

RETOUR DANS LES EGOUTS

UN SCENARIO POUR **DONJON ET DRAGONS**, 5EME EDITION.

SE DEROULANT DANS L'UNIVERS DES TERRES DE GRÖRST,

REPUBLIQUES DE TECHNOMAGIES, REPUBLIQUE 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 4**, mêlant enquête, exploration et action dans un cadre 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

Synopsis	3
Scenari Résumé.....	3
Résumé Détaillé.....	3
Conseil aux MJ	4
résumé des épisodes précédents	4
Les mains disparues	4
Acte 1 – Egouts niveau 1.....	6
1.1 Intro et enquête.....	6
1.2 Le Faubourg des Bouchers	8
1.3 Arrivée dans les égouts	9
Acte 2 – Egouts niveau 2.....	11
2.1 Observations générales et arrivée au niveau 2	11
2.2 Les égouts salle par salle.....	12
Acte 3 – Egouts Niveau 3.....	19
A) Le puit d'arrivée	19
B) L'embarcadère aux crocodiles	20
C) Le broyeur.....	21
D) Le crabe pêcheur.....	23
E) La chute.....	25
F) Un coin tranquille.....	27
G) Le débarcadère des technomages.....	28
H) Sortie des égouts	30
I) La caverne des horreurs crochues	30
J) L'Antre de l'enlaceur.....	33
K) La prison des minotaures	35
Remonter à la surface.....	37

SYNOPSIS

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

Le groupe est chargé par le culte du Desséché de retrouver la trace d'un Technomage disparu récemment dans les égouts de la ville.

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 faits, 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

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

Le scénario s'intègre dans la campagne des [Mains Disparues](#). Il s'agit d'une suite assez directe du scénario [Nettoyage d'Egouts](#) Mais pourra facilement être jouable séparément.

Les joueurs sont **recontactés par le Culte du Desséché** après leur participation à l'enquête précédente (cf. [Nettoyage d'Egout](#)).

En effet, **l'enquête a continué sans eux**. Un technomage a été chargé de pousser les investigations pour **étudier la main mécanique** (retrouvée à la fin des [Mains Disparues](#)).

Or **celui-ci a disparu depuis quelques jours** et cette disparition inquiète le culte.

Les joueurs commencent leur enquête en recevant le **journal de recherche du Technomage** (cf [Aide de Jeu](#)). Celui-ci les guides sur les traces du mage dans les égouts d'Anima.

Au terme d'une **longue exploration des égouts**, les joueurs finissent par trouver le Technomage vivant mais **prisonnier d'une créature**.

Une fois libéré, ils **trouvent ensemble de nouvelles informations** et remontent à la surface.

RESUME DETAILLE

Le scénario se déroule en trois actes, correspondant à trois niveaux des égouts.

Acte 1 : Egouts niveau 1.

- **Cet acte constitue l'introduction du scénario.**
 - Les PJs reçoivent leur mission
 - Trouvent le **journal du Technomage**
 - **Descendent dans les égouts** en suivant les indications du mage.
 - Une **rencontre avec des bandits** est possible dans les égouts selon le point d'entrée des PJs.

Acte 2 : Egouts niveau 2

- La traversée du **second niveau d'égout** offre **plusieurs chemins possibles** selon le point d'entrée des PJs, chaque chemin impliquant des rencontres différentes :
 - Rencontre avec **un couple de Gricks**
 - Rencontre avec **des Gelées Ocres**
 - Rencontre avec **un Gardien Animé**
- Les différents chemins finissent par se rejoindre et les PJs rencontrent **une salle infestée de charognard rampants** avant de trouver un point d'accès vers le niveau inférieur.

Acte 3 : Egouts niveau 3

- Dans cette troisième partie des égouts, les PJs naviguent sur une rivière souterraine ou ils rencontrent différentes créatures ([crabe pêcheur](#), [crocodiles](#)), une énigme et quelques obstacles.
- La rivière les conduit à une salle des machines puis une caverne souterraine peuplée d'[horreurs crochues](#) et de [perforateurs](#).
- Enfin il trouve le Technomage prisonnier d'un [Enlaceur](#).
- Une fois le Technomage libéré, l'exploration se poursuit avec lui. Ils finissent par trouver un [laboratoire nécromantique](#) clandestin gardé par des [squelettes de minotaure](#).
- Ayant récupéré des informations les PJs remontent en utilisant le même chemin qu'à l'allez.

CONSEIL AUX MJ

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

- Globalement il s'agit d'un scénario de type « [dungeon crawling](#) ». Il est prévu dans le cadre d'une campagne plus globale (« [les Mains Disparues](#) ») et en suite du scénario [Nettoyage d'Egout](#). Cependant avec quelques adaptations, le scénario doit être jouable de façon isolé.
- **Durée de jeu :** En partie test, le scénario a été complété sur trois soirées 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 adaptées à votre système de jeu ou votre vision du jeu.
- **Nombre de joueurs :** Les difficultés de rencontres ont été prévues pour un groupe de 4 joueurs (Moine, Guerrier, Roublarde, et Clerc) niveau 4. Si vous avez un groupe plus nombreux, n'hésitez pas à ajouter quelques ennemis en plus pour augmenter la difficulté.
- **Les PJs :** Des personnages joueurs « pré-tirés » sont fournis en annexe. Aucun 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 aux PJs pré-tirés je l'ai noté en orange.
- **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.

- **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 planches à utiliser pour chaque partie du scénario.
- **Fuyez pauvre fou ! :** Certaines salles des égouts peuvent représenter des défis trop difficiles pour des PJs de niveau 4 qui voudraient à tout prix tuer tous leurs adversaires (le gardien animé, ou nettoyer intégralement les salles avec les charognards rampants). Le « bon » comportement face à ce type de menace est souvent de fuir ou de les éviter.
- **Une carte et un bestiaire :** Le scénario permet aux PJs de partir avec une carte assez juste des premiers niveaux des égouts ainsi qu'une liste de créatures qu'ils rencontreront. Mais la carte et le bestiaire s'arrêtent à une partie du scénario. Si cela peut presque paraître « trop facile ». Dans ma partie cela a renforcé grandement le côté mystérieux et inquiétant de ce qu'il y avait « après ».

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Pour bien comprendre le scénario, un petit résumé des épisodes précédents.

LES MAINS DISPARUES

Dans les [Mains Disparues](#), les PJs sont chargés d'enquêter sur une série de meurtres ayant été commis dans le quartier de la [Tannerie](#) à Anima. Chacune des victimes avait eu les mains tranchées méthodiquement.

A la suite de cette enquête, ils découvrent que ces crimes étaient liés à l'utilisation de magie interdite (*magie théurgique*). Ils découvrent ainsi que les mains coupées ont été utilisées pour pratiquer de la [nécromancie](#), les transformant en [mains animées](#).

Ils arrêtent (ou tue) l'un des auteurs principaux des meurtres, mais soupçonnent que le véritable commanditaire soit toujours en liberté.

Lors de ce scénario, les PJs ont en outre récupéré un étrange main mécanique qui semble liée aux mains nécromantiques.

SOIREE EN VILLE

Dans Soirée en Ville¹, les PJs rencontré **Come Ceneri**, **cousin de Fionella Disnovese**, et élève Technomage.

Ils ont évoqué l'épisode de **Mains Disparues** et la découverte d'une Main Mécanique.

Come a émis l'hypothèse qu'il pourrait s'agir de la **création d'un Technomage**, capable également de manipuler la magie Théurgique.

Ce pouvoir en ferait le **premier Archimage depuis plusieurs siècles**, détenteur d'un pouvoir potentiellement terrifiant.

Mais les **Maitres de l'Ecole de Technomage d'Anima** (également présent) n'ont pas été convaincu par cette théorie. Pour eux **les deux magies** Théurgiste (interdite, lié aux dieux) et Essentielle (autorisé, lié à la Technomage) **sont viscéralement incompatibles**.

Les PJs ont également rencontré **un condisciple de Come** à l'Ecole de Technomage : **Gianmarco Del'Vestal**.

Celui-ci s'est également montré intéressé par la **Main Mécanique**. Mais une sorte **d'animosité et de rivalité** semble opposé **Come et Gianmarco**.

Les PJs ont finis par **confier la main mécanique à Come Ceneri**. Celui-ci a promis d'essayer d'enquêter sur la Main Mécanique.

NETTOYAGE D'EGOUTS

Dans Nettoyage d'Egouts, les PJs sont **envoyés par le Culte du Desséché** pour enquêter sur la **présence de morts vivants** dans les égouts de la ville.

Ils tombent alors dans un **piège tendu par le nécromancien qui avait commandité les meurtres des Mains Disparues**.

Après avoir **éliminé les morts vivants** qu'il a envoyé pour les tuer, les PJs doivent **s'échapper en traversant une partie des égouts d'Anima**.

Au cours de ce trajet dans les égouts, ils **rencontrent un certain nombre de créatures** ([Gricks](#), [Gelée Ocre](#), [Crocodiles](#)).

¹ Scénario non (encore) publié sur lignesdorages



ACTE 1 – EGOUTS NIVEAU 1

1.1 INTRO ET ENQUETE

ORDRE DE MISSION A LA ZIGGOURAT

Les PJs sont convoqués à la [Ziggourat du Desséché d'Anima](#) pour « **Affaire les concernant** ». Ils sont reçus par le **Père Ferrera**.

Description du Père Ferrera :

Vous faites face à une silhouette encapuchonnée, portant la robe sombre des prêtres du Desséché. Le Père Ferrera semble légèrement vouté. Il se tient dans une telle immobilité que pendant un moment vous vous demandez s'il ne s'agit pas d'une statue. Enfin il s'adresse à vous d'une voix traînante :

Présentation de la mission par le Père Ferrera :

Mes enfants, croyez bien que **c'est à regret que je vous réunis à nouveau**.

J'ai fait ce que j'ai pu pour vous en tenir éloigné, mais Il semble que **cette vilaine affaire** ne veuille pas vous laisser tranquille.

Vous vous souvenez bien sûr de l'affaire des **maines disparues**, puis de la découverte d'un **foyer de morts vivants dans les égouts d'Anima**.

Les explications fournis à l'époque par [l'inquisition](#) étaient peu convaincantes, et à la suite de ces affaires, j'ai demandé que l'enquête continue discrètement.

Vu la possible implication d'un Technomage dans cette affaire, j'ai demandé de l'aide à l'école de [Technomagic d'Anima](#) et à la [guilde des Egoutiers](#).

L'enquête à progresser, mais **il y a récemment eu un problème**, et nous avons préféré vous alerter.

L'enquêteur **détaché par l'école de Technomagic a disparu depuis 2 jours maintenant**, il était parti enquêter dans les égouts, et n'est pas réapparu.

Compte tenu de votre expérience, **nous avons pensé que vous pourriez peut-être partir à sa recherche**.

D'après les informations que **la divination** de nos sages a pu nous apporter, **il est toujours de ce monde**, et au moins partiellement conscient.

D'après la guilde des égoutiers, il travaillait ces derniers temps dans **des secteurs de plus en plus profond** et il a pu être victime d'un glissement de terrain souterrain ou d'une créature piègeuse.

Ce genre d'évènement arrive parfois dans les profondeurs et même si l'enquêteur de l'école de Technomagic est puissant et qu'il connaît bien les égouts, **il a pu se laisser surprendre** et sa volonté d'enquêter seul a probablement été une mauvaise idée.

Je pense qu'en **étudiant les documents qu'il a rassemblé** dans son bureau à la Ziggourat vous trouverez peut-être des indices sur le trajet qu'il a suivi.

Si vous souhaitez participer à la mission de secours, je dois vous prévenir **qu'il faut partir sans tarder**, sans quoi les chances de le retrouver en vie risque de se réduire dramatiquement !

Si **Fionella Disnovese** fait partie du groupe, le Père Ferrera ajoute :

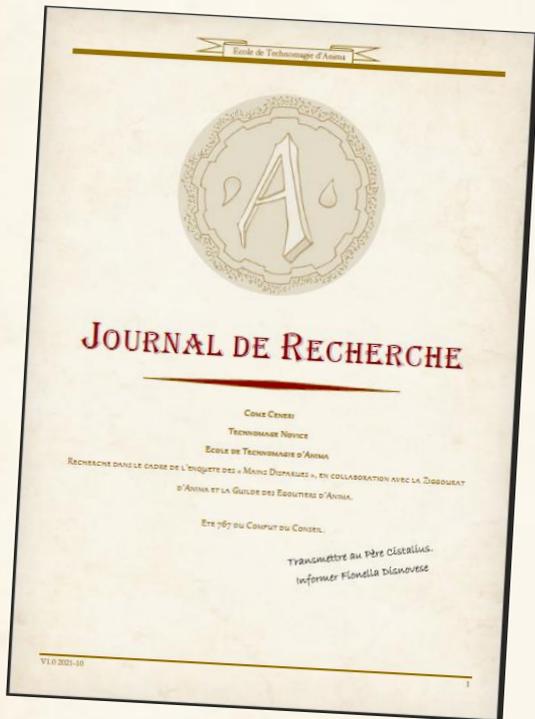
Ah une dernière chose Mademoiselle. Je dois vous prévenir, l'enquêteur envoyé par l'Ecole de Technomagie d'Anima n'est autre que votre cousin : Come Ceneri.

ENQUETE A LA ZIGGOURAT

En discutant avec le Père Ferrera, les PJ peuvent apprendre que **Come Ceneri** a été **détaché 1 jour par semaine** depuis quelques mois pour poursuivre l'enquête.

Il a été assigné à ce rôle par le **Maitre Technomagie** qui supervise son Noviciat (Bombillo Sforisti). Le reste du temps, il poursuivait sa thèse sur les catalyseurs technomagique et leur utilisation par **la guilde des égoutiers**.

Le Père Ferrera pourra aussi leur ouvrir le bureau utilisé par Ceneri à la Ziggourat. Les PJs y trouveront **le journal de Recherche de Come Ceneri** (cf. Aide de Jeu).



La lecture du journal de recherche doit conduire les PJs à souhaiter **suivre le même chemin** que Come pour le retrouver. Et donc à s'engager dans une exploration des égouts à partir du Faubourg des Bouchers.

ENQUETE A LA GUILDE DES EGOUTIERS

Les PJs peuvent souhaiter (**partie optionnelle**) passer à la **guilde des égoutiers** avant de descendre dans les égouts. Celle-ci est situé également dans **le Faubourg Est d'Anima**.

Les égoutiers se montrent serviable à partir du moment où les PJs se présentent comme **en mission pour le Culte du Desséché**.

Cependant les Egoutiers restent **un peu jaloux de leurs connaissances des égouts** et ne chercheront pas à aider « trop » aider les PJs².

CARTES

A la guilde, les PJs peuvent obtenir des **plans des égouts proches et intermédiaires** du **Faubourg des Bouchers** (cf **Aide de Jeu**).

SAC D'EGOUTIER

Ils peuvent également se procurer des **sacs d'égoutiers vendus 15 po**.

Ceux-ci contiennent :

Sac d'Egoutier d'Anima :

- Un sac à dos,
- un pied de biche,
- un marteau,
- 10 pitons,
- 10 torches,
- une boîte d'allume feu,
- une gourde d'eau,
- une gamelle,
- une ration de biscuits,
- 15 mètres de corde de chanvre attaché sur le côté du sac.

INFORMATION SUR LES CREATURES

Enfin les PJs peuvent passer **un peu de temps dans la petite bibliothèque de la guilde** pour se renseigner sur les **créatures** qu'ils risquent de croiser.

Faire **un jet d'Investigation**, le résultat donne un certain **nombre d'entrées à consulter** dans la bibliothèque après une recherche de 2 à 3 heures (1 seul jet permis).

10-	0 « Vous perdez votre temps à consulter de vieux ouvrages abimés dans la bibliothèque. Il n'y a rien à en tirer. »
10-14	2 « Après de longues recherches vous finissez par tomber un peu par hasard sur des fiches sur les créatures peuplant les égouts, mais vous n'avez le temps d'en lire que 2 ».
15-17	5 « Après quelques recherches vous trouvez des fiches sur les créatures peuplant les

² En gros, on leur demande, ils répondent. Mais ils ne devancent pas les attentes des PJs.

égouts, mais vous n'avez le temps d'en lire que 5 ».

- 18+** 7 « La bibliothèque contient assez peu d'information utile (à part de vaines compilations de 'vie d'égoutier' et autres mémoires), mais vous identifier quand même rapidement quelques fiches sur les créatures peuplant les égouts ».

Fiches disponibles (les PJs doivent choisir les entrée à consulter en fonction du résultat du jet d'Investigation):

- **Rats** : Animaux faible lorsqu'ils sont isolés, ils peuvent se montrer dangereux en grand nombre. On note un certain nombre d'individu présentant des cas de gigantisme. Ce sont des animaux territoriaux qui attaquent pour défendre leur territoire.
- **Chauve-souris** : Animaux ne présentant généralement aucun danger. Elles peuvent parfois se montrer agressives si elles sont surprises.
- **Gelée Ocre** : Se rencontre parfois dans les zones humides des égouts. Elles sont assez difficiles à distinguer d'une flaque de boue. Ne surtout pas utiliser d'arme tranchante pour les combattre.
- **Gricks** : Prédateurs qui se camouflent dans leur environnement. Ils sont résistants aux armes non magiques.
- **Crocodiles** : Ces animaux sont principalement dangereux lorsqu'ils sont dans l'eau. Ils chassent en noyant leurs victimes. Sur terre ils ont tendance à fuir s'ils rencontrent une opposition sérieuse.
- **Charognard Rampants** : Des créatures répugnantes mais bien utiles pour nettoyer les carcasses d'animaux qui s'entassent sous le faubourg de la boucherie. Doté d'un poison paralysant, ces charognards préfèrent généralement s'attaquer aux cadavres mais peuvent parfois être attiré par l'odeur du sang et attaquer des individus blessés.
- **Crabes pêcheurs** : Une créature plutôt rare qu'on rencontre parfois dans les canaux sous terrains. Animal plutôt placide il bouge peu de ses tanières. C'est un prédateur qui chasse en utilisant un filament collant. Son sang est inflammable et recherché par les Technomage qui l'utilisent comme catalyseur technomagique.

ENQUETE A L'ÉCOLE DE TECHNOMAGIE

Enfin les PJs peuvent souhaiter (partie optionnelle) enquêter auprès de l'école de Technomagie.

Ils peuvent alors rencontrer le maître de Come Ceneri : le **Technomage Magister Bombillo Sforisti**.

Un homme d'une cinquantaine d'année, bien portant et arborant une petite barbichette blanche soigneusement taillée.

Celui-ci :

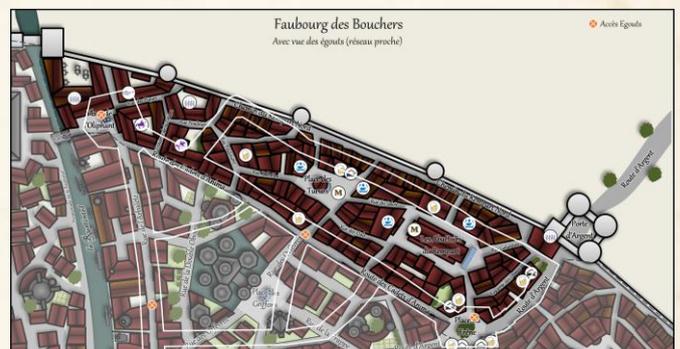
- Confirme la disparition de son élève
- S'en montre inquiet
- N'a pas d'information supplémentaires.
- N'a aucun doute sur la probité de son élève (*si jamais les PJs avaient des doutes*).

Si on l'interroge sur la « Salle des Pompes » mentionnée dans le journal de Come :

Ce type de salle est assez **commune** dans les égouts d'anima. Mais elles sont souvent automatisées. **Je ne crois pas qu'il existe de carte précise pour y accéder.**

1.2 LE FAUBOURG DES BOUCHERS

Avec ces informations les PJs devraient se mettre en route pour le **Faubourg des Bouchers** pour suivre **les traces de Come Ceneri**.



Description du Faubourg :

Situé au Nord Est d'Anima, entre [la porte de la Rustintel](#) et la Porte d'Argent, c'est le quartier des abattoirs de la ville, mais aussi un quartier militaire occupé par de nombreuses casernes.

Vous y croisez des artisans et de soldats. C'est quartier vivant, populaire et tapageur mais **vous ne vous sentez pas particulièrement en danger.**

[Description complète disponible ici.](#)

Note au MJ : Le point d'entrée importe peu, mais les descriptions peuvent influencer les joueurs selon s'il recherche un endroit tranquille pour se glisser dans les égouts, ou au contraire un endroit animé où leur entrée passera inaperçue.

Les points d'entrée des égouts sont **marqués en orange sur la carte du Faubourg des Bouchers.**

ACCES 1 : PLACE DE L'OLIPHANT

L'entrée dans les égouts se fait derrière la fontaine.

La place est ornée d'une fontaine représentant l'un **des oliphants à vapeur** qui font la fierté des forces armées d'Anima.

L'endroit **est très fréquenté**, avec la présence de nombreux **soldats**, mais aussi de **voyageur qui arrivent du nord par le pont noir.**

ACCES 2 : RUE DE L'ARBALETE

L'entrée des égouts se situe au milieu de la rue de l'arbalète.

La rue de l'arbalète **longe la Rustintel sur sa rive est**, entre le **pont des cordeliers** et le **pont noir**. La rue est entièrement occupée par des **fabricants d'arbalètes et de balistes** réputés jusqu'au-delà des frontières des **républiques de Technomagie** pour la qualité de leur art.

Situé sur les rives de la Rustintel, **la rue est plus calme que le Faubourg des Bouchers**. Elle est **fréquentée par quelques bourgeois et des artisans**. Le **bruit des roues à aubes et des machineries des fabricant d'armes** rythme la rue.

ACCES 3 : ROUTE DES CADETS

L'entrée se fait par un regard d'égout situé en face de l'entrée de la **Taverne des Babillards**.

La route des cadets est très fréquentée, avec beaucoup de passage de **toute sortes de gens**, artisans du quartiers, soldats, voyageurs et marchands.

La taverne des **Babillards** est un grand bâtiment de trois étages situé **route des Cadets**. Elle est beaucoup fréquentée par les militaires. **Ses abords sont toujours très animés**.

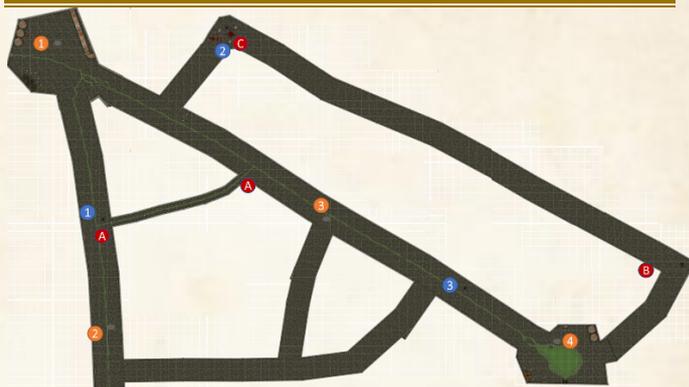
ACCES 4 : PLACE DU FRENE

L'accès se fait par une grille située sous le grand arbre qui orne la place.

La place du Frêne est **toujours encombrée de monde**, de cavaliers et de chariots chargés de toute sorte de marchandises.

Trois auberges se trouvent sur la place du frêne : La **Rabouillère** (en direction des Abattoirs) une bonne auberge, très respectable, fréquentée par de nombreux négociants en viande ; l'**Auberge du Daguét** (au sud-ouest de la place, du côté de la **Colline de Vispara**), une auberge plutôt cossue spécialisée dans les venaisons ; et le **Foyer des Lohkäs** (du côté de **la Tannerie**), une auberge qui reste très fréquentable mais qui a plutôt une clientèle de marchands de peau et de chasseurs.

1.3 ARRIVEE DANS LES EGOUTS



Les points **d'entrée des égouts** sont marqués en orange sur la carte.

Les points de **descente au niveau 2** sont marqués en bleu sur la carte.

Les points A/, B/, C/ représente **des rencontres possibles**.

DESCRIPTION DES EGOUTS

Vous descendez l'échelle qui mène aux égouts et **la première impression qui vous accueil est une humidité sale et une odeur d'immondice et de moisissures**.

Les égouts sont baignés **d'une légère lumière verte**, provenant des « **lanternes d'égoutiers** » des sortes de tuyaux ou circule un **fluide luminescent**.

Vos yeux s'accommodent peu à peu à l'obscurité, et vous **remarquez quelques ombres qui bougent dans les recoins** en poussant de **légers couinements**.

A/ RENCONTRE AVEC DES BANDITS

Peu après l'arrivée des PJs dans les égouts, **ils aperçoivent la lumière d'une torche**. Un **groupe de bandit remonte des égouts et s'apprête à sortir**.

ATTITUDE DES BANDITS

Selon la position des PJs, les bandits qui sont **dans le tunnel A** se dirigent soit vers le **point de remonté des égouts (orange) 3**, soit vers le **point 2**. (De tel façon à favoriser une rencontre).

Ils **attaquent au moindre doute** sur l'identité ou les intentions des PJs.

Détecter les bandits : Faire un **jet de perception DD10**.

Interpelé de loin ils répondent être des égoutiers (**Jet de Perspicacité DD13**).

On est là, euh, la **patrouille des égouts** ! ouai les **égoutiers** ! **rentrez chez vous, braves gens** !

Ils **tirent si on s'approche** d'eux.

CHEF DES BANDITS

Les bandits sont dirigés par un **Capitaine Bandit**. **Fredo Malbongo**.

Il tient **une lanterne à la main**. En cas d'attaque il la lancera sur ses adversaires avant de sortir une dague.

+5 au toucher, 1d4 dégâts contondant, Faire un Jet de Sauvegarde de Dextérité DD13 ou subir 1d6 dégâts de Feu. Portée 6m.

Il porte **un sac à la ceinture** contenant 40 po et 7 pierres précieuses de 10po chacune (4 turquoises, 1 obsidienne, 2 agates).

Si le combat tourne en sa défaveur (1 de ses acolytes morts, ou lui à moitié de ses points de vie). **Il tente de s'enfuir**.

« **On décroche les gars ! rendez-vous à la maison !** »



SES ACOLYTES

Il est accompagné par **2 Malfrats** et **1 Espion**.

Loot :

- Malfrat 1 : 17pa.
- Malfrat 2 : 19 pc.
- Espion : 16pa.



AUTRE PERIPETIE

B/ UN FAUTEUIL ABANDONNE

Il s'agit d'un fauteuil ordinaire, abandonné ici sans raison valable.

Le fauteuil est dans un état qui **a l'air encore étonnement bon** même s'il n'est clairement pas tout neuf.

En fouillant le fauteuil on peut trouver **25 pc (jet de Perception DD15)**

C/ DES TRACES DE SANG

Le point 2 de descente au niveau 2, est entouré de **traces de sang**.

Les traces ont l'air plutôt anciennes (**jet de Perception DD15**), au moins 1 semaine.

DESCENDRE AU NIVEAU 2

La descente au niveau 2 se fait par les trappes situées au points indiqués en bleu sur la carte (1, 2, 3).

Une **échelle rouillée** permet de **descendre dans un conduit étroit**.

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



ACTE 2 – EGOUTS NIVEAU 2

2.1 OBSERVATIONS GENERALES ET ARRIVEE AU NIVEAU 2.

NOTES AUX MJs

Une fois descendu au niveau 2, l'aventure commence réellement. Ici les égouts se font plus complexes, plus tortueux et plus dangereux.

L'objectif pour les PJs sera d'atteindre la salle M.

Pour cela ils peuvent emprunter différents chemins depuis les points d'accès 1, 2, et 3. (qui correspondent aux points indiqués en bleu sur les cartes des égouts).



ACCES 1

Cet accès est le plus lointain du puits M.

Vous arrivez dans un couloir large, baigné de la lumière verdâtre d'une lanterne d'égoutier.

Les couinements des rats se répercutent sur les parois des murs, renvoyant un écho lugubre.

A partir de là 3 chemins sont possibles :

- A, S, J, L, M : le chemin le plus « direct » mais sans doute le plus dangereux ([gardien animé](#) dans la salle S).
- A, R, Q, J, L, M : un chemin passant par la salle des [gelées ocres](#).
- F, G, H, I, J, L, M : un chemin passant par la salle des [gricks](#).

ACCES 2

Vous descendez dans un puit assez large, le sol est fait de terre nue, parsemée de flaques de boue visqueuses.

Sur le côté de la salle, un tuyau rouillé laisse s'écouler un liquide puant dans une grille rapiécée.

Cette puanteur emplit la pièce, rendant l'air difficilement respirable.

Faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD10** ou être [Empoisonné](#) pendant **1+1d4 minutes**.

A partir de ce point d'accès le chemin logique est :

- H, I, J, L, M : un chemin passant par la salle des [gricks](#).

ACCES 3

A mesure que vous descendez, vous sentez l'humidité s'infiltrer tout autour de vous.

L'air est empli d'une odeur de moisissures et les barreaux de l'échelle sont glissants.

Faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD10** ou chuter **1d6 dégâts contondant**.

Vous arrivez dans une petite pièce, traversée par un gros tuyau rouillé.

Au sol une **flaque d'eau** semble s'être accumulée sous le tuyau, mais vous ne voyez pas de fuite apparente depuis le tuyau.

A partir de ce point d'accès le chemin logique est :

- P, Q, J, L, M : un chemin passant par la salle des [gelées ocres](#).

2.2 LES EGOUTS SALLE PAR SALLE

A/ SALLE DES PILIERS

Vous arrivez dans une grande salle au plafond fait de **voutes supportées par 8 piliers**.

D'un côté un **large tuyau est fixé au mur**, de l'autre une **sorte de cuve baigne dans une flaque d'eau**.

3 petits couloirs partent de cette salle :

- **Le couloir vers la salle S** est fermé par une lourde porte d'acier.
- **Le couloir R** part vers l'Est.
- **Un couloir part vers le Sud** (celui-ci sort de l'aventure, il mène vers une autre section d'égout de la ville).

OUVRIR LA PORTE VERS LA SALLE S.

La porte est de bonne facture, en acier et semble solide. Elle est fermée par une serrure étonnamment petite, mais qui donne une impression de grande qualité.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 20

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 21 – PV 15

L'ouverture de la porte alerte le gardien animé de la salle S.

EXAMINER LA CUVE

La cuve semble faire partie des restes **d'une ancienne machinerie**.

En **approchant** vous remarquez qu'elle semble servir de **litière à des rats**.

Si les PJs continuent leur approche, ils sont attaqués par une [Nuée de Rats](#).

B/ RESERVE #1

Cette salle est fermée par une **lourde porte d'acier**.

Elle correspond à la réserve d'un fabricant d'arbalète.

En écoutant attentivement (**Perception DD15**) vous pouvez entendre ce qui semble être **les grincements d'une machinerie**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 20

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 21 – PV 15

L'intérieur de la salle est occupé par une **machine technomagique**. Celle-ci est en activité mais **bouge très lentement comme une sorte d'horloge ralentie**.

Une **partie des caisses** contiennent des **morceaux de machinerie (pièces de bois et d'acier ouvragés)**. Une autre partie contient des **stocks de carreaux d'arbalète**. Les autres sont **vides**.

En les examinant on peut trouver **10 carreaux +1**.

L'armoire contient divers outils (**kit de bricoleur**).

C/ RESERVE #2

Cette salle est fermée par une **lourde porte d'acier**.

Elle correspond à la réserve d'un fabricant d'arbalète.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 20

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 21 – PV 15

Un escalier permet de monter dans le magasin de **Propriano Arbeli**, maître arbalétrier réputé de la rue de l'arbalète.

Une **partie des caisses** contiennent des **morceaux de machinerie (pièces de bois et d'acier ouvragés)**. Les autres sont **vides**.

L'armoire contient divers outils (**kit de bricoleur**), une **arbalète lourde** et une **corde de 15m**.



D/ RESERVE #3

Cette salle est fermée par une **porte d'acier rouillé**.

Elle correspond à la réserve d'un fabricant d'arbalète.

En écoutant attentivement (**Perception DD12**) vous pouvez entendre ce qui semble être **les grincements d'une machinerie**.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18.

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 18 – PV 10

La porte est piégée, son ouverture déclenche le tir d'une arbalète situé sur le mur en face.

Jet de sauvegarde de Dextérité DD20 ou subir **1d10+5** dégâts.

L'intérieur de la salle est occupé par une **machine technomagique**. Celle-ci s'active bruyamment dans un balai de **rouages, de pistons et de leviers** qui vous semble **totaletement chaotique**.

En examinant attentivement les **caisses (Perception DD18)** remplies de morceaux de machinerie, vous en trouvez certaines qui contiennent **des lingots d'or (5 lingots, chacun d'une valeur de 100po)**.

E/ COULOIR VERS LA RUSTINTEL

Ce couloir sort de l'aventure, il mène vers une autre section d'égout de la ville.

Le sol de ce couloir étroit est couvert de **terre nue** parsemé ça et là de **flaque d'eau et de boue**.

F/ SALLE DES RATS

En approchant de cette salle, **les couinements des rats semblent s'intensifier**, et lorsque vous vous entrez ils **s'enfuient se réfugier sous un amoncèlement de planches pourries**.

Une cuve occupe le **milieu de cette salle**, elle est percée et un **liquide verdâtre malodorant** s'est répandu sur le sol.

Les bords de la pièce sont occupés par de **vieilles planches** et d'autres **cuves rouillées**.

Pour passer sans se faire attaquer par les rats, les PJs doivent tous réussir un **jet de Dressage DD10**. Les rats attaquent ceux qui échouent.

Adversaires :

- [1 rat géant infecté](#)
- [3 nuées de rats.](#)

Une fois **2 adversaires (rat géant ou nuée)** tués, les autres s'enfuient.



G/ COULOIR VERS LA CUVE 2

Le sol de ce couloir étroit est couvert de **terre nue** parsemé ça et là de **flaque d'eau et de boue**.

H/ SALLE DES GRICKS

Vous arrivez dans une **salle à la géométrie étrange**, et au **plafond** couvert de ce qui semble être **des bas-reliefs**. Il est supporté par **quatre gros piliers de brique** dont l'aspect **abrupt** tranche avec **la finesse des bas-reliefs**.

Deux [Gricks](#) se dissimulent dans la salle.

- Dissimulation : 1d20 + 2, avec Avantage vs Perception Passive des PJs (F, D : 11 ; R : 12 ; C : 14).

Vous **lâcher des yeux les bas-reliefs un instant** et il vous semble voir **une/des créatures qui rampent vers vous en épousant la forme rugueuse des piliers**.

Les deux gricks combattent à mort.



EXAMINER LES BAS-RELIEFS

Perception DD12

Les bas-reliefs semblent être **un assemblage de plusieurs pièces**, sans doute un **réemploi** d'éléments déjà existant. Ils forment un **tout assez chaotique**. Les scènes de **combats sont nombreuses**.

Histoire DD18

En examinant plus attentivement, vous reconnaissez **des gravures** qui semblent **appartenir à un autre temps**, elles représentent **les armées de l'Empire combattant les Elfes**.

I/ COULOIR DES GRICKS

Le sol de ce couloir étroit est couvert de **terre nue** parsemé ça et là de **flaque d'eau et de boue**.

J/ COULOIR CENTRAL

Vous débouchez dans un **couloir étroit**, au sol **soigneusement pavé**.

En approchant de la zone des charognards :

Vous remarquez à présent de **nombreuses traces de sang** sur le sol, ainsi qu'un amas d'ossement.

De même, l'**odeur des égouts** laisse doucement la place à **une odeur de chair en décomposition et de sang**.

Dans le lointain vous **entendez d'étranges craquement et grincements**.

K/ FONTAINE DES CHAROIGNARDS

Cette salle permet aux charognards des salles L et N de s'abreuver.

Vous arrivez dans une **salle occupée en grande partie par une fontaine et un bassin**. Elle semble contenir une **eau claire**.

Quelques **tonneaux** ont été placés sur le côté.

Le sol est **maculé de traces de sang**.

Face à vous se tiens **une créature de cauchemar**, un immense **vers purulent**. Il dresse sa **petite tête garnie de tentacules** vers vous puis pousse une **sorte de bruit infernal** qui n'évoque qu'un **affaissement malade de chaires putride**.

Ce charognard dérangé loin des carcasses attaque les PJs à vue.

Il attaque en priorité les PJs blessés ou couvert de sang.

EXAMINER LA FONTAINE

La fontaine comporte un **grand bassin d'une profondeur d'environ 30 centimètres**. Il est rempli d'une **eau étonnamment claire**.

Elle est alimentée par un **tuyau fixé au mur**, sans ornement particuliers.

L'eau est buvable et fraîche.

EXAMINER LES TONNEAUX

Les tonneaux **contiennent un liquide transparent à l'odeur un peu acre et légèrement entêtante**.

Vous trouvez également une sorte de **grosse louche en étain** à côté des tonneaux.

Jet d'Arcane DD18

Il s'agit d'un produit destiné à **nettoyer et potabiliser l'eau**. Il doit sans doute être **régulièrement ajouté à l'eau de la fontaine** par quelqu'un.

(Un employé de la [Confrérie des Maîtres](#) vient verser une louche, une fois par semaine).

Bu seul le produit est un poison : **Jet de sauvegarde de Constitution DD15** ou **Empoisonné** pour 1d4 heures

L/ PREMIERE FOSSE AUX CHAROIGNES

Cette salle est **l'une des deux fosses** où les vers charognards **nettoient les restes des carcasses des abattoirs situés à la surface**.

Vous pénétrez dans une **grande salle au plafond** formant une **grande voute** dont vous peinez à voir le haut à la **lueur de vos torches**.

L'entrée de la pièce est **maculée de sang et de restes d'ossements divers**. L'**odeur est presque irrespirable**.

Le centre de la pièce **s'ouvre sur une fosse** entourée d'un parapet de pierres sombre. La fosse offre **une vision infernale**, elle est remplie d'un **amoncellement informe d'ossements** qui grouille de **gros vers** au bouches **tentaculaires**.

Ceux-ci **s'activent sur les carcasses** dans un **concert dissonant de grincement et de claquements**.

De temps à autre des **carcasses fraîches tombent du plafond** et viennent **s'ajouter au charnier**, attirant de **nouveaux vers**.

Il y a **12 charognards** dans cette salle.

Les charognards sont bien nourris et ne s'attaquent donc au PJs que si ceux-ci se trouve à moins de :

- 1,5m d'eux (**Jet de Discrétion réussi DD12**).
- 3m d'eux (**Jet de Discrétion raté**).

Ils attaquent en priorité les PJs blessés ou couvert de sang.



M/ PUIVS VERS LE NIVEAU 3

Cette salle est l'objectif des PJs à ce niveau, il leur faudra descendre dans le puits pour accéder au niveau 3.

Le puits fait **12 m. de profondeur** et permet d'accéder au niveau 3.

Vous arrivez dans un corridor **rempli de vapeur**.

Celle-ci semble **provenir du réseau de tuyaux** qui font le tour de la salle. Ils sont percés de petits trous d'où s'échappe cette **fine fumée**.

Elle est **inodore** mais donne à la pièce une **atmosphère d'étuve** qui rappelle cette des **bains d'Anima**.

Le **couloir mène à une pièce circulaire** où se trouve un **grand puits** qui descend dans les profondeurs.

DESCENDRE AVEC UNE CORDE

C'est la solution la plus simple, encore faut-il avoir emporté une corde.

Un PJ tiens la corde, l'autre descend :

- **Jet de Acrobatie ou Athlétisme DD7** pour celui qui descend.
- **Jet de Athlétisme** DD égal à la constitution du PJ qui descend pour celui qui tient la corde.
- Diviser la constitution par le nombre de PJ retenant la corde.

Attacher la corde

Possibilité d'attacher la corde aux tuyaux.

- Faire un **jet de Dextérité / Outil de Bricolage** pour attacher la corde.
- **Le résultat de ce jet** est utilisé à chaque descente pour voir si **le tuyau casse ou non**.
- A chaque descente faire un jet de Constitution.
- Si le **résultat est supérieur** à la valeur d'attache de la corde. Celle-ci **arrache une section de tuyau**.

Section de tuyau arrachée :

Une section de tuyau se **détache du mur dans un bruit fracassant**. La pièce se **rempli de vapeur** rendant l'atmosphère insupportable. Des fragments **surchauffés de tuyaux volent à travers la pièce**.

- **Tous les PJs** présent font un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12**. aid
- **Echec = 2d6 dégâts de Feu**
- **Réussite = moitié dégâts**

Remonter avec la corde

- **Jet d'Athlétisme DD15**.

DESCENDRE AVEC UNE ECHELLE

C'est la solution la plus sûre, mais elle demande un certain temps de préparation et de bons outils.

Collecter du bois

- Le plus rapide serait **d'utiliser la passerelle** située dans **la salle N**. Elle peut facilement être modifiée pour en faire une échelle.
- Sinon les PJs peuvent collecter du bois en utilisant les tonneaux, caisses et planches situés ailleurs dans cet étage. La collecte prend minimum 2 heures.

Construire une échelle de 12m de haut long.

- Nécessite l'utilisation **d'Outils de Bricolage**.
- Faire un **test d'Outil de Bricolage, DD20**
- **Chaque essai prend 1h**.

DESCENDRE EN SAUTANT (TOMBANT)

C'est *aussi* la solution la plus simple, mais est-ce vraiment une solution.

Une chute entraîne **4d6 points de dégâts contondants**.

N/ SECONDE FOSSE AUX CHAROGNES

Cette salle est **l'une des deux fosses** où les vers charognards **nettoient les restes des carcasses des abattoirs situés à la surface**.

Vous pénétrez dans une **grande salle au plafond** formant une **grande voute** dont vous peinez à voir le haut à la **lueur de vos torches**.

L'entrée de la pièce est **maculée de sang et de restes d'ossements divers**. L'odeur est presque irrespirable.

Le centre de la pièce **s'ouvre sur une fosse** entourée d'un parapet de pierres sombre. La fosse offre une **vision infernale**, elle est remplie **d'un amoncellement informe d'ossements** qui grouille de **gros vers au bouches tentaculaires**.

Ceux-ci **s'activent sur les carcasses dans un concert dissonant de grincement et de claquements**.

De temps à autre des **carcasses fraîches tombent du plafond** et viennent **s'ajouter au charnier, attirant de nouveaux vers.**

Une **passerelle de bois** et un **tuyau surplombe** cette fosse. De l'autre côté de la pièce vous apercevez **une porte de fer rouillée.**

Il y a **7 charognards** dans cette salle.

Les charognards sont bien nourris et ne s'attaquent donc au PJs que si ceux-ci se trouve à moins de :

- 1,5m d'eux (**Jet de Discrétion réussi DD12**).
- 3m d'eux (**Jet de Discrétion raté**).

Ils attaquent en priorité les PJs blessés ou couvert de sang.

TRAVERSER LA PASSERELLE

La passerelle permet à une personne seule de passer sans danger, mais devient dangereuse si on s'y aventure à plus d'une personne à la fois.

- **1 personne** : La passerelle craque mais semble tenir bon.
- **2 personnes** : La passerelle craque et ploie légèrement. **10%** de risque de casse (2-)
- **3 personnes** : La passerelle ploie dangereusement et craque de toute part. **25%** de risques de casse (5-)
- **4 personnes** : La passerelle craque de toute part laissant échapper d'inquiétant bruit de bois brisé. **50%** de risque de casse (10-)

TRAVERSER PAR LE TUYAU

On peut également traverser en rampant / glissant / marchant sur le tuyau.

Faire un test **d'Acrobatie DD15** pour éviter de chuter.

EXAMINER LES CAISSES

Un ensemble de caisses sont situées contre un mur.

Elles contiennent **de petits sacs en tissu**, rempli d'une **fine poudre blanche.**

Cette poudre attire les charognards, c'est un **complément alimentaire** (salé au gout). Elle est utilisée par les employés de la Confrérie des Maîtres pour « manœuvrer » les Charognards.

Un **jet d'Arcane ou de Survie DD15** permet d'identifier la poudre comme **une sorte de sel aromatisé.**

O/ ACCES AU SALOIR

OUVRIRE LA PORTE ROUILLEE

Pour pénétrer dans cette partie des égouts, il faut ouvrir la porte rouillée depuis la salle N.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18.

Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 18 – PV 10**

LE LOCAL DE GARDE

La porte du local est fermée :

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18.

Ouverture en force : Considérer la porte comme **CA 20 – PV 10**

A l'intérieur vous découvrez une table, un empilement de caisse et un coffre.

Contenu du coffre

Le coffre est fermé à clef

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18.

Ouverture en force : Considérer le coffre comme **CA 15 – PV 10**

Il contient **deux jolies dagues, trois anneaux d'argents** portant **une tête de cochon** et un **ensemble de papiers** vraisemblablement très vieux qui tombe en poussière lorsque vous essayer de les prendre.

Il s'agit de vieilles archives de la Confrérie des Maîtres et trois des anneaux des fondateurs de la confrérie.

Les dagues sont joliment ouvragées et leur lame est couverte d'une fine couche d'argent. Prix de vente : 20 po chacune.

Les anneaux ont peu de valeur (1 po chacun) mais seront reconnus par les charcutiers / bouchers (qui risquent de mal le prendre et de vouloir les récupérer...)

Contenu des caisses

Les caisses contiennent un ensemble de crocs de bouchers, une corde de 15 mètres et de vieux tissus.

L'ESCALIER DU SALOIR

Cet escalier permet de remonter à la surface.

Les torches qui y mènent sont **perpétuellement allumées** mais s'éteignent si on les décroche du mur.

Il débouche dans le bâtiment dit **« le saloir »** sur la place des Tueurs.

Ces escaliers semblent **remonter sur une grande distance.**

Les escaliers se poursuivent sur **de nombreuses marches**, et **vous atteignez la surface.**

Vous débouchez dans un **bâtiment rond**, qui semble être une **tour** ou plutôt **une sorte de silos**. Le **plafond est haut** et il y a une **odeur de fumée et de poussière** dans la pièce.

La lumière du jour apparaît à travers une lourde porte de bois. Celle-ci est fermée à clef.

Crochetage DD12.



P/ SALLE INONDEE

Vous arrivez dans une grande salle rectangulaire, celle-ci est envahi par une importante quantité d'eau.

L'eau semble provenir d'une cuve située de l'autre côté de la salle.

L'eau à l'air assez profonde, mais relativement propre.

Les PJs doivent traverser la salle.

Le couloir sud se poursuit vers une autre section d'égout. Il est entièrement inondé.

Au plus profond, les PJs ont de l'eau jusqu'à la taille.

Pour traverser il faut faire un test d'**Athlétisme DD12**. En cas d'échec le personnage tombe à l'eau (il est mouillé).

Il n'y a pas de difficulté supplémentaire dans cette salle, elle sert uniquement de « mise dans l'ambiance ». Elle prépare aussi la rencontre avec les **Gelée Ocre** (qui auront plus de chances d'être prise pour d'innocentes flaques).

Vous pénétrez dans l'eau, celle-ci est froide et légèrement visqueuse. Vos pas lancent des clapotis dont l'écho se répercute longtemps sur les parois des égouts, comme une sorte de doux carillon.

A mesure que vous avancez l'eau devient de plus en plus profonde et vous arrive bientôt à la taille. Elle est fraîche et vous frissonnez.

Q/ SALLE DES GELEES

Cette salle est occupée par deux **Gelées Ogres**.

Elle ne se déplacent pas et attendent qu'on marche dessus pour attaquer. Une fois qu'une gelée est attaquée, l'autre vient l'aider.

Vous arrivez dans une salle encore partiellement inondée. Elle contient deux cuves rouillées et le sol est

couvert de flaques de divers liquides au couleurs douteuses.



R/ COULOIR SUD

Vous avancez dans un couloir étroit, par endroit le plafond semble s'abaisser, vous obligeant à vous baisser un peu pour passer.

S/ SALLE INTERDITE

Cette salle correspond à l'emplacement de la **Tour du Griffon dans le quartier des Argentiers**. Elle correspond aux fondations de la tour, dont les souterrains descendent encore plus bas que ce niveau-ci.

Pour éviter que la tour ne soit attaquée par des voleurs passant par les fondations, celle-ci sont défendues par un **Gardien Animé**.

RENTREZ DANS LA SALLE

Les accès à la salle, depuis la salle A ou le couloir J sont fermés.

La porte est de bonne facture, en acier et semble solide. Elle est fermée par une serrure étonnamment petite, mais qui donne une impression de grande qualité.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 20

Ouverture en force : Considérer la porte comme CA 21 – PV 15

L'ouverture de la porte alerte le gardien animé.

DESCRIPTION

Vous entrez dans une pièce à la géométrie étrange.

La lueur verdâtre des lanternes d'égoutier se répercute sur les murs et laisse voir un ensemble de tuyaux de différentes tailles qui traverse la salle.

Vous entendez un bruit de machinerie mécanique qui semble s'intensifier depuis votre entrée.

LE GARDIEN ANIME

Il attaque et poursuit les personnages tant qu'ils sont dans la Salle S.

Il ne poursuit pas plus loin.

Vous voyez s'avancer vers vous une étrange machine de forme humanoïde mais aux proportions gigantesques. Elle fait près de deux fois la taille d'un homme.

Pourtant, elle se déplace avec une étonnante aisance, se faufilant sans peine à travers l'entrelacs de tuyauteries.

Elle s'avance tranquillement vers vous avec ce qui semble être du calme et de la détermination.





ACTE 3 – EGOUTS NIVEAU 3

Dans ce niveau, les PJs vont devoir **naviguer une barque sur un canal souterrain**, avant de **retrouver la caverne** ou **Come Ceneri est prisonnier d'un Enlaceur**.



A) LE PUIT D'ARRIVEE

Les PJs arrivent dans un puit bordé de salle qui contienne de petites embarcations (elles seront utiles pour descendre le canal). Ils ont à combattre une **gelée ocre**.

Vous arrivez **au fond du puit**, celui-ci **s'ouvre sur une pièce** assez grande éclairée par une **lanterne d'égoutier**.

Au sol, **une flaque d'eau verdâtre** s'est accumulée. Sans doute le résultat de la **condensation de la vapeur** situé à l'étage supérieur.

L'eau **ruisselle tranquillement vers un couloir**. Au loin vous entendez ce qui semble être **le clapotis de l'eau**.

Cette salle donne accès à trois autres **petites salles** ou sont **stockés des barques**.

Depuis cette salle, un **grand couloir** part vers le **Sud**, et vous remarquez aussi **trois grandes portes de bois**. L'une d'entre elle est **entrouverte**. Les deux autres **semblent fermées**.

SALLE A.1

La porte de cette pièce **n'est pas verrouillée** mais elle est **coincée par l'humidité**.

Pour l'ouvrir il faut faire un **test de Force DD20**.

On peut aussi fracasser la porte **CA 15, 15PV**.

Cette pièce est occupée par **deux barques**.

Vous découvrez **deux embarcations en bois**. Des espèces de **barques à fond plat**. Chacune est équipée d'**une paire de rame**.

SALLE A.2

La porte de cette pièce est **entrebâillée**.

En risquant un œil à l'intérieur vous voyez **que la pièce à l'air partiellement inondée**. Une eau sale coule d'ailleurs sous la porte rejoignant le **ruisseau principal** qui s'écoule dans le **grand couloir**.

Une **gelée ocre** attend les PJs à l'intérieur.

A l'intérieur vous découvrez **une cuve rouillée partiellement éventrée** et une **grosse flaque d'eau croupie mêlée de vase**.

La flaque **s'avance vers les PJs** et attaque.

SALLE A.3

La porte de cette pièce **n'est pas verrouillée**.

Cette pièce est occupée par **une barque**.

Vous découvrez **une embarcation en bois**. Une sorte de **barque à fond plat**. Elle est équipée **d'une paire de rame** et à **l'air fonctionnelle**.

COULOIR A.4

Vous pénétrez dans un **grand couloir** au bout duquel vous voyez **la lueur lointaine d'une autre lanterne d'égoutier**.

B) L'EMBARCADERE AUX CROCODILES

Les PJs arrivent à **l'embarcadere** permettant de continuer sur le canal à l'aide **d'une barque**. L'endroit est habité par quelques [crocodiles](#)

Au bout du couloir, **deux portes en bois s'offrent à vous**. **L'une à droite et l'autre à gauche**. Tandis que devant vous **quelques marchent descendent** vers ce qui semble être **une sorte de quai**.



LE QUAÏ DES CROCOS

Si les PJs avancent vers le quai, ils remarquent [deux crocodiles](#) qui lèvent la tête vers eux, et les attaque. L'un vient de la droite, l'autre de la gauche.

Le quai à l'air d'être **une sorte d'embarcadere** sur un espèce de **grand canal sous-terrain**. Quatre **anneaux d'amarrage** sont fixés à de **lourd bloc de pierre**.

Sur la rive opposée vous voyez une **espèce de tuyauterie** qui serpente.

Mais ce qui **retiens votre attention** sur votre rive, ce sont les **deux crocodiles** qui s'avancent lentement mais sûrement vers vous.

COMBAT CONTRE LES CROCODILES

Dès qu'un crocodile est à **moitié de ses points de vie**, il **tentera de fuir** dans l'eau.

Les crocodiles étant individualiste, **ils prennent chacun leur décision uniquement en fonction de leur PV**, pas ceux de l'autre croco.

Deux autres crocodiles sont dans l'eau, mais ils n'attaquent pas.

EMBARQUER SUR LES BARQUES

La mise à l'eau des barques se fait sans difficulté (il faut deux personnages pour porter les barques). Les personnages **peuvent monter dans la barque sans autre complication**.

Une barque peut contenir 2 à 3 personnes.

C'est au moment où il s'éloigne de la rive que les crocos attaquent.

Vous poussez l'embarcation pour **vous éloigner de la rive**, et c'est le moment que les crocodiles choisissent pour **essayer de renverser votre embarcation**.

- **Chaque croco fait une attaque** sur une barque.
- **Il considère ensuite que cela ne vaut pas les efforts et abandonne**.
- La barque à une CA de 10, 30PV.
- Si une barque est touchée, les occupants doivent faire **un jet de sauvegarde de dextérité DD** égal à **l'attaque du crocodile** pour ne pas chuter à l'eau.

Une fois les PJs à l'eau **les crocodiles attaquent avec avantage**, et **les PJs avec désavantage** (sauf dague, javeline, épée courte, lance ou trident).

Ils tentent **d'agripper la cible et de l'emmener au fond**.

Une fois au fond de l'eau **les autres crocos essayent de manger un morceau** pendant que le premier tiens la victime entravée.

Une créature peut retenir **sa respiration** pendant un **nombre de minutes** égal à **1 + son modificateur de Constitution (minimum 30 secondes)**.

TRAVERSER SUR L'AUTRE RIVE GRACE AU GROS TUYAU

Ça ne sert à rien et c'est dangereux, donc l'un des PJs insistera sans doute pour le faire.

Le tuyau **est froid, légèrement humide et glissant**, mais il à **l'air solide**.

Faire un jet **d'Acrobatie DD18** pour ne pas tomber à l'eau.

Une fois à l'eau, **les crocos attaquent**.

SALLE B.1

La porte de cette pièce n'est pas verrouillée.

Vous entrez dans une **grande pièce** dont le **plafond est soutenu par quatre piliers**.

La pièce est vide, mais **deux fenêtres donnent sur le quai**.

SALLE B.2

La porte de cette pièce n'est pas verrouillée.

Vous entrez dans une **petite pièce**, au centre de la pièce se trouve une **grande table**, et sur les côtés un **ensemble de caisses**.

Une **petite fenêtre donne sur le quai**. Sur le mur en face, se trouve une **porte en bois**.

Les **caisses sont vides**, leur bois est à moitié pourri par l'humidité.

SALLE B.3

La porte de cette pièce **n'est pas verrouillée** mais elle est **coincée par l'humidité**.

Pour l'ouvrir il faut faire un **test de Force DD20**.

On peut aussi fracasser la porte **CA 15, 15PV**.

Au moment où la porte s'ouvre enfin, vous êtes **attaqué par une nuée de chauvesouris** qui s'envole de la pièce.

Le combat contre **la nuée de chauvesouris** ne dure que **2 rounds**, après quoi les chauvesouris restantes se dispersent.

La pièce contient **des étagères en bois, un coffre et quatre caisses de bois**. Dans un coin vous remarquez également la présence d'une **javeline**.

La javeline est une **javeline de Foudre**.

Il s'agit d'une javeline **qui a l'air assez ordinaire**, mais elle est faite dans un **métal étrangement léger** et légèrement **bleuté**. Elle à l'air en **bon état** et a dû être **oublié là par son ancien propriétaire**.

En observant la pointe avec attention vous remarquez qu'une série de lettre y est gravé : **L.A.M.P.S.I.**

Lorsque vous prononcez « **LAMPSI** » la javeline devient étrangement **chaude** et sa pointe **émet un léger grésillement**. Quelques secondes après, **elle reprend son aspect ordinaire**.

L'étagère et les caisses sont vides.

Le **coffre** est verrouillé.

Crochetage de la porte : Outils de voleur DD 18.

Ouverture en force : Considérer le coffre comme **CA 15 – PV 10**

Le coffre contient :

- **De vieux livres qui tombent en poussière.**
- **Un jeu de carte, un gobelet et des dés.** Le tout dans un état de décomposition avancé.
- **Une flute en bois étrangement bien conservée**, elle est ornée de motifs représentant des rats qui dansent.

Il s'agit d'une **flute des égouts**.



C) LE BROYEUR

Les PJs arrivent dans **une salle ou deux rouleaux broyeurs** se chargent d'éliminer d'éventuels déchets situés dans le canal. Ils doivent **trouver une combinaison codée** pour ouvrir et **passer avec leurs bateaux**.

TRAJET JUSQU'AU BROYEUR

Le trajet jusqu'à cette salle se fait sans incident notable, les crocodiles suivent de loin le trajet des barques, mais n'attaquent pas.

Vos barques **s'avancent doucement sur l'eau du canal**, laissant un **léger sillage** dans l'eau et **lançant des clapotis** qui résonne sur **les parois des égouts**.

La lumière de votre **lanterne lance des reflets sur l'eau** et vous **découvrez peu à peu** l'étendue de ce canal souterrain.

Vous passez un **premier coude** et le **tunnel se poursuit**, il semble faire une taille vraiment considérable. Autour de vous **tout semble paisible**, mais vous distinguez toujours parfois **le mouvement d'un crocodile**, ou d'une **autre bête sous l'eau**.

LA SALLE DU BROYEUR

Pour passer cette salle, il faudra résoudre une énigme dans la salle de commande. Celle-ci permettra d'écarter les deux rouleaux du broyeur et de passer avec la barque.

Vous arrivez à présent dans **une section du canal qui s'élargit**. Mais face à vous se trouve un **énorme rouleau d'acier, hérissé de piques**.

En approchant vous remarquez qu'un **second rouleau** assez similaire **tourne en sens inverse sous la surface** de l'eau.

Ceux-ci **tournent lentement** mais ne laissent aucun doute sur **le sort qui serait réservé à vos barques** si elles s'approchaient trop près.

Dans cette salle les parois du canal se sont élargies. **A droite**, il semble que vous pouvez **accoster** avec au moins une barque, et vous **remarquez une porte d'acier** situé en haut de quelques marches.

A gauche, un **tuyau déverse** une **eau sale** dans les égouts et un peu plus loin un **ensemble de tuyaux** est relié à la **machinerie qui actionne le broyeur**.

Lorsque les rouleaux s'écartent :

La **machinerie se met en marche** et vous voyez **les deux rouleaux s'écarter lentement**. L'un **s'enfonce dans l'eau** tandis que l'autre **remonte légèrement dans le plafond**.

Une **lanterne d'égoutier éclaire la suite du canal**. Celui-ci se **rétrécit à nouveau** et **oblique légèrement vers le nord**.

LA SALLE DE COMMANDE

Les portes de cette salle ne sont pas verrouillées.

Vous entrez dans **une petite pièce** qui est occupée principalement par une **énorme machinerie technomagique**.

Celle-ci est garni de toute sorte de **tuyauterie, valves, réservoirs et robinetterie**, ainsi que ce qui semble être un **panneau de commande** garni de motifs ésotériques.

Le panneau de commande **dispose de trois boutons** à tourner, et **un bouton à pousser**.

Une **sorte d'écran** est situé au-dessus des **boutons à tourner**.

Il faut **aligner la bonne combinaison de symboles** sur cet écran en **tournant les boutons**, avant d'appuyer sur le **bouton poussoir** pour exécuter la commande.

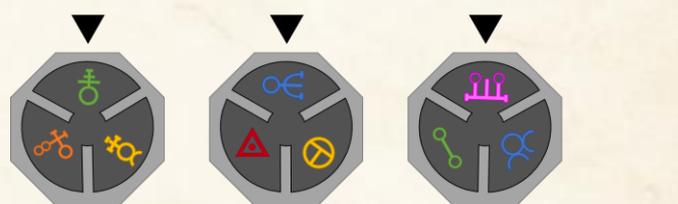
- Les symboles sur les boutons ont peu d'importance, on peut travailler uniquement avec les couleurs.
- Les boutons ne tournent que vers la droite.
- Il faut valider la combinaison avec le bouton poussoir.
- Les symboles sur l'écran peuvent prendre deux valeurs : **Haut** et **Bas** (selon la pointe du

symbole). Il faut **4 Haut pour ouvrir**, et **4 Bas pour refermer**.

- **Certaines combinaisons** entraînent une **mal fonction** de la machinerie qui crée un **Méphite** (**Poussière**, **Magma**, **Fumée** ou **Vapeur**) qui attaque les joueurs.

La table ci-dessous présente les différents effets :

Boutons			Ecrans				Effet
1	2	3	1	2	3	4	
0	0	0	up	down	down	down	Aucun
0	0	1	up	down	down	up	Aucun
0	0	2	up	down	up	down	Aucun
0	1	0	up	down	up	down	Aucun
0	1	1	up	down	up	up	Aucun
0	1	2	up	up	down	down	Aucun
0	2	0	up	up	down	down	Aucun
0	2	1	up	up	down	up	M. Poussière
0	2	2	up	up	up	down	Aucun
1	0	0	up	up	down	down	Aucun
1	0	1	up	up	down	up	M. Magma
1	0	2	up	up	up	down	Aucun
1	1	0	up	up	up	down	Aucun
1	1	1	up	up	up	up	Ouverture
1	1	2	down	down	down	down	Fermeture
1	2	0	down	down	down	down	Fermeture
1	2	1	down	down	down	up	M. Fumée
1	2	2	down	down	up	down	Aucun
2	0	0	down	down	down	down	Fermeture
2	0	1	down	down	down	up	M. Vapeur
2	0	2	down	down	up	down	Aucun
2	1	0	down	down	up	down	Aucun
2	1	1	down	down	up	up	Aucun
2	1	2	down	up	down	down	Aucun
2	2	0	down	up	down	down	Aucun
2	2	1	down	up	down	up	Aucun
2	2	2	down	up	up	down	Aucun



DESCRIPTION DES EFFETS

Apparition du méphite de poussière (**vert**, **rouge**, **vert**)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**... puis soudain se gripper dans un grand « Clonk ! ».

Un **nuage de poussière** surgit de **l'un des tuyaux** et **envahi la pièce**. Il se rassemble et se **matérialise en une petite créature** aux contours mal définis mais résolument hostile !

Apparition du méphite de magma (orange, bleu, vert)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**, quelques **lumières s'activent** et la machine semble **chauffer**...

Mais la **chaleur devient vite intenable** dans la pièce et un **petit robinet** situé en bas de la machine laisse **s'écouler une flaque d'un liquide rouge, visqueux et brulant**.

Celui-ci se **rassemble** et prend la **forme d'une petite créature** au regard malveillant et à la **peau incandescente**.

Apparition du méphite de fumée (orange, rouge, vert)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**, la machine se met à **chauffer** et à **fumer**.

Mais la **fumée s'épaissit**, devient **noir et charbonneuse** et elle envahit bientôt toute la pièce. Elle se **concentre en un petit être humanoïde fait de cendres fumantes**. Il vous regarde avec un **air contrarié**.

Apparition du méphite de vapeur (jaune, bleu, vert)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**, la machine se met à **chauffer** et à **siffler**.

Soudain **l'un des tuyaux** situés sur le **côté de la machine** devient **tout rouge** et se met à **émettre une vapeur brulante**.

Celle-ci **envahit toute la pièce** avant de se **condenser en une créature faite de fumée**, elle émet un **sifflement moqueur** et **s'attaque à vous**.

Ouverture (orange, jaune, vert)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**, la machine se met à **chauffer**, les **lumières s'activent**, la machine se met à **chauffer**, à **fumer** et à **siffler**.

Puis soudain **un certain calme revient** dans la pièce et vous entendez **dans un grand bruit mécanique** que les **rouleaux du broyeur commencent à bouger**.

Le broyeur s'ouvre !

Fermeture (orange, jaune, bleu | orange, rouge, rose | jaune, bleu, rose)

La **machinerie se met en marche**, vous entendez les **rouages de la machinerie s'activer**, la machine se met à **chauffer**, les **lumières s'activent**, la machine se met à **chauffer**, à **fumer** et à **siffler**.

Puis soudain **un certain calme revient** dans la pièce et vous entendez **dans un grand bruit mécanique** que les **rouleaux du broyeur commencent à bouger**.

Mais ceux-ci ne font que se refermer légèrement avant de revenir à leur position initiale.

LE SECRET DE L'ENIGME

Le puzzle est basé sur un **codage ternaire / binaire**.

- On peut obtenir une valeur en calculant : **(Bouton1 x 4 + Bouton2 x 2 + Bouton3 x 1)**
- La **valeur souhaitée est 7**, qui ne s'obtient que par **1x4+1*2+1*1**.
- L'écran affiche cette **valeur en binaire**, mais avec une **inversion sur le premier bit** (pour le premier écran UP=0, pour les autres UP=1).

Il est **extrêmement probable que les PJs ne déchiffrent pas le puzzle**, mais ils peuvent s'amuser et **tester les 27 combinaisons un peu au hasard**.

AIDER LES JOUEURS

On peut autoriser les joueurs à faire quelques jets **d'Investigation** pour les mettre sur la voie.

LE MUR OPPOSE

De ce côté-ci, la **rive est étroite** et **permet à peine d'accoster**.

Accoster sur le mur opposé peut permettre à un personnage de **se faufiler le long de la machinerie**. Il **pourra passer de l'autre côté**, mais ne pourra pas continuer bien loin.

Vous remarquez que **les rouleaux sont montés sur de gros axes d'aciers** qui sont **reliés au mur**. Il doit être possible de **se glisser de l'autre côté** en se contorsionnant un peu.

Jet d'Acrobatie DD18 pour passer de l'autre côté.

Echec en dessous de 10 : le PJs tombe à l'eau et se fait attaquer par un **crocodile**.

D) LE CRABE PECHEUR

Les PJs arrivent à **un coude du canal** qui est occupé par **un crabe pêcheur**. Celui-ci attaque les PJs. Une **jolie fontaine** est là pour détourner leur attention.

LA FONTAINE

En arrivant vers le virage du Crabe Pêcheur, les PJs rencontrent une fontaine souterraine.

UNE SILHOUETTE AU LOIN

Vous avancez dans le canal et **voyez apparaitre au loin une silhouette humaine gigantesque figée dans la pierre**. Le **son d'une source d'eau** coulant doucement se

répand à mesure que vous approchez de **ce qui semble être une grande fontaine souterraine.**

Description de la statue :

La statue est **placée sur un piédestal** et **représente une femme versant de l'eau** dans le canal à l'aide **d'une espèce d'amphore.**

Elle est faite **de pierre blanchâtre** et a des **yeux en pierre rouge.** Une **plaque en or** est posée sur le piédestal mais vous n'arrivez pas à lire l'inscription.

LA PIÈCE DE LA FONTAINE

La pièce dans laquelle vous pénétrez semble former une **sorte de grand virage.**

Le canal s'élargit et vous permet à nouveau **d'accoster,** même si ce **quai à l'air assez précaire.**

Une section du mur en face de la fontaine semble s'être **affaissé et effondré**

Faire un **jet de Discrétion** pour le **Crabe Pêcheur :**

- **Dissimulation :** 1d20 + 5, avec **Avantage** vs **Perception Passive** des PJs (F, D : 11 ; R : 12 ; C : 14).

Si raté :

Il vous semble entendre **les mouvements d'une créature** par-delà le mur éboulé.

INSPECTER LA FONTAINE

On peut examiner la fontaine **en accostant à son côté :**

La fontaine est **faite de marbre avec des yeux en grenat sertis d'or.** Elle représente **une femme à l'allure hautaine et froide** versant **calmement de l'eau.** Elle porte une **couronne de pierre plus sombre,** à l'allure assez brutale, presque déchiqueté. L'amphore est **ornée de décors sylvestres traversés par une rivière qui serpente.**

Jet d'Histoire DD15 : il s'agit d'une allégorie de la Rustintel (la rivière, la couronne représentant les montagnes noires).

La plaque en or indique :

« Don perpétuel de la guilde des fontainiers d'Anima »
« Troublez-l'eau, vous y voyez-vous ? »

Il s'agit simplement d'une devise des fontainiers d'Anima. Mais les PJs sont libre de l'interpréter comme ils veulent.

Piller la statue

Il est possible de voler les plaques en or (**chacune correspond à 5po d'Or** qu'il faudra faire fondre pour masquer leurs origines).

On peut également **arracher les grenats** qui servent d'yeux à la statue.

- Faire un **jet d'Acrobatie DD13** pour escalader la statue (échec = à l'eau)
- Attaquer la statue : **AC15, 5PV** pour sortir les deux grenats.
- Faire un jet **d'Acrobatie DD10** pour sortir les grenats sans les faire tomber à l'eau.

Chaque pierre vaut 100po.

L'ATTAQUE DU CRABE

UN CRABE DANS LES TENEBRES

Le crabe attaque en envoyant son filament adhésif sur un des PJs.

Soudain, vous **entendez un claquement bref,** et vous voyez une sorte **de câble gluant** apparaître entre X (PJ ciblé) **et le trou dans la paroi** en face de la fontaine.

Il cible le PJ le plus avancé.

Tu te retrouves **englué dans une sorte de gros filament collant** et tu le sens qui commence à **tirer pour t'emporter.** En regardant vers l'origine du fil, tu vois **quatre petits yeux rouges** qui te regardes.



Se détacher : **Acrobatie** ou **Athlétisme DD13** avec **désavantage.**

Trancher le filament : **CA15, 5PV** arme qui échoue reste collée, **Force DD13** pour la libérer.

Au tour suivant, le PJ est entraîné dans l'antre du Crabe.

Le filament **se tend soudainement** et une **force brutale** t'attire violemment vers le mur.

Tu passes **au-dessus du canal** et te retrouve **nez à nez avec une grande créature** en forme de **crabe blanc**. Elle tend vers toi ses pinces et s'apprête à te **trancher la tête**.

Tu **constates avec horreur** qu'elle est **entouré d'ossements** qui **grouillent littéralement** de **petits crabes blancs** qui s'approchent de toi avidement.

MAMAN CRABE ET SES PETITS

Une fois dans l'antre du Crabe, le PJ est attaqué **non seulement par le crabe, mais aussi par ses petits**.

Pour les petits crabes, utiliser le profil d'une **Nuée de Serpents Venimeux** (*les petits crabes mordent et essaye de dévorer avidement leur victime, leur bave n'étant pas encore « mature » elle ne colle pas, mais est considéré comme du poison*).

CRABE GRILLE

Le sang de crabe pêcheur est inflammable.

Si le crabe-pêcheur tombe à la moitié de ses points de vie ou moins, il gagne **la vulnérabilité aux dégâts de feu**.

- Une **attaque au corps à corps** avec une **torche enflammée** inflige 1 point de dégât de feu.
- Un **flacon d'huile enflammée** inflige **5 dégâts de feu**.

Si le crabe **meurt sans avoir été brûlé**, il est possible de récupérer **son sang**.

- Faire un **jet d'Arcane ou de Survie, DD12** pour récupérer **une fiole de sang** de crabe pêcheur.

Le sang de la bête est **bleu et visqueux**, lorsqu'on secoue **la fiole elle s'échauffe légèrement**.

Considérer la fiole comme **une fiole d'huile**. Mais celle-ci peut être **vendu à l'Ecole de Technomagie d'Anima** pour **une valeur de 100po**.

FOUILLER LES DECOMBRES

Les décombres contiennent des **restes d'ossements divers**, des **déjections de crabe**, et des **objets brisés**. Vous y reconnaissez des **pièces d'armures et armes inutilisables**. Toutes encore **engluée dans des restes de filament**. Parmi tout ce débarras, seul **un casque de bronze semble encore en état**.

Le casque est un **Casque du Provocator**.

Il s'agit d'un **lourd casque de bronze** qui couvre **intégralement la tête**. Seule **deux petites grilles** situées au niveau des **yeux** permettent de voir.

A l'intérieur il y a un sous-casque en cuir, encore en bon état et on trouve une inscription gravée dans le bronze du casque : « **Mubaraza** ».



Le casque est un **casque de combattant des arènes de combat d'Al'Shriab. (Jet d'Histoire DD15)**

L'inscription est en **Shriabi** (langue d'Al'Shriab) et signifie « **Duel** ». Elle permet de déclencher **le pouvoir magique** du casque qui contraint un adversaire à engager un duel d'honneur (basé sur le sort **Duel Forcé**) :

- Le mot est **prononcé à voix haute** en ciblant une créature.
- Celle-ci doit faire un **Jet de Sauvegarde de Sagesse DD13**.
- En cas d'échec **la créature a un désavantage** à ses jets d'attaque effectués **contre d'autres créatures que vous**
- Elle doit effectuer un **jet de sauvegarde de Sagesse** à chaque fois qu'elle essaye de s'éloigner à plus de **9 mètres de vous** ; si elle réussit son jet de sauvegarde, le sort ne restreint pas son mouvement pour ce tour.
- L'effet dure **1 minute** et requiert **la concentration**. (Subir des dégâts => JdS CON DD10 ou la moitié des dégâts si supérieur à 10)
- L'effet se termine aussi si **vous attaquez une autre créature**, si vous **lancez un sort** qui cible une autre créature hostile que la cible, si une **créature qui vous est alliée inflige des dégâts à la cible** ou **lance un sort sur la cible** qui lui est nuisible, ou si **vous terminez votre tour à plus de 9 mètres de la cible**.

E) LA CHUTE

Cette salle est pensée pour être **une salle de repos** pour les PJs avant de continuer la suite de l'aventure.

Pour descendre la chute d'eau, ils doivent tout de même **trouver une solution** pour faire **descendre** leurs bateaux **sans les perdre ou les briser**.

S'ils sont en forme on peut pimenter la rencontre avec **1 à 4 ombres anciennes** qui les attaquent pendant leur repos. Si les PJs sont trop abimés après la rencontre avec le crabe, on peut leur épargner ce passage.

SALLE DE LA CHUTE

L'APPROCHE DE LA CHUTE

Le canal repart vers le sud, après quelques mètres vous voyez la lueur d'une lanterne d'égoutier au loin.

A mesure que vous avancez vous entendez un bruit d'eau coulant qui s'accroît.

Il semble qu'il y a un décrochage dans le canal et une sorte de petite chute d'eau devant vous.

Les PJs peuvent accoster pour descendre ou se lancer directement dans la chute.

Vous arrivez dans une salle avec un quai qui permet d'aborder et d'attacher un bateau. Devant vous le canal fait une descente d'environ 5m de long avec une pente 45°

Sur le quai, des marches permettent de descendre.

Vous remarquez aussi deux portes, l'une en haut et l'autre en bas de l'escalier, ainsi que deux espèces de petites fenêtres.

PASSER LA CHUTE

Il y a plusieurs options pour descendre la chute d'eau : en étant dans le bateau, en faisant descendre le bateau seul ou en portant le bateau.

DESCENDRE SUR LE BATEAU

La barque s'avance doucement au-dessus de la chute, semble hésiter un moment, puis bascule d'un coup et descend la pente. L'arrivée lance une grande gerbe d'eau et fait tanguer le bateau dans tous les sens.

- Faire un jet d'Acrobatie DD15 pour ne pas tomber à l'eau, pour chaque occupant du bateau.
- Si l'un d'eux fait 5 ou moins, le bateau se renverse et tous les occupants tombent.
- Sur un 1 naturel, le bateau risque de se casser, lancer 1d20.

Risque de casse du bateau (occupé) :

1	Bateau cassé, irréparable, occupant subissent 2d6 dégâts contondants.
2 - 5	Bateau cassé, irréparable.
6 - 10	Bateau cassé, réparable
11 - 20	Bateau sain et sauf.

Réparer le bateau :

- Demande des outils de bricoleur, DD12
- Prend 1 heure en utilisant le bois disponible dans les salles E1-E4

Une fois à l'eau les PJs sont attaqués par un crocodile

FAIRE DESCENDRE LE BATEAU, SANS OCCUPANTS

Penser à accrocher le bateau à une corde, sinon il descend le canal et part se perdre un peu plus loin.

Risque de casse de bateau vide :

1	Bateau cassé, irréparable
2 - 6	Bateau cassé, réparable
7 - 9	Bateau sain et sauf, corde cassée
10 - 20	Bateau sain et sauf

PORTER LE BATEAU

Risque de faire tomber le bateau à l'eau en passant par les escaliers :

Le passage par les escaliers est étroit et on risque de faire chuter le bateau à l'eau. Il faut 2 personnes pour porter le bateau.

- Faire un jet d'Athlétisme DD10 pour ne pas faire tomber le bateau, pour chaque porteur.
- Si le bateau tombe, les deux porteurs doivent faire un Jet de Sauvegarde de Dextérité DD13 ou tomber à l'eau.
- Sur un 1 naturel au jet d'Athlétisme, le bateau risque de se casser en tombant, lancer 1d20.

1	Bateau cassé, irréparable
2 - 6	Bateau cassé, réparable
7 - 20	Bateau sain et sauf

En passant par les salles E1-E4, pas de risque de tomber à l'eau (mais toujours un tout petit risque de casser le bateau).

SALLE E1

La porte de cette salle n'est pas fermée.

Vous poussez la porte et elle s'ouvre sur quelques marches qui descendent dans une petite salle. La pièce est vide à l'exception de trois vieilles caisses en bois et une porte.

Les caisses sont vides.

SALLE E2

La porte de cette salle n'est pas fermée.

L'entrée de la salle se fait en descendant quelques marches. Une petite meurtrière laisse entrer un peu de la lumière de la lanterne d'égoutier. Le sol de la salle est fracturé laissant apparaître un trou béant, vaguement comblé par quelques planches de bois. Dans la salle vous voyez 2 étagères poussiéreuses et quelques caisses en bois.

EXAMINER LE TROU

Le sol semble avoir été **fracassé par un objet lourd**, vous ne **voyez pas le fond du trou**, il semble plongé dans des **ténèbres impénétrables**.

Le trou fait seulement **1,5m de profondeur**, mais est plongé **dans des ténèbres magiques** (*parce que, pourquoi pas ?*).

CORSER LA PARTIE

Si les PJs sont en forme on peut leur rajouter une rencontre avec des **ombres anciennes**. Celles-ci sortent une par une du trou (**1 par round, 4 au maximum**) :

Il vous semble percevoir **un air froid qui a soudain envahie la pièce**. Vous **frissonnez** comme si la température, pourtant **si stable dans les égouts** était descendue de **plusieurs degrés**.

Soudain **l'ombre venant du trou** semble **s'étirer et grandir** et vous voyez **une forme humanoïde entièrement constituée d'ombre**, s'extraire lentement du trou et se diriger lentement vers vous.

Seconde ombre :

Alors que vous êtes **engagés en combat** contre cette ombre maléfique, vous voyez à nouveau une **ombre s'extraire du trou** et **s'avancer vers vous**.



EXAMINER LES CAISSES ET ETAGERES

Les étagères sont pleines de poussières.

Toutes les **caisses sont vides**, à l'exception **d'une d'elle qui semble remplie de paille**.

Perception DD13

En fouillant dans la paille vous trouvez **3 petites bouteilles** en verre.

Elles sont remplies d'un **liquide rouge clair**, qui se met à **luire lorsqu'il est agité** ([potion de soin](#) 2d4+2).

Faire **un jet d'Arcane DD10** pour les identifier si les joueurs ont déjà bu des potions de soins.

SALLE E3

Vous **descendez les quelques marches** qui mènent à cette salle, La pièce est occupée par **une table en bois**, un **tas de planche** et **2 étagères**.

Une petite meurtrière permet de voir la cascade.

Le tas de bois sert de litière à une nuée de rats. Ils attaquent **s'ils sont dérangés** ou si les **PJs dorment dans cette pièce** sans monter la garde.

Les étagères sont vides, la table est ordinaire.

SALLE E4

Cette salle est **occupée par deux grosse cuves en ferrailles** ainsi qu'un **ensemble de tuyaux** qui fuient légèrement. La pièce est **humide** et on y **entend en permanence le cliquetis des gouttes d'eau**.

Rien de particulier.

F) UN COIN TRANQUILLE

Vous **remontez dans les barques** et vous **éloignez de la cascade**, poussez par **le courant de l'eau**. Celui-ci vous conduit à un **nouveau virage**.

A cet endroit une **sorte de petit quai** a été aménagé, mais **vous ne voyez pas à quoi il peut mener**.

Sur le bord opposé, **un tunnel** semble amener de l'eau dans le canal principal, mais il est **fermé par une grille de fer**.

Il n'y a rien ici.

Le canal reprend en direction du Nord Est, et arrive à présent à un **nouveau virage**.

Après avoir passé le virage, vous entendez **un bruit de plus en plus présent de machineries**. Au loin vous **apercevez la lumière d'une lanterne d'égoutier**.

G) LE DEBARCADERE DES TECHNOMAGES

Les PJs arrivent enfin au débarcadère de la salle des pompes. Ils vont pouvoir quitter le canal et reprendre le chemin à pied. Dans cette salle les PJs rencontrent des **Méphites Vaporeux apprivoisés** occupés à entretenir les machines. Ils peuvent aussi tomber face à une mimique déguisée en coffre.

LE DEBARCADERE

Vous arrivez à un nouveau virage du canal. Celui-ci s'élargit et un quai apparaît sur votre droite. Une barque, qui semble assez similaire à la vôtre est amarrée au bout du quai.

Plusieurs gros tuyaux déversent différents liquides dans l'égout, dans un mélange d'odeur assez nauséeux.

Le bruit des machineries technomagiques est maintenant omniprésent et vous apercevez des lumières scintillantes au-delà du quai.

Après ce débarcadère, le canal semble continuer vers le nord-est. Vous voyez de la lumière qui provient du bout de ce couloir.

G1 : LA SALLE DES POMPES

DESCRIPTION DE LA SALLE

Vous entrez dans une grande salle occupée par une série de machines technomagiques qui semble être des sortent de pompes.

Elles semblent toutes conçues sur le même modèle et sont reliée au plafond par plusieurs tuyaux. Elles possèdent chacune une petite cheminée qui laisse s'échappée une fumée assez claire, mais à l'odeur un peu acre.

Plusieurs roues tournent en rythme sans que vous compreniez vraiment ce qu'elles entraînent. Parfois l'une des machines émet des bruits saccadés et laisse s'échapper une gerbe d'étincelles.

L'atmosphère de la pièce est lourde d'une chaleur humide et envahie de bruits mécaniques.

Rencontre avec les méphites :

Autour des machines vous voyez de petits êtres vaporeux qui s'agitent et passe d'une machine à l'autre. Ils semblent faits de vapeur et disparaissent parfois d'un endroit pour réapparaître à un autre.

Vous ne comprenez pas vraiment ce qu'ils font mais ils semblent s'occuper des machines, ou au moins les surveiller.

Lorsqu'ils vous voient ils vous regardent un petit instant, puis retourne à leur occupation sur les machines.

INTERAGIR AVEC LES MEPHITES VAPOREUX

Les méphites ne répondent pas et ne s'occupe pas des PJs sauf si ceux-ci touchent aux pompes.

Dans ce cas [les 4 méphites attaquent](#).

Lorsqu'ils attaquent, [Quatre Magmatiques](#) sortent des machines et se joignent au combat.

Les méphites se tournent soudain vers vous et poussent un long sifflement désapprobateur. Ils vous attaquent !

Au même moment, une porte s'ouvre sur certaines des chaudières technomagique et de petit être constitués de charbons ardents en sortent. Ils déploient leurs bras, comme s'ils s'étaient après un long sommeil et une gerbe de flamme et d'étincelles sort de leurs poings.

Si les méphites sont tués, ils réapparaissent quelques minutes plus tard sous forme de vapeur sortant d'un tuyau. Ils reprennent leur travail sans se soucier des PJs.



G2 : LA SALLE DE CONTROLE

Ce réduit sert de salle de contrôle pour la salle des pompes.

Cette petite pièce est occupée de toute sorte de machines technomagiques et de leviers de commande. Un des petits être vaporeux semble occupé à les surveiller.

[Les méphites](#) attaque si un PJ entre dan la pièce.

La petite créature se met à pousser de petits cris qui ressemblent aux sifflets d'une machine à vapeur et il attaque.

Une **caisse** remplie de **catalyseurs technomagiques** se trouve dans la pièce.

La caisse contient un ensemble de flacons et de pierres que vous peinez à identifier. Il doit s'agir de catalyseurs technomagiques.

Les PJs peuvent emporter un lot et tenter de le revendre. Valeur : 50po. Seul un technomage sera intéressé, il faudra trouver une explication sur leur provenance...

G3 : LA SALLE DU COFFRE

Cette pièce est un leurre, placé là par les technomages destiné à protéger la salle des pompes. Elle présente un coffre piégé a d'éventuels aventuriers, afin que ceux-ci laissent la salle des pompes tranquille. Les deux premières marches menant au coffre sont piégées, la troisième déclenche un combat contre une [mimique](#) et un [cube gélatineux](#).



DESCRIPTION DE LA PIÈCE

Toute la pièce est baignée dans la lumière chaude de trois torches qui semble brûler sans se consumer.

Le centre de la pièce est occupé par un piédestal de trois marches sur lesquels repose un coffre de bois richement décoré.

PREMIÈRE MARCHÉ PIÉGÉE

Il s'agit d'un piège à fléchette, basé sur une plaque de pression situé dans la marche. Marcher sur cette marche déclenche un tir de fléchette empoisonnée depuis le mur sud.

Au moment où tu poses ton pied sur la marche, tu entends un cliquetis métallique et une fléchette part du mur pour venir te frapper au niveau de la poitrine.

- Faire un **Jet de Sauvegarde de Dextérité** pour éviter la fléchette, DD15.

- En cas d'échec, la fléchette inflige **1 point de dégât** et inocule un poison soporifique.
- Faire un **Jet de Sauvegarde de Constitution DD16** ou tomber dans un **sommeil magique** pour **1d4 heures**.

Le piège peut être détecté avec un **jet de Perception DD13** sur les marches ou sur le mur Sud.

Les meilleures façons de l'éviter sont soit de **sauter sur la marche du dessus** (*ce qui peut poser d'autres problèmes*), ou de **monter sur la marche en se baissant** pour éviter la fléchette.

SECONDE MARCHÉ

Lorsqu'on marche sur cette marche, des pieux sortent du sol et viennent empaler le pied du malheureux.

Tu poses ton pied sur la **seconde marche**, et un ensemble de **pieux sortent du sol**, te perforant cruellement le pied.

Le piège inflige **2d10 dégâts perforants**.

Il se déclenche en exerçant une **pression de 10 kg** sur la dalle.

Le piège peut être détecté avec un **jet de Perception DD18** sur les marches

Les PJs peuvent l'éviter en **sautant sur la marche supérieure** ou en **faisant sortir les piques avant de mettre leur pied dessus**.

TROISIÈME MARCHÉ

Lorsqu'on atteint la troisième marche, La [mimique](#) attaque.

Tu t'avances vers le coffre. Celui-ci est vraiment **splendide**, il est fait d'un **bois sombre vernis**, réhaussé de **marqueterie en bois clair**. Il est protégé par des **renforts en bronze joliment patiné** et possède **trois serrures d'or**.

Tu t'approches pour l'**examiner plus attentivement**, et le coffre **s'ouvre de lui-même**. L'intérieur semble couvert d'un **velours rouge**, qui se met **imperceptiblement à changer vers le violet**.

Et bientôt **tous le coffre se déforme**, deux rangées de **dents apparaissent** et une espèce de **langue violette s'avance vers toi en claquant**.

Au même moment, un [cube gélatineux](#) tombe du **plafond** à l'entrée de la pièce.

Au même instant vous voyez apparaître une sorte de **gelée visqueuse au plafond de la salle**, au niveau de l'entrée. Celle-ci semble couler du **plafond**. Elle progresse **lentement jusqu'à faire 5cm d'épaisseur**. Elle **s'arrête** alors, **rebondit** et c'est soudain tout un [cube gélatineux](#) qui tombe du **plafond**.

Les PJs présent à l'endroit où se matérialise le cube ont droit à un **Jet de Sauvegarde de Dextérité DD12** pour

éviter sa chute et se précipiter dans un emplacement libre à côté.

Le cube pourchasse les PJs.



G4 : LA SALLE DES CUVES

Une arrière-salle sans danger.

Cette salle contient 4 cuves métalliques et un ensemble de tuyauterie. L'une des cuves a fui et laissé une trace d'un liquide jaunâtre au sol.

La tâche jaunâtre peut être confondue avec une Gelée Ocre, mais c'est une flaque inoffensive.

H) SORTIE DES EGOUTS

Ce couloir mène à la sortie du canal qui débouche dans le quartier de la Tannerie. Mais la sortie est bloquée par une série de rouleaux acérés de piques.

A mesure que vous avancez dans ce couloir, la lumière devient de plus en plus vive, et vous voyez bientôt une lumière qui ne peut être que celle du soleil.

Le bout du canal mène à une série de rouleaux de métal qui tournent lentement mais sûrement. Ils sont tous acérés de piques et prêt à broyer votre embarcation et vous avec.

I) LA CAVERNE DES HORREURS CROCHUES

Les PJs arrivent enfin à la caverne où le récit du Technomage s'arrête. Ils vont faire face à des horreurs crochues et à des perforateurs.

LA CAVERNE PRINCIPALE

Les PJs arrivent dans une grande salle, parsemée de stalagmites et traversée par un petit ruisseau souterrain. Des perforateurs tombent du plafond.

Vous pénétrez à présent dans une grande caverne. Cette caverne semble être une cavité naturelle plus qu'une excavation humaine. Le sol est inégal et parsemé de concrétions rocheuses et de stalagmites.

La caverne semble haute de plafond, peut être jusqu'à 10m. de haut. L'environnement est humide et plus froid que dans la salle des pompes, et vous entendez de l'eau ruisseler non-loin.

Si les PJs s'avancent à proximité (moins de 3m horizontalement) d'un perforateur, celui-ci attaque.

Soudain, une stalactite se détache du plafond et tombe sur vous !

- Le premier perforateur à attaquer ne peut être détecté (les PJs ne connaissent pas ce type de créature et ne peuvent s'en méfier).
- Pour les autres, lorsqu'un PJ est à moins de 3m. Faire un jet de Discrétion +5 contre la perception passive des PJs (F, D : 11 ; R : 12 ; C : 14) : le Perforateur avance pour se positionner au-dessus du PJ et attaquer.
- Si un PJ passe directement sous un perforateur, il ne peut pas voir venir l'attaque.
- Attaque avec avantage si le PJs n'a pas repéré le perforateur.
- Dégâts : 3d6 Perforants.

La stalactite qui est tombé semble soudain se contracter, puis elle se met à ramper lentement en direction du mur.

En y regardant bien, vous distinguez à présent une sorte d'œil rougeâtre qui vous regarde au milieu de cette masse de pierre. La créature a également une sorte de bouche faite de crochets qui la retenait au plafond, et de minuscules pattes.

Il y a 5 perforateurs dans la caverne principale.



I1 : NID SUD

Cette petite caverne sert de nid pour une femelle Horreur Crochue.

La caverne se rétrécit en une sorte de cavité plus réduite. Vous distinguez devant vous une pile

d'ossements et des espèces de sphère brunes qui pourraient ressembler à de gros œufs.

Soudain apparaît devant vous une grande créature. Sa morphologie générale évoque une sorte de grand oiseau sans plume. Mais l'extrémité de ses ailes ressemble plus à des crochets acérés qu'aux ailes d'un oiseau.

La créature est couverte d'une peau violette qui vire vers le beige à ses extrémités.

Sa tête est celle d'un grand oiseau de proie, avec un bec recourbé. Mais elle ne semble pas avoir d'yeux et à la place dispose d'oreilles surdimensionnées.

Ceci ne semble pas perturber sa perception car elle tourne sa tête vers vous, pousse un hurlement suraigu qui vous vrille les tympans, puis se jette sur vous.



A partir du moment où le combat s'engage, le mâle dominant Horreur Crochue, situé au passage central (I4) s'approche pour défendre sa femelle.

Il se déplace à 9m. par round, et devient visible sur les arrières des PJs au round 2, avant d'attaquer au round 3 (si le combat tourne trop en faveur de PJs, il peut intervenir dès le round 2).

Vous entendez à nouveau le hurlement suraigu de la bête mais cette fois-ci, il vient de la caverne principale. Il a d'ailleurs l'air plus fort, se répercutant en un violent écho sur les parois de la grotte.

Soudain une seconde créature apparaît face à vous, elle est semblable à la précédente, mais une sorte de crête de peau orangée orne sa tête.

Le mâle dominant a 10 PV et +1CA par rapport à une horreur crochue normale.

Les œufs d'horreur crochues peuvent être vendus comme curiosités à des technomages, au prix de 25 po l'œuf. Il y a 4 œufs.

I2 : NID NORD

Au nord se trouve trois petites cavernes, l'une d'elle sert de nids à une horreur crochue, une autre est un cul de sac, la troisième est un boyau qui conduit à la salle de l'enlaceur.

Vous arrivez maintenant à un rétrécissement dans la caverne, vers le nord celle-ci se sépare en trois boyaux.

Le premier prend directement au nord avant d'obliquer, un second semble se rétrécir en formant presque une sorte de porte, ou d'arche de pierre.

De l'eau provient de ces deux directions.

Enfin un troisième prend à l'ouest et il se rétrécit également.

S'ils ne l'ont pas déjà rencontré, le mâle dominant [Horreur Crochue](#) attaque lorsque les PJs arrivent au croisement.

Alors que vous vous demandez quelle trajectoire suivre, vous entendez dans votre dos un hurlement suraigu qui se répercute sur toutes les parois de la grotte en un écho abominable.

Une créature vous attaque !

Sa morphologie générale évoque une sorte de grand oiseau sans plume. Mais l'extrémité de ses ailes ressemble plus à des crochets acérés qu'aux ailes d'un oiseau.

La créature est couverte d'une peau violette qui vire vers le beige à ses extrémités.

Sa tête est celle d'un grand oiseau de proie, avec un bec recourbé. Mais elle ne semble pas avoir d'yeux et à la place dispose d'oreilles surdimensionnées. Sa tête est couverte d'une sorte de crête de peau orangée qui ballote lâchement

Ceci ne semble pas perturber sa perception car elle tourne sa tête vers vous, pousse un hurlement suraigu qui vous vrille les tympans, puis se jette sur vous.

Le mâle dominant a 10 PV et +1CA par rapport à une horreur crochue normale.

LE NID

Vous passez l'arche de pierre et entrez dans une caverne plus petite. Celle-ci est couverte d'ossements, vous distinguez également des espèces de sphère brunes qui pourraient ressembler à de gros œufs.

Une femelle [Horreur Crochue](#) défend son nid.

Soudain apparaît devant vous une grande créature. Sa morphologie générale évoque une sorte de grand oiseau sans plume. Mais l'extrémité de ses ailes ressemble plus à des crochets acérés qu'aux ailes d'un oiseau.

La créature est couverte d'une peau violette qui vire vers le beige à ses extrémités.

Sa tête est celle d'un grand oiseau de proie, avec un bec recourbé. Mais elle ne semble pas avoir d'yeux et à la place dispose d'oreilles surdimensionnées.

Ceci ne semble pas perturber sa perception car elle tourne sa tête vers vous, pousse un hurlement suraigu qui vous vrille les tympans, puis se jette sur vous.

A partir du moment où le combat s'engage, le mâle dominant **Horreur Crochue**, situé au **passage central (I4)** s'approche pour **défendre sa femelle**.

Il se déplace à **9m. par round**, et devient visible sur les arrières des PJs au **round 2**, avant d'attaquer au **round 3** (si le combat tourne trop en faveur de PJs, il peut intervenir dès le round 2).

Vous entendez à nouveau le **hurlement suraigu de la bête** mais cette fois ci, il **vient de la caverne principale**. Il a d'ailleurs l'air **plus fort**, se répercutant en un **violant écho** sur les **parois de la grotte**.

Soudain une **seconde créature** apparaît face à vous, elle est **semblable à la précédente**, mais une sorte de **crête de peau orangée** orne sa tête.

Le mâle dominant a **10 PV** et **+1CA** par rapport à une **horreur crochue normale**.

Les œufs d'horreur crochues peuvent être **vendus comme curiosités à des technomages**, au prix de **25 po** l'œuf. Il y a **4 œufs**.

LE CUL DE SAC

Vous arrivez à un **cul de sac**. L'eau **semble provenir de la paroi par ruissellement**.

LE BOYAU

Un **perforateur** attend les PJ dans ce boyau.

Le boyau se rétrécit et si vous pouvez **voire la faille continuer**, il va falloir se **contorsionner** pour passer.

Pour passer, Faire **un jet d'Acrobatie, DD16**.

1	Vous vous coincez dans la faille . Vous subissez 1d8+2 dégâts et vous sortir de là nécessite une manœuvre de Force DD20 effectuée par un autre personnage . Chaque manœuvre raté vous inflige 1d6 dégâts .
2 – 5	Vous vous coincez dans la faille . Vous subissez 1d8 dégâts et vous sortir de là nécessite une manœuvre de Force DD15 effectuée par un autre personnage . Chaque manœuvre raté vous inflige 1d6 dégâts .
6 – 9	Vous vous coincez dans la faille . Le prochain essai se fait avec Désavantage . Si vous restez coincé plusieurs rounds , vous subissez 1d4 dégâts par round supplémentaire passé.
10 - 14	Vous n'arrivez pas à passer, mais vous n'êtes pas coincé.
15 +	Vous passez la faille sans encombre

I3 : LE BOYAU SUD

Deux **perforateurs** attendent les PJ dans ce boyau. L'un vers l'entrée, l'autre vers la sortie.

A cet endroit, le **boyau se rétrécit** et vous **oblige à vous contorsionner pour passer**.

L'eau **s'infiltré dans la faille** et forme une **flaque un peu plus loin**.

Pour passer, Faire **un jet d'Acrobatie, DD14**.

1	Vous vous coincez dans la faille . Vous subissez 1d8+2 dégâts et vous sortir de là nécessite une manœuvre de Force DD20 effectuée par un autre personnage . Chaque manœuvre raté vous inflige 1d6 dégâts .
2 – 5	Vous vous coincez dans la faille . Vous subissez 1d8 dégâts et vous sortir de là nécessite une manœuvre de Force DD15 effectuée par un autre personnage . Chaque manœuvre raté vous inflige 1d6 dégâts .
6 – 9	Vous vous coincez dans la faille . Le prochain essai se fait avec Désavantage . Si vous restez coincé plusieurs rounds , vous subissez 1d4 dégâts par round supplémentaire passé.
10 - 14	Vous n'arrivez pas à passer, mais vous n'êtes pas coincé.
15 +	Vous passez la faille sans encombre

Après le passage d'un **premier PJ** (ou mieux, avec un **PJ coincé**), le mâle dominant **Horreur Crochue** (si il n'a pas été rencontré avant) **surprend les PJs** et les attaque.

Vous entendez dans votre dos un **hurlement suraigu** qui se **répercute sur toutes les parois** de la grotte en un **écho abominable**.

Une créature vous attaque !

Sa **morphologie** générale évoque une sorte de **grand oiseau sans plume**. Mais l'**extrémité de ses ailes** ressemble plus à des **crochets acérés** qu'aux ailes d'un oiseau.

La créature est **couverte d'une peau violette** qui vire vers le **beige** à ses **extrémités**.

Sa tête est celle d'un **grand oiseau de proie**, avec un **bec recourbé**. Mais elle ne semble **pas avoir d'yeux** et à la place dispose d'**oreilles surdimensionnées**. Sa tête est couverte d'une sorte de **crête de peau orangée** qui **ballotte lâchement**

Ceci ne semble pas perturber sa perception **car elle tourne sa tête vers vous**, pousse un **hurlement suraigu** qui vous vrille les **tympanes**, puis **se jette sur vous**.

Le mâle dominant a **10 PV** et **+1CA** par rapport à une **horreur crochue normale**.

14 : LE PASSAGE CENTRAL

Trois **perforateurs** attendent les PJ dans ce boyau.

Si les PJs ne l'ont pas encore rencontré, le mâle dominant **Horreur Crochue** attend les PJs dans ce passage.

Vous entendez soudain un **hurlement suraigu** qui se **répercute sur toutes les parois** de la grotte en un **écho abominable**.

Une créature vous attaque !

Sa **morphologie** générale évoque une sorte de **grand oiseau sans plume**. Mais **l'extrémité de ses ailes** ressemble plus à des **crochets acérés** qu'aux ailes d'un oiseau.

La créature est **couverte d'une peau violette** qui vire vers le **beige à ses extrémités**.

Sa tête est celle d'un **grand oiseau de proie**, avec un **bec recourbé**. Mais elle ne semble **pas avoir d'yeux** et à la place dispose **d'oreilles surdimensionnées**. Sa tête est couverte d'une sorte de **crête de peau orangée** qui **ballotte lâchement**

Ceci ne semble pas perturber sa perception **car elle tourne sa tête vers vous**, pousse un **hurlement suraigu** qui vous vrille les **tympanes**, puis **se jette sur vous**.

Le mâle dominant a **10 PV** et **+1CA** par rapport à une horreur crochue normale.

J) L'ANTRE DE L'ENLACEUR

Les PJs arrivent dans la salle où **Come Ceneri est retenu prisonnier par un Enlaceur**. Celui-ci a **capturé Come Ceneri**, mais Come Ceneri l'a jusqu'ici **tenu endormi** par ses sorts.



DESCRIPTION DE LA CAVERNE

Vous pénétrez dans une caverne plus petite que la précédente, mais surtout plus tortueuse.

Ici les **pierres prennent des angles plus saillants**, plus **agressifs** et plus **hostiles**.

Le sol est **parsemé d'ossements divers**, parfois difficilement identifiables. **L'atmosphère est humide** et de grosses **gouttes d'eau tombent régulièrement** du plafond.

Si jamais les PJs ne voient pas Come Ceneri directement en entrant dans la pièce, il les appelle.

Vous entendez une voie qui dit doucement « **Hé ho ! Il y a quelqu'un ? Par ici !** ».

RENCONTRE AVEC COME

Come est retenu prisonnier par un Enlaceur. Celui-ci est endormi et se réveillera si on lui inflige des dégâts.

En approchant du centre de la pièce, vous distinguez un **homme qui semble coincé dans une structure rocheuse**.

A en juger par ses vêtements, il s'agit d'un **Technomage**, et vous reconnaissez rapidement **Come Ceneri**. Celui-ci est **agrippé par la taille par une sorte de grosse ceinture de pierre** qui le relie à une **stalagmite**. Il vous voit arriver avec un soulagement manifeste.

« **Ah mes amis, vous voilà enfin ! vous me trouvez dans une bien étrange situation !** »

« **Je vais vous expliquer, mais surtout ne touchez pas à cette stalagmite pour l'instant !** »

Les explications de Come Ceneri :

- Il est actuellement **prisonnier d'un Enlaceur**.
- **Il s'agit de la forme « adulte » des Perforateurs** que vous avez peut-être croisés.
- **Je la maintiens depuis plusieurs jours dans un profond sommeil**, mais si elle se réveille elle va m'attirer à elle et tenter de me dévorer.
- Il faudra que **l'un de vous tranche son membre d'un coup sec pour me libérer**, alors nous pourrons **l'affronter ensemble**.
- Faites attention, **elle est très résistante**, sa peau est dure comme de la pierre et si elle n'est pas très adroite, elle fait preuve d'une volonté surprenante pour un être aussi primitif.
- Avant tout je vais **lancer quelques sorts pour me préparer**, frappez quand je vous le dirai.

COMBAT CONTRE L'ENLACEUR

SORT DE PREPARATION

Avant de commencer le combat, Come se prépare en lançant les sorts suivants :

Armure du Mage

Come sort de sa sacoche une **pièce de cuir brun** d'environ la taille d'une **pièce de monnaie**. Il la **lèche** et se la **colle sur le front** en psalmodiant :

« **Corium Protegit, Pellis Corticient, Cor Protegor, Pellis Salvient** ».

Il continue pendant quelques seconde avant de déclarer : « **voilà ça devrait être bon, hum attendez je vais encore tenter quelque chose** ».

Simulacre de Vie

Il fouille à nouveau dans sa sacoche, et en **tire un petit flacon**. Il boit une **rasade en faisant une grimace**, puis déclame d'une **voie soudain plus grave** :

« **Malum Salutis Meae !** »

A partir de là, il est prêt.

« **On peut y aller.** »

« **Pendant le combat, je vais essayer de faire attention à vous, mais ne vous mettez pas devant moi, ça risque de chauffer !** »

SEQUENCE DE COMBAT

Le combat contre l'**Enlaceur** commence.

Séquence de combat pour Come Ceneri :

1. **Se libérer** : si le Filament Agrippant n'a pas été coupé par un PJs, Come utilise son action pour tenter de s'évader : **Acrobatie DD15 (+2)**.
2. **Reculer et se protéger** : Il recule de 9m et lance un sort **d'Image Miroir**.

Come **s'écarte prudemment du combat** en direction de **l'entrée de la grotte**.

Puis vous le voyez faire un **ensemble de passe étranges avec les mains** avant de **frapper des mains en criant** « **Speculuuuu** ».

Il semble alors **se dédoubler** et **4 Comes apparaissent devant vous** là ou il n'y en avait qu'un.

3. **Come 1x Attaque par sort de niveau 2** : **Flambée d'Aganazzar**.

Come sort de sa sacoche une sorte **d'écaille rougeâtre** ou peut être **un morceau de tuile**. Il le **brandit d'une main** pendant que l'autre **tourne autour**, avant de se **placer derrière l'écaille**.

Il rugit alors « **Flamaganazar !** »

Vous êtes **soufflés par un souffle brulant** qui traverse la pièce, **l'illuminant soudainement**. Les flammes **envahissent la pièce** et se concentre en **une colonne de feu qui va frapper l'enlaceur**.

4. **2x Attaques par sort de niveau 1** : **Mains Brûlante**

Come étend ses mains en direction de l'enlaceur

« **Manus Ardenti** »

Une **gerbe de d'étincelles** sort de ses doigts et s'écarte en un **grand cône de flammes**.

5. Attaque à volo par sort de niveau 0 : Aspersion d'Acide

Come **sort un petit flacon**, il dévisse le bouchon et vous voyez qu'il est relié à une **tige qui plongeait dans le récipient**. Elle est prolongée **d'une sorte d'anneau** sur lequel luit un **liquide aux reflets iridescent**.

Il **approche l'anneau de sa bouche** et **souffle légèrement**. Une **bulle se forme, grandit**, puis elle **part en direction de l'Enlaceur** en **virevoltant doucement** dans l'air, comme **poussée par le vent**.

Au moment où elle **touche l'enlaceur**, elle **éclate** en une **fine pluie de gouttelettes vertes** qui touche la roche en lançant des **volutes de fumée âcre**.

SUITE DU COMBAT

Le combat se termine à la mort de l'enlaceur, ou en cas de fuite du groupe. Come Ceneri peut fournir quelques explications

POINT SUR L'AFFAIRE

Mes amis, **merci de m'avoir tiré de cet affreux faux pas**. Je vous suis **vraiment très reconnaissant**.

Ma chère cousine, **je m'excuse** de vous voir **mêlée** à nouveau à cette **sinistre affaire**.

Je pense que vous avez trouvé et lu mon journal ?

Vous **en savez alors autant que moi**. La main m'a **conduit jusqu'ici**, et sans cette mauvaise rencontre avec un enlaceur j'aurais **sans doute pu en apprendre plus**.

Heureusement j'ai **pu récupérer la main**, et nous allons pouvoir la relancer **pour voir où elle nous conduit !**

EXPLICATIONS DE COME CENERI

- Comment il est arrivé là ? sans laisser de traces ?
 - Principalement en utilisant des sorts d'invisibilité et de lévitation.
 - Il a suivi la main, il propose de la remettre en marche pour continuer à voir où elle les conduit.
- Qu'est-ce que c'est que cet endroit ?
 - Sans doute une caverne naturelle situé sous la colline de Vispara.
 - Certains de ces souterrains ont été creusé par les égoutiers et les technomages au fil des siècles, mais d'autres sont plus anciens.
 - La main l'a conduit jusque-là.
- Qui est « GDV » (mentionné dans son journal de recherche).
 - Il apparaît visiblement gêné.
 - C'est mon collègue, le Technomage Gianmarco Del'Vestal, que vous aviez rencontré il y a quelques mois à une soirée chez moi.
 - C'est un spécialiste des prothèses de mains animées.

- Je devrais sans doute le consulter, mais nous sommes, euh, un peu brouillé...

RELANCER LA MAIN

Come va ensuite réactiver la main pour poursuivre les recherches.

Come sort de sa sacoche un **sac de velours vert**, noué d'un **cordons dorés**. Il en sort la **main mécanique** ainsi qu'un **ensemble de flacons et de clefs**. Vous le voyez ensuite **préparer la main avec minutie et précaution**.

Il l'ouvre, rempli un **compartiment**, tourne **plusieurs clefs**, **positionne les doigts**, **referme un compartiment**, et soudain la main s'anime.

« Voilà ! il n'y a plus qu'à la suivre. »

K) LA PRISON DES MINOTAURES

Les PJs et Come suivent la main jusqu'à un **nouveau couloir** qui mène à une **vieille prison**. Dans celle-ci, les PJs affrontent **3 ou 4 minotaures squelettes** et trouve des indices incriminant **Gianmarco Del'Vestal**.



LE COULOIR

Les PJs suivent la main, qui les conduit à la prison des minotaures.

La main se met en route et reprend vers le Nord. Elle avance par **saccade**, elle **s'arrête**, **reprend**, semble **hésiter**, puis se **remet en marche** dans un **cliquetis métallique**.

Elle vous conduit dans un **couloir de roche assez étroit**. Vous le suivez et il **débouche** dans un **nouveau couloir**.

Mais celui-ci n'est **pas une cavité naturelle**, il a été **taillé** et **aménagé** et semble **d'ouvrage similaire aux égouts**.

A votre droite, le couloir **semble s'arrêter** brutalement, obstrué par un **gros bloc de pierre**.

A votre gauche, il **continue un peu** avant de **s'ouvrir vers une salle**.

C'est par là que se dirige la main...

LA PRISON ET LE COMBAT

Dès que les PJs entrent dans la prison, le combat s'engage avec les **squelettes de minotaures**.

Vous arrivez dans une pièce qui **semble être une sorte de prison**. Le sol est **maculé de sang** et un **ruisseau d'eau sale parcourt la pièce**. 4 cellules se tiennent face à vous, elles ont l'air **très ancienne** et les portes ne ferment plus vraiment.

Mais alors que vous pénétrez dans la pièce, **vous êtes assaillis** par **3/4 squelettes géants**. Ces créatures semblent constituées de **morceaux d'os divers**, **assemblés de façon chaotique**.

Vous y reconnaissez des **ossements humains**, mais aussi des **ossements d'animaux**, notamment de **bovins**.

Ils sont armés de **grandes haches** qui rappelle des **hachoirs de bouchers aux proportions démesurées**.

Techniquement il s'agit effectivement plus de « construction squelettiques » que de squelettes de minotaures (il n'y a pas de minotaures à Anima).

ROLE DE COME CENERI DANS LE COMBAT

Come Ceneri est frappé de **nécrophobie** : il a une peur panique des morts vivants. Il ne pourra donc pas vraiment aider les joueurs.

Au moment où les **squelettes apparaissent**, vous voyez **Come Ceneri se figer** dans une **expression d'horreur fascinée**, la **bouche ouverte**, **tremblant légèrement**.

Il reste ainsi immobile, ou recule légèrement. Considérer qu'il est **Etourdit**.

Les PJ peuvent tenter un jet de **Perspicacité/Insight DD13** pour comprendre son état. Voir un **jet de Persuasion** pour le faire participer plus activement au combat. **Fionella** peut le faire sous la forme d'une **action bonus** avec sa compétence **Maitre des Tactiques**.

1	Il attaque Fionella : en lançant Mains Brûlante ou Aspersion d'Acide selon ses emplacements de sorts libres. Laisse-moi ! nous allons tous mourir !
2 – 8	Il se met en boule par terre dans un état catatonique => Etourdit et A Terre .
9 – 12	Il reste immobile => Etourdit .
13 - 15	Il n'est plus Etourdit , mais est Effrayé . Il peut parler : « Je ne peux rien contre ces créatures, c'est une abomination, c'est horrible ».
16 +	Il utilise « Façonnage de l'Eau » pour Aider à distance un des PJs dans le combat : « L'Eau sale de la rigole semble soudain s'élever et elle s'entortille autour du squelette, gênant son mouvement. »

EXPLORER LA PRISON

Une fois le combat terminé les PJs peuvent explorer la prison. Come Ceneri redevient normal.

EXPLICATIONS DE COME CENERI

Je suis désolé, je, je ... souffre de Nécrophobie. **Ces créatures me révoltent**, je n'arrive pas à me contrôler, je suis désolé, je ne suis pas à la hauteur.

Il expliquera si besoin qu'il ne savait pas vraiment qu'il souffrait de cette maladie, il n'a pas eu l'occasion de voir beaucoup de mort vivants avant.

RECUPERER LES ARMES DES MINOTAURES

Les haches utilisées par les minotaures sont des constructions « ad-hoc » peu adapté à des humains. Elles sont de piètre facture et semble plus bricolé qu'autre chose. Les PJs peuvent les examiner (**Perception DD10**) pour essayer de comprendre ce que sont ces créatures.

Tu examines les armes. Il semble évident qu'il s'agit là **d'armes de mauvaise facture**, plus **bricolée** avec des moyens limités que réellement construite par un artisan méticuleux. Ce sont **des pièces réellement originales**, manifestement **créés pour ces créatures**, ou en tout cas pour de grandes créatures car **ces armes sont difficilement utilisables par un humain**.

FOUILLER LA TABLE

La table est encombrée de parchemins difficilement déchiffrables. Come Ceneri s'approche et examine les parchemins avec les PJs.

Pour identifier les parchemins faire **un jet d'Arcane ou de Religion DD12**. C'est un mélange de parchemin technomagiques et de prières au dieu Gosternsko (*antique dieu de la mort, aujourd'hui interdit/remplacé par le Desséché car Gosternsko était lié aux mort-vivants*).

Par le griffon ! **Mes doutes s'avèrent confirmés !** Il s'agit d'un **mélange de parchemins Technomagiques et d'invocations blasphématoire**.

Je crois que **nous avons à faire à un Archimage**, un **Technomage** capable d'utiliser la **magie divine**. C'est **proprement terrifiant !**

Et le pire, c'est que **je reconnais cette écriture...**

L'IDENTITE DE L'ARCHIMAGE

Encore une fois, **j'ai été trop faible** et je crois que je n'ai **pas voulu admettre la vérité**, c'était pourtant évident.

Au fond **dès que j'ai vu cette main, j'ai su**.

Il m'en avait parlé, il m'avait montré **ses prototypes**. Et même certaines choses dans son discours auraient dû me

faire comprendre qu'il projetait quelque chose **d'horrible**.

Je crois même qu'il **s'est servi de moi** et de mes **recherches sur la décontamination de l'eau du Fleuve des Morts** dans les égouts d'Anima.

Nous avons été amis, et même un peu plus que ça....

Alors je **n'ai pas voulu voir** et je **n'ai pas voulu y croire**.

De toute façon, **nos maîtres nous avaient assuré que le mélange de magie Technomagique et de magie Théurgique était impossible**.

J'ai voulu croire **qu'on lui avait volé la main mécanique**, ou **qu'on l'avait forcé**.

Mais aujourd'hui, **le doute n'est plus permis, nous avons là les preuves de son implication directe**.

C'est **trop grave, il faut agir**.

Après une pause, il poursuit :

Il s'agit de **Gianmarco Del'Vestal**, il est élève Technomage comme moi à **l'école de Technomagie d'Anima**. Vous l'avez **rencontré chez moi au cours d'une soirée** je crois.

Officiellement **ses recherches portent sur les prothèses mécaniques**. Il est **brillant**, un peu trop sans doute.

C'est aussi **le fils du Sénateur Philippo Del'Vestal**, l'actuel **Consigliere Tenentis du Conseil de l'Horloge** (*plus haut poste du pouvoir exécutif à Anima*). Autant dire qu'il est **intouchable**.

L'inquisition d'Anima ne bougera pas, elle doit trop à la ville et à la famille Del'Vestal. Je crois que ça explique aussi **pourquoi l'enquête initiale a été enterrée**.

Je ne vous parle même pas de **la Phalange ou de la Garde**.

Quant **au culte du Desséché**, il n'a pas l'autorité pour arrêter un **citoyen d'Anima**, encore moins un **fils de Sénateur**.

Si **nous faisons** quelque chose, si **le culte du Desséché fait** quelque chose, il faudra le faire **dans le plus grand secret**.

Fionella, **même nos familles ne peuvent être mise pleinement dans la confidence**. Le sénateur Del'Vestal est **trop puissant et trop riche**, nos pères même réunis ne pourrait **pas s'opposer frontalement à lui**.

Il peut **fournir une ébauche de plan**.

Je pense que le mieux que nous puissions faire serait de **l'éliminer discrètement**.

C'est trop grave, nous ne pouvons pas **le laisser manipuler ainsi cette magie infâme !**

Je pourrais **lui donner rendez vous quelque part**.

Nos liens se sont distendus, **mais je ne pense pas qu'il refuse complètement de me revoir**, surtout si je lui donne rendez-vous « **là-bas** ».

Expliquer le « **Là-bas** » :

Lorsque nous étions... enfin... **nous avons l'habitude de nous promener dans les collines Grises autour de Tailpiri** ou sa famille a une résidence.

Il y a un endroit **où nous aimions voir le soleil se coucher.**

Il viendra...

Note sur l'homosexualité de Come et Gianmarco : l'homosexualité n'est pas officiellement reconnue à Anima, qui reste une société patriarcale forte. Toutefois, l'homosexualité (surtout entre homme) est très largement admise et « tolérée » dans un cadre privé et discret. **Ce n'est pas un interdit moral fort à Anima**, ni encore moins un interdit légal, mais plus des « convenances sociales ». Dans les couches basses de la société, elle serait même **assez facilement admise**, mais **dans la classe sénatoriale, on attend une certaine « discrétion ».**

Enfin, pour l'instant **nous ferions mieux de remonter à la surface !**

REMONTER A LA SURFACE

La remonté à la surface s'effectue par le chemin inverse de celui suivi à l'aller.

Vous pouvez jouer cette séquence, ou au contraire choisir une remonté 'automatique'.