

# DUNGEONS & DRAGONS

## Les égouts du silence

Une aventure pour 5 joueurs de niveau héroïque

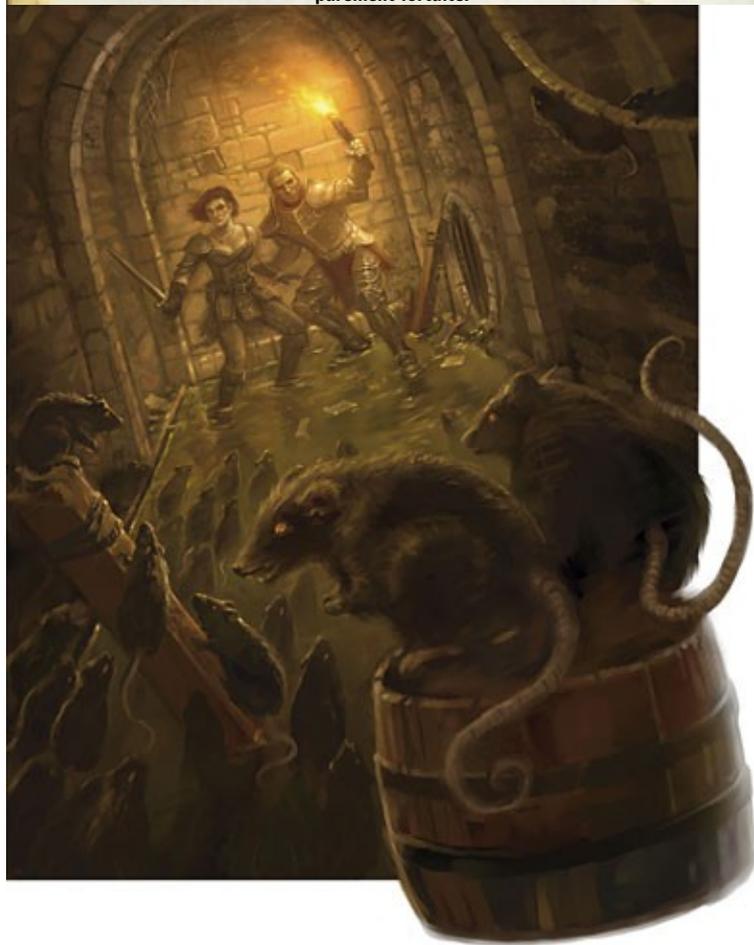
### CREDITS

Rédaction 4.0:  
Relecture et correction:  
Conception graphique:

Baron.Zéro  
Freya Haukursdottr  
Wizards of the Coast, Paizo

Basé sur les règles originales de DUNGEONS & DRAGONS® créées par E. Gary Gygax et Dave Arneson et sur la nouvelle édition des règles de DUNGEONS & DRAGONS conçues par Rob Heinsoo, Andy Collins, James Wyatt, Mike Mearls, Stephen Schubert.

**D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, et DUNGEON MASTER** sont des marques déposées par Wizards of the Coast, Inc. Le logo d20 est une marque déposée par Wizards of the Coast, Inc. Ce produit est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes, lieux ou avec des organismes existant ou ayant existé serait purement fortuite.



### Introduction :

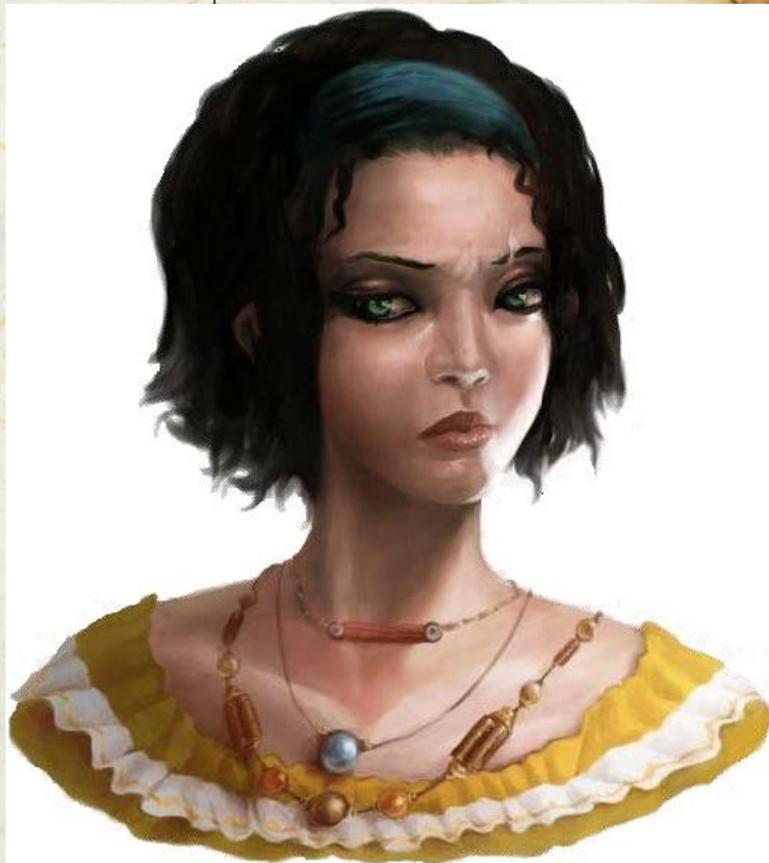
Les égouts du silence est une aventure pour cinq personnages de niveau 1 et peut être utilisée comme une épreuve supplémentaire à intégrer à l'aventure intitulée **S'échapper de Sembie**, elle peut également être utilisée de manière totalement indépendante. L'aventure se compose essentiellement de rencontres linéaires qui permettent aux joueurs de tester les capacités de leurs personnages et d'apprendre la mécanique du jeu.

**Note :** Dans le cadre du scénario **s'échapper de sembie**, le réseau d'égouts n'est qu'un moyen de fuir Saerlounne. Toute la première partie du scénario présentée ici est inutile, commencez directement à la rencontre 1.

Une fois que les joueurs sont prêts à commencer à jouer, lisez ce qui suit:

Il est tard dans la soirée, et vous êtes en train de siroter une boisson dans la meilleure taverne de Marlburg, la Dame qui danse. Après une longue semaine d'aventure difficile, tout semble enfin calme et paisible. Tandis que vous êtes en train de boire votre bière, un cri éclate tout à coup dans l'air, venant de quelque part dans la cuisine de la taverne. «Emma!», Crie la tavernière. Sortant de la cuisine, elle regarde autour d'elle frénétiquement. "Il l'a enlevé. S'il vous plaît, quelqu'un, à l'aide!" Elle s'effondre alors en larme.

La propriétaire, que les personnages connaissent sous le nom de Mazelda, se rapproche d'eux, désespérée. Mazelda est une grande femme dans la trentaine à la peau bronzée, aux cheveux sombres et aux yeux vert. Elle parle avec un accent du sud et est complètement paniquée par la disparition de sa fille de huit ans. Elle peut fournir les informations suivantes:



\*Emma est la fille de Mazelda, elle aide sa mère dans les cuisines de la dame qui danse. Elle est descendu dans la cave et n'est jamais revenu. Lorsque Mazelda est allée vérifier ce que faisait la jeune fille, elle a découvert qu'une partie de la muraille s'était effondrée, révélant les égouts.

\*La ville a récemment scellé tous les accès aux égouts en raison d'une suite de disparitions. Toutes les victimes ont disparu la nuit, mais le guet de la ville a trop peur pour faire quoi que ce soit. Les disparitions ont commencé lorsque le capitaine du guet, un homme mauvais du nom de Valandril, a été exécuté pour complot visant à renverser l'autorité de la ville.

\*Toutes les victimes ont été jusqu'à présent des gens qui connaissaient Valandril. Emma est le premier enfant à disparaître.

\*Mazelda offre aux Pjs une médaille d'argent incrustée d'une alexandrite de son pays natal, d'une valeur de 2000 P.or, pour qu'ils aillent au secours de sa fille.

### Rencontre 1 : L'entrée des égouts (500 Xp)

4 squelettes décrépés (100xp)

2 zombis (250 xp)

molosse tombal (150 xp)

Mazelda accompagne les personnages vers le cellier afin de leur montrer où Emma a été enlevée. Les créatures qui vivent dans les égouts de Marlburg ont franchi le mur sud. Bien qu'aucune de ces créatures n'occupent le cellier actuellement, plusieurs monstres attendent dans les égouts. Mazelda leur souhaite bonne chance, les exhortant à se dépêcher avant que quelque chose n'arrive à sa fille. Elle leur offre une torche si les Pjs n'ont pas de source de lumière, puis retourne à l'étage.

Lorsque les personnages entrent dans le cellier lisez ce qui suit:

Le cellier de la dame qui danse est sombre et il fait presque noir à l'exception de l'éclairage fourni par une lampe en train de mourir au centre de la pièce. Un trou béant s'ouvre dans la paroi sud, entouré de gravats. Un parfum putride d'eaux usées remonte depuis la pièce obscure que vous distinguez au delà de l'ouverture. Le secteur semble calme, et vous ne percevez que le faible murmure de l'eau en mouvement. Il n'y a aucun indice de ce qui a pu arriver à emma.



Les personnages peuvent obtenir les informations suivantes :

• Nature (DD 15): Un examen de la lampe révèle qu'elle a brûlé pendant environ 15 minutes. Quand un personnage arrive près de l'effondrement du tunnel, lisez ce qui suit:

L'odeur des égouts vous frappe comme un mastodonte en furie. L'eau si vous pouvez appeler ça comme ça coule paresseusement depuis une grille à l'ouest. Sur le côté opposé de l'égout, quatre squelettes semblent monter la garde. En vous voyant, ils attaquent.

**Caractéristiques des lieux :**

- Luminosité:** Le cellier possède un éclairage faible.
- Les égouts sont sombres sauf si le groupe a ses propres moyens d'éclairage.
- Pont:** Le pont de planches branlantes le long du mur sud s'effondre si une créature se déplace dessus. La chute n'inflige aucun dégât, mais une créature doit réussir un test d'acrobatie DD16 pour éviter de tomber à plat ventre.
- Plafond:** Le plafond des égouts se trouvent à trois mètres de haut.
- Cadavre:** Le corps flottant dans les eaux usées est un zombie. Un personnage qui réussit un test de perception DD15 peut-être le remarquer en le déplaçant. Le zombie menace les cases adjacentes et réalise une attaque d'opportunité contre un personnage qui entre dans l'une de ces cases.
- Échelles:** Les échelles conduisent dans la ville mais elles sont scellées.
- Eaux usées:** Les eaux usées sont profondes de seulement 3-4 pieds mais il est difficile de s'y déplacer pour toute créature sans vitesse de nage. Une créature avec une vitesse de nage utilise toujours sa vitesse de marche quand elle se déplace à travers ces cases. Un Pj qui tente d'exécuter une charge à travers un carré d'eaux usées doit faire un test d'acrobatie DD15 ou tomber après s'être déplacé de deux cases.

**Tactique**

Lorsque les pjs entrent dans les égouts les squelettes attaquent. Les zombies et le molosse tombal attendent plus loin dans le tunnel, ils n'apparaissent qu'une fois que les squelettes engagent le groupe. Dès que les squelettes ont effectué un assaut, ils se lèvent depuis les eaux usées et attaquent.

**Rencontre 2 : Intersection (580 Xp)**

10 charogne zombies (380 xp)  
1 goule (200 xp)

Cette rencontre se déclenche lorsqu'une goule errante charge le groupe. Quand un Pj entre dans le secteur, lisez ce qui suit:

Cette endroit est une confluence des égouts, plusieurs tuyaux et tunnels s'écoulant vers le même endroit. Le principal écoulement vire vers l'ouest et le débit semble augmenter. Les égouts sont silencieux, à l'exception du bruit de l'eau.

- Perception (DD 19): Le personnage entend des appels au secours, une voix de femme, quelque part au sud-ouest.
- Perception (DD 24): Le personnage remarque deux formes difformes cachées

juste en dessous de la surface des eaux usées.



Les zombies se cachent à l'intérieur du tuyau et il est impossible de les voir sans s'approcher. Lorsque les personnages sont à distance de charge de la goules, ou si un Pj réussit à un test de perception DD24, lisez ce qui suit:

Une forme humanoïde couverte de mucus immonde fait irruption depuis l'eau troublée. Les griffes déployées, elle charge vers vous.

**Caractéristiques des lieux :**

- Luminosité:** Les égouts sont sombres sauf si le groupe a ses propres moyens d'éclairage.
- Plafond:** Le plafond des égouts se trouvent à trois mètres de haut.
- Eaux usées:** Les eaux usées sont profondes de seulement 3-4 pieds mais il est difficile de s'y déplacer pour toute créature sans vitesse de nage. Une créature avec une vitesse de nage utilise toujours sa vitesse de marche quand elle se déplace à travers ces cases. Un Pj qui tente d'exécuter une charge à travers un carré d'eaux usées doit faire un test d'acrobatie DD15 ou tomber après s'être déplacé de deux cases.

**Tactique**

Indépendamment de la direction que les personnages choisissent de prendre, la goule est la première à engager le groupe. Elle reste caché jusqu'à ce qu'elle soit à distance de charge et bénéficie d'un round de surprise. Les zombies arrivent par la suite, sortant du tuyau, ils n'agissent pas pendant le round de surprise. Les zombies attaquent les personnages les plus faibles et tentent de les submerger pour laisser le temps à la goule de les achever.

**Rencontre 3 : Égouts décrépis (300 Xp)**

gelée ocre (300 xp)

Les Pjs arrivent dans cette zone depuis le sud. La gelée tombe du plafond lorsqu'ils entrent dans la zone, lisez ce qui suit:

Les eaux usées s'écoulent languoureusement depuis un tuyau vers l'ouest, se joignant à un courant plus fort qui coule vers le sud. Un pont s'étend au dessus d'un des canaux d'égouts et au-delà de ce pont, plusieurs piles de décombres bloquent de larges parties des trottoirs.

- Perception (DD17): Le personnage entend des appels au secours d'une voix de femme, quelque part au sud-est.
- Perception (DC22): Quelque chose semble remuer dans le plus proche amas de décombres.

Lorsque les personnages sont à l'intersection en T ou de réussissent un test de perception DD22, lisez ce qui suit.

Le tas de gravats le plus proche de vous semble tout à coup suinter d'un liquide jaunâtre. Ce liquide se fige bientôt, se tortillant, sous une forme gélatineuse qui titube vers vous.

**Caractéristiques des lieux :**

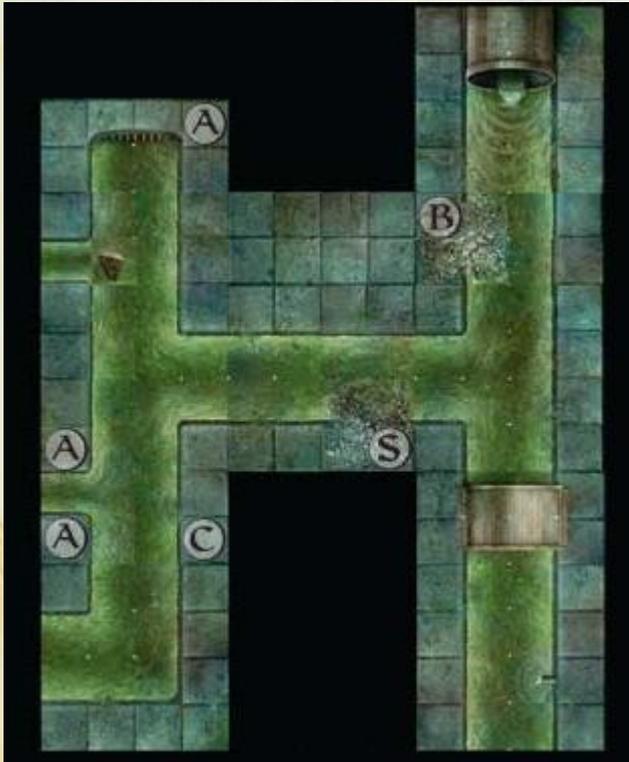
- Luminosité:** Les égouts sont sombres sauf si le groupe a ses propres moyens d'éclairage.
- Plafond:** Le plafond des égouts se trouvent à trois mètres de haut.
- Eaux usées:** Les eaux usées sont profondes de seulement 3-4 pieds mais il est difficile de s'y déplacer pour toute créature sans vitesse de nage. Une créature avec une vitesse de nage utilise toujours sa vitesse de marche quand elle se déplace à travers ces cases. Un Pj qui tente d'exécuter une charge à travers un carré d'eaux usées doit faire un test d'acrobatie DD15 ou tomber après s'être

déplacer de deux cases.

**Pont:** Le pont est glissant et couvert de moisissure. Toute créature qui se déplace sur celui-ci doit réussir un test d'acrobatie DD12 ou tomber dans un carré d'eaux usées, il ne subit aucun dégât mais est considéré comme à terre.

**Tuyau:** Le gros tuyau au nord est une vanne qui contrôle l'écoulement. Cette vanne peut être ouverte une fois par round au prix d'une action mineure pour provoquer une cascade d'eaux usées qui se répand le long du canal. La gelée est repoussée d'une case. Toute créature sur le pont doit réussir un test d'acrobatie DD15 pour rester debout, sinon, il est également repoussé d'une case.

**Décombres:** Les décombres sont un terrain difficile.



#### Tactique

Si les Pjs détectent la gelée, alors ils ne sont pas surpris. Sinon, elle attaque l'ennemi le plus proche à l'aide de ses vrilles gluantes.

#### Trésor

La caisse porte le blason de la ville Marlburg. Elle est fermée mais pas verrouillée et peut être ouverte pour révéler un assortiment d'uniformes et du matériel pour les gardes de la ville. Ce trouve aussi un sac à dos qui contient 500 P.Or

#### Rencontre 4 : Le siphon (655 Xp)

Spectre (175 xp)

4 âmes en peine fugitive (100 xp) – Outretombe

10 Sépulcreux (380 xp) – Outretombe

Lorsque les personnages entrent dans la zone, lisez ce qui suit:

A proximité, vous pouvez entendre l'eau qui semble s'accélérer et produit un bruit de tonnerre. Observant le canal à vos pieds vous remarquez que l'eau croupie s'écoule vers le sud.

• Perception (DD14): Le personnage entend des appels au secours d'une voix de femme, quelque part au sud-est. Lorsque les personnages sont à portée des âmes en peine fugitive lisez ce qui suit:

Lorsque vous approchez du son, vous apercevez que les eaux tourbillonnent et bouillonnent à l'est. Au-delà du bassin, vous distinguez la forme d'une jeune fille en pleure. Avant que vous n'ayez pu vous approcher, une voix rauque rugit "Tuez-les!" Et quatre formes spectrales s'avancent.

• Perception (DD15): Les personnages peuvent lire sur une pancarte flottant près des remous : «très combustible ». La source des voix est Valandril, qui est devenu un spectre. Il ressemble assez à ce qu'il était dans la vie, même si son uniforme est déchirée et sale. Il apparaît comme un homme aux traits sévères avec de longs cheveux bruns, et un visage d'oiseau de proie. Une fois, qu'il engage les Pjs il laisse tomber le masque tandis que ses cheveux deviennent blancs et se déplacent comme en se tordant comme des serpents.

#### Caractéristiques des lieux :

**Luminosité:** Les égouts sont sombres sauf si le groupe a ses propres moyens d'éclairage.

**Plafond:** Le plafond des égouts se trouvent à trois mètres de haut.

**Eaux usées:** Les eaux usées sont profondes de seulement 3-4 pieds mais il est difficile de s'y déplacer pour toute créature sans vitesse de nage. Une créature avec une vitesse de nage utilise toujours sa vitesse de marche quand elle se déplace à travers ces cases. Un Pj qui tente d'exécuter une charge à travers un carré d'eaux usées doit faire un test d'acrobatie DD15 ou tomber après s'être déplacé de deux cases.

**Échelles:** Les échelles conduisent dans la ville mais elles sont scellées.

**Tonneau** Le tonneau est à demi rempli d'une substance inflammable. Si ce tonneau subit des dégâts de feu, il explose dans une boule de feu (2cases) qui inflige te 5d6 dégâts de feu.

**Le siphon :** Les eaux usées dans le carré 4x4 nécessite un test d'acrobatie DD15 pour s'y déplacer. Un personnage qui échoue au test de 5 ou plus est immédiatement tiré dans un des quatre carrés et immobilisé par la force du courant.



#### Tactique

Lorsque les personnages sont à portée de vue des âmes en peine, ils se déplacent de manière à les intercepter. Valandril tente d'attirer un ou plusieurs personnages vers le siphon. Il attend jusqu'à ce que plusieurs ennemis soient immobilisés avant de déclencher sa terrifiante puissance.

Les sépulcreux restent le long des murs, en essayant de faire glisser les ennemis dans le tourbillon. Si des adversaires approchent, ils n'hésitent pas à se défendre.

#### Trésor

Valandril porte encore un vestige de sa charge en tant que capitaine de la garde. Il portait une ceinture de peau de fer (MdJ 252; niveau 5). Les personnages reçoivent aussi la récompense de Mazelda.

#### Fin de l'aventure :

La rencontre se termine lorsque toutes les créatures sont mortes. Les Pjs peuvent ensuite ramener Emma à sa mère sans tracas.