

# Les égouts d'eauprofonde

Le réseau d'égouts occupe tout le sous-sol de la cité, à l'exception des îles portuaires et du cœur du mont d'eauprofonde, formant un « donjon » souterrain entre la surface et les entrailles de Montprofond. Grâce au travail que fournit la guilde des Excavateurs et des Plombiers, les portions supérieures des égouts sont fonctionnelles et en bon état. En revanche, nombre de tunnels anciens, plus petits, ont été murés et ne jouent plus leur rôle, du moins pas pour emporter les eaux usées.

Seuls les passages les plus importants figurent sur le plan. Ils sont divisés en deux types : les principaux et les secondaires, clairement identifiables sur ce même plan. Les passages principaux font 6 mètres de large et sont flanqués de rebords larges de 90 cm. Les égoutiers passent d'un bord à l'autre à l'aide de leur perche, longue de 4,80 mètres, ou de planches qui leur servent de ponts temporaires. Les perches servent également à ôter les débris des grilles. Les passages secondaires ont une largeur de 3,60 mètres et n'offrent qu'un seul rebord, lui aussi de 90 cm, généralement du côté le plus à l'est ou au sud. Les nombreuses conduites de collecte (tout ce qui fait moins de 30 cm de diamètre) et les tubes tertiaires (dans lesquels une créature de taille M ou inférieure peut s'aventurer en rampant) n'apparaissent pas.

Les pièces de raccordement sont généralement des cubes de 9 mètres de côté et de 6 mètres de haut, pourvus d'un rebord près du plafond, au-dessus des immondices. Les puits menant à la surface ont un diamètre de 1,80 mètre et sont pourvus de barreaux scellés dans la pierre, qui font office d'échelle. L'entrée d'un tel puits prend la forme d'un trou large de 90 cm recouvert d'une bouche d'égout en métal (ou en bois cerclé de métal) amovible.

Le plan qui suit est relativement précis, mais certaines de ses caractéristiques ont été agrandies (c'est le cas des puits et des salles de raccordement) à des fins de clarté. Les égouts n'ont jamais été baptisés, si bien que l'on y donne généralement les directions en fonction du point d'entrée.

## propriétés des égouts

Les égouts d'eauprofonde disposent de sols, de murs et de plafonds en pierre. On considère que le sol est recouvert de décombres en raison de tous les débris accumulés au fil des ans, si bien que le DD des tests d'Acrobaties et d'Équilibre y augmente de +2.

**Air.** L'air est plutôt de bonne qualité (du moins, quand on n'est pas trop exigeant en la matière) ; les nombreuses conduites apportent non seulement des débris, mais également de l'air de la surface.

**Bruit ambiant.** L'écoulement de l'eau produit énormément de bruit, si bien que tous les tests de Perception auditive subissent un malus de -4.

**Grilles.** Les grilles des égouts sont solides, mais beaucoup sont vieilles et rouillées. Certaines sont scellées dans la pierre, mais d'autres sont pourvues de gonds et s'ouvrent donc à condition d'en avoir la clef.

**Grilles en fer.** 5 cm d'épaisseur ; solidité 10 (8 en cas de rouille) ; 60 pr (30 en cas de rouille) ; DD 25 pour les briser (23 en cas de rouille).

**Luminosité.** En règle générale, les égouts sont plongés dans le noir, sauf quand on se trouve près d'une grille, où la lumière est semblable à celle d'une torche.

**Maladies.** Les égouts sont remplis d'eau souillée. Si cette eau entre en contact avec le nez, la bouche, les yeux ou les oreilles d'un personnage, il doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) sous peine de contracter la croupissure. Si un personnage est blessé par une attaque tranchante ou perforante (ce qui inclut les attaques de morsure, de griffes, de cornes et de dard naturelles), il doit réussir un jet de Vigueur (DD 12) sous peine de contracter la fièvre des marais. Ces deux maladies sont décrites à la page 294 du *Guide du Maître*. Les créatures qui survivent dans les égouts pendant quelque temps finissent par être immunisées contre ces deux maladies.

**Odorat.** Une véritable puanteur hante l'ensemble du réseau, infligeant un malus de circonstances de -4 aux tests de Survie effectués pour suivre une piste à l'odeur.

**Pistage.** Les rebords sont généralement recouverts d'une fine couche de dépôt visqueux, et sont comparables à un sol « fermé » pour ce qui est du pistage.

## Traits des égouts (TÉ)

Les lieux qui suivent apparaissent sur le plan :

**TÉ1.** Puits de surface — entrée située sous les arbres d'un pâté de maisons, à l'ouest (et légèrement au nord) de l'autel des Arbres marins et des Autels de la Nature (M5).

**TÉ2.** Puits de surface — entrée située dans le coin nord de l'allée de Sabbar.

**TÉ3.** Puits de surface — entrée située au beau milieu de l'allée du Jarret, au sud-ouest de l'entrepôt situé dans le pâté de maisons.

**TÉ4.** Puits de surface — entrée située au sud de l'arbre de l'allée du Flair et de la rue des Reflets.

**TÉ5.** Puits de surface — entrée située au milieu d'un bosquet, dans le sud du jardin des Héros. Notez qu'à mi-chemin se trouve une porte secrète menant aux catacombes de Yintros (cf. page 116).

**TÉ6.** Puits de surface — entrée située sous un arbre solitaire de la ruelle apparaissant à l'ouest de la villa Eltorchul (M22), au sud de la rue de l'Ivoire et au nord de l'allée de Pharra.

**TÉ7.** Puits de surface — entrée située au tout début de la ruelle qui s'ouvre au nord du trot de Chasso, à l'ouest de la rue Sul.

**TÉ8.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située dans une impasse, au sud de la villa Jhanszil (M14), de l'autre côté de la rue.

**TÉ9.** Puits de surface — entrée située sous l'arbre de la ruelle, au sud de la villa Brosseplume (N2).

**TÉ10.** Puits de surface — entrée située au nord d'une ruelle peu fréquentée qui donne sur le chemin de Grimwald, au sud de la villa Ilitul (M17).

**TÉ11.** Puits de surface — entrée située dans l'impasse la plus à l'est donnant sur la ruelle qui borne la villa Nesher (M23), à l'ouest de la rue Mendever.

**TÉ12.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située dans la ruelle, à l'ouest des portes de la villa Manthar (M26), près de la rue Delzorin, entre la rue Sul et la rue du Bouclier.

**TÉ13.** Puits de surface — entrée située dans le gros bouquet d'arbres, dans la ruelle qui traverse le pâté de maisons que bordent la rue Vordil, la Haute Route, la rue Delzorin et la rue du Cuivre.

**TÉ14.** Puits de surface — entrée située à l'angle sud-est de l'allée du Crâne de Troll, tout près de l'intersection de la rue Whaelgond et de la rue Delzorin.

**TÉ15.** Puits de surface — entrée située à l'orée d'une impasse, au nord de la rue de la Corne, entre la marche de la Tour et la rue Whaelgond.

**TÉ16.** Puits de surface — entrée située sous les arbres du cul-de-sac du pâté de maisons que bordent la rue Delzorin, la rue Vhezsoar, la rue Sulmor et la rue Ilzantil.

**TÉ17.** Puits de surface — entrée située au niveau de la promenade de Sharra et de la rue des Chuchotements.

**TÉ18.** Puits de surface — entrée située à l'orée d'une impasse, au nord-est du passage de Toalar.

**TÉ19.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située là où la rue Gothal rejoint la rue Calamstyr.

**TÉ20.** Puits de surface — entrée située à l'angle sud-ouest de l'allée de Runer.

**TÉ21.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — située sous l'entrée sud de l'allée Drapée.

**TÉ22.** Puits de surface — entrée située sous les arbres du centre du pâté de maisons bordé par la rue Hassantyr, la Haute Route, la rue Julthoon et la rue du Cuivre.

**TÉ23.** Puits de surface — entrée située à l'extrémité ouest de la ruelle de Marlar (près de la ruelle parallèle à la rue Tharleon).

**TÉ24.** Puits de surface — entrée située derrière (au sud de) la Tour de Bâton Noir (C6), à la base de l'à-pic rocheux.

**TÉ25.** Puits de surface — entrée verrouillée située près du versant rocailleux du mont d'Euaprofonde, au sud-ouest de la cour du Demi-tour.

**TÉ26.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située dans la cour du Demi-tour.

**TÉ27.** Puits de surface — entrée située à l'angle sud-ouest d'une ruelle donnant au sud de la promenade de Cymbril, entre la rue d'Argent et la rue du Guerrier.

**TÉ28.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située à l'angle sud-ouest d'une impasse du pâté de maisons bordé de la rue de la Lampe, de la rue des Cloches, de la promenade de Cymbril et de la rue de l'Épée.

**TÉ29.** Puits de surface — entrée située à l'intersection nord-ouest de ruelles du pâté de maisons que bordent la rue de la Lampe, la Haute Route, la rue Selduth et la rue des Cloches.

**TÉ30.** Puits de surface — entrée située à l'angle sud-est d'une ruelle donnant sur la haute Route (la première au nord de la rue de la Lampe, à l'ouest de la rue d'Andamaar).

**TÉ31.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — située sous la taverne du *Lion Grimaçant* (N56). Notez qu'il est possible d'atteindre la surface au moyen d'une porte secrète située dans cette salle menant à un escalier, lui aussi secret, qui relie le niveau de l'Âtre (cf. page 119) au tas de fumier du *Lion Grimaçant*. Seul le propriétaire de la taverne est au courant de l'existence de cette porte secrète, car c'est lui qui l'a installée.

**TÉ32.** Puits de surface — entrée située à l'angle nord-ouest d'une ruelle donnant sur la rue du Serpent Doré et la rue Nindabar, à l'est de la rue de Mhalsyember.

**TÉ33.** Puits de surface — entrée située au centre de la rue Belzound.

**TÉ34.** Puits de surface — entrée située à l'orée nord d'une allée donnant au sud de la ruelle des Sept Lampes.

**TÉ35.** Puits de surface — entrée située à l'intersection de l'allée des Ombres et de l'allée du Citronnier.

**TÉ36.** Puits de surface — entrée située dans une ruelle, au nord de l'auberge du *Voyageur Bichonné* (C11).

**TÉ37.** Puits de surface — entrée située dans la large ruelle qui sépare la Haute Route et la rue des Cloches, au nord de la rue de la Boucle.

**TÉ38.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située sous la Maison des Fins Sculpteurs (C21).

**TÉ39.** Puits de surface — entrée située dans la rue des Fuseaux, au sud de la rue Selduth.

**TÉ40.** Puits de surface — entrée située dans la ruelle parallèle à la promenade d'Irimar au nord, à l'ouest du chemin Theln.

**TÉ41.** Puits de surface — entrée située dans la ruelle des trois arbres qui donne sur l'ouest du chemin de Ronde, au sud de la rue d'Andamaar.

**TÉ42.** Puits de surface — entrée située au nord de la rue du Poteau de Fer, à l'ouest du chemin de Ronde, au point où elle rejoint une autre ruelle partant au nord.

**TÉ43.** Puits de surface — entrée située dans les arbres d'un cul-de-sac, au nord du Hall des Costumiers (A11).

**TÉ44.** Puits de surface — entrée située à l'orée d'une ruelle en cul-de-sac qui donne sur l'est de la rue des Défenses, au sud de l'allée du Chariot Brûlé.

**TÉ45.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — située sous la ruelle qui s'ouvre au sud de l'allée du Panier Percé, juste derrière et au sud des *Bottes de Thentavva* (A22).

**TÉ46.** Puits de surface — entrée située dans la cave de la *Corne de Licorne* (A15).

**TÉ47.** Puits de surface — entrée située dans la ruelle, juste derrière et à l'ouest des *Bijoux Olmbazan* (C29), entre la Haute Route et la rue des Cloches.

**TÉ48.** Puits de surface — entrée située au bout d'une impasse donnant sur le sud de la promenade de Nelruk (au nord de l'intersection de l'allée de la Vipère et de l'allée du Boyau).

**TÉ49.** Puits de surface — entrée située à l'angle sud-ouest d'une impasse donnant sur la rue de Shesstra (au nord de l'allée de l'Étoile Noire).

**TÉ50.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — située sous l'intersection ouest de ruelles, tout près de l'allée de l'Escargot, au nord de la rue de Shesstra.

**TÉ51.** Puits de surface — entrée située dans une impasse s'ouvrant sur la rue de Belnimbra, dans un pâté de maisons bordé par la rue du Devin, la rue de l'Escargot et la rue de l'Averse.

**TÉ52.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située dans l'ouest d'un cul-de-sac de l'allée de l'Avaleur (près de la Haute Route).

**TÉ53.** Puits de surface — entrée située à l'est du campanile (C46), sur la rue des Soldats, au sud-est de la rue du Guet.

**TÉ54.** Puits de surface — entrée située à l'intersection de ruelles, au nord des *Trois Perles* (P18).

**TÉ55.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — située sous la partie la plus large de la ruelle de la Chandelle, à l'ouest de l'avenue du Dragon.

**TÉ56.** Salle de raccordement et puits de surface — entrée située à l'extrémité ouest d'un cul-de-sac donnant sur la rue des Simplets.

**TÉ57.** Puits de surface — entrée située à l'intersection de l'allée Tsarnen et la rue Burdag.

# Les égouts d'Euaprofonde



## Rencontres dans les égouts

Les égouts d'Eauprofonde abritent toutes sortes d'horreurs rampantes, ainsi que des chauves-souris, des rats et autres animaux de petite taille. De nombreuses espèces de limons, de moisissures et de thallophtes y vivent également, parmi lesquelles des moisissures brunes, des limons verts et des moisissures jaunes.

Mais on y rencontre aussi un assortiment de monstres impressionnant. Nombre d'entre eux s'y frayent un chemin via les liens qui existent entre les donjons de la ville et les égouts. Nombre des habitants de la cité fréquentent également les égouts, dont les membres de la guilde des Excavateurs et des Plombiers, les hommes-poissons du port, des aventuriers solitaires et divers Agents de l'Œil (cf. page 45). Plusieurs créatures uniques les parcourent aussi, parmi lesquelles : un hurlemort<sup>MM3</sup> créé peu après la destruction de Myrkul ; l'Œil lui-même (cf. page 46) accompagné d'un contingent de noœœils<sup>Mon</sup> et de pédoncules étrangleurs<sup>MM3</sup> ; Xlilqil (LM, trépassœil<sup>Mon</sup>), qui cherche à se venger de la compagnie des Voyageurs Affolés pour l'avoir détruit, il y a quelques décennies ; un groupe de la guilde des Excavateurs et des Plombiers qui a disparu lors du Temps des Troubles (CN, gens du peuple 1 réprouvés<sup>Mon</sup> [humains altérés], m) ; et les Savants de la Marée Sombre (cf. page 62).

### CHANCES DE RENCONTRES

Quand le groupe parcourt les égouts d'Eauprofonde, il y a une chance de rencontre toutes les 30 minutes, à déterminer selon la Table 5-1. Les groupes évoluant à la moitié de leur vitesse de déplacement ou moins font leur tirage sur la colonne « déplacement prudent ». Les groupes qui ne font pas de bruit et n'utilisent aucune source de lumière effectuent leur jet sur la troisième colonne. On parle de passages principaux, secondaires et tertiaires (cf. plus haut).

Sur cette table, « particularité » se réfère aux salles de raccordement, puits et autres pièces secrètes. De plus, chaque fois que le groupe passe près d'un tel endroit, il y a une chance automatique de rencontre. Si le groupe reste plus de 30 minutes près de l'endroit, il y a une chance de rencontre par tranche de 30 minutes et par passage auquel la zone est reliée. Par exemple, si la salle de raccordement est reliée à un passage principal et deux passages secondaires, faites trois jets par demi-heure passée dans les environs.

TABLE 5-1 : CHANCES DE RENCONTRES  
DANS LES ÉGOUTS

Passage	Déplacement	Déplacement	Déplacement
	normal	prudent	caché
Principal	20 %	10 %	5 %
Secondaire	15 %	8 %	4 %
Tertiaire	12 %	8 %	4 %
Particularité	25 %	20 %	10 %

### TABLES DE RENCONTRES

Chaque table de rencontres inclut les informations suivantes :

**1d100.** Résultat d'un jet de pourcentage provoquant la rencontre. Utilisez la colonne *Principal*, *Secondaire*, *Tertiaire* ou *Particularité*.

**Rencontre.** Indique le type de créature rencontrée. Il peut s'agir d'un groupe, comme une patrouille d'hommes-poissons ou un contingent de la guilde des Excavateurs et des Plombiers. Si la créature indiquée est un archétype, utilisez l'exemple de créature dont le profil apparaît dans la description de cet archétype.

**TÉ58.** Puits de surface — entrée située à l'orée d'un cul-de-sac, où elle rejoint l'allée de la Penne, entre la rue Large et la rue Nethpranter.

**TÉ59.** Puits de surface — entrée située à l'extrémité ouest d'un cul-de-sac en fourche qui donne à l'est sur la rue Rivon; au nord de l'allée du Panier Percé.

**TÉ60.** Puits de surface — entrée située dans une impasse donnant sur l'est, au nord de la rue des Conducteurs de Bestiaux.

**TÉ61.** Puits de surface — entrée située à mi-chemin de la rue du Phare.

**TÉ62.** Salle de raccordement (pas de lien avec la surface) — sous la rue de l'Épicier, là où elle rejoint l'allée du Serpent.

**TÉ63.** Puits de surface — entrée située sur l'allée du Nez Rouge, à l'est du Hall des Selliers et Bourreliers (S6).

**TÉ64.** Puits de surface — entrée située dans une impasse donnant sur la promenade de l'Insurrection, entre l'allée Juth et le Caravansérail.

**TÉ65.** Puits de surface — entrée située sous la partie la plus large de la ruelle qui donne sur le sud de la rue d'Olaim.

**TÉ66.** Puits de surface — entrée située dans la large ruelle, au nord de la rue du Coche et à l'ouest de la Haute Route.

**TÉ67.** Puits de surface — entrée située dans la ruelle, à l'est des *Meubles de Prestar* (S54) et de la voie du Charretier, juste au sud de la rue de la Lampe du Cocher.

**TÉ68.** Puits de surface — entrée située dans la cave du *Poisson Sauteur* (S18).

**TÉ69.** Puits de surface — entrée située dans la partie la plus large de la seconde ruelle au nord de la maison de Bellister (S25).

**TÉ70.** Puits de surface — entrée verrouillée située sous le palais de Piergeiron (C75). Ce puits s'ouvre sur une cave gardée en permanence par cinq gardes municipaux et un armar (cf. page 54). Ils activent la sonnerie d'alarme fixée au mur dès qu'ils voient ou entendent quelque chose de suspect venir des égouts.

**TÉ71.** Porte secrète — relie le Donjon de la Crypte au passage secondaire partant de TÉ32.

**TÉ72.** Repaire de Xanathar — situé sous la cour du Philosophe, à l'est de la rue de l'Escargot et au nord de la rue des Rideaux. On y accède par deux portes secrètes bien distinctes des égouts ; l'une menant au nord du passage secondaire allant au sud-est depuis TÉ49 ; l'autre conduisant à l'ouest depuis le passage principal orienté nord-sud, entre SÉ55 et SÉ56. On y accède également par trois passages différents menant aux caves des édifices situés au-dessus et par deux tunnels menant dans la Caverne des Yeux (MP N1). Aucun de ces liens n'est direct ; chacun passe par un dédale de passages piégés et gardés tout juste assez larges pour qu'un tyran-noël s'y fraye un chemin.

**TÉ73.** Entrée nord de la Citadelle de la Main Sanglante (cf. page 117) — relie le passage secondaire situé à l'ouest de TÉ53 à l'ancienne entrée secrète nord de la Citadelle de la Main Sanglante. On y trouve désormais un poste de garde, jadis utilisé pour défendre la château d'Eauprofonde des attaques venues d'en dessous, qui retient aujourd'hui les sorts-vivants des Grandes Moissons d'Halaster.

**TÉ74.** Entrée sud de la Citadelle de la Main Sanglante (cf. page 117) — relie les passages secondaires filant au nord et à l'ouest de TÉ48 à l'ancienne entrée secrète sud de la Citadelle de la Main Sanglante. Pour le reste, même chose que TÉ73.

**TÉ75.** Siphon de la Folie — une section effondrée des égouts, dans la zone noire et inondée de TÉ71, mène à un réseau lui aussi inondé de pièces qui servaient jadis d'entrepôt à un marchand oublié. L'endroit est maintenant la demeure des Savants de la Marée Sombre.