

LE SEIGNEUR DES RATS

UNE AVENTURE POUR 2+ JOUEURS DE 1ER NIVEAU

Il y a longtemps, les adeptes du Dieu-Rat *Snarrk'Izz* terrorisaient la contrée. Le petit village de Barring s'est construit depuis, là où se trouvait un temple du Dieu-Rat dans un sanctuaire souterrain.

Les adeptes de *Snarrk'Izz* y planifiaient leurs incursions, multipliant les meurtres et les pillages des petits villages sans défense des environs.

Finalement, les forces de la Lumière intervinrent. Les Templiers de Helia, déesse de la Lumière, se lancèrent dans une sanglante bataille, rasant le temple et abattant ses adeptes jusqu'au dernier.

Le temple clandestin lui, est demeuré sain et sauf. Maintenant - des siècles plus tard - quelques rats y sont retournés et ont commencé à s'y reproduire et s'y multiplier ...

COMMENCER L'AVENTURE

Les personnages arrivent - séparément ou en groupe - à la petite mais confortable auberge de Barring. Ils sont les seuls clients ce soir-là.

Brempen, le propriétaire de l'auberge, a un problème: ses stocks de bière et de vin dans la buvette sont épuisés, mais le chemin vers ses réserves, à la cave, lui demeurent interdites.

Une fois que tous les personnages sont rassemblés et que l'un d'eux veut commander un bière, de l'ale ou du vin, Brempen commence de se montrer nerveux et agité, et suggère au personnage de commander autre chose. Il pourrait commencer par un fromage local, ce qui bien sûr ne se consomme qu'avec du lait ou de l'eau...

Tôt ou tard, Brempen avoue néanmoins:

« C'est très embarrassant pour moi, mais je ne peux pas accéder à mes réserves pour le moment. Pour être honnête, j'aurais bien besoin d'aide.

Des rats semblent s'être emparés de mes caves. Je sais que cela peut se produire relativement fréquemment, mais ces bêtes sont des plus agressives. La nuit dernière, mon serveur a été attaqué alors qu'il allait chercher des provisions. Ça ne peut plus continuer comme ça.

Quoiqu'il en soit, mes réserves sont épuisées. Si vous pouviez prendre considération de mon cas, je vous en serais très reconnaissant, je peux même vous payer une pièce d'argent par tête de rat que vous me rapporterez. S'il vous plaît, m'aidez-vous? »

LA CAVE

Attirés comme par magie dans le sanctuaire, les rats ont percé les vieux murs de pierre et creusé des tunnels d'un peu moins de 1m de haut jusqu'aux voûtes du sanctuaire du Dieu-Rat.

1. ENTREE. Un escalier raide mène dans l'obscurité. Des couinements peuvent être entendus avec un Test de perception (ESP+In) réussi.

2. CAVE À BIÈRE. Entre les grands fûts, trottent un rat par PJ. Une inspection plus poussée (ESP+In) révèle une ouverture d'environ 1m de haut derrière un des barils.

3. CAVE À VIN. Un **rat géant** / 2 PJs se trouve ici. L'entrée d'un tunnel semblable à celle ci-dessus peut être très facilement découverte dans un coin (Perception+4).

LES TUNNELS

4. TUNNEL. Les rats ont creusé dans le sol meuble et construit des tunnels d'un mètre de haut, que l'on ne peut franchir qu'à quatre pattes.

5. MARE. Le tunnel débouche sur une grotte naturelle remplie de toiles d'araignée dont le plafond fait environ 2 m de haut. Quatre cocons renfermant des rats géants gisent à côté de la mare.

6. REPAIRE DE L'ARAIGNÉE. Il y a longtemps, une **jeune Araignée monstrueuse** est entrée ici, par une étroite ouverture et y a fait son nid. L'araignée a grandi depuis, de sorte que maintenant l'ouverture est trop petite pour s'en échapper; elle ne peut se déplacer qu'entre les salles **5 et 6**. Des rats morts, embobinés dans la soie, décorent sa toile.

 PETITE ARAIGNEE MONSTRUEUSE			
COR 10	MOB 7	ESP 1	
Fo 2	Ag 2	In	0
Co 1	Dx 4	Au	0
 32	 12	 9	 7
 13	 12		
ATTAQUE		DEFENSE	
Morsure (BA+1, DA-1)		Chitine (VA+1)	
Entoilage (BA+1)			
Armes naturelles: Sur une maladresse, la créature se blesse sur l'arme de son adversaire. Ce dernier, qui doit être armé, effectue alors une attaque de mêlée indéfendable contre la créature maladroite.			
dables), mais ne peut pas se déplacer et subit un malus de -2 sur tous ses tests, par différence de catégorie de taille. Pour s'échapper, elle doit l'emporter sur un test comparé de MOB+Fo contre COR+Fo du constricteur.			
Grimpeur: Peut grimper aux murs et aux plafonds à sa vitesse de déplacement normale (action libre). Peut se laisser tomber sur sa proie à l'attaque et ajoute son COR à ATT.			
Paralysie: L'entoilage empêche la cible de bouger, tester contre COR+Fo pour s'en défaire. Utilisable tous les 10 rds.			
Butin:	TT 1A:10		
FM:	6	Taille: Normal	XP: 107

LE SANCTUAIRE DU DIEU-RAT

Les anciennes caves sous le complexe du temple détruit accueillait les adeptes du culte du Dieu-Rat. Aucune des portes n'est fermée, chacune est trouée d'un orifice d'environ 80cm, de toute évidence creusée par les rats.

7. VESTIAIRE. Il y a PJ + 1 robes noires magiques suspendues à des crochets au mur. Le porteur d'une de ces robes ne sera pas attaqué par les rats normaux, les rats géants quant à eux attaqueront quand même.

8. SALLE DE TORTURE. Un **squelette** humain est allongé sur un chevalet, il attaquera s'il est dérangé. Les deux autres cellules sont vides et déverrouillées.

9. BUREAU. Une épaisse couche de poussière couvre le mobilier: une chaise, une table, avec plume et encrier. Elle cache aussi les papiers qui se trouvent sur la table. Si les PJs regardent sans toucher, un test réussi de perception à -8 permet de les remarquer. Outre des notes griffonnées dans une langue oubliée depuis longtemps, deux parchemins peuvent être retrouvés (2x TT S1).

10. LAVOIRS. Une bague (2PO) peut être trouvée dans les eaux sombres et puantes de la citerne.

11. IMPASSE. Lorsque les paladins de la Lumière attaquent, la partie supérieure du temple, à la surface, s'est effondrée et a scellé ce passage.

Des recherches dans les éboulis révèlent un squelette humain, brisé dans une armure rouillée, il tient toujours une épée courte +1. Ce squelette est vraiment mort et ne s'animerait pas.

L'épée, l'armure et le pendentif en argent (1PO) sont tous ornés d'un petit symbole du soleil - le symbole des forces de la Lumière.

12. DORTOIR. Deux rats géants par PJ se cachent entre les restes moisissés de six lits. Un flacon de métal (Potion de Soins) se trouve sous les restes d'un oreiller.

13. ARMURERIE. Cette salle contient un casque, deux épées longues et un bouclier de métal, posées sur un râtelier.

14. COULOIR DES RATS. Des fresques représentant le Dieu-Rat décorent ce passage en pente. Il se termine par une porte à double battant en bois. Une fois de plus, les rats et les rats géants ont rongé des ouvertures irrégulières à travers les battants.

15. SANCTUAIRE DE SNARRK'IZZ. Une statue haute de 2 m, représentant le Dieu-Rat, se tient devant un autel en pierre. La statue est en fait un **Golem d'argile** qui a été conçu pour lutter contre les menaces et empêcher la profanation du sanctuaire. Il s'anime quand les PJs entrent ici.

Deux rats géants par PJ affluent autour de la statue.

Si les outils appropriés sont utilisés pour détruire l'autel (PV 20; Défense 25), la puissance et l'énergie du sanctuaire sont enfin rompues.

POINTS D'EXPERIENCE

Par salle explorée	1 XP
Combat	XP/PJ
Roleplay	0-20 XP
Sanctuaire détruit	15 XP
Pour l'aventure	45 XP

CREDITS

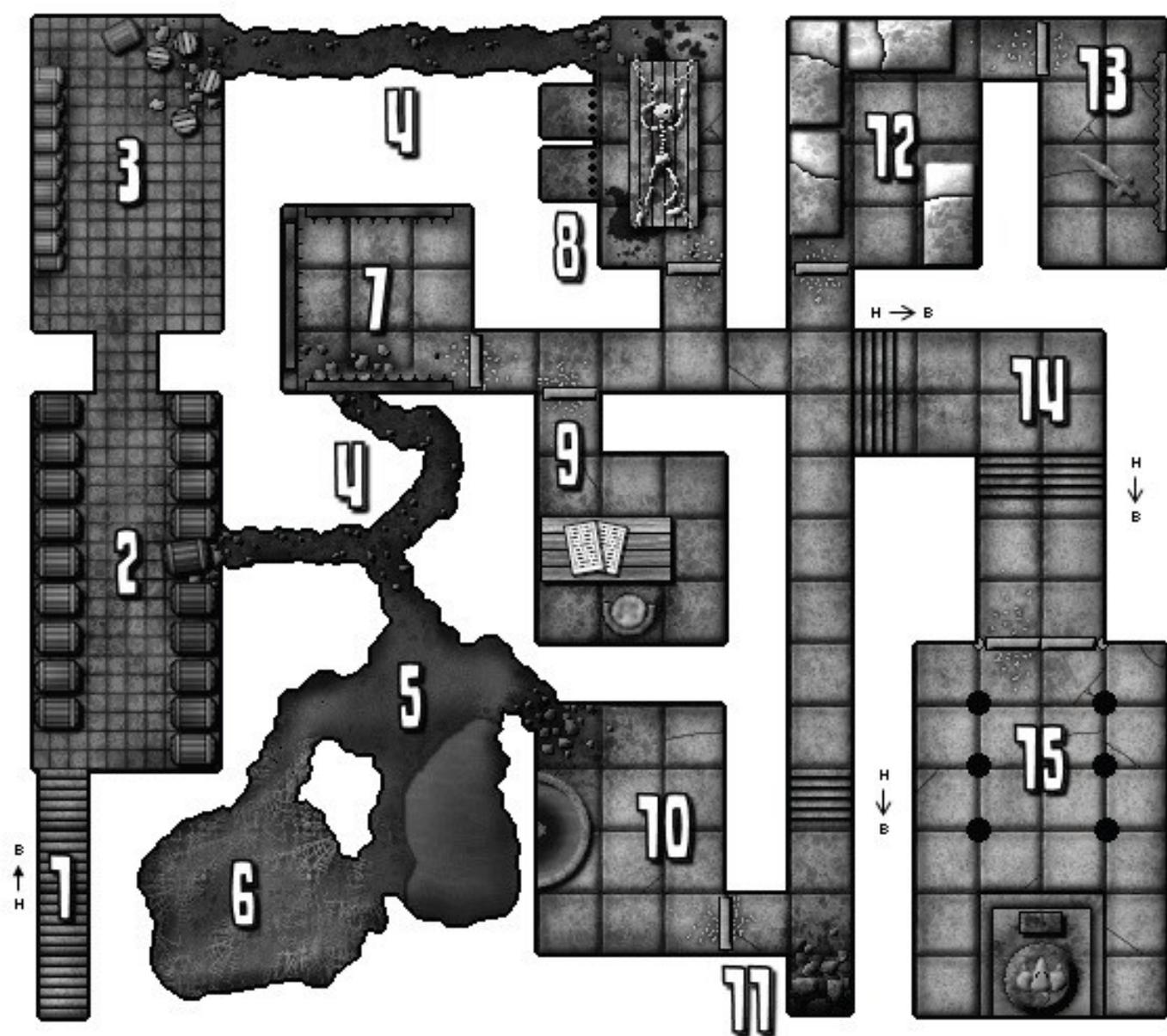
Auteur: Christian Kennig

Editeur: Christian Kennig

Traduction: MadMalik

Mise en page: Vik

Tous droits réservés. Ce produit est distribué sous la licence CC BY-NC-SA 3.0 Allemagne. Dungeonslayers est un jeu de Christian Kennig.



1 CASE = 1M