

Temple de la Prédation

Le village est construit en grande partie sur un éperon rocheux qui avance dans le lac. Le temple étant situé sous ce même éperon. On y accède par deux escaliers étroits qui rejoignent une plateforme au niveau de l'eau après 5-6 m de descente. Cette plateforme est ornée de 4 jarres sobres en pierre et d'une sinistre structure en croix qui ne peut que servir à accueillir des prisonniers au destin funeste. Les jarres, à l'odeur nauséabonde et couvertes de mouches, contiennent des abats d'animaux dans un état de décomposition avancé.

La porte d'entrée du temple est accessible par la plateforme. C'est une simple découpe dans la roche sans aucune décoration.

Dès l'entrée sous terre une courte volée de marches permet d'accéder à un couloir rectiligne qui s'enfonce dans la roche pendant une quinzaine de mètres. Une niche à gauche de l'entrée contient un coffre en bois avec 1 briquet, 4 torches, 2 bouteilles d'huile de poisson, des entraves en cuir et tendons.

Le couloir au sol partiellement recouvert de boue plus ou moins séchée aboutit à une salle circulaire. L'entrée est ouverte mais semble blocable avec une grille qui disparaît actuellement dans le plafond. Au centre de la pièce se trouve un autel macabre, entièrement décoré de tentacules sculptés. Sur celui-ci on peut trouver un couteau sacrificiel (Kriss, 2D+3 For 8 Dex 5 pas de sort $\leq \text{niv}3$ dans un rayon de 5m). Sur le pourtour de la salle on trouve tout les mètres des lampes à huile rustiques.

Au delà de ces évidences, de nombreux éléments peuvent être découverts:

- Dans toute la partie directement accessible, de nombreuses traces laissent penser à un usage régulier. Une trace étrange au 2/3 du couloir disparaît en partie sous le mur de droite.
- Une dalle à pression à l'entrée de la salle circulaire provoque la fermeture de la grille si la pierre de blocage n'a pas été enfoncée. De plus une partie du mur Nord Est coulisse montrant un couloir qui monte lentement jusqu'à la lumière du jour. Une certaine odeur animale s'en dégage. Cette montée accède à un enclos dans le village qui héberge 4 crochons particulièrement retors. Ils mettent un certain temps à s'aventurer dans le passage qui vient de s'ouvrir laissant ainsi une possibilité d'agir à ceux qui ont déclenché le piège.

CM 66 7D6+33 1/1 dommage inévitable Cuir naturel PR 3

- Juste avant la grille on peut trouver à hauteur de regard une pierre mobile qui, si elle est enfoncée, empêche le déclenchement du système précédent.
- Il existe un mur mobile au 2/3 du couloir à l'Est: en appuyant fortement dessus, un système hydraulique l'escamote 15 secondes. L'étroit passage libéré conduit à une petite salle ronde qui contient un trésor: un diadème en argent (Valeur réelle 10 po c'est du toc), un coffret métallique avec 300 fausses pièces d'or, de très nombreuses armes et armures de toutes origines mais toute en état pitoyable (revente 10% du prix, utilisation -2 aux dégâts ou -1 PR). En avançant dans ce passage on marche sur une plaque à pression qui déclenche un bruit sourd dans tout le temple "Click, Klunk, Tschik Tschik Tschik, Bloub Bloub Bloub Bloub Bloub Bloub (de plus en plus lent)".
- Juste après la plaque sur le mur à droite, il y a un réduit secret bien dissimulé. Son ouverture demande l'utilisation du sort Toc Toc ou de la force brute. A l'intérieur on trouve le vrai trésor: les diadème de fascination (Décoré de dent de prédateur avec au centre une pierre décorée d'un œil malsain). Il s'agit d'un objet enchanté avec le sort Bouge pas. Des armes d'exception sont aussi présentes mais uniquement celle qui ne présentait pas d'intérêt pour les hommes lézard: 5 flèches à pointes d'argent, une arbalète à baguette (p28), Canne épée (p26), Goupillon (p30), armure

d'écaille (p34), grand heaume (p35)

- Le déclenchement du piège dans le couloir entraîne l'abaissement d'1m50 de la plateforme extérieure, le contenu des jarres qui se repend dans l'eau attire des dizaines d'anguille électrique. La plateforme remonte seul au bout de quelques heures.

CM 30 4D6+15 4/ choc électrique

Choc électrique: 1d6 de dommage avec un risque d'être sonné 1 tour: MEP Cons niv 1

Complications:

1. Un hyénoïede de la tribu des pattes bleues attend son heure attaché à la croix. Il a le crâne rasé car c'est un banni
2. Le point de départ des escaliers en périphérie du village est gardé par un homme lézard
3. Si les crocochons sont lâchés dans le temple par l'activation du piège, les hommes lézards peuvent se rendre compte qu'il se passe quelque chose
4. Si le faux objet est livré au commanditaire ...

Homme lézard

CM 35 4D6+18 1/1 dommage inévitable Armure d'écaille naturelle PR 2+1