



LA SECTE DU CRÂNE

SCENARIO POUR PERSONNAGES DE NIVEAU 1 A 2

Revu par Blueace

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).

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 grande affiche en vélin.

*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 (petit boudiné et "bête", sa bêtise n'ayant d'égal que sa cruauté). 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 elle 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.

10 GUERRIERS: Niv:3 pv:25 TAC0:16
CA:5 (Cotte de Maille et Bouclier) DG:1D8 (Epée Longue)

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 entrer et à s'installer sur des chaises disposées devant son bureau. 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'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-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 100 PO / joueurs.

LE TEMPLE DU CRANE :

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 tondu 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 (100 m x 100 m, quand même !). 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 vus 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 qui conduisent 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.

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 (le nom originellement choisi pour le Temple était : « Temple de l'Ineffable Bonté de la Terre Bienfaitrice »).

Des pénitents viennent chaque jour se recueillir devant cette divine relique d'origine inconnue.

Note au DM : A la salle E), si le groupe comporte un clerc affilié au Temple, tout le groupe peut passer. Dans le cas contraire, seul le clerc pourra passer. Tous ceux qui passent seront systématiquement fouillés.

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 jeux.

LE PARC DU CRANE, DE JOUR :

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 personnages. 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 et que ce n'est pas la première disparition près du temple, il y a en a déjà eu plusieurs depuis quelques semaines.

LE PARC DU CRANE, DE NUIT :

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 héros intervient, où s'ils ouvrent les rideaux, dérangeant une petite réunion du chef du groupe, une bagarre se déclenchera.

6 GUERRIERS: Humains niv:1 pv:8 TAC0:20
CA:7 (cuir clouté) DG:1D6 (épée courte)

Note au DM: Il n'y a rien à découvrir dans cette taverne.

LA SECTE DU CRANE :

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 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 entièrement dénudé (**Rotz**) promène son regard fou sur la douzaine d'adepte, nus également, 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.

12 FIDELES: Guerriers niv:1 pv:6 TAC0:20 CA:10 DG:1-3 (mains)

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 Guerrier/Clerc niv:5/5 Alig:LM pv:30 TAC0:15
CA:6 (**cuir clouté+1**) DG:1D8+1 (**épée longue+1**)
JdS:+2 (SAG) Sorts mémorisés (5/5/1) :

Niveau 1: Apaisement, Injonction x2, Lumière, Protection vs Bien,
Niveau 2: Marteau spirituel, Paralyse x2, Perception align., Silence
Niveau 3: Cécité

LA CHAMBRE :

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. Sur le lit sont posés les vêtements de Rotz. Dans les poches se trouvent une bourse avec 50 PO et une clef qui permet d'ouvrir les cellules. Dans l'armoire 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 créateur 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 alors 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 une des étagères de l'armoire se trouve une dague, une **potion** (contrôle des plantes), ainsi qu'un **bâton-serpent** (utilisable par les Clercs uniquement).

Note au DM: 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 ?

LES CELLULES :

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, dans la seconde les 3 gardes du corps et la dernière est vide.

EPILOGUE :

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 croisera Lamb. Celui-ci essaiera 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...