

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®

Unofficial game adventure

LES ÉGOUTS DE CUUSH



LES EGOUTS DE CUUSH

SCENARIO POUR 3 A 5 PERSONNAGES DE NIVEAU 3-5

BIENVENU A CUUSH:

Les aventuriers arrivent de nuit à Cuush, la ville la plus sale de tout le monde connu: ils n'y sont pas venus de leur plein gré, mais parce qu'une bande d'Orcs les a pourchassés pendant des heures sur la plaine sans abri qui entoure la cité.

Du dehors montent les hurlements des Orcs, furieux de voir leurs proies leur échapper. Dans la salle de garde où les aventuriers ont déposé leurs armes, conformément aux coutumes de la ville, un magistrat leur propose le marché suivant: nettoyer toute la ville ou bien être immédiatement refoulés hors des remparts et livrés aux Orcs! Le prix de l'hospitalité de Cuush est élevé... Les aventuriers ont dix minutes pour se décider. S'ils acceptent, ils signent le contrat que leur tend le magistrat puis vont dormir où leurs moyens le leur permettent (sans leurs armes qui ne leur sont pas rendues).

Dès le lendemain, les aventuriers se rendent compte de l'ampleur de leur tâche: les rues sont recouvertes d'une couche de détritrus épaisse d'un mètre, et ils n'ont à leur disposition que les pelles et les seaux que la ville leur fournit. Dans ces conditions, une vie d'homme ne suffirait pas à venir à bout d'un pareil travail.

LA CITE

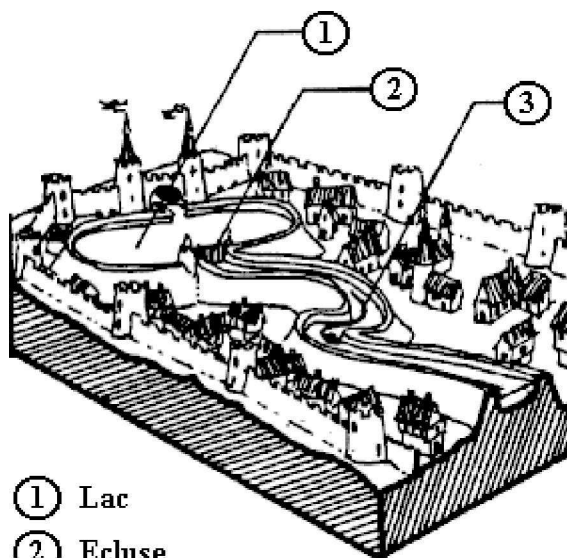
La fuite est impossible: presque tous les habitants de Cuush, riches ou pauvres, jeunes ou vieux, coopèrent avec la milice pour surveiller étroitement les personnages et prévenir toute tentative d'évasion. L'atmosphère de la ville devient vite irrespirable pour les PJ (au propre comme au figuré !).

Mais tout n'est pas perdu ! Si les aventuriers cherchent la cause de l'incroyable saleté de Cuush, ils finissent par apprendre qu'un vieux sage réside dans la cité: c'est un puits de science mais il passe pour être très original, voire un peu fou. Si les aventuriers lui rendent visite, il leur raconte cette histoire...

Il y a cent ans, la ville était propre mais les mœurs de ses habitants dissolues. Ces derniers avaient abandonnés le culte des anciennes idoles. En particulier, ils n'offraient plus de sacrifices à Remnothz, le dieu du fleuve qui coule au pied de la cité. Un jour, pour punir les habitants de Cuush, Remnothz envoya une Chose qui remonta de la rivière dans les égouts de la ville. Elle s'y installa et grossit démesurément, bouchant le collecteur et empêchant les ordures de se déverser des égouts dans le fleuve.

Note au DM: Le récit du sage donne aux personnages la solution du problème: descendre dans les égouts et tuer la créature qui les bouche.

S'ils proposent aux magistrats de la cité d'aller tuer le monstre souterrain, leurs armes leur sont rendues et on les guide vers une entrée des égouts. (Autre possibilité: si les joueurs ne consultent pas le vieux sage, ils trouvent eux même une trappe d'accès aux égouts en nettoyant la ville).



- ① Lac
- ② Ecluse
- ③ Fleuve

CUUSH

FAUSSE BONNE IDEE...

Hercule nettoya les écuries d'Augias en détournant le cours d'un fleuve. Ce précédent mythologique pourrait inspirer tes joueurs, d'autant que le fleuve Remnothz traverse la ville de Cuush. Les personnages peuvent facilement exécuter ce projet, mais les conséquences seront désastreuses... Le Remnothz franchit les remparts de la cité sous de grandes arches barrées par des herses. Dans l'enceinte de la ville, un petit lac artificiel, une écluse et des digues permettent de régulariser le cours du fleuve. Or, l'écluse n'est pas aussi bien gardée qu'elle le devrait: les aventuriers peuvent s'emparer des clés par la force, ou en séduisant la fille de l'éclusier.

Ouvrir en grand les écluses provoque une inondation de la ville, mais les eaux restent en surface à cause de la Chose qui bouche tes égouts. La ville n'est pas nettoyée, au contraire: les ordures accumulées dans les égouts remontent en surface et la cité devient un lac de boue. La montée des eaux oblige les habitants à se réfugier aux étages supérieurs des maisons et à se déplacer en barque.

Quant aux personnages, ou ils profitent de la confusion pour s'enfuir, ou ils ont toutes les chances d'être écorchés vifs avant d'être pendus...

LES EGOUTS (1 & 2) :

Si les aventuriers utilisent l'entrée indiquée par les magistrats de Cuush, ils descendent dans les égouts par un long escalier suintant d'humidité. En bas des marches, ils se trouvent face à une lourde porte de bronze qu'ils doivent manœuvrer au moins à deux. Dans tous les égouts, sauf précisions particulières, ne pas oublier qu'il fait nuit noire et que l'odeur est pestilentielle.

Note au DM: Les égouts de Cuush se divisent en trois régions que nous allons décrire successivement: Le royaume de Tark, le marais et la caverne.

LE ROYAUME DE TARK (3) :

Le Royaume de Tark est le niveau le plus élevé des égouts: ce fut jadis une nécropole, abandonnée lorsqu'un ancien roi de Cuush décida de transformer en égout les souterrains de la ville (il y a plus de mille ans).

D'un point de vue pratique, le Royaume de Tark se présente comme une suite d'étroits couloirs et de salles à moitié effondrées qui forment un labyrinthe dans lequel les aventuriers peuvent errer des heures. Le DM leur fera découvrir l'entrée du premier collecteur, (en (A) sur le plan), quand bon lui semblera. Auparavant, les aventuriers seront attaqués au moins une fois par les hommes de Tark.

TABLES DE RENCONTRE (D100)

<u>Royaume de Tark</u>	<u>Marais</u>
01-15. 2 à 20 Rats	01-15 : 1 à 2 Crocodiles
16-25 : 4 à 12 Hommes de Tark	15-29: Goule
26-30 : 2 à 24 Centipèdes	30 : Tertre errant
31-34 : Limon Vert	31-00 : rien
35 : Vers Charognards	
36-00 : rien	



Les habitants de Cuush jettent dans les égouts tous les avortons, tous tes bébés difformes ou trop maigres. Tark a subi le même sort il y a 50 ans de cela mais il a réussi à survivre. Depuis il recueille et élève tous ceux que la ville rejette: ils sont maintenant plus d'une centaine dont six femmes qui se sont

avérées fécondes, et la petite troupe espère augmenter ses effectifs pour prendre un jour sa revanche sur la surface. Des groupes de 1D8 +4 hommes de Tark harçèleront les aventuriers, les surprenant systématiquement.

LES HOMMES DE TARK: CA:8 DV:1 (6 pv) 1 Att: 1D4 (bâton et armes rafistolées) THACO: 20 Mvt: 8
Pouvoirs spéciaux: Jamais surpris dans leur domaine, appeler les rats, qui sont leurs alliés, infection dues aux armes (tirage d'une maladie). Du fait de leur délabrement physique sont de piètres combattants. Leurs armes sont faites à partir de débris de métal rouillé et à chaque coup porté, il y a 5% de chance d'infection (gangrène, tétanos...). De plus, les hommes de Tark peuvent appeler à la rescousse une troupe de 2 D10 Rats Géants une fois par combat.

RATS GEANTS: CA:7 DV:1-1 (4 pv) 1 Attaque: 1 D3 THACO:20 Maladie (5% par blessure : JP poison ou mort 1 D10 jours)

LE MARAIS (4) :

Note au DM: Si les aventuriers arrivent au premier collecteur et l'empruntent, il faut qu'ils tirent un jet sous la Dextérité à -4 pour ne pas glisser en (A) et à -10 en (B) et (C). En cas de glissade, les malchanceux dévaleront le grand collecteur sur les fesses et s'écraseront sans grand mal dans le marais en (D). Pour savoir s'ils se sont bien reçus, nouveau jet sous la Dextérité et perte de 1D4 points de vie en cas d'échec.

Le marais est une caverne naturelle qui semble s'étendre à l'infini; une végétation marécageuse pousse sur les déchets accumulés. C'est la seule partie des égouts où les personnages peuvent voir clair sans torche, la végétation étant légèrement phosphorescente. On y remarque des milliers de cônes de boue séchés qui ressemblent à des termitières géantes.

En fait, ces cônes dissimulent les entrées de conduits en maçonnerie qui communiquent avec l'étage du dessous (voir plan). Les aventuriers peuvent y progresser à plat ventre. Un conduit sur trois est bouché par un nid de Mille-pattes Géants qui sauteront à la figure des intrus.

1 D4 MILLE PATTES GEANTS ADULTES: CA:9 DV:1-1 (2 pv) 1 Attaque: 0 (poison) THACO: 20 Poison Paralysant (JP Poison avec bonus de +4) ou Paralysie pour 2D6 heures

2 D10 MILLE PATTES GEANTS JEUNES: CA:10 DV:1-1 (1 pv) 1 Attaque: 0 (poison) THACO: 20 Poison Paralysant (JP Poison avec bonus de +4) ou Paralysie pour 2D6 heures

LA CAVERNE (6):

C'est le repère de la Chose. Les aventuriers doivent se méfier: le monstre est intelligent et cherchera à les contourner dans l'obscurité pour les prendre à revers. Ils peuvent toutefois se réfugier dans des alcôves ou des niches creusées dans les parois de la caverne où la Chose ne peut pas les suivre.

LA CHOSE DES EGOUTS: CA : 8 DV : 10 DV (40 pv) NB D'ATTAQUES : 1 THACO: 11 MVT : 7
DEGATS/ATTAQUE : 3 D8 ATT SPECIALE: Acide, Digestion RESIST MAGIQUE : 20% TAILLE : G (4m)

La Chose se présente comme une énorme masse de gelée putride. A chaque round de combat, elle peut, au choix: lancer un jet d'acide (3D8) ou créer un pseudopode pour se saisir d'une victime, et l'amener au sein de sa masse pour la digérer (3D8).

La digestion ne commence qu'au round suivant: si les aventuriers veulent libérer leur compagnon, ils doivent infliger plus de 10 points de dommages à la Chose en un round de combat tandis que la victime réussit un jet sous la Force.

La Chose est insensible aux sorts de froid et aux Armes Contondantes. Par contre les sorts de feu lui causent double dommages. Les armes tranchantes lui causent 1/2 dommages.

Il est heureux qu'il n'ait pas plu depuis longtemps: en effet, la chose absorbe l'eau et se dilate démesurément, tout en acquérant une extraordinaire élasticité qui la rend aussi malléable que la pâte à modeler. Elle devient presque invulnérable. Lorsqu'il pleut, la chose grandit et remplit presque tout l'espace des égouts: d'abord la caverne, puis les conduits en maçonnerie et le marais, enfin le grand collecteur et le Royaume de Tark. Les ordures sont refoulées en surface. Quand aux hommes de Tark, ils se réfugient dans l'escalier et ferment la porte de bronze (en 1 sur le plan).



EPILOGUE:

Après avoir tué la Chose, les aventuriers peuvent s'enfuir vers la rivière: c'est possible à condition de franchir un siphon, en retenant sa respiration pendant deux minutes (jet sous la Constitution à -6). Les PJ débouchent dans la rivière à plusieurs kilomètres en aval de Cuush, donc hors de vue des sentinelles qui gardent les remparts.

S'ils choisissent de remonter vers la surface, en affrontant une nouvelle fois les hommes de Tark. Au moment où les personnages atteignent la surface, un orage d'une violence extraordinaire éclate, qui noie la ville sous des trombes d'eaux et la nettoie de fond en comble. Tous les immondices disparaissent dans les égouts et finissent dans le fleuve. Les aventuriers sont fêtés comme des héros, mais après 3 jours de liesse, ils sont poliment mis à la porte de la ville. Au Nord, la vallée du fleuve Renmothz est infestée d'Orcs et de brigands. Les aventuriers n'y trouveront aucun refuge.

L'Est et l'Ouest étant barrés par des montagnes infranchissables, les PJ n'ont d'autre solution que de suivre le cours du fleuve vers l'aval et vers le Sud. La région est peuplée de paysans qui habitent des villages sur les berges du fleuve. Les personnages s'apercevront vite que les villageois, fous furieux, cherchent les responsables de l'effroyable pollution de la rivière. Les nouvelles circulent vite, et le nom des coupables est déjà connu dans toute la vallée... Mais c'est une autre histoire !

Par Jean- Charles Vidal

Page de couverture et corrections : Syrinity

DnD 2013

