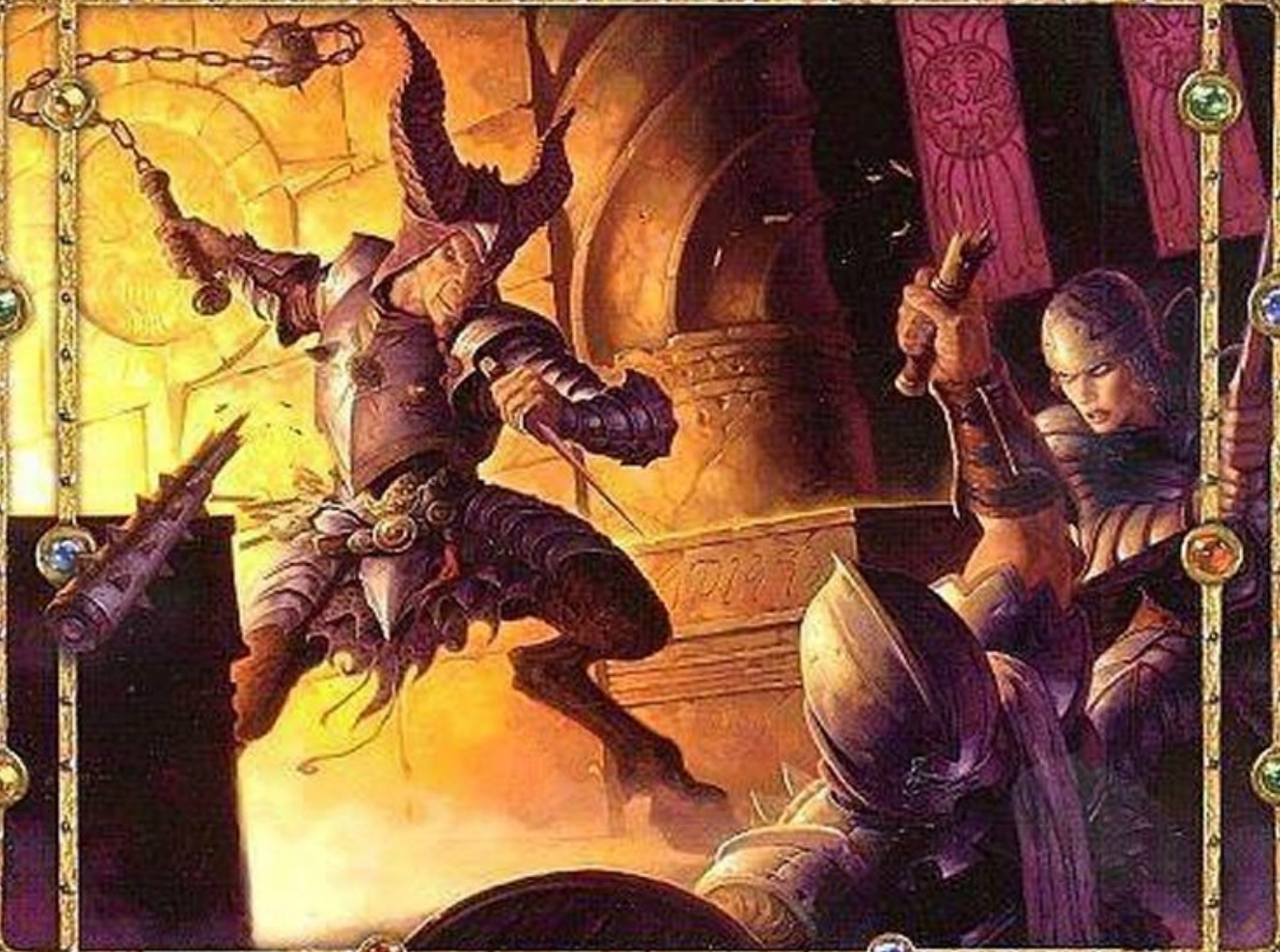


DUNGEONS DRAGONS® Accessory

La Secte du Crâne





LA SECTE DU CRÂNE

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 1–2

PRÉFACE

Scénario original: Inconnu
Revu par: Blueace

Edition du scénario: 3.0

Complément: bien connaître la cité de Laelith décrite sur le site sera un atout indéniable pour le MD.

Ce scénario est disponible en téléchargement sur le site *AideDD*



<http://www.aidedd.org>

Ce court scénario peut servir d'introduction et de découverte de la cité sainte de Laelith, après avoir joué l'entrée de la ville. Les joueurs y feront la connaissance du « fouineur » Lamb (équivalent de commissaire de police en charge des enquêtes), personnage qu'ils devraient rencontrer dans d'autres aventures.

INTRODUCTION

Le soleil inonde la cité portuaire de Laelith de ses rayons bienfaisants ce matin là, tandis que les aventuriers flânent sur les quais. Comme tous les jours, une grande animation y règne. Un attroupement, autour du poste de garde de la milice, attire le regard. A côté de la porte principale, sur un panneau prévu à cet effet, se trouve ce qui semble monopoliser l'attention de tous: une affiche.

*Offre forte récompense
à qui trouvera mon fils !
Pour plus de détails s'adresser à Fogos,
rue du Pigeonnier. Entrevues assurées.*

Fogos est un marchand connu dans le quartier. Déjà quelques personnes prennent la direction de la rue du Pigeonnier, visiblement intéressées par l'annonce.

CHEZ FOGOS

La demeure de Fogos est splendide. Elle s'étend sur deux étages et fut construite par l'un des plus grands architectes. Deux rangers se tiennent devant la haute grille qui protège l'entrée, toutefois, ils ne poseront aucun problème pour faire entrer ceux venant pour l'annonce.

A l'intérieur de la maison, ils sont accueillis par un majordome chétif, visiblement mal nourri et portant des traces de coups de fouets, qui leur fera mille courbettes en les invitant à patienter quelques instants. Ici, tout est luxe: tapis riches et soyeux, lustres brillants d'une multitude de feux, tableaux rares et objets en or sont fréquents. Mais attention à ceux qui voudraient dérober quelque chose: l'esclave veille et les gardes sont nombreux.

Après un bref instant, un homme d'une carrure impressionnante et dont les vêtements rappellent ceux des bandits de grand chemin, descend du premier et passe devant le salon où attendent les aventuriers. En les voyant,

il sourit de toutes ses dents (il lui en manque quatre au moins) et, faisant mine de s'adresser aux 5 hommes qui le suivent, claironne: "*Allons compagnons ! Dépêchez-vous ! Nous avons un gosse à retrouver et une prime à toucher ! Et gare à ceux qui se trouveront sur notre chemin !*". Puis il sort de la villa, ses hommes trotinant derrière lui.

Sur ce, le majordome les prie de bien vouloir le suivre, et les conduit au premier étage, dans le bureau de son maître. **Fogos** invite alors les aventuriers à s'installer. Couvert d'une multitude de colliers en or massif (qu'il n'arrête pas de tripoter avec ses petits doigts boudinés), Fogos agit et parle de façon pédante: "*Messieurs ! Si je lance cet appel désespéré, c'est parce que depuis hier soir, le sang de mon sang, la vie de ma vie, mon fils Agassi, a disparu ! Pourtant, ses gardes du corps étaient avec lui... Et ont disparu aussi. Si je les retrouve ceux-là, j'en fais des eunuques ! Ou plutôt, à mon avis, ils ont fui, redoutant ma terrible colère ! Mais je m'é gare... Aidez-moi à retrouver mon fils et vous serez grassement récompensés.*"

Si on l'interroge, Fogos déclarera que son fils se rendait toutes les après-midi au Temple du Crâne, où il étudiait la lecture avec le prêtre **Sogar**. D'après ses renseignements son fils a bien assisté au cours, et c'est donc sur le chemin du retour qu'il a disparu. Quant à son escorte, les 3 hommes qui la composent sont au-dessus de tout soupçon. Evidemment, il reconnaîtra être jaloué et envié par plein de monde (et surtout ses concurrents), mais quoi de plus normal lorsqu'on est aussi intelligent et habile en affaire que lui (!). Ensuite, il priera les aventuriers de partir immédiatement à la recherche de son fils et de lui faire part de leurs découvertes aussitôt que possible. La récompense est de 200 po.

LE TEMPLE DU CRÂNE

Une atmosphère étrange règne sur la place du Crâne, un sentiment de mal-être, d'inquiétude, voir de peur. Le temple dirigé par le grand prêtre Valdenath semble en ruine, à la différence des 3 autres de Laelith qui sont extrêmement bien entretenus.

L'entrée du temple est gardée en permanence par des soldats à la tête tondue et maquillée en crâne. Les aventuriers peuvent rapidement observer le rituel d'entrée dans le temple: s'enduire les tempes et le front d'une poussière d'os provenant d'un récipient en forme de crâne creusé dans le pilier à l'entrée. Ne pas le faire serait très mal vu par les gardes...

B) Le patio : la mauvaise réputation du Crâne a incité bon nombre de prêtres appartenant à des cultes modérés et peu

désireux d'être assimilés à certaines sectes aux mœurs bizarres, à installer leurs autels portatifs à l'entrée du temple, dans cette grande salle (100m x 100m). La seule particularité du patio sont quatre formidables colonnes gravées de runes ésotériques.



C) La salle des Espoirs Perdus : cette pièce immense à l'architecture chaotique résonne en permanence des lamentations hurlées par des fidèles repentants appelant sur eux la bénédiction de leur divinité, ou tout simplement déçus de s'être vu refuser l'accès au Vrai Crâne. C'est également là que les prêtres des cultes affiliés au Crâne se livrent à d'interminables discussions philosophiques, entrecoupées d'offices religieux informels.

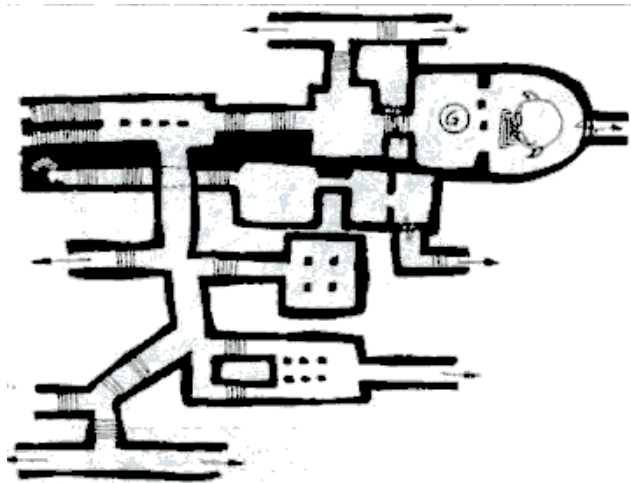
D) Les Arcades du Jugement : ces arcades aux montants sculptés en forme de crânes et d'ossements mènent à la Salle des Fouilles et donc au Vrai Crâne. Elles sont en permanence gardées par des soldats à l'allure peu commode.

E) La salle des Fouilles : comme son nom l'indique, c'est dans cette salle que les contemplateurs du « Vrai Crâne » sont soigneusement fouillés par les gardes avant d'être autorisés à emprunter les escaliers conduisant au saint des saints. Certains cultes semblent en effet vouer un véritable haine au Crâne et, après plusieurs attentats religieux commis par des fanatiques, il a été décidé que les visiteurs seraient fouillés.

☛ Si le groupe comporte un prêtre affilié au Temple, tout le groupe peut passer. Dans le cas contraire, seul le prêtre pourra passer. Tous ceux qui passent seront systématiquement fouillés.

G) La salle du Crâne : cette salle résonne en permanence du roulement d'un énorme tambour, martelé par des prêtres qui se relaient à intervalles réguliers.

C'est ici que se trouve le fameux crâne cornu découvert lors du creusement des fondations du temple et qui devait ensuite lui donner son nom. Des pénitents viennent chaque jour se recueillir devant cette relique d'origine inconnue.



SOGAR

Le « Vrai Crâne », la partie souterraine du temple, est un véritable dédale de couloirs menant à une multitude de petites pièces fermées par des tentures ou protégées par d'innombrables passages secrets. Afin de rencontrer Sogar, les aventuriers devront demander leur chemin une dizaine de fois et se perdre autant de fois. Rythmé au son des tambours de la Salle du Crâne (G), ils devraient finir par rencontrer la salle de cours de Sogar.

Sogar est un petit homme sec, à l'allure austère. Il recevra les héros sans aucun ménagement, probablement agacé par ces questions incessantes au sujet d'Agassi (les aventuriers ne sont pas les premiers à être venus). La seule chose qu'ils apprendront de lui (excepté le fait que la bêtise est une tare qui se transmet de père en fils) est la confirmation que les gardes personnels de l'enfant sont venus le chercher à la nuit tombée, comme d'habitude. Après, il n'a aucune idée de ce qui a pu lui arriver. Sans doute celui-ci a-t-il voulu, comme ça lui arrive parfois, aller jouer au parc derrière le temple avant de rentrer chez lui. Après ce long discours, il invitera les joueurs à sortir. En partant, ils croiseront l'homme qu'ils avaient précédemment vu chez Fogos, toujours accompagné par ses gueux.

LE PARC

Le Parc du Crâne est un mélange étonnant de parties boisées et de jardins potagers cultivés par les prêtres. Les allées du parc sont également devenues le lieu de récréation privilégié des enfants qui étudient au temple. Pas plus de 10 enfants y jouent actuellement et parmi eux se trouvent deux hommes portant l'uniforme gris des fouineurs (l'un d'eux s'appelle **Lamb**), interrogeant un gamin. S'ils tendent l'oreille aux déclarations de l'enfant, ils apprendront qu'Agassi est effectivement venu jouer hier avec eux, mais que tous sont rentrés chez eux à la tombée de la nuit, à l'exception d'Agassi qui voulait rester encore un peu.

C'est à ce moment là que Lamb remarque la présence des aventuriers. De petite stature, son regard bleu acier scrute les aventuriers tandis que l'enfant retourne jouer avec ses compagnons. Lui aussi recherche le fils de Fogos et invitera les héros à venir le trouver à la moindre nouvelle. L'unique information qu'il peut donner aux aventuriers est que ce n'est pas la première disparition près du temple, il y a en a déjà eu plusieurs depuis quelques semaines.

Le reste de la journée se passera sans anicroche. Les aventuriers pourront se reposer en vue d'une soirée mouvementée. Si les personnages décident de refaire un tour au parc à la nuit tombée, ils seront témoins d'une scène pour la moins inquiétante. Une brume épaisse se formera au niveau du sol (anormale vu le lieu et la saison). Puis soudain un cri attirera leur attention. A une dizaine de mètre d'eux (n'oubliez pas le brouillard), un homme se fera attaquer par deux agresseurs. Lorsqu'ils arriveront sur place, ils verront les silhouettes s'enfuir par l'un des sentiers du parc.

S'ils se lancent à la poursuite des individus, ils finiront leur course dans une ruelle du port, éclairée uniquement par l'enseigne d'une taverne « La Cruche Pleine ». S'ils restent dans le parc, au bout de quelques minutes la brume se dissipera progressivement.

LA CRUCHE PLEINE

L'intérieur de la taverne est sale et renferme une des plus belles palettes de bandits et de brigands en tout genre. Face au comptoir, des tentures dissimulent de petites salles privées. Trois de ces salles sont vides, les deux autres ont leur tenture tirée. Une jeune et jolie femme au visage triste est en train de servir les gredins rencontrés le matin chez Fogos. Soudain l'un d'eux lui donne une tape aux fesses tout en lui faisant un croc-en-jambe: la femme tombe en

renversant les chopes qu'elle transportait. Elle se relève, sans rien dire, ramassant ce qui est tombé tandis que l'homme la tire vers lui et commence à la tripoter. Elle essaie de se dégager mais l'homme est trop fort (tout le monde dans la taverne rit aux éclats).

Si l'un des aventuriers intervient ou ouvre les rideaux, dérangeant une petite réunion du chef du groupe, une bagarre se déclencherà.

Les Gredins (5)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 JdS : Réf +0, Vig +2, Vol +0
 Attaque : épée courte (+3 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), arme de prédilection (+1 att épée courte)

Le Chef

Guerrier niv 1 - Alignement : CN
 DV : 1d10+2 (12 pv) - FP1
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 13 (+3 cuir clouté)
 Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2, init -1)
 JdS : Réf +0, Vig +4, Vol +0
 Caractéristiques : For 14, Dex 10, Con 14, Int 8, Sag 10, Cha 8
 Dons : arme de prédilection (+1 att épée courte), attaque en puissance (-1 à l'att = +1 aux DG), talent (+3 perception auditive)

Il n'y a rien à découvrir dans cette auberge, c'est juste pour entretenir la forme ! S'il y a parmi le groupe d'aventuriers un bretteur par exemple, profitez-en pour faire un beau combat en utilisant tout l'environnement d'une auberge : tables, chaises, escalier, etc.

LA SECTE DU CRÂNE

La seule solution qui reste aux aventuriers est de retourner au parc afin de découvrir l'origine du brouillard. La brume ne se dissipe pas, mais plutôt se « rétracte ». Cela semble venir d'une paroi à l'arrière du temple. Une détection des passages secrets devrait permettre de faire pivoter un pan du mur d'une hauteur d'un mètre environ, laissant apparaître un escalier en colimaçon s'enfonçant sous la terre. L'étroit conduit s'enfonce à une profondeur de presque 30 mètres. Lorsqu'il ne reste plus qu'une dizaine de marches à descendre, les aventuriers perçoivent une lumière devant eux. L'escalier donne dans une énorme salle creusée à même le roc et éclairée par une vingtaine de torches. Au centre de la pièce se trouve un autel à sacrifice sur lequel est allongé le corps fraîchement ensanglanté de l'homme agressé récemment dans le parc (ou un autre si les joueurs ont protégé celui-ci).

Derrière l'autel, un homme (**Rotz**) promène son regard fou sur la douzaine d'adeptes, nus, qui entourent l'autel. Toute la salle est décorée de crânes. Deux petits couloirs sortent de la salle à l'opposé de l'escalier. Au moment de l'incursion du groupe dans la salle, Rotz commencera par donner l'ordre à ses fidèles d'éliminer les intrus. Ceux-ci, fanatisés, combattront jusqu'à la mort du dernier.

Fidèles (6)

Gens du peuple niv 1
 DV : 1d4 (3 pv) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Réf +0, Vig +0, Vol +0
 Attaque : coup (+0 corps à corps, 1d3, init +1)
 Dons : endurance, talent (+3 artisanat)

Fidèles (6)

Adeptes niv 1
 DV : 1d6 (4 pv) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Réf -1, Vig +0, Vol +0
 Attaque : coup (+0 corps à corps, 1d3, init +1)
 Dons : dispense de composantes matérielles, fidèle

Sorts mémorisés [3]/2 :

- niv 1 : Frayeur / Injonction / Mains brûlantes / Bénédiction / Lumière / Soins légers.

Puis il utilisera ses sorts, ne combattant que lorsque le corps à corps sera obligatoire (une épée longue se trouve sous l'autel). Il feindra la mort à 5 points de vie.

Rotz

½ elfe Prêtre (charme) niv 3 - Alignement : LM
 DV : 3d8+6 (24 pv) - FP3
 Initiative : +0 - Vitesse : 9 m
 CA : 15 (+4 chemise de maille, +1 anneau de protection)
 Attaque : épée longue (+3 corps à corps, 1d8+1, init -1)
 JdS : Réf +1, Vig +5, Vol +6
 Caractéristiques : For 13, Dex 10, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 14
 Dons : école renforcée (+1 au DD des JdS vs sorts de charmes), attaque en puissance (-2 à l'att = +2 aux DG), talent (+3 persuasion)

Sorts mémorisés [4]/4/3 :

- niv 1 : Bénédiction, Injonction, Lumière, Protection vs Bien
 - niv 2 : Connaissance des alignements, Discours captivant, Immobilisation de personne

Possessions :

- dans ses poches se trouvent une bourse avec 25 po et une clef qui permet d'ouvrir les cellules.

JdS pour ses sorts : 10 + niv sort + 3 (Mod.Sag)

Rotz

Sur l'autel se trouve une chope en laiton incrustée de motifs en jade (valeur 300 po) servant aux sacrifices.

CHAMBRE ET CELLULES

Une des 2 ouvertures au fond de la pièce conduit à la chambre de Rotz. Il y a là seulement un petit lit, un tabouret et une armoire dans laquelle se trouvent plusieurs livres de prière, un grimoire et une sorte de calendrier.

Le calendrier décompte les sacrifices déjà effectués (c'est aujourd'hui le 8ème) et le Grimoire relate l'histoire de la secte : Rotz, le fondateur de la secte, prétend qu'au 9ème

sacrifice d'humains au sang pur, chacun espacé de 9 jours, le Crâne lui donnera l'invincibilité et l'immortalité pour 9 jours. Rotz délire ensuite sur ce qu'il fera durant ces 9 jours, renversant le Roi-Dieu, prenant le control de Laelith et déversant sur toute la région son armée de fidèles. Sur les étagères de l'armoire se trouve une dague, une **potion de regain d'assurance**, une **baguette magique de lumière** (37 charges) et un sachet de **poudre de dissimulation des traces**.

☛ Il manque donc juste un sacrifice. Un des aventuriers d'alignement mauvais serait-il tenté de voir ce qui se passerait dans 9 jours lors du dernier sacrifice ?

L'autre ouverture au fond de la pièce débouche au bout de quelques mètres sur 3 cellules fermées à clef. A l'intérieur de la première se trouve Agassi, et dans la seconde les 3 gardes du corps. La dernière est vide.

CONCLUSION

Lorsqu'ils retourneront dans la salle principale, les aventuriers remarqueront que le corps de Rotz a disparu (il s'est échappé ou a été emmené par des fanatiques). Au moment de remonter à l'air libre, le groupe croitera Lamb. Celui-ci essayera de récupérer à son compte l'heureux dénouement, demandant au groupe de lui remettre Agassi. Lamb intimera également le plus grand silence sur ce qu'il s'est passé, ceci n'ayant rien à voir avec le Temple du Crâne, et les dirigeants du temple ayant de puissantes relations...