

# LES MURMURES DES RATS-CRANES

**C**ETTE QUÊTE SE DÉROULANT AU DÉPART DANS LA VILLE DE **Mihrboldir** peut être transposée dans n'importe quelle cité disposant d'un système d'égouts. Les personnages devront enquêter sur une série de mystérieux cambriolages ne laissant aucunes traces d'effractions ce qui les conduira dans les systèmes de canalisation de la ville pour affronter Willard Driscoll, un savant raté dépassé par l'influence de sa créature : [une nuée de rats-crâne](#).

Cette aventure est idéale pour des personnages de **niveau 3**.

## INTRODUCTION

Passant près du centre-ville, les personnages aperçoivent un nain en tenue de garde clouer une nouvelle annonce sur le panneau destiné aux mercenaires. Les personnages peuvent lire ce qui suit:

*"Oyez, Oyez ! Suite à une série d'odieux larcins aussi similaires qu'inexplicables commis dans la dernière décade, l'empire offre une récompense substantielle de 50po à quiconque sera susceptible d'appréhender les malfaiteurs et restaurer les biens dérobés à leurs propriétaires. Pour plus d'informations contacter la guilde des mercenaires"*

La guilde des mercenaires se tient sur la place adjacente au quartier du fort. C'est une maison à colombages de deux étages au toit d'ardoise. L'intérieur contient à l'étage une aire de repos confortable où un demi-orc tient un stand de boissons et de saucisses grillées et, au rez-de-chaussée, le bureau des mercenaires derrière un large comptoir de bois.

Derrière, **Van Cliff**, le greffier, s'occupe de la gestion de groupes de mercenaires et de l'attribution des récompenses. C'est un humain aux petites bécicles d'une cinquantaine d'années, extrêmement procédurier. Pour s'enrôler dans la guilde les personnages doivent s'acquitter de la somme de 5po, ils sont ensuite enregistrés sous un nom de groupe de leur choix.

Par la suite ils peuvent prétendre à souscrire à toutes les quêtes données par la guilde.

Pour en revenir à la quête, Van Cliff leur donne alors les précision suivante, de sa voix traînante et monocorde :

*"Trois familles des plus respectables ont déposé une plainte pour vol. Cela a commencé il y 8 jours avec les artistes Simon Driscoll et Arjen Stam. Sans qu'ils aient constaté d'effraction dans leur demeure, des biens leur ont été dérobés, notamment un tableau et un guéridon Ebolu de grande valeur. Deux jours plus tard, une mésaventure similaire arrivait à l'éminent professeur Nigel Von Keg qui enseigne dans l'université de notre ville. On lui a subtilisé un tableau de maître peint par Gnomincelli, un tapis absalonien et plusieurs bijoux et bijoux appartenant à sa femme. Là encore, aucune effraction n'a été constatée. Enfin avant hier, le riche marchand Gontran Verto rapportait lui aussi un cambriolage, sans plus de trace du passage des voleurs. Il déplore la perte d'un tableau de sa fille Ludmilla, d'un bol en nacre d'une grande valeur, d'une bourse contenant 10 pièces d'or et de nombreux autres objets apparemment sans valeurs comme une collection de galets peints. Les trois résidences des victimes sont par ailleurs assez proches, le long de la grande rue, dans le quartier du ventre pour MM. Van Keg et Verto et dans le quartier du port pour MM. Driscoll et Stam"*

### CONTEXTE POUR LE MJ:

L'organisateur des cambriolages est Willard Driscoll, un jeune savant qui avant de disparaître entretenait un lien avec toutes les victimes. Cousin de Simon, il lui en veut pour lui avoir refusé une aide financière pour ses travaux. Il fut l'assistant du professeur Von Keg et le précepteur privé de Ludmilla Verto, la fille de Gontran. Fou amoureux de cette dernière, il lui déclara sa flamme mais, rejeté, il subit aussi les foudres du père qui l'accusa de détournement de mineurs. Il fût chassé de l'académie par Von Keg ce qui le condamna à la disgrâce. Il se réfugia dans les égouts où il entama une série d'expériences sur son rongeur Ben. Rapidement le rongeur échappa à son contrôle devenant un dangereux Rat-Crâne, drainant une horde toujours plus nombreuse autour de lui, forçant Willard à répéter ses expériences. Devenue experte dans le contrôle mental, la horde de rats-crânes a attiré autour d'elle des créatures faibles ou manipulables: des Xvarts et des Sombrelins. Ce sont eux qui ont commis les cambriolages, les Sombrelins étant fascinés par l'art et les objets précieux, en creusant de discrets tunnels depuis les égouts jusque dans les maisons de leurs victimes.

## L'ENQUÊTE

Cette partie de l'aventure permettra aux aventuriers de collecter des éléments les menant jusque dans les égouts. C'est uniquement dans le cellier de **Gontran Verto** qu'ils pourront emprunter un passage utilisé par les cambrioleurs qui les mènera dans la zone (1) du donjon. Si jamais ils venaient à échouer à trouver le passage secret, mais comprennent le moyen utilisé par les voleurs, ils pourront descendre par une bouche d'égout de la rue principale, les faisant commencer dans la zone (2a).

### CHEZ DRISCOLL ET STAM

**Simon Driscoll et Arjen Stam** sont deux jeunes humains d'une trentaine d'années, tous les deux artistes et dandy. Simon porte les cheveux longs et blonds coiffés en arrière, il est très pâle avec des yeux gris clairs, facilement nerveux et irritable. Arjen est plus grand et plus musculeux, chauve mais avec une voix très suave et posée, il est plus calme que son compagnon. Les deux vivent dans un appartement qui occupe tout le premier étage d'une large bâtisse à l'angle de la rue principale et de celle allant vers le port.

Leur appartement est décoré avec l'application de collectionneurs sûrs de leurs goûts. Les murs sont peints dans un verre bouteille profond. De nombreux tableaux, des nus d'hommes très renaissance italienne, une peinture d'une femme rousse androgyne à la manière de Dante Gabriel Rossetti et des gravures provocantes comme celles de Beardsley, ornent le salon même si, à l'angle de la pièce, l'un d'eux frappe par son absence. Un feu crépite dans la cheminée qu'entourent deux confortables fauteuils Chesterfield en velours rouge. Dans le coin le plus éloigné de l'entrée, contre les fenêtres donnant sur la rue, une méridienne se cache derrière un Byobu représentant une nature verdoyante. Une superbe harpe est posée juste à côté. Une bibliothèque comprenant de nombreux livres de cuir reliés se dresse près de la porte droite menant à la chambre des deux hommes. La dernière porte du salon mène à la cuisine. Celle-ci est emplies de fruits et légumes frais, des bouteilles de vin reposent sur une petite étagère surplombant un placard où sont rangés draps et serviettes assorties.

Interrogés, les deux hommes donnent des précisions supplémentaires (Arjen fournit le gros des explications ponctuées par les plaintes et les exclamations ulcérées de Simon). Le vol a eu lieu alors qu'ils étaient sortis en ville, à l'anniversaire d'un ami. En plus du tableau (un très beau nu féminin d'un jeune peintre prometteur Merbrandt) et du guéridon sculpté par le maître

ébéniste Ebolu, on leur a dérobé des babioles sans valeurs comme une collection de chapeaux en tout genre, ou une lampe coquillage "*absolument immonde et kitsch*" selon Driscoll, qui n'avait de valeur que sentimentale. Ils ne se connaissent pas d'ennemis, "*si ce n'est ce peintre parfaitement ringard que nous avons terriblement écorné à la dernière exposition de Tridenbel*" mais ils doutent fortement de son implication.

Les Xvarts et les Sombrelins n'ont pas laissé ici de traces visibles, mais un **jet d'investigation dd15** dans la cuisine (**dd5** si un joueur fouille spécifiquement le placard de la cuisine) permet de trouver un trou creusé derrière les draps. Seul un personnage de taille petite peut être capable d'y descendre, effectuant pour cela un **jet d'acrobaties dd12** sous peine de tomber et subir **3d6** de dégâts contondants liés à sa chute. Il se retrouve alors en zone (2b)

### CHEZ LE PROFESSEUR VON KEG

Ce dernier est absent, parti donner une conférence à Tridenbel pour la semaine et c'est son majordome **M. Clare**, un nain très guindé dans la force de l'âge qui accueille les personnages et répondra à leurs questions. La femme du professeur, **Mme Serena**, est retirée dans son boudoir et un **jet de persuasion dd10** sera nécessaire pour que M. Clare autorise les joueurs à aller lui parler. Cette dernière est une femme d'une cinquantaine d'années, aux longs cheveux gris rassemblés en chignon et vêtue de noir. Elle est très fluette et impressionnable et le cambriolage a mis ses nerfs à rude épreuve.

La demeure du professeur est une petite maison coquette dans une ruelle du quartier du ventre adjacente à la rue principale. Le vestibule donne à gauche sur une salle à manger de dimensions modestes, très sobrement décorée par un simple buffet de bois noir et une tapisserie d'inspiration médiévale représentant des jeunes filles et une licorne dans un décor fleuri au mur. Cette pièce comprend une porte de service donnant sur la cuisine. À droite du vestibule on trouve un salon aux murs remplis de livres. Entre deux bibliothèques, le trou béant laissé par un tableau disparu saute aux yeux. De même au milieu de la pièce, M. Clare montre aux aventuriers l'emplacement du tapis disparu.

Le vestibule conduit à un escalier de bois avec une belle rambarde sculptée qui mène à l'étage. Sous cet escalier, une porte descend vers la cave. Près de l'escalier, les joueurs qui réussissent un **jet de perception dd15** peuvent apercevoir une petite trace de pas boueuse qui a échappé au nettoyage de M. Clare.



La taille de l'empreinte suggère une petite créature, à peine plus grande qu'un enfant de 8 ans.

Dans la cave, une pièce étroite et poussiéreuse où sont entreposées de nombreuses vieilleries sans valeurs, comme des vieux jouets d'enfants, d'anciennes tuniques et des meubles abîmés, les joueurs peuvent détecter d'autres de ces traces dans la poussière du lieu avec un **jet de perception dd10**. Les pas mènent vers un pan du mur, apparemment sans issue. Un **jet d'investigation dd12** révèle alors que les pierres du bas peuvent s'ôter pour ramper sous le mur, et une fois encore descendre dans les égouts. Les conditions de descente sont similaires à celles observables chez Driscoll et Stam.

A l'étage, trois pièces: la chambre des Van Keg, très sombre et austère, disposant dans une alcôve d'une minuscule salle de bain ; le bureau du professeur, véritable fatras où les livres et les parchemins empilés jonchent le sol et le bureau, surchargé d'appareils curieux, du matériel d'alchimie, des astrolabes, pendules et autres balances de précision en étain. Un sextant et deux paires de bécicles ont disparu ici. Enfin reste le boudoir de dame Serena, une pièce contenant une coiffeuse en bois blanc surmontée d'un grand miroir, une petite table basse en acajou sur laquelle repose un service à thé encore fumant.

Dame Serena se trouve ici, et si les joueurs ont pu convaincre M. Clare, elle répond aux questions des aventuriers apportant quelques précisions:

- Les gemmes avaient une valeur de 30po chacune mais les bijoux dérobés étaient en toc et ne valaient rien. (Elle en profite pour se plaindre d'une voix mélancolique du manque de romantisme de son époux, toujours occupé par son travail)
- Elle ne connaît pas spontanément d'ennemis à son mari, bien qu'elle avoue ne pas vraiment s'intéresser à ses affaires, mais elle demande des nouvelles des autres victimes. Si les joueurs lui donnent le nom de Driscoll, elle se rappelle de l'ancien assistant que son mari a renvoyé il y a quelques années. Elle mentionne alors l'existence de Willard Driscoll, se rappelant de lui comme un jeune homme obséquieux et négligé dans son apparence. Elle ne peut fournir plus d'informations sur le sort de ce dernier : "A l'époque il avait semblé disparaître sans laisser de traces..."

## CHEZ GONTRAN VERTO

**Gontran** habite seul avec sa fille **Ludmilla** dans une belle propriété donnant sur la rue principale. Le marchand vient de renvoyer sa gouvernante, coupable à ses yeux de négligence quant au vol. C'est lui qui accueille les aventuriers, et il ne faudra pas longtemps pour qu'ils remarquent que cet humain ventripotent (*pour sa description, inspirez-vous du personnage de gauche dans le tableau "Les Ambassadeurs" de Holbein*) est un personnage tyrannique, vindicatif et sans cœur. Il leur adresse la parole d'un ton sec et condescendant, n'hésitant pas à leur adresser des remontrances "C'est votre travail pas le mien !" "Vous avez intérêt à mériter votre paye, je ne supporte plus d'avoir à faire à des incapables et des paresseux !"

Il répond ainsi aux questions de mauvaise grâce et n'accepte de faire visiter aux personnages que les pièces où des objets ont été dérobés qui ont pour lui de la valeur : autrement dit le hall, et son cabinet de travail. Il ne voit aucun intérêt à s'appesantir sur la collection de galets peints et sur l'ombrelle volés à sa fille Ludmilla dans son petit salon au rez-de-chaussée.

Le hall est une ode au luxe ostentatoire, tout en marbre blanc et en dorures, le tout surplombé par un énorme lustre au plafond, dont les lumières arcaniques réagissent au mot de commande de son propriétaire. On peut y admirer deux antiques armures complètes sur les murs de chaque côté de la pièce. Sur le mur gauche, on aperçoit le blason de la famille Verto "D'azur aux trois goélands d'argent survolant une gerbe de blé d'or" avec sa devise "Toujours plus loin". Sur le mur droit, un arbre généalogique occupe une place considérable, se terminant par le nom de Ludmilla, âgée aujourd'hui de 20 ans.

Deux grandes double-portes closes sont visibles de chaque côté, celle de droite menant au bureau du maître de maison.

Ce hall mène à un grand escalier de marbre qui se sépare à un palier intermédiaire en deux volées de marches, l'une vers la droite, l'autre vers la gauche.

C'est sur ce palier intermédiaire qu'à côté du portrait représentant Gontran en majesté, on peut apercevoir l'espace laissé par le tableau dérobé de Ludmilla.

Au fond à gauche de cette pièce, une petite porte mène au cellier. Un **jet d'investigation dd12** permet de repérer un bout d'étoffe noire et malodorante coincé dans le bas de la porte. Une inspection plus poussée montre que la serrure a été crochétée.

Le cabinet du marchand, là encore, cherche à impressionner le visiteur. On peut y admirer un vaste bureau plat style Régence, avec marqueterie et dorures aux angles, un fauteuil baroque massif en velour blanc, tout aussi serti de dorures, faisant dos à une large fenêtre donnant sur un joli jardin bien entretenu. Les deux chaises destinées aux clients et aux visiteurs de Verto sont exagérément basses par rapport au bureau, comme si le marchand voulait rabaisser volontairement son vis-à-vis. Sur les étagères, les seuls livres semblent être des registres de compte, les parchemins des lettres d'ordre.

Le marchand déclare que c'est ici qu'on lui a volé son bol en nacre et la bourse d'or qui se trouvait dans le tiroir de son bureau. Cependant, un joueur avec une bonne intuition peut remarquer que l'entrepreneur semble ici mal à l'aise en plus d'être désagréable. Il cherche à faire quitter la pièce aux personnages rapidement, non sans tenter de dissimuler une certaine gêne. En effet, une **inspection dd14** révèle qu'un pan du mur cache un petit coffre qui a été forcé. Verto n'a pas déclaré cette effraction car le coffre contenait des documents compromettants pour lui ainsi qu'une amulette de non-détection, un objet magique non déclaré interdit par l'empire. Les personnages peuvent faire avouer le marchand avec un **jet de persuasion dd15**. Il offre alors 40po de plus aux aventuriers si ceux-ci lui ramènent le contenu du coffre sans le mentionner aux autorités.

Enfin, si les aventuriers remarquent l'étoffe dans la porte ou s'ils fournissent suffisamment d'éléments de preuves pour suspecter un larcin par les souterrains, Gontran les conduit dans son cellier. Cette pièce est très large et fraîche et les nombreuses caisses et tonneaux suggèrent que le marchand entrepose ici une partie de ses marchandises (vin, spiritueux, céréales et produits manufacturés). Un **jet d'investigation dd15** permet de détecter sous un amas de caisses, un passage encore assez vaste pour que tous les personnages puissent s'y introduire. Si les joueurs ont déjà récupéré des indices et cherchent spécifiquement un passage souterrain, le dd est réduit à **10**. Le passage descend en pente raide jusque dans les égouts et conduit dans le zone (1) du donjon.

Interrogé, Gontran ne fournit finalement que peu d'indications utiles, il blâme la terre entière, sa gouvernante passive qu'il se flatte d'avoir renvoyée, les gardes incapables, ses concurrents prêts à tout, les nains qui lui en veulent. Il ne se connaît que des ennemis. Si les joueurs mentionnent le nom de Willard Driscoll, il entre dans une colère noire, couvrant d'injures l'ancien précepteur de sa fille: *"Cet infâme petit pourceau, ce misérable moins que rien ! S'il a*

*quelque chose derrière tout cela après avoir tenté de déshonorer ma fille, je l'étranglerai de mes mains!"*

#### NOTE AU MJ

A ce stade, les joueurs doivent avoir assez d'informations pour procéder à la deuxième partie de l'aventure, le donjon à proprement parler. L'ordre de l'investigation, on le voit est suggérée pour le DM, dans un ordre croissant d'informations mais n'a que peu d'importance. Les joueurs ont plusieurs moyens de rejoindre les égouts et trouver le donjon. Par ailleurs, qu'ils aient mis en lumière ou non le nom de Willard comme liant entre les victimes est totalement facultatif, il le découvriront bien assez tôt.



# LA TANIÈRE DE WILLARD ET SES RATS

## 1 - LA PISCINE EMPOISONNÉE

Le corridor excavé depuis le cellier de Gontran Verto rejoint rapidement un véritable tunnel souterrain, dallé de larges plaques de pierre sombres du sol au plafond. Ce couloir débouche après un coude sur une pièce rectangulaire (**10.5 m de long, 9 m de large, 3 m de hauteur**). Une piscine d'eau croupie remplie d'algues malodorantes occupe la quasi-totalité de la pièce, à l'exception du pourtour pour circuler.

L'obscurité y est totale. La puanteur est telle ici qu'il est difficile de traverser. Un **jet de constitution dd10** est nécessaire sous peine d'être empoisonné.

De l'autre côté de la pièce, un escalier monte de quelques marches vers un nouveau couloir. Celui-ci se termine par un cul-de-sac vers l'ouest et un passage secret vers l'est. Ce passage est grossier, tant par les rayures que son ouverture a laissées sur les dalles que par l'espacement visible avec le mur du couloir. Une **perception passive de 12** suffit à détecter ces éléments. Sinon un **jet de perception ou d'investigation dd10** est suffisant pour le trouver.

### LES MONSTRES ALGUEUX

Dès que les personnages s'avancent jusqu'au milieu de la salle de la piscine, deux monstres qui semblent faits d'un amas d'algues vertes, marrons et noires les attaquent. (*Utilisez les stats de la [gelée ocre](#) en ajoutant une vitesse de nage de 3 m et la capacité amphibie*)



TAS D'ALGUES  
JULIETTE BELLETRE

## 2 - LES ÉGOUTS

Cette vaste zone accessible également par la ville est celle des égouts à proprement parler. En plein jour, elle est considérée en luminosité faible en raison des nombreuses bouches donnant vers la surface. Des échelles de fer permettent d'y remonter. L'eau s'écoule dans la partie centrale de ces tunnels de **6 m de large**. Des berges dallées permettent de circuler de chaque côté de l'eau et s'élèvent à 1.5 m par rapport à son niveau. La profondeur varie en fonction des endroits pouvant monter jusqu'à la taille de personnages de taille moyenne dans le grand conduit (**2b**) menant à la mer.

Si les personnages sont descendus par une bouche de la rue principale, faites les commencer au nord de la zone (**2a**).

Cette zone contient 3 passages secrets. Le premier conduisant vers (**1**), le deuxième vers (**4**) et celui en (**2b**) vers (**9b**). Un **jet d'investigation ou de perception dd 13** en cheminant le long de la berge adjacente au passage est nécessaire pour détecter les marques au sol signalant son emplacement. Ces pans de mur peuvent se pousser dans les deux sens.

## 3 - LE COULOIR DE L'ÉTOUFFEUR

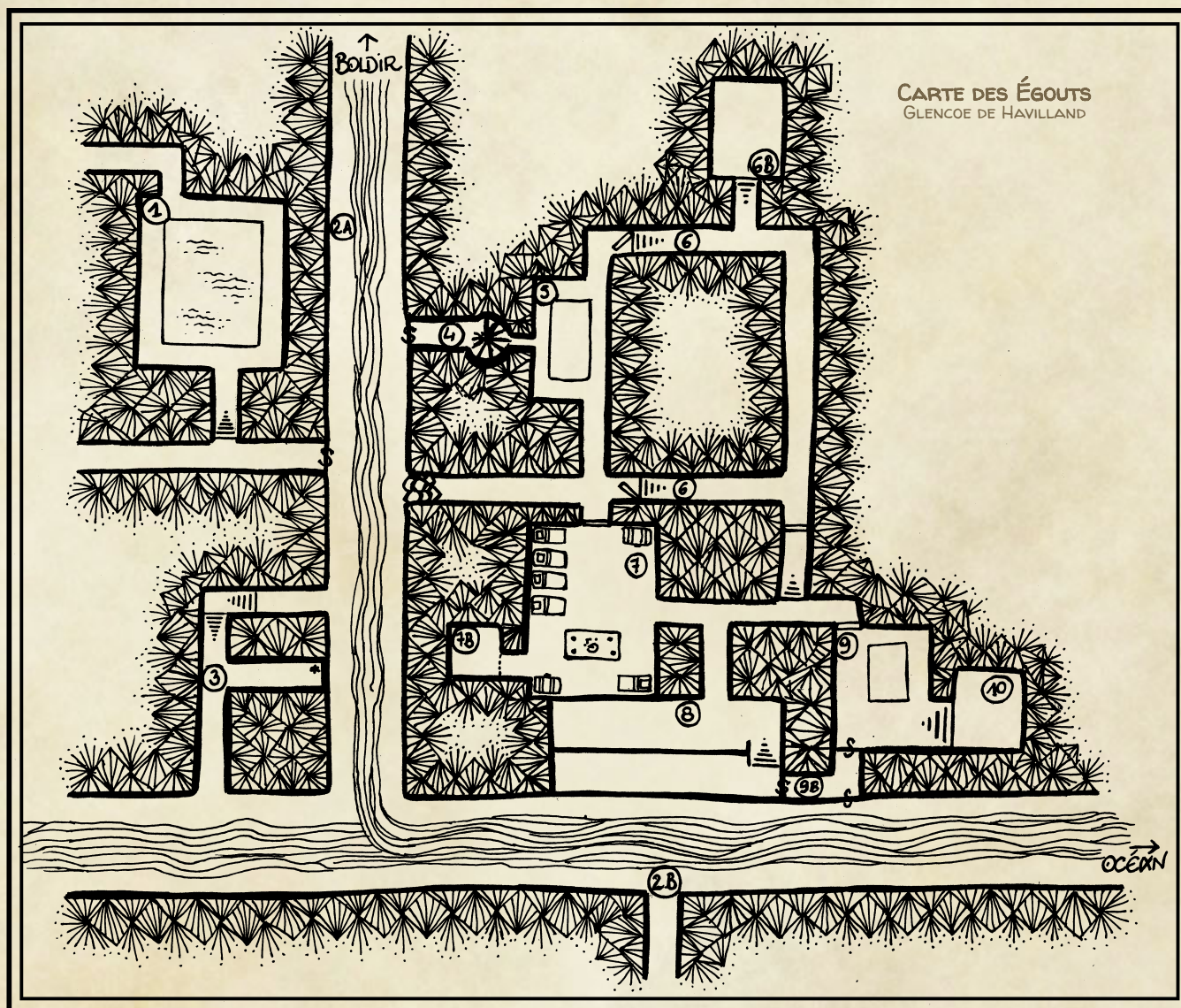
Dans ce couloir subalterne aux marches extrêmement glissantes, les protagonistes peuvent apercevoir le cadavre d'un nain dans un recoin sombre adossé à un mur (\*). Ce mur est fissuré de haut en bas et semble en mauvais état.

Un **jet de dextérité dd11** est nécessaire sous peine de glisser sur les marches et subir **1d4** dégâts contondant.

Dans le mur fissuré se cache un **étouffeur** (*choker* page 123 du "Mordenkainen's tome of foes"). Il attaque uniquement si un personnage s'approche du mur ou du cadavre du nain. Le mur lui confère un abri important. S'il perd plus de la moitié de sa vie, considérez que sa tentacule est tranchée et qu'il tente de se rétracter à l'intérieur de sa cachette.

**Trésors :** Le cadavre porte une armure de cuir noire et semble avoir été tué récemment. Il possède dans les poches de son manteau une bourse (**3po, 15pa, 7pc**) et un **parchemin de ténèbres**. A sa main, le nain porte une chevalière en Mithril gravée d'une pieuvre enserrant un marteau, le sigle des Ombres de Rusebarbe, d'une valeur de **10po**.





#### 4 - L'ESCALIER PIÉGÉ

De l'autre côté de l'entrée secrète, un court passage de **4.5 m de long et seulement 2 m de haut** mène à un escalier en colimaçon étroit aux marches de fer grillagé.

Une marche au milieu de cet escalier est en fait un mécanisme qui actionne un piège (**jet de perception ou investigation dd13**). Enclenché, toutes les marches se rétractent simultanément et les personnages engagés choient les uns sur les autres, subissant **1d6** dégâts contondant. Par ailleurs, le bruit alerte le **rat-crâne** qui monte la garde en (5).

#### 5 - LE CHARNIER DES RATS

Cette pièce est similaire à (1) mais dans des dimensions plus modestes (**6 m par 4.5**). Deux couloirs quittent la pièce au nord et au sud. La piscine centrale est complètement asséchée et au fond, outre des ordures et de nombreux ossements d'animaux comme d'humanoïdes, on peut apercevoir 3 cadavres en état avancé de décomposition. Ces cadavres ont été entièrement dépouillés.

Si un personnage va inspecter le fond du charnier, il est attaqué par une **Nuée de vers putrides**.



Un **rat-crâne** seul monte la garde dans cette pièce tapi dans l'ombre près du couloir nord. A aucun moment il ne cherche à engager le combat. Il va chercher à attirer les joueurs dans le couloir inondable en (6) en s'y rendant discrètement et en allumant la lueur de son crâne une fois engagé dedans. Il file ensuite en zone (6b) pour activer le piège s'il est suivi par les aventuriers.

## 6 - LE COULOIR INONDABLE

Les deux accès à ce couloir sont délimités par de lourdes écoutilles en fer fermables depuis l'extérieur avec des manivelles, à l'instar des portes de sous-marin. Ces deux portes sont également reliées au piège en (6b) qui les referme automatiquement avant d'ouvrir les vannes. Immédiatement derrière ces accès se trouvent des escaliers qui descendent sur une dizaine de marches, l'ensemble de la zone étant en contrebas par rapport au reste du donjon. Cet étroit corridor (**1.5 m de large et seulement 2 m de haut**) comprend en outre deux autres accès. Un escalier qui remonte vers (6b) et une porte à son extrême sud-est verrouillée qui mène au couloir entre les zones (7) et (9).

### LE PIÈGE

Comme décrit plus haut, un piège mortel est activé dès qu'au moins une partie des joueurs est suffisamment avancée dans le couloir. Le bouton pressé en (6b) ferme et verrouille les écoutilles et ouvre plusieurs vannes d'eau sale et noirâtre qui vont inonder le couloir jusqu'au plafond. Comptez alors **une initiative 20** pour le piège. A chaque tour la zone se remplit d'un quart de son volume :

- Au tour 1 le déplacement devient difficile.
- Au tour 2 une vitesse de nage est nécessaire pour se déplacer et le monstre reptilien plonge pour fondre sur les joueurs.
- Le tour 3 est le dernier où les personnages ont encore une poche d'air près de plafond pour respirer.
- Au tour 4 le couloir est complètement inondé.

Plusieurs options sont possibles pour se sortir de ce piège. La porte du sud-est peut être déverrouillée avec des outils de voleurs (**dd13**) l'eau ne monte alors pas plus haut que le sommet des escaliers. Si certains personnages sont restés en arrière ils peuvent déverrouiller les écoutilles avec un **jet d'athlétisme dd15**. Depuis l'intérieur, cette option est possible mais extrêmement complexe (**dd25**). Enfin le mécanisme peut être désactivé en (6b). Bien sûr, le reptilien barrera la route aux protagonistes qui veulent s'y rendre. Désactiver le mécanisme ne retire pas l'eau mais il ouvre les deux écoutilles aux extrémités du couloir.

## 6B - LA TANIÈRE DU REPTILIEN

En haut d'un court escalier, dans cette petite pièce rectangulaire de **4 m par 5**, repose un monstre amphibie domestiqué par la nuée. Des ossements bien nettoyés sont visibles à ses pieds.

Si les joueurs s'aventurent dans la zone (6), l'un des rats le réveille et lui fait actionner le **bouton du piège** situé derrière lui. Il sort alors de sa zone dès l'ouverture des vannes pour plonger dans l'eau et attaquer les joueurs depuis le fond.

Pour les stats du monstre, *utilisez les statistiques du Yuan-ti garde des couvées*. Otez lui l'aptitude "résistance mentale", mais ajoutez lui une vitesse de nage de 10.5 m et la capacité amphibie. En combat, il cherche si possible à nager discrètement sous l'eau pour surprendre les joueurs.

REPTILIEN  
GLENCOE DE HAVILLAND



## 7 - LA SALLE DES XVARTS

La porte qui mène à cette salle est fermée, mais non verrouillée. Cette pièce assez vaste (**10.5 m en longueur pour 7.5 m de large**) est très humide et il s'en dégage une odeur nauséabonde. Elle est à peine éclairée par la faible lueur de quelques bougies à moitié fondues. Un petit campement miteux est visible immédiatement. Des petites paillasses infestées de vermine sont adossées au mur ouest. Un vieux coffre en bois vermoulu leur fait face au nord-est. Au centre de la pièce, une large table en bois renforcé de crochets de métal rouillé est couverte de nombreuses bougies. Un couteau stylisé est posé dessus ainsi que le bol nacré de Gontran Verto. Sur le bois de la table, ainsi qu'à ses pieds est gravé grossièrement une paume enflammée. Le symbole de Raxivort. D'autres symboles indéchiffrables sont gravés à côté. Enfin au sud de la pièce un petit lit surélevé se tient dans le coin est et en face un autre coffre en bois similaire au premier.

Un couloir quitte la pièce à l'est et un accès au sud-ouest mène à la geôle en (7b). Un passage secret dans le mur sud fait la jonction avec la zone (8).

Au moment où les joueurs y pénètrent, la pièce est occupée par 4 **Xvarts** et par un **Xvart occultiste de Raxivort**.

**Déroulement du combat :** Trois des Xvarts fuient immédiatement pour se réfugier auprès des Sombrelins en (8). Le dernier reste pour protéger l'occultiste. Celui-ci appelle deux **Chauve-souris géantes** pour combattre les héros. Si le combat tourne mal, l'occultiste tente de fuir à son tour par le passage menant en (8).

### Trésors :

- Le bol nacré appartenant à Verto contient de surcroît ses dix pièces d'or.
- Dans le premier coffre on peut trouver la collection de galets peints de Ludmilla, son ombrelle, ainsi que les chapeaux dérobés au couple d'artistes.
- Le deuxième contient les bijoux en toc de Serena Von Keg ainsi que la lampe coquillage de Stam et la clef des geôles.



"TRÉSOR" DES XVARTS  
GLENCOE DE HAVILLAND

## 7B - LE NAIN PRISONNIER

De l'autre côté d'une grille fermée à clef, on peut apercevoir une petite cellule carrée avec à l'intérieur un jeune nain, à la barbe blonde encore courte et aux cheveux longs attachés en arrière. Il semble fatigué, sale et affamé. On peut apercevoir un tatouage sur son bras droit où il est écrit en runes naines: "*Des mines aux cimes, la gloire des nains, Pour mon clan et ma cité, mon arme offerte*".

Il était probablement destiné à un sort funeste, comme être sacrifié à Raxivort avant d'être dévoré par les rats. Cependant lui-même a été laissé dans l'ignorance complète. Il est assez secoué par son rapt et met immédiatement en garde contre "*les rats qui parlent dans votre tête*".

Les joueurs peuvent vite se rendre compte en l'interrogeant que quelque chose cloche dans l'histoire de ce nain. Que faisait-il seul dans les égouts ? Il tente de cacher son appartenance aux **Ombres de Rusebarbe** qui utilisent les égouts comme moyen de déplacement et de fuite. Son tatouage sert de mot de passe pour pénétrer dans la taverne secrète de **Thrall Rusebarbe** tout au nord de la ville.

Il ne peut fournir que peu d'autres informations, et n'est pas vraiment en état de se battre. Il cherche à fuir au plus vite, faussant même compagnie aux héros s'il se sent en danger.

## 8 - LE DORTOIR DES SOMBRELINS

Cette pièce entièrement sombre (**6 m de long, 13.5 m de large**) est plus propre et mieux entretenue que la zone précédente et est constituée de deux niveaux. Au rez-de-chaussée trois lits se tiennent contre le mur sud. Au-dessus, une étroite mezzanine est accessible par une échelle de bois. Les Sombrelins y ont aménagé un petit salon luxueux avec deux tableaux au mur (le Gnomincelli de Nigel Von Keg et Merbrandt de Driscoll et Stam). Au sol, le guéridon Ebolu repose sur le beau tapis du professeur.

Dans le coin sud-est du rez-de-chaussée un passage secret permet de sortir en zone (9b), détectable par un **jet d'investigation dd15** s'il n'est pas utilisé par les Sombrelins pour fuir.

En plus des **Xvarts** qui s'y sont éventuellement réfugiés, la pièce comporte deux [Sombrelins](#) et un [Sombrelin aîné](#).



**Déroulement du combat :** Le sombrelin aîné se tient prêt à lancer un sort de ténèbre du haut de la mezzanine pour permettre à ses sbires d'attaquer avec l'avantage du noir total. Par ailleurs, son épée courte est enduite de poison Drow. Les Xvarts restants tentent d'utiliser leur capacité pour faire tomber les personnages, afin de se donner l'avantage aux attaques. Ces créatures ne combattent pas jusqu'à la mort, si le combat tourne mal, notamment si l'Ainé est tué, ils fuient par le passage vers (9b), avant de s'échapper au loin dans les égouts.

**Trésors :** Sur l'aîné on peut trouver une bourse de **1pp, 12po et 16pa** ainsi qu'une fiole de poison Drow. Chacun des autres sombrebins possède une bourse plus modeste (**5po, 8pa et 4po, 20pa**).

## 9 - LE LABORATOIRE DE WILLARD

Une porte fermée à clef en bois humide et verrouillé interdit l'accès à la pièce (crochetage **dd15** mais elle est en mauvais état et peut aussi être détruite, elle a une **CA 15 et 15pv**).

Derrière cette porte se trouve un laboratoire (**7.5 m de long, 6 m de large**), ou du moins ce qu'il en reste. Sur une étagère près de l'entrée, les livres sont grignotés ou moisis. Sur un grand bureau central, les fioles sont en partie brisées, les ustensiles rouillés et en mauvais état. Le tout est dans un grand désordre et couvert de débris et d'excréments de rongeurs. Une forte odeur d'urine et d'immondices envahit immédiatement le nez des héros. Une étagère contre le mur sud contient des organes dans des jarres de formol en verre.

Au centre de cette pièce, un homme est visible. Il porte des haillons crasseux. Il est presque chauve ne gardant plus qu'une fine couronne de cheveux gras épars sur son crâne boursoufflé. La moitié de son visage est horriblement abîmée, la chair semble en décomposition avancée sous une peau purulente et couverte de furoncles. L'expression de son visage est terriblement défigurée par la peur et la haine. Il hurle aux personnages "*Vous ne ferez pas de mal à Ben*" avant de les attaquer.

**Déroulement du combat :** En plus de **Willard Driscoll**, sa créature devenue son maître, une **nuée de rats-crâne**, est également présente cachée près de l'escalier menant à la chambre de Willard en (10). **Deux rats géants** jaillissent de sous le bureau central pour se joindre au combat.

La nuée reste en retrait, utilisant ses pouvoirs de contrôle des créatures pour tourner le combat en sa faveur, pendant que les autres font tout pour la protéger. Elle communique télépathiquement aux joueurs des messages de désespoir "*Abandonnez vous! Rejoignez la nuée! Personne ne nous échappe !*". Tous combattent jusqu'à l'anéantissement.

Les rats géants comme la nuée présentent la particularité d'être immunisés au *nuage puant* de Willard.

**Trésors :** Willard possède sur lui l'**amulette de non-détection** de Gontran et une petite broche avec une émeraude d'une valeur de **50po**. Par ailleurs, dans la bibliothèque, un carnet en meilleur état que les autres livres est repérable. Il s'agit du **Compte-rendu d'expériences** de Driscoll. Il contient des croquis sur l'anatomie des rongeurs, des résultats d'analyse sur leurs capacités cognitives ainsi que les formules alchimiques pour augmenter leur intellect. Un **jet d'arcane dd17** est nécessaire pour les déchiffrer.

### WILLARD DRISCOLL

*Humanoïde de taille M, chaotique mauvais*

**Classe d'armure** 15 (avec armure de mage)

**Points de vie** 35

**Vitesse** 9m

| FOR     | DEX     | CON     | INT     | SAG     | CHA    |
|---------|---------|---------|---------|---------|--------|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 16 (+3) | 11 (+0) | 6 (-3) |

**Compétences** Arcanes +6, Discrétion + 5, Survie +3

**Immunités aux dégâts** poison

**Sens** Perception passive 10

**Langues** commun

**Puissance** 4 (1100 PX)

**Incantation** Willard Driscoll est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique d'incantation est l'intelligence (jet de sauvegarde contre ses sorts dd14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *bouffée de poison, lumière, main de mage*

Niveau 1 (4 emplacements) : *armure de mage, sommeil, rayon empoisonné*

Niveau 2 (3 emplacements) : *cécité/surdité, rayon affaiblissant*

Niveau 3 (1 emplacement) : *nuage puant*

### ACTIONS

**Dague :** *Attaque au corps à corps avec une arme* +5 au toucher, allonge 1,50 m. *Touché :* 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

## 9B - LE COULOIR SECRET

Comme son nom l'indique ce petit couloir est avant tout une jonction entre les différents passages dérobés vers (8), (9) et (2b). Un **jet de perception ou d'investigation dd13** est demandé pour les détecter.

## 10 - LA CHAMBRE DE WILLARD

En haut d'une courte volée de marches se trouve une petite chambre sale et malodorante. Le lit dégage une forte odeur d'urine et de sueur et le sol est souillé de détrit. Au mur est accroché le portrait de Ludmilla.

Un petit coffre en fonte se tient dans le coin sud-est de la pièce. Il est piégé (**jet d'investigation dd15** pour repérer le piège) et s'il n'est pas ouvert correctement il répand sur un cube de 3 m une **maladie infectieuse** de votre choix.

**Trésors :** A l'intérieur du coffre on peut trouver les 3 **gemmes** appartenant à Nigel Von Keg, chacune d'une valeur de **30po**. On trouve également de nombreux dessins au fusain représentant Ludmilla, des rats et un jeune homme timide qui n'a plus grand chose à voir avec la monstruosité qu'est devenu Willard. Enfin on y trouve les papiers appartenant à Gontran Verto et un carnet en cuir noir qui n'est autre que le **journal de Willard Driscoll**, détaillé en annexe.

## CONCLUSION

Si les joueurs ont pu mener à bien cette mission, ils ont pu récupérer les biens volés et la preuve de la culpabilité de Willard et de ses alliés de fortune. Evidemment le total des biens dérobés excède de très loin la somme de la récompense. Les joueurs pourraient être tentés de s'approprier les objets de valeur.

S'ils n'ont pas confronté Verto sur son coffre, ils peuvent néanmoins garder l'amulette qui n'a pas été déclarée. Pour le reste, s'il manque des objets la récompense sera diminuée de moitié et ils devront mentir effrontément à un Van Cliff suspicieux et possiblement aux victimes pour préserver leur réputation.

Ce succès devrait pouvoir attirer sur eux l'attention des autorités et les faire accéder à des quêtes ultérieures plus prestigieuses... et moins néfastes pour leur odeur corporelle.



BEN, LE RAT-CRANE  
GLENCOE DE HAVILLAND



# ANNEXE : LE JOURNAL DE WILLARD DRISCOLL

## ENTRÉE 1

*Cette fois ci j'ai un espoir! Enfin des résultats ! Un des rats a survécu aux élixirs : après une semaine, sa vitalité est excellente et son intelligence en nets progrès. Il résout sans problèmes mes labyrinthes les plus complexes. Je l'ai prénommé Ben, je crois que ce nom lui plaît. Que n'ai-je plus de temps pour me consacrer à mes travaux ! Entre tout ce que me donne à faire Von Keg et ma charge de précepteur, je ne peux m'y pencher comme je le souhaite...*

*Enfin, de cette tâche au moins je ne me plains pas. La jeune Ludmilla est brillante et ravissante. Elle est si douce avec moi, je pense qu'elle m'apprécie.*

## ENTRÉE 2

*En six mois l'intelligence de Ben s'est développée de manière spectaculaire. Il comprend maintenant des ordres simples et peut effectuer des tâches à sa portée. Le mignon me remplit lui-même mon encrier quand il voit qu'il se vide. Comme moi, je crains qu'il ne se sente bien seul car il part chaque nuit chercher des compagnons qu'il me ramène. J'ai décidé de commencer l'expérience sur eux et mon Ben semble ravi. Van Keg pense que je perds mon temps avec ce qu'il appelle "mes idioties malfaisantes". Ce n'est qu'un vieil obtu. Il est trop attaché à sa vision classique de la science pour saisir la portée révolutionnaire de ce que suis en train d'accomplir. Ce n'est pas le cas de ma douce Ludmilla. Malgré son aversion pour mes amis rongeurs, je la fais rire avec ma passion, elle m'encourage. Elle est vraiment délicieuse. Elle va bientôt avoir 18 ans et je me prend à rêver de... Bah je suis fou. Je raconte tout cela à Ben, je sais qu'il me comprend.*

## ENTRÉE 3

*Ben passe maintenant tout son temps avec les autres survivants des expériences. Ensemble leur intelligence et leur synchronisation est irréaliste et je crois pouvoir affirmer qu'ils développent un langage commun, peut-être même une sorte de conscience collective. Je note aussi que leur boîte crânienne a commencé à muter sous l'effet de cette nouvelle intelligence commune. A les voir agir ainsi j'ai comme des hallucinations : parfois quand je m'endors je jurerais qu'ils m'appellent. Plus étonnant, j'ai l'impression que j'ai des pertes de mémoire ces derniers jours. Je me retrouve à des endroits inconnus sans me rappeler comment je m'y suis rendu. Des heures semblent fuir inexplicablement.*

*Je mets cela sur le compte de ma surcharge de travail et de mon intense nervosité. Demain je fais ma demande à Ludmilla. J'ai dépensé toutes mes économies dans une magnifique broche en émeraude qui ira à ravir avec ses beaux yeux...*

## ENTRÉE 4

*Humilié, brisé, fini...*

*Je n'oublierai jamais le visage de Ludmilla, sa pitié, son dégoût... Son mépris ! Oui son mépris quand je me suis agenouillé. Elle a détourné le regard, elle m'a congédié. Sa brute de père m'a poursuivi dans la rue, il m'a rossé publiquement en hurlant à la cantonade que j'avais déshonoré sa fille !*

*A cause du scandale, Von Keg m'a renvoyé, et tout avenir académique est désormais condamné pour moi. Même Simon m'a tourné le dos. Il ne me reste plus que Ben, que mes rats. Ils me réconfortent, ils me parlent. Je les ai suivis dans les égouts, ils ont trouvé une étonnante cachette, sans doute un ancien repaire de contrebandiers. Ben m'initie à son monde, à cette nouvelle vie. Il contrôle tous les rats, ils font ce qu'il désire. Il est mon salut désormais. Je ferai ce qu'il désire. Je serais bien ici.*

## ENTRÉE 5

*Je perds la notion du temps. J'ai oublié le monde cruel de la surface. Nous sommes dans notre nouveau royaume. Invincibles tous ensemble. Nous sommes l'essaim. Notre nombre est infini. Les rats ils... Ben me laisse travailler au laboratoire, il... Je crois que je bois mes propres élixirs quand je ne fais pas attention...*

*D'autres sont arrivés. Sales petits voleurs dans le noir. Ils sont l'essaim. Je les hais, sales monstres. Ben est mon ami, mon seul ami. Mon maître...*