

DANS L'IDOLE DU DÉMON

OUBLIÉE DANS LES RUINES D'UN TEMPLE, L'IDOLE DU DÉMON POSSÈDE UN SINISTRE SECRET. LA STATUE GÉANTE A ÉTÉ LA SUPER ARME D'UN CULTÉ DÉPRAVÉ FERMEMENT DÉCIDÉ A EN FAIRE USAGE POUR UN NOUVEL ÂGE DU CHAOS. LE CULTÉ EST TOMBÉ DE SES LUTTES INTESTINES ET DE SES CONVOITISES DE PUISSANCE POUR LE POUVOIR IL Y A PLUSIEURS DÉCENNIES. LEURS ANCIENS MAÎTRES FURIEUX LES ONT MAUDITS DE SOUFFRANCES HORRIBLES ET SCÉLLÉS DANS L'IDOLE POUR TOUTE L'ÉTERNITÉ.

AUJOURD'HUI, LES HOMMES LÉZARD CONTROLONT LES TERRES ENTOURANT LES RUINES. LES TRIBUS DES BUVEURS DE SANG SE SONT UNIES POUR DES RAIDS SUR LES VILLES VOISINES.

3. ESTOMAC - SALLE REMPLIE D'UNE MACHINE ET D'UNE ÉCHELLE CASSEE. UN PLANCHER DE MARBRES LAITEUX COUVRE LE SOL PRÈS D'UNE CHAUDIERE FROIDE. UNE ÉPaisse CORDEE ATTACHÉE À UNE MANIVELLE DISPARAÎT DANS UN Puits SOMBRE. UNE ÂME DAMNÉE SE CACHE DERRIÈRE LA CHAUDIERE. ELLE ATTAQUERA AU PIRE MOMENT (PAR EXEMPLE UN PJ SE TROUVANT DERRIÈRE LA MANIVELLE POUR LA FAIRE FONCTIONNER.)

5. MINE - PIOCHE PELLE ET BROUETTE DE 1 KILO DE GEMMES DE MARBRE DE LA MINE SONT ENTASSES CONTRE LE MUR.

7. PORTAIL - LES DÉMONS DU PLAN DU TOURMENT REVIENNENT ICI HEBDOMADAIREMENT POUR TORTURER LES CULTISTES MAUDITS. LES CRIS DES INCARNÉS DE STOYA, L'ANCIEN CHEF DU CULTÉ, SONT ISSUS D'UN PENTAGRAMME DE CENDRE SUR LE SOL. PERTURBER LE PENTAGRAMME LIBÈRE STOYA. LA CENDRE NOIRE, ALLUMÉE PAR LE PORTAIL, SE TRANSFORME EN UNE ENORME BÊTE DE CENDRES ENFLAMMÉES.



1. TÊTE - DES LOQUETS PIVOTANTS CACHÉS OUVRONT LES GEMMES OCULAIRES COMME DES PORTES REVELANT UNE SALLE SECRÈTE DANS LE NOIR. UN PANNEAU DE CONTRÔLE AVEC DES LEVIERS, UN BANDEAU MÉTALLIQUE ET UNE DÉPRESSION EN FORME D'ÉTOILES SITUÉE SUR LE DEVANT. 7 CRISTAUX ORBITENT AU PLAFOND. UN ÉNORMES ENGRENAGE DÉPASSE DE L'ÉTAGE. UNE ÉCHELLE EN DESCEND.

2. POITRAIL - ENGRENAGES, TIGES ET POULIES REMPLISSE LA SALLE. LE MÉCANISME LE PLUS À GAUCHE EST ROUILLÉ, MAIS FONCTIONNE BIEN MALGRE CE BAZAR. UNE GRANDE CLEF EST CACHÉE ENTRE LES ENGRENAGES, LES GOUPILLES ET LES LEVIERS QUI JONCHENT LE SOL. **3 ÂMES MAUDITES** QUI HANTENT LA PIÈCE, APPARAISSANT COMME DES NUAGES DE CENDRES TOURBILLONNANT ET CLIQUETANT COMME DES SERPENTS DU DESERT. UNE ÉCHELLE CASSEE SE TERMINE 3 M AU-DESSOUS DU PLANCHER. TOMBER DANS LA ZONE 3 AJOUTE 6 M DE CHUTE.

4. CAVE - SEUL ACCÈS AU Puits DE L'ÉLEVATEUR DE 5 M DE HAUT. 4 HUMANOÏDES EN GELATINE CACHÉS DERRIÈRE LES STALAGMITES, ESSAYERONT DE POUSSER LES PJS VERS LE CRABE GÉANT DANS LE BASSIN SAUMATRE.

6. CAVEAU - CETTE SALLE VERROUILLÉE COMPORTE UN COFFRE PIÉGÉ AVEC JET DE FLAMME ET AIGUILLE EMPOISONNÉE. IL CONTIENT DES PIÈCES D'OR, 5 GEMMES PRÉCIEUSES ET 4 EMBLÈMES EN LAITON EN FORME D'ÉTOILES.

8. RIVIÈRE - PORTE BARRÉE DE L'INTÉRIEUR. ESCALIERS VERS LA RIVIERE SOUTERRAINE QUI REFAIT SURFACE 1,6 KM AU SUD. MEFIEZ-VOUS DE LA CASCADE.

LORSQU'ELLE EST ACTIVEE, L'IDOLE DU DÉMON EST UNE MONTAGNE DE LA MORT QUI MARCHE. RESTAURER ENTIÈREMENT LA TECHNOLOGIE DÉMONIQUE DE L'IDOLE PRENDRAIT DE LONGUES ANNÉES D'ÉTUDE. CEPENDANT, UNE HABILE BANDE D'AVENTURIERS POURRAIT LA RÉPARER CE QUI RENDRAIT L'IDOLE MOBILE EN UNE SEULE JOURNÉE. **STRUCTURE** - L'IDOLE NE PEUT PAS SE DÉPLACER SANS RÉPARER LA BARRE CASSEE ET LES AUTRES COMPOSANTS. TOUTES LES 2 HEURES PASSÉES SUR LES RÉPARATIONS PRODUIT 1 HEURE DE FONCTIONNEMENT. **ÉNERGIE** - DES GEMMES RONDES (ZONE 5) SONT REQUISES POUR ALIMENTER LA CHAUDIERE (ZONE 3). 45 KILOS DE GEMMES SONT REQUIS PAR HEURE DE FONCTIONNEMENT CONSTAMMENT ALIMENTÉ PAR UN PJ. **CONTROLE** - UN EMBLÈME EN ÉTOILE (ZONE 6) DOIT ÊTRE PLACÉ DANS UNE FENTE DU PANNEAU DE CONTRÔLE (ZONE 1) POUR LANCER LA PUISSANCE. LE PJ QUI PORTE LE BANDEAU PEUT VOIR PAR LES YEUX DE L'IDOLE, CONTROLER LE CORPS ET LES RAYONS DE FEUX DES GEMMES OCULAIRES. UNE ATTAQUE DECISIVE POURRAIT DONNER UN COUP D'ARRÊT AUX INCURSIONS DES HOMMES-LEZARD.