



SCENAR 1 : La Secte sans Nom (médiéval fantastique)

Les aventuriers apprennent l'existence d'une secte de bourgeois satanistes qui comptent faire une grande cérémonie ce soir dans la ville médiévale fantastique de Cadwallon. Le seul cultiste dont ils aient le nom, Krampek Von Gor, un négociant en vin, va se rendre ce soir à la réunion secrète. Aux joueurs de le suivre (jet en discrétion) ou de le faire parler (jets en intimider), pour arriver dans une maison bourgeoise dans le quartier de Soma.

→ indique l'entrée de la maison, dans la pièce de gauche, en entrant, les cultistes mettent une toge avec une capuche, les joueurs pourront se déguiser s'ils sont malins.

La réunion se passe en **B**, là les satanistes sont en train de parler d'une future messe noire qui pourrait ouvrir un portail dimensionnel à une armée de démon qui attaqueraient la ville. L'élément clé de ce rituel est une dague de sacrifice que le grand prêtre garde dans sa chambre, au **X** en haut à droite.

A vous d'imaginer les pièces que visiteront vos joueurs, essayez de leur faire peur en utilisant un rideau qui bouge, une ombre (les couloirs sont éclairés par des flambeaux). Faites leur faire des jets en discrétion, ou en embobiner si ils se font attraper)

LES MECHANTS

Dangerosité à 6, (ça veut dire qu'ils ont 6 dans toutes les caractéristiques) deux dés dans toutes les compétences.

Le grand prêtre : dangerosité à 9, deux dés, il jettera des sorts de pourriture qui feront moisir les chairs des pauvres aventuriers.

La dague : elle ajoute +10 à tous les jets d'attaques que l'on fait avec elle, si on inflige plus de 100 point de vie avec, on ouvre le portail. Mais il faudrait que les joueurs soient bêtes...