

# LE TEMPLE DU DIEU RAT

Rédaction :

## CREDITS

Baron.Zéro



## L'aventure :

Alors que les personnages sont sur le retour d'une quête précédente et se reposent autour du feu, un groupe d'homme-rat entre dans leur camp. Ce groupe leur déclare devoir se rendre dans le temple d'une des entités qu'ils vénèrent. Cependant ils ne souhaitent pas s'y rendre car quelque chose dans ce temple semble être de plus en plus assoiffé de sang et tue généralement ceux qui sont envoyés pour apporter des offrandes. Superstitieux et lâche, le premier groupe tente de persuader les aventuriers de s'occuper du problème, offrant une récompense s'ils y parviennent.

1. Une bande de lanciers escorte le groupe dans cette grotte faiblement éclairée. Au-delà de celle-ci, toutes les pièces sont plongées dans le noir. Le groupe reçoit la clé de la porte en fer à l'est et peut se diriger vers l'autel des offrandes. La porte en chêne au nord est bloquée et peut être ouverte de force avec un test d'HAB avec un malus de 2

2. Une chambre mal dégrossie avec des peintures rupestres représentant des hommes des cavernes se rendant à un autel pourpre ayant une forme inhabituelle.

3. Salle vide, à l'exception d'un coffre avec 10 gemmes de quartz noir.

4. Cette pièce contient un piège à gaz toxique. Un test d'HAB ou de CHA réussit permet de découvrir la porte secrète qui mène en 5.

5. Les murs, le sol et le plafond sont constitués d'un treillis solide en os d'apparence extra-terrestre, semblables à ceux de la salle 15. Au centre se trouve un piédestal avec les mâchoires d'un prédateur inconnu. S'il est touché ce crane crache un jet de flamme (comme le sort éclair enflammé). C'est la première partie du crane de Yeeru.

6. Caverne naturelle aux murs recouverts d'une mousse pâle légèrement irisée, traversée par une petite rivière souterraine. Un gros prédateur (comme un **Nandinours**) se sert de cette rivière pour entrer et sortir du complexe.



7. La grotte se transforme en un couloir aux dalles de pierre. Piège à lance.

8. Grand couloir avec des sculptures murales, représentant une tribu orque vénérant une entité noire sans forme et sacrifiant les siens devant un autel. Un test de Connaissance des religions permet de se souvenir des légendes parlant d'un «démon» mineur nommé Yeeru, considéré comme un être extra-planétaire. Il y a une massive double porte en métal au sud.

9. Couloir en pierres taillées étroit couvert de larges griffures sur les murs et le sol. Des traces de sang séché sont visibles dans ces traces.

10. La chambre des offrandes, les murs et le sol sont recouverts d'un damier composé de grands carreaux cramoisis et blancs. L'autel est recouvert de sang séché et de crocs ou de griffes. Deux statues de grands humanoïdes sans visage et au corps difforme flanquent cet autel. Un mécanisme sur la statue de gauche ouvre le chemin vers 11.

11. Cette alcôve contient une épée émettant une lueur jaune maladive. Elle cause des dégâts supplémentaires (+2) au dieu rat et ignore sa capacité à devenir incorporel.

12. Le motif en damier se transforme en carreaux cramoisis profonds. Deux sarcophages se trouvent dans les niches NO et SE. En cas de fouille, celui du Nord-Ouest révèle un **Cadavrac** qui attaque. Celui du SE contient un pendentif en bronze, chaud au toucher. S'il est porté, faites un test de CHA. En cas d'échec le malheureux porteur perd 4 points d'End de façon permanente. Il ne peut être enlevé que lorsque le dieu rat est mort.

13. Les carreaux cramoisis continuent, mais présentent des fissures et des dommages aux murs et au sol. Le sol est recouvert de plusieurs flaques glissantes amorphes qui semblent s'échapper des fissures. Si elle est touchée cette substance se transforme en un rejeton de Yeeru. (comme un **démonide**, une fois par combat ce monstre peut cracher un jet de slime qui provoque des hallucinations et des visions d'horreurs extra-terrestres induisant un malus de 1 sur tous les jets de dés jusqu'à ce que cette maladie soit guéris par magie)

14. Quatre **zombis** attendent en embuscade dans les alcôves jusqu'à ce que le groupe approche. S'ils sont touchés par l'épée trouvée en 11, ils essaient de se retirer en 8 et ouvrent les doubles portes en 16. Une porte secrète mène en 15

15. Cette salle est la même qu'en 5, contient la seconde partie du crane de Yeeru

16. La salle est couverte de sculptures représentant des paysages extra-terrestres, de grands piliers en os et les squelettes colossaux de créatures incroyablement grandes, apparemment aviaires. Deux statues aux formes sans visage à peine humanoïdes se trouvent de chaque coté de l'autel.

Le dieu rat, Yeeru, se matérialise dans la chambre au bout de quelques instants. Yeeru entre et sort continuellement de sa forme corporelle (50% de chance d'être invulnérable aux armes à chaque tour). Si les deux parties du crâne (en 5 et 15) ont été détruite il n'a que la moitié de ses points de vie. L'épée trouvée en 11 permet d'ignorer le pouvoir de phase du démon. Une fois vaincu, Yeeru se transforme en une masse informe et pourtant solide. Si ses restes sont placés sur l'autel dans cette pièce, le mur vers 17 s'ouvre. Yeeru a le profil d'un **démon de roche**

17. Un coffre contenant un fétiche d'os qui permet au porteur de devenir incorporel pendant 30 secondes une fois tous les trois jours.

