

LE MASQUE UTRUZ

Aventure D&D 5 pour 4 personnages de niveau 3



Scénario original : Denis Beck

Adaptation : blueace

Plan : blueace

Version du 25/05/2020.

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

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

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, potation, 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. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE



LE MASQUE UTRUZ

CONTEXTE



La 'inaction commence à peser sur les personnages, et il faut bien vivre. Ils ont donc décidé de rechercher 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, ils entrent au service d'un usurier, maître

Grassepath, propriétaire du Boulrier Bleu.

AU MD

Ce scénario peut être joué à la suite de l'aventure « La secte du Crâne ». De plus, comme la trame reprend un PNJ de l'aventure « L'Oeil de Gruumsh », il est plus que recommandé d'avoir également joué ce scénario auparavant.

ACCROCHES D'AVENTURE

Pour les personnages originaires du village de Fial, le contact à Laelith que leur a donné Thron, le chef du village, peut les avoir mis en relation avec le propriétaire du Boulrier Bleu.

Sinon, il reste toujours la même possibilité : la vie est chère à Laelith ; il faut bien trouver du travail pour pouvoir se payer le séjour en ville.

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 la guildes de la Langue Coupée, citée un peu plus tard.

INTRODUCTION

Maître Grassepath, le propriétaire du Boulrier Bleu, est un homme d'une cinquantaine d'années, maigre, les cheveux blancs, habillé généralement d'une ample robe noire à parements pourpres et portant des lorgnons à monture de cuivre. Il exerce la profession de prêteur sur gages. Sa demeure est située au 3 de l'échelle du Coude, dans le 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 boulrier peint du même bleu que les volets se balance au bout d'une chaînette.

Maître Grassepath propose aux personnages le travail suivant.

« J'ai payé récemment la caution d'un voleur détenu dans les geôles du Roi-Dieu. Il s'agit d'un halfelin 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 jusqu'à 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.



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 halfelin 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 1,50 mètre de haut), le petit homme semble lui plutôt bien portant. Lorsque que les personnages 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 personnages découvrent alors un spectacle bien inquiétant : deux hommes se tiennent derrière eux, vêtus de robes noires rehaussées d'ossements.

Leur crâne rasé et leur visage sont fardés de blanc, tandis que leurs orbites et leurs dents taillées en pointe sont maquillées en noir. Leur vision plonge Merlo dans une sorte de fureur. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 10 permet de reconnaître l'uniforme de prêtres du temple du Crâne.



Le halfelin refuse de leur parler et s'ils le soutiennent, les personnages pourront facilement se débarrasser des deux prêtres (**acolytes**) 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 halfelin 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 personnages de l'accompagner jusque chez lui afin qu'il puisse leur remettre le masque.

EMBUSCADE

Merlo habite une petite maison sur la Chaussée du Lac, au sud de la place de la Cloche. Mais sa première envie est d'aller rue des Trois 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 personnages devront donc se résoudre à l'accompagner. Après avoir avalé plusieurs pintes de bière, ils pourront lier plus ample connaissance avec le halfelin, mais 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 celle-ci (en rendant un service à son cousin, qui n'est autre que Lilo, membre de la guilde de voleurs de la Langue Coupée, sur la terrasse du Nuage. Il ne révélera toutefois 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 personnages 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 halfelin, les personnages sont soudain assaillis par une petite bande de mendiants (**6 bandits et 2 acolytes**). 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.

Un score de Sagesse (Perception) passive de 12 ou plus permet de remarquer que certains mendiants (les acolytes) possèdent un étrange tatouage, une sorte de vigne enroulée autour d'un bâton. Un jet d'Intelligence (Religion) DD 15 réussi révèle que ce tatouage est le symbole d'une des sectes du temple du Crâne. Les acolytes ont sur eux chacun 8 po et les bandits 19 pc.

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'essuyant le front. Le halfelin 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 halfelins 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 personnages sont pressés, ils peuvent se faire remettre la sacoche contenant le masque et repartir tout de suite, ou faire une fiesta monstrueuse avec les halfelins.

NOUVELLE MISSION

Grassepath reçoit les personnages 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 personnages, comme s'il cherchait à soupeser leurs capacités. Après quelques instants de réflexion, il déclare :

« Mmm... j'ai besoin de davantage de renseignements sur ce masque utruz. 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 Salammatin, 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 nœuds. En partant de la gauche (en regardant le masque) nous avons :

CORDELETTE VERTE : 4 NOEUDS

CORDELETTE JAUNE : 3 NOEUDS

CORDELETTE NOIRE : 3 NOEUDS

CORDELETTE ROUGE : 6 NOEUDS

CORDELETTE BLEUE : 2 NOEUDS



AU SIÈGE DU SALAMMATIN

Le siège du Salammatin, situé non loin du Boulrier Bleu, donne sur le parc en face de Bibliothèque Matérialiste Universelle, dont il dépend d'ailleurs. Au second étage d'une anonyme baraque, quatre scribes sont plongés dans la rédaction du Salammatin, 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.

Les scribes sont intéressés par ce que peuvent leur raconter les personnages, 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 personnages. Ce livre se trouve à la Bibliothèque Matérialiste Universelle d'après le scribe.

À 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 était, il faut le souligner, prêtre du temple de l'Oiseau de Feu), qui serait situé sur une île au large de Laelith. Un masque servant de plan permettrait de trouver l'emplacement exact d'une salle qui contiendrait un important trésor, 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* ». Et la porte de cette salle doit soi-disant être ouverte grâce à une clef spéciale. 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. Le 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 personnages 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. À présent qu'ils sont en possession de ces renseignements, les personnages 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 douzaine de mendiants (**6 bandits et 6 acolytes**) et a trouvé refuge avec sa servante au premier étage où 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 acolytes ont sur eux chacun 11 po et les bandits 18 po.

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. Âgée d'à peine dix-sept ans, maigrelette, c'est elle qui accomplit tout le travail domestique. Ce n'est pas de son plein gré 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.

À 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.

Une fois débarrassé des gêneurs, Grassepath remercie grassement les personnages pour leur courage et écoute leur rapport avec attention. À 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 diverses offrandes 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 personnages 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 halfelin s'impose donc.

Le groupe se rendant chez Merlo sera bien accueilli et le halfelin 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 personnages à un petit banquet donné en son honneur par sa famille, le précédant ayant été 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 (**bandits**) 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, et de plus celui qui commande la garde en ce moment entretient des relations plutôt amicales avec le temple du Crâne.

En cas d'échec, ils seront épaulés par les costauds de l'opération, quatre hommes de mains (**malfrats**), accompagnés de deux membres de la secte (**acolytes**), chargés normalement de la supervision. Ces derniers sont les seuls à porter un tatouage, les autres ont seulement été embauchés pour la besogne, les membres de la secte ayant déjà par deux fois montré leur incapacité.

Les bandits ont sur eux chacun 12 po, les malfrats 17 pa et les acolytes 16 pa.

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 personnages seront reçus par Mulluk qui s'empressera de les intégrer à un groupe de visiteurs qui s'apprête justement à partir. La visite se révélera toutefois assez décevante, la chapelle n'étant en fait qu'un réduit poussiéreux tapissé de gravures obscènes. Mais la clef est bien là. Les personnages ont juste à trouver un moyen discret pour la récupérer, et le tour est joué.

L'un des personnages étant déguisé en prêtre de haut rang, 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 enquête 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 pris de curiosité, et demande alors aux personnages 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 personnages depuis leur départ d'Egonzasthan (voir « L'Oeil 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'ils n'avaient pas la relique du dieu orque avec eux, Mez'Arate a fini par apprendre par un proche de Merlo qu'ils étaient venus récupérer un masque utruz. L'espion-magicien se met alors définitivement en tête que les personnages 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 personnages se rendent au Salammatin, 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 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 personnages 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.

Un jet de détection DD 25 permet de remarquer à son cou une main gauche d'elfe semblable à celle que les personnages ont pu rencontrer au sous-sol de sa maison (voir « L'Oeil 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. Les choses délicates commencent alors.

L'endroit est un véritable dédale et si les joueurs n'ont pas compris la manière d'utiliser le masque, leurs personnages risquent fort d'aller à leur mort. S'ils n'empruntent pas le bon chemin, tirez les pièges au hasard (1d6) dans la liste ci-dessous.

1. Fosse bien camouflée. Détection DD 15. La fosse est profonde de 6 mètres. Dégâts 2d6 contondants.

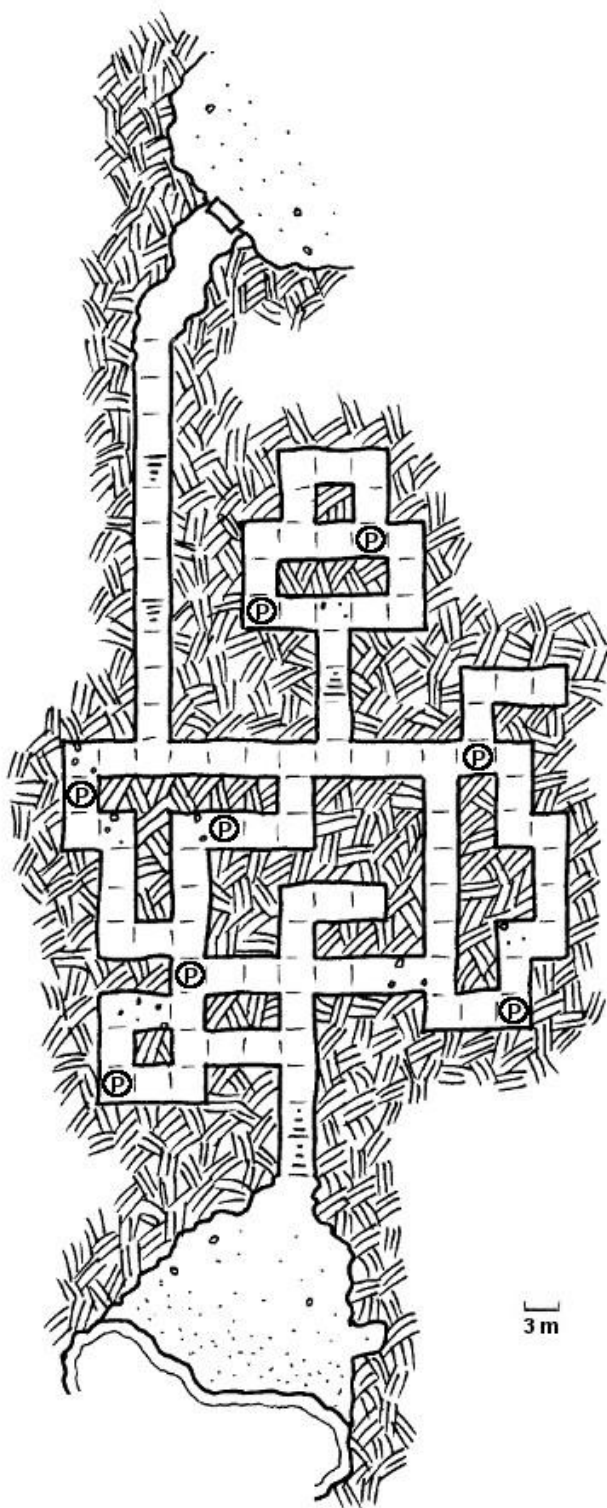
2. Fosse hérissée de pieux. Détection DD 15. Le fond de la fosse de 3 mètres est hérissé de pieux. Dégâts 11 (2d10) perforants + 1d6 contondants de la chute.

3. Fléchettes empoisonnées. Détection DD 15. Le piège lance 4 fléchettes. Att +8 contre une cible aléatoire. Dégâts 2 (1d4) perforants + 11 (2d10) de poison (ou la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Constitution DD 15).

4. Effondrement de plafond. Détection DD 10. Lorsque le piège est déclenché, le plafond s'écroule. Dégâts 22 (4d10) contondants (ou la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15).

5. Jet de flammes. Détection DD 15. Le piège libère un jet de flammes magiques depuis la paroi dans un cône de 3 mètres de long. Dégâts 22 (4d10) de feu (ou la moitié en cas de réussite d'un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13).

6. Sphère roulante. Détection DD 15. Une trappe camouflée dans le plafond s'ouvre et libère un rocher sphérique de 2,50 mètres de diamètre. Dégâts 33 (6d10) contondants si un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15 est raté. La sphère s'arrête lorsqu'elle percute un mur.



DÉCRYPTER LE MASQUE

Un nœud équivaut à une distance utruz standard d'environ 6 mètres (jet d'Intelligence (Histoire) DD 15 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 18 mètres.
- 2) 2 nœuds bleus : tourner à droite et continuer sur 12 mètres (le cordon bleu est à droite du noir).
- 3) 3 nœuds jaunes : à gauche et continuer sur 18 mètres.
- 4) 4 nœuds verts : à gauche et continuer sur 24 mètres.
- 5) 6 nœuds rouges : à droite et continuer sur 36 mètres.

Une fois le bon chemin emprunté, une longue ligne droite mène les personnages jusqu'à une grande porte en métal de derrière laquelle retentit une étrange mélodie.

LA FIN DE MEZ'ARATE

Au moment où les personnages s'apprêtent à introduire la clef dans la serrure, Mez'Arate leur demande un instant :

« Je veux me préparer, on ne sait pas ce que l'on va rencontrer derrière cette porte. Éteignez les lumières s'il vous plait ».

Débuté alors le plan final du magicien. Il commence par se lancer *vision dans le noir* puis *armure de mage*.

« 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* (diminue la taille de la cible d'une catégorie, de M à P par exemple. Durant 1 minute, la cible a un désavantage à ses jets de Force et à ses jets de sauvegarde de Force. Les armes de la cible rapetissent aussi ; ses attaques occasionnent 1d4 dégâts en moins - minimum 1).

Mez'Arate enchaîne alors avec un sort de *sommeil* sur le groupe, puis attaquera ceux qui s'opposent encore à lui avec *sphère de feu*, *flèche acide de Melf*, *éclair de sorcière* puis *projectile magique*.

« 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 personnages :

« Ça 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.

Dans le sac à dos du magicien on trouve 7 gemmes de 50 po chacune, 80 po, un grimoire qui contient tous les sorts qu'il a préparés (voir sa fiche de stat) plus 2 autres sorts de niveau 1 et 1 sort de niveau 2 (à déterminer au hasard), et une *potion de respiration aquatique*. À son cou, la main gauche d'elfe sur laquelle est fixé un sort de *main de mage*. Et à sa main droite, un *anneau de nage*.

LE TRÉSOR DES UTRUZ

Une fois le magicien défait, le groupe a enfin le loisir d'ouvrir la porte. 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 (environ 5 mètres de diamètre, rien que le corps). Elle est entourée d'une centaine d'utruz prosternés, qui sont à l'origine de la mélodie 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 alors deux options : comprendre tout de suite que le trésor des utruz, peuple qui n'est d'aucune sorte attiré 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 personnages 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.

CONCLUSION

Une fois de retour à Laelith, les personnages 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.

PX

Pour un groupe de quatre, chaque personnage devrait gagner au minimum 800 PX à la fin de cette aventure.

S'ils ont compris que le trésor des utruz n'a aucune valeur, ajoutez 200 PX par personnage. Si Mez'Arate n'est plus une menace, ajoutez 200 PX par personnage.

ACCÉDER AU BESTIAIRE



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

