



Le Masque Utruz





LE MASQUE UTRUZ

Scénario Dungeons & Dragons 3.5
pour 4 personnages de niveau 2

PRÉFACE

Scénario original:	D.Beck
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>

Cette aventure est prévue pour faire suite au scénario « Le Crâne de Gruumsh ». Divers éléments, comme l'auberge du Tonneau Joyeux de la rue des 3 frères ou la guilde de voleurs de la Langue Coupée, sont disponibles sur le site pour agrémenter vos descriptions.

INTRODUCTION

Partis d'Egonzasthan, les aventuriers arrivent enfin aux portes de la Laelith, après plusieurs jours de marche. Ils peuvent profiter des beaux jours pour découvrir la ville, mais rapidement le coût de la vie dans la capitale et toutes les taxes que prélèvent les autorités (pour être magicien, pour avoir des animaux, pour porter une arme non-standard, ...) finissent par les laisser sans le sou. Comme il faut bien vivre, et que l'inaction commence également à leur peser, ils ont décidé de rechercher rapidement du travail. Mais ce n'est pas chose facile dans cette immense cité grouillante de mercenaires et d'aventuriers en quête d'exploits. Finalement, après bien des recherches, ou grâce à un contact de la terrasse du Nuage, les aventuriers entrent au service d'un usurier, maître Grassepath, propriétaire du « Boulier Bleu ».



Maître Grassepath

Le commerçant est un homme de cinquante ans, maigre, les cheveux blancs, habillé généralement d'une ample robe noire à parements pourpres et portant des lorgnons à monture de cuivre, qui exerce la profession de prêteur sur gages. Sa demeure est située au 3 de l'échelle du coude, quartier Basse-Eau, sur la terrasse du Nuage. C'est une maison étroite, toute en hauteur, avec des volets de bois soigneusement badigeonnés de bleu, qui respire le soin et l'économie. Au-dessus de la porte d'entrée, un vieux boulier peint du même bleu que les volets se balance au bout d'une chaînette.

LE BOULIER BLEU

La maison se distingue de la majorité de celles de la cité du fait qu'elle est située à l'extrême limite de la faille, tout au bord du vide. Sur sa face arrière s'accroche d'ailleurs un échafaudage de balcons et d'escaliers branlants qui permet de passer d'un étage à l'autre, surplombant le gouffre vertigineux (la maison étant dépourvu d'escalier à l'intérieur). La seule idée de devoir monter au premier donne le frisson !

Le rez-de-chaussée ne comporte pas de fenêtre, rien qu'une porte étroite dont la partie supérieure est vitrée. Pour donner un peu plus de lumière, la porte est toujours entrouverte, comme une invitation à pénétrer céans. La pièce dans laquelle on pénètre en premier, la salle principale, est d'un dépouillement monacal. Nulle tenture sur les murs, nul tapis sur le sol dallé. Sur une table recouverte d'une pièce de drap gris a été installée une balance, avec son casier de poids. On y trouve également une loupe, un sablier, et le nécessaire pour écrire. Maître Grassepath pratique la règle des 3-11. Tout gage déposé peut être racheté sans majoration de frais si la récupération a lieu dans les onze minutes qui suivent le dépôt, avec une majoration de 33% si elle a lieu entre onze minutes et onze heures, et 66% avant onze jours. Au-delà, le prix est doublé et l'objet est mis en vente publique. Derrière la table, deux immenses coffres à multiples serrures contenant, l'un, les gages les plus récemment déposés, l'autre les « occasions » nouvellement mises en vente. Grassepath garde les six clés de ces coffres à sa ceinture, sous sa robe.

La cuisine communique à la salle par une petite porte. C'est à la fois un lieu de travail et le logement de Mistouk, la servante. Agée d'à peine dix-sept ans, maigrelette, c'est elle qui accomplit tout le travail domestique. Ce n'est pas de son plein choix qu'elle travaille chez Grassepath, mais en remboursement d'une dette. Affligée d'un vertige tyrannique, devoir emprunter les escaliers est un cauchemar pour elle. Une porte à l'arrière de la cuisine donne sur un balcon. Là, un escalier gauchi monte au balcon supérieur, desservant l'étage, tandis qu'une sorte d'échelle communique avec le balcon inférieur où donne la porte de la cave, cellier creusé à même le flanc de la falaise qui contient surtout des provisions.

A l'étage, le salon, situé au-dessus de la cuisine, contient un entassement démentiel de bibelots, de coffres et coffrets, statuettes, candélabres, lustres et tapisseries. La chambre à coucher est, elle, la seule pièce à posséder une fenêtre donnant sur la rue. Quant au grenier, on y accède théoriquement par une échelle de corde, mais aux dires de Mistouk, utiliser ladite corde pour se pendre serait encore un meilleur moyen de rester en vie.

Maître Grassepath leur propose le travail suivant: « *J'ai payé récemment la caution d'un voleur détenu dans les*

geôles du Roi-Dieu. Il s'agit d'un hobbit rouquin nommé Merlo. En contrepartie de la somme d'argent que j'ai avancée, il doit me remettre une sacoche contenant un masque de bronze. Je vous demande d'aller attendre Merlo à sa sortie de prison, demain à l'aube. Suivant les termes du marché que j'ai passé avec lui, vous l'accompagnerez jusque chez lui et il vous remettra le masque. J'ai ici des sauf-conduits qui vous permettront d'accéder pour un temps très bref à la Haute Terrasse. Votre gratification, pour cette mission d'une grande simplicité, sera de 20 po par personne ». Il n'est guère possible de discuter du montant de la prestation. Néanmoins, Grassepath acceptera à titre exceptionnel de monter jusqu'à 30 po. Vu leur situation financière, nos amis n'ont guère le choix.

RENCONTRES

Le lendemain matin, nos amis se retrouvent au pied de la Haute Terrasse. Les gardes examinent minutieusement leur laissez-passer et décident finalement, pour plus de précaution, de leur inoculer un poison à effet lent. Ce désagrément administratif achevé, ils n'ont que le temps de se précipiter vers la prison pour en voir sortir un petit groupe d'anciens détenus dont, précisément, un hobbit rouquin au visage constellé de taches de rousseur. Alors que les autres prisonniers ont une démarche étrangement cassée (certaines cellules du sous-sol de la prison mesurent seulement 1,50m de haut), le semi-homme semble lui plutôt bien portant. Lorsque que les aventuriers s'approchent de lui et commencent à expliquer les raisons de leur présence, une voix douce susurre derrière eux: « *Pardonnez-nous mes frères mais nous avons à discuter avec cette petite créature. Voulez-vous bien nous laisser en tête-à-tête avec lui quelques instants ?* ». Se retournant, les aventuriers découvrent alors un spectacle bien inquiétant : deux hommes se tiennent derrière eux, vêtus de robes noires rehaussées d'ossements.



Leurs crânes rasés et leurs visages sont fardés de blanc, tandis que leurs orbites et leurs dents taillées en pointe sont maquillées en noir. Ce sont deux prêtres du temple du Crâne et leur vision plonge Merlo dans une sorte de fureur (Connaissance (religion) DD13 pour reconnaître l'uniforme de prêtres du Crâne).

Le hobbit refuse de leur parler et s'ils le soutiennent, les aventuriers pourront facilement se débarrasser des prêtres qui cherchent évidemment à éviter un scandale public dans cette partie de la ville. Avant de s'éclipser, l'un des deux hommes lâche tout de même « *nous nous reverrons Merlo, et alors tu devras rendre des comptes!* ». Le hobbit semble ignorer ces paroles et prend plutôt connaissance des desiderata du groupe. Il est effectivement au courant de l'arrangement avec Grassepath et propose aux aventuriers de l'accompagner jusque chez lui afin qu'il puisse leur remettre le masque.

EMBUSCADE

Merlo habite une petite échelle de la Chaussée du Lac au sud de la place de la Cloche. Mais sa première envie est d'aller rue des 3 frères à l'auberge du Tonneau Joyeux « *boire une pinte de bière car ces foutues prisons sont pleines de flotte* ». Il ne démordra pas de cette intention et les aventuriers devront donc se résoudre à l'accompagner. Après avoir avalé plusieurs pintes de bière, ils pourront lier plus ample connaissance avec le hobbit. Celui-ci n'a cependant que peu de choses à leur apprendre. C'est un voleur affilié à l'une des guildes de la cité mais il a légèrement outrepassé les règles de sa guilde (en rendant un service à son cousin, qui n'est autre que Lilo, membre de la guilde de voleur de la Langue Coupée - terrasse du Nuage. Mais il ne révélera sous aucun prétexte cette partie de l'histoire) et a donc été puni de plusieurs semaines de prison. Puis, afin de raccourcir sa peine, il a fait appel aux services de l'usurier (qu'il connaît par l'intermédiaire de Lilo, toujours le même, mais il n'en dira là aussi pas plus au sujet de comment il connaît maître Grassepath). Si les aventuriers essayent de le faire parler, il cachera toutes ces informations sous le couvert du secret professionnel.

Puis, de nouveau en route et alors qu'ils empruntent une ruelle étroite et malodorante à quelques pas de la maison du hobbit, les aventuriers sont soudain assaillis par une petite bande de mendiants. Ceux-ci cherchent à s'emparer de Merlo, qui se servira d'un bâton de fortune et de son agilité naturelle pour tenter de repousser les attaquants.

Les mendiants (5)

Hommes d'armes niv 1
 DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
 CA : 10
 JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
 Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6+1, init +0)
 Dons : robustesse (+3 pv), endurance

Possessions :
 - 14 pa chacun

certains mendiants possèdent un étrange tatouage, une sorte de vigne enroulée autour d'un bâton. Un jet de détection DD20 permet de l'apercevoir. Un jet de connaissance (religion) DD25 révèle que ce tatouage est le symbole d'une des sectes du temple du Crâne.



Le masque utruz

Une fois les mendiants en fuite, Merlo propose d'aller « *...boire une bière chez moi pour fêter la victoire, nous l'avons bien mérité* », tout en s'essayant le front. Le hobbit loge au rez-de-chaussée d'un hangar étroit et singulièrement long, pas très éloigné en fait du quai des contrebandiers. Ce hangar a été recouvert de terre et quelques plantes commencent à y pousser. Lorsqu'on aura noté qu'il est percé de fenêtres rondes, on ne sera pas surpris de constater que cinq ou six familles de hobbits vivent dans cet habitat ressemblant assez à leurs «trous» d'origine. Merlo est accueilli avec une grande agitation et une nouvelle fête se prépare. Si les aventuriers sont

pressés, ils peuvent se faire remettre la sacoche contenant le masque et repartir tout de suite, ou faire une fiesta monstrueuse avec les hobbits.

MISSION ACCOMPLIE

Grassepath reçoit les aventuriers avec les démonstrations d'amitié dont sa nature extravertie est coutumière, et examine le masque d'un air songeur. Son regard se porte ensuite sur les aventuriers, comme s'il cherchait à soupeser leurs capacités. Après quelques instants de réflexion, il déclare: « *Mmm... j'ai besoin de davantage de renseignements sur cet objet. Pouvez-vous vous charger de cette mission bien payée ? Je vous offre 5 po par personne et par jour, payables en fin de semaine si vos résultats sont probants. Je pense que vous pourrez acquérir des renseignements au siège du Salamentin, dites que vous venez de ma part.* » Il est toujours possible de revoir un peu à la hausse les conditions d'embauche.

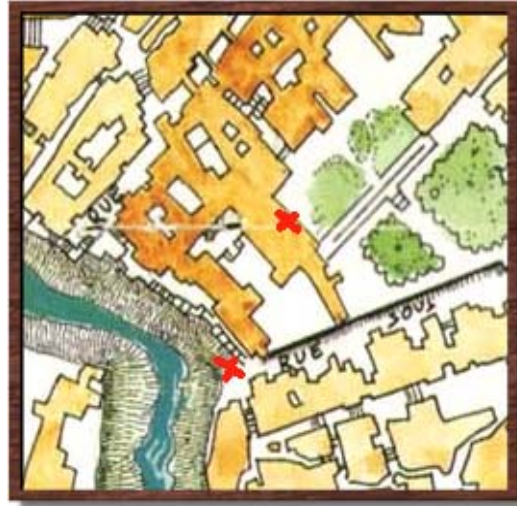
Le masque a la largeur de deux mains placées en éventail. Il est en bronze et représente un visage non-humain, ressemblant davantage à une caricature d'une chose existante qu'à une création propre. En bas du masque pendent cinq cordelettes de couleurs différentes, chacune portant un certain nombre de noeuds. En partant de la gauche (en regardant le masque) nous avons:

Cordelette jaune : 4 nœuds
Cordelette verte : 3 nœuds
Cordelette noire : 3 nœuds
Cordelette rouge : 6 nœuds
Cordelette bleue : 2 nœuds

AU SIÈGE DE SALAMENTIN

Le siège du Salamentin, situé non loin du Boulier Bleu, donne sur le parc de la Vérité, en face de Bibliothèque Matérialiste Universelle, dont il dépend d'ailleurs. Au second étage d'une anonyme baraque, quatre scribes se livrent à une expérience entièrement nouvelle : la rédaction du Salamentin, une feuille de parchemin hebdomadaire destinée à l'affichage public et qui communique les petites nouvelles du quartier. Le projet tourne bien et les scribes, d'une semaine sur l'autre, collectent les informations avant de les condenser et d'en faire ce qu'ils appellent « l'article ». Cette innovation ne peut malheureusement concerner que la terrasse du Nuage car c'est la seule où le nombre de gens qui savent lire est

suffisamment important. Les bureaux sont en perpétuelle effervescence et il est difficile d'y tenir conversation sans être bousculé ou apostrophé. Obtenir les informations qui suivent nécessitera donc beaucoup de courage et d'opiniâtreté.



Le Boulier Bleu et le siège du Salamentin

Les scribes sont intéressés par ce que peuvent leur raconter les aventuriers, mais leur connaissance des utruz est en fait plutôt maigre. Si un aventurier montre le masque ou le décrit, l'un d'entre eux peut cependant leur révéler l'existence d'une hiérarchie des couleurs chez les utruz, servant à désigner dans quel ordre doivent s'accomplir les tâches. Il n'en sait pas beaucoup plus, à peine peut-il leur raconter l'histoire du peuple utruz dans ses grandes lignes. Mais il connaît l'existence d'un livre intitulé « Le Culte Utruz » qui pourrait sans doute en apprendre un peu plus aux aventuriers. Ce livre se trouve à la Bibliothèque Matérialiste Universelle d'après le scribe.

A LA BIBLIOTHÈQUE

C'est bien entendu là que l'on peut retrouver trace du livre d'Elmegard Foulche « Le Culte Utruz ». On y apprend l'existence d'un temple souterrain bâti par les utruz et voué à leur « *culte impie* » (dixit Elmegard qui est, il faut le souligner, prêtre du temple de l'Oiseau de Feu), qui serait situé sur une île au large de Laelith. Une fois passée l'entrée grâce à une clef spéciale, un masque servant de plan permettrait de trouver l'emplacement exact d'une salle qui contiendrait un important trésor de guerre, car le but des utruz semble être de « *s'armer afin de reconquérir le monde dont ils ont été chassés par nous, les hommes supérieurs* ». Quelques pages plus loin figure un dessin du masque et de la clé. Celle-ci a l'apparence d'une clé

traditionnelle, dont la décoration évoque la forme d'une pieuvre. La masque est à n'en pas douter celui de Grassepath. En exergue, est indiquée la hiérarchie des couleurs chez les utruz :

*La couleur mère de toutes, le Noir
Puis celle de l'eau, l'élément principal, le Bleu
Ensuite vient celle de la terre, le Jaune
La suit l'âme du peuple Utruz, le Vert
Et pour terminer le sang des Hommes, le Rouge*

Mais les aventuriers peuvent également se rendre compte qu'une page du livre a été arrachée. S'ils se renseignent pour savoir si le livre a été consulté récemment, les scribes, effarés à la vue du sacrilège commis sur l'ouvrage, se rappelleront qu'un homme est venu le matin même le consulter. Ils auront beau leur faire une rapide description physique, celle-ci ne leur rappellera probablement personne et rien ne permettra donc de se mettre sur la piste de cet homme mystérieux. Il n'est évidemment pas possible d'emprunter cet ouvrage. A présent qu'ils sont en possession de ces renseignements, les aventuriers peuvent aller rendre compte auprès de Grassepath.

CASTAGNE

Justement, les choses n'ont pas l'air d'aller au mieux chez Grassepath, car des imprécations fusent de sa maison, ou plutôt de la partie donnant sur la faille. En fait, l'usurier est attaqué par une dizaine de mendiants et a trouvé refuge avec sa servante au premier étage. A présent, il attend désespérément des secours qui tardent à arriver. Nos amis ont tout intérêt à venir le secourir, d'autant qu'une bonne bagarre au-dessus du vide a de quoi émoustiller les plus blasés !

Les mendiants (10)

Hommes d'armes niv 1
DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2
CA : 10
JdS : Ref:+0 Vig:+2 Vol:+0
Attaque : bâton (+2 corps à corps, 1d6+1, init +0)
Dons : robustesse (+3 pv), endurance

Possessions :
- 15 pa chacun

Une fois débarrassé des gêneurs, Grassepath remercie grassement les aventuriers pour leur courage et écoute leur

rapport avec attention. A la mention de la clé, son visage s'illumine « *Je sais où se trouve une clé aussi bizarre ! Je suis allé faire une saisie à proximité il n'y a pas deux jours ! Elle est entreposée dans une chapelle semi-clandestine contenant divers ex-voto et autres fadaïses, où des fidèles du temple du Crâne vont parfois faire leurs dévotions* ». Il leur propose alors le plan suivant. Une partie du groupe (les gaillards les plus musclés) restera auprès de lui afin de lui servir de gardes du corps car une nouvelle attaque est à craindre avec la venue de l'obscurité, et il est hors de question de laisser la maison sans défenseurs. Les autres (les plus agiles) se rendront chez un dénommé Mulluk, un type bizarre qui est en fait le gardien de la chapelle. Ils feindront une grande piété et en profiteront pour dérober discrètement la clé. Le seul problème c'est que les aventuriers ne ressemblent guère pour l'instant à des dévots du Crâne. Qu'à cela ne tienne ! Il est certain que Merlo se fera un plaisir de les grimer. Une nouvelle visite chez le hobbit s'impose donc.

Le groupe se rendant chez Merlo sera bien accueilli et le hobbit acceptera, après quelques hésitations, de déguiser nos amis en prêtres du Crâne : crâne rasé et talc blanc sur le visage pour tous, magnifiques vraies-fausse cicatrices pour certains, et par pure malice une petite peinture sur l'arrière crâne de l'un d'entre eux, représentant une demi-lune, attribut réservé aux membres importants de cette secte. Son travail fait, il invitera les aventuriers à un petit banquet donné en son honneur par sa famille, le précédant ayant été de trop improvisé à la dernière minute.

RE-CASTAGNE

L'ambiance sera tout aussi chaude mais bien moins détendue au Boulier Bleu. La nuit venue, l'échoppe subira un assaut en règle et en deux vagues: d'abord par trois voleurs qui tenteront de s'infiltrer discrètement par la falaise ou les toits et essayeront de neutraliser les gardes. La milice n'interviendra pas plus que la veille. Grassepath n'est pas très aimé, alors pour une fois qu'il a des ennuis... D'autant que celui qui commande la garde depuis deux jours entretient des relations plutôt amicales avec le temple du Crâne.

Les voleurs (3)

Expert (filou) niv 1
DV : 1d6 (4 pv) - FP1/2
CA : 13/14 (+2 cuir, +1 dex / +1 esquive)
JdS : Ref:+3 Vig:+0 Vol:-1
Attaque : dague (+0 corps à corps, 1d4, init +2)
Dons : esquive, doigts de fée (+2 Escamotage et Maîtrise des cordes)

Possessions :
- 10 po chacun

En cas d'échec, ils seront épaulés par les costauds de l'opération, quatre hommes de mains, accompagnés d'un adepte gradé de la secte, chargé normalement de la supervision (le prêtre est le seul à porter un tatouage, les autres ont seulement été embauchés pour la besogne, les membres de la secte ayant déjà par 2 fois montré leur incapacité).

🔪 Les hommes de mains (4)

Hommes d'armes niv 1

DV : 1d8+3 (8 pv) - FP1/2

CA : 13 (+3 cuir clouté)

JdS : Ref:+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)

Possessions :

- 10 po chacun

🔪 Le prêtre (1)

Adepte niv 5

DV : 5d6 (18 pv) - FP4

CA : 12 (+3 cuir clouté, -1 Dex)

JdS : Ref:+0 Vig:+1 Vol:+6

Attaque : masse d'arme légère (+2 corps à corps, 1d6, init +0)

Dons : dispense de composantes matérielles, endurance

Sorts mémorisés [3]/3/2 :

- niv 0: Assistance divine, Soins superficiels, Lumière.

- niv 1: Injonction, Sommeil.

- niv 2: Invisibilité.

PÈLERINAGE EN SOUS-SOL

L'autre groupe, sur les conseils de l'usurier, se rend donc une fois la nuit tombée à la chapelle clandestine, cachée au fond d'une petite ruelle sans lumière, coincée entre le prolongement du quai de l'Antiquaille et le temple du Crâne. Merlo ayant parfaitement réussi son affaire, c'est sans problème que les aventuriers seront reçus par Mulluk qui s'empresse de les intégrer à un groupe de visiteurs qui s'apprête justement à partir. La visite se révélera toutefois assez décevante, la chapelle étant en soit un réduit poussiéreux tapissé de gravures obscènes. Mais la clef est bien là. Les aventuriers ont juste à trouver un moyen discret pour la récupérer, et le tour est joué.

☛ L'un des aventuriers étant déguisé en prêtre de niveau important, n'hésitez pas à tirer profit de toutes les situations de quiproquo qui peuvent survenir.

L'HISTOIRE

Il y a quelques semaines, Lilo contacta Grassepath et lui proposa de payer la caution de son cousin en échange d'un masque de bronze qui venait « d'entrer en sa possession ». Lilo le lui présente comme étant une véritable relique Utruz et lui prédit qu'il pourra en tirer un très bon prix. Grassepath enquêta rapidement afin de voir s'il existait des amateurs enclins à le lui racheter, mais il ne trouva personne d'intéressé dans ses connaissances. Il décida tout de même de courir le risque et accepta le deal. Puis, une fois en possession du masque, l'usurier est prit de curiosité, et demande alors aux aventuriers d'enquêter sur ce masque. En effet, Grassepath ne trouve pas l'objet artistiquement phénoménal, et se doute que s'il s'agit réellement d'une relique, elle a sûrement une propriété cachée. Mais lorsqu'il a dérobé le masque dans une chapelle, Merlo a été repéré, et les « propriétaires » du masque, une secte inoffensive mais à l'apparence inquiétante, viennent l'attendre à sa sortie de prison avec la ferme intention de récupérer leur bien. De plus, comble de malchance, la petite enquête de Grassepath a éveillé l'attention d'une autre secte du temple du Crâne (ceux avec le tatouage) qui aimerait bien de son côté découvrir les joies des étranges cérémonies utruz.

Pendant ce temps, Mez'Arate est lui sur la piste des aventuriers depuis leur départ d'Egonzasthan (voir « Le Crâne de Gruumsh »). Il est arrivé à Laelith deux ou trois jours après eux. Après les avoir fait suivre quelques temps, pour finalement se rendre compte qu'il n'avait pas la relique du dieu orque avec eux, Mez'Arate a fini par apprendre par un proche de Merlo qu'ils étaient venu récupérer un masque utruz. Le mage-espion se met alors définitivement en tête que les aventuriers sont des voleurs de reliques (qui d'autres que des professionnels aurait pu ainsi attaquer et dévaliser sa demeure !), et décide d'enquêter rapidement sur le masque. Pendant que les aventuriers se rendent au Sallamatîn, lui va directement faire des recherches à la bibliothèque où il découvre l'ouvrage d'Elmegard Foulche et l'existence du trésor. C'est lui qui a alors arraché la page contenant la localisation de l'île sur le lac.

Mez'Arate est donc parvenu à repérer le temple, mais il lui manque deux détails : la clé qui ouvre le passage menant au trésor, et le masque qui permet de s'y orienter. Il décide alors de s'associer avec les « chasseurs de reliques », avec bien entendu aucune intention de partager le trésor. En effet Mez'Arate a vu avec quelle énergie les aventuriers ont repoussés tous les assauts de la secte, et lui-même a déjà perdu de nombreux hommes à cause du groupe. Il préfère donc essayer de gagner leur confiance plutôt que de les affronter, étant de plus toujours persuadé d'avoir à faire à de vrais professionnels de la chasse au trésor. Il se présente donc à eux sous l'identité de Sir Leroy.

LE RETOUR DE MEZ'ARATE

Le lendemain matin, alors que tout le groupe est réuni chez Grassepath, un homme se présente. Physiquement il correspond parfaitement à la description faite par les scribes du mystérieux lecteur de l'ouvrage sur les utruz. Il ne porte aucune arme ni armure, et a tout l'air d'un magicien.



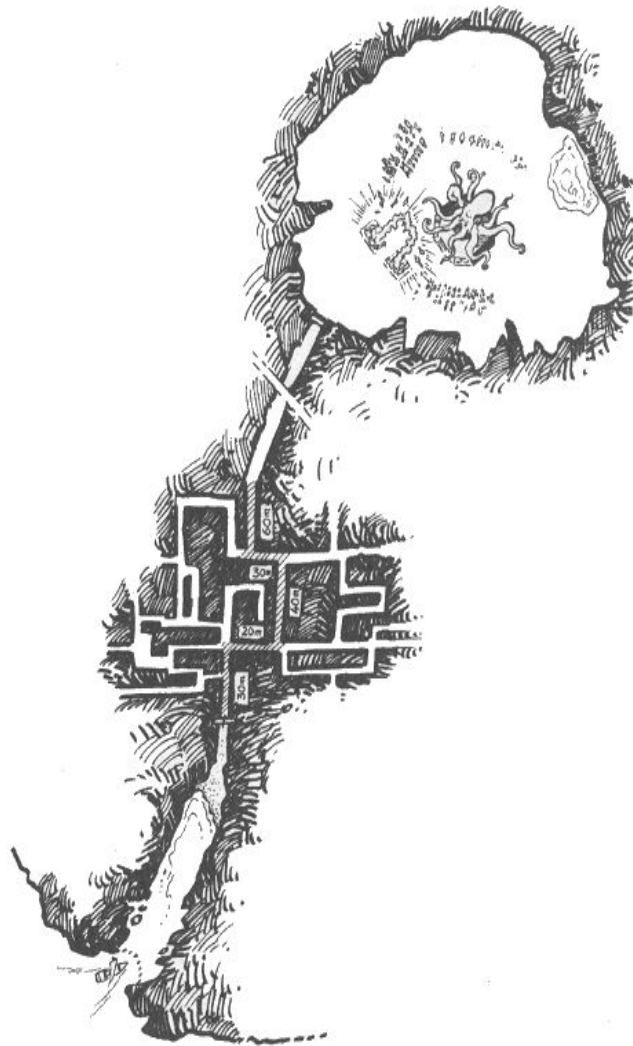
Mez'arate

Un jet de détection DD25 permet de remarquer à son cou une main d'elfe semblable à celle que les aventuriers ont pu rencontrer au sous-sol de sa maison (voir « Le Crâne de Gruumsh »).

L'homme se présente : « *Je m'appelle Leroy et je crois que nous sommes à la recherche du même trésor. D'après mes informations, vous avez le plan permettant de se rendre à la salle du trésor, et la clef pour y entrer, mais vous ne savez pas où se trouve le temple. Moi j'ai en ma possession la carte indiquant sur quelle île du lac il est. Pourquoi ne pas s'associer et partir ensemble à la recherche de ce trésor ?* ». L'homme terminera en proposant un partage équitable du trésor, 50-50. Si le groupe hésite, il rajoutera qu'ils n'ont pas le choix, qu'il a fait enlever Merlo, et que celui-ci sera exécuté si une entente n'est pas trouvée le jour même, révélant ainsi un peu de sa nature.

Peu avant que Mez'Arate se retire, maître Grassepath, tout tremblant, prend la parole. Il demande à l'assemblée ce qu'il va devenir si tous partent à la recherche du trésor. Le magicien réplique alors qu'il s'occupe de cela, et promet au vieil homme que plus personne ne viendra l'opportuner, tout en précisant qu'il est étranger à ces attaques. En réalité, grâce à ses contacts à la tour de l'échec, Mez'Arate compte bien savoir qui d'autre est sur la piste du masque. Il n'aura qu'à leur promettre une part du trésor, la même qu'il vient de promettre au groupe, afin de laisser tranquille Grassepath. De ce côté-là, tout se passera comme prévu.

LE TEMPLE UTRUZ



Une fois un accord trouvé entre le groupe et Mez'Arate, rendez-vous est pris sur les quais pour le lendemain matin. Mez'Arate a loué un bateau. Le voyage sur Altalith dure à

peine une journée puis le petit vaisseau s'enfonce dans l'ouverture d'une grotte percée à flanc de falaise (ne voulant pas prendre de risque, Mez'Arate n'a pas emporté la carte avec lui, mais l'a apprise par cœur). Après un voyage assez lugubre le long d'un cours d'eau souterrain, le petit bateau échoue sur une plage de sable noir. Face à eux, une porte de métal brille dans l'obscurité. La clef ouvre la porte sans problème, c'est ensuite que les choses délicates commencent (Crochetage DD 50 sans la clef !)

DÉCRYPTER LE MASQUE

Un noeud équivaut à une distance utruz standard d'environ 10 mètres (jet de Connaissance DD22 pour le savoir, sinon Mez'Arate le révélera). Ensuite, si l'on connaît la classification des couleurs utruz, le décryptage s'avère assez simple :

- 1) 3 nœuds noirs : tout droit sur 30m
- 2) 2 nœuds bleus : tourner à droite et continuer sur 20m (le cordon bleu est à droite du noir)
- 3) 4 nœuds jaunes : à gauche et continuer sur 40m
- 4) 3 nœuds verts : à gauche et continuer sur 30m
- 5) 6 nœuds rouges : à droite et continuer sur 60m

L'endroit est un véritable dédale et si les joueurs n'ont pas compris la manière d'utiliser le masque, leurs personnages risquent d'aller à leur mort (tant pis pour eux). Quel que soit le chemin emprunté, du moment que ce n'est pas le bon, mettez les pièges suivants (dans l'ordre proposé) sur le chemin des aventuriers :

🏹 Volée de fléchettes (FP1)

Fouille DD14, Désamorçage DD20, remise en place manuelle.
1d4 dards par cible dans 2 cases adjacentes (+10 distance, 1d4+1).

🏹 Fosse plus profonde (FP1)

Fouille DD20, Désamorçage DD23, remise en place manuelle.
Jet de Réflexes DD15 ou DG 2d6 pour la chute de 6m.

🏹 Chute de rocher (FP1)

Fouille DD20, Désamorçage DD22, remise en place manuelle.
Rocher (+10 corps à corps, 2d6).

🏹 Faux tranchante (FP1)

Fouille DD21, Désamorçage DD20, remise en place automatique.
Faux (+8 corps à corps, 1d8/x3).

🏹 Lame dissimulée dans un mur (FP1)

Fouille DD22, Désamorçage DD22, remise en place automatique.
Faux (+10 corps à corps, 2d4/x4).

Une fois le bon chemin emprunté, une longue ligne droite semble mener les aventuriers jusqu'aux entrailles de la

terre, tandis que retentit une étrange mélopée. Le couloir se termine en cul de sac et il faut décaler une lourde pierre pour découvrir un spectacle dantesque (Jet de Force DD25 pour bouger la pierre).

LA FIN DE MEZ'ARATE

Au moment où les aventuriers s'apprêtent à pousser la pierre, Mez'Arate leur demande un instant : « *Je veux me préparer, on ne sait pas ce que l'on va rencontrer derrière cette porte. Eteignez les lumières s'il vous plait* ». Débute alors le plan final du magicien. Il commence par se lancer *Vision dans le noir* (4 heures) puis *Force du taureau* (+4 en force), *Grâce Féline* (+4 en dextérité), et enfin *Arme magique* sur son épée courte (qu'il maîtrise et qui devient +1). « *Je suis bientôt prêt messieurs* ». Puis s'adressant au guerrier le plus costaud du groupe : « *Toi, bois ça, ça t'aidera* ». La fiole est en fait une fiole de *Rapetissement de personne* (-2 en force et dégât de l'arme réduit). Mez'Arate enchaîne alors *Toile d'araignée* et *Sommeil* sur le groupe. Ceci fait, il attaquera ceux qui s'opposent encore à lui : « *Et vous croyiez vraiment que j'avais l'intention de partager le trésor avec vous ? Ha ha ha...* ». Tout en combattant, le magicien lâchera alors quelques indices aux aventuriers : « *Ca c'est pour ce que tu as fait à mes hommes... et ça pour t'enlever le goût de revenir voler chez moi au Creux du Géant... de la part de Mez'Arate* ». N'oubliez pas que le combat va avoir lieu dans l'obscurité.

🌀 Mez'Arate

Magicien (transmutateur) niv 4 - Alignement : LN

DV : 4d4 (11 pv) – FP4

Initiative : +2 - Vitesse : 9 m

CA : 12/13 (+2 Dex / +1 esquive)

Attaque : épée courte (+1 corps à corps, 1d6-1, init +2)

JdS : Réf +3, Vig +1, Vol +4

Caractéristiques : For 9, Dex 14, Con 11, Int 17, Sag 10, Cha 14
Dons : école renforcée (durée et effets des sorts de transformation comme NLS 5), dispense de composantes matérielles, esquive (CA +1 vs un adversaire)

Avec les sorts *Force du taureau*, *Grâce féline* et *Arme magique* :

Initiative : +4

CA : 15/16

Attaque : épée courte (+4 corps à corps, 1d6+2, init +4)

Sorts mémorisés [4]/5/4 :

- niv 1: Arme magique, Agrandissement de personne, Feuille morte, Saut, Sommeil.

- niv 2: Toile d'araignée, Force du taureau, Vision dans le noir, Grâce Féline.

Possessions :

- 33 po et 2 gemmes de 100 po chacune

- **main de mage** (main gauche)

- copie de son livre de sorts (seulement les sorts qu'il a mémorisés, au cas où l'expédition se serait prolongée)

- **anneau de subsistance**
- une autre **fiolle de rapetissement** (au cas où...)
- 2 **parchemins d'armure de mage** (dont un qu'il utilisera sûrement)

Une fois le mage défait, le groupe a enfin le loisir de pousser la pierre et découvrir l'entrée de la salle principale. On peut alors apercevoir en contrebas, au centre d'une immense salle, une stèle dressée sur laquelle est avachie une pieuvre de proportions vraiment exceptionnelles (aux environs de 5 mètres de diamètre rien que le corps). Elle est entourée d'une centaine d'utruz prosternés, qui sont à l'origine de la mélopée entendue depuis le couloir. Il n'y a aucune autre issue à la grotte, seule une grande flaque (qui communique avec le lac). Mais aucune trace d'un quelconque trésor.

Le groupe a 2 options : comprendre tout de suite que le trésor des utruz, peuple qui n'est attiré d'aucune sorte par l'argent, est personnifié par cette pieuvre géante, réincarnation pour eux de leur Dieu-Poisson. Dans ce cas une retraite discrète semble la plus appropriée. Si par contre les aventuriers cherchent toujours le trésor, ils

peuvent tenter de descendre l'escalier taillé dans la pierre. Il ne faudra pas longtemps pour qu'un utruz les remarque et donne l'alerte. Une centaine de ces humanoïdes hurlant à leur poursuite devrait leur faire comprendre que la seule issue est la fuite. Attention aux pièges sur le chemin du retour. S'ils s'obstinent et veulent affronter les utruz, ça leur donnera l'occasion d'utiliser le don « enchaînement », une dernière fois...

Une fois de retour à Laelith, les aventuriers rencontreront Merlo chez Grassepath, en parfaite santé (il n'a jamais été kidnappé). Il ne leur restera qu'à se faire oublier quelques temps. Les utruz quant à eux n'ont en fait aucune intention (pour le moment) de se rebeller contre les humains. La pieuvre géante qu'ils vénèrent comme l'incarnation de leur Dieu-Poisson est le seul secret qu'ils cachent, et tant que personne n'essayera de revenir sur l'île, les utruz continueront de se conduire en peuple pacifiste. Les sages utruz n'ont pas la même définition du mot « trésor » que les humains semble t'il.

