

NETTOYAGE D'EGOUTS

UN SCENARIO POUR DONJON ET DRAGONS, 5EME EDITION.
*SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,
REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, VILLE D'ANIMA.*

Scénario et aides de jeux créés par Grain.

Disponible sur <https://www.lignesdorages.com/>

Abstract

Ce document présente un scénario pour **4 à 6 joueurs de niveau 2**, mêlant exploration et action dans un cadre urbain médiéval-fantastique. Ce document présente la trame résumée et détaillée du scénario. D'autres aides de jeux (plans, personnages non joueurs, historiques, feuilles de personnages pré-tirées, intégration dans une campagne...) en rapport avec ce scénario sont disponibles sur le site www.lignesdorages.com

La lecture de ce document doit être réservée au Maître du Jeu.

TABLE DES MATIERES

Synopsys (accessible au Joueurs)	3
Scenario résumé (pour le MJ)	4
Conseils aux MJ	4
Acte 1 – Convocation à la Ziggourath	5
Arrivée à la Ziggourat	5
La pleureuse du Desséché	5
Le père fossoyeur Constance De Roncefant	5
Rendez-vous avec De Roncefant	6
Acte 2 – Descente dans les égouts	7
Rendez vous place du grenier	7
Description Egouts niveau 1	8
Description Egouts niveau 2	8
Acte 3 – Combattre les morts	11
Acte 4 - Sortir des Egouts	15
Conclusion	18
Remonter des égouts	18
Retour à la Ziggourat	18

SYNOPSIS (ACCESSIBLE AU JOUEURS)

Nous présentons ici un résumé accessible aux joueurs pour leur présenter le scénario, sans divulgâchage.

Il s'agit d'une enquête qui vous est confié par [le Culte du Desséché](#). Un foyer de mort-vivants a été identifié dans les égouts de la ville, il vous faudra aller confirmer sa présence et l'éliminer.

Présentation rapide du monde :

Ce scénario vous emmène dans [la ville d'Anima](#) au cœur des [Républiques de Technomagie](#). Le [monde de Grörst](#) est un monde où la magie des dieux (Magie Théurgiste) et celle des hommes (Magie Essentielle) sont en compétition.

Pour préserver la Magie Essentielle, les hommes des Républiques de Technomagie ont créé des institutions : les Ecoles de Technomagies qui pratiquent une sorte d'Alchimie, mélange entre technologies et magies permettant d'ancrer la magie dans le réel, et [l'Ordre des Inquisiteurs du Barrage](#) chargé de pourchasser les pratiquants de la magie divine (les « Théurgistes »). Dans les fait, une seule religion est tolérée : [le Culte du Desséché](#), culte exclusivement voué aux morts et faisant simplement office de service funéraire.

Des suites d'une ancienne catastrophe, les Républiques de Technomagies vivent également dans la menace, lointaine mais constante, d'une invasion de mort vivants. Loin à l'Est d'Anima, la ville du Barrage sert de rempart contre les hordes des nécromants.

Loin de cette menace, [la République d'Anima](#) est une cité état, république oligarchique dirigé par un Sénat rassemblant les patriarches des familles les plus influente et riches.

SCENARIO RESUME (POUR LE MJ)

Nous présentons ici un résumé destiné au Maître du Jeu pour présenter rapidement le scénario dans son ensemble.

Le scénario propose aux joueurs **de s'enfoncer dans les égouts de la ville** pour enquêter sur des rumeurs faisant état de l'installation d'un petit foyer de **mort-vivants**. Cette mission leur est confié par [le Culte du Desséché](#).

En suivant les indications fournies par la [gilde des Egoutiers d'Anima](#), les PJs trouvent effectivement le foyer mort vivant : un **petit regroupement de Zombis**. Lors du combat contre ceux-ci, les PJs sont confronté à l'apparition d'un **nouvel antagoniste**, un **technomage dévoyé** qui expérimente avec la nécromancie.

Ils se retrouvent alors **piégés dans le complexe d'égouts de la ville** et doivent chercher un moyen de **remonter à la surface**.

CONSEILS AUX MJ

Nous fournissons ici quelques conseil d'ordre généraux aux Maîtres du Jeu intéressé par ce scénario.

- Globalement il s'agit d'un **scénario assez simple d'exploration de donjon**. Il pourra cependant s'intégrer dans une campagne plus globale (« **les Mains Disparues** ») pour lui rajouter un aspect « enquête ». Certaines parties du scénario servent de **transition dans la campagne**, elles sont **optionnelles** et indiquée en **violet**.
- **Durée de jeu** : En partie test, le scénario a été complété sur une soirée de jeu.
- **Système de jeu** : J'ai noté en **rouge** les références au système de jeu de Donjons et Dragons (tests de caractéristiques, monstres). Comme le reste, elles peuvent être adapté à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs** : Les difficultés de rencontres ont été prévu pour un groupe de 5 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, Clerc et Rôdeur). Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Le Monde** : Le scénario se déroule dans le monde de Grörst. Celui-ci, est décrit en détail sur www.lignesdorages.com (et notamment [la République](#) et [la Ville d'Anima](#)). Un des intérêts du Scénario est de faire découvrir ce monde à vos joueurs et de leur donner l'impression d'un monde vaste, ouvert et complexe.
- **Adaptations** : Evidemment le scénario est également adaptable à un autre type d'univers, ou à d'autres personnages joueurs, il est tout à fait possible de ne réutiliser que la trame générale.
- **Les PJs** : Aucun des personnages joueurs « pré-tirés » fournis n'est strictement indispensable au scénario, ce sont des exemples de personnage. En adaptant un peu l'introduction vous pourrez faire participer à peu près n'importe quel type de personnage. Lorsqu'il y a des informations spécifiques au PJs pré-tiré je l'ai noté en **orange**.
- **L'Ambiance** : Le scénario fournit des descriptions des différents lieux, Le but est de créer une ambiance bien définie pour le scénario, aidant les Joueurs à s'immerger dans le monde.
- **Les aides de jeu** : Je vous conseille fortement d'utiliser les aides de jeu / plans fournis dans les PDF complémentaires pour aider vos joueurs à se situer lors des phases d'actions. En partie test, elles ont bien fonctionné et j'en ai ajouté quelques-unes supplémentaires pour compléter. J'ai noté en **vert** les planche à utiliser pour chaque partie du scénar.

ACTE 1 - CONVOCATION A LA ZIGGOURATH

Cet acte 1 sert d'introduction / liaison et donne la mission principale aux joueurs. Les personnages joueurs (*sauf un éventuel Clerc / Prêtre du Desséché qui sera déjà sur place*) reçoivent une convocation à la Ziggourat du Desséché :

« Monsieur / Madame, vous voudrez bien vous rendre demain, à l'aube à la Ziggourat du Desséché pour rencontrer Le père Fossoyeur de Roncefant pour affaire vous concernant. »

ARRIVEE A LA ZIGGOURAT

Utiliser le plan : [Faubourg de l'Est](#), possibilité également d'utiliser l'illustration : [Ziggourat du Desséché](#).

La [Grande Ziggourat d'Anima](#) se trouve dans le [Faubourg de l'Est](#). La ziggourat est un bâtiment aussi massif que sinistre. Il s'agit d'une pyramide de 3 étages en pierre sombre. A son sommet s'élève encore les **cendres des bûches funéraires** qui emplissent l'air d'une odeur âcre. Le sol de la place est d'ailleurs parsemé d'une fine couche de cendre grisâtre.

Vous gravissez les marches qui monte au premier niveau où se trouve l'entrée principale de l'édifice.

Vous poussez les portes et entrez dans un petit hall. Il faut quelques instants à vos yeux pour s'habituer à la pénombre douce qui y règne, mais ce qui tranche le plus avec l'extérieur et le silence lourd qui règne dans la pièce.

LA PLEUREUSE DU DESSECHE

Vous distinguez devant vous un petit pupitre de bois sombre et derrière celui-ci se tiens une femme, avec immobilité troublante. Elle porte une longue robe noire et un voile blanc recouvre son visage, ne laissant qu'à peine distinguer ses traits.

« Venez à moi mes enfants, le desséché vous accompagne dans votre peine, en quoi puis-je vous être utile dans cette épreuve ? »

Pour Federico (Moine, Inquisiteur) : Tu te trouves ici dans un bâtiment théurgiste et cela éveille quelque chose en toi... tu ressens comme une présence oppressante à tes côtés.

La pleureuse du Desséché se penche vers son pupitre et murmure quelques mots dans un tuyau de cuivre.

« Le Père de Roncefant va vous recevoir, veuillez patienter quelques instants ».

LE PERE FOSSOYEUR CONSTANCE DE RONCEFANT

Prêtre du Desséché, originaire des [Baronnies de Roche](#) (enfant perdu de Roncefant, recueilli par le clergé du desséché). Il représente le clergé du Desséché dans l'enquête, sert de lien avec la [grande ziggourat du Desséché d'Anima](#).

Description : Un grand bonhomme vêtu de la tenue traditionnelle des prêtres du Desséché, qui parle d'une voix douce et calme. Comme souvent avec les prêtres du Desséché, son apparence provoque une légère sensation de malaise. Il apparaît maigre, remplissant mal sa longue robe noire qui semble presque flotter de façon irréaliste. Le noir de sa tenue accentue un teint qui apparaît comme particulièrement pâle. Il est difficile de lui donner un âge, ses joues sont anormalement creuses et ses cheveux légèrement grisonnant, mais son visage impassible n'apparaît pas comme très marqué par le temps.

RENDEZ-VOUS AVEC DE RONCEFANT

Merci d'avoir répondu à mon appel.

Il vous conduit dans un petit **bureau sans fenêtre** après avoir navigué dans un **dédale de couloirs incompréhensible**.

Point rencontre du groupe avec le Frère Processionnaire Cistalius : Un autre prêtre du Desséché est présent, manifestement un jeune processionnaire à sa tenue => Frère Processionnaire Cistalius.

LES MAINS

Cette partie permet de faire transition avec le scénario les [Mains Disparues](#). Elle est évidemment optionnelle.

J'ai appris par le **Maitre Inquisiteur Brivoli** que vous avez tout trois été victime récemment d'une attaque peu ordinaire. Il semblerait que vous ayez été **victime d'une main mort vivante**.

- **Racontez-moi ce qui vous est arrivé.**
- Cela est sans nul doute en rapport avec votre **enquête sur les meurtres dans le quartier des Tanneuses**.
- Je m'excuse d'avoir mis autant de temps à vous contacter, mais que voulez-vous, le temps que l'information m'arrive. D'ailleurs, **je m'étonne un peu que vous n'ayez pas contacté de vous-même le culte**. Après tout, ces corps, ou ce qu'il en restait, avaient **droit à une sépulture décente**. J'imagine que c'est le choc...
- Cela est fort préoccupant quoi qu'il en soit...
- Je pensais que nous étions débarrassé de ces cultistes impies mais il semble qu'au moins certains d'entre eux vous ai échappé.

EGOUTS

- Nous avons récemment été **informé par la guilde des Egoutiers** d'un possible **foyer mort-vivant** dans les **égouts du Quai des Meuniers**.
- A priori rien de bien méchant, quelques **zombies** ont été signalé et nous n'avons rien détecté de plus dangereux. Cela arrive parfois lorsque de **l'eau du fleuve des morts s'infiltré dans les égouts** ... et que des **criminels ont la bêtise d'utiliser les égouts pour se débarrasser des cadavres**. Les malheureux, **le desséché accueille pourtant tous les corps, peu importe leur origine... enfin !**

*Mais cela pourrait avoir un lien avec votre affaire. Le **Frère Processionnaire Cistalius** va s'y rendre ce midi afin d'évaluer la situation en compagnie d'un **représentant de la guilde des Egoutiers**.*

- Rendez-vous à midi devant **la fontaine de la place du Grenier**.

ACTE 2 - DESCENTE DANS LES EGOUTS

L'Acte 2 constitue la **phase de descente et d'approche**. Elle se déroule sans danger majeur mais peu permettre d'installer une **ambiance** dans le groupe à mesure que les PJs s'enfoncent dans le complexe d'égouts.

RENDEZ VOUS PLACE DU GRENIER

Les PJs ont rendez-vous place du Grenier pour aller enquêter sur la présence de Zombies dans les égouts.

DESCRIPTION QUARTIER

Utiliser le plan : [Quai des Meuniers](#)

Vous arrivez dans le quartier du [Quai des Meuniers](#). Il s'agit d'un quartier principalement occupé par la **société des moulins à eaux d'Anima** et par les **entrepôts de grains et de farine**. A cette heure de la journée, le quartier est traversé par de **nombreux chariots portant de lourd sac de grains et de farine**.

DESCRIPTION PLACE DU GRENIER

Vous arrivez sur la place du grenier, **véritable cœur du quartier**. Sur cette place trône une **immense fontaine** dont l'eau **entraîne une roue à aube** qui fait fonctionner **un moulin entièrement automatisé** grâce à une **mécanique complexe**.

La place est emplie d'une **odeur de grain chaud** et du **bruit incessant** de la meule et des **commérages des marchands**.

RENCONTRE GUILDE DES EGOUTIERS

Un homme d'environ 25 ans vous attend devant la fontaine. Il porte des **habits de travail d'égoutier**, un **tablier de cuir** et un **sac sur son dos**. Vous voyez une **expression tendue** sur son visage.

- « Bonjour, **Bonito Chiodi**, *gilde des égoutiers d'Anima*, je vous attendais, suivez-moi ».

En option : Bonito Chiodi peut être joué en PJ ou en PNJ.

Il se dirige vers **un des coins de la place**, et soulève une plaque menant aux égouts de la ville.

- « Bien, voilà un **plan du secteur**, notre problème se situe **dans les égouts intermédiaires**, au **niveau 3**. Il s'agit d'une **grande cuve de stockage** qui est accessible **par cette échelle** » « Je vais vous y conduire ».
- « Vous avez des **torches** ? », « vous avez de la **corde** ? » (Il leur fournit 2 torches et 1 rouleau de 15m de corde sinon)
- « Bien suivez-moi et **regardez où vous mettez les pieds** ».

Bonito fournit aux PJs les plans des Egouts Niveau 1 et 2.

Expliquer qu'en dessous du niveau 2, les plans complets n'existent pas, même à la guilde des Egoutiers.

DESCRIPTION EGOOTS NIVEAU 1

Utiliser les plans : *Quai des Meuniers – Avec vue des Egouts* (pour transition) puis le plan *Egouts Niv. 1 Réseau Proche*

Vous descendez dans un **conduit étroit et sombre**, pendant environ 3m.

Le contraste avec la surface est immédiat, il y règne un **profond calme**, le bruit de la surface n'est plus qu'une **clameur lointaine** et chacun de vos bruits de pas, ou l'écho de vos voix **résonne pendant de longue seconde**. L'atmosphère est **humide et moite**. L'air est chargé d'une **odeur âcre et rance**.

Vous êtes dans une sorte de grand hall, de **nombreux tuyaux sont entremêlés de machinerie**, correspondant au mécanismes de fonctionnement de **la fontaine de la place**.

Bonito allume les torches, referme la trappe. Vous pouvez voir **son visage se crispé légèrement**. Il vous guide à travers un couloir qui part en direction de l'Est, suivant apparemment le tracé de la rue. Devant vous **quelques rats s'enfuient pour se réfugier sous des tuyaux**.

Bonito vous conduit à **une seconde échelle**, elle aussi située sous une plaque d'égout. Il ouvre la trappe, une **lueur verdâtre** semble s'en échapper. Bonito prend **un air soucieux** et descend vous invitant à le suivre.

- « *On va descendre au niveau intermédiaire* ».

DESCRIPTION EGOOTS NIVEAU 2

Utiliser les plans : *Egouts - Niv. 2 Réseau Intermédiaire*.

A : ECHELLE VERS LE NIVEAU -1.

Vous descendez une **échelle d'environ 6m** et arrivez dans un grand couloir **baigné d'une étrange lueur verte**.

Descendre avec une torche allumée : **Acrobatie DD 7**

Des rails sont posés au sol dans le couloir. **Les murs sont de pierre bien ajusté**, formant une **large voute**, et à intervalle régulier, **d'étranges tuyaux** sortent du mur et émettent à travers une sorte de lanterne **la lumière verte** qui éclaire la scène.

L'air est moins ici **moins humide** et **l'odeur est moins pestilentielle**, mais plus proche d'une vieille **odeur de moisissure**.

Exfiltration de Bonito : Si Bonito est en PNJ, voilà l'occasion de le faire quitter le groupe¹.

Bonito transpire maintenant à grosse gouttes, alors que la **température est plutôt douce**. Vous le voyez **se tenir le ventre** et il **lâche un pet violent**.

- « *Euh excusez-moi, je me sens pas bien, ça ne vous dérange pas si je vous laisse continuer, l'accès au niveau trois se trouve juste là, première à droite. On se retrouve à la sortie, je crois que j'ai abusé de la potée aux choux* ».

¹ Note : oui c'est pas très fin, mais c'est ce qui arrive quand un joueur annule sa venue au dernier moment et que je dois adapter le scénario.

B : COULOIR VERS L'EST

Le couloir continue vers l'Est, puis oblique vers le nord.

C : CHARIOT RENVERSE

Au milieu du couloir, un **chariot est renversé** sur le côté. Un **des axes de ses roues a été brisé** et il commence doucement à être **mangé par la rouille**, il est en partie **rempli de boue**.

Explication de Bonito :

- « *Oui, on les utilise de moins en moins ces chariots, c'était une bonne idée au début, mais c'est trop de maintenance* »

D : COULOIR VERS L'OUEST

Le couloir continue vers l'Ouest. **Au niveau de la place du grenier**, il y a un très **grand espace** rempli de **lourde machinerie et contrepoids** correspondant à la fontaine.

E : COULOIR SUD

Ce petit couloir part vers le sud. Il y a **un tuyau légèrement chaud** au touché sur le mur de droite. Le couloir n'est **pas éclairé**.

F : COULOIR NORD

Un petit couloir qui part vers le nord, **des rails y ont été installés**.

Une lueur verdâtre est visible dans le fond.

G : ACCES NIVEAU 3

Le couloir débouche sur un conduit **qui descend de 3m** puis s'ouvre en un large réservoir et continue de **descendre sur 3 m** de plus.

Faire un test de **Perception : DD 10** : des bruits inquiétant viennent du bas, grognement inhumains et mastication, assez lointain mais dont l'écho se répercute sur les murs. **DD 17 : l'échelle est mal fixée²**.

H : ACCES NIVEAU 4

Un petit couloir étroit qui mène à une échelle qui semble **descendre indéfiniment (18 mètres)**. Le couloir semble avoir été **muré précipitamment** au bout.

² Lorsque j'indique plusieurs DD, il s'agit d'information supplémentaire disponible si le joueur réussit particulièrement bien son jet de dé. Il ne faut pas refaire faire une manœuvre.

I : MONTE-CHARGE, ACCES NIVEAU 1

Un monte-charge à contrepoids qui permet d'accéder au niveau 1.

Faire **un jet d'investigation DD 10** pour comprendre le fonctionnement.

J : DEPOT

L'accès à ce dépôt est barré par une **lourde porte de bois et barricadé de lourdes chaines**. En l'examinant de plus près **Perception DD 07**, la porte a été partiellement bouffée par les rats. On entend à l'intérieur des couinements de rat.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 16

Ouverture en force (casser les chaines) : Force DD 25 ou considérer la chaîne comme CA 19 – PV 10

Briser suffisamment la porte pour pouvoir se glisser à travers : CA 15 – PV 3

Se faufiler dans le trou agrandi : Acrobatie DD 13

A l'intérieur se trouve la tanière d'un **Rat Géant**. Il attaque lorsqu'on essaye de s'introduire dans la pièce en rampant (sinon se cache).

La pièce contient des caisses avec **divers matériel d'égoutier**, on peut y récupérer des torches, de la corde, des pitons d'escalade, des pioches et haches, il y a aussi 4 tonneau d'un étrange fluide vert luminescent (fluide utilisé pour les lanternes d'égoutier).

K : FIN DES RAILS

Une structure en bois permettant d'arrêter les wagonnets.

L : PLATEFORME DE SUPERVISION DE LA CUVE

Une petite plateforme qui **domine le réservoir du niveau 3**. De là on peut voir la pièce si elle est suffisamment éclairée et entendre des bruits sinistres : **grognements et mastications des zombies**.

Une balustrade en fer prévient le risque de chute.

ACTE 3 - COMBATTRE LES MORTS

L'Acte 3 voit les **premiers combats contre les morts vivants** qui infestent les égouts, et la **rencontre avec leur maitre**.

Utiliser les plans : Egouts - Niv. 3 Réseau Intermédiaire

A: ECHELLE ACCES NIVEAU 2

Une échelle qui descend de 6m.

Faire un test de **Perception : DD 05** : On entend un léger **bruit d'écoulement d'eau depuis le bas**. **DD 12** : Il y a aussi des bruits plus inquiétant, **grognement inhumains et mastication**, assez lointain mais dont l'écho se répercute sur les murs. **DD 17** : l'échelle est **mal rouillée, mal fixée**. Descendre avec une torche allumée : **Acrobatie DD 7**

S'ils lancent une **torche** en bas, celle-ci attirera l'attention de **1d4 Zombis** qui s'approchent doucement.

B : LA CUVE VIDE (COMBATS PRINCIPAUX)

DESCRIPTION

Vous arrivez dans une **grande cuve de stockage d'eau**. Celle-ci fait environ **20 m. sur 15**, avec une **profondeur de 6m**.

4 tuyaux alimentent la cuve et laisse s'en échapper **de petit ruisseau d'une eau sale et puante**. Des **planches de bois** ont été disposée pour enjamber les deux plus gros ruisseaux. L'eau se **déverse doucement** dans **une fosse centrale** et y tombe en une **petite cascade**. Dans un des coins il y a une **flaque d'eau croupie**. Enfin la cuve possède une issue (D) **barré d'une grille** d'où s'écoule aussi un peu d'eau.

Un cadavre se trouve vers le centre de la cuve. Il est en partie dévoré et porte des restes de vêtement d'égoutier (tablier de cuir, vêtement de travail). En fouillant le cadavre on trouve **15 PA et deux torches**. Autour du cadavre, **4 zombis se délectent de ses restes**.

COMBAT 1 – LES ZOMBIS

Lorsque les PJs descendent, sauf **tentative de discrétion**, ils attirent l'attention de **1d4 zombis** (occupé à **bouffer le cadavre**). Ceux-ci se mettent en route et **au round suivant** les autres zombis suivent.

Vous voyez s'avancer vers vous **des corps sans vie, titubant les bras en avant vers vous d'un pas lent et lourd**, une expression **de folie meurtrière gravée sur** leur visage à **moitié décomposé** « *Brrraaaiinnn....* ». **Faire un JdS de Sagesse DD 12 pour tt perso sauf Clerc : Effrayé 1 round à la vue des zombis³**.

En se positionnant bien il est possible de **faire tomber les zombis dans la fosse C** mais ça n'est pas forcément une bonne idée...

³ Les morts vivants ne sont pas si fréquents que ça, je suggère que tout personnage qui n'en a pas déjà affronté fasse un test pour sa première fois.

COMBAT 2 – L'ECHELLE QUI DISPARAIT.

Après quelques rounds (et idéalement quelques zombis de moins), **l'Archimage** apparaît (il s'agit du commanditaire des meurtres dans l'affaire des Mains Disparues).

Part 1 : décrocher l'échelle, il décroche et remonte l'échelle A. Les PJs peuvent s'en apercevoir **Perception DD 10 à 15** selon leur proximité et occupation⁴.

Si les PJs empoignent l'échelle à temps (1 round max).

Lutte : test de Force en opposition avec l'Archimage.

Le Mage attaque depuis le haut : **Rayon empoisonné** (sous la forme d'un jet de vomit) **Niveau 2**. (avec **Avantage**). Puis récupère éventuellement l'échelle avec **Main du Mage**.

COMBAT 3 - ATTAQUE DEPUIS LA PLATEFORME E.

Le sol se met à **gronder et trembler légèrement**, un personnage portant **une longue robe sombre avec un capuchon rabattu** sur le visage apparaît sur la plateforme E et lance au PJs, **d'une voix tonnante qui emplit l'espace (sort de Thaumaturgie)** :

- « *Hahaha vous allez maintenant mourir et rejoindre mon armée des morts*⁵ »,

Il lance les sorts suivants :

- **Contact Glacial** (sort mineur 36m : peut toucher toute la salle)
- 2 * **Rayon Empoisonné** (niv 2, 18m) : sous la **forme de jet de vomit**
- **Glas Funèbre** (Sort mineur 18m)

Si attaqué, il garde **2 emplacements niveau 1** pour se tirer en utilisant au choix:

- **Bouclier**
- **Déguisement**
- **Repli expéditif**

Il s'enfuit rapidement s'il est attaqué⁶. Mais **ouvrira d'abord (à distance) la grille D**, laissant entrer 4 squelettes

- « *Hahaha venez à moi, armée des Mooort, je suis l'archimage, le nécromant, l'égal des dieux...* »
-

⁴ Note : Alternativement on pourra faire un jet de discrétion pour l'Archimage et utiliser la perception passive des PJs, mais j'aime bien alterner les approches et faire flipper mes joueurs avec des « faites-moi un test de perception ».

⁵ Et autres imprécation ultra cliché, ne pas hésiter à sur-jouer, pour moi l'Archimage doit être un peu ridicule, c'est surtout un jeune péteux qui s'y croit, pas un vrai méchant aguerri.

⁶ Idéalement l'Archimage doit pouvoir s'enfuir. Normalement les PJs ne peuvent l'attaquer qu'avec des attaques à Distance et il n'est pas possible de le rattraper (s'il a retiré l'échelle, la disposition de la pièce ne le permet pas).

COMBAT 4 - LES SQUELETTES.

4 Squelettes armés d'épées courtes et équipé grotesquement de restes d'armures débraillés sortent un à un du passage ouvert D. Ils s'avancent vers vous en **claquant frénétiquement des mâchoires**, une **expression malfaisante emplie leurs orbites vides**.

C: FOSSE

Une fosse où s'écoule l'eau. On peut l'entendre tomber doucement 12m plus bas.

On peut descendre en utilisant **une corde** et les **briques et planche** qui se trouve dans la pièce pour assurer la corde.

Faire un 2 jets **d'Athlétisme DD 5**. (6m puis 6m). **DD 15 en portant une torche**

S'ils lancent une **torche en bas** celle-ci ne s'éteint pas.

Pour remonter : **2 jet d'Athlétisme DD 12** pour monter, **DD 17** avec une **torche**.

D: GRILLE

Cette **grille est baissée mais peut être relevée sans peine**. Elle permet d'accéder au complexe prison laboratoire installé par l'Archimage.

E: PLATEFORME DE SUPERVISION DE LA CUVE

Une petite plateforme qui **domine le réservoir du niveau 3**. De là on peut voir la pièce si elle est suffisamment éclairée et entendre des bruits sinistres : **grognements et mastications des zombies**.

Une balustrade en fer prévient le risque de chute.

F: SALLE

Une **pièce vide**, le sol est couvert d'une **flaque de liquide verdâtre malodorant** qui s'écoule lentement vers le réservoir.

G: PRISON

La porte de la prison est ouverte et entrebâillé.

A l'intérieur il y a des chaînes et un râtelier d'arme vide, une vieille cruche.

H: PORTE LABORATOIRE

C'est une lourde porte de bois, qui s'ouvre vers l'extérieur (ne peut être enfoncée).

La porte est verrouillée : **Outils de voleur DD 15**.

Casser la porte : **CA 15 - PV 12**.

I: LABORATOIRE

Le laboratoire contient des équipement Technomagiques, Les murs sont décorés de croquis et dessin étranges et couvert d'une écriture (gravé) indéchiffrable.

Sur l'**atelier** :

- **3 tonneaux d'eau** (fleuve des morts),
- De la **verrerie** et
- Des **outils divers et du petit matériel de bricolage** (marteaux, pince, clou, etc...).

En fouillant le **bureau** on découvre :

- Une **bourse de 56 PO. 43 PA.**
- Deux **pierres noires** (malachite valeur 10 PO chacune).
- Des **parchemins vierges**

Dans l'**armoire** se trouve :

- 2 flacons d'un liquide indéterminé qui sent l'eau croupie mais parait plus visqueux (transforme en mort-vivant celui qui la boit s'il meurt dans les 12h suivantes). (Identifiable sur un **jet d'Arcane DD 15** comme étant lié au **Fleuve des Morts**)
- 1 flacon d'un **liquide rosâtre à l'odeur douce** : potion de soin ($2d_4+2$). (Identifiable sur un jet **d'Arcane DD 15** ou **DD 10** si le PJ en a bu depuis moins de 7 jours)
- Un sachet de **poudre d'argent** (valeur 25 PO).

ACTE 4 - SORTIR DES EGOUTS

Dans l'Acte 4, les PJs cherchent un moyen de **sortir du complexe d'Egout**.

Une fois l'échelle retiré de la cuve (cf plus haut) il est normalement **impossible de remonter** par le chemin pris à l'aller. Le retour implique donc de s'enfoncer plus profond et **d'explorer le niveau 4 des égouts en quête d'une sortie**.

Utiliser les plans : Egouts - Niv. 4 Réseau Profond

A : FOSSE

Le fond de la fosse est **incurvé avec un caniveau central** dans lequel s'écoule **l'eau qui tombe du haut**. C'est un **puits au parois lisses** de pierre bien ajustée.

Une **odeur d'humidité malsaine** imprègne la pièce.

B : SALLE VIDE

Une **pièce massive** couverte d'une **large voute supportée** par plusieurs piliers Dans laquelle **plusieurs piliers ont été détruit**.

A part quelques débris la pièce semble vide.

C : SALLE DES RATS

Une vieille porte de bois légèrement entrebâillée mène sur une salle où sont entreposés des tas de bois.

Elle sert de logis à une horde de Rats. Ils attaquent si on touche au bois (leur refuge).

2 Rats Géants et 1 Nuée de Rats.

Les rats ne quittent pas la pièce (ils semblent effrayés).

D : PIÈCE INONDEE

L'accès à cette salle est **fermé** par une porte massive qui semble un peu gondolée.

Elle peine légèrement à s'ouvrir **Force DD 5**.

Une **odeur pestilentielle** s'en échappe.

Si un PJ entre avec une torche, les vapeurs nauséabondes s'enflamment **VOITCH!**. **2 d6 dégâts de Feu. JdS de Dextérité** pour **ne subir que la moitié**. Affecte tous les personnages présents dans la pièce.

E : COULOIR DU GRICK

Un couloir étroit et répugnant.

Les murs y sont de **Pierre noire très massive**, assez **différentes de celles que vous avez vu jusque-là**. Elles sont recouvertes par endroit d'une **sorte de mousse grise** qui sent le moisi et colle au toucher.

En avançant vous voyez **une sorte de gros tuyaux gris posé au sol**. Il se redresse et vous attaque : **Grick!**

F : RIVIERE SOUTERRAINE

La pièce est traversée par **une rivière souterraine puante** sur laquelle **flotte deux planche de bois**.

Pour traverser la rivière :

- **A la nage :**
 - **Athlétisme DD 10 + JdS de Constitution DD 10** ou **Empoisonné** pour 1 Heure.
 - Le premier personnage à l'eau est attaqué par un **Crocodile qui essaiera de l'entraîner au fond**.
- **Construire un radeau :**
 - 1 seul personnage par radeau, matériel dispo pour un max de 2 radeaux.
 - Utiliser le bois disponible dans la pièce C.
 - Si possible utiliser des outils (dispo dans le laboratoire, sinon **désavantage** sur jet d'assemblage).
 - **1 jet d'Intelligence (conception des plans)** 1 seul PJ fait le jet, les autres ont la possibilité d'Aider.
 - **1 jet de Dextérité (assemblage)** 1 seul PJ fait le jet, les autres ont la possibilité d'Aider.
 - ⇒ Le résultat **le plus bas donne la CA** du radeau, le résultat **le plus haut donne ses PV**.
- **Traverser en radeau**
 - Test **Athlétisme DD 10** pour manœuvrer le radeau jusqu'à l'autre rive.
 - Chaque **échec = 1 round de plus**.
 - Possibilité de fixer une corde d'un côté à l'autre en utilisant les pierres et le tonneau (ou la caisse). Dans ce cas, **la traversé se fait sans test d'athlétisme en 1 round**.
- **Radeau attaqué :**
 - **A chaque traversée le Crocodile attaque le radeau**. Puis le PJ si radeau est détruit ou tombe à l'eau.
 - Si le radeau est touché **JdS de Dex DD = jet d'attaque du croco** pour pas plonger à l'eau.

De l'autre côté :

- **Caisse** : contient des outils divers (qui peuvent servir à assembler le radeau). **Tonneau** : vide.
- Essayer de les **attraper au lasso** demande : 1 corde de 15 m. + **1 jet Dextérité DD 16, suivi d'un jet de Force DD 16**.

G : COULOIR ETROIT

Un couloir étroit ressort de la pièce. Il est toujours bâti de **grosse pierres noires ajustées**. Mais celle-ci semble **dépourvue de la couche de moisissure du couloir précédent**.

H : COULOIR DES VASES

Vous arrivez dans un long couloir au **murs gris**. A 5 reprise le couloir **se rétréci légèrement** avec de petits arrondis en pierre, sorte **d'alcôve inversé**. le couloir est **propre** à part une **espèce de flaque de boue jaune-marron** au centre et **quelques pierres tombées**.

Gelée Ocre

I : LE SAS

LA PORTE 1

Vous arrivez devant une porte fermée. C'est une **lourde porte d'acier**. (Elle s'ouvre sans difficulté).

En examinant la pièce : **Perception DD 07** : il y a une **vielle affiche à moitié pourri collé sur la porte** (à l'intérieur). Vous arrivez à déchiffrer un message écrit :

- « *Danger : Gelée Ocre et Grick ! Merci de bien fermer la porte !* »

LA PIECE

Dans cette pièce vous trouvez de l'équipement d'égoutier en désordre : des cordes, des outils, des torches.

Il y a également une **lanterne d'égoutier** qui est éteinte.

LE COULOIR ET LA PORTE 2

La pièce se poursuit par un long couloir, fermé par **une lourde porte d'acier**.

Celle-ci **s'ouvre automatiquement si la porte 1 est fermée**.

Il est **impossible de la faire bouger autrement**. **CA 19 PV : 30 résistant à tout type de dégât, seuil de dégât 4**.

J : SORTIE

Vous arrivez dans une **petite pièce dont le plafond est invisible**. Vous sentez une **sorte de courant d'air frais** vous parvenir depuis les hauteurs et **les sons sont amplifiés** comme dans un puit. Une échelle remonte sur **une longueur qui semble incroyablement longue** (18m.) Elle permet de remonter jusqu'au niveau 2 (cf. Acte 2 - [pièce H](#)).

Monter avec une torche allumée = **Athlétisme DD 10. 3 fois**.

CONCLUSION

Ce scénario assez simple se conclut avec la remonté des égouts. Des suites sont possible dans le cadre de la campagne.

REMONTER DES EGOUTS

Une fois remonté au niveau 2, **la sortie des égouts se fait sans encombre.**

La lumière (*si c'est le jour*) vous éblouit et vous retrouvez un peu **hébété le tumulte incessant de la ville** qui vous **semble un autre monde**, bien **détaché des horreurs que vous avez affrontées dans ses sous-sols.**

- **Bonito a disparu.** Il pourra être retrouvé chez lui avec un mal de bide abominable.
- Aucune trace de « **l'Archimage** » celui-ci a disparu sans laisser de trace.
- Si les PJs ont **dormis dans les égouts**, ils rencontrent à leur sortie **une mission de secours** : 1 escouade d'égoutier, 1 prêtre du Desséché 4 arbalétriers de l'horloge, et le **père de Desmonio** (**Morizio Sivantino** profil : [Vétéran](#)).

RETOUR A LA ZIGGOURAT

Le **Père Fossoyeur de Roncefant** se montrera **très inquiet** des nouvelles. Il dira qu'il doit parler immédiatement aux **supérieurs de son ordre** il est **à la fois sage et puissant.**

Il recommande au PJs **de bien rester ensemble et de faire attention à eux dans les jours qui suivent...** « **l'Archimage** » en aura **surement après eux**