

## Le temple de Lafoune à Kjaniouf

Ce temple est le point central du scénario « La clé Martigan » distribué sur le site du JDR Naheulbeuk. Cependant, il est grand et peut servir à bien d'autres choses.

Bien que le culte soit présent dans d'autres villes, son temple à Kjaniouf est l'un des plus grand de toute la Terre de Fangh. On pense que ceci est une conséquence du prix élevé des constructions à Glargh, où sont généralement rassemblés les plus grands temples. Toutefois, Kjaniouf n'est pas très loin de Glargh à cheval ou en diligence. Le temple est actif surtout la nuit, de 22:00 à 4:00 du matin... Là où les adeptes se livrent à toutes sortes d'activités pour adultes (Lafoune est bien la déesse des plaisirs coquins). Dans la journée, et surtout le matin jusqu'à midi, les adeptes qui ne sont pas rentré chez eux entre temps dorment à moitié nus sur des coussins ou dans des chambres privatives (voir plan). Le temple est assez grand et recrute des adeptes et des serviteurs dans une bonne partie de la région.

La plupart des habitants du quartier se méfient de ces cultistes qui ont un air louche, et bon nombre de gens savent ce qui se passent au temple... C'est un endroit « pas recommandé pour les gens bien comme il faut ». Mais en vérité, ils s'occupent seulement de leurs affaires et font parfois un peu d'exhibitionnisme avec leurs imperméables... C'est pourquoi les autorités n'ont rien à leur reprocher.

Si les aventuriers engagent un combat dans le temple, ce sera vite la panique et ils se trouveront confrontés à des gardes armés, puis expulsés du temple (ou tués, ou incarcérés, selon les cas). Les adeptes ou serviteurs, en général, ne sont pas des combattants, et comme ils ne sont pas équipés ils se rendront toujours sans combattre. Le temple en revanche est surveillé par plusieurs mercenaires, armés et bien équipés. Ils peuvent faire la ronde dans les couloirs ou bien surveiller les grandes salles d'accès public.

Entrées : l'accès public (porte à l'est donnant sur la salle des prières) n'est ouvert que de 20:00 à 4:00 du matin. En dehors de ces horaires, quand on frappe il ne se passe rien et la porte est fermée à clé. Un écriteau indique « Pour toute question, adressez vous au gardien par l'entrée sud ».

Si les aventuriers forcent cette porte ils se trouvent du mauvais côté du temple, et si c'est en début de journée plusieurs adeptes sont endormis. À partir de midi, les gens peuvent être occupés à... diverses occupations.

L'accès des adeptes (sud) est réservé aux gens qui sont déjà membres de la congrégation, et qui portent l'imperméable rose, symbole du culte. La porte est toujours fermée et s'ouvre de l'intérieur, ou bien par crochetage... C'est le gardien qui en a la clé.

Georges, le gardien du temple, dort dans son appartement près de la porte sud, et il est le seul à se lever pour répondre si on frappe à la porte. On peut tenter de le baratiner ou réussir à le brutaliser à travers la lucarne.

Celui-ci n'est pas armé et ne désire pas combattre, et n'est généralement pas très au courant des activités dans le temple.

## **Annexes : les butins**

### **TEMPLE DE LAFOUNE**

À moins de vraiment dévaster le temple, les aventuriers pourront y trouver :

**Gardien** : possède les clés pour la plupart des portes, sauf pour celles des appartements du Grand Prêtre

**Cuisines et cantine** : rations de nourriture, couteaux, couverts

**Chambres, vestiaires** : des vêtements de bonne qualité, des effets personnels, des bijoux de moindre valeur, couvertures de qualité, coussins

**Salles de bain** : linge de bain, shampoing, savon, articles coquins divers

**Cagibi** : Vieux imperméables roses usagés, gourdins, antiquités au rebut. Sur un bon jet de dé, ingrédient magique ou ingrédient alchimique, livre de sort balancé ici car inutile.

**Bibliothèque** : des livres (surtout des récits érotiques, mais pourquoi pas des livres plus utiles aux aventuriers)

**Caves à spiritueux** : ici des amphores, tonnelets, bref de la boisson, dont certains crus assez chers. Attention à l'appel du tonneau ! Il y a aussi un puits permettant de tirer de l'eau douce

**Grand prêtre** : Lui, il a les clés pour la plupart des portes, et aussi quelques richesses sur lui (autour de 200 P.O.)... Et pourquoi pas une ou deux reliques de Lafoune de moindre prix, dans sa chambre ou dans son bureau. Dans le cas malheureux où il serait attaqué, le grand prêtre pourrait appeler à la rescousse les gardiens et mercenaires en tirant une clochette... Les cultistes seraient alors sans pitié avec les aventuriers. Il possède aussi de plus grandes richesses dans sa salle des archives secrètes, ainsi que dans la salle du trésor, dont il a caché la clé quelque part dans sa chambre.