

LES EGOUTS D'ANIMA

Ce document présente les égouts d'Anima. Les infos présentées ici reprennent ce qui est décrit dans la description de la [ville d'Anima](#). C'est une aide de jeu à destination des personnages joueurs ayant une petite connaissance de la ville, un peu d'expérience d'aventure dans les égouts.

Les égouts d'Anima : généralités	2
Un réseau dense et complexe	2
Des égouts et des hommes : la guilde des égoutiers d'Anima	2
Un sous-sol mystérieux	3
Types d'égouts par quartier	4
Egouts anciens	4
Egouts modernes	5
Egouts spéciaux	6
Créatures des égouts	8
les Gricks	8
Infestation mort-vivantes	9
Animaux	9
Humains	10

LES EGOUS D'ANIMA : GENERALITES

Cette section reprend la présentation générale des égouts d'Anima disponible dans l'Atlas des Terres de Grörsst.

Les égouts d'Anima sont un **complexe réseau de galeries et de conduites** creusées et aménagées sous le sol de la ville. Ce réseau **alimente en eau propre l'ensemble des fontaines de la ville** et gère l'**écoulement souterrain des différents flux**. C'est une des **fiertés de la ville**, conçu par les [Technomages d'Anima](#) et entretenue par la guilde des [Egoutiers](#). C'est aussi un endroit empli de **mystères et de dangers**.

UN RESEAU DENSE ET COMPLEXE

Les égouts d'Anima sont réputés pour **leur taille, leur profondeur et leur complexité**. Ce n'est en réalité par un seul réseau uniforme, mais un **ensemble de plusieurs réseaux interconnectés**. Ces différents réseaux sont d'**âges différents** (suivant la croissance de la ville), et liés à des **fonctions différentes** dans la gestion des flux.

Les égouts doivent en effet différencier de nombreux flux : écoulement des **eaux de pluies** (importantes vu le climat d'Anima) et des **eaux souillées** de la ville, contrôle du flux du **Fleuve des Morts** des **canaux du quartier des fontaines** et de la **Rustintel**, écoulements depuis le quartier de [la Tannerie](#), rejets liquides des différentes **manufactures de la ville ou des tours des Technomages**.

Un réseau spécifique est également dédié à la **conduite des eaux propres** (ainsi qu'à leur traitement) pour alimenter les **nombreuses fontaines de la ville**. Enfin il existe également un réseau pressurisé pour le **transfert de vapeur** utilisé par les machineries technomagiques (comme [le pont Animé](#)).

Les différents réseaux s'étalent sur **plusieurs profondeurs**, du **réseau « proche »** situé à environ 4m sous la surface jusqu'aux **réseaux « profonds »** qui s'enfoncent jusque sous la Rustintel et sous le fleuve des Morts.

DES EGOUS ET DES HOMMES : LA GUILDE DES EGOUTIERS D'ANIMA

L'entretien des égouts, effectué par la [guilde des Égoutiers d'Anima](#), est un travail laborieux et sans fin. La guilde procède à des **curages régulier**, réseau par réseau et quartier par quartier ainsi qu'à des intervention d'urgence pour **réparer les fuites, agrandir des galeries ou ajouter des conduites**. Un ensemble complexe d'**outils spécifiques** (**bateau vanne, boule, rampants...**) ont été conçus par les technomages de la guilde au fil des ans pour l'aider dans sa tâche titanesque.

La [guilde des égoutiers](#) a également pour charge de veiller sur **les entrées des égouts**. Le nombre et la localisation exacte des entrées reste **un secret jalousement gardé**. On estime qu'il y en a environ **2 à 3 entrées d'égout par quartier d'Anima**, certaines facilement repérables, d'autres cachées voire secrètes. Il se dit également que certaines tours de technomages ou vieilles villa de patricien possède des **souterrains qui communiquent directement avec les égouts profonds**.

S'il règne dans les égouts profonds des ténèbres insondables, le **réseau « intermédiaire »** est en revanche baigné d'une **légère lueur verte**. Cet éclairage est le fait de la [guilde des Égoutiers](#) qui utilise un système de **liquides à phosphorescence**. Ces « **lanternes d'égoutier** » sont une innovation apportée par les [Technomages d'Anima](#). Les « lanternes » ressemblent en fait à de

petites clepsydres dans lequel s'écoulent goûte par goûte deux liquides transparents qui produisent une faible lueur en se mélangeant. Un réseau de tuyauterie en cuivre parcourt les couloirs pour permettre le rechargement des lanternes.

UN SOUS-SOL MYSTERIEUX

Malgré le travail incessant de la [guilde des Egoutiers](#), les sous-sols d'Anima restent pour la majorité des citoyens de la ville un **endroit mystérieux et inquiétant**. Certaines parties du réseau semblent de **construction bien plus ancienne que la ville d'Anima**, portant des marques de constructions **Impériale** voire même de la **magie chthonienne des Elfes Noirs**. Personne ne sait jusqu'à quelle profondeur exacte s'enfoncent les souterrains d'Anima et **aucune carte complète n'en existe**, même au sein de la guilde. Ces incertitudes alimentent bon nombre de rumeurs plus ou moins fondées.

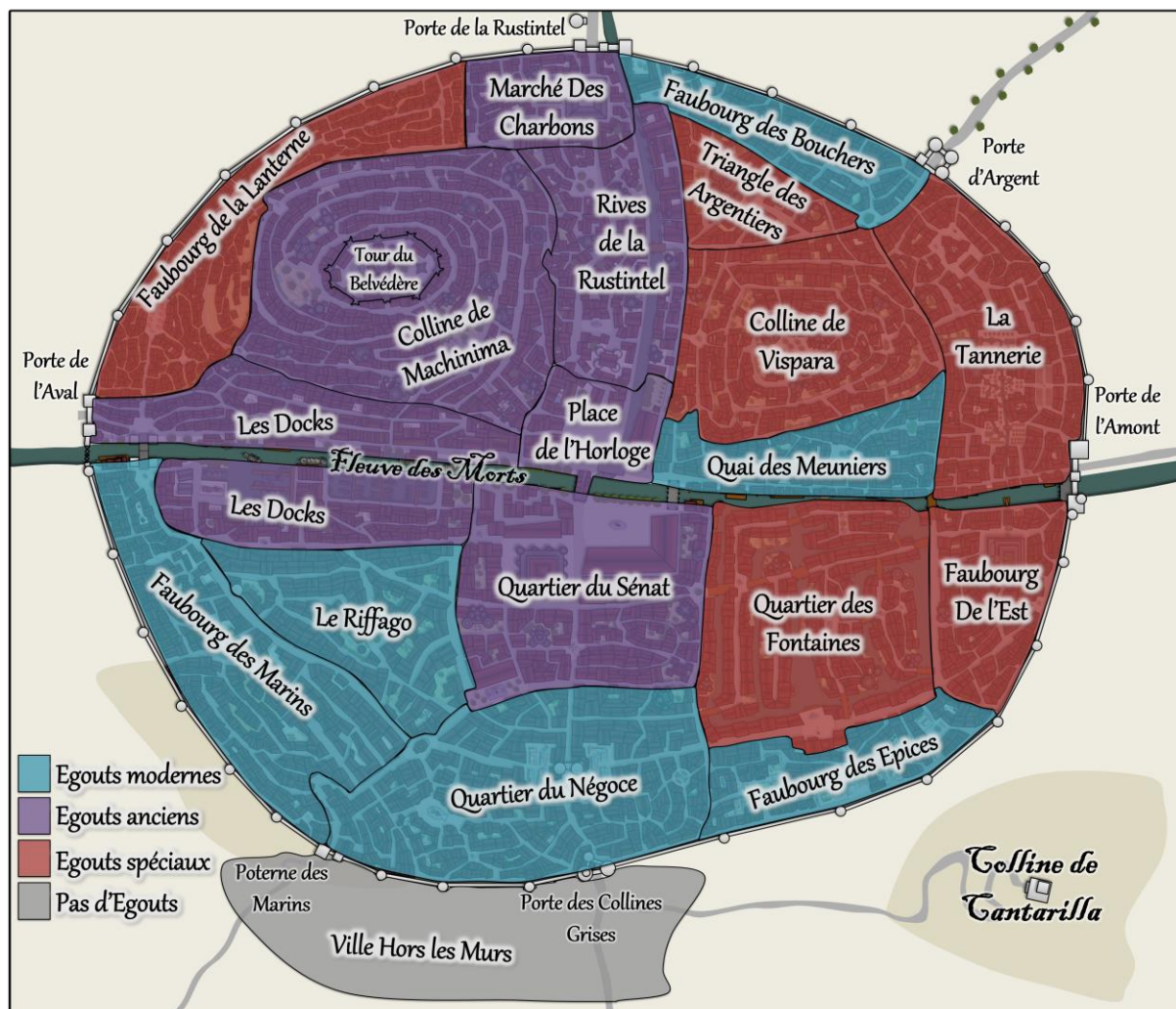
Ainsi il est de notoriété publique que, pour qui les connaît bien, **les égouts peuvent être utilisés très efficacement pour se déplacer discrètement dans la ville**. De nombreuses rumeurs circulent à ce sujet, et on soupçonne les égouts de servir de lieu de réunions secrètes pour [les membres du Syndicat Libre ou de la Confédération Unitaire](#). La proximité entre la [guilde des Egoutiers](#) et la [Ziggourat du Desséché](#) fait également dire à certains qu'il existe dans les sous-sols d'Anima un [temple secret de l'Ordo Corvos](#). Enfin les [inquisiteurs](#) mènent régulièrement des campagnes souterraines destinées à traquer l'existence d'hypothétiques **cultes théurgistes** installés dans les égouts.

Des légendes circulent également sur les **étranges créatures, vivantes ou mécaniques**, qui hantent les sous-sols d'Anima. Si certaines de ces allégations semblent **fantaisistes** (contrairement à ce que disent les contes pour enfants, il n'y a probablement pas de dragon noir endormi sous la ville). **La présence de certaines espèces (comme des crocodiles, vers et vases)** remontant depuis les marais de Costen est avérée et cause chaque année la perte de plusieurs dizaines d'égoutiers. Des **constructs mécaniques** issus des ateliers des Technomages semblent également protéger l'accès à certaines parties du réseau.

Pour ceux qui ne les connaissent pas, les égouts d'Anima peuvent donc rapidement se transformer en **piège mortel**. Le centre d'Anima, entre la [tour des murmures](#) et la [place de l'horloge](#) est réputé pour être **l'endroit le plus profond et le plus mystérieux du réseau**. Même sur les couches hautes du réseau on rapporte dans ce secteur de nombreuses légendes sur des **apparitions fantomatiques, des disparitions soudaines, des créatures innommables** et plus généralement une **mystérieuse présence oppressante**.

TYPES D'ÉGOUTS PAR QUARTIER

Cette section présente les différentes zones d'égouts de la ville, quartier par quartier.



On peut distinguer différentes **configurations d'égouts** en fonction des **différents quartiers d'Anima**. Une partie de cette distinction est simplement le fait de l'âge des différents quartiers, mais d'autres spécificités sont liées à la configuration des quartiers.

ÉGOUTS ANCIENS

Les quartiers de la [Place de l'Horloge](#), du [Sénat](#), des [Docks](#), des [Rives de la Rustintel](#), du [Marché au Charbon](#) et de [la Colline de Machinima](#) correspondent à la partie la plus ancienne de la ville.

Au niveau du sous-sol cela se traduit par des égouts particulièrement **complexes et dangereux**. Les tunnels y sont tortueux, et ils ne suivent pas le tracé des rues situées en surface. De plus, la profondeur des souterrains y est très variable, certains couloirs s'enfonçant en pente douce, tandis que d'autre alterne des escaliers ou puits. Cela aboutit à une structure ou il est **particulièrement facile de se perdre**, les repères d'orientation ou de profondeur étant très rares.

Pour ces quartiers, il existe seulement des cartes très partielles, **et il n'est pas possible de distinguer entre réseaux « proches » et réseaux « profonds ».**

EGOUTS MODERNES

Les quartiers du [Riffago](#), du [Quai des Meuniers](#), et les [Faubourg des Marins](#), du [Négoce](#), des [Epices](#) ou des [Bouchers](#) correspondent à des **quartiers plus récents de la ville**. Les égouts y sont plus modernes, et il est plus facile de s'y repérer, surtout dans le « réseau proche ».

LE RESEAU PROCHE

Le réseau proche correspond à la **première strate de souterrains** situé directement sous les rues de la ville. Il est situé à environ **3m sous la surface** et son tracé **suit à peu près celui des rues situées en surface**.

Il s'agit principalement d'un réseau destiné à la **collecte des eaux de pluies et des eaux usées**, on y trouve également des installations de drainage, de nettoyage et des puits de collecte.

Il est relativement aisé de s'aventurer dans ce réseau, à condition d'avoir **une source de lumière**. En effet contrairement au réseau intermédiaire, il est rarement éclairé par les **« lanternes d'égoutiers »** (à moins que ceux-ci ne soit présent sur place et occupé à des tâches de maintenance).

LE RESEAU INTERMEDIAIRE

Le réseau intermédiaire correspond à la **seconde strate de souterrains**. Il est situé environ **2 à 3 mètres sous le réseau proche**. **Son tracé est plus complexe**, ne suivant pas directement le plan du réseau proche.

Il s'agit d'un réseau destiné à la **circulation des égoutiers**, et leur donnant accès au réseau « proche », mais aussi aux **réseaux d'eau propre alimentant les fontaines et aux réseaux de vapeur**. On y trouve des machineries spécifiques, des tunnels de stockage de matériel (généralement verrouillés) et de nombreux puits verticaux permettant d'accéder à des équipements particuliers ou de remonter dans le réseau « proche ».

Pour les quartier « moderne » ce réseau est relativement bien documenté et cartographié. **Il est également éclairé par les lanternes d'égoutiers**. Si on peut se procurer une carte, il est donc possible de s'y déplacer sans trop de danger, même si les patrouilles d'égoutiers y sont nombreuses (et il n'apprécie généralement pas qu'on utilise leur réseau).

LES RESEAUX PROFONDS

Les réseaux profonds se situent **entre 3 et 18 mètres sous le réseau intermédiaire**. On y trouve des puits et cuves de stockage et de traitements des eaux. Son tracé est partiel et **ne permet normalement pas de circuler efficacement**. Une partie de ce réseau est entièrement constitué de **tunnels inondés** ou il n'est possible de se déplacer que sur des **bateaux**.

LES RESEAUX PRIVES ET ABANDONNES

Même si le réseau des égouts « moderne » est moins complexe que celui des égouts anciens, il existe tout de même dans les quartiers modernes nombre de **souterrains non directement répertoriés sur les cartes d'égoutiers**.

Il peut s'agir de **souterrains et galeries privées** (des caves individuels à des souterrains occultes) ou **d'anciennes galeries tombées en désuétude**.

EGOUTS SPECIAUX

Certains quartiers possèdent **des réseaux souterrains particuliers** qu'il faut ici présenter de façon spécifique. La plupart d'entre eux correspondent à des variations légères de la disposition des « égouts modernes ».

FAUBOURG DE L'EST

[Le Faubourg de l'Est](#) est le siège de la guilde des [Egoutiers d'Anima](#). Si ce quartier suit globalement la configuration des **égouts modernes**, il faut y noter les points suivants :

- Les réseaux proches et intermédiaires y sont **particulièrement dense**
- Il est presque impossible d'emprunter les souterrains des réseaux proche et intermédiaire dans ce quartier sans rencontrer une **patrouille d'égoutiers**.

D'autre part, le Faubourg de l'Est accueille également la **Grande Ziggourat du Desséché**. Comme toutes les [Ziggourats du Desséché](#), une grande partie de cette structure est souterraine. **L'accès à ces souterrains est normalement entièrement cloisonné et séparé du réseau des égoutiers**.

QUARTIER DES FONTAINES

[Le Quartier des Fontaines](#) possède un **réseau très spécifique**. Si on y retrouve globalement la même structure en profondeur que dans les autres quartiers modernes (**réseaux proches, intermédiaires, profonds**), le tracé en est très particulier car il **double non seulement les rues, mais aussi les canaux**.

De plus des **machineries particulièrement imposantes et complexes** y sont utilisées et stockées pour l'entretien du réseau de canaux et l'alimentation des fontaines. Elles sont le résultat de la coopération entre la **guilde des égoutiers** et celles des [fontainiers de la ville d'Anima](#).

LA TANNERIE

[Le Quartier de la Tannerie](#) possède un réseau d'égouts relativement classique, suivant l'organisation des **égouts « modernes »**. Cependant il faut y noter plusieurs spécificités :

- **Le canal des Tanins** fait en quelque sorte office **d'égouts à ciel ouvert** pour la collecte d'une partie des eaux usées (notamment les rejets de l'industrie du cuir).
- Il est fréquent de trouver dans le « **réseau proche** », des **infiltrations de produits de tannage** secondaire, déchets et autre rejet diversement toxique de l'industrie du cuir. Il semble même que certains produits puissent s'infiltrer dans les réseaux inférieurs et **potentiellement contaminer occasionnellement l'eau des fontaines du quartier**.
- **Le sud du quartier de la Tannerie** ayant été entièrement remodelé lors de la construction de la Grande Tannerie, il persiste en souterrain **les anciens plans des égouts du quartier**, ainsi qu'un grand nombre de **galeries et salles abandonnées**.

COLLINE DE VISPARA

Les égouts de [la colline de Vispara](#) suivent la disposition traditionnelle des **égouts modernes**. Il faut toutefois noter une particularité : la présence **d'une rivière souterraine artificielle alimentant le canal des Tanins**. L'eau de cette rivière est captée dans la Rustintel un peu **en amont du pont des cordeliers**.

TRIANGLE DES ARGENTIERES

Les égouts du [Triangle des Argentiers](#) sont également globalement classiques, suivant la disposition des **égouts modernes**. Il faut toutefois noter **l'absence de réseau « proche » ou « intermédiaire » au niveau de la Place et de la Tour du Griffon**. Les fondations de la tour s'enfoncent en effet profondément dans la ville et sont protégées par des barrières technomagique puissantes.

FAUBOURG DE LA LANterne

Le [Faubourg de la Lanterne](#) dispose **d'égouts de type « anciens »**, c'est-à-dire tortueux, complexes, labyrinthique et dangereux.

A cela s'ajoute le fait que c'est probablement **la section des égouts la moins bien entretenue de la ville** (une grande partie des eaux usées étant simplement déversées à ciel ouvert dans le forum).

Enfin c'est également **une des sections les plus dangereuses** car la vermine de la ville y a creusé ses propres galeries souterraines. Même la guilde des égoutiers reconnaît volontiers qu'elle ne connaît pas aussi bien cette partie des souterrains que certains **criminels endurcis qui en ont fait leurs tanières**.

CREATURES DES EGOITS

Cette section présente des exemples des dangers rencontrés dans les égouts.

LES GRICKS

Les Gricks sont des **créatures souterraines** qui infestent régulièrement les égouts d'Anima. On les trouve principalement dans les parties les moins usitées des réseaux intermédiaires et profond. Ils constituent **un danger récurrent pour les égoutiers**.



Apparence : Le Grick a l'allure d'un gros ver qui camouffle sa présence en prenant la couleur de la roche. C'est uniquement lorsqu'une proie approche qu'il se cabre d'un coup, ses quatre tentacules barbelés déployés pour révéler son bec vorace aux sinistres claquements.

Des prédateurs passifs : Les gricks chassent rarement. Ils préfèrent trainer leur masse caoutchouteuse là où passent régulièrement des proies. Un grick consomme pratiquement tout ce qui se déplace, à l'exception des autres gricks. Il s'attaque à la proie la plus proche, l'enserme de ses tentacules et la traîne à l'écart pour la dévorer en toute tranquillité.

Gricks dominants : Les gricks sont généralement solitaire. Il arrive cependant parfois qu'ils forment de petites communautés autour d'un individu dominant. Ils représentent alors une menace majeure, l'individu dominant étant généralement très dangereux. Lorsque de telles colonies apparaissent elles requièrent généralement l'intervention de soldats de la phalange en plus des égoutiers pour les éradiquer.

Là où les rats se font rares : Il ne semble pas exister d'habitat typique du Grick et il est difficile de détecter leur présence. Le seul indice qui pourra aider à anticiper leur présence et de constater que les autres créatures qui peuvent leur servir de proie (notamment les rats) se font rare à l'approche d'un Grick.

INFESTATION MORT-VIVANTES

La contamination des sous-sol d'Anima par des abominations mort-vivantes est également un risque relativement fréquent pour les égoutiers.

Lorsque ce type d'évènement a pu avoir lieu ils ont pris la forme d'apparitions localisés de foyers de zombis ou de goules (et dans de très rare cas de squelettes) dans des zones des égouts contaminés par des remontées du Fleuve des Morts. Les contaminations ont généralement eu lieu dans le [Faubourg de l'Est](#), le [quartier de la Tannerie](#) et celui des [Fontaines](#) (en raison de leur proximité avec l'amont du fleuve).

Ces infestations ont toute été rapidement maîtrisées, en faisant appel à des commandos spéciaux rassemblant **inquisiteurs, prêtres du desséché, égoutiers et arbalétriers de l'horloge**. Même si ce danger apparait comme très limité, il rend nerveuses les autorités, comme tout ce qui implique des morts-vivants. Aussi une procédure stricte a été mise en place, impliquant des enquêtes conjointes avec le [clergé du Desséché](#) et l'[Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#).

ZOMBIS

L'eau néfaste du **Fleuve des Morts**, lorsqu'elle rentre en contact avec **des cadavres** produit parfois des Zombis. La plupart des Zombis se forment à partir de restes humains, mais la chair et les os des autres créatures autrefois vivantes peuvent tout aussi bien recevoir ce semblant de vie.

Une fois une créature changée en Zombi, **il est impossible de la ramener à la vie**. Le Zombi ne conserve aucun souvenir de son ancienne vie, son esprit est vide de toute pensée et de toute imagination. Il se déplace d'un pas inégal et saccadé, vêtu des habits moisis qu'il portait à sa mort et dégageant une puanteur typique de chair en décomposition.

En règle générale, les **Zombis se contentent de rester sur place**, à pourrir lentement, à moins qu'une créature passe à proximité et qu'il puisse essayer de la tuer. Les zombis ne sont pas réputés pour être très dangereux, mais semble **assez résistants**, se relevant souvent indemne de coups qui auraient pu tuer un homme adulte.

ANIMAUX

Les animaux les plus fréquents des égouts d'Anima sont évidemment **les Rats**. Individuellement il ne représente aucun danger. Les égoutiers ont toutefois appris à se méfier de ceux-ci lorsqu'ils forment de grandes colonies. Il est généralement recommandé de ne pas les déranger sans avoir une bonne raison.

On note aussi la présence d'individus particulièrement massifs parmi les rats. Certains prétendent qu'il s'agit d'une espèce à part entière de « **Rats Géants** » d'autres d'individus spécifiques touchés de gigantisme. Dans tous les cas mieux vaut les laisser tranquille.

Dans les sections inondées des égouts on peut également rencontrer toute une faune spécifique de **poissons** et parfois même des créatures plus grosses, comme des **crocodiles**.

Enfin, certains disent avoir aussi croiser des créatures encore plus étranges dans les égouts comme des « vases ». Ces flaques de matière indéfinissable semblent pourvues de vie et capable de se déplacer. Elle pourrait même se glisser sous une porte ou dans une fissure pour poursuivre les créatures qu'elle veut dévorer.

HUMAINS

Tous les égoutiers expérimentés le disent. **Le principal danger dans les égouts vient souvent des humains eux même.**

Qu'ils s'agissent de bandits cherchant une cachette, d'idiot « chasseurs de trésors », de politiciens utilisant les souterrains pour des déplacements discrets, de jeunes en mal de sensations ou d'assassins psychotiques voulant cacher un cadavre, **les rencontres dans les souterrains d'Anima sont rarement bonne.**

Seul les membres de la guilde des Egoutiers, et quelques autres corporations (comme les Fontainiers, et certains Technomages) ont une bonne raison d'entrer dans les égouts. Les autres devraient s'abstenir.