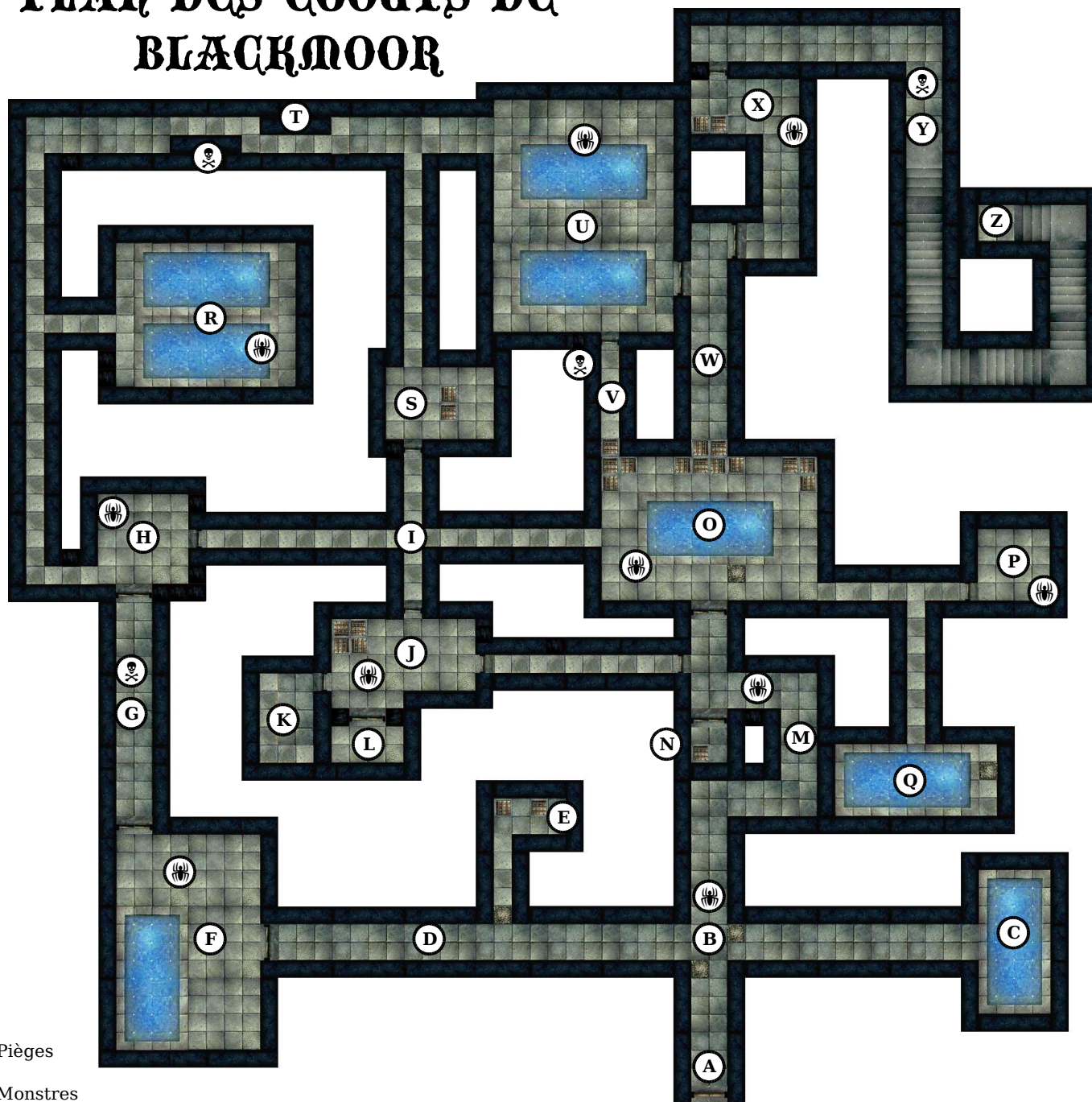


PLAN DES EGOUTS DE BLACKMOOR



Les égouts de Blackmoor forment un véritable labyrinthe sous la cité. En voici une (petite) partie.

Les tunnels sont loin d'être déserts. Les égouts possèdent leur propre faune et leur propre flore.

Une mousse bioluminescence couvre de larges portions des conduits et des collecteurs d'eau, permettant d'évoluer dans les tunnels sans éclairage supplémentaire.

Hormis quelques salles au sol surélevé, les couloirs, conduits et tunnels sont envahis par les eaux de ruissellement (on marche toujours dans 10 à 15 centimètres d'eau croupie).

Il y a des créatures qui hantent les égouts: rats, vers charognards, kobolds, reptiles, mollusques...

Vous pouvez vous servir de ce plan des égouts comme supplément pour le scénario « La Carte de l'Apothicaire » afin d'étoffer la balade des PJ dans les égouts, juste avant leur entrée dans la tour du mage Vérus.

Vous pouvez aussi utiliser ce plan comme un donjon à part entière à explorer au cours d'un scénario de votre choix.

Dans le cadre du scénario « La Carte de l'Apothicaire », le groupe d'aventuriers pénètre dans les égouts par le point (A) et doit arriver au point (Z) donnant directement dans les caves de la tour du mage Vérus.

Au cours de leur errance dans les conduits, tunnels, salles du réseau des égouts de la cité, les PJ risquent de rencontrer des créatures hostiles.

Vous pouvez déterminer arbitrairement quels monstres les PJ auront à combattre mais vous pouvez aussi vous en remettre au hasard en utilisant la table de rencontres ci-dessous.

Lancez 1d10 et consultez la liste.

1 à 5	Rats (1d10+5)
6	Ver charognard
7 à 8	Kobolds (1d6+4)
9	Limace géant
10	Serpent géant

Nous allons maintenant détailler chaque coin et recoin du labyrinthe ci-contre.

Laissez les PJ errer et peut-être se perdre dans les méandres souterrains des égouts de Blackmoor.

Les PJ peuvent tracer un plan au fur et à mesure de leur progression dans les tunnels.

1
 Pièges
 Monstres

A) L'entrée des égouts est fermée par une grille aux barreaux passablement rouillés. **Les plier** ne devrait pas être très difficile pour peu qu'on ait un peu de muscles (**Diff +2**).

B) Les PJ ont franchi la grille et s'enfoncent dans les ténèbres des égouts de Blackmoor. Faites un jet sur la table de rencontres.

Au nord, le couloir continue pendant une quinzaine de mètres puis semble tourner à l'est.

Le couloir est s'enfonce dans l'obscurité.

On **perçoit** le clapotis de l'eau (**Diff +5**).

Le couloir ouest se perd dans le noir mais on distingue un passage à une trentaine de mètre sur la droite.

C) Un pièce rectangulaire de 24m sur 12, occupée en grande partie par le bassin d'un collecteur d'eau. Plusieurs conduites (d'une cinquantaine de centimètres de diamètre) amènent l'eau de ruissellement vers le bassin de collecte.

D) Un long couloir orienté vers l'ouest. A mi-parcours, un passage s'ouvre sur la droite.

Le couloir court sur environ 60m vers l'ouest jusqu'à une large porte de bois couverte de moisissure.

Défoncer cette porte ne devrait pas être trop difficile si on peut en juger par l'état de décrépitude des panneaux de bois et la rouille des charnières (**Diff +3**).

E) Un étroit passage donne sur un petit réduit contenant des caisses vermoulues, sans doute une cache de voleurs ou de maraudeurs kobolds.

Si les PJ fouillent l'endroit, ils trouveront une épée courte enveloppée dans un tissu huileux et une bourse contenant 1d10+5po.

F) La pièce où les PJ viennent d'entrer (35m sur 25, orienté nord-sud) est occupée par un large basse de collecte des eaux (alimenté par plusieurs conduites); Il y a une porte dans le coin nord-ouest donnant sans doute sur un couloir orienté vers le nord.

La pièce est encombré de détritux et de sacs malodorants.

Plusieurs créatures de petites tailles à la peau brônâtre et écailleuse bondissent sur les PJ dès leur entrée dans la pièce. Ils sont armés de lames courtes et de lances: ce sont des kobolds (1d6+4 assaillants).

G) Le couloir au-delà de la porte donnant au nord a été piégé par les kobolds. Une fine cordelette a été tendue en travers du couloir à la limite de l'eau croupie qui inonde l'endroit. Si on coupe la ficelle, une herse rudimentaire balaie le couloir, empalant les imprudents (causant 1d4 points de dommages). **Le piège est assez primitif** et ne devrait pas poser de problèmes à un aventurier expérimenté (**Diff +0**).

H) Petite salle carrée (15x15). Un couloir part vers l'ouest puis semble tourner vers le nord au bout d'une dizaine de mètres. Une petite porte donne sur un étroit couloir orienté vers l'est. La salle ne contient rien de notable mais vous pouvez agrémenter ce lieu en faisant un jet sur la table de rencontres.

I) croisement de quatre couloirs. Le couloir ouest mène à une petite salle carré (H). Les couloirs nord et sud se terminent par des portes closes.

Le couloir est donne sur une vaste salle occupé en partie par un bassin de collecte des eaux (O).

J) La salle est gardée par quatre individus à la mine patibulaire, habillés de haillons malpropres. Les mendiants sont armés de gourdins rudimentaires. Cette endroit est une des multiples caches de la Confrérie des Mendiants.

MENDIANTS

Nombre: (cfr. scénario)

Taille: normale

Dé de vie: 1 (d6)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 11

Attaque(s): gourdin (1d6+1)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: 10

Si les PJ viennent à bout des quatre gardiens, ils pourront fouiller l'endroit. Les salles (K) et (L) sont fermées par d'épaisses portes qu'ils pourront au choix défoncer, forcer ou crocheter.

K) La salle contient le butin des rapines et de la mendicité. Les PJ mettront la main sur 5d10po.

L) Cette salle renferme elle aussi des coffrets contenant le butin des mendiants du quartier sud-est de la cité (5d10po).

M) Le couloir forme une espèce de chicane gardée par deux individus en haillons armés de gourdins. Ce sont des mendiants. La Confrérie des Mendiants de Blackmoor est connue pour posséder des caches dans les égouts.

N) Ce petit réduit sert de dortoir aux gardes. En fouillant les affaires des deux mendiants, les PJ trouveront 2d4po.

Une petite porte verrouillée donne sur un couloir vers l'est.

Une porte plus large ferme le couloir nord.

O) Cette large salle, occupée en partie par un bassin de collecte des eaux, sert d'entrepôt pour les mendiants de la Confrérie.

L'endroit est gardé par six d'entre eux, armés de gourdins.

Un couloir étroit court vers l'ouest, un autre vers l'ouest (on y perçoit le clapotis de l'eau). On devine un second couloir orienté sud au bout d'une quinzaine de mètres et une porte plus loin au fond du passage.

Des tas de caisses s'amoncellent sur le mur nord. En les examinant de plus près, les PJ trouveront deux passages vers le nord (V et W).

Les caisses contiennent des vivres, des étoffes, quelques articles en cuivre ou en étain, de petits meubles et quelques armes emballées dans des chiffons huileux pour les préserver de l'humidité (1 épée longue, 2 épées courtes, 5 dagues et une tête de hache de bataille).

P) Cette petite salle sert de cachot à la Confrérie des Mendiants. Les PJ n'y trouveront que trois corps à l'état de squelettes et des habits réduits en haillons.

Q) Cette salle est un des nombreux collecteurs d'eau du réseau d'égouts. Alors que les PJ examinent l'endroit, des bruissements et des couinements se font entendre, provoquant des conduites amenant l'eau dans le collecteur.

Soudain, des rats par dizaines surgissent des passages d'eau et envahissent la salle, attaquant et rongant tout ce qu'ils trouvent.

Les PJ vont devoir faire face à la horde noire des rats.

R) Cette large salle est occupée par deux bassins, encore un collecteur d'eau. L'endroit est sombre et très humide. Quelque chose nage dans le bassin... une forme longue et blanchâtre qui bondit hors des eaux saumâtres, attirée par la présence de proies (les PJ). Le ver charognard a faim de chair fraîche.

T) Le couloir forme une chicane plus étroite, obligeant les PJ à avancer en file indienne et à passer sur certaines dalles.

L'une d'elles déclenche un piège: par des orifices dans le mur, des traits d'acier traversent l'air, perçant les armures et les chairs (1d6 points de dommages). Il est possible de **détecter et de désamorcer ce piège (Diff +5)**.

U) Sans aucun doute le collecteur d'eau le plus vaste de cette partie des égouts. L'endroit est jonché de corps en putréfaction dont l'odeur prend au nez et donne la nausée. Ce lieu est le domaine d'une monstrueuse limace, prédateur de ces profondeurs humides. Bien que lente, elle n'en est pas moins tenace et surtout très vorace. Sa bave est acide et causera 1d2 points de dommages à ceux qui y sont exposés.

Parmi les corps, les PJ trouvent 5d6po, une épée courte et une dague. Le reste est rouillé, rongé par l'humidité et les résidus de bave de la limace.

V) Ce petit couloir est piégé. Il est possible de **détecter le piège et de le neutraliser (Diff +5)**. Si un aventurier imprudent pose le pied sur la mauvaise dalle, un bloc de pierre du plafond bascule et le réduit en bouillie d'aventurier.

W) Couloir désert. Une porte sur le mur ouest et une autre porte au fond, donnant vers l'est. **Ces portes sont verrouillées**. Il faudra toute l'expertise d'un professionnel pour les **crocheter (Diff +8)**.

X) Cet espace est une petite salle de gardes. Le magicien Vérus connaît l'existence de ce passage par les égouts et y a placé quatre gardes. Si les PJ sont silencieux, ils auront une chance de prendre les gardes par surprise. Ceux-ci jouent aux dés, partageant un cruchon de vin et s'esclaffant bruyamment.

Si les PJ prennent la peine de fouiller les gardes, ils trouveront 2d10po, des armes de bonne facture et quelques pièces d'armure (cuir clouté) ainsi qu'une étrange amulette: un crâne de jade serti dans un triangle de pierre noire. Une détection de la magie indique que l'amulette est sans doute possible un objet magique. Les gardes ne semblent pas être des magiciens ou des disciples. A quoi peut bien servir ce pendentif?

Y) Vérus a posé ici un piège magique. A l'approche du PJ qui porte le pendentif magique, une étrange lueur apparaît sur certaines dalles.

Sans doute le bijou magique sert-il à détecter les dalles ensorcelées...

A moins que ce ne soit le contraire et que les dalles non piégées soient celles indiquées par le pendentif...

Laissez les PJ dans l'incertitude.

Le piège magique déclenche une décharge d'énergie qui remplit le couloir et cause 1d4 points de dommages (un jet de sauvegarde annule l'effet de la déflagration magique).

Z) Un escalier grimpe vers la surface. Au bout des marches glissantes (attention), une trappe donne dans les caves de la tour de l'apothicaire Vérus.

Monstres et créatures hostiles

Ci-dessous vous trouverez les caractéristiques des créatures, monstres et ennemis que les PJ risquent de rencontrer lors de leur périple dans les égouts.

RATS

Nombre: 1-100

Taille: petit

Dé de vie: 1 (d4)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 13

Attaque(s): morsure (1d2)

Capacité(s) spéciale(s): vecteur de maladie, vision dans le noir

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Animal

Alignement: Neutre

Type: humanoïde

Trésors: -

XP: 5

KOBOLDS

Nombre: 4-24

Taille: petit

Dé de vie: 1 (d4)

Mouvement: 6m

Classe d'Armure: 15

Attaque(s): morsure (1d2), dague (1d4)

Capacité(s) spéciale(s): vision nocturne, sensible à la lumière

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Moyenne

Alignement: Loyal Neutre

Type: humanoïde

Trésors: 2d4x10 po (50%), 1d4 gemmes (10%), 1d2 objets extra. (10%), 1 objet magique (5%) (cfr. M&T p 94)

XP: 10

VER CHAROIGNARD DES EGOUTS

Nombre: 1

Taille: grand

Dé de vie: 3 (d10)

Mouvement: 3m

Classe d'Armure: 17

Attaque(s): morsure (1d6)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Animal

Alignement: -

Type: monstre

Trésors: -

XP: 65

LIMACE GEANTE

Nombre: 1

Taille: grand

Dé de vie: 5 (d10)

Mouvement: 3m

Classe d'Armure: 15

Attaque(s): écrasement (1d6), bave (1d4)

Capacité(s) spéciale(s): -

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Animal

Alignement: -

Type: monstre

Trésors: -

XP: 150

SERPENT GEANT

Nombre: 1

Taille: grand

Dé de vie: 6 (d8)

Mouvement: 3m

Classe d'Armure: 15

Attaque(s): morsure (1d4), venin (2d6)

Capacité(s) spéciale(s): le venin du serpent fait perdre 1 points de vie au blessé toutes les heures. Il est possible de soigner la morsure et de neutraliser le venin avec un sort de Soin ou en absorbant un antidote.

Sauvegarde: Physique

Intelligence: Animal

Alignement: -

Type: monstre

Trésors: -

XP: 210+6

Petite note de l'auteur

Au terme de leur périple dans les profondeurs humides et obscures ldes égouts de Blackmoor, les PJ arriveront dans les caves de la tour du mage Vérus (ou dans tout autre endroit de votre choix si vous avez intégré ce « donjon » à un autre scénario.

Une dernière chose avant de lancer votre groupe d'aventuriers dans le labyrinthe des égouts.

Certaines créatures comme la limace géante, le ver charognard ou le serpent géant sont des créatures assez puissantes qui risquent de mettre à mal un groupe d'aventuriers, surtout si ceux-ci sont débutants.

Il n'est pas absolument nécessaire que les monstres soient tués.

Vaincre un monstre peut aussi signifier le mettre en fuite. Après tout, les PJ veulent seulement passer et si la créature prend la fuite par un des nombreux conduits ou passages plus étroits des égouts, du point de vue des aventuriers, ça revient au même résultat qu'un massacre en règles.

Donc n'hésitez pas à moduler ce « donjon » suivant les capacités de vos aventuriers.

Une option également intéressante à exploiter mais souvent peu choisie par les PJ, c'est de battre en retraite. Face à certains monstres, les PJ n'auront peut-être pas le choix. Ils pourront alors se soigner et mettre au point un plan pour contrer le monstre et franchir l'obstacle. Ils pourront aussi essayer de l'éviter, de le contourner en trouvant un autre passage.

Une tendance assez récurrente chez les aventuriers est de se séparer en deux groupes (ou plus) pour explorer un maximum de salles et de couloirs. C'est un choix tout à fait défendable mais gardez à l'esprit que seuls les voleurs peuvent détecter et neutraliser les pièges.

Il est parfois appréciable d'avoir des combattants à ses côtés lors de confrontations avec des monstres.

Un groupe scindé en deux (voire plus) est plus faible...

Laissez les PJ décider de la marche à suivre (et tant pis s'ils veulent se séparer... ils en assumeront les conséquences... niark niark niark).

Cela étant dit, j'espère que vous vous amuserez bien en explorant les couloirs et les salles de ce petit donjon à l'ancienne.

JeePee

