

## La Cathédrale de Khornettoh

### Étage 1

Salle 01 : Premier couloir : ce couloir paraît normal, mis à part qu'il se rétrécit au bout d'un certain temps. Il fait 2 mètres de large et 4 mètres 50 de long, c'est après deux mètres que le couloir se rétrécit.

Ce couloir est loin d'être normal. Deux passages secrets menant aux salles 3 et 4 y sont dissimulés. Il faut être en possession de la clef des membres de la secte de Khornettoh. Les clefs doivent être insérées dans des petites fentes dissimulées entre deux des briques du mur. Les aventuriers peuvent apercevoir les contours des portes sur un jet d'intelligence avec un malus de 1. Si celui-ci est particulièrement réussi (critique) : alors, l'aventurier découvre également les fentes destinées aux clefs.

Salle 02 : grande salle : Cette immense salle de 20 mètres de long et de 5 de large, est l'endroit où les habitants du village vont tous les dimanches pour la messe. Cette pièce est difforme et comporte un confessionnal, plusieurs statues, un hôtel orné de bougies, plusieurs sièges et enfin, une grande table de pierre au fond de la pièce.

Cette pièce est également truffée de passages secrets... Deux sont situés juste un peu avant le niveau de la table de pierre. Ce sont des portes camouflées s'ouvrant qu'avec les clefs adéquates. Leur serrure est dissimulée entre 2 dalles sur le sol devant les portes. Les aventuriers pourront la ou les découvrir en réussissant un test plus ou moins dur d'intelligence, la difficulté de ce test variera selon le temps passer à examiner les murs : durant :

2 minutes ► diff. 4

5 minutes ► diff. 1

3 minutes ► diff. 3

Plus de 6 minutes ► diff. 0

4 minutes ► diff. 2

à chaque minute, vous lacerez 1D6, sur 6+, les aventuriers seront aperçus et une troupe de 2 gardes normaux et d'un guerrier maudit.

Salle 03 : La salle d'entraînements : Cette pièce circulaire, de 3 mètres 50 de rayon, est remplie de diverses machines d'entraînements : pantins, épée en bois... Mais, n'oublions pas les 3 robustes gaillards qui étaient là avant vous.

La bataille est inévitable, vous pouvez la compliquer en mettant les pantins en marche, ils seront alors des obstacles supplémentaires occasionnant 1D6 dégâts ignorant l'armure. Les aventuriers devront faire des tests d'agilité pour éviter la collision.

La bataille terminée, les aventuriers pourront fouiller la pièce et trouver les objets suivants : un coffret, une épée et un trousseau de clefs sur un des hommes.

► Épée : Att -1 Prd -2 PI 1D+2 (1-4)

► Coffret : contient : 50 pièces d'or, deux épées en bois (Att -1 Prd -3 PI 1D+1 (1-5), une pierre précieuse et un bouclier en bois (Prd -2 Ad -2 Pr +1)

► Clef : clef du coffret

Salle 04 : Salle d'invocation : Vous pénétrez dans une salle hexagonale au centre de laquelle est tracé sur le sol un pentacle. La salle fait 6 mètres de long et de large. Cette pièce donne sur une autre salle.

Vous pouvez compliquer les choses en rajoutant qu'un groupe de sbires vient de finir d'invoker un avatar, mais ça c'est vraiment fourbe. La salle donne sur la salle 05

Salle 05 : Salle de recherche : Cette salle carrée de 4 mètres et demi de côté est remplie de plans de travail recouverts d'outils étranges et de bouquins recouverts de symboles. Sur le mur du fond, il deux portes de fer forgé avec des petites ouvertures barrées. Il y a un homme en chemise blanche à barbe blanche et cheveux blancs qui est très concentré sur la fabrication d'un liquide étrange. Il ne semble pas vous vouloir du mal.

Cet homme est un des mages-savants qui travaille sur les invocations des avatars de Khornettoh. Il travaille en ce moment sur la fabrication d'une bougie. Il est particulièrement concentré et ne posera pas de question aux aventuriers s'il ne s'est rien passé dans la salle 4. Il possède les clefs des portes des salles 06 et ne les lâchera sous aucun prétexte aux aventuriers. Interdiction de chiper à ses affaires !!

Les babioles de cette pièce ne sont d'aucune utilité. Piochez dans la liste des objets inutiles.

Salles 06 : cellule des cobayes Ces deux petites pièces sont destinées au stockage des « cobayes » Il y a un jeune homme au visage usé.

L'homme promet aux aventuriers une grande somme d'argent en échange de sa liberté. Si les aventuriers font la quête secondaire, ils recevront une prime suivante s'ils le libèrent. Ces portes ne sont ouvrables que grâce à la clef du mage-savant de la pièce 7. Elles peuvent être défoncées ou crochétées facilement : leur blindage est surtout décoratif.

Salles 07 : le couloir caché et les escaliers : Un couloir d'1 mètre et demi de large et de 3 mètres de long donnant sur une pièce d'où s'élève des crissements d'armures.

Pour trouver ce passage secret, il faut appuyer sur une pierre ressemblant à peu près à un bouclier. Il est découvert après un petit test d'intelligence. Lorsque la porte est ouverte, elle dissimule le petit couloir d'accès à l'escalier (voir plan) Il est donc possible que vos aventuriers passent à côté du niveau supérieur de la cathédrale. Un piège a été installé dans le couloir, comme tous les pièges de cette battisse, il est possible de le désactiver en disant tout haut « Khornettoh est grand » des fléchettes infligeront 1D6 dégâts aux aventuriers.

Salles 08 : La salle aux « trésors » : Vous aboutissez dans une salle de 5 mètres et demi de côté, où deux guerriers vêtus de grosses armures montent presque fièrement la garde devant un coffre situé entre deux piliers. Ceux-ci se jettent sur vous avant même que vous ayez le temps de dire « fichtre »

Ces deux guerriers maudits sont en fait deux anciens sbires de la secte de Khornettoh transformés. Ils gardent un trésor médiocre qui est là pour faire croire aux aventuriers qu'ils ont trouvés LA salle cachée. Ils se battront jusqu'à la mort, car leur cerveau est gravement dérangé.

Dans le coffre, ouvrable que grâce à la clef gardée par un des guerriers, se trouvent 500 pièces d'or et 2 fioles de soin majeur.

Salles 09 : l'ancienne chapelle : Cette vieille chapelle servait autrefois aux rites sectaires de Khornettoh. Une porte donne sur la grande salle

Cette pièce ne renferme RIEN de particulier.

Salles 10 : la chapelle de Khornettoh : Cette chapelle possédant un hôtel et deux bancs, est encore utilisée pour des rites, les cierges allumés le confirment.

Cette pièce contient elle aussi un passage secret (eh oui, encore) il faut faire pivoter l'hôtel pour dévoiler les escaliers. Vous pouvez décider qu'une cérémonie est en cours si vos joueurs ont envie de taper. Sinon, rien n'a signaler.

## Étage 2

Salle 01 : 2e étage : Vous gravissez les marches d'un escalier humide et étroit. Arrivé au sommet, vous remarquez tout de suite que l'aventure n'est pas finie. Un couloir de 1 mètre et demi tournant 3 mètres plus loin pour se diriger vers la droite.

Les passages secrets : dans cet étage il y a un certain nombre de passages secrets, trouvés des techniques pour les faire se dévoiler (manivelle cachée, pierre bouton, dalle à enfoncer,...)

Les pièges : il y a également un grand nombre de pièges, mis à part le numéro 10, il s'agit de fléchettes causant 1D6 dégât au premier aventurier du groupe. Elles peuvent être désactivées en énonçant les mots suivants « Khornettoh est grand » et dévoilé suite à un test d'intelligence. Tiens, d'ailleurs en voilà un...

Salle 02 : Salle de garde du deuxième niveau : Vous pénétrez dans une pièce carrée de 3 mètres et demi sur 4. Elle aurait été parfaite pour faire un somme, s'il n'y avait pas 4 gardes qui s'empressaient de se lever pour vous faire face.

Quand le combat est terminé, et si les aventuriers fouillent la pièce, il trouveront une massue à pointes (Att -2 PRD -2 PI 1D+5 (1-3)) et 4 pièces d'or.

Salle 03 : Avant-garde secret du bureau : Vous pénétrez dans la pièce secrète. Mais, il n'y a pas de trésor et non plus de coffre, mais, par contre, vous remarquez les 2 guerriers maudits dans leur armure, prêt à vous sauter dessus.

Cette pièce a été créée pour protéger le bureau du gourou. Il n'y a rien de spécial à y trouver, mis à part le passage secret menant au bureau. Si les aventuriers réussissent à l'activer, et qu'ils ouvrent la porte en crochétant la serrure camouflée ils se prennent un claptor de mazrok sur le pif (3D6 dégât).

Salle 04 : Bureau de la secrétaire : Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans une nouvelle pièce, celle-ci n'a rien avoir avec le reste de cet étage : tout est propre, le sol brillant, les murs recouverts de toiles et un beau bureau ouvragé de couleur rouge et or et installé dans un coin. Une dame y est installée elle a des cheveux noirs tirés comme du fil de pêche en un chignon. Elle écrit dans un gros livre, au bout d'un instant, elle relève la tête et vous demande de ressortir et de toquer à la porte. Cette pièce fait 5 mètres de long et 4 de large.

Cette dame est la secrétaire de la secte, elle fera poireauter les aventuriers durant une bonne grosse journée avant de les accueillir. Elle ne leur dira de toute façon rien de très intéressant. Dans cette pièce, les aventuriers peuvent trouver un coffre contenant une centaine de pièces d'or et... les clefs de tout l'étage !! Ainsi que plein de papiers administratifs et l'horaire de la garde.

Salle 05 : Bureau du gourou : Vous poussez le panneau donnant sur une grande pièce dont le mur du fond est arrondi. Un immense bureau se présente devant vous, derrière celui-ci, un homme vêtu d'une grande veste rouge et noire au visage masqué par une capuche. À ses côtés, vous apercevez 3 guerriers maudits et le prêtre à l'aire menace. L'homme derrière le bureau fit signe aux aventuriers d'entrer.

Le gourou déballe un long, discours, et tente de faire rejoindre les aventuriers de son côté. Faites faire un test d'intelligence/force (moyenne des deux caractéristiques) quoi que soit la réaction des aventuriers les guerriers maudits, qui n'ont vraiment rien compris au jeu de leur maître, foncent sur

les aventuriers pour leurs refaire la face. Les prêtres pensant que leur gourou leur ait demandé d'éliminer les intrus. Le chef se met à paniquer et se met à jeter des jurons et tentera de fuir durant le combat, soit par la porte, soit par la fenêtre, soit par la magie d'un des prêtres. Une fois le combat fini, si le gourou est toujours là, et qu'il l'interroge il l'expliquera ses plans diaboliques et très classiques : rassemblé une armée de guerriers maudits et d'avatars de Khornettoh pour faire régner ce dieu sur la terre de Fangh. Il y a un coffre dans la pièce, il contient 2500 pièces d'or, une relique de Khornettoh (valeur de 2000 pièces d'or) à l'apparence d'une dague usée et toute pourrie. S'il n'y a pas de paladin ou de prêtre de Khornettoh dans le groupe, ils penseront qu'il s'agit d'une dague ordinaire.

Salle 06 : Flageloire Vous déboulez dans une salle ressemblant à une salle de torture, sauf qu'il n'y a ni bourreau ni garde, il y a là des hommes qui se fouettent, qui s'étirent sur une table et se brûlent à blanc en souriant.

Cette pièce est l'endroit où les sbires de Khornettoh vont se flageller pour leur dieu. Il n'y a rien de très pertinent ici.

Salle 07 : Entre des avatars : Vous pénétrez dans une pièce dont les contours sont à peine perceptibles à cause de la fumée. Mais, il vous semble qu'il y a quelque chose au fond de la pièce... Mais... Mais ce sont des avatars de Khornettoh !!

Voici une situation pour un beau combat, la fumée inflige des malus aux aventuriers (que vous prendrez soin d'inventer) il y a 1 avatar, ce qui risque de rendre le combat très compliqué. Les aventuriers ont intérêt à trouver une alternative pour gagner cet affrontement.

Salle 08 : Salle « vide » : Vous débouchez dans une pièce à l'air vide et ne possédant aucun moyen de communiquer avec un autre couloir ou une autre pièce.

Cette pièce est en fait une salle d'embuscade, un guerrier maudit attend que les aventuriers entrent pour leur sauter dessus et, ainsi leur infliger un dégât automatique. Le combat se déroulera normalement par la suite. Cette pièce possède un passage secret.

Salle 09 : Fosse :

Cet autre piège, est une fosse qui se dévoile sous les pieds du premier du groupe pour lui infliger 1D6 dégât en ignorant l'armure. Les aventuriers regretteront alors de ne pas avoir de corde.

Salle 10 : Tour de guet : Vous pénétrez dans une salle vide, circulaire de 3 mètres de rayon possédant un escalier de bois permettant d'accéder au niveau supérieur. Vous remarquez tout de suite les lances posées adossées sur le mur et également le garde.

Ce garde est en fait un paladin de Khornettoh. Les aventuriers peuvent s'approprier les 3 lances adossées au mur (Att -1 PRD -2 PI ID+3 (1-5))

Salle 11 : Salle vide : Vous entrez dans une salle vide, circulaire de 3 mètres de rayon avec un escalier de bois donnant sur l'étage supérieur.

Cette salle est ... vide

## Les +/- étages

Salle O1 : Tour de guet : Une foi au dessus des escaliers, vous tombez nez à nez avec un jeune garde maigrelet, les manches retroussés et une pipe aux lèvres. Il vous regarde incrédule.

Ce jeune garde ne veut pas se battre, il va demander pitié et il propose aux aventuriers de leur dévoiler ou se trouve le bureau de son chef.

Salle O2 : Tour aux corbeaux : Vous arrivez dans une petite pièce circulaire où est stocké une dizaine de corbeaux.

Ces corbeaux donneront l'alerte dès les aventuriers partis.

Salle O3 : Le transformatoir : Vous pénétrez dans une grande salle, celle-ci est occupée par un prêtre, 2 vaillants gardes et 2 guerriers maudits. Un des gardes finit une boisson qu'un des prêtres. Les occupants se jettent immédiatement sur les jeunes héros.

Ce combat se déroulera presque normalement, sauf qu'après 3 tours de combats, le garde ayant bu le liquide se transforme en un guerrier maudit, il n'a pas l'armure convenable, mais il a leur force et leur adresse au combat.

Les aventuriers peuvent s'emparer des armures et équipement, mais ils seront bien trop grand pour eux et bien trop lourd.

	Att	Prd	Ev.	Pr	Dég.	Con	XP	Notes
Garde 1	7	8	14	2	1D+2	10	10	Épée/daque (1D+1)
Garde 2	7	8	15	2	1D+2	11	12	Épée/bouclier
Garde 3	6	8	15	1	1D+3	10	10	Lance/
Gr Ma' 1	12	12	40	4	2D+2	18	38	Massue à piquants
Gr Ma' 2	12	12	40	5	1D+6	18	40	Hache de bataille
Gr Ma' 3	12	12	40	5	2D+1	18	40	Hache de bataille à double tranchant
Gr Ma' nu	11	10	45	0	1D+2	18	34	Main nues
Prêtre	6	8	25	0	1D+1	12	25	Prodiqe khornettoh Mag : 12
secrétaire	6	4	12	0	1D	6	6	Mains nues
Jeune garde	6	7	10	1	1D	4	7	Mains nues
Vieux pasteur	4	2	8	0	1D-1	8	2	Ne combat pas
Sbire 1	8	6	10	1	1D+1	8	9	Dagues (2att/tour)
Sbire 2	8	7	11	2	1D+2	8	9	Daque
Sbire 3	9	5	10	1	1D+1	8	8	poignard
avatar	14	12	90	4	2D=4	20	120	outch
gourou	6	6	20	1	1D+1	10	10	Daque CHA : 16

\*guerrier maudit

