par l'épée elle le restera jusqu'à ce que quelqu'un l'assomme, le tue, ou que l'arme soit repue de sang. Entreprenez de mettre des orques qui se seraient élancés à la poursuite des assassins de leur chef, pour se venger et puis ce n'est pas tous les jours qu'on a des gens avec qui s'amuser.

Pendant la nuit, où qu'ils soient, l'épée entreprend de prendre contact avec un des individus du groupe, faites en sorte que ce soit le plus bourrin, l'épée tiendra des propos sanglant. Exemple:

L'épée semble entrer en contact avec toi, tu ressens un bourdonnement dans ton crâne avant d'entendre une voix sournoise et grave à la fois:

«Viens à moi, tue t'es compagnons et abreuve moi de leur sang. Avec moi tu seras le plus grand de tous les guerriers aucun être vivant ne pourra nous arrêter tu n'as qu'à tendre la main, prendre mon pommeau et je ferai le reste.»

Tout ça dans une pièce sombre et une voix vicieuse et sournoise. Quelle bonne ambiance c'est très drôle. Si le joueur prend l'arme il essayera de tuer ses compagnons, mais c'est en fait l'arme qui le contrôle mieux vaud ne pas en informer les autres joueur dites juste:

Votre ami prend l'arme dans sa main et ses yeux semblent s'être allumés et teint en rouge, l'on dirait que le fil de la lame rougeoit et vibre. Il vous envoie un regard plein de haine et d'animosité avant de vous charger.

Soit on l'envoie dans les pommes, soit on le tue et vive les points de destins.

S'il résiste à l'appel de l'arme et bien il devra faire un test d'intelligence toutes les heures pour ne pas entendre les voix dans sa tête. Sinon il deviendra schizophrène jusqu'à ce que l'épée soit à plus de 20mètres.

En revenant vers le village ,vous ne rencontrez aucune résistance ,vous y rentrez et le sorcier vous pousse à aller voir les miliciens et leur raconter ce qui vient de se passer .

L'adjoint vous félicite et vous dit que vous avez fait un bon travail **(s'ils ont la tête de l'orque, ils peuvent lui donner et recevront 50 pièces d'or chacun si vous n'êtes pas d'accord baissez la récompense ou augmentez la négociation jusqu'à 60po).**

Mais il vous demande de retrouver les anciens enquêteurs .

Le prêtre arrive en sortant d'une rue, il vient vers vous et vous dit :

«Je vois que vous détenez là un objet de grande puissance, une relique, mais une relique dangereuse Il faut la détruire! je connais justement un rituel pour cela, mais il me faut des personnes à sacrifier. J'ai entendu dire que deux enquêteurs avaient trahi les miliciens. Apportez les moi VIVANT je m'arrangerai pour les faire condamner.

D'après le mage, qui vous accompagnaient, ils ont réalisé les actes de Tzinntch le dieu de la sorcellerie, pfff quel dieu abjecte trouvez les ! Ils doivent à tout prix mourir par le rituel que j'ai en ma possession, cela détruira la relique par la même occasion.»

Puis Segurd arrive et répond :

«Je suis d'accord avec vos propos et mon supérieur aussi, mais il exige que le rituel soit fait devant nous !»

Pétlig le regarde, surpris. Puis il répond, le sourire aux lèvres :

«Bien entendu j'accepterais que vous soyez présent .»

Segurd répond par la suite d'une voix calme :

«Le mage a réussi à les localiser, mais aucun de nos hommes n'est disponible. Je crains que vous ne deviez encore une fois vous y coller les gars !»

Si vos aventuriers refusent mettez une récompense avec une arme ou des potions à la clef ça les poussera dans l'aventure et puis s'ils ont envie de connaître la suite cela aide.

4) Une révélation.

Détails du chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

Dans ce chapitre les aventuriers doivent apprendre à ne pas tuer une cible afin de glaner des informations de sa part ou de garder une cible vivante jusqu'à son jugement. Il n'y a pas grand-chose à dire ici sauf que Pétlig est venu pour avoir le soutien des deux cultistes dans sa recherche de la relique. Malgré leur refus, ils sont quand même allés la chercher, mais pour eux (enfin pour Gzor). Le mage qui accompagne les personnages depuis le chapitre deux, a bien entendu l'ambition de se débarrasser de ses *camarades* afin de garder tout le mérite pour lui, il lancera directement avant l'affrontement un sortilège de mutisme pour que les deux suspects ne puissent le trahir.

Vous suivez le mage dans les petites rues sales du village et arrivez devant une maison en ruine, avec un reste de mur et des décombres baignant dans les cendres, des morceaux du toit sont encore accrochés aux hauts des murs (**un test d'intelligence+4, peut permettre de trouver dans les décombres de la maison une trappe accessible uniquement un par un sauf pour les gnomes des forêts du nord**).

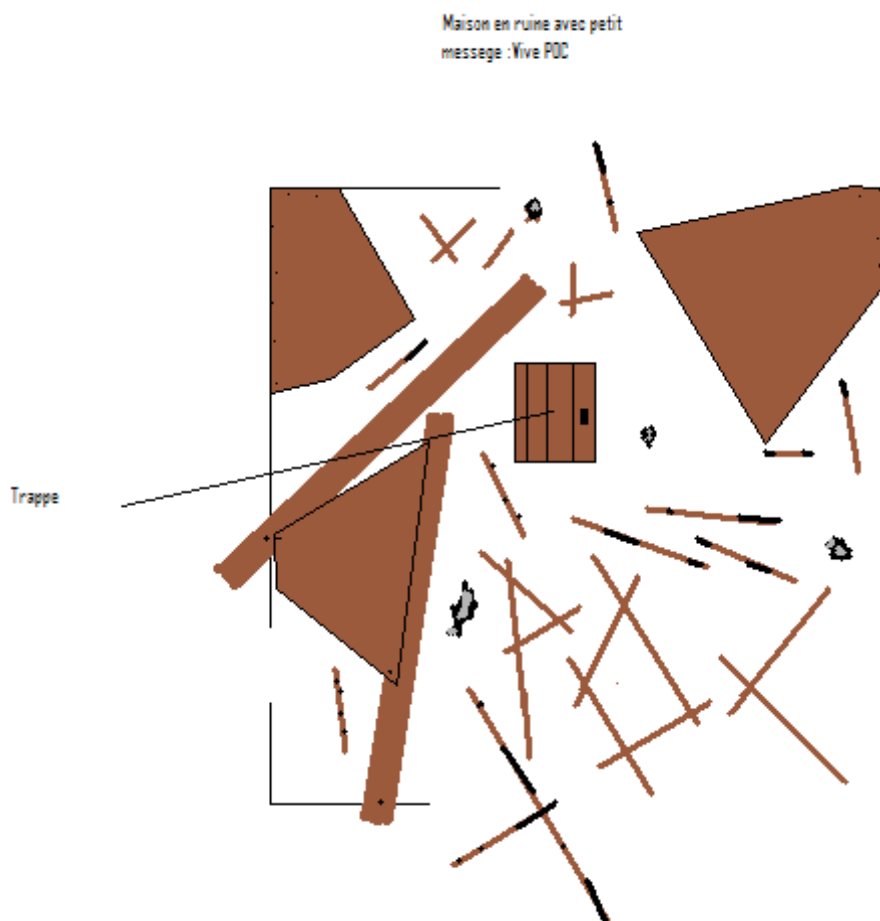
Vous trouvez une trappe et une voix s'élève soudain de celle-ci pour dire d'une voix douce:

« Je fais le tour d'un bois sans jamais y entrer. Qui suis-je ? ».

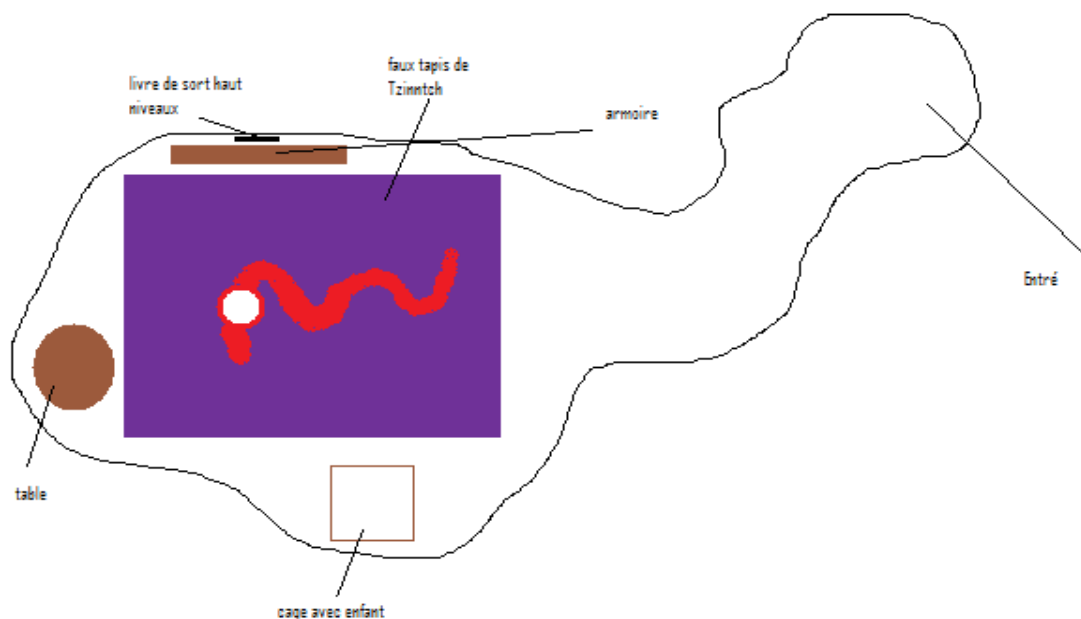
La réponse est l'écorce les aventuriers ont autant d'essai qu'ils le souhaitent. S'ils descendent ,quand la trappe s'ouvre après avoir donné la bonne réponse à l'énigme, dites leur que c'est une caverne creusée à la pelle sans se préoccuper des contours, les nains se plaindront du travail humain bâclé (définissez les points d'expériences, pour l'énigme, par vous-même selon votre humeur).

Maison en ruine :

(S'ils arrivent à trouver et amener les deux traîtres au procès Segurd les récompense de 10 pièces d'or chacun)



Souterrain : L'armoire du souterrain peut-être fouiller et ils trouveront un livre sur les sortilèges et deux potions avec une fiole de poison (à déterminer sur le tableaux des poisons). La cage contient un enfant qui a vu les deux cultistes entrer en contact avec le prêtre du village qui leur a parlé il y a deux jours, avant leur disparition, mais l'enfant ne se doute pas que Pétlig veut faire le rituel pour avoir une guitare démon et arrêter d'être prêtre pour entamer une carrière de métaleux. Bien entendu l'enfant ne sait pas que le prêtre est un potentiel ennemis .



Vous arrivez à assommer (ils ne doivent surtout pas mourir crie le mage) les deux prêtres de Tzinntch et récupérez leurs objets ,l'enfant que vous avez délivré (ou pas) vous dit que le prêtre d'Adathie est venu quelques jours avant pour parler aux enquêteurs, mais que les deux hommes refusaient son offre de se joindre à lui.

Puis ils étaient partis le laissant seul et avec une cruche d'eau et un morceau de viande, ils étaient revenus en panique et allaient le sacrifier à leur dieu, sans utiliser le terme de Tzinntch.

Le mage vous dit qu'il faut absolument voir la milice et faire un procès aux deux cultistes.

Vous passez donc la trappe et après être sortis des ruines, le bâtiment s'effondre sur lui-même .

Vous arrivez à la milice, Segurd vous attrape et dit :

«Votre compte est bon !»

S'ils sont pris d'incompréhension :

«Nous savons que vous êtes des cultistes vous aussi, un prêtre d'Adathie a eu une vision de la déesse de la justice vous montrant comme ennemis du village vous avez détruit les souterrains afin de masquer les preuves de votre trahison envers cette région. Un procès vous attend devant le temple de la déesse !»

Puis aidé de 10 miliciens, il vous embarque vers le temple .

5) Les coupables innocentés.

Détails du chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

Ici les aventuriers sont dit coupables d'avoir éliminé des preuves pour condamner les *sectateurs de Tzinntch*, le prêtre d'Adathie a en effet fait un rêve étrange qui lui disait de se méfier d'une personne dans le groupe d'aventurier, mais avait seulement pensé à un cauchemar sans intérêt, jusqu'à ce jour. Pétlig et Segurd veulent absolument voir leur rituel fini au plus vite avant que la population ne s'en rende compte, ils veulent éliminer les mercenaires pour éviter les soupçons, mais en même temps ils répugnent à s'en prendre à des innocents. Les aventuriers seront innocentés par l'enfant s'ils l'ont sauvé dans le sous-sol. Avec

le vol qui va s'en suivre Pétlig et Segurd lâcheront les aventuriers et prendront plutôt les renégats (ils préféreront rendre leur liberté aux mercenaires et sauter sur l'occasion de reprendre la relique et les dernières personnes à sacrifier, ceux-ci sont d'autres serviteurs de Gzor qui viennent pour récupérer le fragment du pen of chaos dans l'épée, car Gzor trouve que cela traîne en longueur.

Le moment pour les aventuriers de jouer en vrai rp ils devront défendre leur cause en disant qu'ils n'y sont pour rien et l'enfant servira à les innocenter en racontant comment ils lui ont héroïquement sauvé la vie. L'enfant parle en dernier et ensuite le grand prêtre est rejoint par un clerc qui lui murmure quelque chose, à ce moment il dit :

«Mes frères et sœurs, la relique qui devait être détruite après ce procès a été dérobé, celui-ci est momentanément suspendu pendant que l'enquête sur la disparition du coffre de la relique et de cette dernière soit résolue. D'ailleurs je déclare non coupable les voyageurs. »

Et il frappe de sa masse le sol pour suspendre le procès.

Les aventuriers pourrons avoir 5-45 points d'expériences pour leur interprétation.

Vous vous en tirez avec beaucoup de chance, l'enfant repart chez lui et le prêtre part dans son temple. Puis Segurd vient vous faire ses excuses pour vous avoir confondu avec des traîtres et tient à se faire pardonner en vous louant une chambre à l'auberge payée par l'adjoint, **(en même temps il ne paye pas grande chose)** mais il vous demande une dernière chose : Trouver le voleur de la relique et le neutraliser sans le tuer.

Les deux vrais traîtres sont donnés au soin du temple pour être préparés au rituel.

L'on vous indique où commencer votre enquête. Un moinillon vous guide dans la salle où la relique était gardée par un des autres moines du temple d'Adathie. Le moine vous est présenté et il vous donne toutes ses informations :

«Juste avant que la relique ne soit enlevée ,j'ai vu deux silhouettes sombres et elles ont soudainement disparu ! Mais, j'ai ressenti une douleur à la jambe et une odeur infecte ,proche de celle des pesteux. En me réveillant j'avais une substance sur ma jambe l'on dirait une dose de Faidhodho. »

Test d'intelligence ,10 ou moins ,pour trouver les pistes suivantes (dites leur de faire les tests ça aide) :

-symbole de Niourgl couvert de maladie ,lancez un dé 20 pour savoir si la personne qui le prend est infectée par une maladie (infection à partir de 13 ou plus) les aventuriers pourront demander à quelqu'un dans le village s'ils connaissent des prieurs de Niourgl et où ils se trouvent.(Il y a bien des personnes qui prient Niourgl, mais ils seront bien vite innocentés, car ils distribuaient des tractes au moment où l'incident c'est produit, une dizaine de personnes à qui ils ont tenu la jambe pendant un long moment pourront en témoigner). Un bon raisonnement pourra amener à la conclusion suivante: les voleurs ont cherché à mettre le crime sur le dos de quelqu'un d'autre.

-Ils peuvent aussi suivre la piste du faidhodho qui les mènera jusqu'à un alchimiste qui pourra leur donner des informations si les aventuriers arrivent à lui faire accéder à des fonds pour ses expériences, dans ce cas ils se feront un allié puissant pour la suite et il donnera l'adresse de la maison:

Rencontre avec l'alchimiste:

Vous arrivez à trouver dans le temple ce qui semble être une carte de visite, vous pouvez y lire une adresse et le nom d'un certain Dimtr Imaindelave.

En enquêtant un peu ils trouveront facilement quelqu'un pour leur dire que c'est la maison qui *fait de la fumée bizarre*:

En arrivant là-bas l'homme vous attend sur le pas de la porte l'air concentré, il vous regarde vous approcher avant de dire spontanément:

« Vous venez pour savoir à qui j'ai pu refiler la dose de faidhodho c'est ça ? Ben avant que vous n'usiez votre salive pour rien j'voudrais dire que le seul moyen de me soutirer l'info c'est de plaider pour moi au près du prêtre Pétlig pour qu'il me donne des fonds pour financer mon projet.»

S'ils tentent quoi que ce soit envers lui c'est un sorcier de la magie Thermodynamique/Généraliste de niveau 10.

S'ils acceptent, ils devront aller voir Le prêtre et réussir à faire passer la requête. Pétlig voulant aller vite ne cherchera pas longtemps et cédera une finance mensuel à l'alchimiste de 250 pièces d'or pendant deux mois puis 100 les mois suivants si l'alchimiste rentabilisait cela. Les aventuriers devront annoncer la nouvelle à l'alchimiste qui leur répondra en retour:

« Merci bien, grâce à vous je vais enfin pouvoir mener à bien de grands projets, tenez prenez ce billet, il vous permettra d'être hébergé par la SPA: la guilde des *Sorciers Pratiquant l'Alchimie*.»

Si les joueurs en demandent davantage sur cette guilde, il leur dira simplement que le symbole est un bêche gravé d'un œil, peu répandu à Glargh et assez accessible à Waldorg, c'est pour le moment une guilde jeune.

Ensuite les aventuriers auront encore le choix de leurs activités, mais voici les principales actions qu'ils pourront entreprendre:

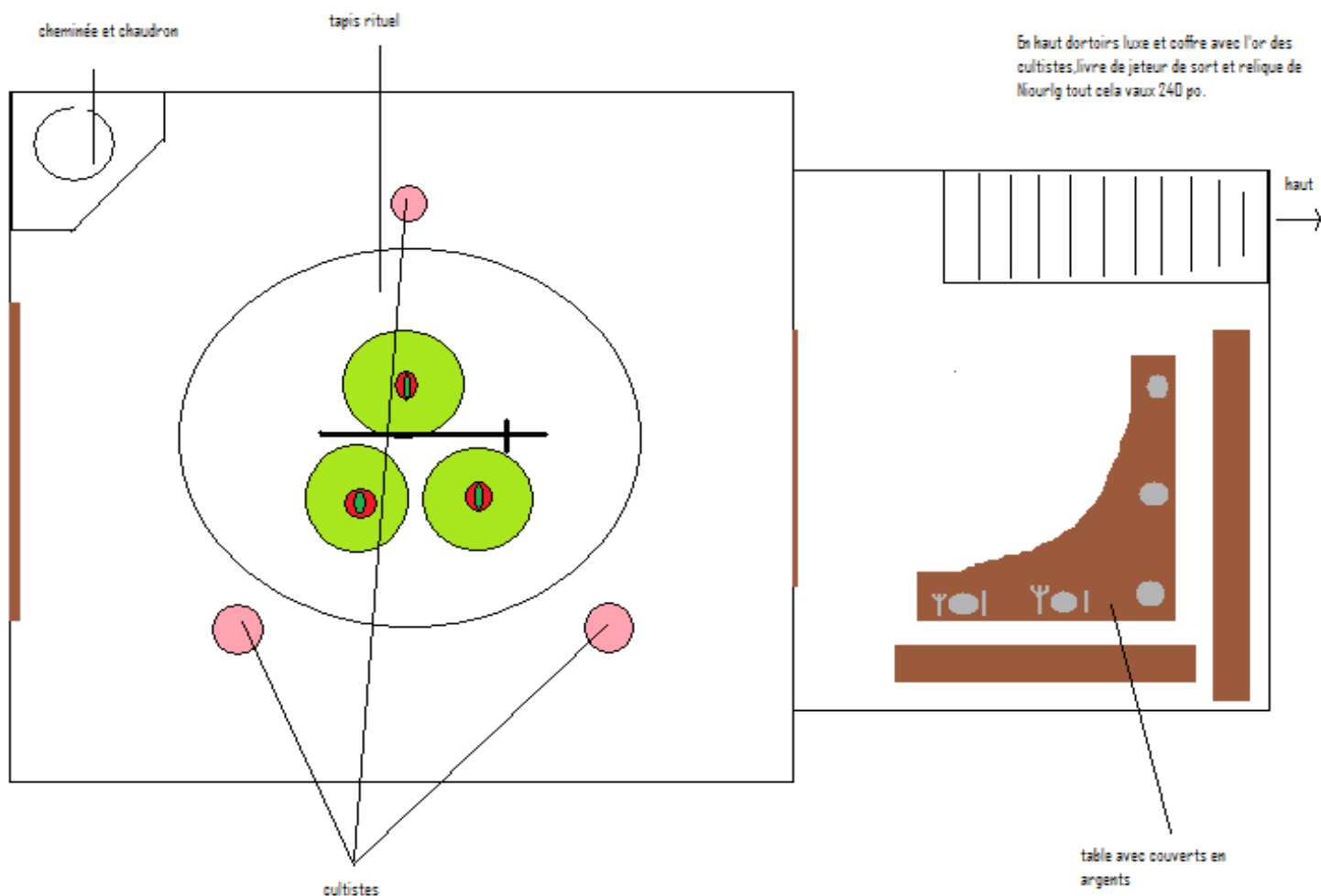
1) Ils peuvent aller voir si le forgeron est revenu pour faire des emplettes ,mais là encore il se produira là même chose qu'au début ,pas de forgeron et les voles sont détectés.

2) Ils peuvent avoir trouvé la maison après avoir torturé l'alchimiste ou l'avoir aidé, mais décident de ne pas y entrer, le prêtre et l'adjoint Segurd arriveront et leur diront de passer la porte ce qu'ils feront s'ils ne veulent pas avoir affaire à l'autorité local .

3) Ils rentrent après avoir trouvé la maison et combattent dans cette belle bâtisse, qui sera présentée, puis après deux rounds dans les hostilités , l'adjoint et Pétlig le prêtre viendront dans les combats et assommeront les trois cultistes décrit ci-dessous.

La villa des sectateurs :(S'ils arrivent à découvrir qui sont les cultistes et où ils se terrent donnez leur 20 pièces d'or chacun de la par de Segurd)

Les cultistes sont en train de faire un rituel afin d'ouvrir la relique et de prendre le fragment du pen of chaos, ils ont délaissé les affaires du rez-de-chaussé .



Vous arrivez devant une villa magnifique, au-dessus de la porte une sorte de poutre la couronne (à l'instant où la porte est ouverte, celui qui l'ouvre aura la-dite poutre qui lui tombera sur la tête de 1D, piège non magique test d'adresse pour l'éviter, peut être désamorcé), en entrant vous pouvez voir trois personnes couvertes de pustules et de plaques de pus, ce qui laisse clairement signifier leur adhérence au culte de Niourgl (il s'agit là d'une illusion, dite *au cas où*). Ils sont en train de préparer une sorte de rituel autour de la relique du dieu violent une personne la tient, mais elle est ficelée. L'un d'eux est grand et bien bâti habillé d'une tunique sale et couverte de poux, les deux autres sont jumeaux même nez pointu et mêmes habits soie et or (15 po chaque habit après s'être débarrassé des microbes) ils possèdent des bâtons, l'un des deux frères vomit. Ils vous voient et lance l'assaut (les cultistes tentent surtout de cracher sur les joueurs pour les contaminer de leurs maladies, ils n'ont aucune maladie. Mais bon, faites croire ça aux aventuriers).

L'adjoint et Pétlig arrivent attirés par le bruit des combats et s'empressent d'assommer les trois cultistes et vous félicite pour votre travail qu'ils jugent excellent, ils vous disent que le grand homme est le forgeron du village et que les deux jumeaux sont les propriétaires de la villa, la personne attachée n'est autre que l'enfant qui venait de témoigner pour vous (Le forgeron venait d'être enrôlé depuis peu dans le culte de Gzor se trouvant dans le village, les trois sectateurs ne connaissent pas l'autre agent qui accompagne les joueurs, quoi qu'il arrive les trois sectateurs de diront rien à propos du culte de Gzor et continueront à faire croire que c'est le culte de Niourgl qui les commande).

L'adjoint et le prêtre reforme le procès condamnent les cinq cultistes à périr pour détruire la relique récupérée dans le dernier combat.

Vous êtes invités à venir pour le rituel qui sera apparemment dangereux Segurd vous demande donc de le protéger, lui et Pétlig, des éventuels ennuis d'incantation.

Si les personnages refusent ils seront passés à côté d'une chance de devenir de grands héros et d'avoir gloire et richesse à porter de main, car la suite va montrer la chance qu'ils auront .Au cas où ils refusent faites payer Segurd et le prêtre pour les intéresser (10po pour chaque personne sauvée et par joueur en vie).

6) Le rituel raté.(fin)

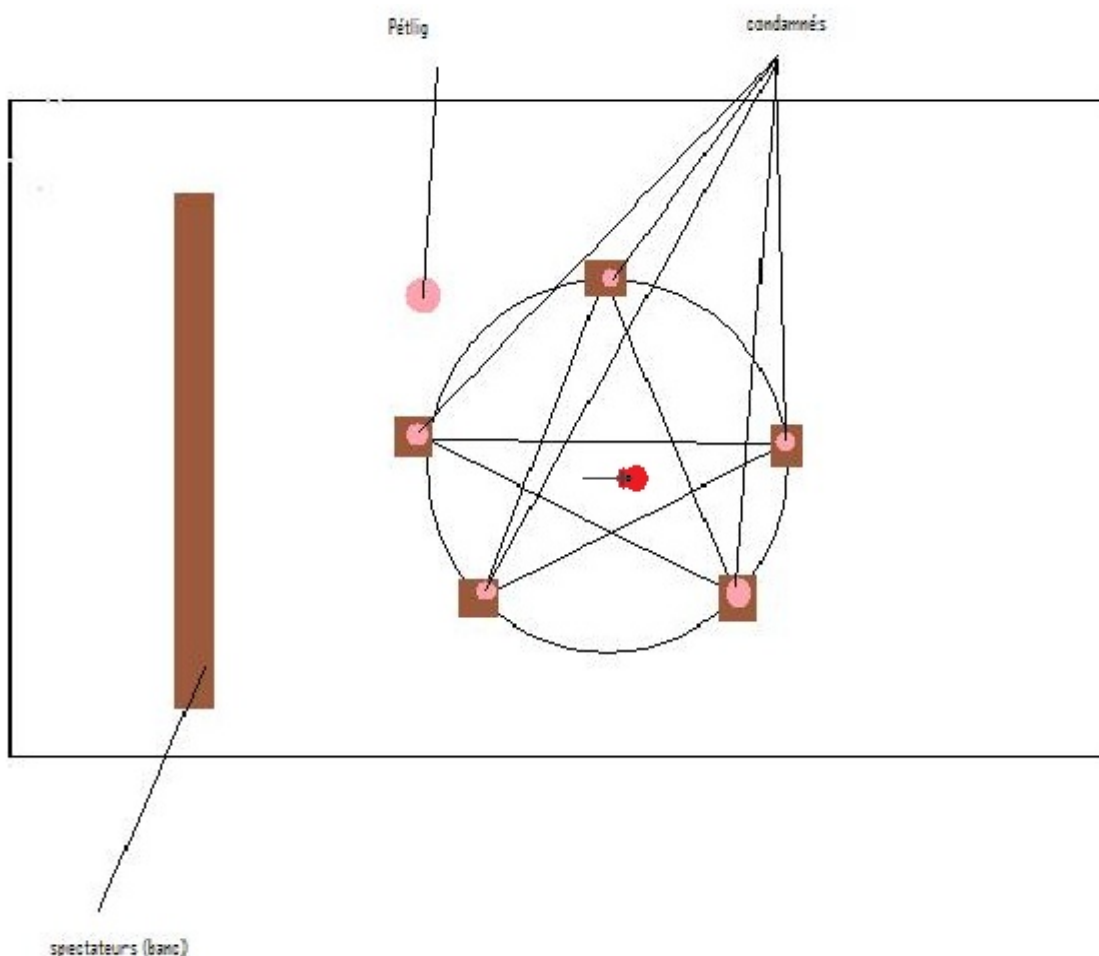
Détails du chapitre à ne pas révéler aux joueurs.

L'aventure touche à sa fin ne dites pas à vos joueurs qu'ils arrivent au terminus, ils s'en rendront bien vite compte. Ici Pendant que Le haut prêtre invoque le démon autour de la guitare, Gzor rend l'épée active après avoir envoyé un golbarg au seuil de l'invocation du rituel pour attirer le démon. Gzor sait que même si une divinité agit elle l'aidera pour ses plans (j'expliquerais dans mon troisième scénario le fil du cerveau corrompu du génie du mal, en attendant allez voir l'encyclopédie de la terre de Fangh). Un guerrier du chaos sera envoyé par Gzor pour récupérer la relique.

Vous voilà dans le temple d'Adathie ou plutôt dans ses caves, des toiles d'araignées pendant au plafond et une légère odeur d'excrément flotte dans l'air.

Au sol un grand pentacle cerclé. À chaque extrémité des pointes un condamné est placé et au milieu la relique reliée à un bois creux. L'ensemble ressemble étrangement à une guitare :

Le sous sol du temple :



Pétlig entame le rituel et commence à donner un grand coup de sa masse sur le crâne d'un des condamnés, celui-ci meurt dans une effusion de sang abondante, qui vient tâcher le pentacle. Et vous aussi, par la même occasion. Puis, il fait la même chose sur un second, un troisième etc... jusqu'à ce que le dernier meurt, mais la relique ne se détruit pas, quelqu'un descend les marches des escaliers et un cri se fait entendre puis encore des marches descendues, soudain un guerrier du chaos en armure arrive dans le sous-sol. Celui-ci, a une masse à deux mains complètement tachée de sang et il s'en prend au prêtre qui lève sa masse pour parer l'attaque, celle-ci se brise et Pétlig meurt avec la masse enfoncée dans le torse. Puis il vous regarde et soudain une forme gigantesque et regorgeant de puissance apparaît derrière lui, Un Golbarg !

Les aventuriers sont maintenant en phase de combat contre les deux êtres maléfiques tandis que Segurd parvient à s'enfuir de la salle, s'ils attaquent dites leur qu'ils se sentent investis de la puissance divine d'Adathie et que la déesse les rend invulnérables (ou presque les coups reçus sont baissés de 1D) pendant cinq tours de jeu durant lesquels ils ont droit à deux attaques par tour, leur attaques infligent 2D+9 sur le Golbarg et 2D+4 sur le Guerrier du chaos.

S'ils tentent de fuir, la porte vient d'être fermée de l'extérieur, le combat est alors... inévitable.

Quand vous abattez enfin ces deux horreurs corrompues, la ferveur, que Adathie vous a investi, vous quitte, mais le Guerrier du chaos et le Golbarg ont laissé quelques objets et beaucoup d'or. Segurd a regardé le combat depuis une cachette. Mais le sang à présent est en train de remplir la pièce, vous devez vous hâter de la quitter si vous ne voulez pas mourir noyé dans cette piscine de sang **(6rounds pour sortir sinon les aventuriers devront continuer à la nage)**.

Après avoir réussi à vous en sortir, l'adjoint crie au village vos exploits et vous gratifie en vous promettant d'être toujours la bienvenue dans ce village, les prêtres d'Adathie vous félicitent pour avoir mis à mort les deux serviteurs chaotiques et vous donne une arme sainte digne d'un héros, le trident d'Adathie qui était une fourchette géante pour faire cuire les merguez, **elle vous donne une meilleure chance de vous faire entendre par les adeptes du même culte (+2 en diplomatie) et est bien entendue une arme et une relique de haut niveau qui inflige 2D+4 et rajoute +2 force (à force de la porter) permet aux prêtres d'Adathie d'utiliser leur prodiges et +2 en courage et dans la compétence méfiance (Elle est la déesse de la justice et n'aime pas qu'on lui mente) (elle n'a pas de malus pour la parade sauf démon puissant et dragon -2/-3) utilisable à partir du niveau 7. Valeur moyenne... à vous de voir.**

Le sorcier arrive dans le temple et utilise un sort puis se déplace et au-dessus de lui une quantité de sang impressionnante lui tombe dessus. Les trésors des deux créatures reposent dans cette immense flaque sang **(deux bourses l'une a 50po et l'autre bien plus grosse celle du démon a 250po)**.

L'aventure serait-elle finie ? Non, car Segurd et un autre prêtre arrivent et vous disent :

«Vous avez fait un excellent travail ici ,néanmoins vos exploits ne sont pas passés inaperçus , vous les avez accomplis alors qu'un prêtre influent, dont le village est celui de son enfance, est arrivé et a pensé que vous pourriez lui être utile. Il vous propose de lui servir de garde du corps dans deux jours, quand il reviendra à Glargh, car il craint pour sa vie **(et ses biens)**.»

«Sans entrer dans les détails (dit le prêtre) je vous gratifierai de 10 pièces d'or pour chacun des ennemis repoussés, vous serez chaque jour payé de 25pièces d'or et à la fin du voyage vous recevrez 40 pièces d'or chacun ! Cela vous convient-il ?»

S'ils n'acceptent pas, ils rateront un autre scénario.

Je vous donne le conseil soit d'arrêter votre scénario là soit de faire la partie où ils escortent le Grand prêtre de Glargh. Toutefois, je vais me lancer au plus tôt dans le scénario suivant pour vous donner l'occasion de suivre, mais sinon vous pouvez aussi inventer la suite.

S'ils acceptent et bien je ferais un scénario que j'essayerais de donner au plus illustre des illustres => le grand Pen Of Chaos !

À la fin du scénario prié de remettre 250-500xp aux joueurs pour leur bravoure, l'aide donné aux villageois et à la sauvegarde de leur village, vous pouvez toujours rajouter des pièces d'or que le village leur offre ou que le prêtre influent leur donne pour avoir sauvé les bâtiments et les habitants. Et surtout un point de destin. Ils n'ont pas fait ça pour rien !... Ou alors leur retirer des récompenses.

Au fait la relique de Khornettoh, l'épée, est à présent entièrement reput de sang et de chair et donc le contrôle sur l'esprit humain d'attaquer les autres ennemis, ne fonctionnera pas, faites en sorte que l'épée appelle par la cupidité un des joueurs, je conseille un paladin du dieu sanglant (même statistique que dans le temple sauf contrôle de l'esprit objet de niveau 7), ou le plus bourrin.

J'ai testé bien sûr ma partie et je vous approuve qu'elle est réalisable avec 5 joueurs de niveau 4, à la fin chacun pris un niveau et nous avons débuté le nouveau scénario que je suis en train d'écrire et que je pense envoyer aussi à Pen of chaos si celui-ci est aimé.

Et bien sinon Crôm est en train de boire une bière dans un grand verre et ce fait forger des armes de bourrins dans le Valhalas.

Et Adathie vient d'oublier des merguez sur le barbek.

FIN du scénario numéro 1 à suivre : Les jumeaux contradictoires

Remerciements à:

-Mes parents pour leur aide.

-Gwennaall maitre de jeu (et grand correcteur) sur forum jeu de rôle de la terre de Fangh.

-Et aussi à ceux qui ont testé ou soutenu mon projet.

(table des rencontres : PAGE SUIVANTE)

Tableau des rencontres:

Vous pouvez aussi arranger vos propres rencontres.

Nom	A T	PR D	EV	PR	Dégâts	COU	Classe-xp	Notes
Gobelin en pyjama rose avec un bouquet de rose.	7	4	12	1	1D+épines	5	5	Si le gobelin touche un joueur chance d'attraper le tétanos.
Orque boiteux	7	7	12	2	1D+3	7	7	Capacité de mouvement divisé par deux
Orque	9	7	15	2	1D+4	8	8	-
Chef orque	10	8	25	3	1D+5	10	13	Bourrin, force:14
Dalmorg	11	13	40	2	2D+2	20	40	Vulnérable armes magiques et sortilèges uniquement.
Cultiste de *Tzinntch*	11	10	25	1	1D+2	12	10	Attaque seulement avec sortilèges de magie généraliste de niveau 1-5
Cultiste de *Niourlg*	9	5	22	2	1D+2	13	10	Crache sur l'ennemi pour l'infecter (aucune infection car illusion)
Garde de la milice	10	8	18	3	1D+3	12	10	Toujours les dix ensemble sauf la nuit.
Segurd	11	10	19	2	1D+4	10	11	Pnj important dans le scénario.
Pétlig	12	13	12	1	1D+4	12	10	Pnj important dans le scénario.
Chef de la milice	11	12	22	2	1D+4	14	12	-
Villageois	7	5	14	1	1D+2	8	6	Dégâts peuvent être modifiés en fonction de l'arme du villageois.
Guerrier maudit	12	12	40	6	2D+4	18	40	Voir l'encyclopédie*
Golbargh	14	12	90	4	2D+4	40	120	4 bras, 2AT -2PRD, armes magiques et sortilèges uniquement.
Dimtr Imaindelave.	13	10	40	2	1D+2	14	24	Maîtrise la magie thermodynamique/généraliste dispose d'une bague de téléportation à deux charges+potion en tout genre de niveau expert.

- http://encyclopedia.naheulbeuk.com/rubrique.php3?id_rubrique=3
- <http://www.naheulbeuk.com/doc-equipement.htm>