

LA SECTE DU CRÂNE

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 2



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages, notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted); (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures; characters; stories; storylines; plots; thematic elements; dialogue; incidents; language; artwork; symbols; designs; depictions; likenesses; formats; poses; concepts; themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects; logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE

Scénario original : inconnu

Adaptation : blueace

Relecture : Tom76

Plan : blueace

Version du 19/04/2020.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via
www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org



LA SECTE DU CRÂNE

CONTEXTE



es personnages sont arrivés récemment à Laelith, la cité sainte, après un voyage à pied de huit jours depuis Egonzasthan-la-basse. Ils déambulent dans la ville, plus particulièrement sur les quais au bord du lac, quand une annonce attirera leur attention.

AU MD

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

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « L'Œil de Gruumsh », ou directement après « À la chasse aux gobs » s'ils ont déjà atteint le niveau 2.

ACCROCHES D'AVENTURE

La vie est chère dans cette grande ville. Tout est taxé. S'ils ne réagissent pas à l'annonce par curiosité ou pour aider une personne qui semble en détresse, faites comprendre aux joueurs que gagner un petit pécule ne sera pas de trop pour que les personnages puissent continuer leur visite de la ville quelques jours encore.

LAELITH

La cité de Laelith, qui sert de contexte géographique pour cette aventure, est décrite en détails sur www.aidedd.org dans la rubrique Univers, tout comme le temple du Crâne, cité un peu plus tard.

INTRODUCTION

Le soleil inonde la cité portuaire de Laelith de ses rayons bienfaisants ce matin-là, tandis que vous flânez sur les quais. Comme tous les jours, une grande animation y règne, et un attroupement autour du poste de garde de la milice attire votre regard. À côté de la porte principale, sur un panneau prévu à cet effet, se trouve ce qui semble monopoliser l'attention de tous : une affiche qu'un garde vient tout juste de clouer.

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. Deux gardes se tiennent devant la haute grille qui protège l'entrée. Ils ne posent toutefois aucun problème et laissent passer ceux qui disent venir pour l'annonce.

À 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.

Après un bref instant, un homme à forte carrure avec une énorme cicatrice, et dont les vêtements rappellent ceux des bandits de grand chemin, descend du premier et passe devant le salon où vous attendez. En vous voyant, il sourit (il lui manque au moins quatre dents) et, faisant mine de s'adresser aux sept 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 trottinant derrière lui.

Sur ce, le majordome prie les personnages de bien vouloir le suivre et les conduit au premier étage, dans le bureau de son maître. Là, Fogos les invite 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 ils ont disparu eux 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'égare... 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-midis 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 deux hommes qui la composent sont au-dessus de tout soupçon. Évidemment, il reconnaîtra être jaloux et envié par plein de monde, surtout par ses concurrents, mais quoi de plus normal lorsqu'on est aussi intelligent et habile en affaire que lui ! Ensuite, il prierà les personnages 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, voire de peur. Le temple dirigé par le grand prêtre Valdenath semble en ruine, à la différence des trois 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 personnages 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 clercs appartenant à des cultes modérés et peu désireux d'être assimilés à certaines sectes aux moeurs bizarres, à installer leurs autels portatifs à l'entrée du temple, dans cette grande salle. La seule particularité du patio sont quatre énormes 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 clercs 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 une véritable haine au Crâne et, après plusieurs attentats religieux commis par des fanatiques, il a été décidé que les visiteurs seraient fouillés.

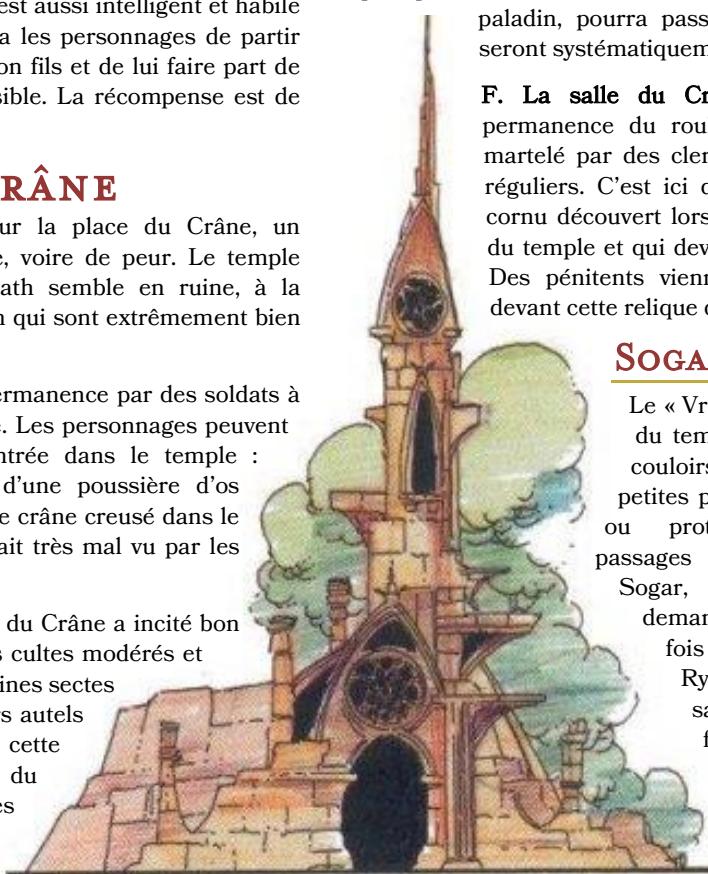
Si le groupe comporte un cleric affilié au temple, tout le groupe peut passer. Dans le cas contraire, seul un cleric, ou à défaut un paladin, pourra passer. Tous ceux qui descendent seront systématiquement fouillés.

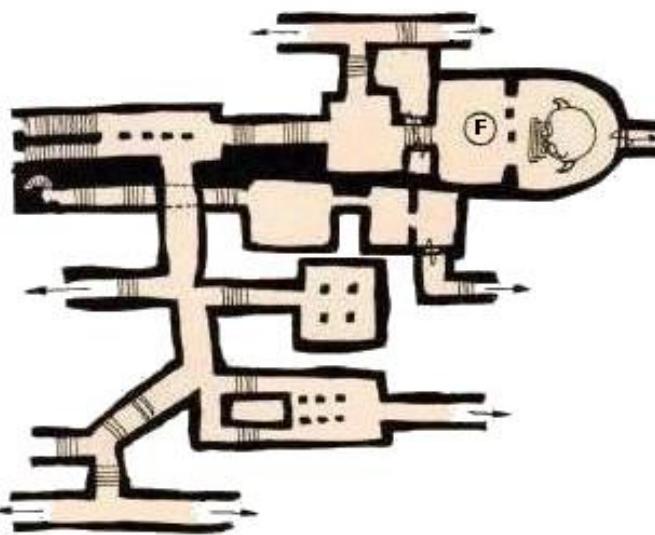
F. La salle du Crâne. Cette salle résonne en permanence du roulement d'un énorme tambour, martelé par des clercs qui se relaient à intervalles réguliers. C'est ici que se trouve le fameux crâne cornu découvert lors du creusement des fondations du temple et qui devait ensuite lui donner son nom. Des pénitents 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 personnages devront demander leur chemin une dizaine de fois et se perdre autant de fois.

Rythmé au son des tambours de la salle du Crâne (F), 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, un peu agacé par les questions au sujet d'Agassi. Les personnages pourront toutefois apprendre qu'un autre garçon de sa classe et de 9 ans, comme Agassi, mais orphelin, a lui aussi disparu. Et Sogar confirmera 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 avec d'autres gosses avant de rentrer chez lui. Après cela, il invitera les personnages 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. Une dizaine de gosses 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 personnages. De petite stature, son regard bleu acier scrute les personnages 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 personnages et que ce n'est pas la première disparition près du temple, il y a en a déjà eu plusieurs depuis quelques semaines, toujours des enfants, et à priori toujours à la tombée de la nuit. Lamb ne s'est pas encore rendu compte que tous ont 9 ans, mais si on lui soumet cette hypothèse, il confirmara que tout coïncide.

Si les personnages décident alors 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. À une dizaine de mètres d'eux (n'oubliez pas le brouillard, à considérer comme zone de ténèbres pour ce qui est de la vision), un halfelin est en train de se faire attaquer par deux

agresseurs (**cultistes**) qui prendront aussitôt la fuite en apercevant les personnages. S'ils se lancent à la poursuite des individus, la course se terminera 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. Le halfelin a bien entendu été pris par erreur pour un enfant.

LA CRUCHE PLEINE

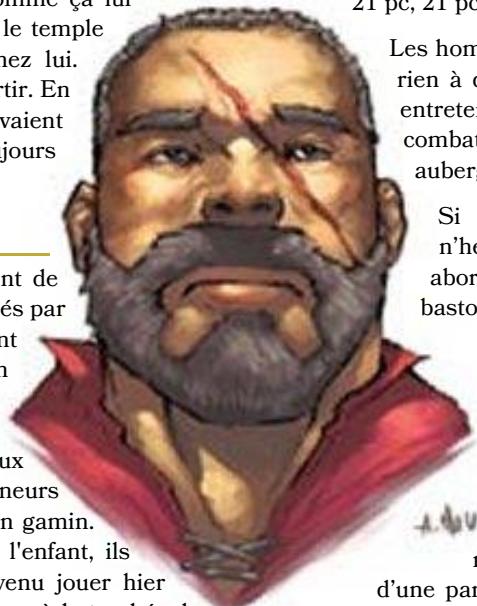
L'intérieur de la taverne est sale et renferme une des plus belles palettes de bandits et brigands de la ville. Face au comptoir, des tentures dissimulent de petites salles privées. Trois de ces salles sont vides, les deux autres ont leur tenture tirée. Une jeune et jolie femme au visage triste est en 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 personnages intervient ou ouvre les rideaux, dérangeant une petite réunion du chef du groupe, une bagarre se déclenchera. Le chef est un **malfrat** et les 7 hommes qui forment sa bande sont des **bandits**. Ils ont respectivement sur eux 14 po, 21 pc, 21 pc, 14 pa, 9 pa, 14 pc, 18 pa et 11 po.

21 pc, 21 pc, 14 pa, 9 pa, 14 pc, 18 pa et 11 po.

Les hommes en fuite resteront introuvables ; et il n'y a rien à découvrir dans cette auberge, c'est juste pour entretenir la forme ! Profitez-en pour faire un beau combat en utilisant tout l'environnement d'une auberge : tables, chaises, escalier, etc.

Si les personnages ne vont pas à l'auberge, n'hésitez pas à faire apparaître la bande aux abords du parc. L'issue sera la même : une bonne baston !



LA SECTE DU CRÂNE

La seule solution qui reste aux personnages est de retourner au parc afin de découvrir l'origine du brouillard. Un jet d'Intelligence (Arcanes) DD 10 permet de se rendre compte que la brume ne se dissipe pas, mais plutôt se « rétracte ». Cela semble venir d'une paroi à l'arrière du temple. Un jet d'Intelligence (Investigation) DD 10 réussi permet alors de trouver un passage secret et 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 que quelques dizaines de marches à descendre, les personnages perçoivent une lumière qui provient d'en bas, et un couloir qui part à l'horizontal dans l'obscurité totale.

ET S'ILS NE TROUVENT PAS LE PASSAGE SECRET ?

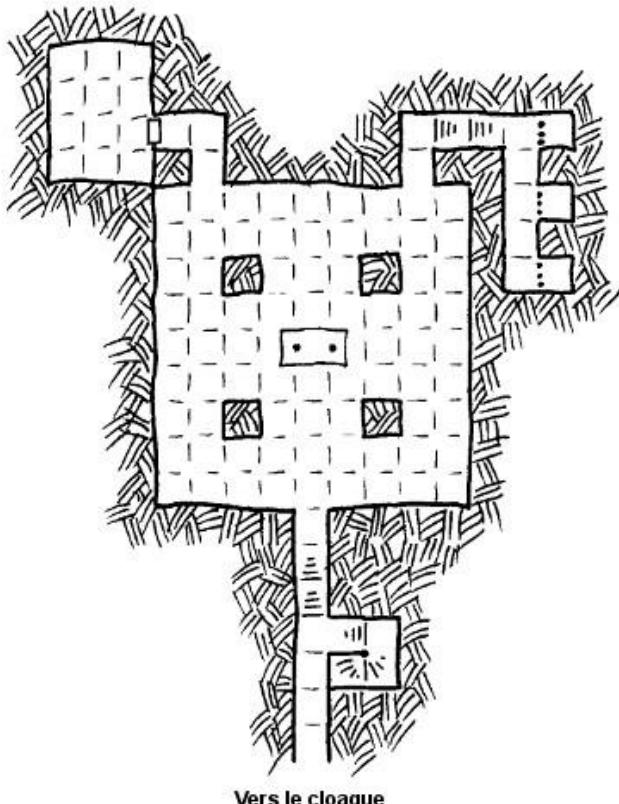
Un petit tour à la bibliothèque de la Foi permet de découvrir un manuscrit apocryphe décrivant le « Rituel des 9 ». Un bibliothécaire peut fournir le nom de celui qui l'a consulté en dernier, un certain Rotz, et une rapide enquête permettra de le retrouver (il prend souvent la parole dans la salle des Espoirs Perdus depuis que ses positions lui ont interdit l'accès au Crâne). Les personnages pourraient alors le suivre un soir jusqu'au parc et ainsi découvrir le passage secret.

Le couloir donne dans le cloaque, un véritable labyrinthe sans fin qui s'étend sous la cité. L'escalier pour sa part donne dans une énorme salle creusée à même la roche, éclairée par une vingtaine de torches et décorée de crânes. Deux petits couloirs sortent de la salle à l'opposé de l'escalier.

Au centre de la pièce se trouve un autel à sacrifice et derrière celui-ci se tient un homme qui promène son regard fou sur la dizaine d'adeptes, nus, qui entourent l'autel. Il tient en main un énorme couteau.

Au moment de l'incursion du groupe dans la salle, le chef de la secte, Rotz, commencera par donner l'ordre à ses fidèles (9 **cultistes**) d'éliminer les intrus. Ceux-ci, fanatisés, combattront tous jusqu'à la mort. Lui surveillera le combat de loin et à la première attaque contre lui, ou dès que le danger se fait sentir, il partira par le couloir de gauche au fond de la salle, accompagné par son bras droit.

Sur l'autel se trouve une chope en laiton incrustée de motifs en jade, qui sert aux sacrifices et d'une valeur de 125 po. Les fidèles n'ont rien sur eux.



CHAMBRES ET CELLULES

Le couloir de gauche mène jusqu'à une porte, fermée de l'intérieure. **Rotz** et l'humaine qui l'accompagne (**acolyte**) ont en effet poussé une armoire contre la porte pour bloquer l'entrée.

Ces deux-là n'ont aucune intention de laisser le groupe ressortir avec les prisonniers. Ils comptent simplement attendre le bon



moment pour attaquer les personnages durant leur sortie. Sinon ils défendront chèrement leur vie dans la chambre.

La pièce, qui est la chambre de Rotz, comprend 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 (Agassi serait aujourd'hui le 8ème) et le grimoire relate l'histoire de la secte et du Rituel des 9 : Rotz, le fondateur de la secte, prétend qu'au 9ème sacrifice d'un enfant de 9 ans, 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 contrôle de Laelith et déversant sur toute la région son armée de fidèles. Sur les étagères de l'armoire se trouve trois *parchemins de clerc* (*thaumaturgie, lumière et apaisement des émotions*) et deux gros sacs contenant 2400 pc et 100 pa. Dans une de ses poches se trouve la clef qui ouvre les cellules.

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

LA SURPRISE AU RETOUR

Les personnages peuvent à ce stade penser qu'ils ont rempli la mission et qu'il ne leur reste plus qu'à tranquillement ramener l'enfant à son père. C'est sans compter sur une **momie** qui arrive par le couloir qui donne sur le cloaque. La créature a bien l'intention de s'offrir un trophée humanoïde, mais elle a tout son temps...

CONCLUSION

Au moment où il retrouve enfin l'air libre, le groupe croisera 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...

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 400 PX à la fin de cette aventure.

Si Agassi a été libéré sans être blessé, ajoutez 100 PX par personnage. Si Rotz n'est plus une menace, ajoutez 50 PX par personnage. S'ils ont lu le grimoire et l'histoire de la secte, ajoutez 50 PX par personnage.

[ACCÉDER AU BESTIAIRE](#)



[HTTPS://WWW.AIDEDED.DORG/ADJ/SCENARIOS/](https://www.aidedd.org/adj/scenarios/)