Des Fourrures dans la Nuit

Titre : des fourrures dans la nuit.
Auteur : Jaffar
Décors de campagne : les royaumes oubliés.

Niveau : ce scénario s'adresse à un petit nombre de joueurs, 4 maximum, ayant tous de bons rapports avec les autorités cormyriennes. Les adversaires – s'ils sont peu nombreux – risquent de donner du fils à retordre à des investigateurs de niveau 5 ou plus. Par contre, la présence d'un guerrier pur est plutôt déconseillé en raison même du peu d'adversaires et de la puissance de frappe que représente ce type de personnage.

Notes : Ce scénario n'est pas une création totalement originale. Il s'agit de l'adaptation pour l'univers des Royaumes Oubliés de la trame du scénario Ombre et tromperie de Daren Dare paru dans le magazine D20 system N°1. J'ai aussi intégré des éléments des scénarii Le rituel de Phillip Wellsparu dans le supplément Repose sans Paix pour Warhammer ainsi que du scénario La secte masquée DD 1ére Edition de David Cook. J'ai compilé et enrichi ces trois sources d'inspiration afin d'obtenir le scénario que vous vous apprêtez à lire. Mon objectif était d'enrichir le côté enquête policière du scénario original afin que les joueurs n'aient pas l'impression de faire un vulgaire donjon urbain. L'histoire peut paraître linéaire mais elle ne doit l'être que sur le papier. Ainsi, il n'apparaît pas comme prévu que Tavelli, un agent de la Guilde des voleurs, soit capturé. En fait, les joueurs auront certainement de nombreuses occasions de se rendre compte de sa présence et de le capturer. Bref, vous avez sous les yeux une trame, certes détaillée, mais tout à fait flexible.

Matériel : pour utiliser au mieux les potentialités qu'ouvre l'intrigue, il convient d'avoir recours à la description d'Arabel en 1362 que je fournis dans la section Royaumes Oublies de mon site « Le tombeau Du Seigneur des Marches ». Cette description diffère notablement de la version officielle et les lieux que vont visiter les investigateurs y apparaissent.

A l'origine, les adversaires désignés des investigateurs dans cette affaire était les hommes rats présentés dans la section bestiaire du site. Les hommes rats qui se sont infiltrés dans les égouts d'Arabel sont le résultat d'une malédiction qui frappa les habitants du village cormyrien de Wolfbridge dans le cadre d'un scénario que j'avais fait joué dans ma propre campagne. Il s'agissait ici pour moi de rappeler à mes joueurs que le mal était loin d'être éradiqué. Cependant avec la parution du supplément l'Encyclopédie Monstrueuse chez Sword ans Sorcery, j'ai préféré utilisé les caractéristiques des Rampants qui y sont détaillés.

Bonne séance
Jaffar

A.Lens ©2003
Mise à jour : septembre 2010
scénario téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

Prologue
Fil de l'intrigue

Jusqu'à présent la guilde de voleurs d'Arabel opérait à l'insu de la milice. La plupart des forfaits, perpétrés en ville, orientaient les autorités vers des voleurs où des brigands non affiliés. Mais récemment, leurs informateurs ont dirigé la milice vers ce qu'ils pensent être le quartier général de la Guilde.

Grâce à ses propres espions, le maître de la Guilde – l'énigmatique Seigneur Masqué - sait que ces soupçons sont erronés : les autorités enquêtent dans le mauvais quartier ; mais la multiplication des patrouilles gêne les activités de la guilde et diminue ses revenues.

Les espions de la guilde l'ont informé qu'un petit groupe d'hommes - rats vit dans les égouts du quartier du bazar (*zone 10 de la carte d'Arabel).* Le Seigneur Masqué soupçonne – à juste titre- qu'il s'agit là de l'engeance maléfique issu des sinistres évènements ayant eu lieu en 1362 dans le village de Wolfbridge. Ces hommes rats ont commis de nombreuses opérations en « indépendants » sans payer à la guilde son dû, et le Maître les suspecte d'être à l'origine de la répression de la milice, en raisons de leurs attaques et cambriolages bâclés. Plutôt que de les détruire, la guilde s'apprête à faire porter le chapeau à ces créatures. Puisque que la milice est déjà convaincue que la guilde se situe dans ce quartier, il n'y a plus qu'à s'assurer que les gardes découvre le repaire des hommes rats.

La guilde a dépêché auprès du chef des hommes rats, **Tavelli**, un messager – prêtre de Leira - pour leur proposer une alliance avec la guilde ; mais sa véritable mission est d'aider les hommes rats à organiser des cambriolages et des agressions plus audacieux. Lorsque la Milice sera convaincue que la proie est à portée, Tavelli devra les conduire au repaire, et s'assurer de la destruction de créatures aussi dangereuses qu'indésirables. Ils endosseront la responsabilités des crimes récents, et d'ici là la guilde aura gagné un temps précieux.

Depuis une dizaine de jours, les hommes-rats concentrent leurs activité dans les rues et les ruelles entourant le bazar .

Chapitre 1
Premieres investigations

La citadelle (*zone 1*)

Les héros sont convoqués à la Citadelle (*zone 1*) par le commandant **Dutharr** (LB, hm, G11) chef de la police et agent de liaison des Dragons Pourpres. Ce dernier les informe qu'ils sont en charge de l'enquête concernant la vague d'agressions et de cambriolages, qui a encore gagné en intensité depuis une dizaine de jours. L'Ordo Investigae soupçonne fortement l'existence d'une guilde de voleurs sans pouvoir en apporter des preuves irréfutables .

Dutharr souhaite voir ses services résoudre rapidement le problème car il ne tient pas à faire appel aux collèges des Mages de Guerre - « ces hurluberlus enturbannés se sentent suffisamment supérieurs aux troupes royales comme ça sans qu'on leur donne l'occasion de briller une fois de plus »-

Les héros doivent détruire tout repaire pouvant servir de base aux voleurs, et découvrir des renseignements menant à la capture du maître de la guilde, ainsi que des preuves de ses agissements. Toutes les richesses découvertes durant l'enquête serviront de pièce à conviction , cela va de sois ; une prime spéciale de 200 lion d'or leur sera offerte si la mission est un succès.

Les victimes des vols

Nicolas Craven, : coutelier et rémouleur installé sur le bazar depuis plusieurs mois il s'est fait dérobé trois superbes couteaux, des œuvres d'art de première qualité. Interrogé, il ne se souvient que de très peu de chose : de vagues silhouettes encapuchonnées s'exprimant dans un langage de chuintement et de sifflement (langage Rampant), une violente douleur à la tête et puis plus rien.

Edwin Mainhbaile : marchand d'antiquités diverses, son stand est une belle roulotte peinte en vert. Il dormait lorsque le vol s'est produit. Les voleurs, quels qu'ils soit se sont introduit dans la roulotte en crochetant la serrure. Ils ont dérobé un petit coffret contenant des miniatures en bronze

A.Lens ©2003
Mise à jour : septembre 2010
scénario téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr

d'un guerrier, un prêtre, un mage et un chevalier. Edwin a aussi retrouvé son chat empoisonné ce matin là.

Messamine Bel Garoussi : ce marchand originaire du Calisham est spécialiste en parfum et en spiritueux. Il a été agressé à la tombée de la nuit alors qu'il se rendait à l'auberge de « La Griffe la Manticore » où il devait rencontré une jeune aventurière pour conclure la vente d'un lot de parfum précieux et envoûtant. Il se souvient juste d'une sorte de sifflement, puis ses jambes se sont dérobées sous lui et il s'est retrouvé le nez dans la boue. Lorsqu'il est revenu à lui, il avait été entièrement dépouillé.

Manuel Thond : membre de la puissante famille marchand Thond, Manuel s'est fait agressé alors qu'il se rendait à la Chapelle de Déneïr. La seule chose dont il se souviennent s'est d'une piqûre au niveau du coup, ensuite c'est assez flou. Il se rappel avoir été traîné dans une ruelle avant d'avoir été dévalisé. Bagues, collier, armes d'apparats, argent et surtout un masque mortuaire destiné aux cérémonie religion d'un membre de sa famille.

Le Bazar *(zone 10)*

Après s'être rendu au bazar, les investigateurs peuvent fouiner comme ils l'entendent. Les commerçants sont prêts à répondre à toutes les questions et indiquent volontiers à ces derniers où ont eu lieu les diverses agressions et cambriolages. Les héros se rendront facilement comptent que toutes les agressions sont restreintes à un cercle donc le centre est l'entrepôt désaffecté (*zone 160*) , jet en *Collecte d'informations* où de *sagesse DD 15*.

Les investigateurs pourront obtenir nombre de rumeurs et de renseignements en interrogeant les gens du quartier :

- ✓ Les agresseurs étaient de taille moyenne, et très rapides. S'ils devaient donner une race à ces derniers, ils pencheraient pour des elfes. Faux, ceux sont des hommes rats
- ✓ Les agresseurs utilise des armes empoisonnées car si les gens qui ont survécu à certaines attaques brutales sont tombées gravement malade par la suite. Vrai
- ✓ Les attaques ont toutes eues lieu à la tombée de la nuit. Vrai, les hommes rats détestent la lumière du soleil.
- ✓ Les victimes ont toujours été paralysées avant d'être détroussées. Vrai, les hommes rats utilisent des armes de traits.
- ✓ Ceux sont des hommes de la milice qui sont responsables des troubles. En fait, ils veulent arrondir leur fin de mois en rançonnant les honnêtes citoyens. Faux.
- ✓ Un spectre, tête et tronc vaporeux, rôde la nuit dans les ruelles du bazar et assouvis son obscure vengeance. Faux.
- ✓ Les voleurs ont la capacité de se fondre dans les ombres comme des esprits maléfiques. Faux, les hommes rats disparaissent dans les égouts une fois leur larcin commis. En examinant les divers lieux d'agression, les investigateurs se rendront compte qu'une bouche d'égout se trouvait à proximité. Jet en *Fouiller / chercher DD 15*.

Le Chameau Boiteux *(zone 130)*

Cette rencontre aura lieu lorsque les héros se rendront dans la taverne du chameau boiteux. qui se trouve prêt de la *porte de l'est* (Zone 11) et au sud du *Bazar* (zone 10). La taverne est un établissement relativement agréable, elle est tenue par **Robark Hangëlu**, un humain de 45 ans, massif, de taille moyenne.

Bien qu'ivrogne, Robark peu être une source de renseignements pour les investigateurs : Robark écoute souvent les conversations et ces derniers temps il est souvent question d'esprits qui hantent la nuit et qui traquent les personnes solitaires et les mendiants. Plusieurs victimes ont affirmé avoir été agressées par des créatures aux dents tranchantes comme des lames de rasoirs, aux yeux rouges luminescents et aux griffes puissantes et acérées.

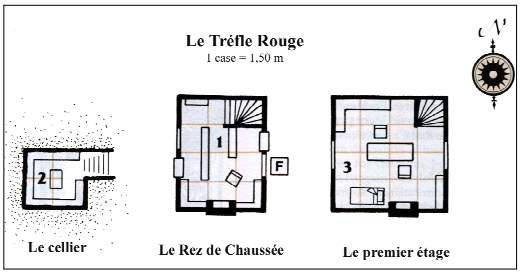
Il sait aussi que les commerçants du bazar ont engagé deux mercenaires pour veiller sur leurs étales durant la nuit, mais ces derniers ont disparu à leur tour, il y a deux jours. Les commerçants n'en parleront pas volontiers car ils ont l'intention d'en réengager des nouveaux et ils ne tiennent pas à faire fuir d'éventuels candidats.

Il conseille aussi vivement aux investigateurs de se rendre chez **Penzer** (*zone*

156) qui tient l'herboristerie « Le Trèfle Rouge ». Ce dernier s'est souvent plaint d'entendre des bruits la nuit dans sa cave.

Le Trèfle Rouge (*zone 156*)

Le Trèfle rouge est une petite échoppe qui donne directement sur le bazar. Aucun n'accès au public n'est prévu car Penzer l'apothicaire a aménagé un comptoir extérieur à partir duquel il commerce.



Penzer est un gros homme à la barbe en pointe et à la moustache soignée. Il accueillera d'abord les héros comme des clients éventuels puis, lorsqu'ils commenceront à poser des questions, il dardera sur eux un regard rempli de méfiance.

Il se déridera seulement lorsque les héros diront venir de la part de Robark. Si un jet en *Psychologie DD10* est réussi. Il expliquera alors qu'il y a quelque chose dans sa cave, ou plutôt sous sa cave. Il l'entend se déplacer, parfois le jour mais surtout la nuit. Des objets manques, surtout des composants de sorts ainsi que de la nourriture. Parfois même les voix l'appellent mais il se garde bien de descendre. Il a d'ailleurs demandé à un de ses amis maçon de venir condamner l'accès aux égouts, il trouvera un autre endroit pour ranger ses réserves. Il expliquera aussi aux investigateurs qu'on lui a notamment dérobé un très précieux Bol de préservation et qu'il offrira une récompense de 300 lo à quiconque le lui ramènera.

Penzer reste quelque peu réticent à l'idée de laisser quelqu'un accéder à son officine, cependant si les investigateurs se présentent comme des agents du Roi et lui montrent un document officiel, il les laissera entrer et les conduira dans sa cave. Il y a une trappe dans le plancher sous la table centrale. Elle est fermée par une solide serrure. Cependant un examen en *Crochetage DD15* permet d'identifier des traces prouvant que celle-ci a été crochetée plusieurs fois. Si les investigateurs ouvrent la trappe et s'aventurent dans cette partie des égouts, passer à la section **« Sous les remparts »**

Chapitre 2
Sous les Planches

Sous les remparts *(zone 1)*

Il s'agit d'une grande caverne dont le fond est recouvert d'une couche de boue où l'on s'enfonce jusqu'à la cheville, contient une série de poutres soutenant la voûte. Trois hommes nues et faméliques creusent dans la boue à la lumière d'une faible lanterne**. Trois hommes rats** les surveillent.

Les personnages ont droit à un jet en *perception auditive DD12* à mi chemin de l'entrée de la caverne. En cas de succès ils entendent le bruit fait par les malheureux et leurs geôliers.

Si le groupe défait les hommes rats, les trois prisonniers seront plus que reconnaissants à leurs égards. Ils avaient été capturés il y a quelques semaines et depuis ils creusent un tunnel ici. Ils savent que l'objectifs des hommes rats étaient de parvenir à creuser un tunnel sous les murailles de la ville afin de pouvoir y entrer et sortir à leur guise.

Ils apprendront aussi aux investigateurs que le repaire des hommes rats ne se trouvent pas dans ses galeries mais qu'il ne doit pas être bien loin. De plus, ils ont remarqué la présence d'un homme parmi eux mais ils n'en savent pas plus à son sujet car ce dernier n'a jamais parlé en leur présence.

Cependant, ils pensent que c'est un prêtre car il est régulièrement venu ici pour les soigner. Ce n'était pas un mauvais homme et il leur a dit il y a quelques jours que la fin de leurs souffrances était proche.

Il s'agit bien sur de Tavelli le prêtre de Leira . L'homme ne pouvait accepter que des humains soient réduit en esclavage mais il lui était impossible de les libérer sans dévoiler le double jeu de la guilde, aussi s'est il assuré que les prisonniers soient toujours en bonne santé. En parlant de leur libération, il faisait allusion au démantèlement du clan des hommes rats par les pjs.

Sous la barbacane de la porte Est. *(zone 2)*

Un plancher de bois recouvre cette salle sombre. L'air y est sec et sent l'huile. En fait, on se trouve sous l'une des tours de la barbacane de la porte de l'Est. Trois hommes rats sont présents dans cette caverne. Faite un jet d'opposition *discrétion des pjs contre perception auditive* des hommes rats. Si les investigateurs ne sont pas entendus, ils découvrent la scène suivante :
Au centre de la salle, deux créatures creusent avec acharnement la terre meuble, une troisième créature monte la garde auprès d'un corps couché dans la boue.

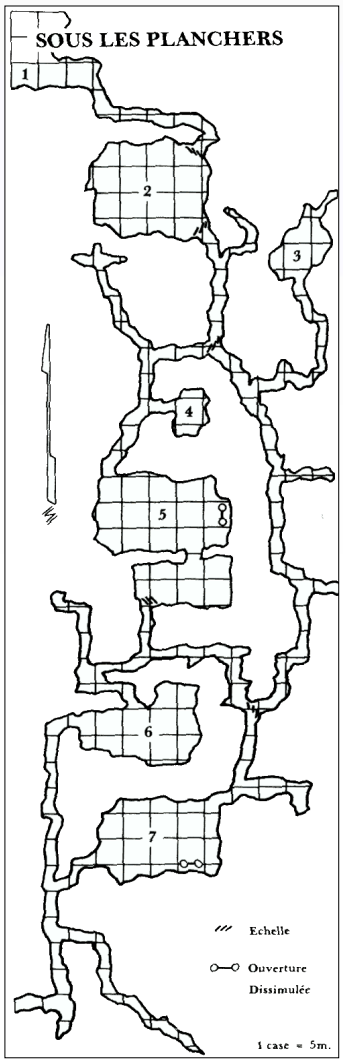
« Allezzzz » dit l'un « Z'ezt azzezzz profond. Enterrons le et filonzzz. »

« non, » dit la sentinelle. « Il faut que se zoit pluz profond. Perzonne d'autres que nouzz ne doit le trouvezzz.. D'ailleurzzz son odeur pourrait attirer des charognardzzz. »

Si les hommes rats ne sont pas interrompus, ils creuseront un peu plus et jetteront le corps dans le trou. Puis ils le recouvriront.

Si les investigateurs sont repérés par les hommes rats, ces derniers se dissimulent dans l'ombre. Les personnages ne découvriront alors qu'une salle au centre de laquelle gît un corps sans vie. Dès que les pjs seront avancés dans la salle, les hommes rats passeront à l'attaque, utilisant d'abord leurs armes de traits. Ils se battront jusqu'à la mort sauf si une opportunité de fuite se présente.

Le corps est celui de **Frosten Mactilo** l'un des deux mercenaires engagés par les commerçant du bazar. Un jet un *Premiers Secours DD15* permet de déterminer que l'homme est mort empoisonné. Le corps a été entièrement dépouillé.



Caverne instable *(zone 3)*

La galerie finie par s'élargir à l'approche d'une petite cavité. Faites un jet en *perception auditive DD12* pour chacun des investigateurs présents. Un succès le permet d'entendre des bruits de reptation en provenance de la caverne. En fait celle-ci sert de repaire à un **charognard rampant**.

La caverne est sans issue depuis peu. En fait, l'étroit boyaux par lequel le charognard est arrivé est désormais obstrué en raison de l'effondrement du plafond. La zone entière est instable et une personne possédant la compétence *profession mineur* ou *ingénierie* peut aisément le déterminer.

Le Charognard traquera toute proie potentielle. Si un combat a lieu dans la caverne, il y a 10% de chance à chaque round que la caverne s'effondre. Chaque personnage devra faire un jet de *Réflexes DD15* afin de réussir à sortir de l'endroit sous peine de mourir enseveli. En cas d'effondrement, le charognard meurt automatiquement dans des convulsions.

Toubliettes aux ordures de la taverne « Le Chameau Boiteux » *(zone 4)*

Une odeur infâme règne dans ce passage. Des murs suinte une pellicule de bave gluante.

Si les personnages s'avancent plus avant dans cette salle, ils se retrouvent enfoncés jusqu'aux genoux dans les ordure puantes et pourrissantes d'une taverne. Plus haut une citerne est crevée et laisse tomber les déchets dans le passage.

Ce passage est aussi le repère d'un **otyugh** (MdM p 149). A moins que les pjs ne s'amusent à fouiller la zone, le Otyugh ne se

montrera pas. Les pjs ont cependant une chance normale de le repérer - *jet d'opposition entre Détection des pjs et Discrétion +8* de l'otyugh. Même repérer l'otyugh n'attaquera pas de lui même.

La cave de M.Penzer *(zone 5)*

Une trappe s'ouvre dans le sol de la cave l'apothicaire. Elle est assez large pour livrer le passage à un homme de petite corpulence. Derrière un conduit en terre descend d'une demi - dizaine de mètres dans l'obscurité. Des échelons ont été aménagés dans la paroi droite du conduit. Il y fait très sombre et un relent de terre en émane.

Au bas de ce conduit se trouve une salle creusée dans la terre. Des sacs y sont entassés et des toiles d'araignée recouvrent les coins. Il y fait sec, froid et totalement noir. Deux conduits permettent de quitter la salle : l'un se dirige vers le nord et le second vers le sud. Lorsque l'on s'approche d'un des deux accès, un investigateur pourra remarquer que la salle est légèrement surélevée par rapport aux conduits d'où le fait qu'elle soit relativement sèche.

La maison d'un voisin de M.Penzer *(zone 6)*

Cette cave servait apparemment de cave à la maison du dessus. Elle est maintenant remplie de décombres, de poutres brûlées et de terre. Il est possible d'emprunter plusieurs passages à travers la salle. L'escalier permettant d'accéder à la surface n'existe plus depuis longtemps et il n'existe aucun moyen de regagner la surface à partir d'ici.

Entrepôt vide *(zone 7)*

Le long du mur sud de cette cave se trouve un gros tas de terre avec, à côté de l'ouverture du tunnel, une petite brouette. Elle contient pelles et pioches. Au centre de la cave ont été empilées des poutres. Au Sud-Est, une petite échelle grimpe jusqu'à une trappe située au plafond.

Il s'agit d'une fausse piste. La guilde des voleurs a en effet découvert cet ancien réseau de tunnels. Afin de canaliser l'attention de la milice et de l'Ordo Investigae sur ce secteur, les membres de la guilde ont installé tout ce matériel afin de faire croire à d'importantes activités dans le secteur d'en le but de conforter les agents royaux dans leur traque des hommes rats. Tavelli a ensuite encouragé ces derniers a utiliser l'entrepôt ainsi que le réseau de tunnel comme base secondaire , un geste d'entente entre personnes de la même branche.

Un pj attentif remarquera que tout le matériel est peu usagé et ne porte aucune trace de rouille. Un jet en *fouille DD12* permet de découvrir un petit coin repas. Des gobelets en terre cuite, une cruche de vin, un pain dur mais non moisi semble attendre d'éventuels visiteurs.

Chapitre 3
Patrouille de nuit

Si les investigateurs patrouillent dans le bazar à la nuit tombée, ils finissent par découvrir dans une ruelle, un homme assommé, en proie à des convulsions. Il s'agit de **Messaoui Al Haddad**, un marchand originaire d'Anauroch et co-propriétaire du magasin « *Les lampe* » (zone 8). L'homme est empoisonné. Si les pj parviennent à stabiliser son état – jet en *Premier Soins DD12*- Messaoui leur révèlera qu'il vient d'être attaqué par une groupe de créatures velues qui lui ont dérobé quatre gemmes dont un magnifique grenat et sont enfuies à l'approche des pjs. Elles ont disparu dans la pénombre de la ruelle en direction du *temple de la Dame* (zone 5). Si les pj soignent le marchand à l'aide de soins de nature magique ou autres avant de se lancer à la poursuite des créatures, Messaoui leur propose la somme de 150 lions d'or pour lui rapporter les pierres dérobées.

Un pj possédant le *don Pistage* peut tenter de suivre la trace des hommes rats en réussissant un jet de *sens de la nature DD15*. Au bout de la ruelle, juste avant d'atteindre le bosquet qui borde la Maison de la Dame, les pjs

découvrent une grille d'égout de près de 2m de diamètre dépourvue de verrou. Quiconque examine la grille peut y voir une petite trace de sang. Ouvrir la grille nécessite une force de 12 minimum ; derrière un conduit en pierre descend d'une dizaine de mètres dans l'obscurité. Une échelle métallique est encastrée dans la paroi. Le second échelon en partant du bas a été saboté et se détache lorsqu'on y place un poids. Le premier pj à y mettre le pied doit faire un JS de *réflexes DD15*, ou tomber sur la corniche de pierre plus bas en subissant 2 points de dommage.

Si les pjs pénètrent dans les égouts à la poursuite des hommes rats, ils devront réussir 3 jets en *pistage DD20*. Un jet en *sens de l'orientation DD15* permettra de comprendre que les fuyards progressent en direction du sud est. Dès que les pjs échouent à un test de pistage, ils perdent la trace des agresseurs. Cependant un jet en *fouille DD12* permettra durant la poursuite de découvrir un touffe de poils drue.

Si celle-ci est portée à la guilde des naturalistes, les scientifiques pourront apprendre aux héros qu'elle appartient à un rongeur de type rat géant, voir à un lycanthrope Rat-garou.

Si les pjs ne perdent pas la trace des créatures, ils finissent par aboutir derrière un entrepôt (*zone 160*). Il n'y a plus aucun trace des créatures.

Les égouts d'Arabel

Les égouts d'Arabel sont relativement bien développés pour une ville de cette taille. Les tunnels principaux sont large de 6 m, avec de chaque côté une corniche large de 1 m 50 ; la voûte est haute de 5 m environs. L'endroit est humide et sombre. L'eau est presque stagnante, parfois couverte d'une pellicule de limon vert, de débris flottants et d'écume blanches. On peut entendre des échos de gouttes d'eau. La puanteur est naturellement atroce : un mélange d'ordures, de nourriture moisie et d'eau croupie. S'aventurer à plus de 3 m d'une bouche d'égout nécessite un éclairage adéquat.

La corniche, seul moyen de progression sûre est glissante et ne permet qu'une progression en file indienne. En cas de combat en jet *d'Equilibre DD10* est nécessaire à chaque round où un personnage est actif – pensez aux pénalités d'armure !. Le personnage qui échoue glisse et tombe. Consultez la table 1

Table 1

1-5 : le pj reste sur la corniche mais ce qu'il portait en main côté canal tombe dans 3 m d'eau.
6-10 : le pj tombe à l'eau et lache ce qu'il portait. L'eau est assez profonde pour qu'il y ait risque de noyade. Jet de natation DD12. un jet réussi permet de sortir de l'eau en 1 round.toute immersion d'un round donne 10% de malchance cumulables de contracter une maladie : crampe et diarrhée apparaissent en un jour. (-2 en attaque et dommages durant 3 jours.)
11-20 : le personnage tombe sur la corniche et s'y maintient. Une action équivalente à un déplacement est nécessaire pour qu'il se relève ; attention aux attaques d'opportunité.

Chapitre 4
Meurtre dans la nuit

Lorsque les investigateurs seront convaincus que la guilde est en fait un repaire d'hommes rats, Tavelli décidera qu'il est temps de porter le coup de grâce à l'immonde vermine. Il se débrouillera pour que les pjs patrouillent autours de l'entrepôt abandonné à la nuit tombée et là il entrera en scène afin d'amener les investigateurs à le poursuivre jusqu'au repaire des hommes rats.

Des traces de griffes

Alors que les investigateurs patrouillent dans la rue, la porte d'une grande demeure s'ouvre brusquement. Un jeune homme, ne portant que ses vêtements de nuit, surgit en criant : « Au secours, quelqu'un par pitié ! » il court alors vers les pjs, dès qu'il les aperçoit. Un des côtés de son visage est complètement meurtri. Une sombre silhouette apparaît dans l'encadrement de la porte alors qu'il se précipite, le souffle coupé. Il laisse échapper une dernière phrase avant de s'écrouler : « ils ont eu mon maître…ne les laissez pas l'emmener…vite… » et un claquement retenti, suivi d'un bruit sourd beaucoup plus proche. Le malheureux s'effondre dans les bras d'un des pjs, où il suffoque et crache le sang, un carreau d'arbalète planté dans le dos. C'est fini pour lui.

Notes : le carreau a atterri dans le dos d'Ernest Dralst, serviteur de Klaust Dagget, un riche citadin. Tous deux vivaient dans la maison assez somptueuse d'où vient de sortir Ernest. En fait, Ernest était un membre de la guilde des voleurs mais il jouait aussi en solo. Le Maître de la Guilde a donc décidé de se servir une dernière fois de lui tout en rappelant à tous ce qu'il en coûte de trahir.

Tavelli et deux gros bras de la guilde sont donc entrés dans la maison de Dagget avec la complicité d'Ernest. Ce dernier a alors réveillé son maître en prétendant voir entendu du bruit provenant du rez-de-chaussée. Tous deux allèrent ensuite voir ce qui se passait. Ernest s'est ensuite retourné contre son maître avec l'aide de

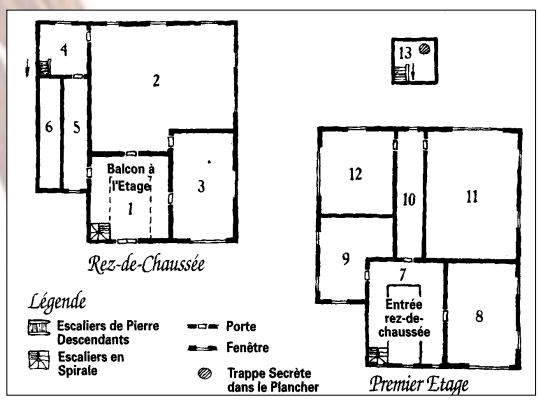
Tavelli et de ses hommes. Dagget fut rapidement submergé mais il parvient à asséner un coup violent au visage d'Ernest d'où les marques sur son visage. Sur les ordres de Tavelli, Ernest s'est ensuite rué dans la rue pour attirer l'attention des pjs et faire son petit numéro. Pour rendre la situation plus crédible et afin de faire appliquer les règles de la guilde, Tavelli a alors abattu Ernest.

Dès qu'il a tiré, il se retire dans la bâtisse et attend de voir la réaction des pjs par la fenêtre. S'ils se lancent à sa poursuite – comme il l'espère – il active son anneau d'invisibilité et se dirige vers la cave. En cas d'hésitation de la part des joueurs, Tavelli tirera un nouveau carreau dans leur direction avant d'activer son anneau. Pendant ce temps, les deux gros bras ont emmené Dagget afin de donner une raison supplémentaire aux pjs de les suivre : sauver un honnête citoyen !

La maison

Seules quelques brèves descriptions des pièces figurent ici, car les investigateurs ne devraient normalement pas y passer beaucoup de temps.

1.Entrée – des trophées de chasse et des tapisseries assurent une décoration murale opulente. Le plancher est garni d'un moelleux tapis bleu. Dans l'angle Sud-Est, un escalier en spirale permet d'accéder à un balcon surplombant l'entrée. Chacune des tapisseries à une valeur de 25 lions d'or et les trophées 1 lions d'or pièce. Le pillage est déconseillé.



2. Salle à manger – La pièce est dans le désordre le plus complet. Deux cadavres gisent sur le sol. La table est renversée et du verre brisé est éparpillé un peu partout. La façade d'une commode autrefois coûteuse est fracassée et le contenu de ses tiroirs répandu à travers toute la pièce. Les deux corps sont ceux de deux autres domestiques qui ont tenté de protéger leur maître. Le combat qui a suivi a totalement dévasté la salle, ne laissant intact aucun objet de valeur.

3. Salon – cette pièce contient plusieurs fauteuils crapauds, une grande cheminée décorative et un buffet élaboré. Quatre tableaux, valant 40 lion d'or chacun, sont accrochés aux murs.

4. Cuisine – Dans un coin une volée de marches de pierre mène à la cave. Deux gourdins baignant dans une mare de sang sautent aux yeux de quiconque pénètre dans la pièce. Un personnage fouillant la pièce et réussissant un jet en *fouille DD12* trouvera une agrafe de manteau en forme de triangle pointe en bas orné de volutes grises. Il s'agit de la fibule fermant le manteau de Tavelli. Un jet en *connaissance religion de DD15* permet d'identifier le symbole religieux de Leïra , la Dame du Mensonge et de l'Illusion.

5. Couloir - ce couloir relie l'entrée et la cuisine.. Les invités n'ayant que rarement l'occasion de l'emprunter, ses murs sont nus et n'ont rien de la splendeur que l'on peut admirer dans le reste de la maison.

6. Réserve – C'est l'endroit où est emmagasinée toute la nourriture ainsi que les accessoires d'ordre domestique, le tout gardé sous clef.

7. Balcon – L'escalier en spirale aboutit à ce balcon qui surplombe l'entrée. Le sol est recouvert de tapis, mais aucun décoration ne garnit les murs.

8. Chambre d'ami – un grand lit à baldaquin occupe l'un des murs, une commode et une grande armoire assure l'essentiel du mobilier.

9. Quartier des domestiques – Cette grande pièce contient 4 lits. Seul 3 étaient occupés. Le mobilier est de simple facture. Sous chaque lit se trouve un coffre qui contient les effets personnels des domestiques. Le coffre d'Ernest est équipé d'un double fond – *jet en Fouille DD15*. Il dissimule un collier de perle d'une valeur de 200 lions d'or ainsi qu'une bourse de 70 lions d'or. Le dernier larcin du voleur.

10. Couloir

11. Chambre du Maître de Maison – C'est al plus grande chambre de la maison. Un

secrétaire en bois de rose fait face au lit, avec une commode et une vaste penderie. Une fouille approfondie de la pièce permet de mettre la main sur un coffret contenant 20 tricouronnes, 50 lions d'or, un bracelet d'une valeur de 150 lions d'or, une chaîne en argent massif de 20 lions d'or et plusieurs lettres de change pour une valeur de 600 lions d'or.

12. Fumoir

13. Cave – Cette pièce dallée est pleine de tonneaux et de fûts contenant une grande variété de vins fins et de bières. Dans un coin, une volée de marches mène à la cuisine, alors que, dans un autre coin, une vieille dalle dissimule l'entrée d'un vieux tunnel. Ce tunnel conduit dans le réseau d'égouts et c'est par là que Tavelli et ses hommes sont entrés. La dalle n'a pas été remise sur l'ouverture puisque Tavelli veut que les investigateurs découvrent le repaire des hommes rats.

Chapitre V
Le repaire

Ce repaire servait à des contrebandiers avant que la milice ne le découvre et ne détruise le réseau. Les hommes rats l'ont redécouvert quelques mois auparavant et l'utilisent depuis.

Le repaire des hommes rats

1 - Jonction

Le tunnel s'élargit pour former une salle où 4 conduites principales se croisent. Des morceaux de bois et d'autres débris de provenance inconnue flottent au milieu de l'intersection. La jonction est large de 10 m avec des corniches le long de tous les murs qui s'élargissent pour former de petites plate-formes de 2,5 m de large. Le manque d'entretien est évident ; des briques sont tombées des murs laissant des trous rectangulaires. Quelques petits rats inoffensifs courent sur les corniches opposées et observent les investigateurs avant de continuer leur chemin.

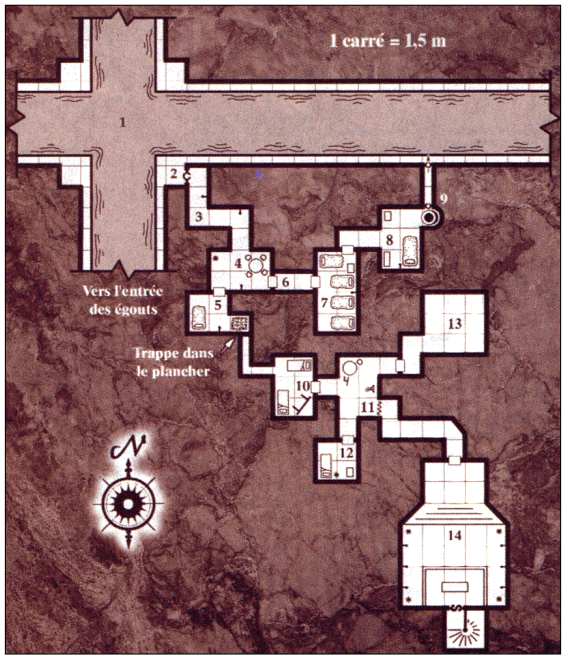
2 - Entrée dissimulée

Dans le coin sud-est de la corniche gît le corps inanimé de Tagget. Conformément aux ordres de Tavelli, ses hommes ont abandonné le marchand inconscient au pied de l'entrée du repaire des hommes rats. Tavelli lui-même se tient quelques mètres plus loin, toujours protégé par son sort d'invisibilité. Un jet en *Premier Secours DD10* permet de dire que Dagget n'est qu'inconscient même s'il a subi un léger traumatisme.

Dans le coin Sud-Est, juste à côté du corps de Dagget gisent deux pierres qui ne sont pas tombées naturellement. L'observation révèle des marques de burin. Les trous qu'elles ont laissé sont placés en diagonale à 50 cm de distance. En réussissant un jet en *Fouille DD20*, on découvre 4 trous similaire formant une échelle rudimentaire. A environs 5 m de hauteur, un grimpeur découvre une peau de lézard grise, teinte de manière à imiter la pierre. On ne peut la distinguer à moins de 1 m 50. En l'ôtant, on découvre un passage carré de 1 m 50 de coté se dirigeant vers le sud. Au fond on distingue la lueur tremblotante de torches.

3 - Passage éclairé

Ce passage bien que haut de 2 m est fort étroit et ne permet que la progression en file indienne. Le sol est bien moins traître et glissant que dans es égouts. Des moignons de torches insérés dans des supports de fer fournissent un médiocre éclairage. Les murs comme le sol ont été bien bâtis et ajustés, avec une finition lisse. Mais les marques de burin ont été usées par le temps ; d'évidence l'ouvrage est ancien.



Après le tournant une nouvelle torche éclaire l'entrée d'une salle. On peut y entendre un chuchotement mais il est trop faible pour distinguer les paroles. Un jet en *Perception Auditive DD15* permet de distinguer deux

voix.

4- Salle de Garde

L'unique torche projette des ombres mouvantes dans cette salle. Haute de 3 m, elle n'est meublée que d'une vieille table et de quatre chaises croulantes dans le coin Nord Est. Plusieurs chope de terre ont été abandonnées en désordre sur la table, ainsi qu'une outre de cuir.

Deux hommes rats discutent en langage Rampant des péripéties de la soirée. Si les investigateurs s'approchent discrètement, ils pourront les surprendre en pleine conversation. *Jet de mvt silencieux contre perception* auditive.

Sinon les deux écumeurs se placent de part et d'autres de l'entrée après avoir prise soins de souffler les torches. Si le combat tourne mal l'un des écumeurs quitte le combat pour alerter les autres membres du clan des zones 7 & 13.

En cas de combat, la femelle homme rat Dévoreuse brune, roublarde de la zone 5 , cale un épais madrier de bois en travers de son côté de la porte.

5 - Homme rat en herbe

Si l'occupante de cette pièce est parvenue a bloquer la porte, les investigateurs auront du mal à y pénétrer. Il est possible de défoncer la porte en réussissant un *jet de force DD 15*, *23* s'il y a le madrier.

La pièce abrite une femelle et deux petits hommes rats. La mère restera dans la chambre tant qu'elle n'entendra pas la voix de son compagnon (zone 8). Si les investigateurs pénètrent dans la pièce, elle utilisera ses dons de voleur afin de se fondre dans les ombres, puis elle s'enfuit hors du repaire abandonnant ses enfants.

Elle porte une opale d'une valeur de 400 po en guise de pendentif. En cas de besoin, elle peut acheter sa vie et celle de ses enfants avec.

La pièce est vide de tout intérêt. Cependant sous la paille du coin Sud-Est se trouve une trappe dont l'anneau d'ouverture a disparu depuis longtemps. Les hommes rats connaissent la trappe mais n'ont pas réussi à l'ouvrir. Il faut réussir un *jet de force DD30* même si l'on possède un madrier pour l'ouvrir.

Une fois la trappe ouverte apparaît un conduit large de 1 m qui descend de 3 m vers un tunnel conduisant au Sud dans l'obscurité. Les investigateurs peuvent descendre dans le conduit sans craindre de faire de chute.

6 – Couloir piégé

Ce couleur obscur haut de 3 m semble ne rien receler d'anormal. Vers le milieu du couloir,, cependant, les hommes rats ont tendu un fin fil de cuivre en travers du passage. S'ils ne prennent aucun précaution particulière, l'investigateur de tête trébuchera et tombera sauf s'il réussi un jet d'*Equilibre DD 20*. A la suite du déclenchement du piège une jarre en terre cuite tombera du plafond et se brisera en touchant le sol libérant un nuage de spores de **moisissure jaune**. Toutes les créatures présentes dans le couloir doivent réussir un *jet de vigueur DD15* ou perdre 1d6 points de constitution. Un second *jet de vigueur DD15* est nécessaire 1 minute plus tard pour ne pas perdre 2d6 points de constitution supplémentaire. La moisissure présente sur les morceaux de la jarre peut être détruite par le feu (Gdm p117-118).

Si le piège se déclenche, l'alarme est donnée, la porte 7 sera bloquée de l'intérieur. Il faudra alors l'enfoncer, *jet de force DD20*, *DD15* avec un madrier.

7 - Dortoir

Cette pièce aux lourds relents contient plusieurs paillasses poussiéreuses et trouées, ainsi qu'un vieux coffre.. une unique torche éclaire cette zone, projetant des ombres dansantes à travers la pièce, dans le mur Nord se trouve une autre porte.

Lorsque les investigateurs pénètrent dans la pièce, elle semble vide. En fait **quatre hommes rats** se tiennent en surplomb des investigateurs sur les poutres, ils sont dissimulés dans l'ombre. Si l'un des hommes rats de la zone 4 est venu donner l'alerte il sera aussi dissimulé ici. Ils attaqueront au moment opportun afin de bénéficier des bonus due à une attaque sournoise. Ils utiliseront d'abord leur arme de jet et cela tant qu'ils jugeront qu'ils gardent ainsi l'avantage sur les héros.

Snéka, la chef de bande interviendra aussi dans le combat à votre convenance en créant des illusions avant toute autre forme d'attaque.

Le coffre n'est pas cadenassé, il contient deux outres de bon vin, trois miches de pain frais & une roue entière de bon fromage enveloppé de tissu. Les hommes rats ont dissimulés dans le fromage trois gemmes : une améthyste (200 po), une citrine (80po) ainsi q'une opale (20 po). Il s'agit de 3 des 4 pierres dérobées au marchand Al Haddad.

8 - Quartier du chef

Une torche sur le mur éclaire faiblement l'endroit. Comparé aux autres endroits, celui-ci est luxueusement meublé : un lit en chêne, un bureau avec trois tiroir. Un coffre se trouve dans le coin Nord Ouest de la pièce, près d'une urne dorée incrustée de motifs floraux.

Dans le coin Nord-Est de la pièce se trouve un pui dont la corde de chanvre est fixée au plafond.

C'est ici que loge **Snéka, une ensorceleuse homme rat**. Elle parle couramment le rampant, le cormyrien, et le commun. En cas de problème, elle tentera d'acheter sa vie à l'aide des trésors qui se trouve ici. Si elle est questionnée, elle leur parlera de Tavelli et expliquera qu'il les a contacté dans l'intention de leur faire rejoindre la guilde des voleurs. La seule chose qu'elle sache au sujet de la guilde c'est que le Maître de la Guilde se fait appeler le Masque d'Argent et qu'il serait originaire d'Eauprofonde.

Les tiroirs du bureau contiennent les composants de sorts de Snéka. Le coffre quant à lui est piégée par un piège à Aiguille *Fouille DD22*, *désamorçage DD20*. Pour résister au poison de l'aiguille, il faut réussir un jet de *Vigueur DD15* où être tétanisé durant 1d4 heures.

Le coffre contient les objets dérobés par les hommes rats :

Un médaillon en électrum incrusté de cuivre, en forme de phénix s'élevant des flammes. Le médaillon est sphérique (Valeur 4 po – **propriétaire inconnu**)

Trois couteaux d'argent : plaqués argent sur une structure en acier et finement équilibrés avec des plaques de sardonyx incrustée de chaque côté du manche pour faire une poignée. D'apparence magnifique, ce sont également des armes plus pratiques que décoratives. (Valeur 320 po pièce – **propriété de Nicolas Craven**, coutelier, civil niveau 3)

Une miniature de bronze : guerrier avec un épée métallique (cassée et manquante). Les yeux sont de minuscules turquoises facettés. Le bouclier du guerrier porte des incrustation d'argent. Très finement travaillé, avec une armure et des traits détaillés. (Valeur 20 po – **Propriétaire Marchand Edwin Mainhbaile**)

3 Flacons de parfum : Flacons de cristal haut de 15 cm. Le contenu est parfum originaire d'un des empire de la côte ; parfum musqué et capiteux (valeur 12 po chaque flacon – **Propriétaire Messamine Bel Garoussi**, marchand Calimshite)

Masque mortuaire : visage de mâle barbu, fait en or martelé. (Valeur 44 po – **propriétaire Manuel Thond** , l'acheter pour le décès d'un oncle)

Armure de cuir :

Bocal de préservation : cet objet de verrerie magique est haut de 22 m et est fabriqué dans le cristal le plus pur. Il peut contenir jusqu'à 24 dm^3 de matière. Le bocal cylindre est équipée d'un couvercle en verre qui se visse. Toute matière animale ou végétale placée dans me bocal entre dans une forme d'animation suspendue. Les éléments de sort placé dans cette jarre ne perdent jamais leur puissance. (valeur 6000 po chaque flacon – **Propriétaire Penzer l'apothicaire**)

Masse d'arme de maître : Cette splendide masse d'arme confère un bonus de +1 au jet d'attaque (Valeur 312 po – **propriétaire Darius Mercat**, second mercenaire engagé par les marchand)

4 Bourses en peau : elles contiennent 200 lions d'or. 150 œil bleu, 20 tricouronnes, et 120 pouces de cuivre. Il est bien sûr impossible de retrouver les propriétaires

9 - puit et tunnel de secours

Ce puit était autrefois relié à une échoppe de la vill. Il est condamné depuis des années ; seul subsiste le conduit de pierre qui descend du plafond (6m de hauteur à cet endroit) jusqu'à 5 m sous le sol. Une ouverture a été pratiquée dans la maçonnerie pour y donner accès depuis la zone 8. une légère corde de chanvre est fixée à un anneau de pierre encastré dans le plafond, et pend jusqu'au fond du puis. Sa longueur totale est de 20 m.

Au fond du puit se trouvent plusieurs sacs, un petit coffre de bois, et 3 ballots de soie. Bien qu'enveloppé de toiles, ils ont commencé à moisir et le tissu est décoloré en teinte pastel.. Chaque ballot à une valeur marchande de 30 lions d'or mais ils ont été dérobé dans les entrepôts de la famille Nyaril qui souhaitent bien évidemment les récupérer.

Le coffre de bois est déverrouillé mais piégé. par une aiguille *Fouille DD22*, *désamorçage DD20*. Pour résister au poison de l'aiguille, il faut réussir un jet de *Vigueur DD15* où être tétanisé durant 1d4 heures.

Le coffre contient plusieurs pierres et cristaux précieux : on y trouve un grenat taillé et poli **(300 po – c'est celui du marchand Al Haddad**), un éclat de quartz fumé (valeur 50 po), un œil de tigre brut (valeur 5 lo) et un morceau de quartz non taillé (valeur 5 po).

En déplaçant les ballots de tissu, on découvre une petite porte de bois (1 m x 1m) dans la parois du puit. Il faut la pousser pour l'ouvrir ; elle révèle alors un passage long de 3 m et haut d'1 m 20. Il se termine devant une porte de pierre peu épaisse sans poignée. En la poussant, elle s'ouvre sur une corniche des égouts, comme indiqué sur le plan. Cette porte ne fonctionne que dans un sens et ne sert qu'à la fuite. Elle est indécelable depuis les égouts sans aide magique et ne peut être ouverte de ce côté.

Quartier général abandonné

Ces pièces appartenaient autrefois à un réseau de trafiquants d'armes détruit des années auparavant par la milice. Le complexe comprend également un petit temple consacré à Mask, Dieu des Ombres et des Voleurs.

Lors de l'attaque de la milice contre les contrebandiers, plusieurs d'entre eux furent pris au piège dans cet endroit. Plutôt que de risquer la vie de leurs hommes pour capturer les criminels, les autorités les ont emmuré en scellant la dalle. La trappe fut bloquée et la milice ne revint jamais chercher les corps des criminels enfermés dont plusieurs se sont depuis changés en goules et autres. Ces créatures attendent désormais que quelqu'un ouvre la trappe scellée et leur permettent de gagner l'extérieur.

10 - Dortoir

Le tunnel étroit s'oriente vers l'Est et débouche dans une salle rectangulaire creusée à même le roc. Un calme mortel y règne, ainsi qu'un étrange sentiment d'expectative. Les restes pourris d'un ancien mobilier trônent ça et là : lits effondrés, table renversée.

Les dépouilles desséchées de plusieurs rats sont aussi visibles ça et là mais aussi des ossements indéniablement humains. Un jet en *connaissance Nécromancie DD20* permet de remarquer que les os ont été rongés ainsi que brisés afin de récupérer la substantifique moelle. En cas de succès, les investigateurs comprennent que des morts vivants rôdent ou rôdaient ici.

Une goule est d'ailleurs présente dans la salle mais elle attend son heure. Deux décennies de non vie apprennent la patience. Celle-ci est dissimulée derrière la table renversée. Elle attend que la table soit examinée pour attaquer. *Jet en Détection DD20* afin de ne pas être surpris. Si les investigateurs n'inspectent pas la table, elle attendra qu'ils entrent dans la zone 11 et les attaquera par surprise. Cette créature porte encore des lambeaux moisis de sa veste de cuir et les restes rongés du fourreau de son épée (qui gît rouillée et abandonnée en zone 13)

Tout combat dans cette salle alertera les goules de la zone 11.

11 - Poste de garde

Cette pièce relativement vaste était autrefois un poste de garde et un lieu de repos pour les contrebandiers de servie. A présent, il est presque vide, elle ne contient qu'une vielle table moisie avec due x petites chaises et un brasero de cuivre renversé au sol. Deux portes de bois et un passage couvert d'un rideau en lambeaux dans le coin Sud-Est conduisent vers le reste du repaire

Pour le moment l'endroit abrite deux goules cachées derrière le rideau. Les goules bondissent pour attaquer tout investigateur qui s'approche du rideau. Un round après le début du combat, les goules de la zone 13 apparaîtront.

Un jet en *fouille DD12* permet de découvrir une petite bourse fixé sous le pied du brasero. Elle contient 12 tricouronnes et 25 lions d'or.

12 - Quartier du lieutenant

Une puanteur atroce émane de cette pièce. Elle est perceptible dès le seuil. Une personne qui pénètre à l'intérieur doit réussir un jet de Vigueur DD15 sous peine de subir un malus de – sur tous ses jets durant 1d6+4 minutes.

Cette petite chambre était celle d'un des lieutenants qui est d'ailleurs toujours là, prisonnier de son état de mort-vivant. Même si elle détecte la présence d'intrus dans la pièce voisine, **cette blême** attendra patiemment et silencieusement que les investigateurs entrent dans cette pièce. Elle possède toujours certains de ses talents de voleur.. La porte de cette pièce s'ouvre vers l'intérieur et vers l'Est ; la blême se dissimulera derrière la porte jusqu'à ce qu'elle puisse bondir sur sa proie et frapper avec sa morsure et ses griffes puissantes. Ses dommages se verront bonifié d'un bonus de 1d6.

La pièce contient les restes d'un lit, un seau et un bureau. Dans l'unique tiroir se trouve une tube en ivoire contenant ce qui semble être une carte au trésor. *Cette carte est celle du scénario La tombe des Marais publié dans le recueil les Donjons du Désespoir – ADD 2éme ED F11444 –*

13 - Trésor des contrebandiers

Deux autres goules vivent dans cette pièce qui abritaient autrefois le trésor des contrebandiers.

Des caisses éventrées et des rouleaux de soie moisie gisent pêle-mêle ici. La fouille de la pièce permet de mettre la main sur un maigre butin : une épée rouillée, 2 flèches enchantées +2, 17 lo et 20 pc.

14 - Temple de Mask

Cette grande salle est jonchée de cadavres de rats desséchés et à demi-dévorés. Le plafond haut de 10 m est fissuré, et les carreaux autrefois colorés qui le décoraient ont pâli avec le passage du temps. De nombreux carreaux manquent ; ils gisent parmi les rats morts qui parsèment la salle.

Les murs Est et Nord sont décorés de fresques représentant de sombres processions de personnages couvert d'une cape grise dotée d'une capuche, portant d'inquiétants masques blancs – jet de *Connaissance en Religion DD15* pour reconnaître des prêtres de Mask.. Les personnages donnent l'impression de se diriger vers le sud, ou un large escalier fissuré aux marches inégales mène vers une partie surélevée de la salle ; le plafond y forment un dôme haut e 6 m soutenu par des contreforts de pierre craquelés. Vers l'arrière de cette vaste chambre, un autel de pierre tout simple se dresse sur une estrade de pierre. L'autel est couvert de tâches brunes. Dans chacun des coins de la pièce se dresse le support rouillé d'un brasero, mais les récipients ont été ôtés.

Les seuls occupants actuels des lieux sont les anciens chefs des contrebandiers. Ils survivent tous deux en tant que **Nécrophages**, et dirigent leurs bandes de goules comme s'ils étaient toujours en vie. Tous deux portent des capes grises sur un vêtement brillamment bigarrés et des loups noirs dissimulent en partie leur visage.

L'un des nécrophages se tient derrière l'autel lorsque les investigateurs pénètrent dans le temple. Il s'agit de l'ancien prêtre du culte et il a gardé une partie de ses pouvoirs divins bien qu'il y ait fort à parié que Mask n'en est pas le dispensateur. Il apostrophera le héros pour donner le temps à l'autre nécrophage de les attaquer par surprise. L'autre est un voleur niveau 5 et il est dissimulé dans l'ombre le long d'un des murs. Il attaquera utilisant son pouvoir d'attaque sournoise tandis que le prêtre nécrophage le soutiendra à l'aide de ses sortilèges.

L'autel est couvert de tâches brunes mais ne représente aucun intérêt. Au milieu du mur sud se trouve une porte secrète large de 1 m 50 qui pivote facilement autours d'un axe central. Jet en Fouille *DD15* pour la découvrir. La porte est protégée par un glyphe de garde qui aveugle quiconque l'ouvre, une cécité soignable par la seule magie.

Glyphe de garde : CR3, JS Ref DD16 annule les effets. Fouille DD28 uniquement pour les roublards. Désamorcer DD28.

Derrière un escalier descend en spirale sur plus de 100 m dans l'obscurité jusqu'à une série de catacombes et autres passages. Il est a noté que bien que la porte ne soit pas bien difficile ni à détecter, ni à ouvrir, les contrebandiers pris au piège ont préféré mourir de faim que de l'emprunter. Mais ceci est une autre histoire…

Captures

Il est possible que les héros soient capturés par les hommes rats.

Option 1 : Dans ce cas, ils seront dépouillés de toutes leurs possessions avant d'être jeté pieds et poings liés dans les égouts. Ils seront alors entraînés profondément sous terre par le courant disparaissant du monde des mortels. En fait, ils reprendront connaissance sur une grève de sable gris quelque part dans Ombreterre. Version Hard

Option 2 : Les hommes rats ligotent les héros après les avoir dépouillés. Ils regroupent ensuite leurs affaires avant de fuir leur repaire et de quitter la ville.

Conclusion

Si les investigateurs capturent des hommes rats, leur interrogatoire révèlera que leur groupe n'est pas la véritable guilde des voleurs.

Le mystère quant à celle-ci demeure entier. Les hommes rats savent simplement que Tavelli était leur intermédiaire ; la milice n'a plus qu'à reprendre son enquête.

Si les investigateurs capturent Tavelli, il refusera de divulguer les noms des membres de la guilde où l'emplacement de celle-ci, préférant la mort à la colère de celle-ci. Il redoute plus le chef de la guilde que les héros. Il mourra dans des conditions mystérieuses le soir même de son arrestation : la guilde ne tolère pas l'échec.

La mission n'est cependant pas un échec. Les investigateurs ont réellement détruit la bande responsable de la récentes flambée de crimes et de vols. Le commandant Dutharr sera très satisfait de leurs services et leurs remet comme promis une prime de 200 lions d'or. Ils sont de plus autorisé à restituer aux propriétaires légitimes les objets retrouvés et à empocher les primes offertes par ses derniers moyennent un versement de 10% des gains à l'Ordo.

Bestiaire

Charognard rampant (Bm page 37)

Aberration de taille G
Dés de vie : 3d6+6 (19 Pv)
Initiative : +2
Déplacement : 10 m (6 cases)/ escalade 5 m (3 cases)
CA : 17
Attaque : 8 tentacules (+ 3) ; morsure (- 2 au cc)
Dégâts : tentacule paralysie, morsure 1d4+1
Espace occupé : 1m50 x 3 / 1 m50
Attaque spé : paralysie vigueur DD13- 2d6 minutes
Particularité : odorat
Save : Réf +3, Vig +3, Vol +5
Carac : For 14, Dex 15, Con 14, Int 1, Sag 15, Cha 6
Compétences : détection +6, Escalade +10, Perception auditive +6
Don : vigilance

Otyugh

Aberration de taille G
Dés de vie : 6d8+6 (40 Pv)
Initiative : +0
Déplacement : 6,50 m (5 cases)
CA : 17
Attaque : 2 tentacules (+ 3) ; morsure (- 2 au cc)
Dégâts : tentacule paralysie, morsure 1d4+1
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 3 m
Attaque spé : Etreinte, constriction (1d6), maladie (Vig DD12- perte de 1d3 pts de Dex et Cons)
Particularité : odorat
Save : Réf +2, Vig +3, Vol +6
Carac : For 11, Dex 10, Con 13, Int 5, Sag 12, Cha 6
Compétences : détection +9, discrétion +5, Perception auditive +6
Don : vigilance

Tavelli, Prêtre de Leïra, Niv 6

Dés de vie : 6d8 (42 Pv)
Initiative : +2
Déplacement : 6m5 (5 cases)
CA : 15 (Armure clouté et bouclier)
Attaque : +6 (Masse d'arme), +3 (Arbalète)
Dégâts : Selon arme
Attaque spé : magie divine
Capacités de Classe : renvoi des morts vivants
Concentration : +6
C.Sorts : +9
Save : Réf +2, Vig +8, Vol +9
Carac : For 13, Dex 8, Con 14, Int 10, Sag 16, Cha 12
Compétences : Bluff +5, Diplomatie +8, Renseignements +5, Langage secret +5, Connaissance religion Leïra +9, Ecouter +9, Scrutation +5, Recherche +5, Détection +7, Psychologie +7
Don : Vigilance, Magie de guerre, Science de l'initiative
Sortilèges divins :
Niveau 0 : (5) – Guérison des blessures superficielles (X2) ; guide, résistance, vertu
Niveau 1 : (5) – Brume de dissimulation, Frayeur, Action aléatoire, Sanctuaire, Injonction
Niveau 2 : (5) – Silence, Soins modérés, Ténèbres, Discours captivant, Immobilisation de personnes.
Niveau 3 : (4) – Cécité/surdité ; Dissipation de la Magie ; Fusion dans la Pierre.

Snéka – Ensorceleuse Homme rat

Humanoïde taille moyenne
ensorceleuse niveau 6

Dés de vie : 1d8 + 3 + 6d4 (31 pv)
Initiative : +5
Déplacement :9m (6 cases) / Grimper 4m5 (3cases)
CA : 13 (+2 Dex, +1 naturel)
Attaque : Morsure +4, 2 griffes – 1, Epée courte +3, Dague + 3
Dégâts : Morsure 1d3, Griffes 1d4, Epée courte 1d6, Dague 1d4
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : Magie profane

Particularité : Vision dans le noir 18 m
Save : Réf +7, Vig +7, Vol +10
Carac : For 10, Dex 15, Con 16, Int 15, Sag 12, Cha 8
Compétences : Concentration +10, connaissance des sorts +9 Discrétion +5, Evasion +3, Saut +4, Scrutation +5
Don : Science de l'initiative, Robustesse, magie de guerre, vigilance
Dons de classe : Appel de familier
FP : 6
Sorts : 6/ 7/6./4
Niveau 0 : (7) – Hébétement, manipulation à distance, Rayon de givre, sons imaginaires, Détection de la magie, lecture de la magie, Lumière dansante.
Niveau 1 : (4) – Absence, Charme personne, Eclair de Feu, façonnage des ombres
Niveau 2 : (2) –Rire de Tasha, Bouclier vital
Niveau 3 : (1) - Lancemana

Hommes rats

Monstre humanoïde taille moyenne
& Voleur niveau 3
Dés de vie : 2d8 +6 + 3d6 (20pv)
Initiative : +4
Déplacement :9m (6 cases) / Grimper 4m5 (3cases)
CA : 15 (+2 Dex, +1 naturel, +2 armure de cuir)
Attaque : Morsure +4, 2 griffes – 1, Epée courte +6, Dague + 6, Sarbacane + 8, Dague lancée + 8
Dégâts : Morsure 1d3+2, Griffes 1d4+1, Epée courte 1d6+2, Dague 1d4+2, Sarbacane 1d2 +2
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : Aucune
Particularité : Vision dans le noir 18 m
Save : Réf +5, Vig +6, Vol +1
Carac : For 14, Dex 15, Con 16, Int 9, Sag 8, Cha 8
Compétences : détection +6, discrétion +6, Perception auditive +6 Evasion +3, Saut +5
Don : Vigilance, Science de l'initiative
Dons de classe : Attaque sournoise +d16
FP : 2

Goule

Mort vivant taille moyenne
Dés de vie : 2d12 (13 pv)
Initiative : +2
Déplacement :10m (6 cases)
CA : 14 (+2 Dex, +2 naturel)
Attaque : Morsure +3, 2 griffes +0
Dégâts : Morsure 1d6+1, Griffes 1d3 paralysie Vig DD14, 1d6+2 rounds
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : paralysie, création de rejetons
Particularité : Mort vivant, résistance au renvoi +2
Save : Réf +2, Vig +0, Vol +5
Carac : For 13, Dex 15, Con *, Int 13, Sag 14, Cha 16
Compétences : Détection +7, Discrétion +7, Ecouter +7, Saut +6, Orientation +3, Déplacement silence +7, Evasion +7
Don : attaque multiple, botte secrète (morsure)
FP : 1

Blême

Mort vivant taille moyenne
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +2
Déplacement :10m (6 cases)
CA : 16 (+2 Dex, +4 naturel)
Attaque : Morsure +4, 2 griffes +1
Dégâts : Morsure 1d8+1, Griffes 1d4 paralysie Vig DD15, 1d6+4 rounds
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : paralysie, création de rejetons, puanteur DD 15
Particularité : Mort vivant, résistance au renvoi +2
Save : Réf +3, Vig +1, Vol +6
Carac : For 13, Dex 15, Con *, Int 13, Sag 14, Cha 16
Compétences : Détection +8, Discrétion +8, Ecouter +8, Saut +6, Orientation +3, Déplacement silence +7, Evasion +8
Don : attaque multiple, botte secrète (morsure)
FP : 3

Prêtre Nécrophage

Mort vivant taille moyenne
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +1
Déplacement :10m (6 cases)
CA : 15 (+1 Dex, +4 naturel)
Attaque : poing +3 & absorption d'énergie
Dégâts : poing 1d4+1, Energie Vig DD14
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : absorption d'énergie, création de rejetons, magie divine
Particularité : Mort vivant
Save : Réf +2, Vig +1, Vol +5
Carac : For 12, Dex 12, Con *, Int 11, Sag 13, Cha 15
Compétences : Détection +8, Discrétion +8, Ecouter +8, Escalade +6, Religion +8, Déplacement silence +8,
Don : Combat aveugle
FP : 5
Sorts :
Niveau 0 : (4) – Onde de choc (X2), Assistance divine (x2)
Niveau 1 : (3) – Action aléatoire, Anathème, Frayeur
Niveau 2 : (2) – Déchirure de l'âme, , Profanation

Voleur Nécrophage

Mort vivant taille moyenne
Dés de vie : 4d12 (26 pv)
Initiative : +1
Déplacement :10m (6 cases)
CA : 15 (+1 Dex, +4 naturel)
Attaque : poing +3 & absorption d'énergie
Dégâts : poing 1d4+1, Energie Vig DD14
Espace occupé : 1m50 x 1 m 50 / 1 m 50
Attaque spé : absorption d'énergie, création de rejetons, attaque sournoise +2d6
Particularité : Mort vivant
Save : Réf +2, Vig +1, Vol +5
Carac : For 12, Dex 12, Con *, Int 11, Sag 13, Cha 15
Compétences : Détection +8, Discrétion +8, Ecouter +8, Escalade +6, Religion +8, Déplacement silence +8,
Don : Combat aveugle
FP : 4

A.Lens ©2003
Mise à jour : septembre 2010
scénario téléchargé sur http://lens.anthony.free.fr